

BAB 2 TINJAUAN TEORETIKAL

2.1. PENDEKATAN ANALOGI

2.1.1. ARSITEKTUR ANALOGI

Analogi adalah satu dari beberapa pendekatan bentuk yang dapat digunakan pada tahap desain dalam arsitektur. Seorang perancang yang menggunakan pendekatan analogi memiliki tujuan sebagai alat komunikasi kepada kalangan umum terhadap gagasan atau ide dalam desain bangunan. Istilah analogi dalam arsitektur mengacu pada penggunaan unsur kesamaan terhadap suatu hal, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, dalam pengolahan bentuk atau desain. Keberhasilan suatu konsep analogi dapat dilihat dari sejauh mana karya arsitektur tersebut dapat berkomunikasi dengan pengamat atau orang yang melihatnya. Desain analogi dianggap berhasil jika dapat dimengerti atau maksudnya tersampaikan dengan jelas, dan mayoritas orang yang melihatnya dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan.

Terdapat beberapa pemahaman mengenai analogi yang di mana pendekatan analogi banyak digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam perancangan. Berikut pengertiannya :

Pemahaman analogi dalam KBBI :

1. Persamaan atau penyesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan
2. Kesepadanan antara bentuk bahasa yang menjadi dasar terjadinya bentuk lain
3. Sesuatu yang sama dalam bentuk, susunan, atau fungsi, tetapi berlainan asal-usulnya sehingga tidak ada hubungan kekerabatan
4. Kesamaan sebagian ciri antara dua benda atau hal yang dapat dipakai untuk dasar perbandingan

Penjelasan Geofferey Broadbent mengenai analogi, yaitu :

Geofferey Broadbent menyatakan bahwa analogi adalah mekanisme utama dalam mengubah analisis menjadi sintesis. Artinya, pendekatan analogi tidak hanya mencakup peniruan bentuk obyek alam yang dijadikan analogi, tetapi juga melibatkan proses analisis dan penggabungannya untuk menciptakan bentuk baru yang masih mempertahankan kemiripan visual dengan obyek yang dijadikan analogi. Pentingnya dalam analogi adalah terdapatnya kesamaan antara bangunan dengan obyek yang dijadikan analogi. Kesamaan di sini bukanlah berarti meniru obyek secara sempurna dan hanya memperbesar ukurannya, melainkan menyampaikan pesan yang sama. Karenanya,

analogi memiliki nilai yang sangat tinggi karena sifatnya yang sangat personal dan dapat dimengerti oleh setiap individu.

2.1.2. JENIS ARSITEKTUR ANALOGI

Menurut penjelasan yang disimpulkan dari jurnal yang ditulis oleh Izzati (Izzati, 2021), pandangan para pakar seperti Duerk dan Broadbent menyebutkan beberapa jenis konsep analogi dalam arsitektur, termasuk analogi langsung, analogi personal, dan analogi simbolik. Secara khusus, Duerk juga memperkenalkan satu jenis analogi baru yang disebut analogi fantasi.

1. Analogi Personal

Analogi personal merupakan pendekatan analogi yang menggunakan persepsi seseorang di mana orang tersebut menempatkan diri berada dalam obyek desain. Dapat dikatakan bahwa desainer menjadikan diri sendiri sebagai subyek dari permasalahan yang akan diselesaikan melalui desain arsitektur.

2. Analogi Langsung

Analog ini dipakai untuk membandingkan suatu obyek dengan beberapa fungsi bangunan yang direncanakan, di mana perbandingan tersebut dimanfaatkan untuk memunculkan ide desain. Perbandingan tersebut dipergunakan untuk mengungkapkan aspek-aspek dari permasalahan desain yang belum teratasi dalam tahap riset proyek tersebut. Konsep analogi ini didasarkan pada prinsip-prinsip yang sederhana dan mudah dipahami oleh orang lain. Pendekatan yang diterapkan pada jenis analogi ini bersandar pada fakta-fakta yang berasal dari berbagai disiplin ilmu yang dapat dengan mudah dimengerti secara umum.

3. Analogi Simbolik

Ini adalah jenis analogi yang memanfaatkan makna khusus yang tersirat yang diterapkan dalam desain arsitektur. Unsur-unsur tersirat tersebut dapat berupa simbol, mitologi, dan bentuk lain dari representasi. Penjelasan dari sumber lain menyatakan bahwa analogi simbolik adalah representasi dari sesuatu yang sudah dikenal secara luas.

