

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 TAMAN**

##### **2.1.1. Definisi Taman Kota**

Taman kota merupakan salah satu elemen penting dalam perencanaan dan pembangunan kota yang berfungsi sebagai ruang terbuka hijau. Taman kota tidak hanya berperan sebagai tempat rekreasi dan hiburan bagi masyarakat, tetapi juga memiliki berbagai manfaat ekologis, sosial, dan psikologis. Menurut Damanik dan Hariyadi (2019), taman kota dapat didefinisikan sebagai ruang terbuka hijau yang terletak di dalam kawasan perkotaan, yang digunakan untuk berbagai kegiatan sosial, rekreasi, dan olahraga, serta memiliki fungsi ekologis seperti mengurangi polusi udara dan memberikan habitat bagi flora dan fauna. Taman kota berfungsi sebagai penyeimbang ekosistem urban yang semakin padat dan tercemar, sehingga keberadaannya sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup warga kota. Sementara itu, menurut Wulandari dan Arini (2021), taman kota juga dapat diartikan sebagai area publik yang didesain dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas lingkungan hidup dan menyediakan ruang untuk kegiatan sosial yang mendorong interaksi antar individu dalam masyarakat. Taman kota berfungsi sebagai "paru-paru kota" yang mampu mengurangi dampak negatif pembangunan urbanisasi yang tidak terkendali.

##### **2.1.2. Fungsi Taman Kota**

Taman kota memiliki berbagai fungsi yang tidak hanya terbatas pada aspek rekreasi, tetapi juga berkontribusi pada berbagai aspek lain dalam kehidupan perkotaan. Beberapa fungsi utama taman kota adalah:

- Ekologis: Taman kota berfungsi sebagai paru-paru kota dengan menyediakan ruang terbuka hijau, mengurangi polusi udara, serta menyerap air hujan yang dapat mengurangi risiko banjir (Hendra Nasution, 2015).
- Sosial: Taman kota menyediakan ruang bagi masyarakat untuk berinteraksi dan berkomunikasi, mempererat hubungan sosial antar warga kota, serta memberikan kesempatan untuk kegiatan komunitas (Rina Wulandari & Aulia Arini, 2021).
- Psikologis: Keberadaan taman kota memiliki dampak positif terhadap kesehatan mental penghuninya, karena dapat mengurangi stres dan memberikan rasa nyaman. Suasana hijau dan alami dapat memberikan ketenangan dan meredakan kelelahan psikologis akibat aktivitas perkotaan yang padat (Roger S. Ulrich, 1984; Toni Hartig et al., 2003).
- Estetika: Taman kota memberikan nilai estetika bagi kota, menambah keindahan dan kenyamanan pemandangan, serta menjadi elemen desain kota yang meningkatkan kualitas ruang publik (Michael Gormley, 2012).

### **2.1.3. Definisi *Community Park***

*Community park* adalah ruang terbuka publik yang dirancang untuk melayani kebutuhan rekreasi, sosial, dan lingkungan bagi masyarakat setempat. *Community Park* ini berfungsi tidak hanya sebagai area untuk kegiatan fisik dan rekreasi, tetapi juga sebagai tempat untuk interaksi sosial dan penguatan interaksi sosial di dalam komunitas. Menurut Smith (2021) dalam "*Public Green Spaces: Evolution and Impact*," *community park* berperan penting dalam memperbaiki kualitas hidup warga, baik secara fisik maupun mental, dengan menyediakan ruang bagi masyarakat untuk bersosialisasi, beraktivitas fisik, dan menikmati alam.

Selain itu, dalam buku *Urban Parks: Design, Planning and* (Jones, 2020), *community park* diartikan sebagai ruang yang memiliki nilai sosial yang tinggi, di mana desainnya menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik sosial budaya komunitas yang dilayani. Keberadaan taman komunitas berfungsi untuk membangun identitas bersama dan meningkatkan rasa kepemilikan warga terhadap lingkungan mereka. Dalam hal ini, taman tidak hanya berfungsi sebagai area rekreasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pengelolaan ruang publik.

#### **2.1.4. Fungsi *Community Park***

Taman komunitas berfungsi sebagai ruang publik untuk berinteraksi sosial antarwarga. Hal ini membantu membangun hubungan antaranggota komunitas, dan mengurangi isolasi sosial. Taman komunitas dirancang untuk berbagai kegiatan komunitas, seperti pertemuan sosial, acara budaya, atau aktivitas olahraga bersama. Taman komunitas juga dapat mencerminkan identitas budaya lokal. Melalui desain atau bahkan pengadaan acara budaya, taman menjadi simbol kebanggaan komunitas dan dapat memperkuat rasa identitas dan warisan budaya lokal. Taman dapat menjadi tempat di mana tradisi lokal, seperti festival budaya atau kegiatan seni, dapat diselenggarakan, memperkaya keberagaman budaya setempat (Setha M. Low & Neil Smith, 2006).

#### **2.1.5. Jenis-jenis Komunitas**

Komunitas dapat dikelompokkan berdasarkan berbagai kriteria, baik dari segi hubungan antar anggotanya, tujuan, maupun bentuk interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Berikut ini adalah beberapa jenis komunitas (Peter Block, 2008)

##### **1. Kondisi Lokasi Geografis**

- Komunitas Lokal: Komunitas ini terbentuk berdasarkan kedekatan geografis.

- Komunitas Global: Komunitas ini terbentuk dari keterhubungan antar individu yang berada di lokasi geografis yang berbeda. Biasanya, interaksi ini terjadi melalui platform online seperti forum, media sosial, atau aplikasi komunikasi.

## 2. Tujuan dan Kepentingan

- Komunitas Sosial: Komunitas yang anggotanya memiliki kepentingan bersama dalam bidang sosial atau berbagi nilai-nilai tertentu, misalnya komunitas relawan, komunitas pemuda, atau komunitas ibu rumah tangga.
- Komunitas Profesional: Terbentuk berdasarkan bidang pekerjaan atau profesi yang sama. Anggota komunitas ini memiliki tujuan bersama untuk memperluas pengetahuan atau meningkatkan kualitas profesi mereka. Contohnya adalah komunitas dokter, pengacara, atau guru.
- Komunitas Hobi: Komunitas ini terdiri dari individu yang memiliki minat atau hobi yang sama, seperti komunitas penggemar buku, komunitas pecinta tanaman, atau komunitas penggemar fotografi.

## 3. Bentuk Interaksi

- Komunitas Tradisional: Komunitas yang interaksinya terjadi secara langsung dan tatap muka. Biasanya ini terjadi dalam komunitas lokal yang terikat dengan tradisi dan budaya tertentu, seperti suku atau kelompok masyarakat yang tinggal dalam satu area geografis.
- Komunitas Virtual: Komunitas yang terbentuk melalui dunia maya dan anggotanya berinteraksi menggunakan *platform online*. Misalnya, komunitas di media sosial, forum diskusi, atau grup chat yang memungkinkan anggota dari berbagai tempat untuk saling berbagi informasi dan pengalaman.

#### 4. Aspek Sosial dan Kultural

- Komunitas Etnis: Komunitas yang terbentuk berdasarkan identitas budaya dan etnis yang sama. Biasanya komunitas ini memiliki bahasa, adat, dan tradisi yang sama, seperti komunitas etnis Tionghoa, Jawa, atau Batak..
- Komunitas Agama: Komunitas yang terorganisir berdasarkan keyakinan dan ajaran agama yang sama, seperti komunitas Islam, Kristen, Hindu, Buddha, atau agama-agama lainnya. Tujuan utama dari komunitas ini adalah mempererat hubungan antar sesama umat beragama dan meningkatkan praktik keagamaan.
- Komunitas Keluarga: Komunitas yang terdiri dari anggota keluarga.

