**PERTEMUAN KE-I**

Kata desain digunakan dengan cara yang berbeda dengan makna yang berbeda dengan bidang yang berbeda kepentingan. Dalam percakapan sehari-hari dapat digunakan sebagai istilah umum yang mengacu pada hampir setiap kegiatan. Dalam perencanaan kota komprehensif, perancangan kota memiliki arti spesifik, membedakan dari aspek lain proses perancangan kota.

Ini ada hubungannya dengan respon sensorik orang untuk lingkungan fisik kota:

1. Karakter tampilan visual
2. Kualitas estetika
3. Spasial

Hal ini berkaitan dengan bagaimana ini mempengaruhi perasaan masyarakat tentang kesejahteraan, kesadaran mereka tentang tempat yang berbeda di dalam kota, dan perilaku mereka untuk hal tersebut langsung atau tidak langsung merespon “kulit luar” secara fisik – spasial dimana orang tinggal, bekerja dan bermain.

Pada skala lingkungan, desain perkotaan melibatkan prospek dan situasi lingkungan sebuah bangunan tunggal atau kelompok struktur, jalan taman atau plaza, boulevard atau pejalan kaki, lampu pos atau bangku bus, atau elemen yang berhubungan langsung dengan masyarakat.

Arsitek, arsitek lansekap, dan desainer produk industri yang paling terlibat dengan aspek perencanaan kota, karena pendidikan dan praktek profesional melengkapi mereka dengan visual yang diperlukan, kepekaan spasial dan estetika.

**Elemen Visual**

Pada skala seluruh kota, desain perkotaan mempertimbangkan elemen visual utama dari sebuah komunitas yang terdiri dari landmark, kota, jalan (Lynch,1960). Konsep seorg ahli yang telah ada disejumlah rencana penggunaan lahan kota. Adapun konsep tertentu diadopsi, ada kesepakatan umum bahwa desain perkotaan harus punya identitas dan meningkatkan elemen visual penting dari fisik kota dengan meningkatkan estetika mereka.

Desain perkotaan melibatkan pengaturan dan desain bangunan, ruang utk umum, sistem transportasi, pelayanan dan fasilitas. Desain perkotaan adalah proses memberikan bentuk, raut dan karakter kepada sekelompok bangunan, suatu lingkungan dan kota. Ini merupakan batasan elemen-elemen kepada jaringan jalan, tempat berkumpul dan blok.

Desain perkotaan menggabungkan arsitektur, lansekap, perencanaan kota secara bersama-sama membentuk area kota agar lebih berfungsi dan menarik. Desain perkotaan adalah mengenai bagaimana membuat hubungan antara manusia dg tempat tinggalnya, pergerakannya dan bentuk perkotaan serta alam dan bahan bangunan. Desain perkotaan menggambarkan kebersamaan dari beberapa tempat, pelayanan lingkungnan, keadilan sosial, kelangsungan ekonomi sampai pada membentuk suatu lingnkungan dengan keindahan dan identitas masing-masing.

Desain perkotaan berasal tidak lebih dari perencanaan yg sudah dilampaui serta kebijakan transportasi, desain arsitektural, pengembangan ekonomi, teknik dan lansekap. Gabungan dari ini semua ditambahkan dengan sumber daya dan keahlian untuk mewujudkan tujuan kehidupan.

**PERTEMUAN KE-II**

Arsitektur dan desain perkotaan sering diperdebatkan seperti tidak berhubungan, pada kenyataan keduanya tidak terpisahkan. Kegagalan mengenali hubungan antara arsitektur dan desain perkotaan membuat kebingungan. Setiap kota, sulit utk menentukan pola pengembangan kota. Sementara gedung-gedung berusaha menarik perhatian sendiri-sendiri, keadaan ini berlanjut membuat dampak yang mengecewakan. Pola kota menjadi hilang. Ruang luar tidak mempunyai karakter atau bentuk yang rapi. Bangunan tua terlihat spt tertinggal, tersesat diantara bangunan-bangunan baru. Menjadikan bangunan-bangunan tersebut seperti tidak saling berhubungan, tidak mempunyai identitas kota. Banyak kemungkinan penyebab kesulitan komuniti menghadapi pencapaian beberapa tingkatan dr berbagai desain.

**PERTEMUAN KE-III**

**KONTEKS DAN KONTRAS**

Perancangan dalam konteks hubungan visual berarti memberikan keselarasan bangunan yang ada dan proyek yang diusulkan sehingga menciptakan efek kesatuan. Gedung baru harus memperkuat dan meningkatkan karakteristik pengaturan, atau setidaknya mempertahankan pola kesatuan hubungan visual itu mudah dimengerti, sederhana, mempunyai fitur-fitur dasar. proporsi jendela, penempatan pintu masuk, unsur-unsur dekoratif,, gaya bahan dan siluet adalah contoh fitur yang berkontribusi pada rasa kesatuan dari suatu lingkungan, jalan, atau kota. Setiap tempat memiliki campuran sendiri unsur-unsur dan tingkat toleransi untuk berbagai desain.

**Standing Ground**

Sebuah bangunan tidak perlu meniru untuk masuk ke dalam konteks dan mendukung visual kesatuan wilayah; itu harus, bagaimanapun, memiliki karakteristik dasar tertentu dengan mereka. desain kontekstual adalah alat pelestarian yg berguna karena memungkinkan melestarikan bangunan dalam konteks yang sesuai dan mendukung. Dalam sebuah kota dengan warisan bangunan yang dirancang dengan baik serta lingkungan yg baik, bagi para perencana tindakan penting adalah untuk menegaskan bahwa perancang arsitektur menghormati kualitas positif dari lingkungan yang ada. Jika desainer memaksakan kehendak pada suatu lingkungan maka sebuah komunitas mempunyai hak untuk bersikeras mempertahankan skala dan karakter struktur terhadap bangunan baru sehingga memberikan kontribusi keseluruhan kesan kesatuan.

Daerah perkotaan di Amerika jarang memiliki rasa kesatuan. bangunan baru lebih cenderung terlihat asing daripada menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Daerah yang paling bagus adalah yang memiliki keterpaduan, kumpulan bangunan membuat efek kesatuan (unity). Sekali kesatuan wilayah rusak oleh proyek yg tidak sesuai, membutuhkan waktu yg lama sebelum kesalahan tersebut dapat diatasi. Sekali berkompromi dg proyek yg tidak sesuai lingkungan akan menyebabkan integritas dr desain menjadi lemah.

Masalah yang dimiliki oleh semua kota yang tumbuh adalah kegagalan berulang dari desainer hari ini yang perlu dipertimbangkan dalam desain karakter lingkungan sekitar. Konsekwensinya adalah bila sebuah proyek baru melanggar pola yang sudah ada sehingga merusak kesatuan visual, dan menyebabkan kegagalan. Suatu saat, perbedaan yg terus menerus berubah menjadi bentuk perlawanan dari desain aktif di mana pengamat menyimpulkan bahwa perancang hanya mencoba membuat pernyataan dramatis dalam "tradisi modern".

**Harmony / Disharmony**

Kontras dapat menarik dan tepat dalam beberapa keadaan. Bangunan umum biasanya dipisahkan dengan desain dan penempatannya untuk memberikan penekanan, tetapi, sebagai aturan, yg lebih umum seperti ruang perumahan dan komersial tidak begitu dibedakan. Alasan desain praktis adalah bahwa beberapa bangunan khusus memberikan aksen dan fokus, tetapi jika semua bangunan berusaha untuk kontras hasilnya adalah kekacauan.

Orang protes ketika ketidakharmonisan adalah mencolok dan jelas, tapi selain tampaknya memiliki toleransi yang tinggi untuk konflik lebih kecil dan kelalaian. Hal ini karena untuk dampak kumulatif dari pelanggaran kecil banyak tata aturan perkotaan yang baik bisa sebagai mematikan sebagai pelanggaran mencolok tunggal dan dapat mempengaruhi wilayah yang lebih luas.

Sekali lagi, penting untuk menekankan bahwa semua bangunan baru mempertimbangkan kontekstual bila diperlukan. Ini bukan sesuatu yang harus dilakukan hanya kadang-kadang, dan itu memerlukan latihan sensitifitas, namun, evaluasi desain dan kemampuan untuk melihat kualitas yang baik dalam semua jenis arsitektur - bebas dari distorsi fashion. Jika arsitek tidak dapat atau tidak akan memberikan visi membimbing, maka itu harus datang dari proses review desain.

Sebuah bangunan baru atau sejumlah bangunan yang menyatu dengan karakter bentuk suatu wilayah adalah “lingkungan yang baik". Mereka selaras dengan bangunan sekitarnya, menghindari ekses yang mengganggu, dan tidak bersaing untuk mendapatkan perhatian. Dimana kontras diperkenalkan, utk menghindari menjadi kasar, dan berusaha lebih beradab. Pada jalan yang berkarakter kuat, “lingkungan baru yg baik'"tidak akan berusaha untuk menjadi pusat perhatian, tetapi di jalan kusam itu mungkin cocok untuk menambahkan fokus visual yang dibutuhkan.

Setiap cluster, blockfront, atau kota, bangunan seperti yang berpikiran memiliki interpretasi spesifik aturan untuk menjadi lingkungan yang baik. Untuk desainer yang kompeten, mengamati dan mengikuti interpretasi, tidak sulit dan tidak bertentangan dengan desain yang baik. Desain kontekstual jarang ada masalah. Dalam kebanyakan situasi pilihan yang dapat dari berbagai pilihan yang sesuai tanda kurung antara total dan kontras maksimum. Memilih prespription benar sering melibatkan akal lebih umum daripada tersetel sensitivitas desain. pertimbangan jangka panjang kota perencanaan juga dapat memainkan peranan penting: di mana kebijakan komunitas mendorong perubahan substansial, seperti peningkatan tajam dalam kepadatan, kemudian merancang kepatuhan dekat dengan konteks yang ada tidak dapat dibenarkan dan desainer mungkin memiliki kesempatan untuk membantu membangun arah baru desain untuk sebuah aerea. Sebaliknya, jika masyarakat ingin mempertahankan suatu daerah dekat dengan penampilan yang sekarang, yang tinggi sesuai diperlukan.

**Perbedaan Situasional**

Pengambilan keputusan selalu mudah ditemukan dalam kontras , kenyataannya hanya sesekali koperatif dalam hal ini. Situasi khas mungkin memerlukan pertimbangan tujuan perencanaan, kepraktisan ekonomi, dan kelompok existing bangunan yang menawarkan hanya arahan yang paling jelas untuk kebutuhan kontekstual. Dalam keadaan seperti kebutuhan yang tepat dan kaku akan sulit untuk mempertahankan. Memahami sifat masalah adalah prasyarat untuk analisis desain yang baik perkotaan. Kategori-kategori berikut ini memberikan gambaran mengenai berbagai kemungkinan situasi opsional.

Dalam situasi di mana bangunan secara visual terisolasi satu sama lain dengan dedaunan lebat - seperti yang ditemukan di lokasi pinggiran kota, banyaknya variasi desain mungkin terjadi tanpa merusak konteks bangunan lainnya. Bagaimana masyarakat melihat sendiri mungkin lebih penting daripada masalah desain. Wilayah transisi, di mana exesting bangunan yang tidak berdasar atau sebaliknya oleh kebijakan publik, menawarkan kesempatan untuk menciptakan konteks baru. Namun, jika ada beberapa kualitas yang akan menjadi patokan untuk pengembangan baru, dapat membantu memperkuat pengertian masyarakat tentang identitas dan kontinuitas.

**Hubungan Selektif**

Dimana kualitas dicampur - bangunan yang baik dicampur dengan konstruksi duniawi lebih - sebuah pendekatan yang lebih selectives dapat dibenarkan. Kabupaten dengan hanya rasa ringan kekompakan atau keseragaman verging pada hambar dalam beberapa hal yang lebih lembut daripada kategori lain. Diidentifikasi pola harus diperkuat kualitas desain wwhere mungkin dan negatif, namun banyak mereka mungkin karakter suatu daerah, harus dihindari.
Moderat kesesuaian lintang Greater respon desain mungkin dimana ada beragam gaya. Mereka karakteristik saham yang memberikan rasa keseluruhan kesatuan dan harmoni menjadi bahan utama untuk desain yang kompatibel. elemen baru dapat diperkenalkan - asalkan mereka disertai dengan hubungan desain yang kuat.

**Ketat sesuai**

Kecamatan terdiri dari bangunan arsitektural yang signifikan yang berbagi banyak detail dan kesamaan sikap tidak harus dimainkan dengan ringan. Di daerah tersebut, masyarakat yang terbaik akan dilayani dengan mempertahankan atribut-atribut khusus. Hal ini memerlukan bangunan yang akan cocok dengan sensitivitas yang besar. Imitasi biasanya tidak diperlukan, tetapi perhatian untuk merancang hubungan di semua tingkat.

