

## BAB III

### RESPON ARSITEKTUR DAN LANSSEKAP

Pada bab ini menjelaskan respon arsitektur dan lansekap terhadap pemenuhan kebutuhan psikologis yang terdapat pada lingkungan rumah sakit. Berdasarkan teori ilmu **perilaku - lingkungan** dan psikologi **Gestalt**.

#### 3.1 Dasar Teori

Dalam ilmu perilaku - lingkungan (*Environment - Behaviour*) menjelaskan bahwa lingkungan binaan mempengaruhi tata laku dari manusia. Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi manusia dalam membina hubungan antara personal dan berinteraksi sosial. Faktor yang pertama adalah faktor ruang fisik. Terdiri atas shape, orientasi dan ukuran. Dalam faktor ini terdapat kualitas pembatas masif, non masif berupa pembatas transparan, perbedaan warna atau tekstur sebagai simbol yang mempengaruhi orang berperilaku. Faktor yang kedua adalah faktor lingkungan luar : cahaya, aliran udara dan suara yang diterima panca indera manusia.<sup>16</sup>

Kedua Faktor tersebut menghasilkan respon atau pola dalam berinteraksi sosial seperti pola privacy, jarak hubungan antara individu, teritori dan kenyamanan dalam sebuah lingkungan binaan arsitektur dan lansekap.

Ragam privacy menurut Kaplan, Stephen dan Rachel dalam bukunya *Humanscape : Environments for People* (1980) menyebutkan bahwa privacy terbagi atas empat kategori :

- 1 ) *Solitude*, sebagai keinginan individu untuk terpisah dari yang lain dan dari pengamatan secara visual dari orang lain.
- 2 ) *Intimacy*, keinginan untuk berhubungan dengan orang lain secara akrab, santai dalam kelompok kecil dua orang atau lebih atau hubungan yang terjadi antara anggota keluarga

---

<sup>16</sup> Zeisel, John., (1981,1984) *Inquiry By Design : Tools of Environment - Behaviour Research*. Cambridge University Press, Melborune. Pp. 130-134

- 3) *Anonymity*, adalah keinginan individu di ruang publik atau melakukan aktivitas bersama namun masih mencari kebebasan dan identifikasi dari orang lain.
- 4) *Reserve*, adalah sebagai tingkatan *privacy* yang paling tinggi dan ditandai dengan menciptakan pembatas psikologis dari gangguan orang lain.

Salah satu wujud *privacy* adalah jarak hubungan antara individu. Hall (1966) dalam bukunya *The Hidden Dimensions*, membaginya menjadi empat kategori : *Intimate distance, personal distance, social distance dan public distance*.<sup>17</sup>

Ujud terakhir dari *privacy* adalah teritori. Altman, Irwin (1975) menetapkan teritori sebagai ujud kepemilikan atau penguasaan terhadap suatu daerah, memberi tanda suatu tempat, kebutuhan terlindung dari gangguan luar dan sebagai kebutuhan psikologis untuk memperoleh kepuasan dan keindahan.<sup>18</sup>

Nilai interaksi sosial yang tercipta dari pola hubungan antara personal ini mempengaruhi keperibadian secara positif pada dua kelompok yang saling berinteraksi (*Christopher Alexander 1971, 1977*).<sup>19</sup> Sehingga diperlukan ruang sosial pada bagian dalam dan luar bangunan rumah sakit.

Karakter suatu bangunan atau arsitektur sebagai obyek stimuli secara preseptual atau pengamatan diterima melalui panca indera dalam menghayati stabilitas bentuk, konfigurasi atau pola dan arti terhadap ruang gerak yang ditempati yang mempengaruhi emosi atau psikologi manusia. Terdapat kecenderungan bagi manusia untuk mengorganisir kesan stimuli secara sensoris sebagai satu kesatuan pola yang menyeluruh atau keseluruhan mempengaruhi setiap bagian. Bidang ini dipelajari oleh psikologi Gestalt. Dengan kata lain bagaimana sebuah gambar (*figure*) atau elemen tampil dimuka (*foreground*) dari latar belakang sebagai figur yang diterima secara keseluruhan.<sup>20</sup>

<sup>17</sup> Lang, Jon., (1987) " *Creating Architectural Theory/ The Role of Behavioral Sciences in Environment Design*. Van Nostrand Reinhold Company, New York. P. 159

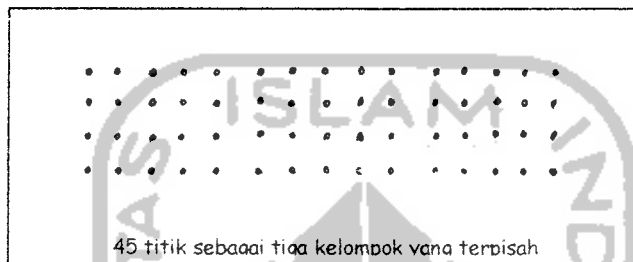
<sup>18</sup> Ibid. p .148

<sup>19</sup> Ibid. p .163

<sup>20</sup> David J. Osborne(1955)" *Ergonomic at Work"* *Human Factor in Design and Development*. University of Swansea, U.K. Jon Wiley and Sons 3 rd Edn P. 90

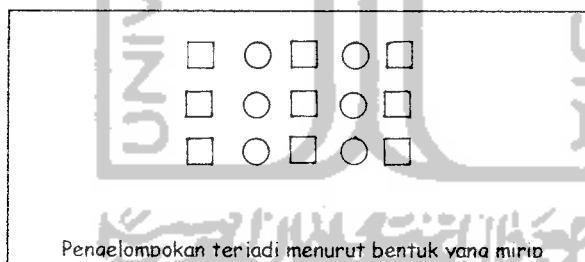
Diantara fenomena organisasi persepsi yakni fenomena yang berhubungan dengan bagian atau sebagian dari stimulus dijelaskan sebagai berikut <sup>21</sup>:

Salah satu prinsip utamanya adalah **kedekatan** yang menyatakan bahwa organisasi dari elemen tunggal pada suatu tempat terjadi pada dasar jarak. Elemen yang terdekat jaraknya satu sama lain cenderung terlihat seperti satu kesatuan sebagai sebuah gambar yang tampil dimuka dari bidang dasar.



Gambar 3.1 (1) Prinsip kedekatan

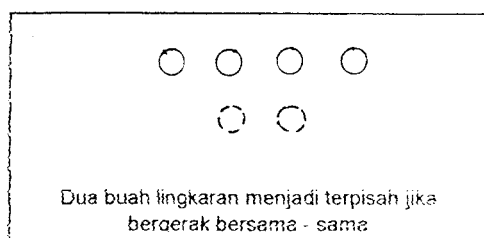
Dalam kedekatan terdapat prinsip **kesamaan**, yaitu kecenderungan untuk mengelompokkan unsur – unsur yang mirip dalam satu kesatuan. Efek pencahayaan dan warna atau garis akan mempengaruhi penampakan kesamaan.



Gambar 3.1 (2) Prinsip kemiripan

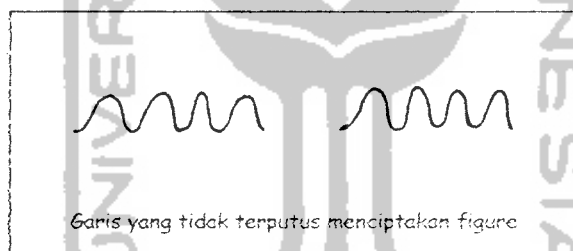
Dua elemen atau lebih juga dapat diorganisasikan secara bersama – sama jika elemen tersebut bergerak secara bersama – sama dan dianggap sebagai satu kesatuan. Dan disebut sebagai prinsip **gerak bersama**.

<sup>21</sup> David J. Osborne(1955)“ *Ergonomic at Work*” *Human Factor in Design and Development*. University of Swanesa, U.K. Jon Wiley and Sond 3 rd Edn Pp. 91 -93



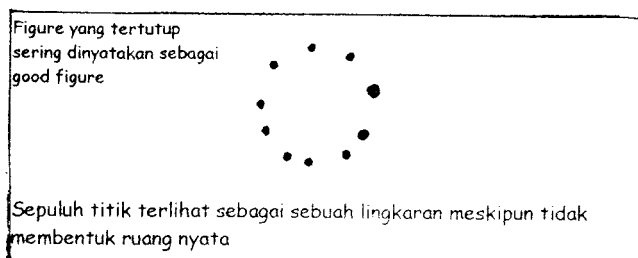
Gambar3.1 (3 ) Prinsip gerak bersama

Jika sebagai suatu alur dari titik akan menimbulkan anggapan sebagai suatu garis yang bergerak. Anggapan ini membentuk suatu garis yang kontinu antara dua unsur. Unsur ini merupakan prinsip yang keempat dari prinsip Gestalt yaitu prinsip **kontinuitas**. Prinsip ini menyatakan bahwa unsur - unsur akan cenderung diorganisasikan kedalam suatu kesatuan jika belum menghasilkan sedikit penyelingan atau perubahan pada garis yang kontinu.



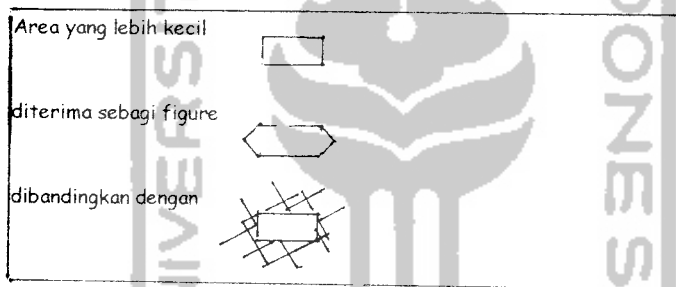
Gambar 3.1 (4) Prinsip kontinuitas

Berhubungan dengan kontinuitas atau kesinambungan adalah prinsip tertutup atau **closure**, menyatakan bahwa kita cenderung untuk mengelompokkan elemen yang dari kesederhanaan, bentuk tertutup yang bebas dari kontinuitas, kesamaan atau kedekatan menjadi satu kesatuan atau unit secara menyeluruh atau lengkap dari elemen yang menyeluruh atau lengkap dari elemen yang menyusunnya.



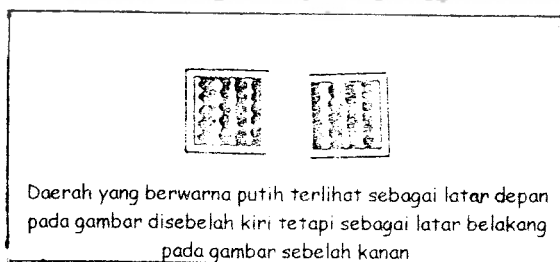
Gambar 3.1 (5) Prinsip tertutup

Prinsip utama yang menentukan apakah gambar diterima sebagai gambar atau latar adalah *area* : bentuk yang terkecil dari bentuk yang overlapping akan diterima sebagai gambar atau dapat juga sebagai latar. Pada Gambar 3.1( 6 ) persegi empat terkecil terlihat sebagai gambar depan berlawanan dengan grid sebagai latar belakang, dibandingkan dengan bentuk heksagonal!