#### 5. Status Sosial

- Komunitas *Elite*: Komunitas yang terdiri dari individu-individu yang memiliki status sosial tinggi, baik dalam hal ekonomi, pendidikan, maupun politik. Anggota komunitas ini biasanya memiliki akses ke sumber daya yang lebih besar.
- Komunitas Marginal: Komunitas yang terdiri dari individu atau kelompok yang memiliki status sosial rendah, seringkali terpinggirkan atau tidak memiliki akses yang memadai terhadap layanan dasar atau peluang sosial ekonomi.

#### 6. Aktivitas

- Komunitas Aktivistis: Komunitas yang terbentuk dengan tujuan untuk memperjuangkan suatu isu atau perubahan sosial tertentu. Anggota komunitas ini sering terlibat dalam berbagai aktivitas seperti protes, kampanye, atau kegiatan lain yang berorientasi pada perubahan sosial.
- Komunitas Pendidikan: Komunitas yang terbentuk di sekitar tujuan pendidikan dan pembelajaran, misalnya komunitas guru, mahasiswa, atau orang tua yang berfokus

pada pembentukan kualitas pendidikan dan pengembangan pengetahuan.

#### 7. Karakteristik Usia

- Komunitas Remaja: Komunitas yang beranggotakan individu yang berada pada rentang usia remaja, biasanya berfokus pada isu-isu yang relevan bagi mereka, seperti masalah identitas, pergaulan, dan minat bersama.
- Komunitas Lansia: Komunitas yang terbentuk dari individu yang berusia lanjut, yang biasanya memiliki kepentingan dalam bidang kesehatan, perawatan, dan sosial, serta untuk mendukung kualitas hidup mereka pada masa tua.

#### 8. Aktivitas Ekonomi

- Komunitas Bisnis: Komunitas yang terdiri dari pelaku usaha atau pengusaha yang berinteraksi untuk saling bertukar informasi atau mengembangkan peluang bisnis. Komunitas ini mencakup berbagai bentuk usaha mulai dari startup hingga bisnis besar.
- Komunitas Ekonomi Kreatif: Komunitas yang fokus pada pengembangan sektor ekonomi kreatif, seperti seni, desain, musik, dan teknologi. Anggota komunitas ini berfokus pada inovasi dan kolaborasi dalam menciptakan produk-produk kreatif.

## 2.2 BIOPHILIC DESIGN

### 2.2.1. Definisi *Biophilic Design*

*Biophilic Design* merupakan pendekatan dalam desain bangunan dan ruang yang berusaha menghubungkan penghuninya dengan alam secara langsung maupun tidak langsung. Pendekatan ini berfokus pada penerapan elemen-elemen alam dalam lingkungan buatan untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan psikologis penghuninya. Konsep *biophilic design* tidak hanya berlandaskan

pada keindahan visual, tetapi juga mencakup aspek-aspek lain seperti udara segar, pencahayaan alami, serta tekstur dan material alami yang memberikan dampak positif terhadap kesehatan dan produktivitas.

*Biophilic Design* pertama kali dikemukakan oleh Edward O. Wilson pada tahun 1984 melalui teori "Biophilia," yang menjelaskan keterikatan manusia terhadap alam sebagai hasil dari evolusi. Menurut Wilson, manusia secara inheren memiliki kecenderungan untuk terhubung dengan alam karena hubungan jangka panjang yang mereka miliki dengan lingkungan alam selama ribuan tahun (Edward O. Wilson, 1984). Dengan demikian, Biophilic Design bertujuan untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut dalam konteks kehidupan modern yang semakin terpisah dari alam. Menurut Heerwagen (Judith H. Heerwagen, 2009) kontak dengan alam dapat mengurangi perasaan cemas dan depresif, meningkatkan suasana hati, serta mempercepat pemulihan fisik dan mental.

#### **2.2.2. Pola *Biophilic Design***

Dalam buku *14 Patterns of Biophilic Design* yang diterbitkan oleh Terrapin Bright Green, terdapat empat belas pola desain *biophilic* yang dirancang untuk menciptakan ruang yang mendukung koneksi manusia dengan alam. Pola-pola ini menggabungkan prinsip-prinsip *biophilic design* yang terbukti dapat meningkatkan kesejahteraan fisik dan psikologis pengguna bangunan. Buku ini mengidentifikasi 3 kategori, yaitu (Terrapin Bright Green, 2014) :

1. *Nature in the space patterns*
  - a. *Visual connection with nature*
  - b. *Non-visual pattern with nature*
  - c. *Non-rhythmic sensory stimuli*
  - d. *Thermal and airflow variability*
  - e. *Dynamic and diffuse light*
2. *Nature analogues patterns*

- a. *Biomorphic form and patterns*
  - b. *Material connection with nature*
  - c. *Complexity and order*
3. *Nature of the space patterns*
- a. *Prospect*
  - b. *Refuge*
  - c. *Mystery*
  - d. *Risk/Peril*

### 2.2.3. Pola Biophilic dan Keterkaitannya dengan Psikologi Manusia

Penerapan pola *biophilic design* memiliki dampak yang signifikan terhadap psikologi manusia karena desain ini secara langsung mendukung kebutuhan biologis dan psikologis manusia untuk terhubung dengan alam. Berikut ini merupakan tabel dari pengaruh yang diberikan *biophilic design* terhadap psikologis manusia (Terrapin Bright Green, 2014) :

#### 1. *Nature in the space patterns*

| 14 PATTERNS                       | STRESS REDUCTION                                                                                                                                                                                                                                 | COGNITIVE PERFORMANCE                                                                                   | EMOTION, MOOD & PREFERENCE                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Visual Connection with Nature     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lowered blood pressure and heart rate (Brown, Barton &amp; Gladwell, 2013; van den Berg, Hartig, &amp; Staats, 2007; Tsunetsugu &amp; Miyazaki, 2005)</li> </ul>                                          | Improved mental engagement/attentiveness (Biederman & Veszel, 2006)                                     | Positively impacted attitude and overall happiness (Barton & Pretty, 2010)                                                                                                                                                           |
| Non-Visual Connection with Nature | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reduced systolic blood pressure and stress hormones (Frank et al., 2009; Hartig, Evans, Jamner et al., 2003; Ortega-Smith et al., 2004; Ulrich et al., 1991)</li> </ul>                                   | Positively impacted cognitive performance (Mota, Zhu & Owens, 2012; Lundberg, Neely, & Lundström, 2004) | Perceived improvements in mental health and tranquility (Li et al., 2012; Jahromi et al., 2011; Tsunetsugu, Park & Miyazaki, 2010; Kim, Ren, & Fielding, 2007; Stigsdotter & Grahn, 2003)                                            |
| Non-Rhythmic Sensory Stimuli      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Positively impacted heart rate, systolic blood pressure and sympathetic nervous system activity (Li, 2010; Park et al., 2008; Kahn et al., 2008; Beauchamp, et al., 2003; Ulrich et al., 1991)</li> </ul> | Observed and quantified behavioral measures of attention and exploration (Windhager et al., 2011)       |                                                                                                                                                                                                                                      |
| Thermal & Airflow Variability     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Positively impacted comfort, well-being and productivity (Heerwagen, 2006; Tham &amp; Wilens, 2005; Wgo, 2008)</li> </ul>                                                                                 | Positively impacted concentration (Hong et al., 2003; Hartig et al., 1991; R. Kaplan & Kaplan, 1989)    | Improved perception of temporal and spatial pleasure (alliesthesia) (Parkinson, de Dear & Cardozo, 2012; Zhang, Arens, Huizenga & Han, 2010; Arens, Zhang & Huizenga, 2005; Zhang, 2003; de Dear & Brager, 2002; Heschoing, 1979)    |
| Presence of Water                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reduced stress, increased feelings of tranquility, lower heart rate and blood pressure (Ravazzon, Wern, &amp; Nelson, 2010; Pheasant et al., 2010; Biederman &amp; Veszel, 2006)</li> </ul>               | Improved concentration and memory restoration (Ravazzon et al., 2010; Biederman & Veszel, 2006)         | Observed preferences and positive emotional responses (Windhager, 2011; Barton & Pretty, 2010; White et al., 2010; Karmanov & Hamel, 2008; Biederman & Veszel, 2006; Heerwagen & Orans, 1993; Russo & Altvanger, 2003; Ulrich, 1983) |
| Dynamic & Diffuse Light           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Positively impacted circadian system functioning (Figuerio et al., 2011; Beckett &amp; Roden, 2009)</li> <li>Increased visual comfort (Elyezadi, 2012; Kim &amp; Kim, 2007)</li> </ul>                    |                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                      |
| Connection with Natural Systems   |                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                         | Enhanced positive health responses; Shifted perception of environment (Mellert et al., 2008)                                                                                                                                         |

