

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ruang Lingkup Arsitektur Lansekap

Lansekap sebagai gabungan antara seni dan ilmu yang berhubungan dengan desain taman dengan menggunakan tanaman hias sebagai komponennya merupakan gabungan yang akan diterapkan dalam perancangan. Arsitektur lansekap disebut sebagai seni karena berdasarkan pada penerapan prinsip-prinsip desain untuk menciptakan suatu lingkungan yang indah atau memiliki nilai estetika yang tinggi. Pentingnya perancangan lansekap di setiap ruang atau lahan diharapkan menjadi hasil yang lebih baik (Lakitan 1995).

Menurut Hakim (2000) menyatakan bahwa, arsitektur lansekap merupakan suatu ilmu dan seni yang digunakan untuk merencanakan (*planning*), mengatur (*design*), serta mengatur lahan, penyusunan elemen-elemen alam dan buatan melalui aplikasi ilmu pengetahuan dan budaya, dengan memperhatikan keseimbangan kebutuhan pelayanan dan pemeliharaan sumber daya hingga pada akhirnya dapat tersaji suatu lingkungan yang fungsional dan estetis.

Untuk memperdalam kajian arsitek lansekap dibutuhkan pemahaman tentang pengaturan ruang di alam terbuka juga memerlukan ilham sebagai wujud dari seni, sehingga dapat menggabungkan elemen-elemen lansekap alami dan buatan manusia, tidak hanya itu akan tetapi juga dengan segenap kegiatan makhluk hidup

yang ada, dengan tujuan agar tercipta suatu karya lingkungan dalam bentuk ekosistem yang lebih berguna atau fungsional, lebih indah, efisien dan efektif, teratur, tertib, dan serasi yang dapat memberikan kepuasan jasmani dan rohani bagi yang melihat maupun menikmatinya (Irwan, 2005).

2.2 Perancangan Lansekap (*Landscape Site Planning*)

Menurut Hakim (1987), Perancangan tapak (*Landscape Site Planning*) di dalamnya juga tercakup perancangan lansekap (*landscape design*), merupakan usaha penanganan tapak (site) secara optimal melalui proses keterpaduan penganalisaan dari suatu tapak dan kebutuhan program penggunaan tapak menjadi suatu sintesis yang kreatif, dengan demikian setiap elemen dan fasilitas akan diletakkan di atas lahan dalam keterpaduan fungsi dan selaras dengan karakteristik tapak dan lingkungan alamnya.

Proses perancangan yang sistematis pada garis besarnya terbagi menjadi dua bagian yaitu: tahap program dan tahap desain. Pada tahap program lebih ditekankan pada penganalisaan segala aspek yang terkait pada rancangan hingga menghasilkan suatu konsep sistematis yang nantinya menjadi landasan pada tahap desain.

2.3 Pertimbangan Perancangan

2.3.1 Pertimbangan Ruang

Ruang adalah sebuah bidang yang diperluas dalam arah yang berbeda dari arah asalnya akan menjadi sebuah ruang. Ruang adalah daerah 3 dimensi dimana obyek dan peristiwa berada. Ruang memiliki posisi serta arah yang relatif, terutama bila suatu bagian dari daerah tersebut dirancang sedemikian rupa untuk tujuan tertentu. Sebagai bentuk 3 dimensi, ruang sangat terkait dengan volume. Secara konsep, sebuah volume mempunyai tiga dimensi, yaitu: panjang, lebar, dan tinggi. Semua volume dapat dianalisis dan dipahami terdiri atas:

- Titik atau ujung di mana beberapa bidang bertemu.
- Garis atau sisi-sisi di mana dua buah bidang berpotongan.
- Bidang atau permukaan yang membentuk batas-batas volume, sebagai unsur tiga dimensi, dalam perbendaharaan perancangan arsitektur suatu ruang dapat dibagi menjadi ruang kosong (*void*), yaitu ruang yang dibatasi oleh bidang-bidang dan ruang isi (*solid*) yaitu ruang yang ditempati massa. (<http://ardi-architect.blogspot.com/2010/05/definisi-ruang.html>).