Gambar 3.1.6 Prinsip Area

Prinsip yang terakhir yang berhubungan dengan pengamatan adalah **simetri**. Prinsip ini menyatakan bahwa gambar yang lebih simetris adalah cenderung dilihat sebagai figure yang tertutup dan terpisah dari latar atau bidang dasar atau sebagai latar depan.



Gambar 3.1 (7) Prinsip simetris

Karena dalam hal ini berkaitan dengan proses persepsi maka hasilnya pun berbeda – beda bergantung pada pengalaman , ingatan dari masing – masing individu. Sehingga terdapat konstansi bentuk, ukuran, tempat kejernihan dan warna. Yakni

suatu kecenderungan bagi manusia untuk melihat suatu figure seperti apa yang kita pikirkan bersifat tetap dan tidak berubah. Kecuali misalnya dalam konstansi shape yang berhubungan dengan orientasi misalnya kecenderungan bagi mata untuk melihat dan menyatakan bahwa dalam kondisi tidak normal sebuah lingkaran dapat dilihat sebagai bentuk elips. Konstansi ukuran atau jarak normal berbeda menjelaskan bahwa terdapat jarak berbeda pada setiap obyek yang berbeda dari titik pengamat.

3.2 Aplikasi teori Gestalt dan pemenuhan privacy serta interaksi sosial dalam arsitektur – tata ruang dalam.

Ruang dalam terdiri sebagai suatu komponen ruang yang nyata secara fisik tiga dimensional yang memberikan pengaruh emosional. Prinsip gestalt yang intinya menciptakan hubungan psikologis dari penampilan permukaan. Prinsip kedekatan dari elemen – elemen arsitektur: titik, garis, bidang dan volume yang dilihat dalam suatu unsur yang terletak berdekatan memberikan suatu prinsip pengelompokan kesatuan ruang.

Prinsip kesamaan sebagai suatu kesatuan atau unity dalam suatu ruang atau bidang. Kesatuan dalam arsitektur memang dibutuhkan tetapi terlalu banyak kesamaan akan menimbulkan kebosanan dan monoton. Hal ini dapat dihindari dengan keragaman sebagai unsur penyeimbang melalui keragaman shape atau bentuk, ukuran dan warna. Dan membentuk suatu kesinambungan atau kontinuitas harmoni yang terbentuk dalam ruang.

Kontinuitas garis horisontal akan membentuk kesan bidang yang diperendah yang memperkecil skala ruang dan mengesankan sebagai ruang yang intim. Sedangkan garis vertikal pada suatu bidang memberi kesan dipertinggi dan keagungan. Kontinuitas garis – garis ini terdapat dalam pengolahan skala dan garis luar atau out line bangunan.

Prinsip ketertutupan atau *closure* dalam arsitektur secara fisik terbentuk dari bidang dinding dan langit - langit serta lantai yang membentuk ruang - ruang secara

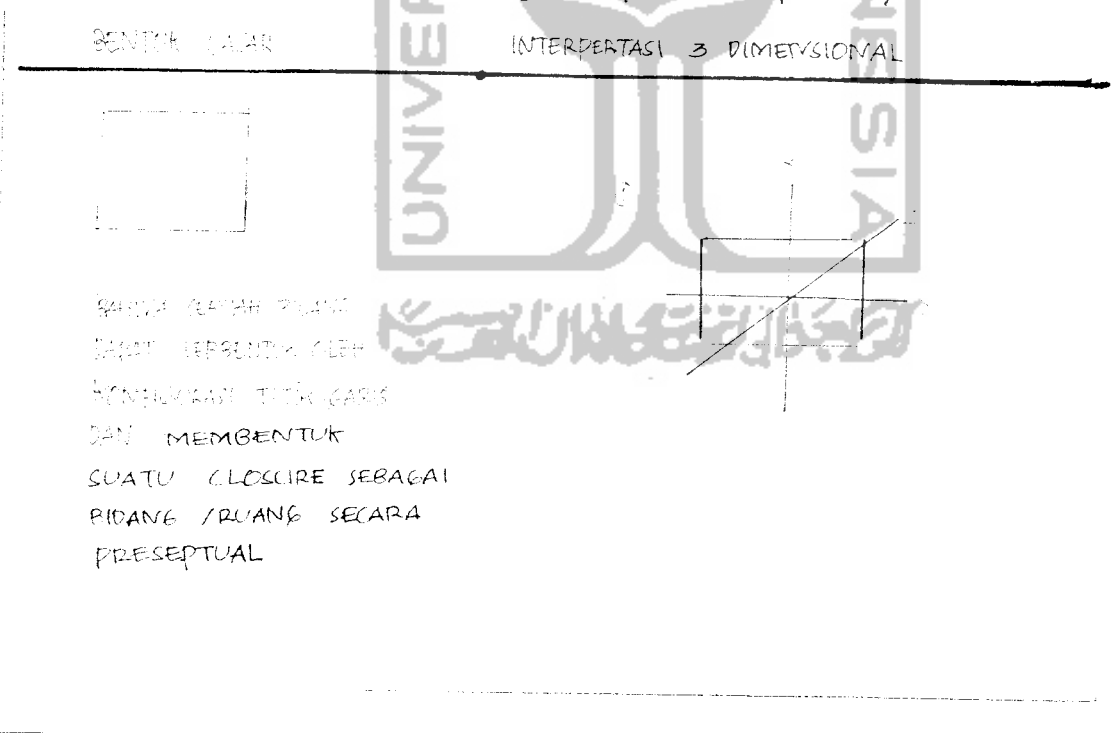
geometrik Adanya bukaan jendela dan pintu sebagai batasan nyata memperlihatkan derajat ketertutupan tersebut. Pemilihan warna terang akan mengurangi kesan ketertutupan dan memperluas suatu ruangan.

### 3.2.1 Faktor Fisik

#### A. Shape.

Shape adalah karakteristik khusus sebagai sebuah identitas dari bentuk. Secara fisik shape dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya. Pembatas yang mengelilingi obyek tersebut menunjukkan bentuk permukaan yang menimbulkan arti yang berbeda – beda.<sup>22</sup> Pengolahan shape yang terbentuk dari karakter permukaan akan menghasilkan penegasan volume sebagai bentuk tiga dimensional. Salah satu dari Postulat Gestalt juga menyatakan bahwa efek arti dapat diterima oleh manusia melalui bentuk Geometris.

Tabel 3.2.1 (1) Ragam Shape dan interpertasinya



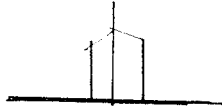
<sup>22</sup> Tate, A and Smith. C Interior Design in the 20<sup>th</sup> Century .p108

BENTUK DASAR

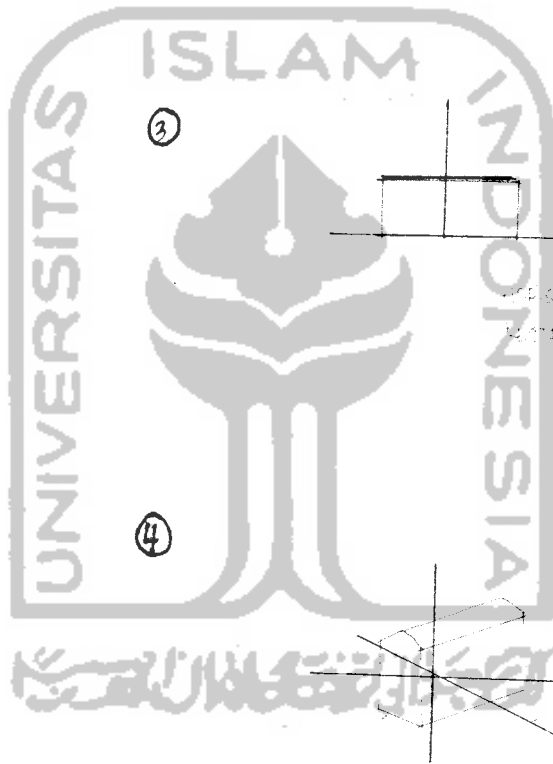
INTERPERTASI SECARA 3 DIMENSI



③

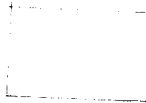


TENSIOR, GARIS  
VERTIKAL



TENSIOR, GARIS  
VERTIKAL

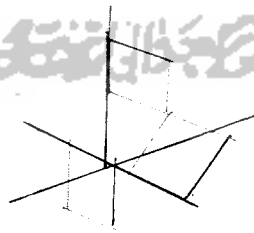
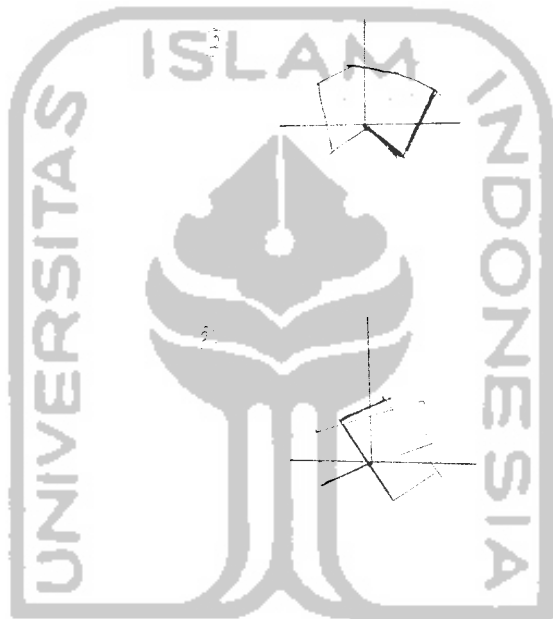
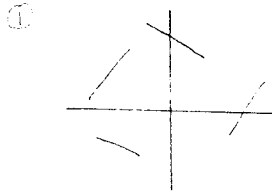
TIRANCIOR, GARIS





BENTUK DASAR

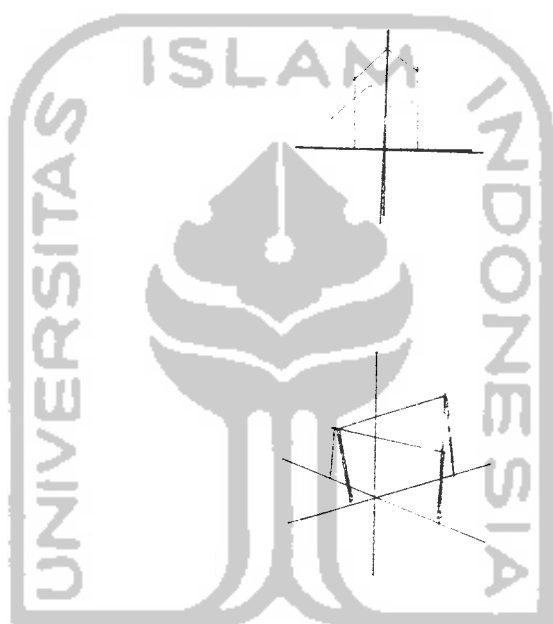
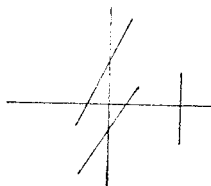
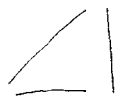
INTERPERTASI 3 DIMENSIONAL