4. Analogi fantasi

Analogi fantasi merupakan varian lain dari analogi yang lebih bersifat abstrak, di mana imajinasi menjadi fokus utama dalam pembuatan desain. Konsep fantasi saat ini terus berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi dalam bidang

desain arsitektur, di mana teknologi digunakan sebagai sarana untuk menciptakan ide-ide kreatifnya.

2.1.3. PRINSIP ARSITEKTUR ANALOGI

Menurut (Izzati, 2021), prinsip atau kinerja yang terdapat pada desain yang mengusung analogi antara lain :

1. Hasil desain memiliki kemiripan visual dengan obyek yang menjadi acuan / pembandingnya.
2. Hasil desain dapat menyampaikan ide sesuai dengan maksud desain di awal
3. Hasil desain dengan konsep arsitektur analogi tidak menimbulkan interpretasi lain.

2.2. CERITA, PESAN, DAN MAKNA TIRTA PERWITASARI

2.2.1. CERITA TIRTA PERWITASARI

Tirta Perwitasari adalah sebuah cerita dalam pertunjukan wayang kulit yang terdapat dalam Mahabarata. Cerita tersebut mengisahkan tentang Werkudara, salah satu dari lima anggota keluarga Pandawa yang bertekad untuk menemukan air kehidupan yang disebut Tirta Perwitasari. Werkudara percaya bahwa dengan menemukan air tersebut, ia akan memperoleh kekuatan yang tak tertandingi. Saat Pandawa dan Kurawa terlibat dalam pertempuran sengit di Padang Kurusetra, Werkudara mengambil kesempatan untuk mencari Tirta Perwitasari. Meskipun mengetahui dari guru Werkudara yaitu Resi Durna bahwa air itu berada di samudra terdalam dan dijaga oleh naga raksasa bernama Nerbuwana, Werkudara tidak gentar dan memutuskan untuk menyelami samudra.

Dalam kedalaman samudra, Werkudara menghadapi serangan dari Nerbuwana. Meski terjadi pertempuran sengit, Werkudara berhasil mengalahkan naga raksasa itu dengan menancapkan Kuku Pancakana ke dalam tubuh Nerbuwana. Namun, tiba-tiba muncul makhluk mungil yang menyerupai Werkudara dan mengaku sebagai Dewa Ruci. Dewa Ruci mengungkapkan bahwa Tirta Perwitasari sebenarnya ada di dalam diri Werkudara sendiri, bahwa kekuatan sejati ada dalam keberadaannya.

Cerita ini menggambarkan pencarian Werkudara yang awalnya untuk kekuatan fisik melalui Tirta Perwitasari, tetapi akhirnya menemukan kekuatan sejati di dalam dirinya sendiri. (Wibisono, 2021)

2.2.2. PESAN DAN MAKNA CERITA TIRTA PERWITASARI

Dalam Cerita Wayang Tirta Perwitasari, tokoh wayang yaitu Werkudara dapat didefinisikan sebagai diri kita sendiri. Werkudara merasa hidupnya tidak ada perkembangan atau merasa hidupnya hanya berhenti pada garis hidup itu saja padahal segala yang diimpikan sudah terpenuhi sehingga ada keinginan kuat untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup. Dalam cerita tersebut, Werkudara akhirnya mencari Tirta Perwitasari dan berjuang untuk mendapatkannya. Setelah menemukan Tirta Perwitasari, Werkudara tersadar bahwa hal tersebut adalah dirinya sendiri sehingga dapat disimpulkan bahwa potensi yang dimiliki itu bukan ditemukan pada luar diri namun ada pada dalam diri itu sendiri biarpun awalnya tertutup oleh sesuatu namun pada akhirnya akan terlihat juga.

Cerita ini mengajarkan nilai-nilai tentang pencarian diri, keberanian, dan pemahaman akan kebenaran yang lebih tinggi. Pencarian ini mencerminkan dorongan manusia untuk mencari kekuatan atau keunggulan, baik dalam konteks fisik maupun spiritual. Keberanian dalam diri sendiri diartikan sebagai representasi dari pertarungan batin atau pertarungan dalam diri sendiri. Menyelami samudra dan melawan naga raksasa mungkin mencerminkan tantangan dan rintangan yang harus dihadapi dalam mencapai tujuan hidup. Makna Tirta Perwitasari sebagai jati diri sendiri menunjukkan bahwa keberanian, kekuatan, dan kebijaksanaan sejati terletak dalam pengenalan diri dan kemampuan untuk mengelola tantangan hidup.

