

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pusat Konservasi Orangutan

2.1.1 Definisi Pusat Konservasi

Pusat konservasi adalah tempat untuk penyelamatan satwa jenis tertentu dengan tetap mempertahankan kemurnian jenisnya dengan berkembang biakan terkontrol menurut (Mentri Kehutanan dan Lahan, 1999).

Sedangkan menurut ahli (Groom dkk., 2018) dalam buku *Principles of Conservation Biology* pusat konservasi dapat didefinisikan sebagai sebuah fasilitas atau tempat yang dibuat untuk mendukung upaya konservasi termasuk perlindungan pemeliharaan dan juga tempat rehabilitasi dari spesies atau ekosistem yang terancam, fungsinya adalah sebagai tempat penelitian dan juga edukasi yang berperan dalam upaya untuk meningkatkan kesadaran dari Masyarakat tentang *urgensi* pelestarian lingkungan.

Menurut ahli (Casazza dkk., 2016) menjelaskan jika pusat konservasi berperan sebagai sebuah tempat untuk mengembalikan keseimbangan populasi hewan yang terancam punah dengan melakukan kegiatan rehabilitas juga penelitian yang berfungsi sebagai tempat untuk mempromosikan pentingnya keberlanjutan dari ekosistem. Jadi pusat konservasi orangutan merupakan tempat rehabilitasi, perlindungan untuk pelepasliaran Kembali orangutan ke habitat alami mereka.

2.1.2 Tujuan Pusat Konservasi

Tujuan utama pusat konservasi orangutan adalah pelestarian populasi orangutan yang terancam punah akibat deforestasi, perburuan dan perdagangan ilegal. Pusat konservasi bertujuan untuk merehabilitasi individu yang telah diselamatkan agar dapat hidup mandiri dan dilepasliarkan Kembali ke habitat

alami mereka. Menurut (UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 1990 TENTANG KONSERVASI SUMBER DAYA ALAM HAYATI DAN EKOSISTEMNYA, t.t.) bahwa pusat konservasi bertujuan mengusahakan terwujudnya kelestarian sumber daya alam hayati serta keseimbangan ekosistemnya sehingga dapat lebih mendukung upaya peningkatan kesejahteraan satwa dan mutu kehidupan manusia.

2.1.3 Peran dan Fungsi Pusat Konservasi

Peran Pusat Konservasi Orangutan adalah mendidik orangutan yang terlantar melalui program *School Forest* yang akan memberikan kesempatan untuk orangutan belajar atau belajar kembali tentang keterampilan untuk bertahan hidup sebelum dilepasliarkan (Kranz Karl R & Lumpkin Susan, 2008) pusat konservasi juga berperan untuk program edukasi, penelitian dan pelatihan bagi para ahli konservasi untuk meneliti tentang orangutan. Pusat konservasi juga berperan untuk berkerja sama dengan komunitas lokal untuk menciptakan solusi dengan Masyarakat untuk membantu konservasi orangutan di habitat alami.

Fungsi pusat konservasi Orangutan yang utama adalah sebagai tempat rehabilitasi bagi individu orangutan yang terluka atau terjebak dalam perdagangan ilegal dalam kurun waktu yang singkat ataupun panjang. Pusat konservasi akan memberikan perawatan medis bagi individu yang terluka atau mengalami trauma fisik. Oleh karena itu, pusat konservasi harus dilengkapi oleh perawat medis hewan, pelatihan keterampilan hidup di alam liar serta tempat pemulihan fisik dan mental untuk orangutan.

2.1.4 Kebutuhan ruang dan fasilitas

Orangutan memerlukan tempat yang luas untuk meniru habitat alami orangutan kebutuhan utama difokuskan di area terbuka yang memungkinkan orangutan untuk bergerak bebas dan mencari makanan dengan alami. Dalam (Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Nomor P.31/MENHUT-II/2012 Tentang Lembaga Konservasi, 2012) tercatat bahwa sarana pemeliharaan satwa sekurang-kurangnya terdiri atas:

- 1) Kandang pemeliharaan
Terdiri dari 3 jenis kandang yaitu, kandang karantina, kandang *display*, dan kandang tidur. Kandang berukuran luas minimal 0.2 Ha dan dikelilingi oleh kolam dengan kedalaman sekitar 2 meter yang dilengkapi dengan pepohonan.
- 2) Kandang habituasi
Merupakan tempat sementara bagi satwa liar untuk beradaptasi dengan habitat dan pakan alami sebelum dilepasliarkan dengan tujuan mengembalikan insting liar orangutan. Pada kandang ini diminimalkan kehadiran para *keeper* sehingga pengawasan seringkali dilakukan melalui radiometer yang dipasang di jarak tertentu.
- 3) Kandang transport
harus kuat, tahan terhadap beban, tidak mudah korosis, tahan air, mudah dibersihkan, dan tidak sebagai media perkembangan atau penyebaran bibit penyakit
- 4) Naungan
Dapat berupa instalasi ataupun pohon dan vegetasi, untuk kasus orangutan harus terdapat pohon yang berpayung lebar dan terdapat tumbuhan jalar untuk tempat bergantung.
- 5) Fasilitas Kesehatan
- 6) Fasilitas kantor pengelola
- 7) Fasilitas pengelolaan limbah
- 8) Dan prasarana pendukung (sekolah hutan, Gudang pangan, area Latihan).

2.2 Wisata Edukatif

2.2.1 Definisi

Wisata edukasi adalah sebuah konsep yang memadukan antara kegiatan wisata dan juga pembelajaran. Pariwisata edukasi dibuat untuk memberikan pengetahuan melalui pengalaman rekreasi di tempat yang dikunjungi.

Edukatif dalam arsitektur menurut ahli (Keane, 2002) adalah desain yang fleksibel, adaptif dan juga mendorong rasa ingin tahu. Arsitektur harus menekankan pengguna untuk belajar melalui pengalaman ruang, interaksi sosial dan juga keterlibatan dengan lingkungan sekitar.

Menurut *KBBI* kata edukatif bersifat mendidik atau berkenaan dengan Pendidikan. Edukatif merupakan Bahasa yang berasal dari kata *education* yang berarti Pendidikan atau mendidik. Jadi peranan edukatif dalam arsitektur berarti sebuah konsep atau rancangan bangunan yang diharap dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman kepada manusia sehingga manusia dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang baru melalui segi visual dan analisis yang menciptakan perspektif beragam.

