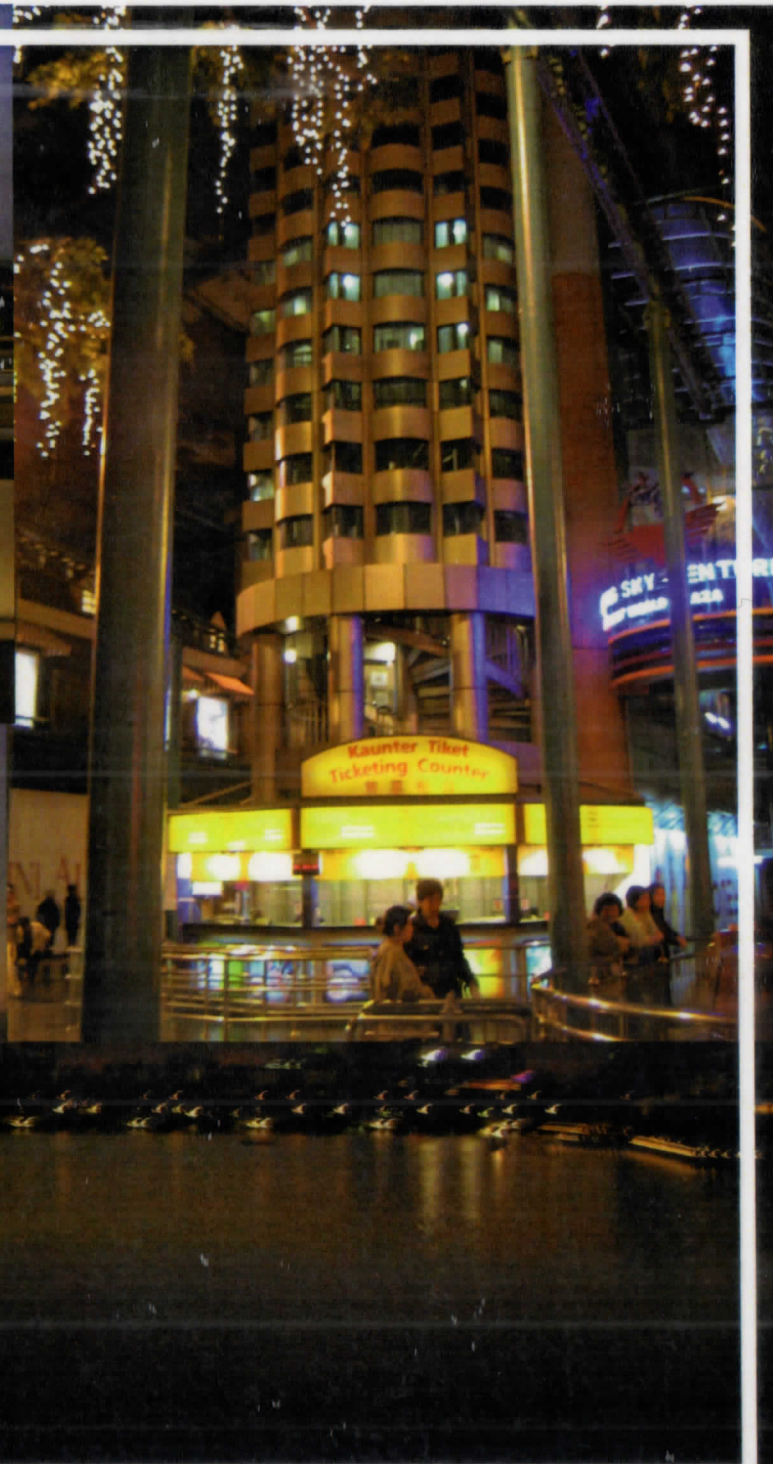


HERMAWAN, ST, MM, MT

TEORI *URBAN* *DESIGN* DAN APLIKASINYA



TEORI URBAN DESIGN DAN APLIKASINYA

Hermawan

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik & Ilmu Komputer
Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) Wonosobo