2.3. PRESEDEN

2.3.1. MUSEUM NASIONAL SEJARAH AFRIKA AMERIKA (NMAAHC – *NATIONAL MUSEUM OF AFRICAN AMERICAN HISTORY AND CULTURE*)

Museum Nasional Sejarah Afrika Amerika berada di *Washington, DC* dan dibangun pada tahun 2016 dengan arsitek utama adalah Davis Brody Bond dari *Adjaye Associates*. Salah satu ruang khas museum adalah Gedung Kontemplatif. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan gedung museum adalah membangun hubungan yang bermakna dengan situs serta hubungan konseptual yang kuat dengan warisan Afrika Amerika secara mendalam dan telah lama ada. Poin utama dalam konsep desain yang diterapkan yaitu bentuk bangunan “Corona”, ekstensi dari bangunan menghadap lanskap (dalam hal ini teras), dan amplop kerawang perunggu. (Associates, n.d.)

Konsep ruang korona diterapkan pada struktur yang membentang di atas bagian puncak bangunan dengan tujuan menciptakan efek visual yang menarik dan ikonik. Makna dalam konsep korona tersebut melambangkan mahkota, simbol kekuasaan dan kemuliaan, yang secara simbolis merefleksikan kekuatan dan kontribusi komunitas Afrika Amerika.

Ruang korona juga menciptakan bayangan yang bergerak-gerak pada permukaan bangunan untuk menciptakan permainan cahaya dan bayangan yang dinamis. Desain ruang korona ini memberikan sentuhan kontemporer pada bangunan yang sekaligus merefleksikan kekayaan dan kompleksitas sejarah Afrika Amerika.

NMAAHC memiliki desain dengan memperhatikan pengalaman visual dan arsitektur lanskapnya. Bagian bangunan yang menghadap ke lanskap atau teras didesain dengan mempertimbangkan sejumlah elemen yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Konsep ini diwujudkan dengan mempertahankan bagian bangunan yang berada di bawah tanah lebih dari setengahnya dan memiliki lima lantai di atasnya sehingga menciptakan profil lanskap yang lembut. Bagian bawah atap teras dimiringkan ke atas untuk memungkinkan adanya pantulan air yang mengalir di bawahnya. Area tertutup ini menciptakan iklim mikro di mana angin sepoi-sepoi berpadu dengan air dungun untuk memberikan tempat perlindungan dari sinar matahari. Perpanjangan bangunan ke arah lanskap menciptakan ruang terbuka yang menyatukan interior dan eksterior. Seluruh bangunan dilapisi dengan kisi-kisi perunggu hias yang merujuk pada sejarah kebudayaan Afrika-Amerika.

Dari penjelasan konsep desain pada Museum Nasional Sejarah Afrika Amerika ditemukan bahwa pendekatan yang dilakukan menggunakan pendekatan analogi dengan jenis analogi yaitu analogi simbolik. Analogi simbolik diterapkan melalui desain fasad bangunan dan menghubungkannya dengan lingkungan sekitar sehingga menghasilkan ruang luar yang menjembatani kesenjangan antara interior dan eksterior dengan menciptakan permainan cahaya dan bayangan. Begitu juga memberikan konsep ruang korona pada struktur untuk merefleksikan kekuatan dan kontribusi komunitas Afrika-Amerika.

2.3.2. TAMAN WISATA AIR TIRTA GANGGA

Taman air Tirta Gangga berlokasi di Desa Abadi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Bali merupakan taman kerajaan yang sekarang dibuka sebagai tempat wisata. Dahulu merupakan taman air milik Kerajaan Karangasem yang dibangun oleh Raja Karangasem, Anak Agung Anglurah Ketut Karangasem Agung pada tahun 1946. Tirta Gangga berasal dari kata "Tirta" yang bermakna air suci dan kata "Gangga" yang merupakan nama sebuah sungai suci di India. Maksud dari pemberian nama tersebut bahwa taman ini memiliki air suci yang berasal dari Sungai Gangga dan sebagai penghormatan kepada masyarakat pemeluk agama Hindu. Terdapat tiga bangunan yang menjadi dominasi di kawasan tersebut yaitu patung, bangunan kolam, dan area perkebunan. Ketiga hal tersebut memiliki makna masing-masing. (Karangasem, n.d.)