Ruang terbuka terbagi atas 2 kategori, yaitu ruang terbuka aktif dan ruang terbuka pasif.

1. Ruang terbuka aktif, adalah ruang terbuka yang dibangun dan dikembangkan dengan kegiatan manusia seperti; bermain, olahraga, dan jalan-jalan. Ruang terbuka ini dapat berupa plaza, lapangan olahraga, tempat bermain anak dan remaja, penghijauan tepi sungai, taman kota, kebun binatang danau pemancingan dan sebagainya.

2. Ruang terbuka pasif, adalah ruang terbuka yang dibangun untuk meningkatkan atau menunjang ekosistem setempat seperti; penghijauan tepian jalur jalan, penghijauan tepian rel kereta api, penghijauan tepian bantaran sungai, dan sebagainya (Suharto, 1994).

2.3.2 *Pertimbangan Vegetasi*

Mengingat pentingnya keberadaan lapangan golf yang merupakan ruang terbuka hijau dan sebagai sarana penunjang kegiatan olah raga dan rekreasi bagi warga kota, maka dibutuhkan pemeliharaan (*maintenance*) pasca pembangunan agar dapat dioptimalkan fungsinya, terutama ekologi, estetika, sosial dan ekonomi yang sangat menunjang kehidupan warga kota. (Hakim dan Utomo, 2003).

Dalam kaitannya dengan perencanaan lansekap, tata hijau (*planting design*) merupakan suatu hal pokok yang menjadi dasar dalam pembentukan luar.

Penataan dan perancangan tanaman mencakup; habitat tanaman, karakteristik tanaman, fungsi tanaman, dan peletakan tanaman (Hakim dan Utomo, 2003).

Nilai estetika tanaman diperoleh dari perpaduan antara warna daun, batang, bunga, bentuk fisik tanaman seperti batang, percabangan, dan tajuk, tekstur tanaman, skala tanaman, dan komposisi tanaman. Nilai estetika tanaman dapat pula diperoleh dari satu tanaman, atau sekelompok tanaman yang sejenis, dan kombinasi tanaman berbagai jenis ataupun kombinasi antara tanaman dengan elemen lansekap lainnya (Hakim dan Utomo, 2003).

2.3.3 *Pertimbangan Sirkulasi*

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan pola penggunaan lahan sehingga sirkulasi merupakan penggerak dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Untuk itu hendaknya diadakan pembagian sirkulasi antara manusia dan hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi dua macam, antara lain:

1. Sirkulasi kendaraan

Secara hirarki sirkulasi kendaraan dapat dibagi menjadi dua jalur, yaitu:

- a. Jalur distribusi, yaitu jalur untuk gerak perpindahan lokasi (jalur cepat).
- b. Jalur akses, yaitu jalur yang melayani hubungan jalan dengan pintu masuk bangunan.

2. Sirkulasi manusia

Sirkulasi manusia dapat berupa pedestrian atau *mall* yang membentuk hubungan erat dengan aktivitas kegiatan di dalam tapak. Hal yang perlu dipertimbangkan adalah lebar jalan, pola lantai, kejelasan orientasi, dan lampu jalan.

Menurut Hakim (1987), sistem sirkulasi dengan ruang erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan pola penggunaan lahan, sehingga merupakan penggerak dari suatu ruang ke ruang yang lain. Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

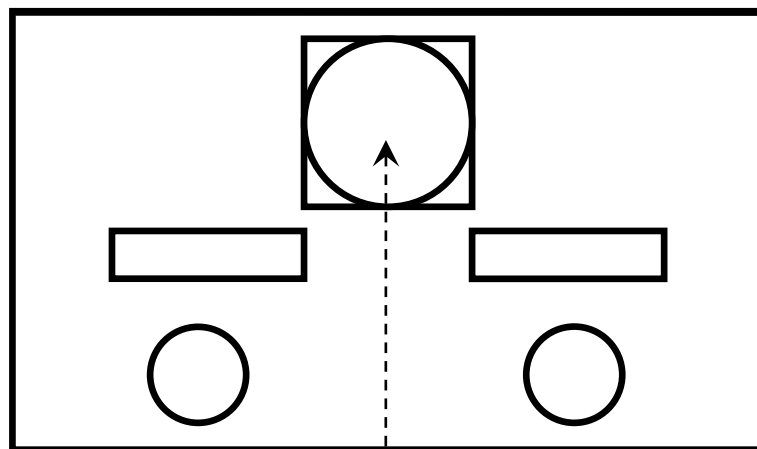
- a. Jalur sirkulasi melalui ruang, yang memiliki karakteristik antara lain: (1) integritas masing-masing kuat, (2) bentuk alur cukup fleksibel.