**Replikasi**

Di banyak kota, replikasi adjacetion bangunan sangat jarang. Sebuah situs kosong di tengah yang dulunya deretan bangunan bersejarah identik merit arsitektur adalah contoh dari situasi seperti ini. Untuk tempat di situs tersebut sebuah bangunan penampilan yang sama hanya akan memperkenalkan sebuah catatan jatuh dan mengurangi keseluruhan karena kekuatan visual baris ini berasal dari pengulangan yang tepat.

Replikasi mudah dimengerti dan diminta. Sebuah kota hanya perlu mengarahkan pengembang untuk membuat bangunan tampak persis seperti yang ada di kedua sisinya, sederhana dan langsung. Di sisi lain, meminta pembangun untuk menggabungkan karakteristik bersama yang memberikan sekelompok bangunan arti kesatuan . Sebuah panduan desain yang menjelaskan apa yang harus dicari dan memberi contoh solusi yang dapat diterima untuk masalah-masalah khas sbg dokumen berguna.

**Aplikasi Kriteria**

Deretan rumah bergaya ratu anne digambarkan di sini menyediakan titik awal yang sangat baik untuk mengeksplorasi hubungan desain dan penerapan kriteria. Ini kelompok tertentu rumah baris menggabungkan rasa persatuan yang kuat dengan variasi desain yang cukup. Karakter kelompok begitu kuat sehingga sulit untuk membayangkan jenis lain bangunan dimasukkan ke baris tanpa masalah kontekstual. Kesatuan desain yang luar biasa dari kelompok ini berasal dari 11 hubungan desain;

1. Bangunan siluet
2. Jarak antara bangunan
3. Kemunduran dari garis tanah milik jalan
4. Proporsi jendela, pintu dan fitur lainnya
5. Bentuk massa bangunan
6. Lokasi dan perawatan jalan masuk
7. Permukaan material, finishing dan tekstur
8. Pola bayangan dari fitur massa dan dekoratif
9. Skala bangunan
10. Gaya arsitektur dan
11. Landscaping, jika ada

Dalam analisis rowhouses ratu anne, 11 aspek baris yang melayani untuk menghubungkan bangunan diidentifikasi. Tidak ada rekayasa tertentu dalam 11 kriteria; maksudnya adalah untuk menggambarkan pendekatan. (Misalnya, hubungan terakhir dicatat di sini adalah lansekap, yang dalam hal ini tidak ada rumah mulai tiba-tiba di trotoar. Dalam situasi pinggiran kota, namun, lansekap bisa begitu penting karena menjadi sumber beberapa hubungan) . Kriteria yang digunakan untuk analisis harus tumbuh dari fakta dan tidak bergantung pada daftar.

Validitas kriteria aset dapat diuji dengan desain yang sengaja mengabaikan atau membalikkan standar. Dalam sketsa di sini, masing-masing kualitas menghubungkan yang ditandai baris anne ratu telah terbalik. Hasil bahagia harus jelas bahkan peneliti yang paling grafis dirampas. Alih-alih atap memuncak dengan siluet menara berbentuk kerucut benar-benar datar, irama bangunan dekat jarak rusak oleh lebar ekstra, dan dibangun langsung ke baris properti bangunan tidak berbagi kemunduran.

**PERTEMUAN KE-IV**

**BENTUK KOTA**

**Definisi Kota**

Definisi definisi klasik, sebuah kota adalah suatu pemukiman yang relatif besar, padat dan permanen, terdiri dari kelompok individu individu yang heterogen dari segi sosial. Amos Rapoport mengutip Jorge E. Hardoy yang menggunakan 10 kriteria secara lebih spesifik untuk merumuskan kota sebagai berikut:

1. Ukuran dan jumlah penduduknya yang besar terhadap massa dan tempat
2. Bersifat permanen
3. Kepadatan minimum terhadap massa dan tempat
4. Struktur dan tata ruang perkotaan seperti yang ditunjukan oleh jalur jalan dan ruang ruang operkotaan yang nyata
5. Tempat dimana masyarakat tinggal dan bekerja
6. Fungsi perkotaan minimum yang diperinci, yang meliputi sebuah pasar, sebuah pusat administratif atau pemerintahan, sebuah pusat militer, sebuah pusat keagamaan atau sebuah pusat aktifitas intelektual bersama dg kelembagaan yg sama
7. Heterogenitas dan pembedaan yg bersifat hirarkis pada masyarakat
8. Pusat ekonomi perkotaan yg menghubungkan sebuah daerah pertanian di tepi kota dan memproses bahan mentah untuk pemasaran yg lebih luas
9. Pusat pelayanan (servis) bagi daerah daerah lingkungan setempat
10. Pusat penyebaran, memiliki suatu falsafah hidup perkotaan pada massa dan tempat itu

Menurut Amos Rapoport, perumusan perumusan yang agak luas ini telah menuntun ke arah argumentasi yang lebih jauh daripada sekedar definisi definisi klasik yang hanya cocok dengan kota kota modern di Eropa dan beberapa kota lainnya. Menurutnya, definisi tersebut dianggap masih belum sesuai. Misalnya, perkampungan besar di Cina, Kamboja dan Jawa yang sama dengan perkampungan di Mesir pada masa lampau atau di Yunani pada masa pra-klasik tidak dapat dirumuskan dengan definisi tersebut.

**PERTEMUAN KE-V**

Human settlements have existed for many thousands of years to provide the greater security of numbers, various forms of group support, and familial relationships that perpetuate the species. In earliest times they were temporary places to live, occupied as long as the surrounding countryside provided water and food. As developments in agricultural production and animal husbandry allowed sedentary life to replace nomadic wandering, permanent communities were established. These increased in number and size with the development of selective agricultural cultivation, a written language, and the specialization of labor and leadership that permitted expanded commercial activity, handicrafts, and fabrication.

**Physical-spatial design (primitive settlement)**

Even the most primitive settlements displayed forethought in their physical-spatial design, selection of the site, determination of the general layout of the settlement, physical-spatial design, and precise arrangement of structures and open spaces. Sufficient space was provided between the thatched huts not only for people to move about, but also to reduce the likelihood of a cooking fire destroying one flammable hut, spreading quickly to its neighbor, and progressively burning down the entire settlement. The dwelling of the tribal chief, with open space adjacent for communal gatherings, was centrally located so that it was equally accessible to those living in the settlement and most secure from outside attackers. Water supply was within the protective palisade or close by. (in Lepenski Vir on the Danube River in Yugoslavia)..5,000 or more years before before the Greeks… all the houses are neatly arranged in a fan-shaped pattern opening out from the riverbank. There was always an empty space…”market place”…in front of the bigger houses. And between all the houses narrow alleys run in straight lines either to this marketplace or to the river’s edge. (Wernick,1975)

**Ancient cities**

Rudimentary planning-the placement of structures and spaces for the movement of people and vechiles-is found in cities throughout history. Without it, they could not function. When ruling authority so desired, complete street systems were planned and large projects were designed and constructed.

According to Greek travelers to the Orient, as early as 3000 B.C. cities in India were divided into square blocks with approximately the same time in ancient Egypt, new towns for workers building the pyramids were laid out in a checkerboard pattern within protective walls. Over 2000 years later beginning in the sixth century B.C, the Hellenistic colonies founded around the rim of the eastern Mediteranean were also arranged in a gridiron pattern of small rectangular city wall or protected by an acropolis on high ground nearby. There was a central agora or marketplace with a surrounding colonnade and small city squares. Athletic facilities including a stadium occupied considerable space toward the edge of town. The planning underlying such deliberate arrangements is apparent in archaeological reconstructions of Priene in Asia Minor or Selinote in Sicily.

When the Roman legion encamped for a single night or aprolonged period of time, its components were arranged in a gridion pattern. They were always placed in the same relative position, protected by an enclosing ditch, palisade, or wall. Permanent Roman settlements throughout the empire were laid out in the same gridiron pattern with a central marketplace. Reflecting Pierre Lavedan’s “la loi de la persistence du plan,” these pattern of early settlements can still be clearly distinguished in aerial photographs of the city centers of Vienna, Bordeaux, Turin and other European cities.

**Medieval Towns**

The checkerboard was also characteristic of the new towns called bastides founded during medieval times in southern France to protect the borders of principalities against encroachment or invasion by neighboring states. They were populated by retired soldiers and other citizens attrached by the greater political freedom granted to the inhabitants of these new towns, which were founded and finished in a few years.

Bastides were protected by city walls forming a rectangle. Principal streets connected the city gates, converging at the marketplace or a public square at the center of the city. Rectangular city blocks, bisected by narrow alleys, were divided into lots of the same size. This made it easier for founding fathers to treat all settlers equally, avoiding the dissension that often results when properties of different size, orientation, or other features must be allocated among different individuala. Bastides such as Monpazier, founded in southern France in 1284, were the epitome of geometric planning. The outer walls of bastides were not always rectangular; Sauveterre de guienne was pear-shaped to fit the topography of the site.

The physical arrangements of primary streets in older, long established medieval cities were very different from those of the bastides. They were radial-concentric rather than rectangular for two reasons. First, pathways to the surrounding countryside naturally radiated out in four or more directions from the original settlements; as the towns grew, these early paths became permanent radial routes. Second, the radial-concentric pattern fitted the circular outer defenses characteristic of all medieval cities except the rectangular bastides. When young communities neede city walls to protect them against attack, they could enclose a given area with a circular wall shorter in length than the wall required to enclose a rectangular area of the same size. Radial streets connected the city gates with the central square. Circumferential streets extended just inside and along the city walls to permit the rapid deployment of defending troops to the point most threatened by attackers. When the wall and its adjacent circumferential route were relocated farther out to provide space for population growth, the inner circular route was preserved after the old wall was demolished so that its construction materials could be used in building the new defenses. The medieval cities of Nordlingen in Germany, Carcassonne in France, and the street patern of the old central city of Milan, Italy, are good examples.

**Renaissance**

During the European Renaissance large formal gardens, designed as part of the palaces of royal and religious rulers, featured long straight pathways radiating from different focal points. This garden design was applied much later to cities. New patterns of primary circulation were created by cutting straight streets and board landscaped boulevards through the dense areas with narrow crooked streets built up during the Middle ages, when people crowded within the city walls for protection. More than one-third of the houses in Paris were wholly or partially demolished to make way for construction of new major thoroughfares radiating from city squares created as small parks and traffic circles. The historical central area of Paris is the best known example of Renaissance urban design: with its urbanwide system of primary circulation created by Baron Haussmann for Napoleon III in 1853; the Place d’Etolie with 12 avenues radiating outward like the spokes of a wheel; and the Tuileries gardens extending westward from the palace which is now the Louvre. This type of physical planning can be seen in sections of many European cities- Rome, Berlin, Bordeaux, St. Petersburg (Leningrad)- and in Washington D.C.

**Basic Patterns**

Most of the thousands of cities in history do not display such clear-cut indications of the physical planning that always exixts in some form. Without the instigation of ruling authority through supervising architects, landscape arcjotects, and engineers, urban development followed the day-to-day decisions of local leaders responding to particular problems, requests or opportunities. This usually resulted in the gradual establishment of either the checkerboard or radial-concentric pattern, the two most basic and widely tested arrangements for the movement of people and vechiles and the subdivision of the country into mile squares or “sections” favored adoption of the checkerboard pattern for most early American communities unless the site dictated otherwise.

In the largest ancient cities, physical planning was limited usually to the design and construction of large projects: temples, theaters, athelic facilities and city squares in ancient Athens, aqueducts, public baths, theaters, temples, palaces and stadia in imperial Rome. These cities became so large, dynamic, and important political and economically that even absolute rulers could not or chose not to try to impose an overall pattern of physical planning throughout the entire city. It was not until the mid-nineteenth century that Napoleon III achieved this in part with the pattern of boulevards crisscrossing Paris.

**Size**

Compared with urban places today, cities prior to the nineteenth century were small both in population and size. Even Rome, the largest ancient city never exceeded its population of 650,000 reached in 100 A.D, reduced to 17,000 people in 1377 after well over a thousand years of prolonged decline under a succession of emperors, barbarian rulers and popes. Its area in the nineteenth century was still only about five square miles. Except for a few such primates cities, historical communities rarely reached 25,000 inhabitants until the explosive urbanization that began in the eighteenth century. But the problems of much smaller historical communities were as critical for them, with their level of knowledge and technology, as present day urban difficulties are for much larger cities today.