Patung yang dibangun berada di pintu masuk gerbang pertama diibaratkan prajurit yang berjaga ataupun menyambut orang yang datang ke tempat tersebut layaknya sebuah wilayah kerajaan. Patung-patung tersebut berjejeran dengan jalan setapak yang terbuat dari batu yang tersusun seperti rangkaian jembatan dan berada di dalam kolam. Kolam tersebut memiliki kesan bahwa untuk mencapai sesuatu membutuhkan keberanian dalam melewatinya. Di samping kolam terdapat taman yang memiliki menara air yang tingginya 10 meter. Menara air ini bentuknya berundak-undak mengibaratkan atap pura sebagai penghormatan kepada masyarakat pemeluk agama Hindu.

Dari penjelasan konsep desain pada Taman Wisata Air Tirta Gangga ditemukan bahwa pendekatan yang dilakukan menggunakan pendekatan analogi dengan jenis analogi yaitu analogi simbolik. Analogi simbolik diterapkan melalui desain kawasan taman wisata yaitu terdapat kolam air, patung, dan area perkebunan. Di dalam desain tersebut memiliki makna sendiri-sendiri untuk mendefinisikan bahwa tempat tersebut adalah taman kerajaan dan sebuah penghormatan kepada masyarakat pemeluk agama Hindu.

2.4. PERANCANGAN KAWASAN WISATA

2.4.1. PERANCANGAN KAWASAN WISATA ALAM BAGIAN DARI ARSITEKTUR LANSKAP

Pandangan masyarakat umum terhadap arsitektur lanskap dipahami sebagai suatu bentang alam atau perencanaan lingkungan, perencanaan tapak atau perancangan perkotaan. Menurut Eckbo dalam bukunya tahun 1969, arsitektur lanskap dipahami sebagai bagian dari suatu area terbangun atau dibentuk oleh manusia pada area sekitar bangunan seperti luas bangunan, jalan, utilitas, hingga lingkungan bebas yang kemudian dirancang menjadi ruang manusia sebagai ruang untuk tempat tinggal manusia. Perancangan lanskap lebih terlibat pada perancangan yang menyangkut lingkungan luar bangunan seperti perancangan tapak, perancangan kota, perancangan rekreasi, dan permasalahan wilayah. Beberapa perancangan tersebut perlu dilakukan perancangan lanskap karena fungsi dari perancangan lanskap menghubungkan segala kemungkinan fisik terbaik terhadap orang dan lingkungan sekitar. Penegasan lain mengenai arsitektur lanskap yang ikut ambil bagian dalam proses perancangan kawasan yaitu pada pendapat Laurie pada tahun 1994, dijelaskan bahwa arsitektur lanskap merupakan semua yang dapat dan harus dilakukan dengan mengubah dan atau menyesuaikan kawasan lahan agar siap terhadap program baru. Menurut Newton pada tahun 1971, berpendapat bahwa arsitektur lanskap merupakan seni dan pengetahuan mengenai penataan di permukaan bumi yang berkaitan dengan ruang-ruang dan segala sesuatu yang berada di atas

permukaan bumi untuk menemukan efisiensi, keselamatan, kesehatan, dan kebahagiaan umat manusia. (Wulansari, 2015)

Dalam proses perancangan arsitektur lanskap, seorang perancang perlu memperhatikan empat elemen yang disoroti oleh Eckbo, yang meliputi :

1. Kepribadian yang mewakili desainer
2. Permasalahan teknis
3. Fungsional atau permasalahan penggunaan
4. Permasalahan estetika

Perencanaan lanskap adalah keahlian yang melibatkan pengumpulan dan penafsiran data, proyeksi masa depan, identifikasi masalah, dan penyusunan pendekatan yang logis untuk menyelesaikan tantangan tersebut, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Knudson (1980). Proses perencanaan lanskap dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, di antaranya adalah :

1. Pendekatan sumber daya
2. Pendekatan aktivitas
3. Pendekatan ekonomi
4. Pendekatan perilaku

Dalam pandangan umum, orang sering memandang lanskap sebagai suatu perencanaan tapak. Laurie menyatakan bahwa perencanaan tapak adalah suatu metode pendekatan masa depan terhadap suatu lahan, yang dipandu oleh imajinasi serta sensitivitas terhadap analisis tapak. Gold dalam Gunn mengemukakan bahwa prinsip-prinsip umum dalam perencanaan lanskap, terutama yang berkaitan dengan kawasan rekreasi / wisata, adalah :