Tabel 2.1 Pola Biophilic dan Hubungannya dengan Psikologis Manusia  
Sumber : Buku 14 *Biophilic Patterns* , 2015

#### 2. *Natural analogues patterns*

|                                 |                                                                                                                                                                                  |                                                                        |                                                                                                                      |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Biomorphic Forms & Patterns     | *                                                                                                                                                                                |                                                                        | Observed view preference (Pruett, 2012; Jaya, 2001)                                                                  |
| Material Connection with Nature |                                                                                                                                                                                  | Decreased diastolic blood pressure (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato, 2007) | Improved comfort (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato 2007)                                                                  |
| Complexity & Order              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Positively impacted perceptual and physiological stress responses (Salingaro, 2012; Jaya, 2007; Taylor, 2006; S. Kaplan, 1989)</li> </ul> | Improved creative performance (Scherfeld et al., 2012)                 | Observed view preference (Salingaro, 2012; Hapernall et al., 2008; Hapernall, Purcell, & Taylor, 2004; Taylor, 2006) |

Tabel 2.2 Pola Biophilic dan Hubungannya dengan Psikologis Manusia  
Sumber : Buku 14 *Biophilic Patterns* , 2015

### 3. Nature of the space patterns

|                     |            |                                                                                                     |                                                                                                                                                    |                                                                                                                |
|---------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NATURE OF THE SPACE | Prospect   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reduced stress (Graham &amp; Stigsdotter, 2010)</li> </ul> | Reduced boredom, irritation, fatigue (Clearwater & Coss, 1991)                                                                                     | Improved comfort and perceived safety (Hwang & Bryce, 2007; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000)              |
|                     | Refuge     | <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>                           | Improved concentration, attention and perception of safety (Graham & Stigsdotter, 2010; Ulrich et al., 1991; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000) |                                                                                                                |
|                     | Mystery    | <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>                                                 |                                                                                                                                                    | Induced strong pleasure response (Soderman, 2011; Salimpoor et al., 2011; Baer, 2009; Blood & Zatorsky, 2003)  |
|                     | Risk/Peril | <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>                                                 |                                                                                                                                                    | Resulted in strong dopamine or pleasure responses (Kotter et al., 2012; Wang & Tsien, 2011; Zaid et al., 2006) |

Tabel 2.3 Pola Biophilic dan Hubungannya dengan Psikologis Manusia  
Sumber : Buku 14 *Biophilic Patterns* , 2015

## 2.3 INCLUSIVE DESIGN

### 2.3.1. Definisi Inclusive Design

Desain inklusif bertujuan untuk memenuhi kebutuhan semua orang, termasuk mereka dengan berbagai jenis keterbatasan atau disabilitas. Prinsip penerapan desain inklusif adalah untuk membuat suatu bangunan yang dapat diakses dan digunakan oleh sebanyak mungkin orang, tanpa memerlukan adaptasi tambahan. Menurut Margolin (2002), *inclusive design* bukan hanya sekadar memperhatikan aspek fungsionalitas, tetapi juga pengalaman pengguna yang menyeluruh. Desain ini bertujuan untuk menciptakan solusi yang inklusif, di mana setiap individu, tanpa memandang usia, kemampuan fisik, atau latar belakang sosial, dapat menggunakan ruang publik dengan mudah. Pendekatan ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi pengguna dengan kebutuhan khusus, tetapi juga meningkatkan kenyamanan bagi seluruh kelompok pengguna.

Dalam buku *Design for Inclusion* oleh Clarke et al. (A. Clarke et al., 2015), *inclusive design* digambarkan sebagai suatu proses desain yang mempertimbangkan aksesibilitas dan keterjangkauan. Konsep ini mengarah pada penciptaan lingkungan yang lebih inklusif yang merangkul semua pengguna tanpa ada yang terabaikan.

### 2.3.2. *Inclusive Design* dalam konteks sosial

*Inclusive design* memiliki potensi besar dalam meningkatkan interaksi sosial antar berbagai golongan masyarakat, khususnya dalam konteks perancangan taman komunitas yang dapat diakses oleh semua individu, tanpa terkecuali. Desain yang inklusif tidak hanya berkaitan dengan aksesibilitas fisik atau fungsionalitas, tetapi juga mencakup dimensi sosial yang lebih luas, yang berfokus pada peningkatan keterhubungan dan kolaborasi antar kelompok yang beragam.

Pentingnya desain inklusif dalam konteks sosial dapat dilihat dalam ruang publik yang dirancang untuk memungkinkan interaksi yang lebih baik antar individu dengan latar belakang yang berbeda. Burgstahler (Sheryl Burgstahler, 2015) menyatakan bahwa *inclusive design* berfokus pada menciptakan akses dan kesempatan yang sama bagi semua individu, termasuk mereka dengan disabilitas, orang tua, dan kelompok sosial marginal lainnya. Dengan menciptakan lingkungan yang inklusif, tidak hanya mendukung keanekaragaman, tetapi juga memperkuat ikatan sosial di antara masyarakat yang beragam.

Contohnya, dalam perancangan ruang publik, penggunaan desain universal untuk jalan raya, taman, atau tempat ibadah yang dapat diakses oleh semua orang (termasuk pengguna kursi roda atau orang tua dengan anak kecil) menciptakan peluang bagi interaksi sosial yang lebih inklusif. Hal ini juga mengurangi rasa keterasingan dan diskriminasi yang sering dialami oleh kelompok-kelompok tertentu.

### 2.3.3. Penerapan *inclusive design* untuk meningkatkan interaksi sosial

Penerapan *inclusive design* untuk meningkatkan interaksi sosial dilakukan dengan cara penciptaan ruang kreatif berbasis komunitas. Menggunakan *crowdsourcing* atau prinsip desain berbasis komunitas, ruang kreatif inklusif bisa dibentuk di mana

berbagai kelompok masyarakat bisa berkolaborasi untuk menciptakan pengalaman sosial yang lebih terbuka (Elizabeth B.-N. Sanders & Pieter Jan Stappers, 2008). Dalam ruang seperti ini, individu dari berbagai latar belakang dan kemampuan fisik dapat berkontribusi dalam merancang atau menyempurnakan ruang tersebut.