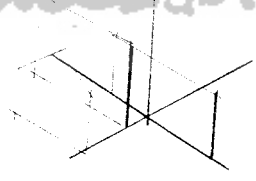
TRAYECTORIA

BENTUK DASAR

INTERPERTASI 3 DIMENSIONAL



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

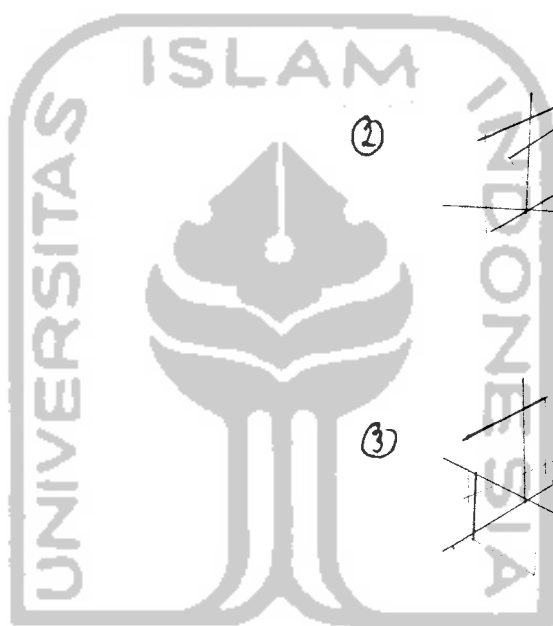
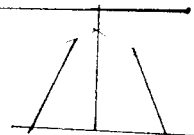


BENTUK DASAR

INTERPRETASI 2 DIMENSIONAL

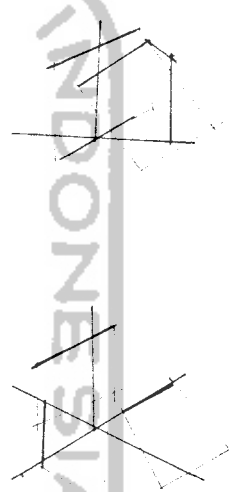


①

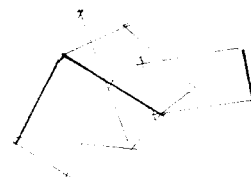


②

③



جامعة الإسلام في اندونيسيا



3D (3 DIMENSI)

## B.Ukuran

Terdapat dua dimensi pengertian dari ukuran. Yang pertama adalah ukuran dalam arti sebenarnya, yang ditentukan oleh oleh besaran panjang, lebar dan tinggi. Yang kedua adalah ukuran relatif yang diterima secara preseptual oleh panca indera manusia melalui pengelihatian yakni skala. Skala mengandung konotasi psikologis karena pernyataan ukuran dalam bentuk skala selalu dibandingkan dengan ukuran dari obyek yang lain.<sup>23</sup>

Dalam tata ruang pengolahan dalam ukuran relatif ini menimbulkan efek psikologis dan kualitas interaksi yang berbeda.

Skala natural akan memberi kualitas privacy yang sifat fleksibel, karena efek Yang diterima terhadap ruang yang berskala natural tanpa perbedaan yang kontras dari ukuran atau besaran ruang karena ukuran ini dalam ujud kewajaran.

Skala monumental pada sebuah figure bidang atau ruang akan menghasilkan tingkat privacy yang cukup tinggi, karena kesan spatial yang terbentuk sebagai ruang yang besar. Apabila ruang ditempati secara sendirian kesan monumentalitas dirasakan semakin kuat begitu halnya juga privacy.

Skala yang memberi kualitas interaksi sosial dapat dilakukan dengan mendapatkan suatu kesan suatu bangunan atau ruangan yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Untuk memperoleh skala tersebut atau skala intim dapat dengan menggunakan ornamen yang lebih besar dari pada biasanya, skema yang sederhana, bentuk dasar, rata dan horisontal. Skala ini memungkinkan untuk sekelompok orang saling berinteraksi. Masing-masing dari ukuran relatif ini dapat diolah atau dikurangi sifatnya dengan garis vertikal atau horisontal.

Dalam Psikologi Gestalt sebagai sebuah figure, Garis baik horisontal ataupun vertikal dianggap sebagai sebuah figur yang tertutup, stabil dan sebagai *good shape*.

<sup>23</sup> Tate, A and Smith. *Interior Design in 20<sup>th</sup> Century*. P.112

Kualitas respon terhadap bidang atau figur ini berhubungan dengan konstansi warna dan kejernihan dari bidang atau ruang yang ada sehingga diperoleh suatu kesan ruang yang diperbesar dan diperkecil dan tidak semata mata peran warna akan tetapi juga menyangkut dari kesan permukaan dari material yang terbentuk dari kualitas pencahayaan yang jatuh pada bidang tersebut. Kemudian diproses oleh otak melalui penglihatan. Ketika suatu warna disinari oleh sumber cahaya berwarna yang berbeda, persepsi warna secara mekanis penglihatan beradaptasi dengan obyek warna baru sehingga obyek kelihatan sama. Konstansi ukuran atau jarak normal berbeda menjelaskan bahwa terdapat jarak berbeda pada setiap obyek yang berbeda dari titik pengamat.

Karena sifat dari konstansi tidak sempurna sebagai proses persepsi yang bergantung pada pengalaman individual. Menjadikan konstansi warna dan kejernihan merupakan pembanding atau penyatu dari karakter shape dan *size* berdasarkan karakter warna yang menimbulkan perubahan persepsi terhadap shape dan ukuran yang sebenarnya.<sup>24</sup>

### C. Warna <sup>25</sup> :

Warna diklasifikasikan dalam 3 golongan yang pertama adalah nada warna menjelaskan warna- warna dasar. Golongan yang pertama dalah warna – warna primer yakni terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Golongan yang kedua adalah warna orange, hijau dan ungu. Sedangkan warna yang ketiga adalah warna yang berasal dari intervensi warna primer seperti merah- kuning, kuning- orange, kuning - hijau, biru- hijau dan biru - ungu.

Nilai gelap terangnya dari warna yang dihasilkan dari hitam atau putihnya campuran warna dari warna primer sekunder ataupun tertier.

<sup>24</sup> Routledge and Kegan., (1950) " *The Principle of Gestalt Psychology*" Paul Ltd by Koffka .P 224  
<sup>25</sup> Tate, A and Smith. C Interior Design in the 20<sup>th</sup> Century p149-150

Sedangkan *chroma* atau nilai intensitas kekuatan atau kelemahan warna berupa jumlah daya terang yang dikandung dari warna. Diukur dari warna terendah dari warna abu-abu atau warna gelap sampai warna yang paling terang kualitas pencahayaannya. Warna pada ruang dalam memberikan efek psikologis tertentu yang dapat mengurangi kesilauan serta memberikan efek suasana tertentu. Dan sebagai simbol atau tanda yang mempengaruhi perilaku manusia secara preseptual. Manfaat warna pada bagi tubuh manusia secara psikologi dan fisik telah dibuktikan secara klinis.

Pada dasarnya warna terdiri dari warna panas dan dingin. Warna panas terdiri dari warna merah, kuning, orange dan lain-lain. Reaksi tubuh manusia terhadap warna ini secara klinis meningkatkan tekanan darah, penguapan, dan aktivitas otak. Dalam diskusi dengan **Dra. Muhana Sofiaty Utami, M.S** dosen psikologi klinis UGM dan UII, menjelaskan bahwa umumnya pasien yang sedang dalam perawatan tidak menyukai warna terang seperti merah, karena memberikan efek yang menekan jiwa bagi pasien.

Sedangkan warna dingin seperti warna biru, hijau, coral, warna coklat tanah liat, biru gelap, keemasan (termasuk dalam kategori *accent colour*), kuning gading, peach, hijau pucat, merah muda dan biru laut ( termasuk dalam *light colour*) memberikan efek secara fisik dan psikologis manusia. Yakni fungsi tubuh yang tegang menjadi turun dan mempunyai kemampuan konsentrasi yang lebih baik, dan mampu mengurangi gangguan dari lingkungan.

Namun terdapat perbedaan persepsi terhadap warna antara pasien dan perawat atau staf medis seperti pada tabel berikut.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Deborah, T Sharpe The Psychology of colour and Design. Littlefield, Adams & Co. Totowe, New Jersey.

Tabel 3.2.1 (2) Presepsi terhadap warna

Warna	Pasien	Perawat
Merah	Tidak nyaman, takut, peperangai, menekan, terikat, menyentuh, panas dan melukai .	Berani, kasar, dominan, bising dan sarkartis.
Kuning	Prasangka	Kegembiraan, optimis, perubahan dan kenikmatan
Orange	Kesedihan	Kekaguman
Merah muda	Kepatuhan, penghargaan dan terima kasih	Bersahabat, manis, perhatian dan baik
Putih	Cenderung memberi kesan keagungan secara pasif.	Bersih, dingin, ringan, efesien, profesional dan berpengalaman
Ungu	Pujian, kesedihan dan daya tarik.	Kesombongan
Biru	Bersifat penyembuhan	Bersifat penyembuhan
Hijau	Ketenangan tetapi cenderung diasosiasikan dengan keadaan sakit.	Ketenangan tapi cenderung diasosiasikan dengan keadaan sakit.
Abu – abu	Membosankan, ketergangtungan, suram,kekhawatiran dan keseganan	Malas, tidak berperasaan, ketidak pedulian, rendah diri dan kotor
Hitam	Susah dan kesedihan	Kritis, tidak dapat dipercaya, tidak perhatian dan sukar berkembang

Konstansi warna ini dipengaruhi oleh efek pencahayaan yang ada. Pencahayaan membantu manusia untuk memperkuat kesan suatu bidang atau ruang. Nilai pencahayaan pada suatu ruang diberikan oleh bidang tekstur dan warna ruang. Seperti yang tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3.2.1 (3) Pantulan dari cat :

Warna	% *
Putih	80
Putih gading (terang)	71
Apricot kekuningan	66
Kuning gading(gelap)	65
Light Buff	59
Peach	56
Salmon	53
Hijau pucat	53

Biru pucat	51
Abu-abu	51
Hijau terang	43
Merah muda	44
Hijau gelap	12
Hitam	9
Putih	1

\* rata - rata pantulan dari cat.

Dan dipengaruhi oleh jenis lampu yang digunakan sebagai sumber penerangan terhadap bidang yang disinari.

Tal ... (4) Pengaruh lampu terhadap warna bidang yang disinari.

Jenis lampu	Warna yang sesungguhnya		
	Merah	Biru	Kuning
	Warna yang dihasilkan		
High Pressure Sodium	Abu-abu Coklat	Abu-abu Biru	Kuning
Mercury Clear Blub	Abu-abu Merah	Biru Gelap	Kuning Jernih
Lampu Pijar (Incadescent)	Merah terang	Biru Suram	Kuning Terang
Flourescent	Merah	Biru	Kuning

Sumber: David Egan, M. Concepts in Architecture Lighting

Pantulan cahaya yang bersumber dari lampu flourescent umumnya memantulkan cahaya putih dan putih kekuningan.