2.2.2 Kriteria

Berikut adalah kriteria pendukung terciptanya kesan arsitektur edukatif, yaitu (Lubis, 2012)

a. *View*

View bangunan harus mempengaruhi suasana ruang dan memberikan penyegaran pada fisik dan mental pengguna sehingga dapat menciptakan suasana yang mendukung proses belajar.

b. Pengalaman ruang (*experince*)

Pengalaman ruang sangat berkaitan erat dengan *view*. Pengalaman yang berbeda yang dirasakan oleh pengguna pada bangunan dapat membuat pengguna merasakan ketertarikan untuk melakukan kegiatan belajar.

c. Sirkulasi

Sirkulasi dengan memberikan sekuens tertentu dalam bentuk layout yang eksploratif dan sesuai dengan kebutuhan ruang pembelajaran yang ingin disampaikan contoh (bangku yang disusun melingkar untuk menambah interaksi sosial)

d. Material

Material yang dibutuhkan adalah material yang dapat memberikan kesan berbeda bagi pengguna melalui tekstur ataupun warna.

e. Style bangunan

Style bentukan bangunan yang dapat memberikan keistimewaan dan identitas serta kesan tersendiri pada bangunan, bisa mengikuti bentuk bangunan budaya atau pembelajaran yang ingin disampaikan.

f. Warna

Warna dapat mempengaruhi psikologis pengguna bangunan. Penerapan warna pada bangunan didasarkan pada teori warna sehingga harus menyesuaikan kesan yang ingin diberikan kepada pengguna.

2.2.3 Tujuan

Adapun (Priyanto dkk., 2018) tujuan dari edukatif dalam arsitektur adalah untuk memberikan ruang maupun lingkungan yang berfungsi secara fisik juga berperan dalam mendidik, menginspirasi penggunaannya. Edukatif dalam arsitektur dirancang untuk menyampaikan informasi melalui elemen visual dan tata letak yang menunjukkan Sejarah, konsep atau suatu informasi. Edukatif dalam arsitektur juga biasanya digunakan untuk meningkatkan Masyarakat terkait kesadaran lingkungan dan menyediakan ruang interaktif dan partisipatif.

2.2.4 Karakteristik

Adapun karakteristik dari wisata adalah:

1. Pelaku wisata akan berada di tempat wisata dalam jangka waktu yang pendek.
2. Melibatkan komponen wisata seperti sarana transportasi, akomodasi, objek wisata, toko cenderamata dan lain-lain,
3. Dapat dilakukan dengan mengunjungi objek wisata atau atraksi wisata.
4. Memiliki tujuan yang intinya untuk mendapat pengalaman, kesenangan dan pengetahuan

2.3 Pendekatan Naratif Dalam Arsitektur

2.3.1 Definisi

Menurut (Brownell Blaine, 2017) bahwa banyak arsitek yang menyatakan bahwa arsitek menekankan komunikasi langsung namun menghindari elemen , transformasi dan kejutan yang merupakan elemen penting dalam naratif. Penceritaan narasi perlu menyentuh kualitas-kualitas yang mendasar dari pengalaman manusia, namun dapat berbeda dengan strategi penceritaan yang bersifat mendidik seperti di gereja atau pameran museum yang condong diceritakan melalui lisan daripada bentuk.

Arsitektur naratif adalah sebuah upaya pendekatan untuk membangun sebuah bangunan menggunakan sebuah alur cerita (Dinah Ridadiyanah & Subekti Slamet, 2021). Alur cerita tersebut bisa berasal dari berbagai sumber, misalnya pengalaman atau peristiwa, cerita rakyat, dan sebagainya. Narasi yang diterapkan dapat diimplementasikan dalam bentuk ruang, alur sirkulasi, besaran ruang, maupun suasana dan fasad bangunan.

2.3.2 Tujuan

Menurut (Psarra Sophia, 2009) memiliki tujuan utama untuk menciptakan sebuah pengalaman ruang yang fungsional dan bercerita, arsitektur dapat membentuk koneksi emosi antara pengguna dan ruang dengan menyampaikan makna tertentu dari suatu bangunan.

2.3.3 Jenis

Menurut ahli Nigle Coates terdapat tiga jenis narasi yang dapat diintegrasikan ke dalam arsitektural yaitu:

1. *Narrative binary* yaitu merupakan cara dengan menciptakan sebuah ilusi secara langsung untuk memunculkan persepsi atau membangkitkan suasana tertentu melalui wujud arsitektur dapat berangkat dari aspek kontekstual, fungsional dan cerita
2. *Sequence Narrative* yaitu merupakan cara menceritakan suatu peristiwa secara linear yang biasanya di implementasikan

melalui sirkulasi dan letak ruang yang menjadi pengarah, disini akan diceritakan proses dari awal perjalanan hingga akhir tujuan.

3. *Biotape Narrative* merupakan sebuah cara yang membiarkan pengunjung memiliki banyak presepsi dari suatu koherensi dan keragaman yang ditunjukkan dengan berdampingan sehingga tercipta sebuah desain yang dapat membiaskan sua2.tu realita fisik dari suatu tempat.

Dari Ketiga jenis arsitektur narrative, yang akan digunakan pada perancangan kali ini adalah *Sequence Narrative* yaitu cara menceritakan suatu peristiwa secara linear yang berarti bertahap melalui penataan ruang dan sirkulasi sehingga proses cerita dapat disampaikan dari awal hingga akhir dan membuat suatu pandangan dari pengalaman.

