

## BAB 3

### TINJAUAN ANALOGI LINGUISTIK

#### SEMIOTIK-EKSPRESIONIS

##### 3.1. Tinjauan Analogi Linguistik

Pengertian analogi dapat diartikan sebagai berikut : 1. Analogi mengidentifikasi hubungan harfiah yang mungkin diantara benda-benda, dimana benda tersebut diidentifikasi dan mempunyai semua sifat khas yang diinginkan, dan dengan demikian ia menjadi model untuk proyek yang ada ( Tim McGinty ), 2. Kias ; persamaan atau persesuaian sebagian dari dua benda atau hal yang berlainan (W.j.S. Poerwadarminta). Salah satu teori yang dapat digunakan dalam penyampaian bentuk dan penampilan bangunan adalah analogi linguistik.

Analogi linguistik menganut pandangan bahwa bangunan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada pengamat. Linguistik dalam bahasa Inggris : *linguistic*, yang berasal dari kata 'language ' atau bahasa yaitu suatu alat atau cara yang digunakan manusia untuk berkomunikasi ( berhubungan ).

Dalam arsitektur analogi linguistik artinya 'bahasa' yang dianalogikan ke dalam arsitektur sebagai suatu sarana untuk memahami arsitektur. Bahasa dianalogikan dalam arsitektur, karena manusia menggunakan bahasa untuk menyampaikan pemikiran dalam komunikasi dengan orang lain. Bahasa yang digunakan tidak hanya dengan suara karena gerak juga merupakan suatu bahasa. Bahasa yang sangat ekspresif dalam menyampaikan pesan dan menjadi simbol. Begitu pula bangunan arsitektur melalui bentuk akan menyampaikan "sesuatu" pada orang yang melihatnya.

Penyampaian tersebut dapat menggunakan tiga cara menurut Wayne o. Attoe, yaitu ; model tata bahasa, ekspresionis dan semiotik. Dalam pemecahan masalah Institut Disain Yogyakarta, hanya menggunakan model ekspresionis dan semiotik, sesuai dengan permasalahan yang menekankan pada ekspresi aktivitas dan perlambangan yang diwujudkan.

### 3.2. Model Semiotik

Semiologi adalah ilmu tentang tanda atau lambang. Suatu penafsiran semiotik tentang arsitektur menyatakan bahwa suatu bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah ia sebenarnya dan apa yang dilakukannya.

Bangunan sebagai suatu tanda, dalam artian menyajikan diri secara simbolis ( melalui bentuk ). Dalam hal ini bangunan memiliki tanda-tanda yang dapat menjelaskan maknanya, tanpa harus mencetak bangunan kedalam bentuk khusus. Selain itu, bangunan dapat menyajikan diri menyerupai sebuah objek tertentu, dan penilaian ini sangat tergantung pada intelektual masing-masing pengamat serta budaya masyarakat setempat.

#### 3.2.1. Tinjauan Lambang

Pengertian lambang atau simbol adalah sesuatu yang seperti tanda misalnya, rambu, lukisan, perkataan, lencana dan sebagainya yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu (kamus Poerwadarminta, 1976). Sementara menurut Charles Sanders Princes ( seorang filosofi dari Amerika ), simbol adalah lambang yang artinya dapat dipelajari. Simbol-simbol tersebut dapat berupa bentuk yang sudah dikenal, karena ingatan pengamat pada suatu bentuk pada fungsi tertentu, dan selalu digunakan pada bangunan yang berfungsi sama.

Banyak benda yang sudah dilambangkan dalam kehidupan sehari-hari, maknanya pun dapat segera atau hampir diketahui masyarakat. Miisalnya, palang merah adalah lambang pertolongan pada penderita, wana putih lambang suci, semua memiliki atau

mengandung arti yang telah diketahui masyarakat. Simbol tidak seperti gambar karena simbol juga dapat dimengerti dengan gerak isyarat, bunyi atau lagu tertentu. Salam adalah simbol hormat, sembah sebagai tanda menjunjung tinggi. Bicara tentang simbol sama halnya bicara tentang seni.