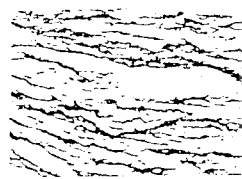

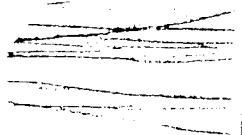
Dalam situasi tertentu dimana konstansi warna dapat berubah yang dilakukan oleh lampu. Misalnya : permukaan berwarna putih dapat dirasakan oleh pengamat jika sumber cahaya lampu berasal dari lampu pijar.



### D. Tekstur

Adalah kesan permukaan yang dapat dirasakan dan diraba, secara preseptual, dirasakan berbeda - beda, karena tekstur dapat mengurangi atau menguatkan kesan secara dasar yang ditimbulkan bangunan. (Sujedjo, Suwondo 1989).

Tabel 3.2.1 (5) Ragam tekstur berdasarkan materainya

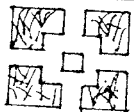
<p>A</p> 	<p>Marmer, umumnya bahan ini diolah menjadi material dengan tekstur yang sangat halus dan mengkilap. Dengan pemantulan berkisar antara 30%- 70 %. Termasuk dalam pengolahan jenis adalah jenis ubin dari terra-cotta, putih dengan pemantulan 65%-80 %</p>
<p>B</p> 	<p>Bahan batu ( pemantulan rendah berkisar antara 20% - 40 %), semen (20% - 50%) atau dinding plaster dengan pemantulan yang cukup tinggi berkisar antara 90% - 92 %. Umumnya bahan ini menghasilkan tekstur kasar apa bila disentuh dan kesan permukaan yang dalam karena karakter permukannya, secara visual.</p>
<p>C</p> 	<p>Logam, aluminium, stainless stell. Menampilkan permukaan yang mengkilap dan penampilan yang licin dan dingin apabila disentuh dan mempunyai nilai kekerasan dan kekuatan. Dengan efek pemantulan berkisar 50% - 85 %. Yang dapat menimbulkan silau.</p>
<p>D</p> 	<p>Kayu, dapat menghasilkan kesan permukaan yang sangat halus dan mengkilap. Dan Kesan akrab dari tampilan raut kayu yang alami. Dengan pemantulan yang rendah yang berkisar antara 5 %- 50 %</p>


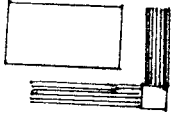
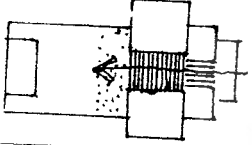
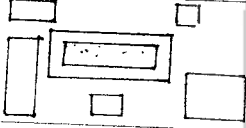
Sumber :

1. David Egan, M Concepts in Architecture Lighting
2. Tate, A dan Smith, C .Interior Design in the 20<sup>th</sup> Century

Pengolahan tekstur dapat membentuk kerangka kegiatan yang terbentuk pada bidang dasar.

Tabel 3.2.1 (6) Pengolahan Tekstur

	<p>Menandai suatu tempat sebagai pusat daya tarik.</p>
---	--

	Mengarahkan ke suatu titik tertentu
	Orientasi suatu tempat tersembunyi Sebagai pengarah
	Tekstur sebagai derajat hirarki dari privacy. Merupakan simbol menuju ke suatu tempat yang lebih khusus .
	Menandai area publik

Sumber : Buku Sumber Konsep

### 3.2.2 Faktor lingkungan luar

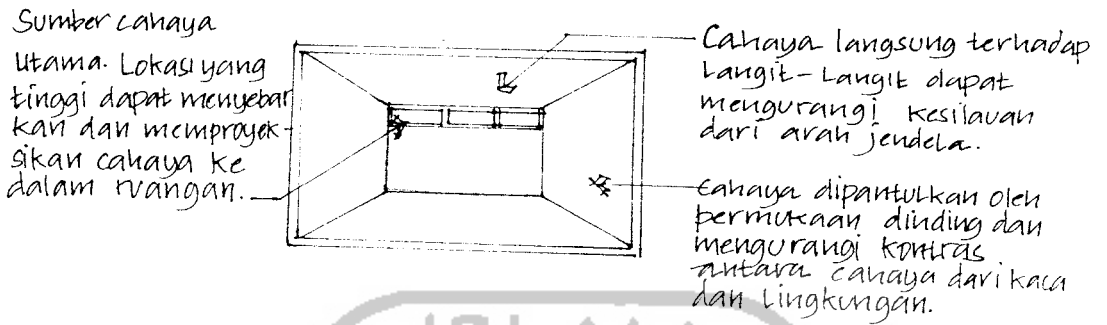
Bangunan menyediakan dan mengontrol secara fisik yang berfungsi sebagai filter yang berkaitan dengan lingkungan luar untuk memenuhi sejumlah kondisi yang berkaitan dengan kenyamanan. Ruang dari bangunan saling berhubungan erat seperti shape, ukuran dan lain – lain.

#### A. Pencahayaan

Pada shape terdapat orientasi yang terwujud karena adanya bidang pembatas, kualitas bidang pembatas ini menentukan kualitas interaksi antara manusia. Melalui dinding, pintu dan jendela sebagai *closure* suatu shape yang dapat memberi pengalaman bagi manusia yang berbeda dari jenis materialnya : masif, semi transparan dan transparan. Tidak saja berfungsi sebagai orientasi tetapi juga sebagai sumber pencahayaan alami.

Karakteristik pencahayaan terhadap suatu ruang secara umum terbagi atas pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami memberikan spektrum warna kebiru - biruan. Pencahayaan alami ini dapat dikontrol melalui bidang bukaan jendela.

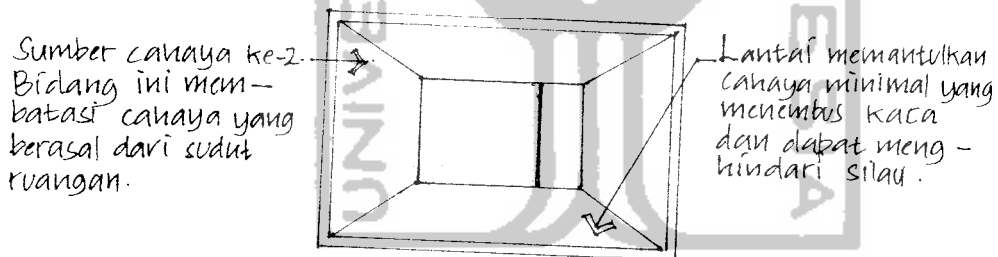
Pada bidang atas <sup>26</sup> :



Gambar 3.2.2 ( 1 ) Pencahayaan pada bidang atas

Bidang jendela pada bagian atas, memberikan kualitas visual dan pencahayaan yang terbatas dan menghasilkan kontak sosial yang terbatas pula.

Pada bidang sudut <sup>27</sup>:



Gambar 3.2.2 ( 2 ) Pencahayaan pada bidang sudut.

Pencahayaan ini memberikan kualitas privacy relatif lebih khusus. Dan pada ruang tertentu bidang bukaan seperti ini memberikan penguasaan khusus bidang pandang bagi seseorang. Dan dapat membantu pengguna memahami ukuran dan shape dengan membagi dua permukaan lantai dan langit-langit.

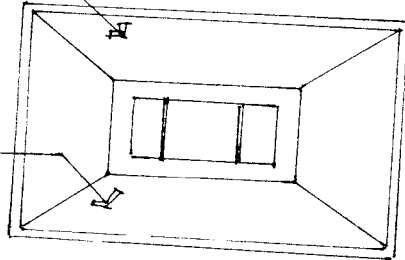
<sup>26</sup> M. David Egan (1993) *Concepts in Architecture Lighting*. Mc Graw hill Book Company p 75

<sup>27</sup> Ibid p.175

### Pencahayaan pada bidang pusat <sup>28</sup> :

Bidang bukaan yang luas menghubungkan pandangan horizontal pada dan ke, dari posisi ruang.

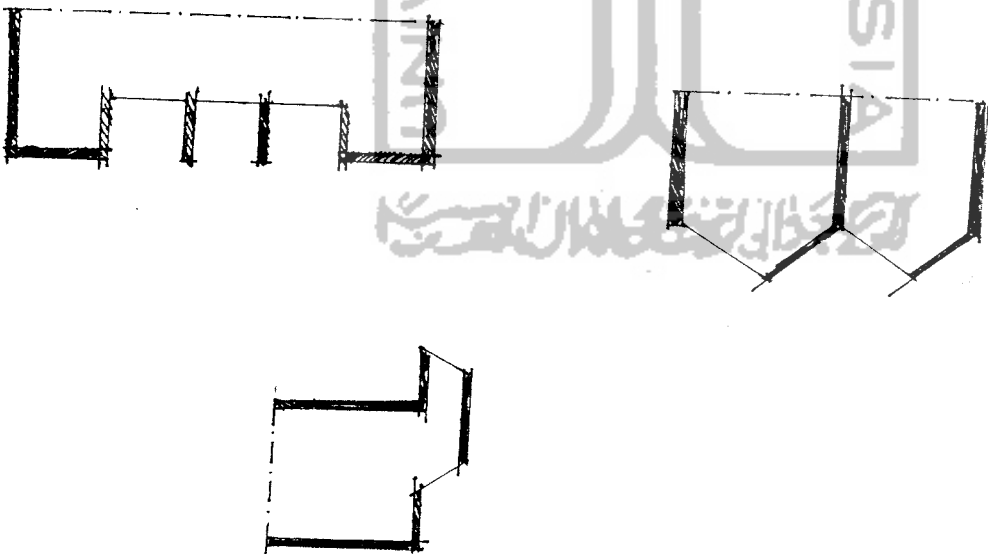
Sumber cahaya ke-2. Memantulkan cahaya dari lantai, dapat menyeimbangkan pantulan cahaya dari dinding dan langit-langit



Gambar 3.2.2(3) Pencahayaan pada bidang pusat

Pencahayaan alami yang pada bidang pusat dengan bukaan yang lebar memberikan kualitas interaksi sosial melalui kontak visual dan pandangan yang luas. Mendistribusikan cahaya dengan memantulkan cahaya dari lantai.

Pengolahan bidang shape dengan melalui penonjolan bentuk dan pengurangan bentuk untuk mengurangi cahaya atau efek silau. Pengolahan bidang shape ini memberikan nilai visual pada fasad bangunan.