2.3.4 Karakteristik

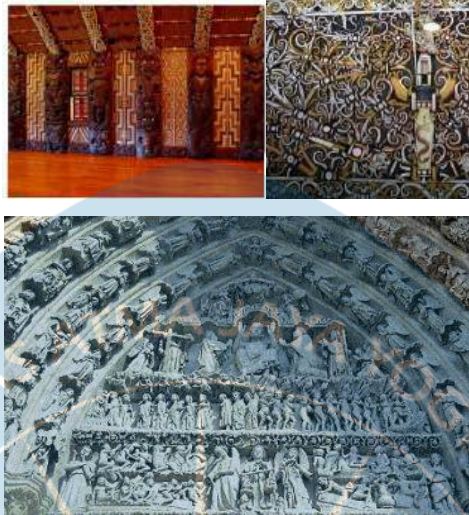
Narrative berangkat dari Bahasa latin yaitu *gnarus* yang berarti mengetahui, berasal Bahasa *narratio* yang berarti cerita atau narasi. *Narrative* mengacu pada pengetahuan (mengetahui), menambah pengetahuan melalui pengalaman. Adapun karakteristik dari naratif arsitektur, menurut ahli (Tissink, 2016):

1. *Linking*

Penghubung atau *Linking* merupakan peran yang memberikan relevansi naratif kepada arsitektur. Dasar penghubung merupakan psikologi naratif yang dimana mengasumsikan bahwa orang membangun identitas mereka dengan menceritakan diri mereka sendiri dan apa yang telah mereka lalui. Menurut psikologi naratif adanya pemikiran, penafsiran, imajinasi dan pengambilan keputusan ada di dalam struktur naratif.

Menurut ahli saraf yaitu Antonio Damasio bahwa orang-orang dapat menemukan makna dalam pengalaman jika menyampaikannya dalam bentuk narasi. Dari narasi, cerita, peristiwa dan kenangan dapat membuat kita terhubung dengan lingkungan dan membentuk sebuah identitas. Penghubung ini dapat berangkat dari sesuatu yang passive dalam

arsitektural seperti panel dinding, ornamen kayu atau detail yang memiliki makna bisa berupa kenangan, budaya, ataupun cerita sehingga meninggalkan identitas.



Gambar 2.3.1. Contoh Penggunaan Identitas pada bangunan

Sumber: Noviani Suryasari, 2015

2. *Structuring*

Peran dari *structuring* adalah untuk mengkombinasikan beberapa bagian pengalaman sehingga dapat menjadi satu jalan cerita yang bertahap. Meskipun mendesain tidak dapat diproses dalam 1 linear saja, dengan menambahkan narasi pada arsitektur dapat menjadi bagian penting yang ingin disampaikan melalui 1 garis proses yang merangkai cerita dalam desain. Disini perancang dapat menemukan bentuk bangunan yang didesain melalui pengalaman yang ingin disampaikan. Perancang juga dapat menambahkan elemen pendukung untuk menyampaikan suasana ruang seperti koridor yang panjang, jendela yang berat, *celling* yang tinggi sehingga tercipta suasana ruang yang dapat menghantarkan makna atau cerita.

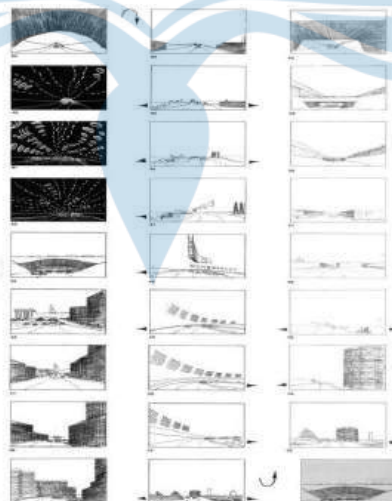


Gambar 2.3.2. Ruang-ruang di Jewish Museum

Sumber: Denis Esakov

3. *Framing*

Menurut teori naratologi bahwa narasi adalah serangkaian peristiwa yang saling terhubung dan disampaikan oleh narrator. Waktu yang menciptakan urutan maka dari itu diperlukan sebuah bentuk representasi yang membingkaikan urutan ruang dan waktu. Sehingga bingkai ini dapat menjadi pengarah kepada pengunjung untuk mencapai perspektif tertentu. Pembingkai ini bisa berangkat dari cerita atau pengalaman yang ingin disampaikan contohnya museum yahudi Libeskind membingkai pengalaman menakutkan selama menyusuri ceritanya tersebut. Dengan menekankan elemen tertentu atau menyamakannya perancang dapat memberikan mengarahkan perspektif pengunjung.



Gambar 2.3.3. Contoh beberapa perspektif yang berbeda dari 1 tempat

Sumber: Edward T. White, 1986

2.3.5 Aspek mempengaruhi kualitas

Arsitektur naratif mengacu bahwa desain akan mengintegrasikan cerita ke dalam sebuah pengalaman ruang yang dapat menciptakan interaksi antara pengguna dengan lingkungan binaan. Menurut (Hadley, 2012) terdapat 3 hal yang dapat mempengaruhi kualitas pengalaman dan ruang.

1. *Spatial Intelligence*

Merupakan hubungan antar ruang dan spasial yang dapat menciptakan imajinasi dalam pikiran. Hal ini berinteraksi dengan pengetahuan, pengalaman, dan juga kondisi mental pengguna.

2. Temporalitas memori dan *Sequence*

Merupakan pengalaman temporal dimana pengguna dapat merasakan masa lalu, masa kini dan juga potensi masa depan dalam satu tempat, sehingga memori dapat Menyusun urutan alur cerita melalui setiap sekuens yang tuangkan dalam ruang.

2.3.6 Pengalaman spasial

Menurut atmosfir dari Zumthor terdapat 9 prinsip arsitektural yang berkaitan erat dengan bagaimana membangkitkan pengalaman spasial manusia.

1. *Body of Architecture*

Merupakan adanya bagian yang terlihat dan tidak terlihat secara kasat mata. Yaitu objek terbangun dan juga suasana yang terbentuk di ruang, kedua hal ini digabungkan agar mampu menjadi satu kesatuan dalam bangunan

2. *Sound of A Space*

Interior memiliki kemampuan untuk mengumpulkan suara, memperkuat dan juga mentransmisikan ke ruang lain yang dipengaruhi oleh bentuk dan material bangunan.

3. *Material Compability*

Material dibentuk sebuah atmosfir tertentu karena tiap material memiliki sebuah karakter spesifik tertentu untuk mempengaruhi pengalaman ruang.

4. *Temperature of Space*
Temperatur fisik dipengaruhi oleh karakter material dan juga suhu pada ruang.
5. *Surrounding Objects*
Pengalaman spasial terbentuk melalui elemen yang ada di sekitar bangunan, bisa dari segi manusia, benda, dan karakteristik lingkungan.
6. *Between Composure and Seduction*
Berkaitan dengan stimulasi pada pengguna dengan memberikan efek tertentu bisa dari elemen pencahayaan, bentuk dan sebagainya.
7. *Tension between interior and exterior*
Berkaitan dengan apa yang dilihat oleh pengguna dari dalam ruangan dan apa yang dilihat dari luar ruangan.
8. *Level of Intimacy*
Pembentukan skala, kedekatan dan juga dimensi bangunan yang mempengaruhi aspek psikologi pengguna pada ruangan.
9. *Light on things*
Aspek cahaya alami maupun buatan memiliki peran penting dalam pembentukan suasana ruangan, dapat memberikan kesan tertentu melalui pembayangan ataupun sorotan.