Dalam kesenian simbol mempunyai arti yang mendalam. Suatu karya seni yang memiliki simbol mengesankan akan memiliki intensitas yang kuat. Seni yang paling banyak menggunakan simbol dalam berkomunikasi dengan penontonnya adalah seni tari. Gerak tangan dan posisi tubuh penari mengandung makna sesuatu. Memahami apa yang tersebut diatas dalam kajian ini akan mengambil gerak tubuh merancang, dalam proses berpikir dan membuat ( belajar atau bekerja ) disain sebagai lambang komunikasi bangunan Institut Disain.

Sebelumnya terlebih dahulu akan ditinjau hubungan bentuk dan simbol pada bangunan. Perlambang atau simbolis merupakan salah satu cara bangunan memvisualisasikan atau mewujudkan dirinya hingga dapat ditangkap dan mendapat pengakuan umum ( universal validity ) dari pengamat.

Beberapa jenis simbol yang mempunyai keterkaitan dengan peran, kesan, dan pesan yang disampaikan oleh simbol dan telah dipahami masyarakat luas ;

a. Simbol metaphor

Metaphor, kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan pada bangunan diharapkan dan tanggapan dari orang yang menikmati atau memahami karyanya ( Charles Jencks, 1977/1984 ). Metaphor diklasifikasikan dalam tiga kategori ; Intangible metaphors, Tangible metaphor dan combined metaphor.

Beberapa bangunan yang menggunakan simbol metaphor ;

- **Roncham Chapel, Perancis.**

Banyak interpretasi pada bangunan karya Le Corbusier ini, namun secara keseluruhan orang dapat dengan segera dapat memahami makna yang terbaca dari bentuk yang ditampilkan. Oleh para arsitek modern dianggap dapat mencitrakan aspek keyakinan ke dalam

arsitektur yang ekspresif. Beberapa pemaknaan dari bentuk ini adalah tangan orang yang berdoa, kapal yang berlayar, tutup kepala atau topi para pendeta, bebek dan ruang dalam yang seperti rahim seorang wanita.

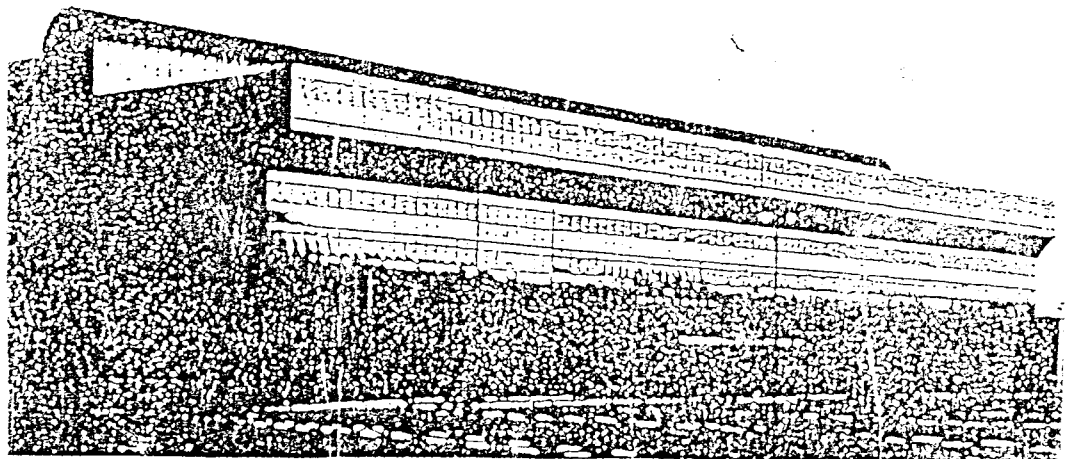
G. III. 1 : Interpretasi Rochman Chapel  
 Sumber : Literatur



- Pasific Design Centre, Los Angeles.

Bangunan ini menggunakan bentuk-bentuk garis dan dinding tirai, karena bangunannya yang aneh sehingga menimbulkan banyak pendapat akan maknanya; seperti anggar pesawat, maket bangunan, penjara dll.