- b. Jalur memotong ruang, dengan karakteristik yaitu mengakibatkan terjadinya ruang gerak dan ruang diam.
- c. Jalur sirkulasi berakhir pada ruang, memiliki karakteristik antara lain: (1) lokasi ruang menentukan arah, (2) sering digunakan pada ruang bernilai fungsional dan simbolis.

Dalam hal sistem sirkulasi, terdapat tiga sistem pencapaian terhadap ruang yang erat hubungannya dengan sistem sirkulasi, antara lain:

1. Pencapaian frontal

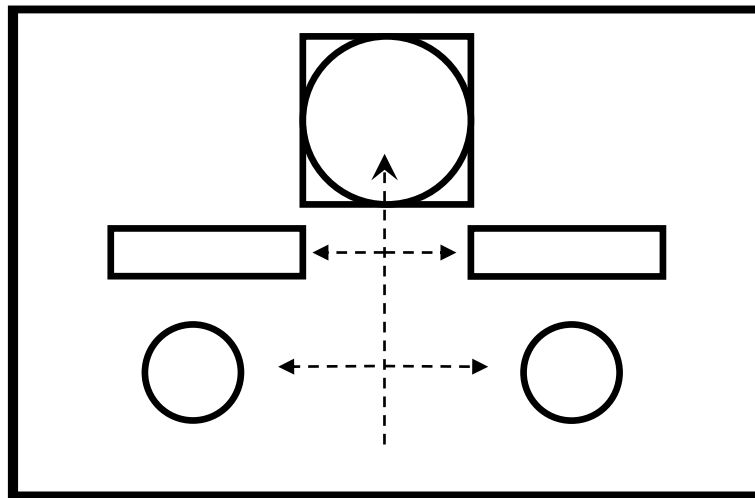
Sistem yang mengarah dan lurus ke objek ruang yang dituju tanpa dihalangi oleh apapun. Sistem pencapaian ini memiliki kelebihan yang berupa pandangan visual objek yang dituju jelas terlihat dari jauh, namun memiliki kekurangan yaitu pengguna tidak bisa mengetahui hal-hal lain yang berada di sekeliling objek utama (Gambar 1).



Gambar 1. Pencapaian frontal.

2. Pencapaian ke samping

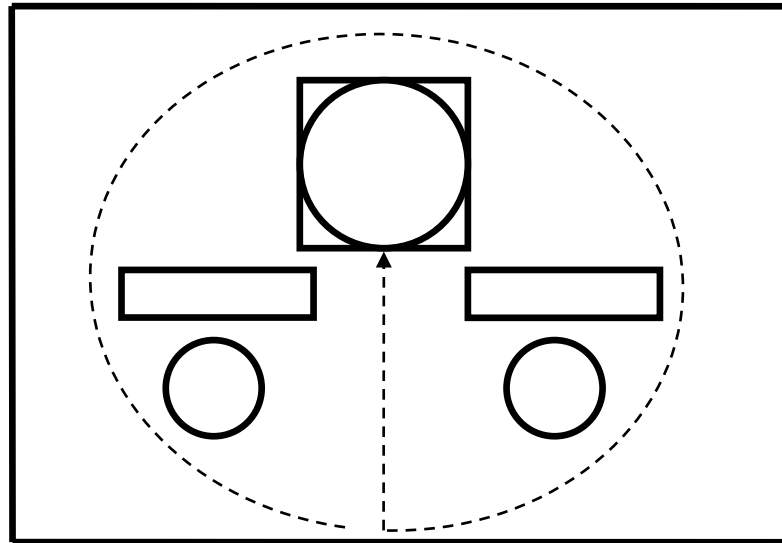
Pencapaian ke samping dapat memperkuat efek perspektif pada objek yang dituju. Jalur pencapaian dapat dibelokkan berkali-kali untuk memperbanyak urutan ruang sebelum mencapai objek sehingga pengguna dapat mengetahui hal-hal lain yang berada di sekeliling objek utama (Gambar 2).