PENERBIT

LP3M UNSIQ

Jl. Raya Kalibebber KM. 03 Wonosobo

Telp. (0286) 321873, 3326102 Fax. (0286) 324160

E-mail. unsiqwonosobo@yahoo.com

E.	The Neo Classic City (abad 15)	39
F.	Kota pada Jaman Revolusi Industri (abad 17)	43
G.	Pasca Revolusi Industri (Kota Komersial) (abad 19)	45
H.	Pasca Revolusi Industri (Kota Lingkungan Hidup) (abad 19)	47
I.	Alur Perkembangan Kota	47
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN KOTA	49
A.	Model-model Alami (Natural Models)	49
B.	Model-model Utopian (Utopian Models)	56
C.	Model-model dari Seni dan Ilmu	64
BAB V	URBAN DESIGN AS PRIVATE DISPLAY	80
A.	Pandangan Perancangan Kota	80
B.	Private Display pada Kota Ambarawa	85
C.	Private Display pada Kota Ungaran	88
D.	Private Display pada Kota Semarang	90
E.	Private Display pada Kota Wonosobo	92
DAFTAR REFERENSI		94

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sebuah kota dikatakan berhasil bila mempunyai karakteristik yang bisa mendukung aktivitas penduduk yang menghuni di kota tersebut. Perencanaan sebuah kota kadangkala membentuk kota menjadi lebih baik akan tetapi kadangkala tidak lebih bagus daripada kota yang terbentuk tanpa perencanaan. Hal ini terlihat pada beberapa kota jaman dahulu yang terbentuk mengikuti aktivitas masyarakat penghuni kota.

Banyak teori-teori yang dapat dipraktekkan pada saat perencanaan dan perancangan sebuah kota. Teori yang paling terkenal adalah teori Kevin Lynch yang didapat dari sebuah penelitian pada sebuah kota. Akan tetapi untuk menerapkan sebuah teori pada perancangan suatu kota perlu dilihat dengan cermat apakah teori tersebut sesuai dengan karakteristik penduduk atau tidak. Suatu teori bisa jadi tidak dapat diterima oleh masyarakat penghuni suatu kota dikarenakan penemuan teori tersebut dilatarbelakangi penduduk yang mempunyai karakteristik tertentu.

Awal mula bentuk kota merupakan sebuah benteng pertahanan yang berfungsi menahan serangan musuh. Semakin lama kota semakin terbuka dan saat ini jarang terdapat kota yang mempunyai pertahanan masif (dibuat tembok pembatas). Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang dapat menembus tembok pembatas apabila akan melakukan penyerangan sehingga pembuatan tembok pembatas menjadi tidak berarti.

Dengan adanya buku ini penulis berharap pembuat kebijakan perencanaan dan perancangan kota dapat bercermin pada sejarah terbentuknya kota sehingga dalam membuat kebijakan tidak melupakan sejarah. Buku Teori

Urban Design dan Aplikasinya ini dapat diselesaikan berkat dukungan penuh dari Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) Jawa Tengah di Wonosobo Fakultas Teknik terutama Jurusan Arsitektur. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Hermawan
Jurusan Arsitektur UNSIQ
2012

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
BAB I PERANCANGAN KOTA	1
A. Pengertian Arsitektur Kota	2
B. Teori Perancangan Kota	4
C. Problem Tata Ruang Kota	5
D. Langkah minimalisasi permasalahan	6
BAB II PERENCANAAN KOTA MASA DEPAN	12
A. Rencana Sebagai Suatu Proses	13
B. Elemen-Elemen Rencana	15
C. Permulaan Perencanaan	17
D. Analisis dalam Perencanaan	19
E. Hakekat Perencanaan	21
F. Analisis dan Model	22
G. Dimensi-dimensi Baru	24
H. Kota-Kota Baru	26
BAB III PERKEMBANGAN KOTA DARI MASA LAMPAU SAMPAI PASCA REVOLUSI INDUSTRI	29
A. Kota pada awal Masa Lampau	29
B. Kota pada Masa Lampau (abad ke 6 SM)	32
C. The Classic City (abad ke 5)	34
D. Medieval Town (abad 12)	37

DAFTAR ISI

Judul : *Teori Urban Design* dan Aplikasinya

Penulis : Hermawan

Hak cipta © 2012 pada Penulis

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk pendidikan.