Gambar 3.2.2(4) Pengolahan bidang Shape

<sup>28</sup> Ibid p.176

Pencahayaan alami memberi efek keruangan yang tidak dapat dipenuhi setiap saat untuk beragam aktivitas. Karenanya terdapat sistem pencahayaan buatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

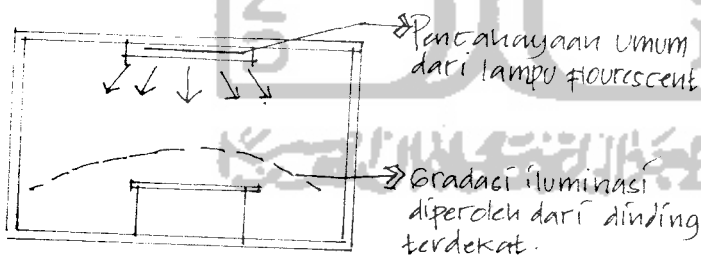
Pada unit bedah pencahayaan buatan sangat berperan dalam aktivitas dari fungsi unit ini dan mempunyai persyaratan tersendiri. Sedangkan yang dibahas disini adalah pada bangsal bedah. Seperti pada bangsal lainnya, tingkat pencahayaan yang cukup menjadi persyaratan untuk memungkinkan bagi pengguna leluasa dalam melakukan aktivitasnya baik perawat maupun pasien.

Hal yang perlu dihindari adalah kesilauan. Untuk menghindari ini dapat dengan penataan tempat tidur pada bangsal yang tidak langsung menghadap jendela atau dengan menggunakan elemen vegetasi.

Pemenuhan pencahayaan buatan ini dapat terpenuhi melalui :

Pencahayaan umum <sup>29</sup>:

Pencahayaan ini menyediakan keseragaman iluminasi pencahayaan pada keseluruhan ruang, fleksibel dalam penempatan.

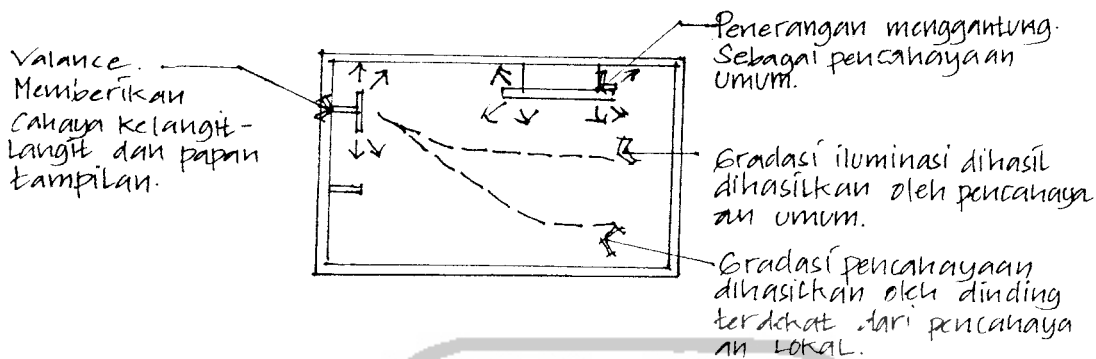


Gambar 3.2.2(5) Pencahayaan umum

Pencahayaan lokal <sup>30</sup>

Pencahayaan ini memberikan iluminasi yang tinggi pada area yang relatif kecil dan memberikan kualitas privacy dalam penggunaannya utamanya bila digunakan pada ruang perawatan yang dapat dikontrol oleh pasien.

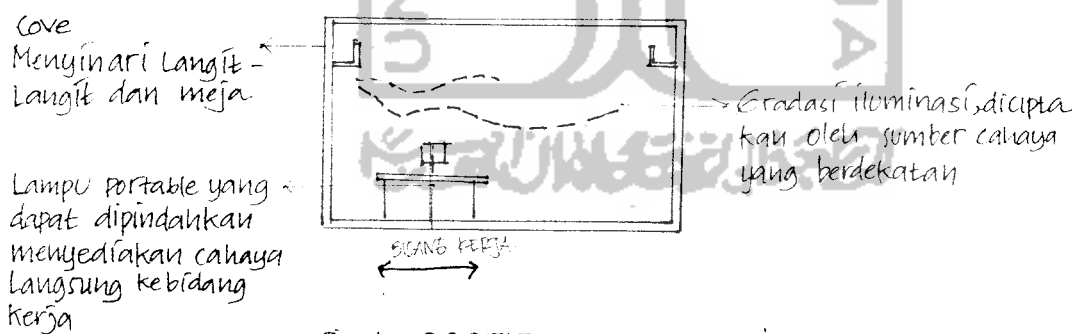
<sup>29</sup> Ibid p.98



Gambar 3.2.2(6) Pencahaya-an Lokal

Task ambient lighting <sup>21</sup>

Jenis pencahayaan ini merupakan jenis pencahayaan yang menyediakan pencahayaan pada *task* dari sumber cahaya yang berlokasi ke bidang kerja, dengan pencahayaan tambahan dari *ambient*, biasanya dari pencahayaan langsung. Perpaduan dari kedua jenis pencahayaan diatas dimana pencahayaan berasal. Antara lain pencahayaan yang berasal dari furniture dengan pencahayaan langsung dari langit-langit



Gambar 3.2.2(7) Task Ambient Lighting

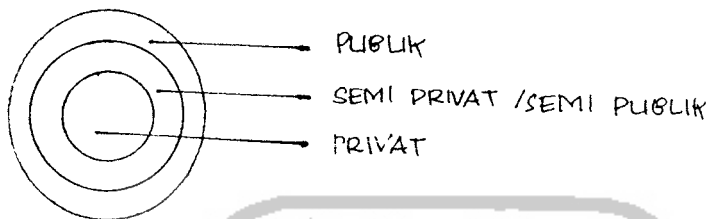
**B. Kebisingan**

Sumber kebisingan pada rumah sakit umumnya berasal dari lingkungan luar dan kegiatan yang berada dari unit lain yang berdekatan dalam satu unit bangunan.

<sup>20</sup> Ibid

<sup>21</sup> Ibid p. 99

Upaya kontrol noise ini dapat dilakukan dengan penataan massa bangunan dengan membagi zona- zona tertentu berdasarkan karakteristik kegiatan dan noise yang ditimbulkan. Atau pengguna pembatas vegetasi terhadap kontrol noise



Gambar 3.2.2 (8) Zoning kegiatan dalam upaya kontrol noise



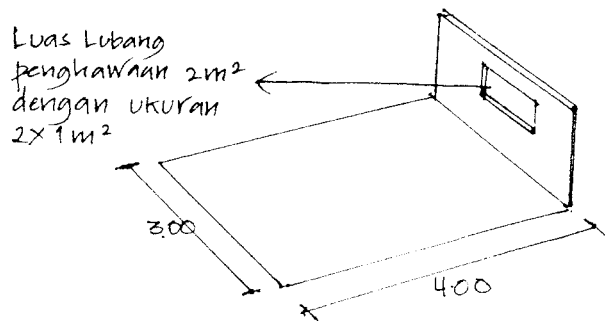
Gambar 3.2.2 (9) Tata lansekap sebagai penghalang noise

Sumber : De Chiara. J et. al (1989) Standar Perencanaan tapak

### C.Udara – Penghawaan

Setiap bangunan mempunyai karakteristik bau yang khas. Dengan kata lain bau secara psikologis merangsang perasaan seseorang, dan memberikan efek yang berbeda bagi seseorang untuk bereaksi dalam suatu ruangan. Rumah sakit identik dengan bau obat- obatan dan disinfektan yang memberi kesan steril juga memberikan perasaan sedang sakit dan penyakit.

Dalam konteks rumah sakit ada persyaratan untuk penghawaan ini khususnya untuk lubang penghawaan, yakni luas lubang penghawan adalah  $15 \% \times$  luas lantai. ( Pedoman sanitasi rumah sakit di Indonesia ,1998)



Gambar 3.2.2 (10) luasan lantai

Dalam hubungannya dengan penghawaan alami tata ruang dalam dapat memberikan efek bau dari elemen natural. Implikasi dalam perancangan hal ini dapat dilakukan dengan membuat suatu konsep **ruang antara**.

### 3.3 Ruang Antara

Rumah sakit merupakan tipe bangunan masyarakat yang sifatnya privat. Hal ini berhubungan dengan aktivitas medis dan upaya penyembuhan. Asumsi bahwa sejumlah orang atau pasien secara tipikal menghabiskan waktunya di dalam ruang perawatan terbaring di tempat tidur ketika sadar maupun tidur. Memerlukan suatu interaksi sosial dan kebutuhan psikologis seperti dalam keadaan normal, dapat diperoleh melalui ruang **antara** yakni masuknya nilai ruang luar pada ruang dalam.

Nilai ruang luar pada ruang dalam dapat dilakukan dengan elemen alami dengan masuknya elemen alami berupa masuknya sinar matahari, vegetasi, air dll.<sup>32</sup> Melalui bidang langit – langit yang dipertinggi atau taman didalam ruang

Konsep ruang antara ini juga mempertemukan suatu area sebagai tempat untuk memperoleh kontak sosial dan privacy sekaligus. Atau merupakan sebuah area publik juga privat. Dan menciptakan sebuah latar ruangan yang bersifat terbuka dan ramah seperti serambi atau teras.<sup>33</sup>

Ruang antara juga didefenisikan sebagai ruang dimana orang melakukan kegiatan menunggu atau sebagai kegiatan sela dari kegiatan utama. Untuk itu

<sup>32</sup> Herman Hertzberger (1991) *Lessons For Architecture Students*. Itgeverij OIO Publisher, Rotterdam P.165

<sup>33</sup> Ibid p.35





diciptakan sebuah daya tarik visual dari lingkungan berupa masuknya sinar matahari, tanaman dan air

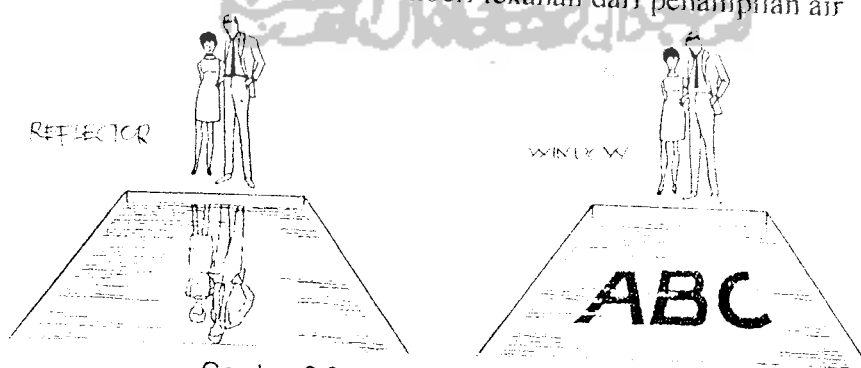
Terdapat sejumlah alasan psikologis mengapa air di gunakan dalam arsitektur. Selain penyokong kehidupan manusia dan memiliki kualitas estetika dan visual yang menciptakan mood dan pengalaman estetis. Secara psikologis air memberikan efek penenangan bagi jiwa manusia dalam kondisi tenang ataupun bergerak dengan iramanya yang menyentuh jiwa manusia.

Alasan fungsional, air digunakan dalam suatu perancangan yang bersifat kontinu sebagai pusat daya tarik juga sebagai kontrol sirkulasi yakni lintas batas untuk alasan keamanan atau untuk mendukung pergerakan ruang dan fungsi rekreatif.