Gambar 2. Pencapaian ke samping.

3. Pencapaian memutar

Pencapaian memutar dapat memperlambat dan memperbanyak urutan ruang dan memperlihatkan tiga dimensi dari objek dengan mengelilinginya sehingga pengguna dapat mengetahui hal-hal lain yang berada di sekeliling objek utama (Gambar 3).



Gambar 3. Pencapaian memutar.

2.3.4 Pertimbangan Tata Hijau

Menurut Hakim dan Utomo (2003), salah satu kelebihan dari arsitektur lansekap adalah dapat mengubah ruang dengan komponen material lunak seperti tanaman, pepohonan dan air. Menurut Hakim dan Utomo (2003), elemen lembut (*soft material*) tidak mempunyai bentuk yang tetap dan selalu berkembang sesuai dengan masa pertumbuhannya, sehingga menyebabkan bentuk dan ukurannya selalu berubah. Perubahan tersebut terlihat dari bentuk, tekstur, warna, dan ukurannya. Di daerah beriklim tropis dikenal dua macam tanaman ditinjau dari massa daunnya yaitu;

1. Tanaman yang menggugurkan daun (*Deciduous plants*)
 Contohnya : Flamboyant, bungur, dan angsana.
2. Tanaman yang hijau sepanjang tahun (*Evergreen*)
 Contohnya : Jenis-jenis cemara, dan jenis-jenis palem.

Pada kawasan Padang Golf Sukarame pertimbangan tata hijau dapat dilihat dari fungsi tanaman dan estetika tanaman, karena selain kawasan ruang terbuka hijau juga sebagai sarana rekreasi dan taman yang dapat dinikmati keindahannya. Fungsi tanaman dapat dilihat dari sudut pandang secara ekologis dan secara perancangan lansekap, yaitu:

1. Secara ekologis, tanaman mampu:
 - a. Menyerap CO₂ dan menghasilkan O₂ bagi makhluk hidup di siang hari.
 - b. Memperbaiki iklim mikro.
 - c. Mencegah terjadi erosi atau pengikisan permukaan tanah (*run off*).
 - d. Menyerap air hujan.
 - e. Pelestarian plasma nutfah.
 - f. Habitat satwa.
2. Pada perancangan lansekap, tanaman berfungsi sebagai:
 - a. Komponen pembentuk ruang.
 - b. Pembatas pandangan.
 - c. Pengontrol angin, suara, dan sinar matahari.
 - d. Penghasil bayang-bayang keteduhan.
 - e. Aksentuasi dan keindahan lingkungan (Hakim, 2000).

Berdasarkan penilaian dari sudut pandang tersebut, maka pemilihan jenis dan fungsi tanaman harus diperhatikan dengan baik. Hal ini dikarenakan tanaman sebagai elemen *soft material* mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang dipengaruhi oleh faktor alam dan tempat tumbuhnya seperti kesesuaiannya dengan suhu lingkungan, jenis tanah, curah hujan, kelembaban, ketinggian tanah di atas

permukaan laut, dan pH tanah pada tapak yang menyebabkan perubahan bentuk, tekstur, warna, dan ukuran sehingga penggunaan tanaman menjadi lebih bervariasi.