Penerapan *inclusive design* dirancang dengan membangun ruang seni komunitas yang inklusif, di mana orang dengan disabilitas atau dari latar belakang sosial ekonomi yang beragam dapat bersama-sama berpartisipasi dalam pembuatan karya seni. Misalnya, proyek seni kolaboratif yang menggabungkan teknologi dengan karya fisik, seperti mural yang dapat diakses melalui perangkat touchscreen atau interaktif yang memperlihatkan karya seni dengan penjelasan visual dan suara. Ruang-ruang ini bisa menjadi tempat pertemuan untuk berbagi pengalaman, di mana kolaborasi antar berbagai kelompok sosial seperti pekerja, komunitas disabilitas, atau anak muda dari latar belakang berbeda dapat menghasilkan karya seni yang saling menginspirasi (Tim Brown, 2009).

## **2.4 INTERAKSI SOSIAL**

### **2.4.1. Definisi Interaksi Sosial**

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu, kelompok, atau masyarakat yang terjadi dalam berbagai bentuk dan melalui berbagai saluran komunikasi. Secara umum, interaksi sosial dapat diartikan sebagai proses yang terjadi ketika individu atau kelompok saling memberikan pengaruh satu sama lain, yang mengarah pada terbentuknya hubungan sosial. Dalam konteks ini, interaksi sosial bukan hanya terjadi melalui komunikasi verbal, tetapi juga non-verbal, yang mencakup ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta simbol-simbol sosial lainnya.

Menurut Giddens (Anthony Giddens, 2006), interaksi sosial adalah proses yang melibatkan dua orang atau lebih yang

berkomunikasi dan saling mempengaruhi dalam suatu situasi tertentu. Giddens menekankan bahwa interaksi ini bisa berlangsung secara langsung, seperti dalam percakapan tatap muka, atau tidak langsung melalui media teknologi.

#### **2.4.2. Pengaruh Ruang Terbuka terhadap Interaksi Sosial**

Ruang terbuka yang dirancang dengan mempertimbangkan elemen-elemen alam dan aksesibilitas dapat mendorong interaksi sosial dan keterlibatan komunitas. Kaplan dan Kaplan (1989) menekankan pentingnya ruang hijau sebagai tempat di mana individu dapat merasa lebih terhubung dengan alam dan sesama manusia. Dalam konteks perkotaan seperti Yogyakarta, di mana urbanisasi semakin meningkat, ruang terbuka yang didesain dengan baik menjadi sangat penting sebagai tempat pertemuan dan interaksi antarwarga.

Studi dari Tzoulas et al. (Tzoulas, 2007) menunjukkan bahwa ruang hijau di perkotaan tidak hanya memberikan manfaat lingkungan, tetapi juga berperan penting dalam mendukung kesehatan fisik dan psikologis warga kota. Ruang terbuka hijau yang dirancang dengan prinsip-prinsip biophilic juga dapat menciptakan kesempatan bagi interaksi sosial yang lebih aktif dan inklusif, di mana berbagai kelompok masyarakat dapat berkumpul, beraktivitas, dan berinteraksi di ruang yang sama.

Dalam konteks Yogyakarta, di mana jumlah penduduk terus meningkat, ruang terbuka hijau yang fungsional dan inklusif menjadi semakin penting. Dengan menyediakan fasilitas yang ramah bagi semua pengguna, seperti jalur yang mudah diakses oleh penyandang disabilitas, area bermain untuk anak-anak, dan tempat istirahat yang nyaman bagi lansia, taman komunitas dapat menjadi pusat interaksi sosial yang produktif.

## **2.5 RUANG TERBUKA HIJAU**

### **2.5.1. Definisi Ruang Terbuka Hijau**

Ruang Terbuka Hijau (RTH) merupakan area yang sengaja dibiarkan tidak terbangun dengan tujuan menyediakan ruang alami yang bermanfaat bagi lingkungan hidup dan masyarakat. RTH biasanya terdiri dari area dengan tumbuhan alami atau yang ditanami dengan tanaman yang memiliki fungsi ekologis dan estetis. Secara umum, RTH dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu ruang terbuka hijau publik dan ruang terbuka hijau privat. Menurut Yusuf (2009) dalam bukunya "Perencanaan Kota dan Ruang Terbuka Hijau", ruang terbuka hijau adalah ruang yang terbebas dari pembangunan fisik yang dipenuhi dengan tanaman atau vegetasi yang memiliki fungsi ekologis sebagai penyedia oksigen, penyerapan air hujan, pengurangan suhu udara, dan penyerapan polusi udara. RTH juga berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam dan mengurangi efek urbanisasi yang berdampak buruk bagi lingkungan.

### **2.5.2. Fungsi dan Manfaat Ruang Terbuka Hijau**

RTH memiliki beragam fungsi yang sangat penting baik dari sisi ekologis, sosial, maupun ekonomi. Beberapa fungsi utama ruang terbuka hijau adalah sebagai berikut:

- **Fungsi Ekologis:** RTH berfungsi sebagai pengatur iklim mikro, menyerap karbon dioksida, menghasilkan oksigen, mengurangi polusi udara, dan mengontrol banjir dengan kemampuan penyerapan air hujan.
- **Fungsi Sosial:** RTH memberikan ruang bagi masyarakat untuk beraktivitas fisik, seperti olahraga, rekreasi, atau bersantai. Kehadiran RTH di perkotaan juga mendukung peningkatan kualitas hidup, dengan menciptakan ruang interaksi sosial dan memperbaiki kualitas psikologis penghuninya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hendro Susanto (2015) dalam jurnal "Peran Ruang Terbuka Hijau dalam Meningkatkan Kualitas

Hidup Perkotaan", RTH berperan sebagai tempat untuk relaksasi dan meningkatkan kesehatan mental warga kota.

- Fungsi Estetis: Secara estetis, RTH juga memberikan nilai tambah pada keindahan kota, menciptakan pemandangan alam yang menyegarkan mata, dan memperindah lingkungan sekitar. Hal ini dapat meningkatkan citra dan daya tarik sebuah kawasan kota.

#### **2.5.3. Jenis-jenis Ruang Terbuka Hijau**

Berdasarkan fungsi dan lokasinya, RTH dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu (Haryono Santoso Purboyo, 2014):

- RTH Publik: Merupakan ruang terbuka hijau yang dikelola oleh pemerintah dan dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat. Contoh dari RTH publik antara lain taman kota, taman bermain, atau alun-alun.
- RTH Privat: Merupakan ruang terbuka hijau yang dimiliki oleh individu atau kelompok, seperti halaman rumah atau pekarangan yang ditanami dengan tanaman hijau.
- RTH Perkotaan: RTH yang berada di daerah perkotaan dan biasanya difungsikan untuk berbagai kegiatan sosial dan rekreasi, seperti taman kota dan hutan kota.

#### **2.5.4. Kebijakan Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau di Indonesia**

Pengelolaan RTH di Indonesia sudah diatur dalam berbagai peraturan dan kebijakan, baik di tingkat pemerintah pusat maupun daerah. Salah satu regulasi yang mengatur RTH adalah Peraturan Pemerintah No. 63 Tahun 2002 tentang Ruang Terbuka Hijau di Perkotaan, yang menyebutkan bahwa setiap kota besar di Indonesia wajib memiliki minimal 30% RTH dari total luas wilayah kota.

Selain itu, dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 5 Tahun 2008 tentang Pedoman Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau di Perkotaan, disebutkan bahwa RTH tidak hanya berfungsi untuk keindahan dan kenyamanan, tetapi juga untuk meningkatkan

kualitas udara dan mengurangi bencana alam, seperti banjir dan polusi.