2.2 Sirkulasi

2.4.1 Definisi

Sirkulasi merupakan elemen penting di arsitektur yang berkaitan dengan pergerakan manusia di luar maupun di dalam ruangan. Perancang mengatur ruang-ruang untuk mendukung kegiatan tersebut yang dimana sirkulasi mencakup jalur yang dapat menuju ke pintu masuk, lorong, dan tangga. (Ching, 2008)

2.4.2 Fungsi

Fungsi dari sirkulasi menurut Kevin Lynch (Lynch, 1981) dalam bukunya *A Theory of Good City Form* adalah untuk menciptakan aksesibilitas dan

keterhubungan antara berbagai ruang yang mempunyai sistem untuk memungkinkan interaksi sosial, ekonomi dan mobilitas.

2.4.3 Elemen

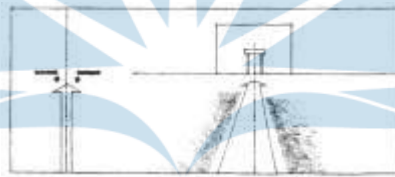
Pengalaman ruang berkaitan dengan darimana asal gerak dan kemana pengguna akan melangkah. Menurut (Ching, 2008) ada 5 elemen sirkulasi yang akan mempengaruhi pandangan pengguna pada ruang bangunan yaitu:

1. Pencapaian

Merupakan tahap pertama dalam sirkulasi yaitu jarak, waktu tempuh yang digunakan untuk mencapai ke pintu masuk. Terdapat 3 jenis pencapaian yaitu:

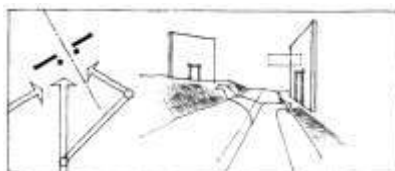
a. *Frontal*

Yaitu merupakan pencapaian yang mengarah langsung ke pintu masuk bangunan melalui jalur lurus dan aksial, memperlihatkan ujung dari pencapaian yang jelas, dapat berupa seluruh fasad depan bangunan atau pintu masuk.



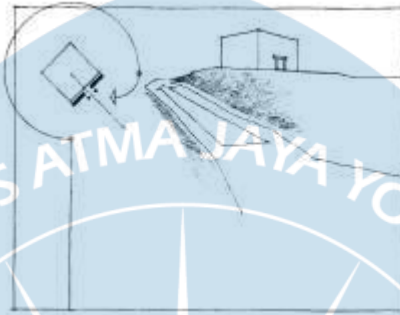
b. *Tidak Langsung*

Memberikan tekanan pada efek perspektif pada fasad depan bangunan, jalur ini dapat diarahkan ke beberapa jalur untuk menunja sekuens pencapaian ke pintu masuk. Jika sebuah bangunan dicapai dari sudut ekstrim maka pintu masuknya dapat dibuat menjorok dari fasad agar lebih menonjol dan mudah terlihat.



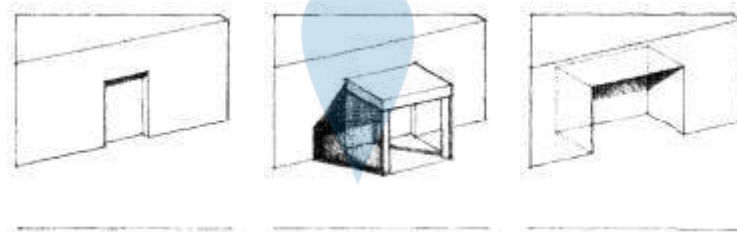
c. Spiral

Merupakan jenis pencapaian terakhir, pada jenis ini pengguna akan dibuar memutari bangunan sehingga bentuk dimensional dari bangunan terlihat. Pintu masuk bangunan dapat terlihat berulang kali pada saat kita menuju pintu masuk untuk memperjelas posisinya atau pintu masuk dapat disembunyikan hingga titik kedatangan.



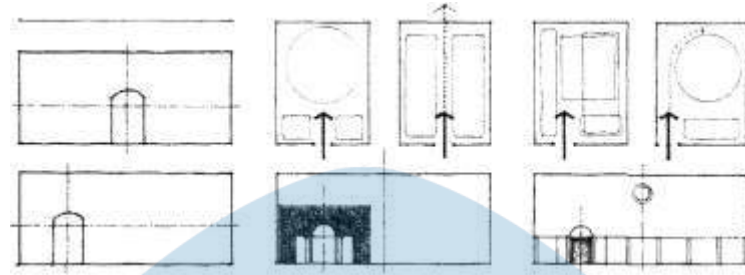
2. Pintu masuk

Untuk memasuki sebuah bangunan maka ada sebuah transisi dari luar bangunan (eksterior) ke dalam bangunan (interior) melalui suatu bidang yang ditembus secara vertikal agar pengguna dapat membedakan satu ruang dengan ruang lainnya. Pintu masuk dapat muncul dengan berbagai bentuk yaitu bukaan pada suatu bidang, atau gerbang. Menurut bentuknya pintu masuk dapat dibedakan menjadi beberapa kategori yaitu rata, dirojokan atau dimundurkan.



Berdasarkan lokasinya pintu masuk dapat diletakan di Tengah bidang bangunan, di geser ke kanan atau ke kiri untuk memberikan efek simetris local di sekitar bukaannya. Lokasi sebuah pintu masuk relatif dengan bentuk ruang

yang akan dimasuki dan akan menentukan konfigurasi jalur juga pola aktivitas dalam ruang. Bentuk pintu juga bisa serupa atau bertolak belakang dengan bentuk ruang.