1. Semua orang harus melakukan aktivitas dan memakai fasilitas rekreasi
2. Rekreasi harus dikoordinasikan dengan kemungkinan rekreasi yang lain untuk menghindari duplikasi
3. Rekreasi harus berintegrasi dengan pelayanan umum lain seperti kesehatan, pendidikan, dan transportasi
4. Fasilitas harus dapat beradaptasi dengan permintaan di masa yang akan datang
5. Masyarakat dan sistem sosial budayanya harus terlibat dalam proses perencanaan
6. perencanaan lokal dan regional harus berintegrasi
7. terlebih dahulu harus tersedia lahan yang akan dikembangkan dan dirancang sebagai kawasan wisata

8. fasilitas yang ada harus menjadikan lahan yang tersedia menjadi seefektif mungkin dalam menyediakan tempat yang sesuai dengan daya dukung lingkungannya demi kenyamanan, keamanan, dan kebahagiaan pengunjung.

Perencanaan lanskap untuk kawasan wisata adalah suatu proses perencanaan yang disesuaikan dengan program rekreasi untuk menjaga kelestarian lanskap. Program wisata alam diciptakan untuk menghasilkan lingkungan luar atau alam terbuka yang mendukung aktivitas rekreasi manusia, sesuai dengan keinginan, kepuasan, dan kenyamanan mereka. Proses perencanaan dimulai dengan memahami sifat, karakter, dan kebijakan penggunaan lahan manusia dalam kawasan wisata.

2.4.2. RUANG DALAM PERANCANGAN LANSKAP

Untuk membuat atau merancang proyek arsitektur lanskap, seorang desainer lanskap harus memiliki pemahaman yang baik tentang ruang, terutama pada ruang luar. Manusia secara konstan selalu berinteraksi dengan ruang di sekitarnya. Ruang merupakan bagian penting dari kehidupan manusia di mana mereka berada, merasakan, berpikir, dan menciptakan ruang untuk mencerminkan realitas dunia mereka. Segala aspek kehidupan dan aktivitas manusia sangat terkait erat dengan konsep ruang. Setiap interaksi manusia dengan lingkungannya, baik secara visual, pendengaran, penciuman, perabaan, atau perasaan, selalu menciptakan sensasi ruang. Oleh karena itu, perancangan ruang harus selalu mempertimbangkan kebutuhan manusia baik dari segi dimensi maupun aspek psikologis dan emosional.

2.4.2.1. RUANG TERBUKA

Ruang terbuka adalah salah satu ciri khas dari arsitektur ruang luar, yang dapat memiliki batasan atau terbuka, dan mencakup berbagai elemen lanskap. Ini mencakup segala bentuk lanskap, seperti trotoar, taman, jalur rekreasi, dan lain-lain. Menurut Ashihara pada tahun 1993, ruang luar merupakan bagian dari lingkungan buatan manusia yang memiliki arti khusus dan merupakan bagian integral dari alam. Ruang terbuka dapat didefinisikan sebagai area tanah atau air di daerah pertokoan yang tidak mencakup mobil atau bangunan, atau area tanah yang belum dikembangkan di lingkungan perkotaan. Menurut Gehl dalam Wolley, 2003, dilihat dari sudut pandang pengguna, ruang terbuka adalah tempat yang memfasilitasi berbagai jenis aktivitas, termasuk kegiatan rekreasi, olahraga, dan pengalaman alam bagi para pengguna. Ruang terbuka dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis kegiatan, bentuk, karakteristik, dan kesan fisik yang dimilikinya.

Berdasarkan kegiatan, ruang terbuka dikelompokkan sebagai berikut :

1. Ruang Terbuka Aktif

Adalah ruang terbuka yang mempunyai unsur-unsur kegiatan di dalamnya seperti plaza, lapangan olahraga, tempat bermain anak, penghijauan di tepi sungai dan lainnya.

2. Ruang Terbuka Pasif

Adalah ruang terbuka yang di dalamnya tidak mengandung unsur-unsur kegiatan manusia, seperti penghijauan sebagai sumber pengudaraan lingkungan yang berada pada tepian jalur jalan, penghijauan sebagai jarak terhadap rel kereta api dan penghijauan bantaran sungai.

Berdasarkan bentuknya, ruang terbuka dikelompokkan sebagai berikut :

1. Ruang terbuka bentuk memanjang (koridor) pada umumnya hanya mempunyai batas pada sisi-sisinya, seperti jalan dan sungai
2. Ruang terbuka bentuk membulat (kawasan) pada umumnya mempunyai batas di sekelilingnya, seperti lapangan upacara, area rekreasi, dan lapangan olahraga.