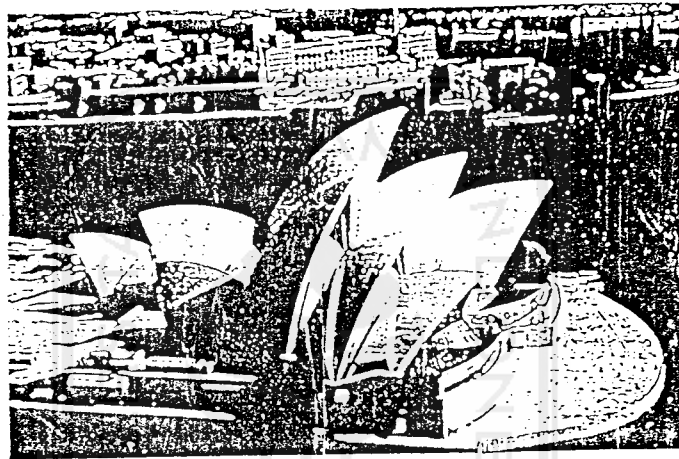
G. III. 2 : Pasific Design Centre  
 Sumber : Literatur



**- Sydney Opera House, Australia.**

Bangunan yang sangat terkenal dengan bentuk yang sangat menarik. Berbagai interpretasi diberikan pada perlambangan makna dari gedung ini. Seperti ; kerang laut yang banyak terdapat sekitar pantai, layar, kura-kura dll. Sementara gedung yang tidak dapat menjelaskan fungsionalnya sehingga mengaburkan fungsinya.

G. III.3 : Sydney Opera House  
Sumber : Literatur



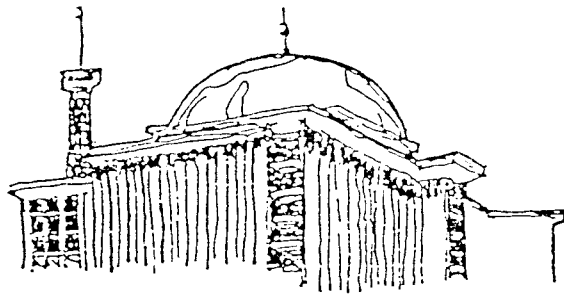
**b. Simbol sebagai unsur pengenal**

Dikatakan sebagai unsur pengenal baik secara fungsional dan lambang, karena simbol ini telah dikenal oleh masyarakat umum, contoh ;

**- Bentuk kubah atau menara pada rumah ibadah**

Bentuk ini tercipta karena bangunan rumah ibadah cenderung memiliki ruang dengan ukuran besar untuk menampung jamaah hingga digunakan kubah yang dapat melingkupi sebagai persyaratan struktur. Sedang menara sebagai sarana yang menyebarkan suara hingga dapat terdengar dari jarak jauh.

G. III.4 : bentuk kubah dan menara  
Sumber : Literatur



- Umpak dan pilar sebagai ciri dari bank

Seperti halnya pada pengenalan kubah, bentuk inipun secara umum menjadi simbol karena telah terbiasa digunakan pada bangunan bank yang bermakna kuat dan aman.

G. III. 5 : Pilar dan umpak  
Sumber : Literatur



### 3.3. Model Ekspresionis

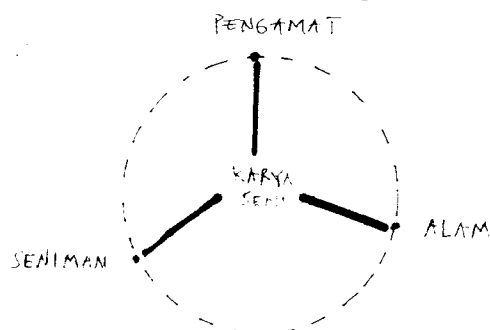
Bangunan dapat memberi ulasan tentang keadaan, tentang lokasi, tentang masalah bagaimana menjaga agar yang luar berada diluar dan yang dalam berada di dalam, tentang masalah mendirikannya, tentang orang-orang yang menggunakannya atau tentang orang-orang yang membuatnya- segala hal yang dapat menjadi lucu, atau sedih, atau diam. Dalam hal ini bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap proyek bangunan tersebut ( Attoe, 1979 ).

Pada penampilan ekspresi suatu bangunan, sang arsitek harus memutuskan akan seperti apakah kesan yang ingin diberikan oleh bangunan. Keputusan atau pertimbangan yang akan diambil adalah dari segi estetika dimana tidak ada kepastian ukuran atau hitungan. Penilaian hanya didasarkan pada kepekaan perasaan dan unsur logika yang lebih dapat memahami keindahan atau makna yang ingin disampaikan.