## 2.6 NEUROARCHITECTURE

*Neuroscience architecture* atau arsitektur neuro-sains merupakan penerapan desain arsitektur yang dirancang melalui suatu pemahaman tentang perilaku manusia dari sudut pandang aktivitas yang terjadi di otak (Mawei, 2019). *Neuroscience architecture* diterapkan dalam beberapa bangunan. Bangunan memiliki banyak tujuan. Ada yang berpendapat bahwa fungsi utamanya adalah menyediakan tempat berlindung bagi penghuni dan harta benda mereka-tempat untuk tetap hangat dan kering, dan untuk tidur tanpa takut akan predator atau patogen. Bangunan juga menyediakan ruang untuk menampung dan memfasilitasi kelompok sosial yang berfokus pada pembelajaran, pekerjaan, atau bermain. Dan bangunan juga menyediakan privasi, ruang untuk pelipur lara dan tempat untuk menyepi dari tuntutan sosial keberadaan manusia (Robinson, 2015). Dalam essay “*Applying Neuroscience to Architecture*,”(McIntosh, 2017), presiden sekaligus anggota *Academy of Neuroscience for Architecture* menyatakan bahwa arsitektur lebih dari sekedar estetika. Bangunan yang dirancang dengan baik perlu menanggapi kebutuhan fungsional penghuni, dan pengguna harus dilengkapi dengan pencahayaan yang memadai, sistem pemanasan dan pendinginan yang terdigrulasi dengan baik, kesehatan struktural, dan ketentuan keselamatan publik (yaitu, pintu, tangga, dll). Dengan perancangan pusat komunitas bagi para penyandang disabilitas, neurosains pada bangunan dapat membantu mengembangkan kecerdasan intelektual melalui pembelajaran yang merangsang otak manusia untuk berfikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Keenleyside menyatakan *neuroarchitecture* dapat dibagi ke dalam empat prinsip sederhana, yaitu sebagai berikut :

### 1. *Sensation and Perception*

Sensasi dan persepsi dalam arsitektur memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman dan makna dari ruang arsitektural. Berikut

adalah beberapa aspek terkait dengan sensasi dan persepsi dalam arsitektur:

a. Indera Penglihatan

- Warna

Warna adalah unsur visual yang memiliki makna dan fungsi yang lebih dalam daripada hanya sebagai unsur dekoratif. Warna dapat membentuk konsep, memberikan kesan, dan menggambarkan identitas dan kepribadian. Berikut adalah beberapa contoh makna warna pada bangunan dan desain interior (Cahaya Lituhayu, 2012):

- a. Warna Merah : warna merah merupakan warna yang dominan, warna merah dapat menaikkan denyut jantung, laju pernafasan, dan dapat meningkatkan agresivitas, memicu emosi, serta dapat bersifat menekan serta sering diasosiasikan dengan darah, merah, berani, bahaya, dan kebahagiaan.
- b. Warna Biru : warna biru memiliki karakteristik sejuk , pasif. melambangkan ketenangan, dapat memberikan rasa damai dan tenang. Dan dapat juga memberikan kesan dingin dan tidak bersahabat, atau bahkan dapat menyebabkan depresi.
- c. Warna Kuning : warna kuning memiliki kesan ceria dapat meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesan bersahabat.
- d. Warna Hijau : memiliki karakter yang hamper sama dengan warna biru, warna hijau juga memberi kesan tenang dan damai relative lebih netral dibandingkan warna lain. Karena merupakan warna alam dapat membuat perasaan menjadi rileks.

- e. Warna Putih : Warna putih member kesan suci, bersih, steril, dan netral dan memiliki karakter yang positif dan sederhana.
- f. Warna Hitam : Warna hitam dapat membuat takut, depresi sedih, murung, dan juga menekan. Selain daripada itu warna hitam juga dapat memberi kesan positif yakni sifat formal , tegas dan kukuh serta kuat.
- g. Warna Ungu : memberikan kesan mewah, spiritual, dapat juga meningkatkan percaya diri

- **Pencahayaan**

Pencahayaan dalam arsitektur bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan fisik, mental, dan kognitif penghuni. Pencahayaan dibagi menjadi beberapa jenis:

1. Pencahayaan Alami: Cahaya yang berasal dari matahari. Dikenal dapat meningkatkan suasana hati, kualitas tidur, dan produktivitas (Hartig, 2014).
2. Pencahayaan Buatan: Sumber cahaya buatan, seperti lampu LED atau pijar, digunakan untuk menggantikan atau melengkapi pencahayaan alami.

- b. **Indera Pendengaran**

- *Soundscape*

*Soundscape* merupakan sebuah kombinasi suara yang terbentuk dari lingkungan sekitar. Soundscape berfungsi sebagai elemen estetis dan dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis penghuni. Suara alami, seperti aliran air atau suara angin, dapat merangsang relaksasi, mengurangi stres, dan mendukung proses pemulihan psikologis. Sebaliknya, kebisingan perkotaan atau suara yang tidak terkontrol dapat berkontribusi pada kecemasan, kelelahan mental, dan gangguan tidur (Brown, 2011).

- c. **Indera Peraba**

- **Tekstur**

Tekstur merupakan kualitas dari permukaan suatu material. Tekstur dapat berupa aktual dan visual (Zumthor, 2006). Tekstur visual merupakan permukaan yang kita bayangkan berdasarkan memori, sedangkan tekstur aktual merupakan sebuah kualitas yang dapat dirasakan melalui indera peraba atau sentuhan. J. Pamudji Suptanar (J. Pamudji Suptanar, 2003) dalam karyanya menyatakan bahwa material dalam desain arsitektur memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan suasana dan atmosfer suatu ruang.

| Elemen Interior | Material                      | Suasana Ruang                      |
|-----------------|-------------------------------|------------------------------------|
| Lantai          | Karpet, parket, kayu bersekat | Hangat, indah                      |
| Lantai          | Marmer, batuan alami          | Sejuk, dingin, indah, luas, nyaman |
| Dinding         | Batuan alami                  | alami                              |
| Dinding         | Cat / wallpaper               | Bersih, rapi,                      |
|                 | Fiberglass                    | Luas, bersih, rapi, modern         |
|                 | Cemin (kaca bening / kaca es) | Luas, terang, modern               |
| Plafon          | Gypsum, triplek               | Simple, rapi, bersih               |

Tabel 2.4 Pengaruh Material Terhadap Suasana Ruang  
Sumber : Suptana, 2003

#### d. Indera Penciuman

- Aroma

Aroma menggunakan bau atau wewangian dalam desain ruang dapat mempengaruhi suasana hati dan kenyamanan (Rachel S. Herz, 2004). Aroma, sebagai bagian dari pengalaman sensorik, memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer yang mendukung kesejahteraan fisik dan emosional. Bau dapat mempengaruhi emosi, memori, serta memberikan rasa relaksasi atau ketegangan dalam ruang. Aroma dibagi menjadi dua yaitu aroma buatan dan aroma alami. Berikut jenis-jenis aroma alami (Michael Moss et al., 2003) :

1. Aroma Tanaman (Floral): Aroma lavender, melati, atau mawar dapat memberikan efek relaksasi, mengurangi stres, dan meningkatkan kualitas tidur.

Aroma ini juga sering digunakan dalam ruang meditasi atau ruang tidur untuk menciptakan ketenangan.