Berdasarkan sifatnya, ruang terbuka dikelompokkan sebagai berikut :

1. Ruang terbuka lingkungan merupakan ruang terbuka yang terdapat pada suatu lingkungan dan sifatnya umum
2. Ruang terbuka antar bangunan merupakan ruang terbuka yang terbentuk oleh massa bangunan dan dapat bersifat umum ataupun pribadi sesuai dengan fungsi bangunannya

Berdasarkan kesan fisiknya, ruang terbuka dikelompokkan sebagai berikut :

1. Ruang positif adalah ruang terbuka yang diolah dengan peletakan massa bangunan atau obyek yang melingkupi dan memiliki fungsi
2. Ruang negatif / mati (*death space*) adalah ruang terbuka yang menyebar dan tidak berfungsi dengan jelas serta bersifat negatif, biasanya terjadi secara spontan tanpa kegiatan tertentu. Ruang ini terbentuk dengan tidak direncanakan, tidak terlindungi, dan tidak dapat digunakan (ruang yang terbentuk dengan tidak sengaja, ruang yang tersisa). Dalam desain lanskap, ruang negatif sebaiknya dihindari.

Selain klasifikasi ruang terbuka seperti yang telah disebutkan di atas, dalam merancang suatu ruang terbuka perlu dipertimbangkan pula skala dan hierarki ruang terbuka tersebut dalam suatu luasan kawasan / kota.

2.4.2.2. APLIKASI DESAIN LANSKAP

Penerapan desain lanskap merupakan penerapan pada elemen dan unsur lanskap dalam perencanaan ruang luar dan ruang terbuka. Dalam penerapan desain ini, penting untuk mempertimbangkan beberapa hal agar desain yang dihasilkan memiliki analisis dan mendalam dan konsep yang inovatif serta dapat dipertanggungjawabkan. (Zulfiqar, 2023)

1. Bahan Material Lanskap

Terdapat dua jenis material yang digunakan dalam perencanaan dan desain arsitektur lanskap, yaitu material lunak dan material keras. Material lunak mencakup tanaman, air, dan tanah, sementara material keras terdiri dari kayu, bambu, batu, besi, aluminium, *fiberglass*, beton, dan *plywood*. Kedua jenis material ini memberikan fungsi yang berbeda dalam penggunaannya di ruang lanskap. Tanaman dalam kaitannya dengan vegetasi berfungsi sebagai penghijauan, arahan, keindahan, pengaturan pandangan, pembatas, pengendali iklim, dan habitat fauna. Identifikasi tanaman harus mempertimbangkan karakteristik seperti bentuk, tekstur, warna, fungsi, dan dimensi tanaman. Sementara itu, material keras pada desain lanskap memberikan makna dalam hal bentuk, fungsi, spesifikasi, perawatan, dan nilai ekonomisnya dalam desain lanskap.

2. Skala

Skala adalah perbandingan antara elemen atau obyek yang sedang dibandingkan. Skala menciptakan hubungan perbandingan antara bangunan atau ruang dengan obyek di sekitarnya, termasuk manusia dengan ukurannya. Dalam konteks ruang lanskap, skala memiliki beberapa tingkat perbandingan seperti skala manusia, skala generik, dan skala gambar. Skala manusia menekankan pengukuran dimensi manusia sebagai alat perbandingan terhadap obyek yang sedang dirancang. Skala generik menghubungkan elemen ruang dengan elemen lain di sekitarnya. Kemudian, skala gambar atau peta mencakup perbandingan pembesaran atau pengecilan obyek gambar yang telah dirancang. Menurut hakim (2003) dalam jurnal Zulfiqar (Zulfiqar, 2023), dalam lingkup ruang luar, terdapat jenis-jenis skala seperti skala intim, skala monumental, skala

menakutkan, dan skala ruang kota. Keempat jenis skala ini digunakan dalam konteks ruang kawasan untuk memberikan perbandingan tinggi obyek dengan manusia.

Skala intim adalah skala ruang yang memberikan keakraban dengan obyek pembandingnya ($D/H=1$). Skala monumental adalah skala ruang di mana jarak antar bangunan lebih besar dengan ketinggian obyeknya ($D/H>1$). Skala menakutkan yaitu perbandingan antara jarak antar bangunan dengan obyek lebih kecil daripada ketinggian bangunan ($D/H<1$). Skala perkotaan yaitu skala dengan lingkup yang lebih luas dalam area ruang kota atau kawasan. Berikut gambaran skala dan aplikasinya pada ruang lanskap.