**Industrial Revolution**

After the Industrial Revolution began in England in the late eighteenth century, formal spatial planning of the type attained during the Renaissance is no longer found. Physical planning is limited to what enables the city to function according to its new socioeconomic purpose and condition brought about by technological developments. Industrial manufacturing was introduced. The scope and intensity of commercial activity increased. There were dramatic increases in the urban population as people migrated from the countryside to cities seeking work. Cities spread out over much larger areas. And regal or other central authority gave way to numerous entrepreneurial interest.

Coincident with the Midlle Ages and Renaissance in Europe, many major cities in China were laid out in rectangular form with sections of the cities designated for different classes of people, and special districts for leading families within separate sets of walls inside the walled city. In capital cities, the imperial family lived in a fortress-like walled palace comparable to the separately fortified citadels within many medieval cities in Europe which housed the rulling authority. Early Japanese cities followed Chinese precedents in their rectangular form and arrangement. Although technologically less advanced, historical physical planning in Asis was generally comparable to European counterparts built several centuries earlier. Physical planning in the East is not treated at greater length in this brief historical review because the roots of city planning in the United States lie in Western Europe rather than in Asia.

**Administrative Laws and Regulations**

The placement of huts referred to in the previous section\_providing space for circulation and limited fire protection within the primitive community\_was a first step in a long history of administrative regulations relating to physical planning.

**Streets**

Encroachment has always been a problem. As early as 350 B.C, Plato speaks of the “astynomi”: Athenian officials charged with preventing shopkeepers and homeowners from building balconies or otherwise extending their properties into the adjoining street. Two centuries later the Code of Pergamon, the Hellenistic colony in Asia Minor dating from 300 B.C, added another provision. Any structure designated by the astynomi as obstructing a public way or threatening to collapse into the street had to be torn down. The damages paid by the transgressors and collected in the municipal treasury were used by the astynomi to pay for sweeping and cleaning the streets. In thirteenth century Paris, authorization by an “overseer of streets” was required before a shop window, flight of steps, seats, or sheds could be built in the street right-of-way. A municipal regulation in Amiens, France, imposed at the end of the fifteenth century, protected streets from overhead encroachment by limiting the overhang of abutting structures to one foot for the first floor and another one-half foot for additional floors. This historical progression of rules and regulations has culminated today in the building setback lines in municipal zoning codes in the United States, enforced under the police powers granted the city by the state.

Besides protecting streets from encroachment by abutting buildings, traffic within the streets has also been of regulatory concern throughout history:

One of Julius Caesar’s first acts on seizing power was to ban whelled taffic from the center of Rome during the day, (creating) such a noise at night… that the racket tormented sleep…. Claudius extended Caesar’s prohibitions to the municipalities of Italy;and Marcus Aurelius, still later, applied it without regard to their municipal status to every town in the Empire; while, to complete the picture, Hadrian (A.D 117-138)limited the number of teams and loads of carts permitted to enter the city-cutting down even the night – time traffic at its source. In a century and a half, traffic congestion had gone from bad to worse. (Mumford,1961,Harcourt,Brace & World).

Pemukiman manusia telah ada selama ribuan tahun untuk memberikan keamanan yang lebih besar dari angka, berbagai bentuk dukungan kelompok, dan hubungan kekeluargaan yang mengekalkan spesies. Di masa awal mereka tempat sementara untuk hidup, diduduki selama pedesaan sekitarnya menyediakan air dan makanan. Seperti perkembangan produksi pertanian dan peternakan diperbolehkan hidup menetap untuk menggantikan mengembara nomaden, masyarakat tetap didirikan. Ini meningkat dalam jumlah dan ukuran dengan pengembangan budidaya pertanian selektif, bahasa tertulis, dan spesialisasi tenaga kerja dan kepemimpinan yang diizinkan diperluas kegiatan komersial, kerajinan, dan fabrikasi.

**Desain Fisik-Keruangan**

Bahkan pemukiman yang paling primitif ditampilkan pemikiran secara fisik-spasial desain mereka, pemilihan situs, penentuan tata letak umum dari desain, penyelesaian fisik-spasial, dan pengaturan yang tepat dari struktur dan ruang terbuka. Cukup ruang disediakan antara pondok beratap jerami tidak hanya bagi orang untuk bergerak, tetapi juga untuk mengurangi kemungkinan api memasak menghancurkan satu gubuk terbakar, menyebar dengan cepat ke tetangganya, dan semakin membakar seluruh pemukiman. Tempat tinggal kepala suku, dengan ruang terbuka yang berdekatan untuk pertemuan komunal, yang terletak di pusat sehingga sama-sama dapat diakses oleh mereka yang tinggal di pemukiman dan paling aman dari penyerang luar. Pasokan air di dalam pagar pelindung atau dekat

(Dalam Lepenski Vir di Sungai Danube di Yugoslavia) .. 5.000 tahun atau lebih sebelum sebelum Yunani ... semua rumah yang rapi diatur dalam pola berbentuk kipas membuka keluar dari tepi sungai. Selalu ada ruang kosong ... "pasar tempat" ... di depan rumah yang lebih besar. Dan di antara semua gang-gang sempit rumah berjalan dalam garis lurus baik untuk pasar ini atau ke tepi sungai. (Wernick, 1975)

**Kuno kota**

Perencanaan-the-dasar penempatan struktur dan ruang untuk pergerakan orang dan vechiles-ditemukan di kota-kota sepanjang sejarah. Tanpa itu, mereka tidak bisa berfungsi. Ketika pihak penguasa diinginkan, lengkap jalanan sistem direncanakan dan proyek-proyek besar yang dirancang dan dibangun.

Menurut pengembara Yunani ke Timur, pada awal 3000 SM kota-kota di India dibagi menjadi blok-blok persegi dengan kira-kira waktu yang sama di Mesir kuno, kota-kota baru untuk pekerja bangunan piramida tertuang dalam pola kotak-kotak dalam dinding pelindung. Lebih dari 2000 tahun kemudian dimulai pada abad keenam SM, koloni-koloni Yunani didirikan di sekitar tepi Mediterania timur juga diatur dalam pola lapangan hijau kota kecil dinding empat persegi panjang atau dilindungi oleh acropolis di tanah tinggi di dekatnya. Ada agora pusat atau pasar dengan colonnade sekitarnya dan alun-alun kota kecil. Fasilitas olahraga termasuk stadion menempati ruang yang cukup besar ke arah pinggir kota. Perencanaan mendasari pengaturan yang disengaja seperti terlihat dalam rekonstruksi arkeologi Priene di Asia Kecil atau Selinote di Sisilia.

Ketika legiun Romawi berkemah untuk jangka waktu semalam atau aprolonged waktu tunggal, komponen diatur dalam pola gridion. Mereka selalu ditempatkan pada posisi yang relatif sama, dilindungi oleh sebuah parit melampirkan, pagar kayu, atau dinding. Pemukiman permanen di seluruh kekaisaran Romawi itu diletakkan dalam pola lapangan hijau sama dengan pasar pusat. Mencerminkan Pierre Lavedan itu "la loi de la ketekunan rencana du," ini pola pemukiman awal masih dapat dengan jelas dibedakan dalam foto udara dari pusat kota Wina, Bordeaux, Turin dan kota-kota Eropa lainnya.

**Kota Abad Pertengahan**

Dam ini juga karakteristik dari kota-kota baru yang disebut bastides didirikan pada abad pertengahan di selatan Perancis untuk melindungi perbatasan kerajaan terhadap perambahan atau invasi oleh negara-negara tetangga. Mereka dihuni oleh pensiunan tentara dan warga lainnya attrached oleh kebebasan politik yang lebih besar diberikan kepada penduduk kota-kota baru, yang didirikan dan selesai dalam beberapa tahun.

Bastides dilindungi oleh tembok kota membentuk persegi panjang. Jalan utama menghubungkan gerbang kota, berkumpul di pasar atau alun-alun di pusat kota. Blok kota persegi panjang, membagi oleh gang-gang sempit, dibagi menjadi banyak dengan ukuran yang sama. Hal ini membuat lebih mudah bagi pendiri untuk memperlakukan semua pemukim yang sama, menghindari perpecahan yang sering terjadi ketika sifat-sifat ukuran yang berbeda, orientasi, atau fitur lain harus dialokasikan di antara individuala berbeda. Bastides seperti Monpazier, didirikan di Perancis selatan pada 1284, adalah lambang perencanaan geometrik. Dinding luar bastides tidak selalu persegi panjang; Sauveterre de guienne adalah berbentuk buah pir agar sesuai dengan topografi situs.

Pengaturan fisik dari jalan-jalan utama dalam tua, kota abad pertengahan berdiri lama sangat berbeda dari orang-orang dari bastides. Mereka radial konsentris daripada segi empat untuk dua alasan. Pertama, jalur ke pedesaan sekitarnya secara alami dipancarkan keluar dalam empat atau lebih arah dari pemukiman aslinya, seperti kota-kota tumbuh, jalur ini menjadi awal rute radial permanen. Kedua, pola radial-konsentris dipasang pertahanan luar melingkar karakteristik dari semua kota-kota abad pertengahan kecuali bastides persegi panjang.

Ketika masyarakat muda neede tembok kota untuk melindungi mereka terhadap serangan, mereka bisa melampirkan daerah tertentu dengan dinding melingkar pendek panjang dari dinding yang dibutuhkan untuk mewadahi area persegi dengan ukuran yang sama. Jalan-jalan radial menghubungkan gerbang kota dengan alun-alun. Jalan-jalan keliling diperpanjang hanya di dalam dan di sepanjang tembok kota untuk memungkinkan penyebaran cepat membela pasukan ke titik paling terancam oleh penyerang. Ketika dinding dan rute keliling yang berdekatan dipindahkan jauh keluar untuk memberikan ruang bagi pertumbuhan penduduk, rute melingkar dalam dipelihara setelah dinding tua dihancurkan sehingga bahan bangunan yang dapat digunakan dalam membangun pertahanan baru. Kota-kota abad pertengahan di Jerman Nördlingen, Carcassonne di Perancis, dan patern jalan pusat kota tua Milan, Italia, adalah contoh yang baik.

**Renaisans**

Selama Renaisans Eropa besar kebun formal, dirancang sebagai bagian dari istana penguasa kerajaan dan agama, menampilkan panjang jalur langsung memancar dari titik fokus yang berbeda. Ini desain taman diterapkan lama kemudian ke kota-kota. Pola-pola baru sirkulasi primer diciptakan oleh memotong jalan lurus dan papan jalan-jalan indah melalui daerah padat dengan jalan-jalan sempit bengkok dibangun selama berabad-abad Pertengahan, ketika orang ramai dalam tembok kota untuk perlindungan. Lebih dari sepertiga dari rumah-rumah di Paris seluruhnya atau sebagian dibongkar untuk membuat jalan bagi konstruksi jalan utama utama baru memancar dari alun-alun kota dibuat sebagai taman kecil dan lingkaran lalu lintas. Daerah pusat historis dari Paris adalah contoh dikenal terbaik dari desain perkotaan Renaissance: dengan sistem urbanwide nya sirkulasi primer dibuat oleh Baron Haussmann untuk Napoleon III pada tahun 1853; Place d'Etolie dengan 12 jalan memancar keluar seperti jari-jari roda; dan taman Tuileries memanjang ke arah barat dari istana yang sekarang Louvre.

Jenis perencanaan fisik dapat dilihat dalam banyak bagian Eropa kota-Roma, Berlin, Bordeaux, St Petersburg (Leningrad) - dan di Washington DC Sebagian dari ribuan kota-kota dalam sejarah tidak menampilkan seperti yang jelas indikasi dari perencanaan fisik yang selalu exixts dalam beberapa bentuk. Tanpa dorongan pihak penguasa melalui pengawasan arsitek, arcjotects lanskap, dan insinyur, pembangunan perkotaan menyusul hari-hari keputusan para pemimpin lokal menanggapi masalah tertentu, permintaan atau peluang. Hal ini biasanya menghasilkan pembentukan bertahap baik dam atau pola radial-konsentris, dua pengaturan yang paling dasar dan diuji secara luas untuk pergerakan orang dan vechiles dan subdivisi negara ke dalam kotak mil atau "bagian" disukai adopsi kotak-kotak yang pola untuk masyarakat Amerika yang paling awal kecuali situs didikte sebaliknya.

Top of Form

Di kota-kota kuno terbesar, perencanaan fisik yang terbatas biasanya untuk desain dan konstruksi proyek-proyek besar: kuil-kuil, teater, fasilitas athelic dan alun-alun kota di Athena kuno, saluran air, pemandian umum, bioskop, kuil, istana dan stadion di kekaisaran Roma. Kota-kota menjadi begitu besar, dinamis, dan penting politik dan ekonomi penguasa mutlak yang bahkan tidak bisa atau memilih untuk tidak mencoba untuk memaksakan pola keseluruhan dari perencanaan fisik di seluruh kota. Itu tidak sampai pertengahan abad kesembilan belas bahwa Napoleon III dicapai ini sebagian dengan pola simpang siur jalan-jalan Paris.