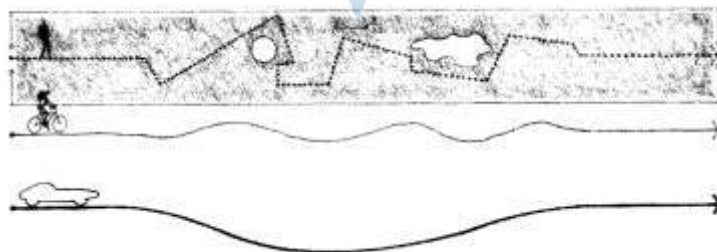


Tanda dari pintu dapat diperkuat secara visual dengan membuat bukaan lebih rendah, lebar, sempit, berkelok-kelok ataupun penambahan elemen dekoratif. Undakan dan ram menunjukkan sebuah dimensi vertikal yang menambahkan kualitas temporer unyuk aktivitas memasuki bangunan. Akses masuk yang melalui dinding tebal juga akan memberikan ruang peralihan Ketika memasuki ruang.

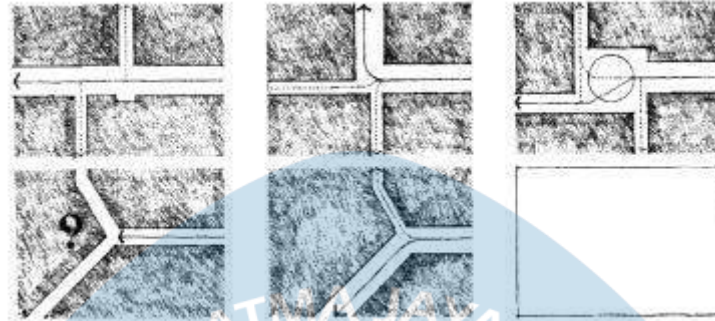


3. Konfigurasi jalur (sequens ruang)

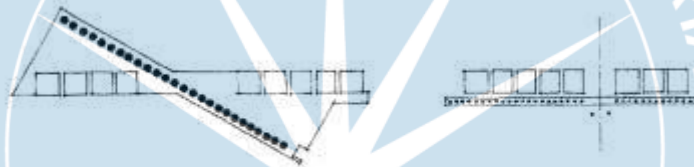
Merupakan jalur dari titik awal secara linear untuk menuju tahapan tahapan ruang selanjutnya. Jalur ruang dapat membuat pengunjung berkelok, berehenti sejenak, berhenti atau beristirahat sesuka hati.



Konfigurasi jalur dapat mengarah sampai ke sebuah persimpangan sehingga di persimpangan diperlukan sebuah ruang yang cukup untuk seseorang berhenti untuk menyesuaikan orientasi.



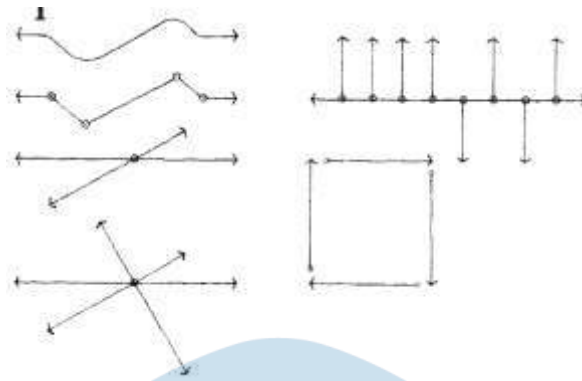
Sifat konfigurasi jalur mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pola organisasi ruang. konfigurasi jalur bisa mengikuti pola organisasi ruang atau bahkan bertolak belakang untuk memberikan penekanan visual.



Konfigurasi jalur atau sekuens dikelompokkan menjadi 6 bentuk yaitu:

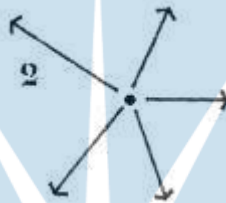
a. Linear

Merupakan pengaturan jalur yang lurus dan dapat ditambahkan sehingga berbentuk kurvalinear, bercabang atau membentuk putar balik.



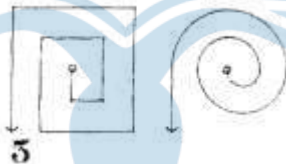
b. Radial

Merupakan jalur jalur linear yang memanjang atau berakhir di satu titik pusat yang sama.



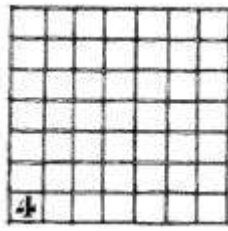
c. Spiral

Merupakan jalur tunggal menerus yang menggunakan titik pusat sebagai awalannya, kemudian menerus bergerak melingkar menjauhi titik awalnya.



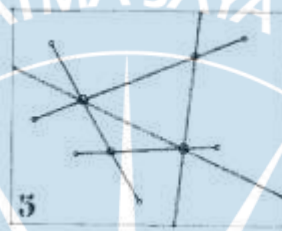
d. Grid

Merupakan sebuah jalur yang terdiri dari dua jalur sejajar yang berpotongan pada interval regular dan menciptakan area ruang berbentuk persegi.



e. Jaringan

Merupakan sebuah jaringan yang terdiri dari jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk dalam ruang. biasanya digunakan untuk jalur-jalur dalam skala perkotaan.



f. Komposit

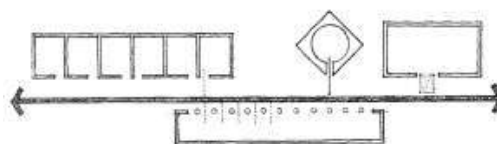
Di dalam fakta lapangan biasanya perancang akan menggunakan kombinasi pola yang berurut sehingga perlu tempat yang menyelingi sebuah jalur pergerakan untuk berhenti sejenak untuk melakukan orientasi ulang. Maka dari itu diperlukan sebuah susunan hirarki di anraea jalur dengan perbedaan skala, bentuk, panjang dan penempatan

4. Hubungan jalur ruang

Untuk menghubungkan ruang maka diperlukan jalur. Berikut ada beberapa cara jalur untuk menghubungkan ruang-ruang:

a. Melewati ruang

Konsistensi setiap ruang, penataan jalurnya fleksibel dan ruang yang menjadi perantara dapat menjadi jalur penghubung dengan ruang sebelum dan sesudahnya.



b. Lewat menembusi ruang

Jalur dapat melalui sebuah ruang secara aksial, miring atau di tepi ruang. Ketika melewati ruang jalur memberikan pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya.



c. Menghilang di dalam ruang

Jalur ini direct menuju atau memasuki sebuah ruang penting baik secara fungsional maupun simbolis.