Penerbit :

LP3M UNSIQ

Jl. Kalibebek Km. 03 Wonosobo

Telp. (0286) 321873, 3326102 Fax. (0286) 324160

E-mail. unsiqwonosobo@yahoo.com

Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan

Hermawan

Teori Urban Design dan Aplikasinya /

Hermawan; Wonosobo : LP3M UNSIQ

ISBN : 978-979-3463-19-3

I. *Urban Design*, Aplikasi

1. Judul

BAB I

PERANCANGAN KOTA

Semakin bertambahnya jumlah penduduk, semakin bertambah pula permasalahan-permasalahan yang terjadi pada suatu kota. Kota akan menjadi sangat padat dan mekar dengan cepatnya beriringan dengan banyaknya tantangan-tantangan yang berkaitan satu sama lain. Hal itu akan menyebabkan beberapa dampak diantaranya yaitu berkurangnya lahan pertanian karena menjadi tanah untuk pemukiman, berkurangnya hutan karena menjadi lahan pertanian, meningkatnya urbanisasi dengan berkembangnya daerah kumuh dan rumah-rumah liar di dalam kota, jumlah persediaan dan pasokan air bersih menjadi tidak seimbang dengan permintaan, meningkatnya kadar pencemaran baik fisik maupun non fisik dan berkurangnya sumber daya alam disebabkan meningkatnya jumlah dan macam kebutuhan manusia.

Untuk itu perlu diperhatikan perencanaan kota yang harus sesuai dengan tata guna lahan dan pelestarian sumber daya alam. Selain itu daerah perkotaan juga selalu terkait dengan masalah sosial seperti keamanan sehingga perlu adanya perlindungan terhadap masyarakat. Pembangunan rumah susun juga perlu memperhatikan cara beradaptasi dari masyarakat yang akan menempatnya. Banyaknya permasalahan dalam sebuah kota perlu adanya suatu perancangan kota yang komprehensif sehingga dihasilkan suatu hasil arsitektur kota yang ideal.

A. Pengertian Arsitektur Kota

Arsitektur Kota adalah suatu nilai arsitektur yang terbentuk oleh artifak kota. Atau dapat disebut sebagai suatu nilai arsitektur dari morfologi kota. Castex dalam bukunya *Vers Une Architecture Urbaine* mengatakan bahwa arsitektur harus Meng KOTA yaitu harus berusaha menentukan hubungan keruangan dengan kegiatan kota. Jadi arsitektur Perkotaan adalah suatu karakter arsitektur bangunan yang harus berorientasi terhadap kota atau ruang kota, dengan kata lain suatu produk arsitektur (bangunan atau artifak) harus merupakan bagian integral dalam sistem ruang atau bentuk (morfologi) kota.

Arsitektur yang merupakan suatu ruang pribadi (privat space) harus harmonis dengan ruang umum dan bangunan arsitektur harus membentuk ruang yang baik di antara bangunan tersebut. Berarti antar bangunan harus terjadi keharmonisan dan membentuk ruang kota yang baik (estetis, psikologis, fungsional, aspek klimatologis). Suatu arsitektur kota akan terbentuk dengan baik apabila melalui arsitektur bangunan yang berorientasi kota. Untuk mencapai hal tersebut pembangunan arsitektur harus berada di dalam aturan tata bangunan dan lingkungan yang terskenario. Aturan tersebut adalah panduan rancang kota atau urban desing guide line.

Kota-kota di Amerika umumnya menggunakan bentuk organisasi ruang pola grid. Berdasarkan perencanaan kota, pola grid terbentuk dari ruas-ruas jalan yang ditata sedemikian rupa, sehingga bangunan-bangunan yang muncul kemudian menyesuaikan dengan bentuk jalannya. Bangunan-bangunan tersebut pada tiap sudut atau persimpangan jalan membentuk sudut 90 derajat, sehingga terbentuk adanya blok-blok yang jelas. Dimensi tiap bloknya sama besar dan terlihat teratur. Suatu kota yang disusun dengan organisasi grid umumnya bersifat monoton. Untuk menghindari kesan monoton, salah satu rusa

jalan diperbesar seakan-akan menjadi sumbu utama dari kawasan kota tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi ruang positif adalah jalannya dan yang menjadi ruang negatif adalah bangunannya.