**Ukuran**

Dibandingkan dengan tempat-tempat ini perkotaan, kota-kota sebelum abad kesembilan belas kecil baik pada populasi dan ukuran. Bahkan Roma, kota kuno terbesar pernah melebihi penduduknya mencapai 650.000 di tahun 100 AD, dikurangi menjadi 17.000 orang pada tahun 1377 setelah lebih dari seribu tahun penurunan berkepanjangan di bawah suksesi kaisar, penguasa barbar dan paus. Wilayahnya di abad kesembilan belas masih hanya sekitar lima mil persegi. Kecuali untuk beberapa kota seperti primata, komunitas sejarah jarang mencapai 25.000 penduduk sampai urbanisasi peledak yang dimulai pada abad kedelapan belas. Tetapi masalah masyarakat sejarah jauh lebih kecil adalah sebagai penting bagi mereka, dengan tingkat pengetahuan dan teknologi, sebagai hadiah kesulitan perkotaan hari adalah untuk kota-kota jauh lebih besar hari ini.

**Revolusi Industri**

Setelah Revolusi Industri dimulai di Inggris pada akhir abad kedelapan belas, perencanaan tata ruang formal jenis dicapai selama Renaissance tidak lagi ditemukan. Perencanaan fisik terbatas pada apa yang memungkinkan kota berfungsi sesuai dengan tujuan baru dan kondisi sosial ekonomi yang dibawa oleh perkembangan teknologi. Industri manufaktur diperkenalkan. Ruang lingkup dan intensitas kegiatan komersial meningkat. Ada peningkatan dramatis dalam populasi perkotaan sebagai orang-orang bermigrasi dari pedesaan ke kota mencari pekerjaan. Kota yang tersebar di wilayah yang jauh lebih besar. Dan agung atau otoritas sentral lainnya memberi jalan untuk kepentingan kewirausahaan banyak.

Bersamaan dengan Abad midlle dan Renaissance di Eropa, kota-kota besar di Cina yang ditata dalam bentuk persegi panjang dengan bagian-bagian kota yang ditunjuk untuk berbagai kelas orang, dan kabupaten khusus untuk memimpin keluarga di dalam set yang terpisah dari dinding di dalam kota bertembok. Di kota-kota besar, keluarga kekaisaran tinggal di istana yang seperti benteng berdinding sebanding dengan benteng-benteng dibentengi secara terpisah dalam kota abad pertengahan di Eropa yang bertempat otoritas rulling. Kota di Jepang Awal diikuti preseden Cina dalam bentuk persegi panjang mereka dan pengaturan. Meskipun teknologi yang kurang canggih, perencanaan fisik sejarah dalam Asis pada umumnya sebanding dengan rekan-rekan Eropa dibangun beberapa abad sebelumnya. Perencanaan fisik di Timur tidak diobati secara panjang lebar dalam kajian sejarah singkat karena akar dari perencanaan kota di Amerika Serikat terletak di Eropa Barat ketimbang di Asia.

**Administrasi Hukum dan Peraturan**

Penempatan pondok dimaksud dalam ruang section\_providing sebelumnya untuk sirkulasi dan perlindungan kebakaran terbatas dalam community\_was primitif langkah pertama dalam sejarah panjang peraturan administrasi yang berkaitan dengan perencanaan fisik.
Jalan. Perambahan selalu menjadi masalah. Pada awal 350 SM, Plato berbicara tentang "astynomi": pejabat Athena dibebankan dengan pemilik toko dan pemilik rumah mencegah dari membangun balkon atau sebaliknya memperpanjang sifat mereka ke jalan yang berdampingan. Dua abad kemudian Kode Pergamon, koloni Yunani di Asia Kecil yang berasal dari 300 SM, menambahkan ketentuan lain. Setiap struktur yang ditunjuk oleh astynomi sebagai menghalangi jalan umum atau mengancam untuk runtuh ke jalan harus dirobohkan.

Kerusakan yang dibayar oleh orang yang melampaui batas dan dikumpulkan dalam kas kota digunakan oleh astynomi untuk membayar menyapu dan membersihkan jalan-jalan. Pada abad ketiga belas di Paris, otorisasi oleh "pengawas jalan-jalan" yang diperlukan sebelum jendela toko, tangga, kursi, atau gudang dapat dibangun di jalan hak-of-way. Sebuah peraturan kota di Amiens, Prancis, dikenakan pada akhir abad kelima belas, jalan-jalan dilindungi dari perambahan overhead dengan membatasi emperan berbatasan struktur untuk satu kaki untuk lantai pertama dan yang lain satu setengah kaki untuk lantai tambahan. Ini perkembangan sejarah aturan dan peraturan telah memuncak hari ini di garis kemunduran bangunan di kode zonasi kota di Amerika Serikat, ditegakkan di bawah kekuasaan polisi kota yang diberikan oleh negara.
Selain melindungi jalan dari perambahan oleh bangunan berbatasan, lalu lintas dalam jalan juga menjadi perhatian sepanjang sejarah peraturan.

Salah satu tindakan pertama Julius Caesar pada merebut kekuasaan adalah untuk melarang taffic whelled dari pusat kota Roma pada siang hari, (menciptakan) seperti kebisingan di malam hari ... bahwa raket tidur tersiksa .... Claudius Caesar diperpanjang larangan terhadap kota Italia, dan Marcus Aurelius, masih kemudian, diterapkan tanpa memandang status kota mereka untuk setiap kota di Kekaisaran, sedangkan, untuk melengkapi gambar, Hadrianus (AD 117-138) membatasi jumlah tim dan banyak gerobak diizinkan untuk memasuki kota menebang bahkan malam - lalu lintas waktu pada sumbernya. Dalam setengah abad, kemacetan lalu lintas telah pergi dari buruk menjadi lebih buruk. (Mumford, 1961, Harcourt, Brace & World).

**PERTEMUAN KE-VI**

**DILEMA PENDEKATAN TERHADAP PERANCANGAN KOTA**

Apa arti istilah perancangan kota (urban design). Arsitektur kota tdk terjadi scr alamiah krn bersifat artefak (pembuatan manusia). Sebuah artefak yg baik perlu diciptakan lbh dahulu scr baik. Begitu jg dalam kota: sebuah kota yg baik hrs dibangun dg baik.

Istilah ‘perancangan kota’ mmg sering didengar dimana2. Meskipun demikian , dpt diamati bhw pandangan org, baik diantara para ahli maupun yg lain, megenai hal itu sering brbeda dan kegiatan tsb scr umum sama sekali kurang jelas. Salah satu alasan utama ada pd tantangan besar yg didasarkan pd dimensi, lingkup serta kompleksitas perkotaan yg tdk dpt diselesaikan dg kegiatan perancangannya scr terbatas dan cepat.

Istilah ‘urban design’ dg tepat diterjemahkan kedlm bahasa indonesia sbg ‘perancangan kota’ atau ‘perancangan perkotaan’. Walaupun demikian, istilah tsb sering sangat berbeda dan membingungkan krn bersifat ambigu (bermacam arti). Diamati paling sedikit tujuh pendekatan yg masing2 memiliki suatu ambiguitas tersendiri, sbb:

1. Penekanan perancangan kota pd tingkat penataan kota scr makro atau mikro?
2. Penekanan perancangan kota scr visual atau spasial?
3. Penekanan perancangan kota scr spasial atau sosial?
4. Penekanan perancangan kota sbg proses atau produk?
5. Penekanan perancangan kota melalui bidang tertentu atau tidak?
6. Penekanan perancangan kota pd sektor publik atau privat?
7. Penekanan perancangan kota scr objektif /rasional atau subyektif?

Penekanan 1-3 dpt dikelompokan sbg perancangan kota sbg produk, sedangkan penekanan 5-7 memiliki pendekatan pd kota sbg proses. Penekanan ke4 terletak di tengah kedua pendekatan tsb. Selanjutnya, setiap penekanan tsb akan dibicarakan scr singkat:

**Tingkat perancangan kota scr makro atau mikro?**

Inilah kebingungan pandangan yg utama didlm penekanan perancangan kota. Ada pihak yg berpendapat bhw perancangan kota sehrsnya mengutamakan perancangan pd tingkat makro, yaitu pd semua wilayah kota scr luasnya, krn perancangan kota dianggap sbg pengorganisasian ruang kota scr keseluruhan saja dan tingkat mikro (disini dimaksud kwasan) dianggap masalah sekunder.

Namun pandangan pihak lain justru sebaliknya. Menurut mereka, perhatian utama perancnagan kota adalah pd beberapa kawasan tertentu yg memiliki makna khusus bagi publik krn perancnagan kota scr keseluruhan dianggap diluar jangkauan kemampuan tugas para ahli. Maka menurut mereka, perhatian lbh baik difokuskan pd kawasan yg paling penting saja.

**Pengelolaan perancangan kota scr visual atau spasial?**

Kebingungan lain muncul pd perbedaan pandangan antara pendekatan perancangan kota scr visual dan spasial. Ada pihak yg menganggap perancangan kota hanya memperindah kota scr estetis saja, mis: dg merancang street-furniture (perabotan jalan), dinding depan yg menghadap jln dll. Masalah kota scr spasial dianggap sekunder. Tetapi pandangan pihak lain justru sebaliknya. Mereka berpendapat bhw perancangan kota sehrsnya mengutamakan ruang2 didlm kota krn wujud kota tdk bgtu penting.

**Pengelolaan perancangan kota scr spasial atau sosial?**

Banyak diskusi muncul dlm perbedaan pendapat mengenai perancangan kota scr spasial atau sosial. Ada pihak yg melihat dimensi sosial kurang penting krn perancangan kota dianggap berfokus pd ruang kota yg bersifat konkret. Akan tetapi anggapan pihak lain justru sebaliknya krn mereka berpendapat bhw tanpa dimensi sosial perancangan kota sama sekali tdk berarti, shg dimensi sosial perlu diutamakan didlm perancangan kota.

**Perancangan kota sbg produk atau proses?**

Semua pendekatan yg kontroversial di atas berfokus pd perancangan kota sbg suatu produk. Demikianlah anggapan banyak pihak, termasuk arsitek. Walaupun demikian, msh ada banyak pihak lain, mis: para perencana kota (townplanners), yg menganggap semua pendekatan tsb kurang penting. Dibandingkan dg perhatian banyak pihak yg melihat kota sbg suatu proses yg dinamis, bagi mereka kota sbg produk hanya masalah sekunder. Selanjutnya akan dibicarakan pendekatan2 yg berfokus pd pendekatan2 ini msh bersifat kontroversial.

**Perancangan kota yg mengutamakan sebuah bidang atau tidak?**

Di dalam proses perancangan kota, apakah ada bidang yg sehrsnya diutamakan atau tidak? Jawabannya tidak mudah. Ada pihak yg menganggap bidang2 tertentu didlm perancangan kota lbh penting daripada yg lain. Namun bidang yg manakah? Bidang2 teknik? Bidang2 ekonomi/politik? Bidang2 sosiologi/antropologi? Sebaliknya,ada pihak lain yg menganggap didalam perancangan kota semua bidang sama pentingnya.

**Perancangan kota yg dilakukan sektor publik atau privat?**

Selain itu, ada perbedaan pandangan thd sektor yg seharusnya menjadi peran utama didlm proses perancangan kota. Ada pihak yg berpendapat bhw sektor publik (pemerintah) sehrsnya mengambil peran utama krn mewakili masyarakat serta memiliki pandangan thd kota scr luas dan umum. Menurut pihak ini, sektor swasta hanya boleh mengambil peran aktor sekunder didlm perancangan kota. Akan tetapi, pandangan pihak lain justru sebaliknya, krn mereka menganggap sektor swasta (developer) lbh mampu berfungsi sbg aktor utama di dlm perancangan kota. Mereka menganggap keterlibatan sektor publik hanya bersifat sekunder krn kemampuannya scr teknis dan ekonomis terbatas.

**Perancangan kota yg dilakukan scr obyektif atau subyektif?**

Akhirnya ada perbedaan pandangan thd sikap yg sehrsnya diambil didlm perancangan kota. Ada pihak yg menganggap perancangan kota sbg suatu proses yg melibatkan hanya aspek2 rasional yg bersifat obyektif, krn aspek ekspresif yg bersifat subyektif dinilai kurang wajar. Mereka berpendapat bhw perancangan kota scr tekis, sosial, serta ekonomis. Akan tetapi ada pihak lain, yg tdk berpendapat demikian, krn mereka menganggap kreatifitas sbg unsur utama didlm proses merancang kota. Bagi mereka, sikap perancangan kota scr objektif/rasional hanya dianggap sbg sikap sekunder, krn akan menghindari suatu perancangan kota yg memiliki citra yg baik.