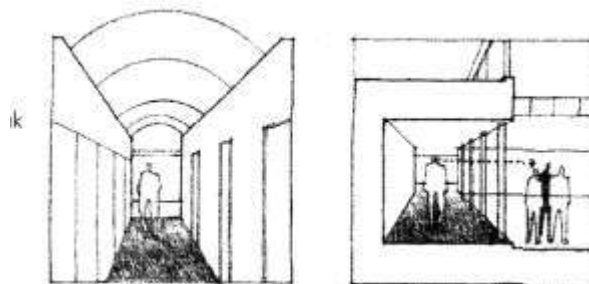


5. Bentuk ruang sirkulasi

Jalur sirkulasi dapat membuat sebuah ruang penghubung yang fungsional, baiknya ruang sirkulasi mempunyai skala dan bentuk yang dapat mengakomodasi pergerakan manusia ketika berjalan, beristirahat atau menikmati pemandangan di sepanjang jalur sirkulasi. Bentuk ruang sirkulasi dapat bervariasi jika dilihat dari batas-batas yang didefinisikan, bentuk yang berkaitan dengan ruang yang dihubungkan, kualitas skala proporsi pencahayaan dan pemandangan, pintu masuk, dan perubahan ketinggian. Maka ruang sirkulasi dapat berupa:

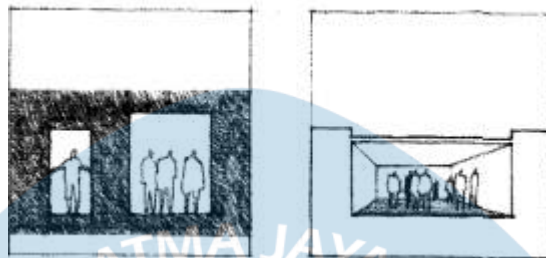
a. Tertutup

Berbentuk koridor yang bersifat pribadi dan berhubungan dengan ruang-ruang yang menggunakan akses masuk di dalam sebuah bidang dinding.



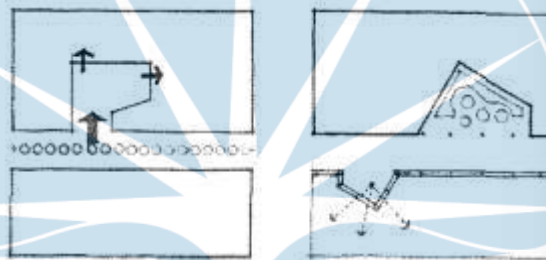
b. Terbuka satu sisi

Membentuk sebuah balkon yang menyajikan kemenrusan spasial dan visual dengan ruang-ruang yang dihubungkannya



c. Terbuka di kedua sisi

Membentuk sebuah jalur setapak



Dalam sebuah ruang yang lebih besar jalur dapat mengacak tanpa bentuk dan definisi sehingga jalur akan ditentukan oleh aktivitas pengguna dan penataan interior dalam ruang.

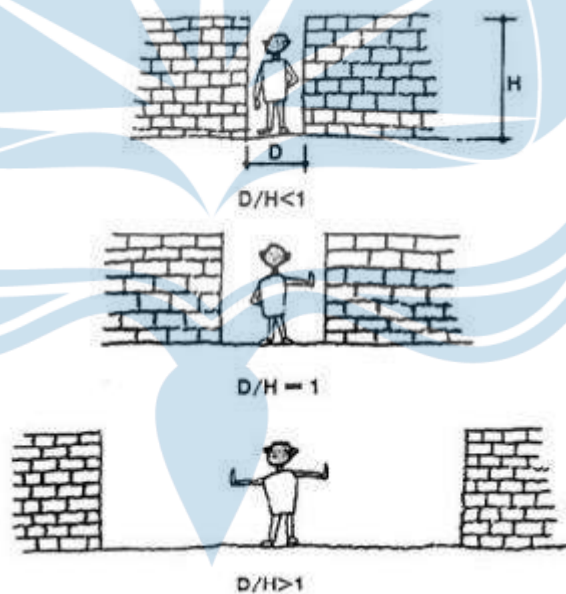
2.5 Tata Ruang Luar

Tata ruang luar memerlukan dua bidang yaitu lantai dan dinding. Ruang luar biasanya dibatasi oleh alam dan diapit oleh batasan yang dibuat oleh manusia dengan sebuah tujuan tertentu. Merancang ruang luar dapat melibatkan penciptaan ruang yang mengembangkan tatanan yang sentripental dalam *framing*. Konsep tata ruang luar biasanya dihadirkan dengan elemen alam seperti pepohonan, air, batu dan menggunakan material yang tahan dari pengaruh elemen alam. Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk merancang tata ruang luar yaitu:

a. *Enclosure*

Enclosure berkaitan erat dengan ruang luar. Suatu ruangan dapat dibuat dengan menetapkan nilai ruang pada setiap bagian ruang luar yang meliputi bentuk, kualitas dan penempatan dinding. Tinggi dinding berhubungan erat dengan tinggi mata orang dan berpengaruh pada *enclosure* yaitu:

1. Dinding 30 cm 0 60 cm tidak mempunyai daya meruang yang rendah dan menimbulkan kesan informal
2. Dinding dengan 90 cm tidak akan merubah keadaan secara besar.
3. Dinding dengan tinggi 120 cm akan membuat kesan atau suasana yang aman dan masih membuat egek kontinyu secara visual.
4. Dinding dengan tinggi 150 cm dan selebihnya akan memberikan daya meruang yang tinggi.

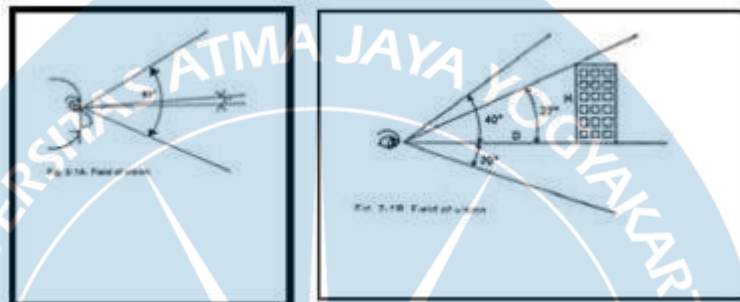


Ruang luar memerlukan batasan, oleh karena itu diperlukan pemilihan skala yang tepat, salah satu metode merancang ruang luar adalah modul 21-24 meter yang dimana merupakan melakukan perubahan dan pergantian suasana secara terus menerus dalam irama, tekstur, dan tinggi permukaan lantai sesuai dengan proporsi skala manusia.