Adapun patokan yang digunakan lebih berupa patokan tersamar melalui karakter, gaya dan bahan.<sup>23</sup> Selain karakter, ada beberapa hal yang dapat menimbulkan kesan ekspresi dalam penyampaian bangunan, yaitu ; bentuk garis, bentuk unsur, warna, bahan, tekstur dan ukuran.

#### 3.3.1. Tinjauan Ekspresi

Teori - teori ekspresi adalah teori yang berbicara atau lebih berorientasi pada seniman ( pendisain ), namun menurut MH. Abrams tentang konsep kerja seni ( seniman, pengamat dan alam semesta ). Kenapa bentuk bagan itu harus melingkar ? Ini membuktikan adanya keterkaitan hasil karya dan tiga hal tersebut.<sup>24</sup>



G.III.7 : Bagan konsep kerja seni  
Sumber : Literatur

23. H.K. Ishak, 1992, Pedoman Umum Merancang Bangunan, Penerbit PT. Gramedia.

24. Agus Sachari, 1987, Seni – Disain – Teknologi, Penerbit Nova.

Karya arsitektur adalah seni terapan yang mempunyai keterikatan dalam penciptaan dan penilaian dengan pengamat ( masyarakat ) untuk dapat diterima. Pandangan, haptic dan perabaan adalah komponen-komponen utama yang dapat mendukung berhasilnya karya arsitektur.<sup>25</sup>

Beberapa hal berikut merupakan tinjauan keterkaitan bentuk dan fungsi yang ada dalam kehidupan<sup>26</sup> ;

a. Ekspresi untuk mengimbangi gaya statis atau dinamis

Ekspresi yang dapat dilihat dari bangunan kuil Yunani kuno, dimana kekokohan detail-detail arsitektur dapat ditunjang dengan menggunakan bentuk-bentuk, simbol-simbol dari orang kuat, gajah dll.

G. III. 8 : Kuil Yunani  
Sumber : Literatur

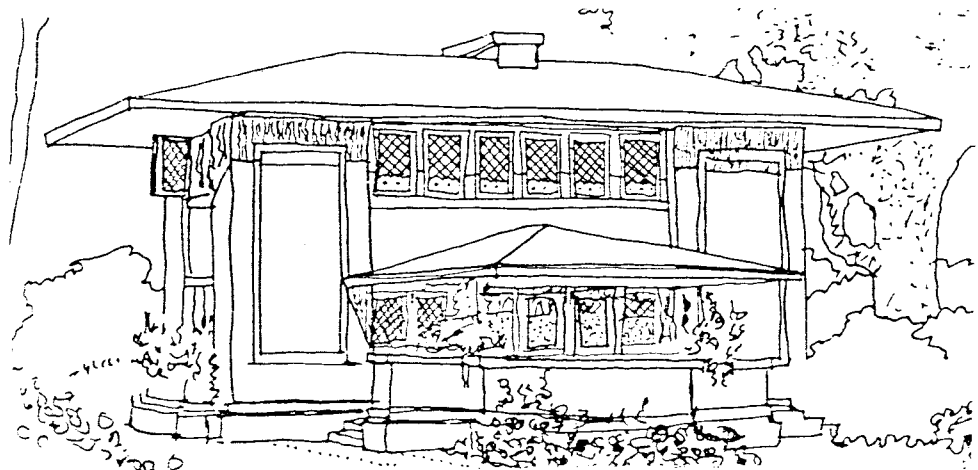


Kuil Yunani (Perbandingan Woodworth dan Marquis).

b. Ekspresi melindungi atau menyelimuti

Ekspresi dapat dilihat pada karya Frank Wright ( Grace Fuller house ) dimana ekspresi diwujudkan melalui jarak dinding, langit-langit dan lantai bangunan. Atap piramidanya memberi ekspresi yang lebih baik dari pada flat beton datar.