**Hubungan Antara Teori-Teori Dalam Perancangan Kota**

Semua anggapan yg disampaikan sebelumnya membuktikan bhw bidang perancangan kota adalah tugas yg kompleks. Dibutuhkan sikap utk mengambil suatu langkah terpadu, yg mampu memperhatikan semua penekanan masing2, karena setiap penekanan n memiliki kelebihan sekaligus kelemahan, maka perhatian perlu diberikan pd semua pendekatan tersebut.

Secara praktis semua pendekatan tdk mungkin dpt dibicarakan scr mendalam pd satu teori perancangan kota saja, krn teori semacam itu tdk ada. Dalam bidang perancangan dikenal banyak teori yg sangat bervariasi sampai kadang2 bersifat saling berlawanan. Keadaan tsb tdk mempermudah memahami bidang perancangan kota. Begitu banyak teori, maka dipilih teori2 yg pokok dan paling penting dlm bidang perancangan kota sedangkan bidang sejarah kota bermakna utk memahami latar belakang kota, serta bidang ekologi kota penting utk pemahaman thd kota di masa depan.

Setiap teori memiliki fokus tertentu yg menekankan berbagai aspek. Dlm bagan 65 dikelompokan 3 pendekatan teori pokok di dlm 3 bidang tsb, serta ditunjukan hubungan masing2 dlm konteks kota beserta penekanannya. Tidaklah cukup berusaha mempelajari sebanyk mungkin teori krn sering keterkaitan antara berbagai teori lbh penting daripada faktanya. Karena setiap teori hanya membahas aspek2 tertentu, maka perlulah melihat garis2 besar keseluruhannya spy akhirnya dpt tercapai siatu pendekatan yg terpadu.

**PERTEMUAN KE-VII**

**TEORI FIGURE/GROUND**

Teori2 figure/ground dipahami dr tata kota sbg hubungan tekstural antara bentuk yg dibangun (building mass) dan ruang terbuka (open space). Analisis figure/ground adalah alat yg sangat baik utk mengidentifikasikan sebuah tekstur dan pola2 sebuah tata perkotaan (urban fabric), serta mengidentifikasikan masalah keteraturan massa/ruang perkotaan.

**Pola Sebuah Tempat**

Kemampuan utk menentukan pola2 dpt membantu menangani masalah mengenai ketepatan (constancy) dan perubahan (change) dlm perancangan kota serta membantu menentukan pedoman2 dasar utk menentukan sebuah perancangan lingkungan kota yg konkret sesuai tekstur konteksnya.

**Fungsi pengaturan**

Utk memahami lingkungan binaan, seseorg hrs pula memahami bagaimanakah pikiran manusia bekerja krn pikiran manusia menentukan tatanan dunia. Manusia cenderung utk menggolongkan, mengatur, menghasilkan bagan2 kognitif (berdasarkan pengalaman, pengetahuan, termasuk kesadaran mengenai hal2 dan hub. Pemukiman2, bangunan2, pertamanan2 yg luas adalah hsl aktifitas semacam itu.

*Sistem pengaturan*

Suatu lingkungan binaan tdk dpt dirasakan tanpa adanya suatu bagan kognitif yg mendasarinya. Beberapa pola pengarah (pola lama/pola baru) hrs ada shg suatu bentuk dpt dimunculkan. Figure adalah istilah utk massa yg dibangun. Ground adalah istilah utk semua ruang diluar massa itu. Pola tekstur sebuah tempat sangat penting didlm perancangan kota, dan scr teknis sering disebut sbg landasan pengumpulan informasi utk analisis selanjutnya. Pola2 tekstur perkotaan dpt sangat berbeda, krn perbedaan tekstur pola2 tsb mengungkapkan perbedaan rupa kehidupan dan kegiatan masy.perkotaan scr arsitektural. Artinya,dg menganalisis pola2 tekstur perkotaan dan menemukan perbedaan data pd pola tsb, akan didptkan informasi yg menunjukan ciri khas tatanan kawasan itu dan lingkungannya.

Pola2 kawasan scr tekstural dpt diklasifikasikan dlm 3 kel sbb:

1. Susunan kawasan bersifat homogen yg jelas, dimana ada hanya 1 pola penataan
2. Susunan kawasan yg bersifat heterogen, dimana 2 atau lebih pola berbenturan
3. Susunan kwasan yg bersifat menyebar dg kecenderugan kacau.

Arsitektur dlm lingkungan kota adalah arsitektur makro yaitu dlm skala yg lbh besar dibandingkan dg 1 rumah yg berskala mikro. Artinya, scr konkret dlm lingkungan makro tsb dibutuhkan perhatian scr makro thd figure dan ground kawasannya.

**Skala makro besar**

Figure/ground memperhatikan kota keseluruhannya. Artinya, sebuah kawasan kota yg kecil dlm skala ini menjadi tdk terlalu penting, krn gbr figure/ground scr makro besar berfokus pd ciri khas tekstur dan masalah tekstur sebuah kota scr keseluruhannya. Skala makro kecil dlm skala makro kecil, biasanya yg diperhatikan adalah sebuah figure/ground kota dg fokus pd 1 kawasan saja. Artinya, pd skala ini kota scr keseluruhan tdk terlalu penting, krn gbr figure/ground scr makro kecil berfokus pd ciri khas tekstur dan masalah tekstur sebuah kawasan scr mendalam.

Dua Pandangan Pokok Terhadap Pola Kota

Sebuah wil yg besar spt kota, muncul aktifitas2 sangat luas dan berbeda. Semua aktifitas itu scr umum menggbrkan pilihan yg dibuat berdasarkan seluruh kemgknan alternatif yg ada. Pilihan yg dibuat cenderung menjadi sah menurut budaya orang2 yg bersangkutan. Dg demikian kawasan perkotaan tdk hanya mengesankan suatu tatanan sbg bagian dari daerah yg lebih luas, tetapi pemukiman itu sendiri terorganisasikan menurut prioritas2 tertentu.

**Organisasi lingkungan**

Suatu prinsip dasar ttg bagaimana lingkungan kota diorganisasikan sebagai susunan kota adalah pengorganisasian makna tertentu yg dikomunikasikan didalam ruang melalui bentuk2 tertentu. Prinsip pengorganisasian makna akan lebih berarti jika digolongkan dg perbedaan 2 sudut pandang pokok lainnya yaitu perbedaan perhatian konfigurasi antara figure dan ground saja, krn perbedaan 2 pandangan pokok tsb dpt diamati pd budaya asli maupun budaya asli.

Dg cara tsb, suatu keseimbangan dpt dicapai dg menyesuaikan 2 perbedaan sudut pandang konfigurasi. Figure yg figurative. Konfigurasi massa atau blok yg dilihat scr figuratif. Artinya perhatian diberikan pd figure massanya.

**Ground Yg Figuratif**

Mengutamakan konfigurasi ground, artinya konfigurasi ruang atau void dilihat sbg suatu bentuk tersendiri. Ini ditemukan didlm budaya tradisional maupun budaya teknologi. Mis: kota2 tradisional di Eropa dan Timur Tengah sama dg kebanyakan kampung perkotaan di Asia mementingkan urban space ( ruang perkotaan) yg figuratif walaupun dg cara yg berbeda. Konfigurasi ruang dianggap sbg akibat kepadatan massa bangunan yg meninggalkan beberapa daerah publik sbg ground. Ruang publik itu scr organis scr berkualitas sbg bentuk yg mampu meningkatkan identitas kawasannya.

Secara teknis pandangan konfigurasi yg bersifat spasial telah lama diperkenalkan dan pd saat ini scr umum sering dipakai didlm perancangan perkotaan sejak gerakan postmodern. Hal itu muncul krn sebuah kawasan kota atau sebuah gedung sbg sebuah nukleus (inti) kota sering menghadapi ketidakteraturan ekstern dlm lingkungannya. Hal ini dpt diatasi dg teori desain Poche.

**Definisi sistem Poche;**

Poche adalah wadah ruang yg dibentuk oleh solid2 yg mengartikulasikan konfigurasi void2 eksterior. Sistem desain ini akan sangat membantu arsitek dan perancang kota dlm masalah menemukan nukleus yg stabil shg mampu mengatur ketidakteraturan ekstern lingkungan masing2.

Pemakaian sistem Poche dlm perancangan kota

Dlm skala makro besar (kota scr keseluruhan) sistem poche jarang dipakai, tetapi dlm skala makro kecil yaitu kawasan kota, sistem Poche sering dipakai dan disebut urban poche (poche perkotaan). Sistem poche tdk hanya dipakai dlm skala kota tetapi juga dlm skala mikro yaitu gedung.

Tekstur figure/ground perkotaan scr fungsional

Dg cara analisis berikut ini, suatu tekstur figure/ground perkotaan dpt juga dibahas dr segi fungsi massa dan ruang serta bagaimana hubungannya scr fungsional. Th 1748 Giambattista Nolli,seorang arsitek Itali, menemukan cara analisis arsitektural dg menunjukan scr analisis semua massa dan ruang perkotaan yg bersifat publik (dan semi publik) ke dalam suatu gambaran figure/ground scr khusus.

Cara analisis yg disebut Nolli – plan, dimana semua massa yg bersifat publik atau semi publik tdk lagi diekspresikan sbg massa (dg warna hitam) melainkan digolongkan bersama tekstur ruang (dg warna putih). Namun supaya dpt dibedakan antara ruang di luar dan ruang didalam, maka ruang yg bersifat semi publik didlm gedung digbr dg struktur pokok bangunan. Saat ini sistem tsb sering dipakai utk menganalisis scr efektif sebuah tekstur kawasan kota scr fungsional.

**Solid dan Void Sbg Elemen Perkotaan**

Sistem hubungan didlm tekstur figure/ground mengenal 2 kelompok elemen yaitu solid dan void.

3 elemen solid:

1. Blok tunggal, bersifat agak individual, akan tetapi elemen ini juga dpt dilihat sbg bagian dari 1 unit yg lebih besar, dimana elemen tsb sering memiliki sifat penting (mis: penentu sudut, hirarki atau penyambung)
2. Blok sisi, bersifat sbg pembatas scr linier. Pembatas tsb dpt dibentuk oleh elemen ini dr satu, dua atau tiga sisi.
3. Blok medan, memiliki bermacam2 massa dan bentuk, namun masing2 tdk dilihat sbg individu2, melainkan hanya dilihat keseluruhan massanya scr bersama2.

4 elemen void:

1. Sistem tertutup yg linier, memperhatikan ruang yg bersifat linier, tetapi kesannya tertutup.elemen ini paling sering dijumpai di kota.
2. Sistem tertutup yg memusat, sudah lbh sedikit jumlahnya krn memiliki pola ruang yg berkesan terfokus da tertutup. Ruang tsb di ota dpt diamati pd skala besar (mis:pusat kota) maupun diberbagai kawasan (didlm kampung dll).
3. Sistem terbuka yg sentral, ada di kota, dimana kesan ruang bersfat terbuka namun msh tampak terfokus (mis:alun2 besar, taman kota dll)
4. Sistem terbuka yg linier, merupakan pola ruang yg berkesan terbuka dan linier (mis:kawasan sungai dll).
5. Dalam literatur arsitektur, elemen terbuka kadang diberi istilah soft space, sedangkan raungtertutup dinamakan hard space.

**Void dan solid sbg unit perkotaan**

Tidaklah cukup jika hanya memperhatikan 7 elemen solid dan void saja krn elemen2 didlm tektur perkotaan jarang berdiri sendiri, melinkan dlm satu kelompok. Oleh krn itu, sering dipakai istilah unit perkotaan, yg dpt didefinisikan: Sebuah unit adalah jumlah beberapa massa beserta ruang tertentu yg mempunyai identitas sbg satu kelompok.

Didlm kota keberadaan unit adalah penting, krn unit2 berfungsi sbg kelompok bangunan bersama ruang terbuka yg menegaskan kesatuan massa di kota scr tektural. Melalui kebersamaan tsb, penataan kawasan akan tercapai lbh baik kalau massa dan ruang dihubungkan da disatukan sbg suatu kelompok.