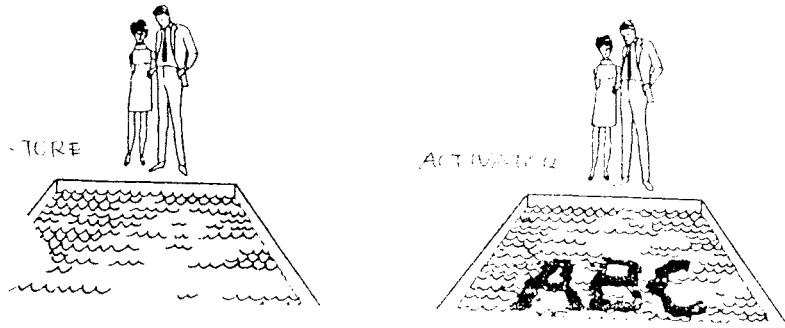
Pengolahan air ada dua macam yang tidak bergerak (*still water*) dan yang bergerak (*Flowing water*).<sup>34</sup>

#### Fungsi Flowing Water

1. Memantulkan, jika kolam memiliki permukaan yang tenang dan gelap.
2. Sebagai jendela, jika permukaan air tenang dan jernih.
3. Tekstur jika permukaan menghasilkan permukaan yang tidak rata / bertekstur.
4. Bersifat aktif jika permukaan memiliki permukaan yang dinamis dengan bentuk yang beragam dan akan memberi tekanan dari penampilan air



Gambar 3.3 (1) Fungsi Still water

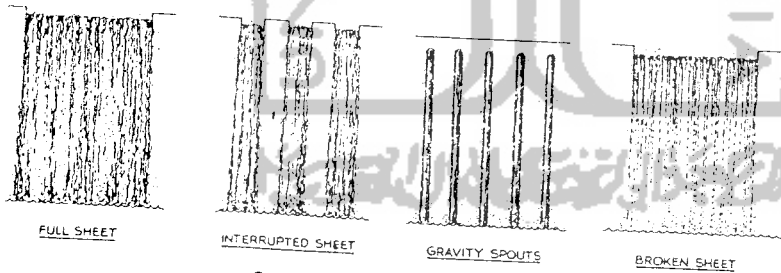


Gambar 3.3(1) Fungsi Still Water

Ragam pengolahan air dalam kategori air yang bergerak terbagi dalam dua kategori. Yang pertama disebut *Falling Water*, air yang bergerak tidak berdasarkan mekanisme gravitasi dan *Spouting Water*, air yang bergerak justru memanfaatkan gaya gravitasi dan penampilannya merupakan efek dari semprotan dan menghasilkan permukaan yang bergelombang yang kemudian dipantulkan kembali ke bawah.

1. *Free Falling water*

Bergerak secara vertikal tanpa kontak dengan sejumlah ragam tekstur seperti bebatuan disebut *full sheet*. Jika aliran air di halangi oleh dinding yang melintang yang berfungsi mengontrol aliran air secara periodik disebut *interrupted sheet*. Bila kecepatan aliran dikurangi dan bergerak seperti air hujan disebut *broken sheet*. Apabila disuplai dari alat penyembur maka dalam bentuk *gravity spout*.

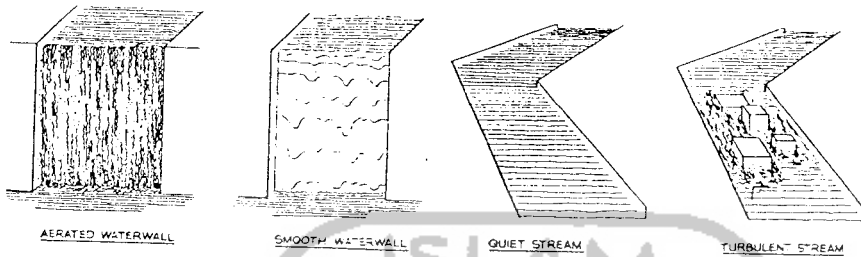


Gambar 3.3 (2) Free Falling Water

2. *Flowing water*

Jenis ini berhubungan dengan wadah. Jika aliran ini berorientasi vertikal efeknya disebut *water wall*. Jika aliran air menghasilkan bidang permukaan yang lembut disebut *smoth water wall*. Sedangkan yang memperoleh tambahan gerak dari perpindahan air dengan permukaan bidang yang bertekstur dan memasukkan udara disebut *aerated water wall*.

Jika aliran berorientasi horisontal yang efeknya seperti sungai kecil atau jeram dengan sebuah bidang sebagai wadah yang seragam akan menciptakan *quiet stream* yang mirip dengan still water. *Turbulent stream* merupakan bentuk yang memperoleh tambahan dari aliran rata atau dengan memanipulasi sisi wadah.



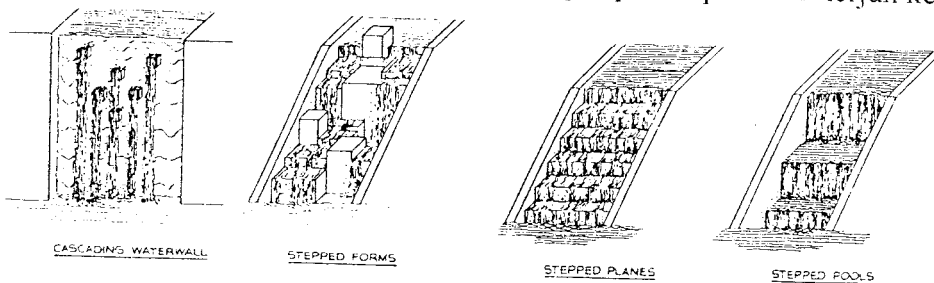
Gambar 3.3(3) Flowing Water

### 3. Casacading water.

Adalah kombinasi dari model *flowing water* dan *falling water*. *Casacading water wall* merupakan lembut dari *aerated water wall* dalam memperoleh kesan air yang bergerak dengan tekstur yang terbentuk dari pantulan yang kurang. Jika dari arah lateral atau bergerak bebas dari arah permukaan vertikal hasilnya kedalam bentuk *free failling water* atau, *flowing water* pada daerah kering.

A *Stepped Form* adalah bentuk air terjun yang bergerak langsung secara teratur dengan struktur anak tangga yang relatif acak melalui elemen batuan natural yang berbentuk geometris dan seringkali dengan menggunakan elemen skulptur.

A *stepped plane* adalah bentuk yang secara tipikal menyediakan bentuk yang terkontrol, penampilan yang lebih arsitektural dan variatif dengan dimensi semburan yang bertambah. *Stepped Pool* menyediakan kontrol dan memberi tampilan formal dengan mengurangi pengisian air dibandingkan dengan penampilan air terjun kecil.



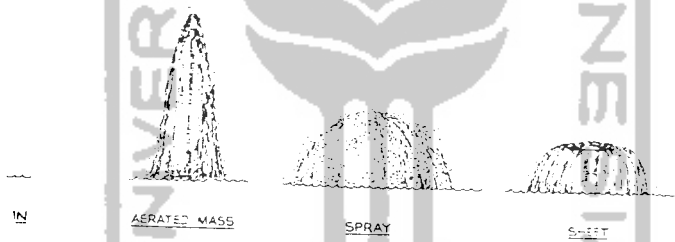
Gambar 3.3.(4) Cascading water wall

#### 4. Spouting Water

Secara eksternal menampilkan bentuk dengan mengaplikasikan kekuatan air yang bergerak melalui alat penyembur air dan bekerja dengan efek gravitasi dengan berbagai konfigurasi berbentuk kolom (*Clear colum*) yakni berbentuk garis lurus kearah vertikal yang dilengkapi olah selubung atau kabut disekelilingnya yang kemudian jatuh kebawah.

*Aerated mass.* Berbentuk dengan karakter yang kuat, berputar dan menghasilkan semburan air yang berwarna putih. Dengan kombinasi udara atau kolam air, menghasilkan aliran air primer. Bentuk ini dikategorikan kedalam tiga bentuk yakni berbentuk setengah lingkaran, kerucut dan kolom.

*Sprays*, memberikan bentuk air yang jatuh tercipta berupa jeram kecil Dan *sheet* dengan kekuatan penuh dari air dengan beragam bentuk seperti jamur, kipas, bunga *dendillon* dengan tampilan yang lebih menarik dan mengundang.



Gambar 3.3 (5) Spouting Water

Secara tipologis ragam ruang antara yang terdapat pada lingkungan rumah sakit dapat berupa <sup>35</sup> :

##### 1. The Front Porch

Kebanyakan dari sejumlah rumah sakit memberikan tampilan pada bagian depan sebagai isyarat visual pintu masuk yang diasosiasikan dengan serambi depan rumah. Ini dapat berupa atap, overhang yang lebih kecil dari bangunan, jalur berkeliling atau tempat duduk.

<sup>35</sup> Cooper Marcus, C, MA, MCP and Barnes M, MLA, LCSW., (1995) *Garden in Healthcare Facilities: Uses, Therapeutic Benefits and Design Recommendations*. University of California at Berkeley. The Center Health Design. Website : [www.healthdesign.org](http://www.healthdesign.org). Pp. 11- 21

## 2. Courtyard

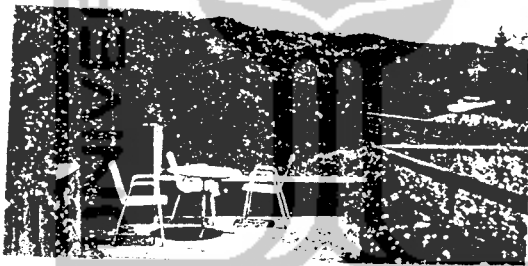
Biasanya bagian inti dari kompleks bangunan. Idealnya segera terlihat dari masuk untuk mempermudah identifikasi keberadaannya bagi pengguna. Dapat berada disini atau di sisi lain. Pohon peneduh, ragam warna bunga, dan air sebagai kenikmatan visual dan tempat duduk yang dapat dipindahkan bagian dasar dari courtyard.

Area ini area semi privat dan tersembunyi karena dikelilingi oleh bangunan runt, terlindung dari angin dan memperoleh naungan dari bangunan.

## 3. Roof Garden

Terletak bagian atas bangunan yang dirancang untuk kegunaan bagi pasien staf dan pengunjung yang sifatnya privat. Dalam beberapa kasus merupakan arag dari kantor dan unit rumah sakit

Pada 3.3.(6) menunjukkan sebuah area privat dengan view yang menarik.



Gambar 3.3.(6) Roof Garden pada Alta Bates Medical Center, Berkely, California

## 4. Roof Terrace

Tidak Roof Garden yang berlokasi pada bagian atas bangunan yang terbuka disebut Roof terrace adalah ruang luar yang mudah diakses, sebagai batas yang meji bangunan dan bentuk terbatas dari balkon.



Gambar 3.3 (7) Roof Terrace pada California Pacific Medical Center, Garden Campus, San Francisco

Pada gambar di atas pasien yang berada pada balkon dari day room memperoleh pandangan ke arah ruang luar dan dapat mencium wewangian bunga mawar. Dimana perawat seringkali memeriksa keadaan jika pasien terlalu lama menikmati taman pada waktu istirahat.