2. Aroma Citrus : Lemon, jeruk, atau bergamot, yang dikenal dapat meningkatkan kewaspadaan, konsentrasi, dan suasana hati. Aroma citrus sering digunakan di ruang kerja atau ruang belajar untuk merangsang produktivitas.
3. Aroma Kayu (*Woody*): *Sandalwood* atau cedar, yang memberikan kesan hangat dan menenangkan, cocok untuk ruang tamu atau ruang baca. Aroma kayu juga memiliki efek grounding yang bisa mengurangi kecemasan.
4. Aroma Tanah (*Earthy*): Aroma tanah basah atau humus, yang dapat menciptakan perasaan alami dan meningkatkan koneksi dengan alam, serta memberikan rasa tenang dan nyaman.

## 2. *Learning and Memory*

Pengaruh desain ruang terhadap kemampuan otak dalam menyerap informasi dan menyimpannya. Ruang yang dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip neuroarsitektur dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memori dengan cara merangsang bagian otak yang terkait dengan konsentrasi, pengolahan informasi, dan pengingat.

## 3. *Decision Making*

Prinsip ini membahas mengenai penataan objek / furnitur yang termasuk prinsip pengambilan keputusan dalam *neuroarchitecture*.

## 4. *New Experience*

Prinsip ini membahas tentang perubahan pandangan seseorang terhadap tatanan yang dapat berdampak pada pengalaman ruangnya.

## 2.7 PENYANDANG DISABILITAS

Dalam Undang-Undang nomor 8 tahun 2016 tentang penyandang disabilitas, Pemerintah Indonesia telah menetapkan pengertian resmi tentang siapa yang dimaksud penyandang disabilitas di Indonesia dan pengkategorianya. Pasal 4 ayat 1 UU no 8 tahun 2016 ini menjabarkan lebih lanjut tentang definisi dan ragam penyandang disabilitas, yaitu bahwa yang dimaksud dengan (Widinarsih, 2019):

- a. “Penyandang Disabilitas fisik” adalah terganggunya fungsi gerak, antara lain amputasi, lumpuh layuh atau kaku, paraplegi, cerebral palsy (CP), akibat stroke, akibat kusta, dan orang kecil.
- b. “Penyandang Disabilitas intelektual” adalah terganggunya fungsi pikir karena tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, antara lain lambat belajar, disabilitas grahita dan down syndrom.
- c. “Penyandang Disabilitas mental” adalah terganggunya fungsi pikir, emosi, dan perilaku, antara lain: c.1. psikososial di antaranya skizofrenia, bipolar, depresi, anxietas, dan gangguan kepribadian; dan c.2. disabilitas perkembangan yang berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial di antaranya autisme dan hiperaktif
- d. “Penyandang Disabilitas sensorik” adalah terganggunya salah satu fungsi dari panca indera, antara lain disabilitas netra, disabilitas rungu, dan/atau disabilitas wicara.

### 2.7.1. Sarana dan Prasarana Penyandang Disabilitas

Sarana dan prasarana umum merupakan hal yang paling utama dalam melayani mobilitas masyarakat untuk mencapai tempat yang dituju. Hal ini, tidak terkecuali bagi seluruh kelompok penyandang difabel. Oleh karenanya, pembangunan sarana dan prasarana yang ramah bagi penyandang disabilitas di tempat umum merupakan hal yang baik dalam mendukung kenyamanan dan keamanan (Jefri, 2016). Berdasarkan Permen PUPR No 14 tahun 2017 dirumuskan beberapa aksesibilitas bagi penyandang disabilitas yaitu (A. Zaki and Y. Jusman, 2021) :

- a. Pintu

Menurut pasal 11 ayat 1 Permen PUPR No 14 Tahun 2017, pintu adalah merupakan bagian dari tapak, bangunan atau ruang sebagai sarana untuk masuk dan keluar yang pada umumnya dilengkapi dengan penutup.

b. Selasar

Menurut pasal 12 ayat 1 PermenPUPR No 14 Tahun 2017, selasar adalah merupakan jalur sirkulasi di luar Bangunan Gedung yang tidak dibatasi oleh dinding atau dibatasi paling banyak oleh 1 (satu) sisi dinding.

c. Koridor

Menurut pasal 13 ayat 1 PermenPUPR No 14 Tahun 2017, koridor adalah merupakan jalur sirkulasi di dalam atau di luar Bangunan Gedung yang dibatasi oleh 2 (dua) sisi dinding.

d. Jalur Pemandu

Menurut pasal 15 ayat 1 PermenPUPR No 14 Tahun 2017, koridor berfungsi sebagai jalur sirkulasi bagi Penyandang Disabilitas netra termasuk penyandang gangguan penglihatan yang hanya mampu melihat sebagian yang terdiri atas ubin pengarah dan ubin peringatan.

e. Tangga

Menurut pasal 18 ayat 1 PermenPUPR No 14 Tahun 2017, tangga merupakan sarana transportasi vertikal manual bagi pejalan kaki yang dirancang dengan mempertimbangkan kemiringan, ukuran pijakan, dan ketinggian anak tangga yang sesuai sehingga nyaman dan aman untuk digunakan oleh seluruh penggunanya.

f. Ramp

Menurut pasal 19 ayat 1 PermenPUPR No 14 Tahun 2017, ramp merupakan jalur sirkulasi yang memiliki bidang dengan kemiringan dan lebar tertentu untuk memudahkan akses antar lantai bagi Penyandang Disabilitas dan/atau Pengguna Bangunan Gedung dan pengunjung Bangunan Gedung.

g. Lift

Menurut pasal 20 ayat 1 PermenPUPR No 14 Tahun 2017, lift merupakan alat mekanis elektrik untuk membantu pergerakan vertikal di dalam Bangunan Gedung.

## 2.8 TERAPI KOLAM IKAN

Terapi kolam ikan, yang dikenal juga dengan istilah *fish therapy* atau *aquatic therapy*, merupakan pendekatan terapeutik yang melibatkan interaksi langsung dengan ekosistem air, khususnya kolam ikan. Menurut Manasseh (2014) dalam *Aquatic Therapy for Rehabilitation*, terapi air memanfaatkan sifat menenangkan dan relaksasi yang dimiliki oleh air, yang dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan mood. Berdasarkan studi oleh Prasetyo (2018), interaksi dengan kolam ikan mampu menstimulasi pengurangan stres, meningkatkan konsentrasi, serta memberikan sensasi kedamaian yang sangat bermanfaat bagi lansia yang sering mengalami kecemasan dan depresi akibat kondisi usia lanjut yang kerap diikuti dengan keterbatasan fisik dan kognitif.

### 2.8.1. Manfaat Terapi Kolam Ikan untuk Lansia dan Masyarakat

#### Umum

- a. Manfaat Psikologis: Terapi kolam ikan dapat membantu menurunkan tingkat stres dan kecemasan. Melalui observasi visual terhadap ikan yang bergerak bebas, individu dapat merasakan kedamaian dan ketenangan. Hal ini penting, terutama bagi lansia yang rentan terhadap gangguan psikologis seperti kecemasan dan depresi. Menurut Wulandari (2021), terapi air juga telah terbukti dapat meningkatkan produksi hormon endorfin, yang berfungsi untuk mengurangi rasa sakit dan meningkatkan suasana hati.
- b. Manfaat Fisiologis: Bagi lansia, terapi kolam ikan juga memiliki manfaat fisiologis, terutama dalam hal perbaikan mobilitas dan sirkulasi darah. Berdasarkan penelitian oleh Cahyadi (2019), gerakan-gerakan sederhana yang dilakukan saat berinteraksi dengan kolam ikan, seperti berjalan di sekitar kolam atau

menyentuh air, dapat membantu melatih kekuatan otot dan meningkatkan kelenturan tubuh.