2.3.5 Sistem Utilitas dalam Lansekap

Hakim dan Utomo (2003) menyatakan bahwa penerapan rekayasa lansekap dalam sistem utilitas lansekap atau sasaran penunjang antara lain sebagai berikut:

1. Sistem irigasi penyiraman

Sistem irigasi penyiraman bagi suatu rencana lansekap dipandang penting, mengingat kebutuhan air sangat diperlukan bagi kelangsungan hidup tanaman dan sangat membantu dalam pemeliharaan tanaman. Penyiraman dapat dilakukan secara manual ataupun mekanik. Secara manual dimaksudkan dengan mengambil air dari kolam *reservoir* air dan disiramkan dengan menggunakan tenaga manusia, sedangkan secara mekanik yaitu memanfaatkan teknologi irigasi dan pompanisasi.

2. Sistem penerangan luar (*outdoor lighting system*)

Perancangan lansekap harus disertai dengan pemikiran tentang penerangan luar karena ruang luar yang dirancang tidak hanya dapat dimanfaatkan pada siang hari namun perlu dipikirkan pemanfaatannya pada malam hari.

3. Tempat parkir

Parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang bersifat sementara karena ditinggalkan oleh pengemudinya. Secara hukum dilarang untuk parkir di

tengah jalan raya; namun parkir di sisi jalan umumnya diperbolehkan. Fasilitas parkir dibangun bersama-sama dengan kebanyakan gedung, untuk memfasilitasi kendaraan pemakai gedung, termasuk dalam pengertian parkir adalah setiap kendaraan yang berhenti pada tempat-tempat tertentu baik yang dinyatakan dengan rambu lalu lintas ataupun tidak, serta tidak semata-mata untuk kepentingan menaikkan atau menurunkan orang dan barang (wekepedia Indonesia).

Hampir semua aktivitas kegiatan di ruang terbuka memerlukan sarana tempat parkir. Kebutuhan akan tempat parkir dalam suatu perancangan tapak lansekap merupakan bagian dari prasarana lingkungan (Hakim dan Utomo, 2003).

Dalam penentuan tata letak, parkir memiliki beberapa kriteria, antara lain:

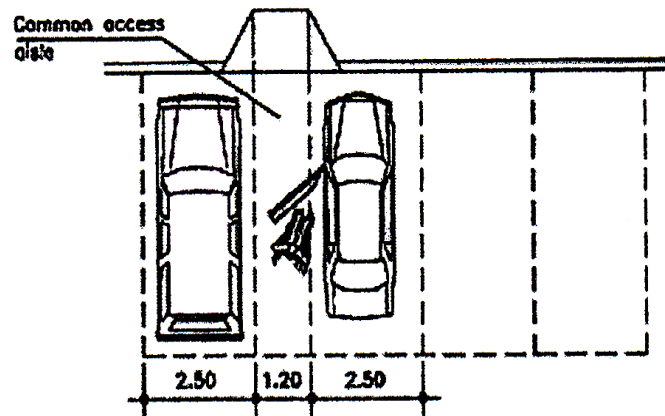
1. Parkir terletak pada permukaan tapak yang datar, apabila permukaan tanah awalnya mempunyai kemiringan, maka perlu dipikirkan penggunaan *grading* dengan sistem *cut and fill*. Lokasi permukaan yang datar pada area parkir dimaksudkan untuk menjaga keamanan kendaraan saat parkir agar kendaraan tidak menggelinding.
2. Penempatan parkir tidak terlalu jauh dari pusat kegiatan. Bila jarak antara tempat parkir dengan pusat kegiatan cukup jauh, maka diperlukan sirkulasi yang jelas dan terarah menuju ataupun dari area parkir, atau perlu adanya penerangan yang baik pada malam hari dan kendaraan khusus yang akan menghantarkan ke pusat kegiatan.

Sistem yang digunakan pada tempat parkir biasanya menggunakan sistem sudut terhadap sisi jalan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Parkiran dengan sudut 90° atau tegak lurus (*Perpendicular*)

Sistem parkir 90° (Gambar 4) sangat efisien ditinjau dari luas atau kapasitas kendaraan, namun sistem parkir ini mengganggu sirkulasi bagi kendaraan lain.

Parkir tegak lurus (Perpendicular)



Gambar 4. Parkiran dengan sudut 90° (*Perpendicular*).