#### 5. *Walk in – Garden*

Merupakan taman di dalam ruang dapat dilihat dari dalam juga dapat dimasuki oleh sejumlah orang. Ruang ini terletak dekat ruang tunggu atau koridor yang menyediakan ruang duduk yang sangat tenang dengan kapasitas tempat duduk untuk sejumlah orang yang relatif sedikit.

#### 6. *Plaza*

Pada rumah sakit merupakan ruang luar yang menyediakan furniture untuk digunakan utamanya dari permukaan yang keras. Sehingga pasien dapat menggunakan alat bantu berjalan seperti kursi roda dan kruk. Terkadang terdapat pepohonan semak dan bunga. Namun tampilan umumnya lebih bersifat seperti plaza pada shopping mall atau daerah perkantoran.

### 3.4 Prinsip Disain Ruang Luar

Ruang luar mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia tidak hanya berlandaskan bahwa pada awalnya manusia hidup di ruang terbuka, akan tetapi ruang terbuka memiliki nilai kehidupan karena elemen – elemennya membentuk suatu kerangka arsitektur atau bangunan yang dilingkupinya. Dan memberikan kesempatan

bagi pemenuhan kebutuhan fisik dan biologis manusia akan udara, air dan sinar matahari.

Seperti halnya ruang dalam pengertian **ruang** pada ruang luar lebih bersifat imajiner dan tersusun oleh titik, garis atau bidang yang diciptakan oleh elemen alami atau buatan seperti deretan pepohonan, jalan setapak ataupun deretan kolom atau furniture.

Titik dalam ruang luar dapat merupakan awal gerak pencapaian dari terminus akhir yakni obyek bangunan. Selain itu untuk menciptakan suatu ruang luar diciptakan suatu pelingkupan atau enclosure. Titik, garis, bidang dan bentuk tanaman yang dapat diwujudkan dalam elemen lansekap atau tata ruang luar dapat ditangkap oleh penglihatan kita dapat menimbulkan dampak pada respon emosi manusia baik sifatnya alami atau arsitektural. ( Simonds, 1983 ; Ching 1979 ).

Mengenai enclosure Simonds (1983) menyatakan aksioma bahwa kurangnya pelingkupan yang efektif akan menciptakan ruang atau tempat yang tidak memuaskan.<sup>36</sup>

Enclosure atau pelingkupan adalah suatu pembatasan volume ruang dengan bidang vertikal, bidang alas dan bidang atas.<sup>37</sup> Pelingkupan juga memberikan hirarki. Hirarki adalah perbedaan derajat kepentingan elemen bentuk dan ruang yang mencerminkan peran fungsional. Formal dan simbolik pada elemen – elemen tersebut dalam komposisi arsitekturalnya.<sup>38</sup> Dalam hal ini sistem pelingkupan menciptakan derajat kepentingan personal akan privacy, teritori dan ragam interaksi sosial.

Ini berarti bahwa penataan ruang luar dapat menciptakan sejumlah ruang kecil berupa lekukan sehingga setiap orang yang berinteraksi dapat saling mengidentifikasi secara terpisah melalui tempat duduk dan memperoleh pengalaman dari karakter permukaan, semburan air dan kontak dengan sinar matahari.

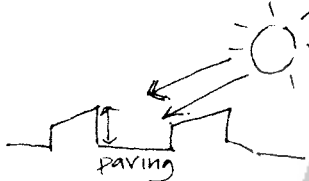
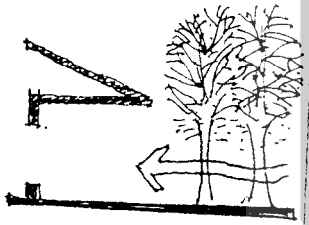
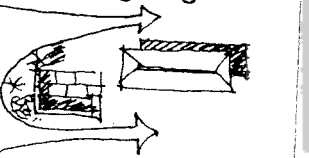
<sup>36</sup> Simonds, John Ormsbe. (1983) *Landscape Architecture A Manual of Site Planning and Design*. 2<sup>nd</sup> Edn. Mc Graw Hill Book Company p.165

<sup>37</sup> Ibid p.152

<sup>38</sup> D.K Ching(1979) *Arsitektur. Bentuk, Ruang dan Susunannya* .p 350

Pelingkupan dapat tercipta dengan menggunakan elemen dekoratif dari tata lansekap antara lain dengan menggunakan elemen vegetasi dan air ataupun dengan dinding masif sebagai elemen solid. Pelingkupan tidak hanya memberikan dimensi keruangan juga sebagai respon terhadap iklim mikro.

Penggunaan elemen encolsure sebagai respon terhadap iklim mikro.<sup>39</sup>

<p><b>Membuat lebih hangat</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memaksimalkan penyerapan sinar matahari dengan permukaan tidak terlindung seperti penggunaan paving, batu dan beton</li> <li>• Penempatan tanaman secara struktural sebagai bidang dasar untuk memanfaatkan radiasi pada malam hari.</li> <li>• Memecah angin dan hindari udara dingin</li> </ul>
<p><b>Membuat lebih dingin</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naungan pepohonan dan jenis tanaman merambat</li> <li>• Overhang, kanopi dan tenda untuk mendinginkan pada siang hari dan lebih hangat pada malam hari.</li> <li>• Pemotongan pada pertumbuhan pohon bagian paling bawah untuk menambah sirkulasi udara.</li> <li>• Pendinginan dengan penguapan dari sprinkler, kolam dll.</li> </ul>
<p><b>Mengurangi angin</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memecah angin, screen dengan pemilihan material dan struktur tanaman</li> <li>• Semi Enclosed out door</li> </ul>

### 3.4.1 Prinsip Dasar

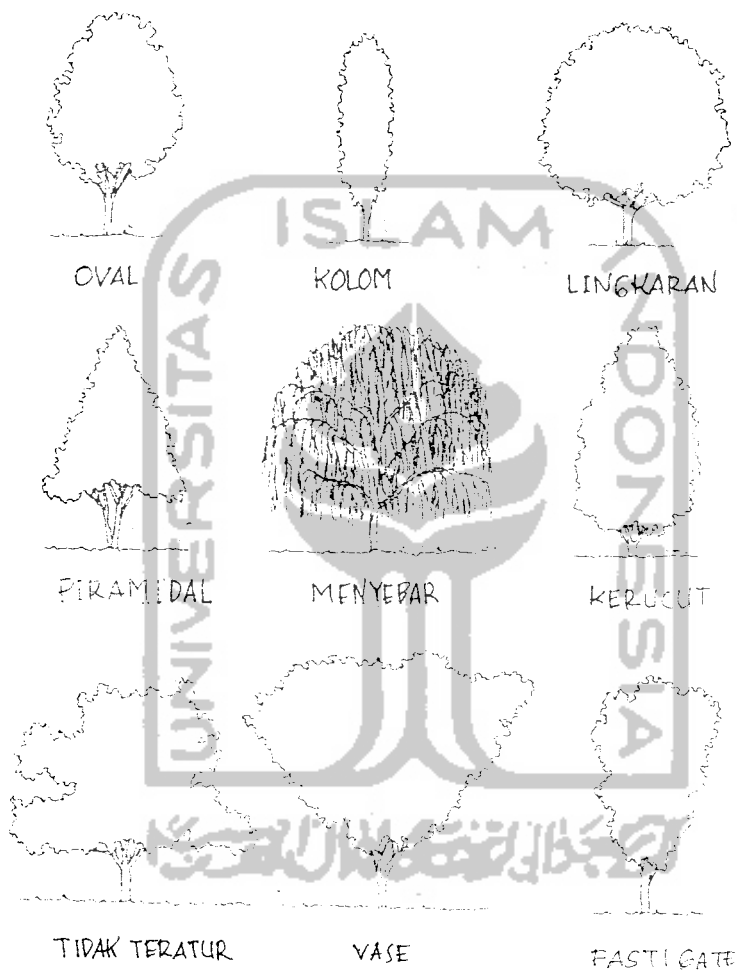
#### A. Bentuk

Tanaman tidak hanya berfungsi sebagai material dalam tata ruang luar, memberikan oksigen sebagai kebutuhan manusia tetapi juga memperindah sebagai elemen estetis secara visual dan memberikan kontribusi fungsional. Bentuk tanaman

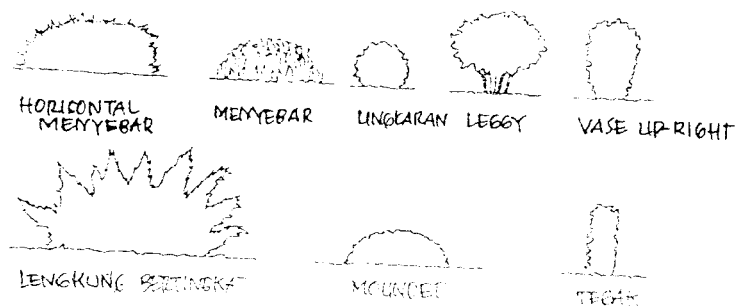
<sup>39</sup> Leoroy G. Hannebaum(1994) Landscape Design : Apratucal approach 3<sup>rd</sup> Edn. Prentice Hall Career Technology Englewood. Clifts, New Jersey P.133

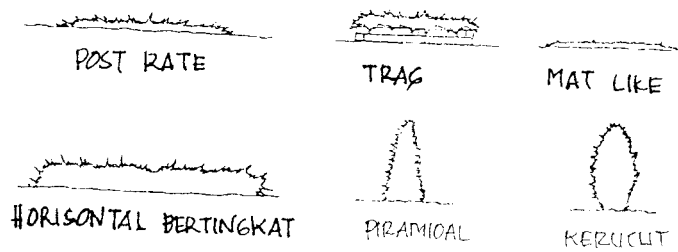


berikut berfungsi sebagai naungan pembatas, perlindungan terhadap angin, kebisingan dan sebagai elemen pelingkupan.