G. III. 9 : Grace fuller House  
Sumber : Literatur



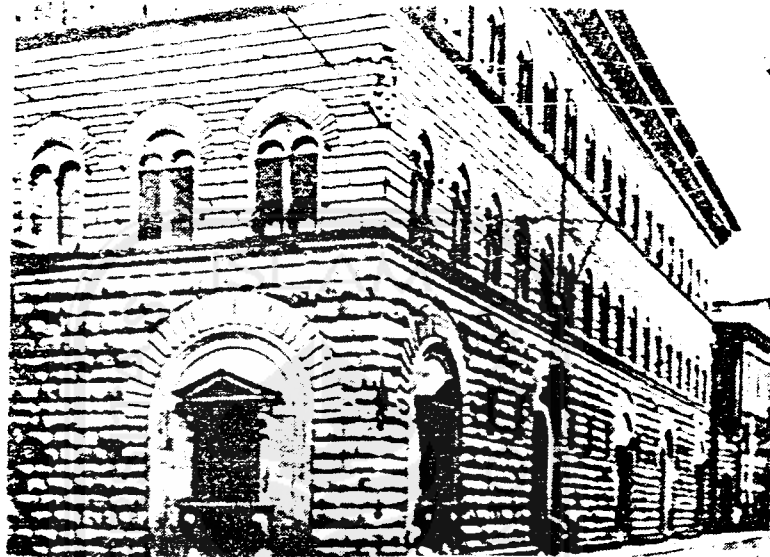


c. Ekspresi gabungan elemen -elemen

Ekspresi yang diharapkan dari unsur - unsur bahan yang sama atau berlainan, merupakan teknologi baru dan modern seperti, beton, batu bata, kayu dll.

G. III.10 : Unsur bahan ( tekstur )

Sumber : Literatur



### 3.4. Kajian Gerak

Sebelum mengkaji tentang gerak, terlebih dahulu akan dipahami pengertian gerak. Gerak adalah sesuatu yang memiliki tenaga dan intensitas. Gerak selalu melibatkan ruang dan waktu, dalam ruang sesuatu yang bergerak menempuh jarak tertentu dan tiap jarak memerlukan waktu tempuh yang ditentukan kecepatan gerak .<sup>27</sup>

#### 3.4.1. Karakteristik Gerak Aktivitas

Dalam melakukan kegiatan, baik itu kegiatan belajar atau bekerja dapat dipastikan orang akan melakukan gerakan-gerakan fisik yang dinamis, teratur dan berulang-ulang. Saat melakukan gerakan anggota tubuh bergerak mengikuti kegiatan yang dilakukan dan ini akan digunakan untuk mencari bentuk bangunan.

Agar lebih memahami maksud gerakan dalam sub bahasan ini, yaitu ; dengan mempelajari gerakan dari kegiatan aktivitas dominan pada Institut Disain berupa gerakan belajar ( merancang, mendisain ).

27. A.A.M. Djelantik,1999, Estetika Sebuah Pengantar, Penerbit MSPI, hal 183.

Tidak adanya spesifikasi dalam gerak kegiatan aktivitas maka sebagai pembanding akan digunakan gerak olahraga, dimana gerak tubuh aktivitas belajar atau merancang misalnya memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan gerakan berolahraga. Seperti mengerjakan tangan dan tubuh, misalnya ; mengayunkan, menekukan, membungkuk dan membentangkan tangan.

Dari macam karakteistik gerakan-gerakan diatas dapat disimpulkan ciri-ciri dari jenis dan wujud gerak kegiatan (aktivitas ) dengan spesifikasi gerak olah raga. Adapun ciri-ciri spesifikasi gerak olah raga tersebut yang merupakan ciri-ciri prinsip dasar ( menurut Syaifudin, Aip, 1979, hlm 61 ) adalah :

- a. Anatomis - Kinesiologis - Fisiologis
- b. Sosial Psychologis
- c. Paidagogis
- d. Ide (cita- cita )

Hal yang akan menjadi penekanan dalam kajian pada bab ini, hanya ditinjau secara anatomis, kinesiologis dan fisiologis karena merupakan hal yang berkaitan dengan gerakan-gerakan fisik.

### 3.4.2. Ciri Anatomis

Gerak anatomis adalah gerak secara keseluruhan anggota tubuh manusia mulai dari kaki sampai kepala juga gerak dari jiwa dan raga pelaku kegiatan.