Untuk membuat rencana tingkatan ruang dapat menggunakan batasan penggunaan dan fungsi ruang (*Zoning*) dapat berupa eksterior – semi eksterior – interior – public dan sebagainya.

b. *View*

Untuk pengaturan ruang yang mempertimbangkan visualisasi atau sudut pandang yang di dalam dan di sekitar area tersebut, Menurut Kevin lynch dalam buku *the image of the city* elemen visual penting karena berdampak untuk persepsi manusia terhadap ruang kota.



c. Proporsi dan Skala

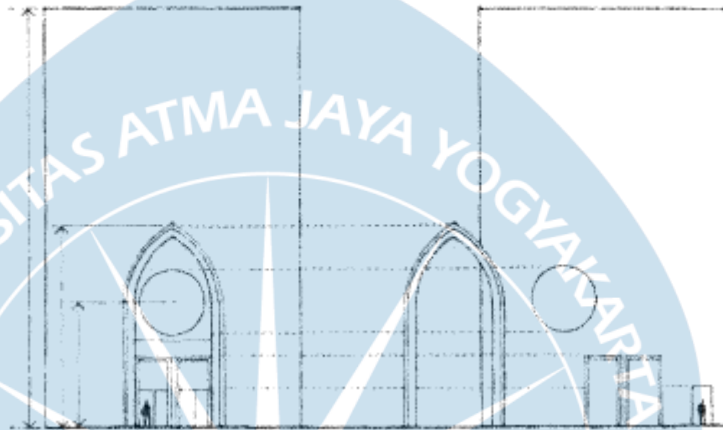
Skala manusia didasarkan pada jarak dan juga ketinggian dari bangunan ataupun pelingkupnya. Tujuan dari proporsi menurut (Ching, 2008) adalah untuk menciptakan suatu kepekaan akan harmoni dan aturan dalam elemen di suatu konstruksi visual. Sistem proporsi dapat memberikan kesan keteraturan dalam meningkatkan kualitas kemenerusan sekuen ruang. Adapun beberapa teori proporsi yaitu:

1. Penampang emas,
2. Susunan-susunan klasik,
3. Teori renaissans,
4. Modulor
5. Ken
6. Atropometri
7. skala yang digunakan untuk menentukan dimensi dan besaran.

Sedangkan jenis dari proporsi terdapat 3 yaitu: aritmetis, geometris, dan harmonis. Sedangkan skala merujuk pada bagaimana

pemahaman atau penilaian suatu ukuran dalam suatu hal dalam kaitannya dengan hal lain. Terdapat beberapa yang dibahas oleh (Ching, 2008) yaitu:

1. Skala visual yaitu ukuran atau proporsi dari suatu elemen yang tampak berkaitan dengan elemen lain yang ukurannya diketahui atau diasumsikan.



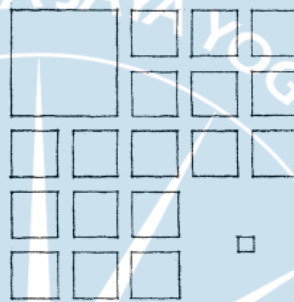
2. Skala manusia didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia. Meskipun proporsi antropometri dapat bervariasi. Namun, dapat digunakan untuk menghitung sebuah ruang.



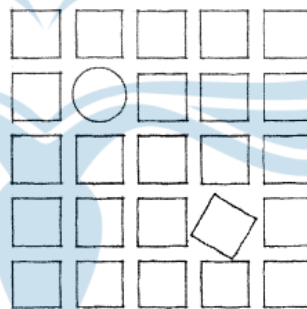
d. Hierarki

Prinsip hierarki menunjukan komposisi arsitektural kebanyakan menghadirkan perbedaan-perbedaan yang nyata dalam bentuk dan ruang. Perbedaan ini mencerminkan Tingkat kepentingan bentuk, ruang, fungsi, formal dan simbolis yang dimainkan dalam organisasi. Penekanan visual yang dapat diterapkan untuk memberikan hierarki yaitu:

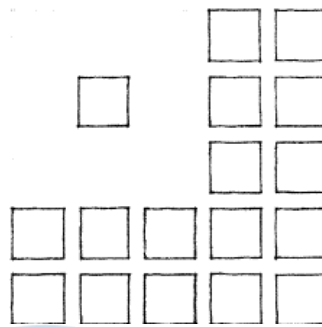
1. Hierarki oleh ukuran biasanya dibuat dengan dominasi ukuran agar terdapat perbedaan signifikan dengan elemen lainnya.



2. Hierarki oleh bentuk dasar biasanya dibuat dengan membedakan bentuk dasar yang secara jelas berbeda dengan elemen lainnya,



3. Hierarki oleh penempatan dapat dicapai dengan memberikan tempat strategis sehingga memusatkan perhatian untuk satu elemen saja.



2.6 Tata ruang dalam

Ruang dalam terbentuk melalui elemen-elemen yang menjadi pembatas buatan sehingga aktivitas manusia dapat terwadahi ruang dalam. Berdasarkan fungsinya kualitas ruang dalam harus mempengaruhi kenyamanan dan aktivitas pengguna di dalamnya. Terdapat elemen-elemen dalam ruang dalam yaitu:

2.6.1 Elemen ruang dalam

Berdasarkan pengelolaan ruang dalam, elemen-elemen dari tata ruang dalam adalah:

- a. Lantai
Merupakan elemen horizontal di bagian bawah sebuah ruangan atau bangunan yang berfungsi untuk berjalan atau berdiri atau penyangga perabot.
- b. Dinding
Merupakan elemen vertikal yang menjadi pembatas antar ruang berfungsi sebagai penyangga dan tempat dekorasi.
- c. Langit-langit
Langit-langit merupakan elemen pembentuk ruang yang berfungsi sebagai naungan untuk melindungi secara fisik dan psikologis.
- d. Bukaan pada dinding