Gambar 3.4.1 (1) Tipikal bentuk pohon







Gambar 3.4.1(2) Bentuk tipikal semak dan perdu

Jenis vegetasi yaitu nama tanaman yang terdiri dari empat klasifikasi berdasarkan morfologi. ( Lourie 1985; Simonds 1983 )

Tabel 3.4.1 Jenis vegetasi dan Fungsinya

Jenis vegetasi	Fungsi	Nama lokal	Nama ilmiah
<p><b>Tanaman peneduh</b> termasuk didalamnya pohon pelindung yang tinggi, sendiri atau berkelompok. Dengan ketinggian percabangan di atas tanah dan berstruktur kanopi. Tingginya berkisar 2m - 30 m.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Filter terhadap sinar matahari</li> <li>✗ Sebagai garis lembut dalam arsitektur</li> <li>✗ Merupakan latar tema dari lansekap</li> </ul>	<p>Flamboyan Beringin Kantil Tanjung Sawo kecil Kelapa gading Srikaya Asam jawa Cemara angin Akasia Bambu Turi</p>	<p><i>Deioniy regia</i> <i>Ficus benjaminia</i> <i>Micchelia champaca</i> <i>Minisops elengi</i> <i>Manikara kauki</i> <i>Cocos nucifera</i> <i>Anona squqmosa</i> <i>Tamrindus indica</i> <i>Casuarina equsettifolia</i> <i>Acasia Aurculiformis</i> <i>Bambussa spp</i> <i>Sesbania grandiflora</i></p>
<p><b>Tanaman pengarah,</b> Merupakan jenis pohon berdaun jarang yang besar, dekat dengan tanah. Akan tetapi memberi efek visual yang tinggi. Tidak membesar dengan struktur kanopi relatif kecil. Dengan ketinggian berkisar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Memberikan efek keruangan sebagai langit langit.</li> <li>✗ Sebagai screen elemen penarik visual dan mengarahkan jalur dan membatasi zona - zona tertentu</li> </ul>	<p>Sri rejeki Lili paris Cemara angin Nusa indah Bugenvil Pisang kipas Bambu cina</p>	<p><i>Aglaonema</i> <i>Cholorophyllum</i> <i>Casuarina equsettifolia</i> <i>Musaenda</i> <i>Erythrophyllia</i> <i>Ravenala</i> <i>madagascariencis</i> <i>Bambussa multipilex</i></p>

<p>antara 60 cm – 3m.</p> 			
<p><b>Perdu dan semak,</b> Jenis tanaman yang bertahan sepanjang tahun berukuran lebih kecil dari pohon, dengan beragam percabangan yang menjuntai hampir ketanah. Dengan batang basah dan tidak dapat membesar dengan diameter kurang dari 1cm dan tinggi 30 – 60 cm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Sebagai pembatas pada level paling bawah, dan mempunyai daya tarik, dari bentuk, daun dan bunga serta buahnya</li> </ul>	<p>Kenaga Mawar Melati Lidah buaya Sri rejeki Lili paris Kantong semar</p>	<p><i>Canaga odorata</i> <i>Rosa indica</i> <i>Jasminium sambac</i> <i>Aloe vera</i> <i>Aglaonema sp</i> <i>Chlorophytum sp</i> <i>Rhoeo discolar</i></p>
<p><b>Ground cover dan penutup tanah:</b> rumput. Berbatang bash dan berumur semusim dengan tinggi 2- 30 cm</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Menutup tanah dan mencegah erosi</li> <li>✗ Digunakan secara vertikal</li> </ul>	<p>Bermacam macam rumput Rumput manila Tanaman picisan</p>	<p><i>Axonopus Comprasis</i> <i>Ficus repens</i></p>

Ragam pemilihan vegetasi ini mempunyai kontribusi dalam penyembuhan, merubah mood dan mengurangi stress. Kehadiran tanaman yang berwarna hijau dari tanaman merupakan rangsangan indera dan menambah nilai kehidupan manusia

untuk intropeksi diri akan ritme kehidupan melalui ragam tanaman yang hidup sepanjang tahun merupakan simbol kekuatan hidup manusia.<sup>40</sup>

Penempatan tanaman beraroma kuat seperti *rosa sp* dan *jasminium sambac* dapat mempengaruhi emosi seseorang, mengingatkan akan suatu tempat tertentu. Akan tetapi hanya cocok ditempatkan pada area yang terang karena memberi kesan bebas dan sebaliknya jika ditempatkan pada area gelap akan memberi kesan sesak.<sup>41</sup>

B. Tekstur<sup>42</sup>

Batang, tunas, kulit dan daun - daun yang merupakan bagian dari tanaman diartikan sebagai tekstur. Yang memberikan perasan figur tanaman. Dalam hal ini secara spesifik pembahasan tentang tekstur sebagai bidang dasar yang terdiri atas :

1. Tekstur halus, umumnya sebagai ground cover hal ini mempengaruhi orang berperilaku untuk tidak menggunakannya dan berfungsi sebagai elemen estetis.



Gambar 3.4.1(1) Tekstur halus

2. Tekstur kasar



Gambar 3.4.1 (2) Ragam tekstur kasar

<sup>40</sup> Cooper Marcus, Clare MA, MCP and Barnes, M MLA, LCSW (1995) *Garden in Healthcare facilities : Uses, Therapeutic Benefits and Design Recommendations*. University of California At Berkely. The Center Health Design. web Site: [www.healthdesign.org](http://www.healthdesign.org) P.61

<sup>42</sup> Majalah Asri no 157, April 1996.Pp 157-158.

Leoroy G. Hannebaum(1994) *Landscape Design : A Pratical Apporcoah* 3<sup>rd</sup> Edn. Prentice Hall Career Technology Englewood. Clifts, New Jersey Pp9- 11

Tekstur kasar dapat berupa **tanah** dan **batu** yang mungkin bertingkat, bergelombang dan curam. Jika bertingkat dan bergelombang merupakan bidang dasar dan jika curam diterima sebagai pembatas bagi ruang atau transisi antara ruang.

**Paving.** Bahan ini umumnya digunakan sebagai bidang dasar pada zona-zona intensif aktivitas manusianya. Sebagai elemen linear seperti jalan setapak sebagai lalu lintas pada area luas seperti *malls*, *plaza* dan teras. Detailnya akan membantu orang secara terarah dan terorientasi sebagai daya tarik visual.

Berbeda dengan elemen lain, bahan dari **kayu** merupakan bahan lembut yang ditempatkan diluar tapi biasanya sebagai alat penyatu dengan bangunan.

Bentuk – bentuk tertentu ini akan merangsang orang untuk menggunakannya sebagai jalan setapak atau jalur sirkulasi ataupun sebagai tempat duduk. Terdapat pertimbangan medis bahwa jalur ini memungkinkan bagi pengguna kursi roda dengan lebar 760 cm dan arah putaran 1120 cm.<sup>43</sup>

Material yang digunakan adalah material campuran antara kasar dan halus hal ini mempertimbangkan pasien parkinson akan mudah berjalan di area yang bertekstur kasar, berlekuk – lekuk, kerikil karena rangsangan sensori yang memudahkan apabila dibandingkan pada area yang bertekstur halus

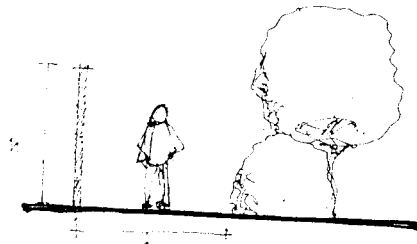
Seperti halnya ruang dalam pada ruang luar terdapat komposisi unity yang merupakan perpaduan dari warna, bentuk dan tekstur tanaman melalui<sup>41</sup>:

### C. Skala.

Perbandingan antara bidang vertikal dan bidang datar menghasilkan nilai privacy dan interaksi sosial. Dimana pelingkupan untuk privacy dengan tinggi bidang  $h$  membatasi pandangan atau merupakan kontrol visual yang terbatas dimana bidang  $h > d$ .

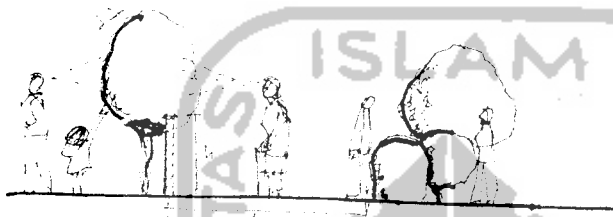
<sup>43</sup> Cermin Dunia Kedokteran no 77, 1992 P.41

<sup>41</sup> Leoroy G Hannebaum (1994) Landscape Design : A Pratical Approach. 3<sup>rd</sup> edn. Prentice Hall Career Technology Englewood Clifts, New Jersey Pp. 133- 135



Gambar 3.4. 1(3) Perbandingan  $h > d$

Perbandingan bidang vertikal yang lebih kecil dibandingkan bidang dasar akan menghasilkan nilai kontak sosial yang besar dimana bidang  $h < d$ .



Gambar 3.4. 1 (4) Perbandingan  $h < d$

Sedangkan menurut Yohsinibu Ashihara untuk menghasilkan ruang luar yang intim dengan perbandingan  $1 < D/H < 2$  berbentuk plaza persegi panjang.

#### D. Penekanan

Melalui keragaman sebagai fokus perhatian melalui elemen estetis dengan menggunakan air, tempat duduk, batu, karang dan pencahayaan.

#### E. Keseimbangan

Untuk menciptakan keseimbangan dengan menggunakan prinsip simetri dan asimetris. Hanya prinsip simetri cenderung menghasilkan disain yang formal dan cenderung membosankan karena menggunakan elemen tanaman yang sama. Asimetris biasanya menggunakan elemen bentuk yang tidak sama pada ukuran, tekstur dan warna. Tekstur batang yang kasar berarti secara visual dengan tekstur yang ringan dan halus.

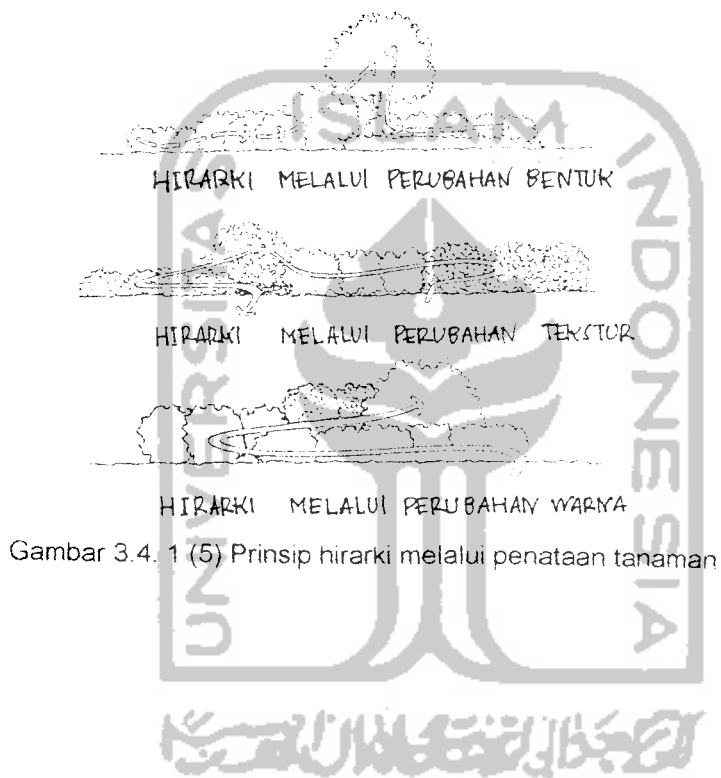
#### F. Hirarki

Seperti yang telah disebutkan diatas hirarki juga dapat diperoleh melalui bentuk, warna dan tekstur sebagai irama dalam lansekap juga sebagai unsur penekan. Permainan tinggi rendahnya bidang dasar sebagai area tempat duduk akan

menghasilkan privacy dan kontak sosial. Hirarki juga dapat diciptakan melalui tahapan ruang <sup>45</sup>:

Publik → Semi publik → Privat.

Berorientasi hiburan → Menengah → tenang, artistik.



Gambar 3.4. 1 (5) Prinsip hirarki melalui penataan tanaman

<sup>45</sup> Ashihara, Yoshinibu, (1970) *Exterior Design in Architecture* Revised edn. New York : Van Nostrand Company. P.44