Pola dan dimensi unit2 perkotaan

Oleh sebab itu elemen solid an void tdk boleh dilihat terpisah , krn scr bersama2 membentuk unit2 perkotaan yg sering menunjukan sebuah tektur perkotaan didlm dimensi yg lbh besar. dibedakan 6 pola kawasan kota scr tekstural yaitu: Grid, Angular, Kurvilinier, Radial konsentris, Aksial, Organis

Artinya setiap kawasan dpt dimengerti bagiannya melalui salah satu cara tekstur tsb.

Namun batas antara tekstur dan unit2 perkotaan tdk selalu jelas didlm realitas krn kawasan kota jarang bersifat homogen, melainkan memiliki keadaan yg heterogen bahkan sering bersifat menyebar shg agak sulit dianalisis.

Utk mengatasi masalah itu dalam analisis perlu diperhatikan 3 variabel tekstur yakni:

1. Tingkat keteraturan
2. Tingkat keseimbangan
3. Tingkat kepadatan

Ketiga variabel tsb sangat mempengaruhi unit2 perkotaan dan teksturnya dan variasi diantaranya begitu byk krn ada byk kombinasi antara 3 tingkat tsb dg memakai bermacam2 elemen.

**Kesimpulan**

Pembentukan solid/void dg elemen2nya sangat berbeda, bahkan juga pola hubungan diantara keduanya.

Secara arsitektural bentuk2 massa dan ruang serta pola kombinasinya secara tekstural dapat dianalisis secara tepat dg memperhatikan teori yg dikemukakan di bab ini.

Gbr106. sekedar memberikan suatu kesimpulan ttg pemakaian bentuk segi empat dan pola grid saja. Bisa dibayangkan jumlahnya jika dikombinasikan dg bentuk dan pola lain pula.

Seperti dibahas sebelumnya, fungsi pola sebuah tekstur perlu juga diperhatikan krn massa dan ruang selalu berhubungan erat dg aktifitas didalam kawasannya.

Gbr 107. menggambarkan kenyataan tsb melalui perbandingan antara fungsi dan pola tekstur beberapa kawasan perkotaan secara historis.

Kesimpulannya, dibutuhkan suatu keseimbangan yg baik antara kuantitas dan kualitas massa dan ruang yg bersifat publik dan yg bersifat privat shg pola pembangunan kota memungkinkan kehidupan didalamnya berjalan dg baik.

**PERTEMUAN KE-VIII**

**PENGERTIAN GSB, KLB, KDB, & KETINGGIAN BANGUNAN**

Kalau kita ingin membangun rumah di area kavling yg sudah kita beli di perumahan, selain diberi batas2 kavling, kita juga diberi embel2 oleh pihak developer seperti GSB (garis sempadan bangunan), KLB (koefisien lantai bangunan) dan KDB (koefisien dasar bangunan). Bagi yg belum terbiasa mendengarnya tentu hal tsb agak asing untuk orang awam. Kketentuan ini sebenarnya sudah diatur oleh pemerintah. Dalam kasus ini pihak developer hanya mewakili pihak pemerintah.

GSB (Garis Sempadan Bangunan)

Secara umum GSB adalah garis imaginer yg menentukan jarak terluar bangunan terhadap pinggir ruas jalan. Kita dilarang kerasmembangun melebihi batas GSB yg sudah ditentukan . Besarnya GSB ini tergantung dr besar jalan yg ada di depannya. Jalan yg lebar tentu saja memopunyai jarak GSB yg lebih besar dibandingkan jalan yg mempunyai lebar yg kecil. Biasanya jarak GSB ini rumusnya adalah setengah lebar jalan, apabila lebar jalan adalah 10 m maka GSB nya adalah 5 m, artinya jarak terluar yg diijinkan bangunan berdiri adalah 5 m dari pinggir jalan.

Dalam sebuah perencanaan yg ideal, sebaiknya ketentuan GSB ini dipatuhi karena pihak Tata Kota telah mempertimbangkan aspek ke depan terkait pelebaran jalan , pertamanan, pejalan kaki dll sehingga pelanggaran GSB tidak dapat ditolerir oleh pihak P2B. Pengembang atau kontraktor yg membangun melebihi GSB akan dibongkar.

Building Coverage Ratio (BCR) / Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

BCR/KDB adalah perbandingan antara luas lantai dasar bangunan dg luas tanah (LB/LT x 100%). Koefisien yg digunakan biasanya berupa persen atau desimal (mis: 60% atau 0,6) . BCR/KDB ini bertujuan utk mengatur besaran luasan bangunan yg menutupi permukaan tanah, hal ini akan mempengaruhi infiltrasi air tanah atau ketersediaan air tanah utk masa yg akan datang. Selain sbg penjaga keberadaan air tanah, permukaan tanah yg tidak tertutup bangunan akan mampu menerima sinar matahari secara langsung utk membuat tanah bisa mengering sehingga udara yg tercipta di sekitar bangunan tidak menjadi lembab.

KDB dapat dimengerti secara sederhana adalah nilai persen yg didapat dg membandingkan luas lantai dasar dg luas kavling. Kalau kita mempunyai lahan 300 m2 dan KDB 60% maka area yg dapat kita bangun hanya 60% x 300 m2 = 180 m2. kalau lebih dari itu artinya kita melebihi KDB yg ditentukan. Kurangi lagi ruangan yg dianggap tidak terlalu perlu. Sisa lahannya digunakan untuk ruang terbuka hijau yg berfungsi sbg area resapan air. Kita tidak mau lingkungan kita kebanjiran krn air hujan tidak dapat mengalir . Maka dari itu pihak Tata Kota telah mengatur ketentuan KDB dari suatu daerah sebaiknya kita ikuti ketentuan tsb.

Floor Area Ratio (FAR)/ Koefisien Lantai Bangunan (KLB)

FAR/KLB adalah perbandingan antara luas lantai bangunan dg luas tanah (BCR x n), n = jumlah lantai (tingkat) bangunan. Angka koefisien yg digunakan biasanya berupa desimal (mis: 1,2 ; 1,6 ; 2,5 dst). Oeraturan akan FAR /KLB ini akan mempengaruhi skyline yg tercipta oleh kumpulan bangunan yg ada di sekitar. Tujuan dari penetapan FAR/KLB ini terkait dg hak setiap orang bangunan utk menerima sinar matahari. Jika bangunan memiliki tinggi yg serasi maka bangunan yg disampingnya dapat menerima sinar matahari yg sama dg bangunan yg ada disebelahnya.

Kalau KDB hanya melibatkan luasan lantai dasar, maka KLB melibatkan seluruh lantai yg kita desain termasuk lantai dasar itu sendiri. Cara perhitungannya tetap sama yaitu membandingkan luasan seluruh lantai dg luas kavling yg ada. Contoh setelah kita menghitung luas lantai dasar beserta lantai atasnya ternyata luasannya 200 m2. kalau lahannya 200m2, maka nilai KLB bangunan kita adalah 1,0. kalau ditentukan KLB di rumah kita 1,2. maka nilai KLB kita masukan. Yg tidak boleh adalah melebihi dari yg ditentukan.

Kalau KDB ditulis dalam bentuk persen (mis: KDB 50%) , maka KLB ditulis dalam bentuk desimal (mis : KLB 2,4) sebuah tanah apabila memiliki ketentuan KLB yg tinggi, maka nilai ekonomisnya tinggi pula. Hal ini yg mendorong pengembang utk mengajukan izin kenaikan / pelampuan KLB.

Ketinggian bangunan

Yg dimaksud dg ketinggian bangunan adalah berapa lantai yg diijinkan oleh developer di area tsb yg dapat dibangun. Ketinggian bangunan ini sebenarnya hanya utk menciptakan skyline lingkungan yg diharapkan. Yg sering terjadi di lapangan adalah ketinggian bangunan melebihi dari yg ditentukan. Mis ; area tsb adalah area perumahan dg ketinggian rata2 2 lantai, krn tanahnya kecil sementara ruangan yg diperlukan banyak, maka rumahnya mencapai 4 lantai spt halnya ruko2. itu yg tidak boleh. Skyline lingkungan tidak terbentuk . Bisa dibayangkan ada bangunan tinggi dia antara bnagunan rendah atau sebaliknya .

**PERTEMUAN KE-IX**

**SAMA DENGAN MATERI 1**

**PERTEMUAN KE-X**

**TEORI LINKAGE**

Hubungan sebuah tempat dengan yg lain, kalau dr bab terdahulu perhatian lbh banyak kepada pola kawasan perkotaan serta bagaimanakah keteraturan massa dan ruangnya secara tekstural (tata ruang perkotaan). dari teori figure/ground terdapat keterbatasan dikarenakan pendekatan ini sering mengarah ke gagasan2 ruang perkotaan yg bersifat 2 dimensi saja dan perhatiannya terhadap ruang perkotaan statis. Artinya dinamika hubungan secara arsitektural antara berbagai kawasan kota belum diperhatikan dg baik.

Pada teori linkage perhatian lebih mengarah kepada hubungan sebuah tempat dg yg lain dari berbagai aspek sbg suatu generator perkotaan. Memperhatikan dan menegaskan hubungan2 dan gerakan2(dinamika) sebuah tata ruang perkotaan (urban fabric). Sebuah linkage perkotaan dpt diamati dg cara dan pendekatan yg berbeda.

Linkage perkotaan akan dikemukakan dlm 3 pendekatan yaitu:

1. Linkage yg visual
2. Linkage yg struktural
3. Linkage yg kolektif

Kota adalah sesuatu yg kompleks dan rumit, maka perkembangan kota sering mempunyai kecenderungan membuat orang merasa tersesat dlm gerakan didaerah kota yg belum mereka kenal. Hal ini terjadi didaerah yg tdk mempunyai linkage.

Setiap kota memiliki byk fragmen kota, yaitu kawasan2 kota yg berfungsi sbg beberapa bagian tersendiri dlm kota. Walaupun identitas serta bentuk massa dan ruang fragmen2 itu bisa tampak sangat jelas, org masih sering bingung saat bergerak didlm satu daerah yg belum cukup mereka kenal. Contoh; New York, Mexico City, juga kota2 di Asia.

Hal ini menunjukan bhw jumlah kuantitas dan kualitas masing2 bagian (fragmen) di kota tsb belum memenuhi kemampuan utk menjelaskan sbg bagian dlm keseluruhan kota. Oleh krn itu, diperlukan, elemen2 penghubung yaitu elemen2 linkage dr fragmen2 kota sbg bagian dr suatu keseluruhan yg lbh besar.

**Linkage visual**

 Dalam linkage yg visual 2 atau lbh banyak fragmen kota dihubungkan menjadi satu kesatuan scr visual. Edmund Bacon membuat teori, elemen2 tsb sdh lama dikenal dan dpt dipakai baik dlm skala besar maupun skala makro kecil yaitu dalam kota scr keseluruhan maupun dlm kawasan kota, krn sebuah linkage yg visual mampu menyatukan daerah kota , krn sebuah linkage yg visual mampu menyatukan daerah kota dlm berbagai skala. Pada dasarnya ada 2 pokok perbedaan linkage visual yaitu yang menghubungkan 2 daerah secara netral dan yang menghubungkan 2 daerah dg mengutamakan 1 daerah.

Kebanyakan penghubung bersifat kaitan saja dan dpt ditemukan di banyak daerah di kota2 seluruh dunia, mis: kota2 Amsterdam, Washington, Jaipur, Yogyakarta dll. Hubungan yg bersifat sbg fokus lbh sedikit, krn memusatkan sebuah kawasan tertentu. Walaupun demikian, cara keterkaitan tsb juga ada dibeberapa daerah di kota2, khususnya didlm pusatnya. Contoh yg baik ada di Versailes (Perancis) atau beberapa daerah pusat di Roma atau daerah Arc de triumph di Paris .serta Monas Jakarta. Daerah fokus tsb sering memiliki juga fungsi dan arti khusus didlm kotanya krn bersifat lbh dominan dan menonjol drpd lingkungannya.

Lima elemen linkage visual yaitu garis, koridor, sisi, sumbu, irama. Setiap elemen mempunyai ciri khas atau suasana tertentu yg akan digambarkan satu per satu. Namun perlu ditekankan bhw dg merancang lanskap akan sangat efektif bila menghubungkan fragmen dan bagian kota dg cara linkage visual.

Elemen garis, menghubungkan scr langsung 2 tempat dg 1 deretan massa.utk massa tsb bisa dipakai sebuah deretan bangunan atau sebuah deretan pohon yg memiliki rupa massif. Elemen koridor, yg dibentuk oleh 2 deretan massa (bangunan atau pohon) membentuk sebuah ruang. Elemen sisi , sama dg elemen garis, menghubungkan 2 kawasan dg 1 massa. Walaupun demikian, perbedaannya dibuat scr tdk langsung, shg tdk perlu dirupakan dg sebuah garis massa nya agak tipis, bahkan hanya merupakan sebuah wajah yg massanya kurang penting. Elemen tsb bersifat massif di belakang tampilannya, sedangkan didepan bersifat spasial. Elemen sumbu, mirip dg elemen koridor yg bersifat spasial.namun perbedaan ada pd 2 daerah yg dihubungkan oleh elemen tsb, yg sering mengutamakan salah satu daerah tsb. Elemen irama, menghubungkan 2 tempat dg variasi massa dan ruang. Elemen tsb jarang diperhatikan dg baik, walaupun juga memiliki sifat yg menarik dlm menghubungkan 2 tempat scr visual.