3. Sirkulasi

Desain lanskap membutuhkan peran penting dari elemen sirkulasi ruang agar dapat memberikan panduan yang jelas bagi pengguna dan pelaku kegiatan. Sirkulasi merujuk pada gerakan manusia dari satu lokasi ke lokasi lainnya atau dari satu ruang ke ruang lainnya. Fungsi sirkulasi adalah sebagai jalur penghubung antara ruang luar dan ruang dalam. Terdapat beragam pola dan tata letak sirkulasi yang dapat diterapkan dalam ruang lanskap.

Terdapat beberapa faktor yang mendorong orang bergerak atau berpindah tempat yaitu karena adanya hambatan seperti situasi yang tidak menyenangkan, sesuatu hal yang di luar perhatian pengamat, kemiringan permukaan, terdapat hal yang monoton dan bosan, bahaya, dan ada yang tidak serasi. Jalur pergerakan yang ditempuh oleh pelaku kegiatan bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan keamanan sehingga pentingnya penerapan elemen sirkulasi sangat mempengaruhi konsep desain ruang lanskap.

4. Tata Hijau

Dalam sebuah ruang lanskap, vegetasi sebagai elemen tata hijau memiliki dampak terhadap kenyamanan pengguna ruang. Elemen tata hijau terdiri dari unsur keras seperti perkerasan dan unsur lembut seperti tanaman dan air. Kedua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan desain ruang lanskap yang memberikan efek visual yang mengatur konsep keseluruhan. Vegetasi berfungsi sebagai pengarah, penghijauan, dan keindahan, memengaruhi pemilihan jenis tanaman dan pohon dalam perancangan ruang luar dan terbuka. Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menata elemen tata hijau termasuk habitat tanaman, karakteristik, fungsi, penempatan, dan jenis tanaman yang sesuai.

5. Fasilitas Parkir

Pertimbangan mengenai ruang parkir dalam ruang lanskap merupakan aspek penting sebagai infrastruktur transportasi yang harus dipertimbangkan dalam perencanaan ruang terbuka, kawasan, dan perkotaan. Penyediaan tempat parkir untuk berbagai jenis kendaraan, termasuk sepeda motor, mobil, dan lebih besar, harus direncanakan secara cermat dan sesuai dengan kebutuhan agar tidak terjadi kemacetan dan untuk memastikan ketersediaan tempat parkir yang memadai. Berbagai bentuk penataan tempat parkir termasuk parkir tegak lurus, parkir sudut, parkir paralel, dan area parkir khusus untuk penyandang disabilitas.

6. Pola Lantai

Dalam perancangan ruang lanskap, penting untuk memperhitungkan pola lantai sebagai bagian dari pembentukan fungsi ruangnya. Pola lantai yang dibentuk akan terkait erat dengan jenis perkerasan dan bahan yang digunakan, baik itu bahan lembut maupun keras. Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pembentukan pola lantai di ruang terbuka termasuk tujuan dan manfaatnya, jadwal kegiatan, desain perkerasan, ukuran dan standar pola lantai, serta pilihan material, bentuk, tekstur, warna, keamanan konstruksi, dan pola lantai. Penggunaan pola lantai sebagai bentuk perkerasan dapat meningkatkan nilai estetika ruang yang direncanakan, menghindarkan lantai dari kesan monoton, dan memberikan arahan visual kepada obyek yang dituju.

7. Drainase

Drainase merupakan sistem saluran pengaliran yang terdapat di struktur jalan yang terbentuk akibat aktivitas sirkulasi manusia. Perancangan drainase harus memperhatikan asal-usul air masuk dan keluar, karakteristik air tanah, serta jenis saluran pembuangan yang akan digunakan. Dalam perencanaan tapak, penempatan dan sistem drainase merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Penyediaan saluran air dalam desain tapak, baik itu untuk tanah datar maupun berkontur, memerlukan perhitungan detail terkait kemiringan saluran agar aliran air dapat mengalir lancar menuju saluran pembuangan akhir.

