

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Alam merupakan sebuah hasil cipta dan maha karya yang tidak dapat ditiru oleh manusia. Manusia banyak mencoba untuk membuat rekayasa alam dengan berbagai teknologi yang tersedia di zaman sekarang. Walau demikian, teknologi tidak dapat menggantikan esensi dari alam itu sendiri. Keberadaan alam telah memberikan banyak inspirasi kepada manusia, terutama dalam hal desain.

Ruang dapat dibagi menjadi ruang dalam (*indoor*) dan ruang luar (*outdoor*). Ruang luar atau lansekap merupakan dimana pun yang berada di luar. Ruang luar berhubungan langsung dengan alam. Ruang luar dapat dikatakan sebagai ruang yang tidak memiliki atap dan langit sebagai bidang atas. Hubungan manusia dengan alam dimulai dari awal keberadaan manusia itu sendiri.

Pada dasarnya manusia hidup di alam yang sudah ada, kemudian dengan permasalahan muncul dari alam itu sendiri seperti cuaca dan iklim yang membuat manusia mulai membuat suatu ruang untuk mereka berlindung dan tinggal. Ruang tersebut berevolusi menjadi kumpulan ruang-ruang baru yang menyesuaikan dengan aktivitas manusia. Manusia banyak belajar dari alam. Arsitektur termasuk dari banyak hal yang terinspirasi dari alam. Sebagai contoh, manusia membutuhkan naungan saat cuaca tertentu untuk menghindari hujan dan panas. Pohon yang merupakan elemen alam memberikan fungsi tersebut secara alami.

Sama seperti desain pada umumnya, ruang luar atau lansekap juga didesain menggunakan unsur dan prinsip dasar desain. Unsur dasar desain juga dapat diterapkan pada lansekap. Bentuk pohon dapat disesuaikan berdasarkan salah satu unsur desain. Elemen garis vertikal yang dapat diterapkan pada sebuah pohon dengan bentuk tertentu, seperti pohon *italian cypress* yang ditunjukkan pada Gambar 1.1. *Italian cypress* merupakan salah satu pohon yang mempunyai bentuk kolom (*columnar*) yang juga dapat berfungsi sebagai pembentuk jalur (*path*) jika disusun seperti gambar tersebut.



Gambar 1.1 Italian Cypress

Sumber: [www.thetreecenter.com](http://www.thetreecenter.com) diakses pada 15 September 2019

Pohon memberikan kontribusinya sebagai elemen lunak (*softscape*) pada sebuah desain lansekap dengan berbagai cara. Tumbuhan sering digunakan sebagai pemanis desain pada suatu tapak yang terdapat bangunan di dalamnya. Tanaman terkadang hanya digunakan untuk memperindah desain yang sudah ada. Contoh gambar di atas memberikan gambaran bahwa satu pohon dapat memberikan lebih dari satu fungsi pada lansekap selain dari fungsi estetika.

Salah satu fungsi tumbuhan yang dapat dirasakan oleh indra manusia adalah fungsi estetika. Indra manusia mempunyai peran penting dalam persepsi dari suatu ruang. Persepsi tersebut dapat dirasakan terutama oleh indra penglihatan, pendaran dan penciuman. Karakteristik pohon yang hidup membuat persepsi tersebut dapat berubah seiring berjalannya waktu atau pada waktu-waktu tertentu.

Tumbuhan menjadi salah satu elemen penting desain dalam upaya untuk memperindah desain. Indra penglihatan manusia mengandalkan warna, bentuk, dan ukuran untuk memberikan persepsi ruang. Pohon dengan tajuk yang lebar dapat membentuk sebuah bentuk ruang seperti *tunnel* atau terowongan alami dari tajuknya. Ranting, dahan dan daun dari pohon yang menyatu membentuk sesuatu.

Dalam bukunya yang berjudul *Form and Fabric in Landscape Architecture*, Cathrine Dee membahas mengenai jalur tanaman (*Vegetation Path*). Jalur tanaman dapat memberikan pengalaman sensor yang baik. Selain itu, tanaman juga berperan penting dalam pembentukan struktural dan spasial yang membentuk jalur dengan menekan arah. Selain itu, tajuk juga dapat memberikan naungan pada keadaan tertentu seperti melindungi dari hujan dan sengatan matahari saat cuaca terik.