Perencanaan tata ruang Kota Paris menggunakan bentuk radial. Bentuk organisasi ini memadukan unsur-unsur terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan dengan sejumlah organisasi-organisasi linier yang berkembang seperti bentuk jari-jarinya. Organisasi ini merupakan bentuk yang ekstrovet yang berkembang ke luar lingkupnya. Dengan lengan-lengan liniernya bentuk ini dapat meluas dan menggabungkan dirinya pada unsur-unsur tertentu seperti perumahan atau gedung. Suatu organisasi radial pada umumnya teratur.

Avenue atau jalan-jalan besar di kota tersebut berpola menerus seolah mengarah ke dalam *Place de L'etoile* sehingga bangunan tersebut menjadi ruang positif dan jalan di sekelilingnya merupakan ruang negatif. *Avenue* merupakan ruang positif yang terbentuk karena adanya bangunan-bangunan yang memisahkan *avenue* yang satu dengan lainnya. Bila bangunan-bangunan tersebut dihilangkan maka ruang yang ada menjadi negatif. Penataan ruang kota dengan bentuk radial sudah ideal karena susunannya menghasilkan suatu pola yang dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi ruang pusatnya. Perletakan bangunan-bangunan tersebut menjadi teratur karena memiliki konsep bentuk organisasi yang jelas.

B. Teori Perancangan Kota

Ada 3 teori *Urban Design* yaitu :

1. *Figure Ground Theory*
2. *Linkage Theory*
3. *Place Theory*

Teori-teori tersebut merupakan kelompok 2 bentuk susunan massa dan ruang. Kelompok tersebut dapat membentuk lingkungan visual kota, membentuk integrasi antara arsitektur sendiri, membentuk struktur fisik (bangunan dan ruang) kota, membentuk karakter aktivitas dalam ruang kota.

Figure Ground Theory terdiri dari 2 bagian yaitu solid massa (massa bangunan yang solid) dan open voids (lubang terbuka). Teori tersebut mengatakan susunan atau struktur fisik tiga dimensi ruang kota dibentuk melalui pattern of solids and voids (bentuk solid dan terbuka) dan relation of solids and voids (hubungan solid dan terbuka). Kedua bagian tersebut akan membentuk/memperjelas struktur ruang kota dan hirarki ruang kota. Menurut teori di atas, kota dapat mencapai keberhasilan dari manipulasi dan organisasi urban solids dan voids serta menetapkan urban space sebagai obyek. Manipulasi dan organisasi urban solids dan voids dapat terbentuk dengan dialog yang baik karena apabila tanpa adanya dialog yang baik akan terjadi lost space (ruang yang hilang). Urban space sebagai obyek merupakan medium dari pengalaman kota, tekanan individual atau kolektif. *Figure ground* sulit untuk bangunan-bangunan vertikal sehingga harus ada perantara antar bangunan-bangunan tersebut.

Linkage theory mempunyai unsur line (garis) yang menghubungkan satu elemen dengan elemen lainnya. Elemen tersebut diantaranya yaitu jalan, pedestrian, ruang terbuka linier, elemen lain yang menghubungkan bagian

kota. Garis tersebut mengorganisasi sebuah sistem dari koneksi dan jaringan. Menurut Fumihiko Maki linkage merupakan sebuah karakteristik yang terpenting dari ruang luar kota. Urban Design merupakan sebuah jaring yang komprehensif. *Place theory* adalah berhubungan dengan budaya dan karakteristik manusia dari ruang fisik. Ruang kota terbentuk tidak secara fisik akan tetapi juga terbentuk secara sosial.

C. Problem Tata Ruang Kota

Ada beberapa permasalahan dalam tata ruang kota yaitu :

- Sebagai ruang-ruang sisa (*residual*)
- Unstructured Landscape (Lanskap yang tidak mempunyai pola)
- Ruang yang kurang mempunyai skala manusia atau anti space
- Ruang yang kurang berfungsi untuk kehidupan
- Merusak hubungan jaringan aktivitas dan struktur ruang sosial yang telah mengakar secara historis.