8. Rekayasa Lanskap

Perancangan lanskap umumnya bertujuan untuk memahami kondisi tapak dalam berbagai situasi. Di sinilah peran rekayasa lanskap menjadi penting dalam menangani permasalahan yang terjadi terutama pada tapak dengan kontur tanah yang bervariasi. Dalam rekayasa ini, mempertimbangkan karakteristik bentuk tapak, struktur lanskap, sistem utilitas, konstruksi khusus, dan dokumen desain yang sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Penanganan tanah biasanya

melibatkan proses *grading*, penyesuaian terhadap pola sirkulasi, dan mengelola aliran air.

9. Kenyamanan Ruang

Kenyamanan ruang memiliki dampak signifikan terhadap desain lanskap yang melibatkan elemen-elemen seperti sirkulasi, iklim, kebisingan, aroma, bentuk ruang, keamanan, kebersihan, dan keindahan. Faktor kenyamanan ini mempengaruhi penggunaan ruang dengan memberikan fasilitas seperti akses yang mudah, udara bersih, pengalaman visual yang memuaskan, serta lingkungan akustik yang menyenangkan bagi pendengaran dalam ruang lanskap.

2.5. ELEMEN WISATA

Teori enam elemen wisata, yaitu : ("A Practical Guide to Tourism Destination Management," 2007)

1. *Attraction*

Banyak perhatian yang menjadikan atraksi sebagai daya tarik utama bagi pengunjung, dan ini sering kali menjadi motivasi awal bagi wisatawan untuk berkunjung suatu tujuan. Atraksi dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama : alam (seperti pantai, gunung, taman, dan cuaca), bangunan (termasuk struktur ikonik seperti Menara Eiffel, monumen bersejarah, bangunan keagamaan, konferensi dan fasilitas olahraga), dan budaya (seperti museum, teater, galeri seni, serta acara budaya). Atraksi dapat berada dalam ruang publik, seperti taman alam, situs budaya atau sejarah, atau dapat menjadi bagian dari kehidupan masyarakat seperti warisan budaya atau gaya hidup. Faktor lain daya tarik bagi wisatawan meskipun kurang terlihat adalah keunikan dan pengalaman emosional atau budaya yang dihadirkan oleh destinasi tersebut.

2. *Public and Private Amenities*

Mencakup berbagai layanan dan fasilitas yang mendukung pengalaman pengunjung selama masa tinggal mereka di suatu tempat, yang meliputi infrastruktur dasar seperti utilitas, transportasi umum, dan jalan, serta layanan langsung bagi pengunjung seperti akomodasi, pusat informasi pengunjung, fasilitas rekreasi, pemandu wisata, operator tur, layanan katering, dan fasilitas perbelanjaan.

3. *Accessibilities*

Destinasi harus memiliki akses pengunjung melalui transportasi seperti jalan darat, udara, kereta api, atau kapal. Pengunjung dapat bergerak dengan mudah di dalam destinasi itu sendiri juga menjadi perhatian dalam destinasi. Faktor-faktor seperti persyaratan visa, fasilitas pelabuhan masuk, dan ketentuan masuk lainnya harus dipertimbangkan sebagai bagian dari kemudahan aksesibilitas destinasi.

4. *Human Resources*

Pariwisata melibatkan banyak interaksi dengan masyarakat lokal dan memberikan banyak kesempatan kerja. Tenaga kerja yang terampil dan masyarakat yang sadar akan manfaat serta tanggung jawab terhadap pertumbuhan pariwisata sangat penting untuk mencapai tujuan pariwisata yang diinginkan. Hal ini perlu dikelola sesuai dengan strategi yang telah ditetapkan pada destinasi tersebut.

5. *Image and Character*

Menampilkan karakter atau citra yang unik merupakan faktor krusial dalam mengundang pengunjung ke suatu destinasi. Memiliki beragam atraksi dan fasilitas yang bagus tidak cukup jika calon pengunjung tidak menyadari daya tarik tersebut. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengkomunikasikan citra destinasi seperti melalui pemasaran, *branding*, media perjalanan, dan *e-marketing*. Citra destinasi mencakup keistimewaan, kualitas lingkungan, tingkat keamanan, layanan yang diberikan, serta keramahan penduduk setempat.

6. *Price*

Penetapan harga merupakan elemen penting pada destinasi dan merupakan persaingan antara satu destinasi dengan destinasi lainnya. Faktor harga melibatkan biaya akomodasi, tiket masuk atraksi, makanan, dan layanan pariwisata. Keputusan wisatawan dalam memilih destinasi juga dapat dipengaruhi oleh faktor ekonomi lain seperti nilai tukar mata uang.