Tumbuhan merupakan elemen lansekap yang hidup dan berkembang. Sama halnya dengan manusia yang menjadi pengguna dari seluruh desain yang manusia itu sendiri buat, tanaman juga hidup dan akan selalu berubah seiring berjalannya waktu. Pohon akan tumbuh tinggi dengan daun yang lebih lebat, atau mungkin beberapa jenis pohon daunnya akan berubah warna dan gugur pada musim gugur dan akan kembali lagi saat musim semi. Karakter sebuah tanaman dapat ditentukan berdasarkan musim dan karakter tanaman mempunyai banyak keragaman yang dapat dan perlu dipelajari untuk memberikan suatu desain yang menarik dan sesuai konteks. Sebagai elemen desain, tanaman memberikan kesempatan terhadap keberagaman bentuk dalam desain.

Pemilihan tanaman pada desain lansekap perlu memikirkan hal-hal tersebut. Tanaman dapat berperan banyak dalam pencapaian tujuan dari sebuah desain dengan fungsi-fungsi yang mereka dapat berikan terhadap desain lansekap. Oleh karena itu, fungsi-fungsi tersebut perlu dipelajari untuk dapat menghasilkan desain lansekap yang baik, bukan hanya kepada pengguna atau pengunjung namun juga kepada alam itu sendiri. Bagaimana alam dipertahankan dan dibuat menjadi lebih baik dan menarik serta membawa harmoni kepada hubungan manusia dengan alam merupakan satu dari banyak tugas dan tanggung jawab dari arsitek lansekap.



Gambar 1.2 *Scientia Square Park*  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam penelitian ini, objek atau tempat yang akan diteliti adalah *Scientia Square Park* (SSP). Taman yang berlokasi di Gading Serpong, Tangerang ini merupakan taman yang memiliki berbagai macam fasilitas penunjang seperti area bermain, area makan, ruang terbuka hijau, area persawahan, retail dan lainnya.



## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam desain lansekap, terdapat banyak hal yang perlu diperhatikan karena hubungannya dengan alam. Elemen-elemen lansekap yang beragam seperti tanaman mempunyai karakteristik dan fungsi yang dapat memengaruhi bagaimana desain lansekap terealisasi.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dituliskan, pertanyaan penelitian besarnya yaitu:

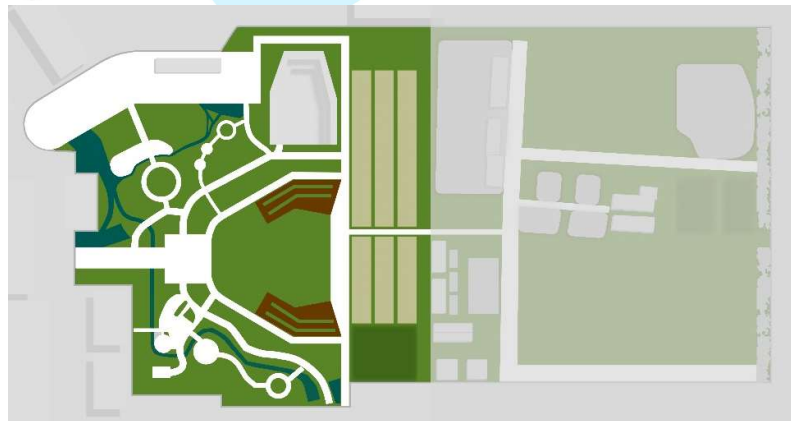
### **Bagaimana peran *softscape* pada desain lansekap *Scientia Square Park*?**

Dengan sub-pertanyaan yaitu:

- a. Tanaman apa saja yang digunakan pada taman?
- b. Bagaimana hubungan karakteristik tanaman dengan fungsi yang diterapkan?
- c. Apakah penerapan tanaman sudah diterapkan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki tanaman?