- c. Stimulasi Sensorik: Terapi ini juga bermanfaat dalam hal stimulasi sensorik, terutama bagi lansia yang mengalami penurunan fungsi sensorik. Elemen-elemen seperti air yang bergerak, suara air yang mengalir, serta visualisasi ikan yang bergerak dapat merangsang indra penglihatan, pendengaran, dan peraba, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hidup mereka (2020).

## 2.9 STUDI PRESEDEN

### 2.9.1. *Jardin des Tuileries, Paris, France*



Gambar 2.1 Jardin des Tuileries, Paris, France  
Sumber : *alamy.com*

Lokasi : Jardin des Tuileries, 75001 Paris, France.

Area : 250.000 m<sup>2</sup> (25 Ha)

Arsitek : Catherine de' Medici & André Le Nôtre

#### a. Fasilitas

Jardin des Tuileries menyediakan berbagai fasilitas seperti taman bermain anak, kolam air, dan area seni terbuka. Selain itu,

terdapat berbagai kursi taman yang tersebar untuk pengunjung bersantai.

b. Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam taman ini lebih terstruktur dengan area taman yang teratur. Konsep simetri yang kuat digunakan dalam pengaturan area taman, menciptakan kesan formal namun tetap terbuka.

c. Warna dan Suasana

Suasana di Tuileries sangat elegan dengan penggunaan warna hijau dari pepohonan, warna tanah dari jalan setapak, serta warna netral pada bangku dan patung-patung yang tersebar. Taman ini mengutamakan suasana formal yang tetap nyaman dan tenang

d. Tata Ruang Luar

Ruang luar dirancang dengan konsep simetris yang klasik, dengan patung dan kolam yang memperkaya estetika taman. Area taman diatur untuk mendukung interaksi sosial, rekreasi, dan juga seni terbuka.

e. Sirkulasi



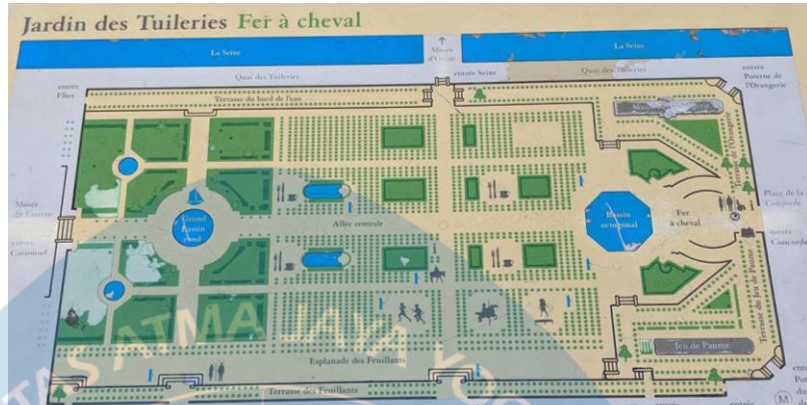
Gambar 2.2 Jardin des Tuileries, Paris, France

Sumber : *exp1.com*

Sirkulasi di Jardin des Tuileries sangat mudah diakses berpola linear yang jelas mengarah ke berbagai area penting. Setiap jalur

dirancang untuk memberikan kenyamanan pengunjung yang ingin menikmati pemandangan taman.

f. Gambar Perancangan



Gambar 2.3 Denah Jardin des Tuileries, Paris, France  
Sumber : themonumentous.com

2.9.2. *Garden By The Bay, Singapore*



Gambar 2.4 Garden by The Bay  
Sumber : cloudhome.com

Lokasi : Gardens by the Bay, 18 Marina Gardens Drive, Singapore

Area : 101 Ha

Arsitek : Grant Associates & Wilkinson Eyre Architects

a. Fasilitas

Gardens by the Bay memiliki fasilitas yang sangat lengkap dan terintegrasi dengan lingkungan alamnya, menjadikannya sebagai destinasi wisata yang menarik sekaligus ruang publik yang bisa

digunakan oleh komunitas. Fasilitas utama di Gardens by the Bay antara lain:



Gambar 2.5 Cloud Forest and Flower Dome  
Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

- *Cloud Forest & Flower Dome*: Dua konservatori besar yang terhubung langsung dengan alam tropis dan subtropis. Cloud Forest memiliki replika hutan pegunungan tropis dengan air terjun indoor, sementara Flower Dome menampilkan beragam jenis bunga dari berbagai belahan dunia.



Gambar 2.6 Supertree Grove  
Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

- *Supertree Grove*: Menara pohon raksasa yang dilengkapi dengan teknologi untuk menghasilkan energi terbarukan. Supertree ini juga berfungsi sebagai tempat pameran dan instalasi seni.



Gambar 2.7 Children Garden  
Sumber : sunnycitykid.com

- *Children's Garden*: Area bermain anak yang dilengkapi dengan fasilitas interaktif, water play, dan area edukasi alam.
- *Event Spaces*: Beberapa ruang terbuka yang dapat digunakan untuk acara publik dan komunitas, seperti konser musik, pameran seni, dan festival.



Gambar 2.8 Skyway Garden by The Bay  
Sumber : sunnycitykid.com

- *Skyway*: Jembatan pejalan kaki yang menghubungkan Supertrees, memberikan pemandangan luar biasa taman dan kota di sekitarnya.

b. Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam Gardens by the Bay dirancang dengan prinsip integrasi antara elemen alam dan arsitektur modern. Di dalam dua konservatori utamanya *Cloud Forest* dan *Flower Dome*, tata ruang dirancang agar pengunjung bisa merasakan pengalaman alam yang berbeda.

- *Cloud Forest* memiliki arsitektur vertikal dengan teras-teras yang memungkinkan pengunjung untuk menikmati berbagai tingkat ketinggian dan perspektif yang berbeda. Ruang dalamnya dibagi menjadi berbagai zona seperti hutan basah, ruang pameran tanaman, dan jalur pejalan kaki yang nyaman.
- *Flower Dome* memiliki ruang yang lebih terbuka dengan desain taman bertema yang berubah-ubah sepanjang tahun, menciptakan pengalaman yang dinamis dan penuh warna.

c. Warna dan Suasana

Gardens by the Bay menggabungkan konsep desain yang mengutamakan elemen alam tropis dan subtropis dengan teknologi modern. Warna yang dominan adalah hijau dari tanaman yang melimpah, dengan aksen warna-warni dari bunga-bunga yang ditanam di dalam *Flower Dome* dan tanaman hias di *Cloud Forest*.