Gerakan-gerakan tersebut disesuaikan dengan jenis dan sifat dari aktivitas yang dilakukan serta gerakan yang ditimbulkan terhadap organ tubuh. Sebagai contoh gerak yang dilakukan dalam merancang atau mendisain ; gerak yang ditimbulkan, yaitu gerak memegang ( grap ), menjangkau ( reach ), membawa ( move ), melepaskan ( release ), semua gerakan membutuhkan gerakan dari anggota badan raga-jiwa dan pikiran.

Pada saat mendisain seseorang mengarahkan pikiran dan tubuhnya untuk menciptakan suatu karya, hal tersebut membutuhkan konsentrasi pikiran dan koordinasi gerak tubuh.

### 3.4.3. Ciri Kinesiologis

Ciri yang mengambil karakteristik gerakan-gerakan anatomis sebagai kajian gerakannya.

Pada saat melakukan gerakan aktivitas, anggota tubuh akan memikul beban jasmani dan rohani dari gerakan tersebut. Beban gerakan ini akan menjadi karakteristik dari gerakan-gerakan yang terlihat langsung oleh mata, adapun karakteristiknya sebagai berikut ;

- a. **Intensitas** ; yaitu kesungguhan atau keseriusan didalam melakukan gerakan serta tingkat atau kualitas daripada gerak tersebut, contoh ; kecepatan gerak tangan mensketsa, gerak belajar atau mengambil foto.
- b. **Frekwensi** ; Cepat atau lambatnya suatu gerakan yang dilakukan dalam merancang.
- c. **Duration** ; yaitu lamanya waktu gerak dalam melakukan aktivitas mendisain.
- d. **Density** ; yaitu sering atau kerapnya gerakan yang dilakukan dalam aktivitas.
- e. **Rythm** ; Sifat yang berhubungan dalam melakukan irama aktivitas baik bekerja atau merancang, tinggi rendahnya tempo dan beban berat-ringannya aktivitas.

### 3.4.4. Ciri fisiologis

Gerak dari ciri fisiologis adalah kajian gerakan-gerakan dalam aktivitas yang memberi pengaruh pada tubuh dan pikiran jika gerak dilakukan secara teratur.

Pengaruh tidak hanya pada bagian gerak tubuh yang terlihat tapi membawa perkembangan kreativitas dan efisiensi dalam aktivitas kerja, tidak hanya pada kemahiran dari gerak otot yang dirangsang, tetapi syaraf dapat bekerja dengan baik.

Pengaruh tidak hanya pada bagian gerak tubuh yang terlihat tapi membawa perkembangan kreativitas dan efisiensi dalam aktivitas kerja, tidak hanya pada kemahiran dari gerak otot yang dirangsang, tetapi syaraf dapat bekerja dengan baik.

Kreativitas sebagai proses kreatif merupakan pengejawantahan kebugaran emosional tingkat tinggi yang analog dengan proses aktualisasi atau pengembangan diri.<sup>28</sup>

**a. Jaringan otot**

Saat melakukan gerak kerja, otot sebagai organ gerak yang berhubungan langsung bergerak dan berkontraksi sehingga dengan sendirinya otot akan terbiasa dan tidak kaku ( mahir ).

**b. Peredaran darah**

Pada saat gerak berlangsung denyut didalam jantung akan bertambah dan memompa peredaran darah melalui jantung menjadi lebih cepat.

**c. Otak atau syaraf**

Pada keadaan biasa otak ( pikiran) dalam keadaan tenang, namun pada saat mendisain atau belajar otak dipacu untuk berpikir dan bekerja lebih cepat.

**3.5. Kajian Gabungan elemen-elemen**

Pada penerapan ekspresi penampilan Institut Disain dalam berkomunikasi akan menggunakan bahan dan warna serta karakteristik gaya gerak pada bentuk sebagai ekspresi yang ekspresif dari cara penyampaian bahasa gerak aktivitas tubuh dimana gerak adalah ekspresi dari kegiatan yang dilakukan dan bahasa bahan dan warna sebagai bahasa bangunan.