Bukaan pada dinding bisa berupa pintu dan jendela, berfungsi sebagai akses keluar dan masuk dari ruangan juga memberikan sirkulasi untuk pergantian angin dalam ruang.

e. *Furniture*

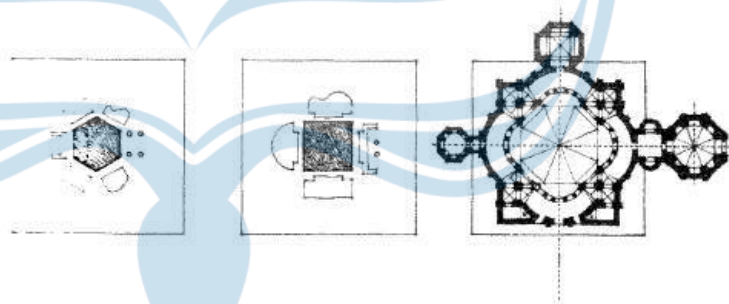
Merupakan sarana yang dapat digunakan manusia untuk mengisi aktivitas, penyusunan perabot juga berpengaruh pada jalur sirkulasi atau jalur aktivitas manusia.

2.6.2 Organisasi ruang

Organisasi ruang merupakan cara menghubungkan ruang satu sama lain dengan mengaturnya menjadi pola-pola bentuk dan ruang yang rapih dan teratur.

1. Organisasi terpusat

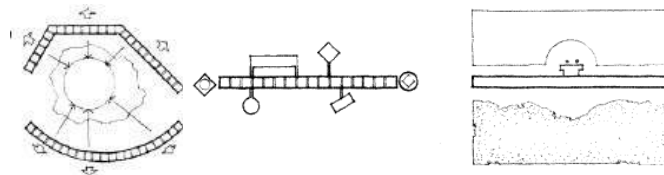
Merupakan organisasi yang Menyusun ruang mengelilingi suatu ruang sentral yang besar dan dominan. Bersifat mempersatukan dan berbentuk teratur, ruang sekunder biasanya dibuat setara.



2. Organisasi linier

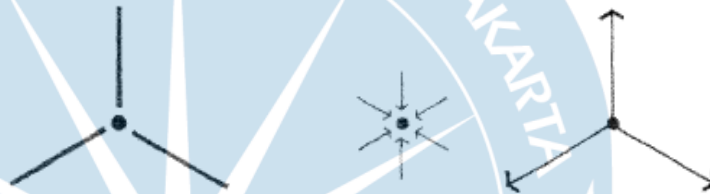
Organisasi linier biasanya fleksibel dan dapat merespon beragam kondisi tapak, organisasi ini dapat menyambung dan megorganisir bentuk bentuk sepanjang jalurnya dapat berfungsi sebagai dinding atau tembok penahan, mengelilingi suatu area ruang. Biasanya juga bentuk organisasi linier yang

melengkung dan segmentasi dapat menutupi sebuah area ruang eksterior.



3. Organisasi radial

Organisasi radial menggabungkan elemen organisasi linier dan terpusat sehingga sebuah ruang pusat yang dominan yang berada di pusat kemudian menjulur organisasi linier secara radial.

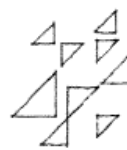


4. Organisasi terkluster

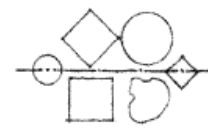
Organisasi ini mengelompokkan ruang berdasarkan kedekatan fisik untuk menghubungkan ruang-ruang satu sama lain. Seringkali memiliki ruang berulang dengan fungsi yang serupa. Dapat diatur mengelilingi sebuah titik akses masuk ke dalam sebuah bangunan.



Ruang-ruang repetitif



Membagi sebuah bentuk dasar bersama

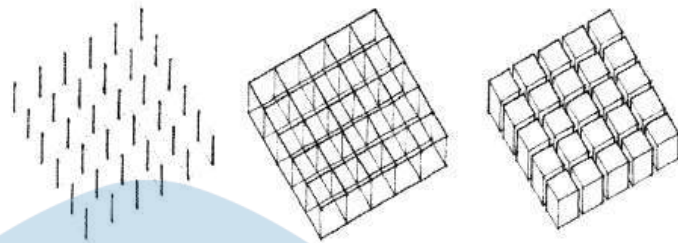


Diorganisir oleh sebuah sumbu

5. Organisasi grid

Sebuah organisasi yang terdiri dari bentuk dan ruang yang posisinya diatur oleh sebuah pola atau grid berbentuk tiga dimensi. Biasanya tercipta oleh dua

buah rangkaian garis sejajar yang menghasilkan suatu pola titik yang teratur.



2.6.3 Hubungan spasial

Menurut (Ching, 2008) terdapat 4 hubungan-hubungan spasial dalam ruang yaitu:

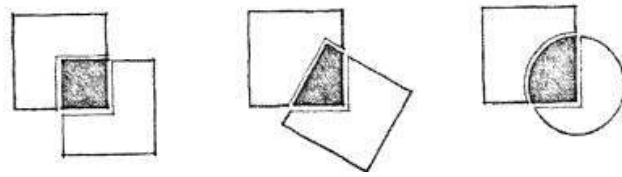
1. Ruang dalam ruang

Ruang yang lebih besar dan yang lebih kecil berfungsi sebagai suatu area bagi ruang yang lebih kecil. Hubungan ruang ini untuk membentuk kedekatan ruang dengan akses fisik dan visual yang langsung berdekatan.



2. Ruang yang saling mengunci

Hubungan spasial saling mengunci diciptakan melalui penumpukan dua buah area spasial serta munculnya zona ruang yang dibagi, berfungsi untuk menghubungkan kedua ruang aslinya.



3. Ruang yang dihubungkan oleh ruang Bersama

Hubungan ruang ini terbentuk melalui ruang penghubung yang digunakan menjadi ruang Bersama. Dapat berfungsi sebagai pemisah, dan membantu mobilitas ke antar ruang.

4. Ruang yang berdekatan

Hubungan ruang yang berdekatan memungkinkan masing-masing ruang dapat terdefinisi dengan jelas dan tanggap terhadap kebutuhan fungsional maupun simbolis. Tingkat kemenerusan visual dan spasial yang terdapat diantara ruang tergantung dari karakter bidang yang memisahkan mereka.