## 1.3 Batasan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan mempelajari *softscape* yang ada di lokasi studi kasus, yaitu *Scientia Square Park*. Penelitian akan lebih fokus terhadap bagaimana peran tanaman yang merupakan bagian dari elemen *softscape* berkontribusi dalam membentuk suatu desain lansekap. Serta memperhatikan penerapan tanaman sebagai elemen desain pada rancangan ruang luar.



Gambar 1.4 Batas Penelitian  
Sumber: Diolah Penulis

Area yang lebih keabu-abuan (Gambar 1.4) merupakan area yang tidak dibahas dalam penelitian. *Scientia Square Park* itu sendiri memiliki luas area sekitar 1,2 hektar dan terbagi menjadi beberapa area dengan konsep tertentu di dalamnya. Sebagai pertimbangan waktu penelitian yang sudah ditentukan, area penelitian juga perlu dibatasi. Oleh karena itu, area yang akan diteliti dalam kawasan *Scientia Square Park* hanya *Gravity Zone* dan *Universe*.

Kedua area yang dipilih, *Gravity Zone* dan *Universe* merupakan dua area yang area yang saling berdekatan dan berhubungan dari sisi spasialnya. Selain itu, kedua area tersebut juga kontras jika dilihat dari jumlah tanaman yang dimiliki. Area *Universe* memiliki lebih banyak ragam tanaman dibandingkan dengan area *Gravity Zone*. Oleh karena itu, keduanya juga dapat dijadikan pembandingan satu sama lain terhadap konsep zona, ragam dan fungsi tanaman yang digunakan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