Ekspresi dipandang dari elemen bahan dan warna dalam menyatakan ekspresi diri merupakan suatu penampilan yang akan disampaikan oleh bangunan dalam komunikasinya dengan pengamat.<sup>29</sup>

---

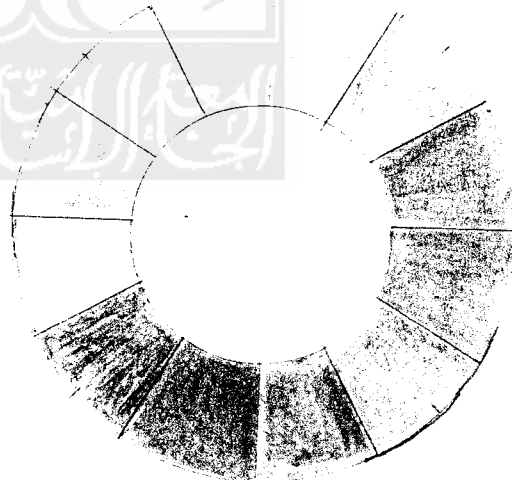
28. Drs. Humar sahman, 1993, Mengenali dunia seni rupa–tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika.  
 29. Hendraningsih dkk, 1985, Kesan dan Pesan Bentuk–Bentuk Arsitektur.

Tabel III. 1 : Bahan, Sifat dan Kesannya

No	Bahan	Sifat	Kesan
1	Kayu	mudah dibentuk, konstruksi ringan dan bentuk-bentuk lengkung.	Hangat, lunak alami dan menyegarkan.
2	Batu bata	Dinamis, dapat berfungsi sebagai dinding pendukung dan pengisi.	Praktis
3	Batu alam	bahan jadi dan dapat di susun.	Berat, kasar, kokoh, abadi dan alamiah.
4	Kaca	tembus cahaya dan ti dak mempunyai sifat iso lasi.	Ringkih dan dinamis
5	marmmer	kaku dan sukar dibentuk	mewah, kuat, agung, kokoh dan abadi.
6	plastik	mudah dibentuk dan ber warna	ringan, dinamis dan informii
7	Baja	hanya dapat menahan gaya tarik.	Keras dan kokoh

Sumber : Hendraningsih dkk, 1985, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.

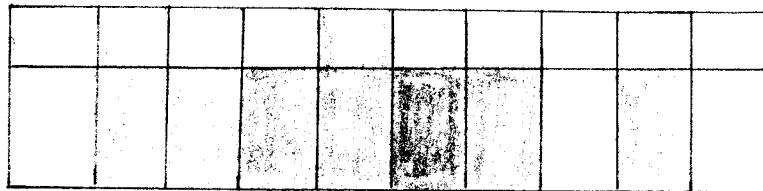
Warna sangat mempengaruhi pada efek visual pada pandangan pengamat atau pengguna bangunan. Banyak kesan atau ekspresi dari warna dalam menyatakan diri atau suasana ekspresi dari ruang atau permukaan bangunan.



G.III.11 : Lingkari intensitas warna  
Sumber : Literatur

Kesan warna hangat yang mengesankan sesuatu yang intensif atau terang yang ringan dapat menggambarkan kegembiraan, kesenangan dalam penggambarannya pada suasana atau ekspresi diri bangunan. Warna murni pada lingkaran dapat dimudakan atau dicerahkan dan

disuramkan, yaitu dengan pencampuran warna putih sehingga akan didapat warna pastel. Warna yang akan tampil dapat berkesan lebih nyaman, lebih ringan, lebih lembut atau sejuk. Sedang pencampuran dengan abua-abu akan memberi kesan tertekan atau berselubung.<sup>30</sup>



G.III.12 : Intensitas deret warna  
Sumber : Literatur

### 3.6. Unsur-unsur Bentuk Ruang dan Penampilan Bangunan

Bentuk adalah wujud dari wadah dalam memenuhi fungsi, sedang penampilan adalah wajah dari wadah atau bentuk. Dalam pencapaian bentuk dan penampilan terdapat unsur-unsur yang membentuk ekspresinya.

Selain bentuk atau wujud, unsur lainnya adalah<sup>31</sup> :

#### a. Dimensi ( proporsi dan Skala )

Skala adalah bagaimana seseorang memandang unsur sebuah bangunan atau ruang dengan perbandingan relatif bentuk lainnya. Ukuran perbandingan biasanya secara visual, sedang proporsi adalah rasio antara tinggi, lebar dan panjang, ukuran yang berdasar dimensi proporsi manusia.