- Suasana alam tropis tercipta dengan adanya kelembapan yang tinggi dan vegetasi yang rimbun, menciptakan sensasi seolah-olah berada di hutan tropis meskipun berada di tengah kota.
- Suasana futuristik terwujud lewat desain *Supertree Grove* yang bercahaya pada malam hari, memberikan kesan magis dengan pencahayaan yang terintegrasi dengan teknologi canggih.

d. Tata Ruang Luar

Taman ini dirancang dengan sangat teratur, namun tetap mempertahankan keseimbangan dengan alam. Beberapa elemen tata ruang luar yang mencolok antara lain:

- *Supertree Grove*: Menjadi pusat perhatian dengan struktur vertikal yang menyebar di seluruh taman. *Supertrees* berfungsi sebagai elemen estetika sekaligus menyediakan ekosistem untuk flora dan fauna.
- *Waterfront Promenade*: Area ini menghubungkan berbagai bagian taman dan menawarkan pemandangan yang spektakuler, dengan jalur setapak yang mengelilingi kolam dan area terbuka yang luas.
- *Flower Field*: Area taman yang terbuka dan luas, dipenuhi dengan berbagai jenis bunga yang menggambarkan keanekaragaman flora dunia.

e. Sirkulasi

Sirkulasi di Gardens by the Sea di desain jalur pejalan kaki yang jelas dan mudah diakses oleh pengunjung dari segala usia. Beberapa elemen sirkulasi antara lain:

- Jalur pejalan kaki yang terintegrasi menghubungkan semua bagian taman, baik itu *Cloud Forest*, *Flower Dome*, atau *Supertree Grove*. Jalur-jalur ini didesain untuk memudahkan pengunjung bergerak sambil menikmati pemandangan.
- *Skyway*: Jembatan pejalan kaki yang menghubungkan *Supertree*, memberikan pengalaman unik bagi pengunjung yang ingin melihat pemandangan taman dari ketinggian.
- Transportasi dalam taman: Taman ini juga dilengkapi dengan *shuttle bus* dan jalur bersepeda yang memudahkan sirkulasi bagi pengunjung yang ingin menjelajah taman dalam waktu singkat.

f. Gambar Perancangan



Gambar 2.9 Denah Garden by The Bay  
Sumber : sunnycitykid.com

### 2.9.3. Taman Tebet Eco Park, Jakarta



Gambar 2.10 Taman Tebet Eco Park  
Sumber : sinpo.id

Lokasi : Taman Tebet Eco Park, Jl. Tebet Barat Dalam Raya No. 12, Tebet, Jakarta Selatan, Indonesia

Area : 7 Ha

#### a. Fasilitas

Taman Tebet *Eco Park* adalah salah satu ruang terbuka hijau yang cukup terkenal di Jakarta. Taman ini dirancang dengan konsep

ramah lingkungan dan keberlanjutan, serta menjadi tempat yang menyenangkan untuk aktivitas rekreasi warga kota. Berikut fasilitas yang di sediakan oleh Tebet *Eco Park* :

- Area Bermain Anak: Dilengkapi dengan *playground* yang ramah anak-anak, dengan peralatan bermain yang aman dan edukatif.
- Area Olahraga: Taman ini menyediakan fasilitas untuk olahraga seperti *jogging track*, lapangan basket, dan area *fitness outdoor* yang lengkap.
- Danau Buatan: Sebuah kolam atau danau kecil dengan berbagai tanaman air dan pohon di sekitarnya, memberikan pemandangan yang sejuk dan nyaman.
- Jalur Sepeda dan Jalan Setapak: Taman ini juga dilengkapi dengan jalur sepeda yang memungkinkan pengunjung berkeliling taman menggunakan sepeda.
- Fasilitas Pengolahan Air Hujan: Salah satu fitur ramah lingkungan dari taman ini adalah penggunaan teknologi untuk mengelola air hujan dan mengurangi genangan air.
- Tempat Duduk: Banyak area tempat duduk yang tersebar di berbagai bagian taman, memudahkan pengunjung untuk bersantai sambil menikmati udara segar.

b. Tata Ruang Dalam dan Luar

- Ruang terbuka hijau: Sebagian besar taman ini didominasi oleh ruang terbuka hijau yang luas, dengan pepohonan besar, rumput, dan tanaman tropis yang memberikan kesan alami dan sejuk.
- Ruang Terbuka Multifungsi: Tata ruang di Taman Tebet *Eco Park* dibagi menjadi beberapa zona yang fungsional, mulai dari zona rekreasi, olahraga, hingga zona relaksasi. Setiap zona dirancang untuk memenuhi kebutuhan berbagai kelompok usia dan aktivitas.

- Danau Buatan: Area dengan danau buatan menjadi titik fokus dalam desain taman ini, memberikan kesejukan dengan keberadaan air yang turut menambah nilai estetika taman.

c. Warna dan Suasana

Suasana di Taman Tebet *Eco Park* sangat nyaman dan sejuk, dengan banyaknya pepohonan dan tanaman hijau yang memberikan keteduhan. Taman ini menawarkan suasana yang lebih santai dan alami di tengah kepadatan kota Jakarta.

Dominasi warna hijau dari vegetasi yang ada, baik pohon besar, semak, maupun tanaman bunga. Warna alami dari elemen beton di jalan setapak dan fasilitas lainnya juga hadir, namun tetap mengedepankan nuansa hijau. Warna air dan langit juga turut memberikan kontras yang menyejukkan saat berada di sekitar kolam atau danau buatan. Penggunaan warna alami membantu menciptakan suasana yang menenangkan bagi pengunjung yang ingin beristirahat dari hiruk-pikuk kota.

d. Sirkulasi

Sirkulasi di Taman Tebet *Eco Park* cukup teratur dan mudah diakses. Taman ini memiliki jalan setapak yang luas untuk pejalan kaki dan jalur sepeda yang memudahkan pengunjung bergerak di taman.

- Jalur Pejalan Kaki: Ada jalur pejalan kaki yang menghubungkan berbagai zona taman dengan sangat baik. Pengunjung dapat menikmati keindahan taman dengan berjalan santai di sepanjang jalur-jalur tersebut.
- Jalur Sepeda: Jalur sepeda juga disediakan untuk memudahkan pengunjung yang ingin berkeliling taman menggunakan sepeda.
- Fasilitas Parkir: Taman ini juga dilengkapi dengan area parkir yang cukup untuk pengunjung yang datang dengan kendaraan pribadi.

## 2.10 STUDI KOMPARASI PRESEDEN

| Aspek              | Jardin des Tuileries                                          | Garden by the Bay                                                       | Taman Tebet Eco Park                                                          |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Lokasi             | Pusat Kota Paris, antara Louvre dan Place de la Concorde      | Marina Bay, Singapura                                                   | Tebet, Jakarta Selatan, Indonesia                                             |
| Luar Area          | 25,5 hektar                                                   | 101 hektar                                                              | 7 hektar                                                                      |
| Tahun dibuka       | 1564 (Taman Sejarah)                                          | 2012                                                                    | 2018                                                                          |
| Konsep Desain      | Desain simetris dan estetis                                   | Futuristik dan ramah lingkungan, integrasi teknologi & alam             | Ramah lingkungan, konsep keberlanjutan dan ruang hijau urban                  |
| Fasilitas Utama    | Kolam, patung-patung seni, jalur setapak, kursi taman         | <i>Supertree Grove, Cloud Forest, Flower Dome, Skyway, Event spaces</i> | <i>Playground, jogging track, lapangan basket, danau buatan, Wi-Fi gratis</i> |
| Tata Ruang         | Tata ruang simetris, kolam dan patung sebagai fokus utama     | Terstruktur dengan konservatori dan area terbuka hijau                  | Tata ruang terbuka hijau, zona olahraga, ruang multifungsi                    |
| Suasana            | Elegan, tenang, klasik dengan nuansa sejarah                  | Modern, dinamis, interaktif dengan elemen teknologi                     | Alami, sejuk, modern dengan elemen keberlanjutan                              |
| Warna dan Estetika | Dominasi hijau dengan elemen klasik dan seni                  | Dominasi hijau dari vegetasi dan pencahayaan warna-warni                | Dominasi hijau, warna alam, desain terbuka yang cerah                         |
| Sirkulasi          | Jalur pejalan kaki, kursi taman, sirkulasi formal dan teratur | Jalan setapak, jalur sepeda, <i>skyway</i> , akses mudah ke semua area  | Jalan setapak luas, jalur sepeda dan area parkir                              |

Tabel 2.5 Studi Komparasi Preseden  
Sumber : Analisis Pribadi, 2024