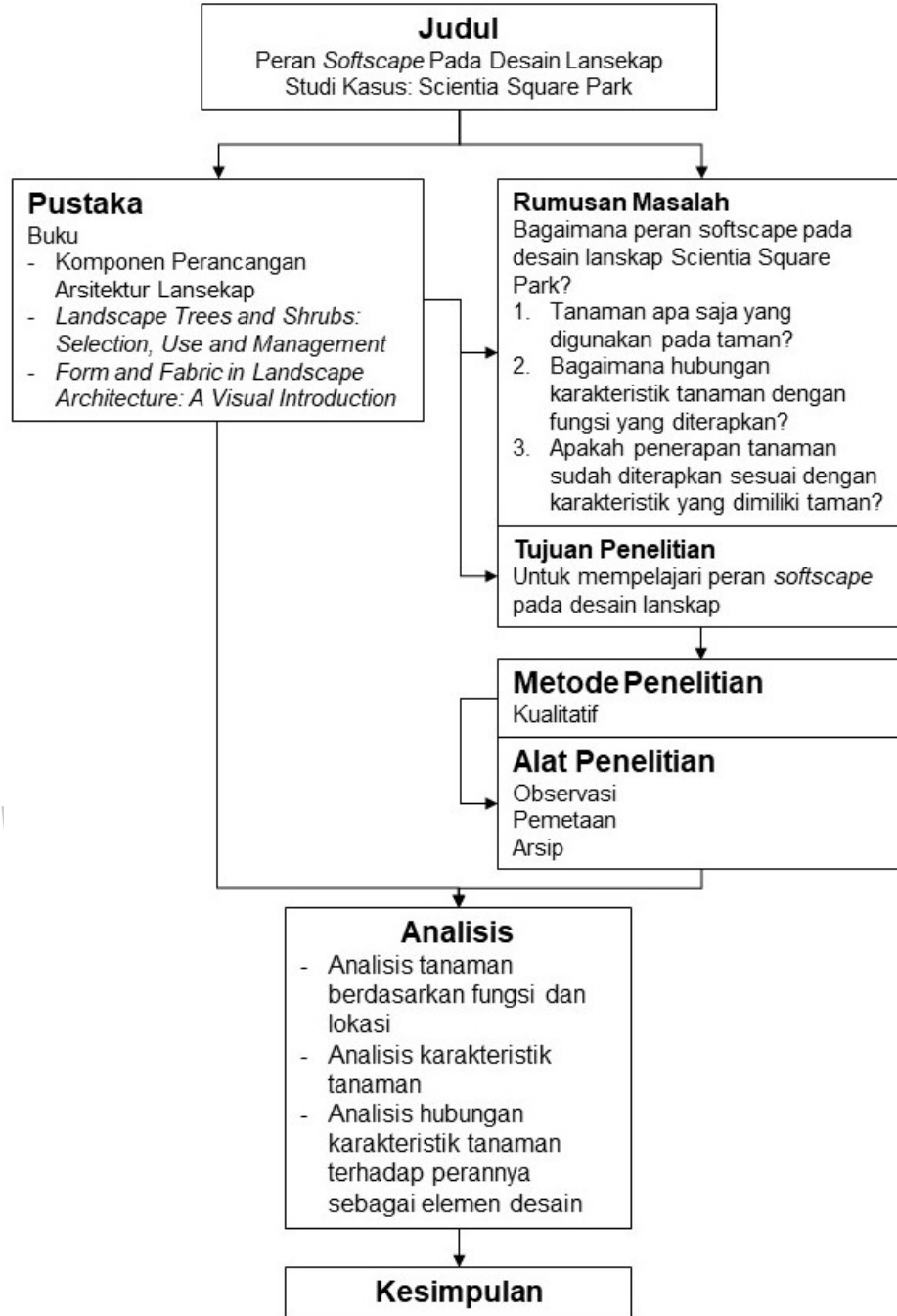
Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Sebagai persyaratan kelulusan Strata 1 Jurusan Arsitektur di Universitas Pembangunan Jaya;
- b. Untuk mempelajari peran *softscape* khususnya tanaman pada desain lansekap;
- c. Untuk mempelajari fungsi-fungsi tanaman pada lansekap;
- d. Untuk memahami bagaimana desain lansekap memanfaatkan *softscape* sebagai suatu elemen penting dalam mendesain;
- e. Untuk mempelajari penerapan tanaman dalam desain lansekap berdasarkan fungsi yang digunakan dan diterapkan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan melakukan penelitian ini, penulis dapat mempelajari lebih banyak mengenai desain lansekap, peran tanaman pada desain lansekap serta menambah wawasan mengenai tipe dan jenis tanaman khususnya yang terdapat di *Scientia Square Park*. Dengan mengetahui tipe dan jenis tanaman yang digunakan serta penerapannya dalam desain lansekap, penulis dapat memahami keterkaitan antara fungsi dan penerapan tanaman dalam desain lansekap.

## 1.6 Kerangka Pemikiran Penelitian



Gambar 1.5 Kerangka Berpikir Penulis  
Sumber: Diolah Penulis

## 1.7 Sistematika Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan untuk mempermudah proses penulisan yang dituliskan sebagai berikut:

### **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari topik yang diangkat oleh penulis, permasalahan yang dipertanyakan oleh penulis, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta kerangka pemikiran penulis.

### **BAB II: Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi mengenai sumber referensi yang berupa buku atau sumber lainnya yang membahas mengenai teori utama dan teori pendukung dalam penelitian ini.

### **BAB III: Metode Penelitian**

Bab ini membahas mengenai metode-metode yang digunakan dalam proses penelitian. Mulai dari metode pengumpulan data hingga metode analisis yang akan digunakan di bab selanjutnya.

### **BAB IV: Analisis dan Pembahasan**

Bab ini berisi pembahasan data yang sudah didapatkan berdasarkan metode yang sudah dibahas di bab sebelumnya. Data-data tersebut dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang akan dituliskan di bab selanjutnya.

### **BAB V: Kesimpulan dan Saran**

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dibahas di bab sebelumnya serta saran mengenai penelitian dan hasil penelitian.

### **Daftar Pustaka**

Bagian ini berisi daftar sumber-sumber yang digunakan dalam penulisan. Sumber pustaka yang digunakan dapat berupa buku dan jurnal yang terkait dengan penelitian.

### **Lampiran-lampiran**

Bagian ini berisi data-data tambahan yang tidak dijabarkan dan dituliskan di Bab IV.