#### b. Permukaan ( texture dan warna )

Permukaan adalah kualitas pembatas yang oleh tekstur dapat dipertegas atau dikaburkan. Sementara warna adalah pemberi suasana lewat panca indera pada kesan yang diberikan permukaan.

#### c. Bukaan ( tingkat penutupan )

Bukaan adalah kualitas ketertutupan dari pembatasan masuknya cahaya dan pandangan.

#### d. Irama

Irama adalah alunan nada yang berulang dan mempunyai derajat kecepatan. Dalam arsitektur, irama visual dapat dilihat pengamat dari pergerakan dan efek perasaan waktu melihatnya.

30. Fritz Wilkening, 1991, Tata Ruang, Penerbit Kanasius Yogyakarta.

31. Ching, 1991, Arsitektur Bentuk, Ruang dan susunannya, Penerbit Erlangga.

### 3.7. Tinjauan Interior dan Lansekap sebagai Bentuk Interaksi Komunikasi

#### 3.7.1. Interior sebagai Tata Ruang Dalam Kesan Akrab

Penataan ruang dalam untuk menunjang interaksi komunikasi yang menimbulkan kesan akrab adalah salah satu cara komunikasi yang menjadi ciri dari dalam suatu kegiatan mendisain. Dari hasil observasi pada lingkup interaksi mahasiswa disain ISI, suasana sangat menentukan dalam proses mendisain. Orang akan merasa nyaman dengan ruangan yang sesuai dengan karakter kegiatan. ' Proses berkesenian ( mendisain ) dilandasi rasa kekeluargaan, spontan, sederhana guyub rukun ' <sup>32</sup>.

Konsep dari ruang dalam yaitu terdapat pada elemen pembentuknya ; lantai, dinding dan langit-langit. Pembentukan elemen ini juga sangat dipengaruhi oleh kualitas unsur pembentuknya, antara lain ; Warna, tekstur, pola, cahaya ruang, pandangan dan dimensi.

Pencapaian kesan akrab dalam tata ruang dalam lebih banyak dipengaruhi oleh suasana yang tercipta yaitu lewat pengkondisian suatu ruang dalam memenuhi fungsinya mawadahi kegiatan, sifat atau jenis kegiatan. Untuk menimbulkannya, perlu adanya bukaan sehingga komunikasi mudah terjalin, ruang publik dengan space luas hingga keleluasan bergerak dan berinteraksi tercapai.

Pada kasus ruang studio perlu adanya kedekatan posisi ruang karena ini sangat mempengaruhi proses merancang akan sangat berlainan dengan jenis kegiatan kantor yang lebih tertutup dan memberi kesan formal dan tidak akrab.

#### 3.7.2. Lansekap sebagai Tata Ruang Luar Kesan Akrab dan Terbuka

Lansekap sebagai tata ruang luar adalah penghubung antara bangunan dan pemakai dengan lingkungannya dalam mewujudkan interaksi komunikasi yang dapat menjembatani mahasiswa disain dan penerima karya atau penikmat seni. ' Bergaul intensif dengan berbagai kalangan akan memberi sumbangan besar bagi proses kreatif' . <sup>33</sup>

32. Bagong. K. Seniman

33. Bagong. K. Seniman

Konsep elemen yang paling mendasar adalah sirkulasi atau pergerakan, pembentuk permukaan, lokasi serta bentuk kedudukan, bentuk dan ruang serta penonjolan pada sekitarnya. Untuk memudahkan penyelesaian tatanan yang diperhatikan adalah pada pola dan hirarki jalan, pola penzoningan lahan berdasar sifat dan jenis kegiatan, penyebaran fungsi-fungsi dan massa bangunan, pola pengelompokan jenis dan pusat dari kegiatan, pola parkir dan pola penghijauan.

Pencapaian kesan akrab dan terbuka pada lansekap, yaitu dengan memberi ruang publik dimana interaksi dapat terjadi, pembatas yang tidak masif sehingga kesan mengundang dapat tercapai. Namun tetap dipertimbangkan batasan dari hal-hal yang tidak menguntungkan dari interaksi.