**Linkage Struktural**

Sebuah kota memiliki banyak kawasan. Beberapa kawasan mempunyai bentuk dan ciri khas yg mirip, tapi ada juga kawasan yg sangat berbeda. Sering pula terjadi perbedaan antara kawasan yg letaknya saling berdekatan shg terlihat agak terpisah dan berdiri sendiri. Hal ini disebabkan krn kurangnya bentuk jaringan. Dlm kota sering terlihat tidak adanya hubungan antara satu daerah dan yg lain. Permasalahan tsb telah dicoba utk diatasi dg pendekatan linkage visual. Tetapi solusi visual tsb sering kurang tepat, shg perlu ditambahkan bhw masalah kurangnya bentuk jaringan kawasan perkotaan juga penting dibahas scr struktural.

Colin Rowe sbg tokoh perancang kota scr struktural melihat masalah tsb sbg suatu krisis objek2 perkotaan dg kondisi struktur yg sangat disayangkan. Ia menggambarkan bhw kawasan2 yg tdk terhubungkan scr struktural, atau terhubungkan tp kurang baik, akan menimbulkan suatu kualitas kota yg diragukan. Linkage struktural dg sistem kolase. Colin Rowe menggunakan sistem kolase utk mengatasi masalah ketidak strukturalan yaitu: dalam linkage yg struktural 2 atau lebih bentuk struktur kota digabungkan menjadi satu kesatuan dlm tatanannya.

Sama spt linkage yg visual, dlm linkage yg struktural pd dasarnya dpt diamati 2 perbedaan pokok sbb: Menghubungkan 2 daerah scr netral dan enghubungkan 2 daerah dg mengutamakan 1 daerah.

Pemakaian ke2 cara tsb juga tergantung pd fungsi kawasan didlm konteks masing2. tidak setiap kawasan memiliki arti struktural yg sama didlm kota, shg cara hubungannya scr hirarki juga dpt berbeda (menyamakan 2 kawasan atau mengutamakan salah satunya). Fungsi linkage struktural di dlm kota. Dlm linkage struktural yg baik, pola ruang perkotaan dan bangunannya sering berfungsi sbg sebuah stabilisator dan koordinator didlm lingkungannya krn setiap kolase (penghubung fragmen) perlu diberikan stabilitas tertentu dan koordinasi tertentu dlm strukturnya. Tanpa ada daerah2 yg polanya tdk terkoordinasikan serta stabilitasikan tata lingkungannya, maka cenderung akan muncul pola tata kota yg kesannya kacau. Hal ini dpt diatasi dg memprioritaskan sebuah daerah yg menjelaskan lingkungannya dg suatu struktur, bentuk,wujud atau fungsi yg memberikan susunan tertentu didlm prioritas penataan kawasan.

Ada 3 elemen linkage struktural:

1. Elemen tambahan: melanjutkan pola pembangunan yg sdh ada sebelumnya. Bentuk2 massa dan ruang yg ditambah dpt berbeda , namun pola kawasannya tetap dimengerti sbg bagian atau tambahan pola yg sdh ada disekitarnya.
2. Elemen sambungan, elemen ini memperkenalkan pola baru pd lingkungan kawasannya.dg pola baru ini diusahakan menyambung 2 atau lebih banyak pola di sekitarnya, spy keseluruhannya dpt dimengerti sbg satu kelompok yg baru memiliki kebersamaan melalui sambungan itu. Elemen tsb sering diberi fungsi khusus didlm lingkungan kota, krn rupanya agak istimewa.
3. Elemen tembusan, sedikit mirip dg elemen tambahan, namun lbh rumit polanya krn didlm elemen tembusan terdpt 2 atau lebih pola yg sdh ada disekitarnya dan akan disatukan sbg pola2 yg sekaligus menembus didlm satu kawasan. Dg cara demikian sebuah kawasan yg memakai elemen tembusan tidak akan memiliki keunikan dari dirinya sendiri melainkan hanya campuran dr lingkungannya.

**Linkage Sebagai Bentuk Kolektif**

Seperti sebelumnya, teori linkage memperhatikan susunan dan hubungan bagian2 kota satu dg yg lainnya. Roger Trancik membandingkan dinamika itu spt suatu komposisi musik dg suatu sistem datum. Datum diartikan sbg suatu garis, bidang atau ruang acuan utk menghubungkan unsur2 lain didlm suatu komposisi. Dlm lingkungan perkotaan, krn suatu datum (atau kesamaan) yg bersifat spasial akan berfungsi sbg landasan tertentu. Contoh datum yg bersifat spasial adalah sebuah garis lahan2, suatu aliran gerakan yg diarahkan, sebuah sumbu yg bersifat organisasional atau sebuah sisi kelompok bangunan.

Fumihiko Maki menganggap kriteria linkage tsb sbg karakteristik yg sangat penting didlm lingkungan perkotaan. Penghubung (linkage) adalah hakekat utama didlm kota, penghubung adalah tindakan yg menyatukan semua lapisan aktifitas serta hasilnya yg memiliki rupa scr fisik didlm kota. Perbedaan dan hubungan thd lingkungan. Spy bentuk kolektif dpt dilihat, maka syarat yg diperlukan adalah bagaimana fungsi arsitektural dari bentuk kolektif tsb. Ada 2 syarat yaitu bentuk kolektif yg berbeda dg lingkungannya dan bentuk kolektif yg berhubungan dg lingkungannya.

Bentuk Kolektif Yg Berbeda Dg Lingkungannya

Sebuah bentuk kolektif tdk dpt dilihat tanpa sedikitnya wujud perbedaan telihat pd lingkungannya. Hal itu berarti bhw batasan visual atau struktural diperlukan agar bentuk kolektif jelas dlm keseluruhannya. Batasan visual atau struktural itu bisa elemen alamiah ataupun buatan. Bentuk kolektif yg berhubungan dg lingkungannya ini adalah kebalikan dari diatas. Elemen2 sistem bentuk kolektif Fumihiko Maki melihat 3 tipe bentuk kolektif.

Pertama, 1. Compositional form atau bentuk komposisi merancang obyek2 spt komposisi 2 dimensi dan individual yg hubungan antara masing2 agak abstrak.dlm tipe ini linkage agak sedikit diasumsikan dan tidak langsung kelihatan. Tipe ini sering dipakai dlm desain fungsionalisme atau gerakan modernisme klasik pd th 1930an sampai sekarang. Namun demikian penghubung tsb sering kurang memperhatikan fungsi ruang terbuka didlm segala aktifitas para pelakunya. Oleh sebab itu ruang terbuka didlm pembentukan tsb sering berkualitas rendah krn tdk terwujud dg jelas serta tdk dpt dipakai dg baik scr fungsional.

Kedua, megaform atau bentuk mega, menghubungkan struktur2 spt bingkai yg linier atau sbg grid. Dlm tipe ini linkage dicapai melalui hirarki yg bersifat open ended (masih terbuka utk berkembang).secara alami megaform dpt dilihat didlm skala yg bermacam2. contoh yg paling tampak dan umum adalah bentuk dan pola pohon. Biasanya dipakai pd skala makro, mis: lapangan terbang, stasiun, kampus,industri,daerah metropolitan dsb.

Ketiga, groupform atau bentuk kelompok, muncul dr penambahan akumulasi bentuk dan struktur yg biasanya berdiri disamping ruang terbuka publik. Dlm tipe ini linkage dikembangkan scr agraris. Kota kuno dan desa tradisional cenderung mengikuti tipe ini. Tetapi pd saat ini elemen groupform jg sering dipakai dlm perancangan kawasan baru dg dibuat suatu akumulasi bangunan sbg satu kelompok. Kompleks tsb akan mengekspresikan suatu persamaan bangunan didlm kawasannya, yg terwujud melalui pola struktur bangunannya yg saling terikat.

**PERTEMUAN KE-XI**

**TEORI PLACE**

Hakikat teori Place dalam desain spasial terletak pada pemahaman budaya dan karakteristik manusia terhadap tempatnya. Makna sebuah tempat Pada teori Figure Ground, perhatian diberikan pada pola kawasan perkotaan dan keteraturan pentaan ruang perkotaan melalui massa2 bangunan Pada teori Linkage, perhatian diberikan pada hubungan antara sebuah kawasan yang satu dengan kawasan yang lain. Pada teori Place, dibahas makna sebuah kawasan sebagai sebuah tempat perkotaan secara arsitektural.

Manusia memerlukan suatu places (tempat2 tertentu) yg berarti dan agak stabil untuk mengembangkan kehidupan dan budayanya. Kebutuhan timbul karena adanya kesadaran orang terhadap suatu tempat yg lebih luas daripada hanya sekedar masalah fisik saja. Pandangan umum mengenai sistem Place dapat sangat berbeda, mis antara sistem places pedesaan dan sistem place perkotaan. Namun pd setiap tempat, agar dapat dilihat dan dirasakan, orang memerlukan suatu batasan dg makna tertentu.

Ada 2 pengamatan yg menarik, yaitu:

1. Sebuah batas bukan ditentukan karena sifatnya sebagai daerah tempat berhenti, melainkan dimana sebuah tempat memulai kehadirannya.
2. Bagian dari keadaan sebuah tempat yg baik adalah perasaan yg kita miliki terhadapnya, yg terwujud dan dilindungi oleh sebuah medan yg spasial yg dimiliki sendiri dg pembatasannya serta kesanggupannya.

Kenyataan itu kurang diperhatikan didalam kota modern. Mis: gerakan arsitektur modern yg disebut gaya internasional (International Style), dg puncaknya pd pertengahan abad ke 20 sama sekali tidak memperhatikan aspek tersebut, krn fokus hanya diberikan pd objek2 secara fungsional saja.

Pada masa kini konsep2 perkotaan dari pergerakan itu terbukti gagal didalam realitasnya: beberapa tokoh arsitek sudah mengusulkan gagasan2 baru, mis: para arsitek dari TEAM 10, TAU Group dari Prancis, Rob dan Leon Krier bersaudara dari Luxemburg, Hermann Herzberger dari Belanda atau Hans Hollein dari Jerman dll. Namun sampai saat ini pemikiran para perancang secara umum masih sangat dipengaruhi oleh gerakan modernisme yg sudah terbukti gagal tersebut, ditambah lagi dg gerakan postmodernisme yg sering dipakai sebagai alat “dekorasi” kawasan perkotaan saja.

Definisi Place

Apa yg dimaksud dg kata Place, dan apa perbedaan antara place dan space? Christian Norbeg-Schulz memberi definisi umum: “sebuah Place adalah sebuah space yg memiliki suatu ciri khas tersendiri “ Lebih lanjut secara arsitektural Roger Trancik merumuskan secara lebih spesifik:

“sebuah space akan ada kalau dibatasi sebagai sebuah void, dan sebuah space menjadi sebuah place kalau mempunyai arti dari lingkungan yg berasal dari budaya daerahnya”. Artinya sebuah place dibentuk sebagai sebuah space jika memiliki ciri khas dan suasana tertentu yg berarti bagi lingkungannya. Suasana itu tampak dr benda yg konkret (bahan, rupa, tekstur, warna) maupun benda yg abstrak, yaitu asosiasi kultural dan regional yg dilakukan oleh manusia ditempatnya. Aldo van Eyck mengatakan; “ whatever space and time mean, place and occasion mean more”.

Aldo van Eyck mengembangkan konsep yg sudah umum yaitu ‘space-time-conception’ secara lbh mendalam dg memperhatikan perilaku manusia didlm konsep tersebut. Ia mengamati bahwa istilah abstrak ‘ruang’ (space) didlm citra manusia akan lebih konkret jika dpt dialami sbg ‘tempat’ (place), dan istilah ‘waktu’ (time) menjadi lbh konkret jika dilihat sbg suatu ‘kejadian’ (occasion). Ia mengamati bhw selama setengah abad ini kebanyakan arsitek modern menegaskan suatu perbedaan antara ‘diluar’ (outside) dan ‘didalam’ (inside) yaitu antara interior dan eksterior bangunan. Namun menurut Aldo van Eyck, tugas para arsitek sebetulnya adalah selalu menyipakan bagi manusia sebuah keadaan yg bersifat ‘didalam’ (inside). Hal tsb juga berlaku utk ‘diluar’ (outside) yaitu diantara bangunan, krn selama org hidup dia selalu berada didlm ruang, baik didlm maupun diluar gedung.

Arsitektur dan urbanisme mengandung usaha penciptaan sebuah interior utk didlm (inside) maupun diluar (outside).

Ruang bagian yg penting bagi mausia yg hidup didlmnya.p.H Chombart de Lauwe sbg ahli sosiologi membahas tema tsb secra mendalam. Ahli arsitektur-antropologi Amos rapoport mengembangkan bidang EBR (Environtmental Behavior Relations) yg memperhatikan secara khusus hubungan antara lingkungan yg dibangun (built-environtment) dan perilaku manusia (human behavior).

Dlm rumusan dan penjelasan ini, penting kiranya utk menganalisis dan merancang kawasan perkotaan dari segi konteks, citra, dan artistiknya secara mendalam, krn jelaslah jenis dan rupa places yg memungkinkan occasions didlmnya akan mempengaruhi masy ditempatnya. Itulah bahan yg sebetulnya perlu diperhatikan didlm kelompok teori perkotaan yg ketiga ini. Oleh krn akan mengungkap suatu pandangan atau pengalaman thd ruang kota sbg tanda kehidupan perkotaan melalui pembentukan dan pemakaian place didlm lingkungan tempatnya, baik secara konkret maupun abstrak.

**Konteks Kota**

Sebuah bangunan tdk perlu menjiplak bebrabagi gaya lungkungannya spy dpt disebut kontekstual dan mendukung kesatuan lungkungan. Didlm pembangunan gedung2 baru , secara kontekstual perlu diterapkan prinsip2 tertentu yg berasal dr lingkungannya. Ada pengamatan menarik dlm hal tsb; “ didlm perancangan kontekstual yg benar perlu lbh banyak diperhatikan sejarah kawsan, kebutuhan masyarakat, tradisi ketukangan dan pemakaian bahan serta realitas politik dan ekonomi masyarakatnya, drpd hanya sekedar analisi2 dangkal”. “perancangan tidaklah lbh dr proses pencarian apa yg diinginkan seseorg atau suatu objek: bentukan yg dibuat oleh mereka sendiri merupakan bentuk dr hasil proses pencarian itu sendiri. Tidak diperlukan suatu penemuan baru oleh perancang; yg dibutuhkan ialah mendengarkan baik2 saja”.

*Konteks dan kontras*

Walaupun demikian suatu perancnagan secara kontekstual tdk boleh mengabaikan kontras, krn kontras dibutuhkan utk menciptakan sebuah lingkungan yg menarik dan kreatif. Diamati dg baik bhw prinsip ‘kontras’ hanya bersifat sbg ‘bumbu makanan’ yg perlu dipakai dg hati2 spy makanan tetap sedap. Dlm kawasan perkotaan, kontras adalah salah satu alat perancangan yg bagus, dan akan meningkatkan kualitas kawsan jika dipakai dg cara yg baik. Namun sebaliknya, tanpa perhatian yg sungguh2, akan terjadi pemusnahan yg mengubah sebuah kawasan ke arah kekacauan.

Secara nyata nyata pd masa kini didlm pembangunan perkotaan, kontras teralalu sering dipakai dan sifatnya sering disalh gunakan. Oleh krn itu, sangat dibutuhkan suatu pemahaman yg baik mengenai kontras dan sifat2 dasarnya serta keterbatasannya agar suatu kontras menjadi seimbang dg konteksnya. Ada klasifikasi 6 tingkat perbedaan (lihat gbr 137) antara 2 bentuk yaitu bentuk2 yg sama serupa, mirip serupa, variasi, diferensiasi, kontras, serta kontras radikal.

Makin meningkatnya perbedaan antara 2 bentuk berarti makin menghilangkan kesamaannya. Dinamika tsb perlu diperhatikan secara khusus didlm kawasan perkotaan. Apakah perbedaan itu mmg diinginkan? Mengapa? Utk siapa? Apa alasannya? Apa pengaruhnya? Pertanyaan2 tsb tdk boleh dijawab hanya dg memperhatikan objeknya saja, melainkan dg memperhatikan posisi, fungsi dan arti objek itu didlm lingkungannya.

**2 Elemen Perkotaan Yg Kontekstual**

Selanjutnya secara konkret diperhatikan kedua elemen pokok perkotaan yg mendefinisikan secara mendasar sebuah konteks tertentu, yaitu elemen place yg statis, serta elemen place yg dinamis. Secara arsitektural sebuah tempat yg bersifat statis sangat berbeda dg konteks yg bersifat dinamis. Perbedaan dasarnya secara spasial terletak pd arah dan gerakan didlm lingkungannya. Dlm berbagai teori perkotaan secara kontekstual , kedua elemen ini dikenal dg bermacam2 nama yg membingungkan. Mis didlm bhs.Inggris istilah Place (sama dg istilah Platz dlm bhs.Jerman) dipakai secara umum, tetapi jg dipakai secara khusus utk suatu tempat yg cenderung bersifat statis, yg kdg2 jg disebut square (skala makro) atau court (skala mikro).

Dlm bhs. Indonesia terdpt beberapa istilah yg masing2 memiliki makna tertentu. Mis, istilah alun2 dipakai utk sebuah tempat khusus dipusat kota saja. Istilah ‘lapangan’ biasanya dipakai utk sebuah tempat yg sudah memiliki fungsi tertentu (utk olahraga dll),serta istilah ‘halaman’ cenderung bersifat mikro saja.

Istilah ‘ruang kosong’ yg kebanyakan bersifat statis jg dipaai, namun istilah tsb memiliki bermacam arti, sama dg istilah ‘jalan’ yg bersifat dinamis. Krn itu kedua elemen kontekstual dibedakan dg pemakaian kedua istilah dasar yaitu ruang statis serta ruang dinamis. Selanjutnya secara teknis hanya 2 istilah tsb yg akan dipakai.

Disini tdk ada maksud utk membahas kwasan perkotaan yg kontekstual dari sudut pandang berbagai bidang ilmu (antropologi dsb). Ataupun dari sudut pandang subjektif (mis;gaya). Perhatian hanya akan diberikan secara dasar pd pembicaraan formulasi bentuk dan ruang yg berfokus secara arsitektural pd suatu konteks secara objektif dan umum. Pd dasarnya pembentukan 2 elemen pokok ini dpt dilihat dlm 2 karakteristik dasar yg bersifat arsitektural yaitu rupa dan tampak. 2 tokoh teori perancangna kota yaitu Rob krier dan Jim McCluskey, mendefinisikan ruang statis/dinamis dari 4 aspek yaitu tipologi, skala, hubungan dan identitas. Ke 4 aspek ini perlu diperhatikan secara mendalam krn hanya melalui aspek2 pokok ini kedua karakteristik ‘rupa dan tampak’ dpt dibahas secara objektif. Masalah tsb sering dilupakan bahkan dicampuradukan dg masalah geometri dan estetika perancangan perkotaan yg sering berpandangan subjektif.

**Tipologi**

Dalam menganalisis sebuah tempat perlu diperhatikan secara objektif tipologi elemen place secara kontekstual. Bagaimana bentuk tempatnya? Bagaimana perbandingan elemen secara spasial antara lebar dan panjangnya? Bagaimana enclosure (pemagaran secara spasial) di tempat tsb? Berapa persen lingkungan elemen yg dibatasi oleh massa? Dimana elemen dibatasi dan dibuka secara spasial? Inilah beberapa pertanyaan yg akan dijawab secara detail bagaimana tipologi setempat dibentuk dan bagaimana memberi karakter thd konteksnya. Pd dasarnya, tipologi bentuk sebuah tempat tidak sellau sudah jelas, krn bisa jadi ada capuran antara sifat yg statis dan dinamis. Demikian pula batas tidak selalu jelas.

*Tipologi ruang statis*

Sejak awal abad ini, karakter ruang terbuka yg bersifat statis didlm kota hanya dianggap sbg tempat estetik perkotaan, khususnya di Eropa. Oleh sebab itu, karakter tempat tsb hanya digolongkan pd geometrinya saja tanpa memperhatikan fungsinya didlm kota. Mis; teori perancangan kota yg terkenal dr Rob Krier berusaha menggolongkan semua tempat tsb sesuai bentuknya dg pemakaian elemen geometri dasar yaitu lingkaran, segitiga, bujur sangkar, serta kombinasinya (lihat gbr 141). Banyak pengkritik, khususnya yg berhubungan dg ilmu sosial, mempermasalahkan makna teori tsb sbg sesuatu yg lahiriah saja. Walaupun anggapan tsb betul, jelas bhw ruang perkotaan yg bersifat statis juga tidak bisa diklasifikasikan dr sudut pandang bidang sosial saj amelainkan juga memiliki arti yg diekspresikan melalui bentuknya.

Hans J.Aminde mengabungkan dg baik kedua pendekatan tsb secara integral dg memperhatikan karakter ruang perkotaan yg bersifat statis beserta fungsi ruang tsb didlm kota. Ia menggolongkan 10 karakter ruang tsb, yg masing2 bisa dihubungkan dg bermacam fungsi sesuai konteksnya, mis sbg ruang terbuka utk perdagangan, budaya, monumen, pemukiman, perdagangan, lalu lintas, parkir dll.

Kedua hal tsb tdk boleh dipisahkan satu dg yg lain. Fungsi /aktifitas sebuah tempat sama pentingnya dg bentuknya dan demikian pula sebaliknya. Spiro Kostof membahas hal tsb secara mendalam didlm konteks Eropa. C.Cooper bersama C. francis memberikan kontribusi menarik dlm konteks Amerika. Sayangnya didlm konteks Asis belum tersedia banyak literatur mengenai hal tsb.

*Tipologi ruang dinamis*

Sama dg ruang statis, ruang dinamis (yg sering disebut sbg street atau jalan) memiliki tipologi tersendiri. Sama dg ruang statis, ruang dinamis juga memiliki kaitan tersendiri antara bentuk dan fungsinya, shg Spiro Kostof dg tepat mengatakan bhw ruang dinamis yg disebut ‘jalan’ sekaligus adalah elemen dan institusi perkotaan. Bentuknya bisa jg sangat berbeda sesuai lokasi dan fungsinya didlm kota. Oleh sebab itu sering diberikan padanya nama yg sesuai keadaannya. Mis; sebuah ‘gang’ didlm kampung memiliki bentuk serta fungsi yg sangat berbeda dg sebuah ‘jalan raya’ di pusat kota. Atau sebuah jalan perdagangan pasti memiliki tampilan yg sangat berbeda dg sebuah jalur kereta api didlm kota.

Pada gbr 143 secara diagramatis diberikan beberapa contoh bentuk ruang yg bersifat dinamis. Sbg pembahasan yg lebih mendalam mengenai tipologi dan fungsi ruang dinamis, disini disebutkan Spiro Kostof (konteks Eropa) dan secara khusu sebuah kumpulan penelitian yg disunting oleh Stanford Anderson (konteks Amerika Serikat). Dlm konteks Asis diharapkan juga akan muncul lebih banyak literatur menegnai hal tsb.

**Skala**

Kriteria kedua yaitu skala, krn perlu juga ditanyakan mengenai sebuah tempat; seberapa besar ukurannya? Bagaimana perbandingan secara spasial antara ketinggian elemen dan lebarnya? Bagaimana hubungan secara spasial antara objek2 didlmnya (baik bahan2 maupun orang) dan lingkungannya? Inilah beberapa pertanyaan yg penting krn skala sebuah tempat akan mempengaruhi kesan thd konteks tempat tsb.

Walaupun kesan sebuah tempat tergantung pd banyak faktor, bisa dikatakan secara umum bhw skala yaitu hubungan antara lebar/panjang dan tinggi ruang dr suatu tempat, memberikan sebuah kesan yg bersifat agak umum pd orang yg bergerak didlmnya. Pd gbr 145 diberikan sebuah standar yg secara umum sudah diakui; kapan sebuah ruang berkesan sempit, netral atau harmonis, serta kapan dirasakan luas atau sunyi. Perlu diingatkan disini bhw ukuran ruang dari 2 tempat bisa sangat berbeda walaupun skalanya tepat sama. Oleh sebab itu, menjadi jelas bhw skala sebuah ruang tdk boleh dilihat terpisah dr tipologinya krn kesan sebuah tempat juga dipengaruhi karakter tempatnya.

**PERTEMUAN KE-XII**

**Sama dengan materi 11**

**PERTEMUAN KE-XIII**

**Sama dengan materi 4**

**PERTEMUAN KE-XIV**

**Sama dengan materi 4**