Penyebab munculnya permasalahan tata ruang kota adalah proses pembangunan kota yang menciptakan bangunan-bangunan sebagai obyek yang isolatif tidak berintegrasi dengan ruang luar termasuk *public space* dan pembangunan kota yang hanya mengacu pada rencana dua dimensi tanpa mempertimbangkan hubungan tiga dimensi dengan bangunan dan orang sekitarnya serta tanpa pertimbangan terhadap perilaku aktivitas manusia.

Dalam tata ruang kota juga harus memperhatikan sistem transportasi kendaraan bermotor, modern movement dan zoning & urban renewal. Pedestrian sebagai elemen ruang kota juga harus mempunyai sistem yang baik meliputi *reduce dependency of automobiles, increas trip down town, enchaces the*

environment, create more retailing activities, improve air quality, effectiveness of space, living space.

Kalau dilihat dari segi hirarki tata ruang kota dibedakan menjadi tiga yaitu Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional (RURTWN), Rencana Tata Ruang Wilayah Propinsi (RUTRWP) dan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota (RUTRWK). Kemudian dari substansi Rencana Tata Ruang Wilayah Kota yang meliputi :

- Pengelolaan kawasan lindung budi daya
- Pengelolaan kawasan pedesaan, perkotaan dan kawasan tertentu
- Sistem kegiatan pembangunan dan sistem pemukiman pedesaan dan perkotaan
- Sistem prasarana transportasi, telekomunikasi, energi, pengairan dan prasarana pengelolaan lingkungan
- Penatagunaan tanah, penatagunaan air, penatagunaan udara, dan penataan sumber daya alam lainnya, serta memperhatikan keterpaduan dengan sumber daya manusia dan sumber daya buatan

D. Langkah minimalisasi permasalahan

Dalam perancangan kota dikenal adanya tiga kriteria desain yaitu kriteria terukur, kriteria tidak terukur dan kriteria generik. Kriteria terukur adalah kriteria yang secara kuantitatif dapat diukur dan biasanya berhubungan dengan ketinggian, besar, rasio ukuran luas lantai, setback, building coverage dan sebagainya. Secara garis besar kriteria terukur dibagi menjadi dua yaitu kriteria lingkungan alam, bentuk dan massa bangunan serta intensitas. Sedangkan kriteria tak terukur lebih menekankan pada aspek kualitatif di

lapangan. Antara kriteria terukur dan tak terukur seharusnya dijaga keseimbangannya dan bekerja dalam kerangka kerja dari kriteria generik.

Penggunaan kriteria tak terukur terdapat di dalam beberapa konsep yang perlu diperbandingkan untuk memperoleh persamaan persepsi. Tiga konsep tersebut yaitu :

1. *Urban Design Plan of San Fransisco*

Ada 10 prinsip dalam urban Design Plan of San Fransisco yaitu

- Kenyamanan (*amenity comfort*) yang menekankan pada kualitas lingkungan kota dengan mengakomodasikan pola pedestrian yang dilengkapi dengan street furniture, tanam-tanaman, desain jalan yang terlindung dari cuaca, menghindari silau, dan sebagainya
- Tampak yang menarik (*visual interest*) menekankan pada kualitas estetis lingkungan antara lain kareakter arsitektur dan lingkungan bangunan yang menyenangkan
- Kegiatan (*activity*) menekankan pada pentingnya pergerakan dan dimensi kehidupan jalan di lingkungan kota dengan mempromosikan pedagang kaki lima, arcade, lobby, dan menghindari dinding-dinding ang kosong serta ruang parkir yang terlalu luas.
- Kejelasan dan Kenikmatan (*clarity and convenience*) dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas jalur pejalan kaki yaitu dengan fasilitas pedestrian yang memiliki ciri tertentu
- Karakter khusus (*character distinctiveness*) menekankan pada identitas individual yang berpengaruh dalam suatu struktur ruang kota
- Ketajaman (*definition*) menitikberatkan pada interfacing antara bangunan dan ruang terbuka suatu kawasan yang dapat memperjelas dan memudahkan persepsi ruang luarnya. Ketajaman ruang ini sangat

berkaitan dengan faktor-faktor pemandangan, karakter serta pencapaiannya.

- Prinsip-prinsip pemandangan kawasan (*the principle of views encompasses*) memperhatikan aspek estetis terhadap vista lingkungan (*pleasing vistas*) atau persepsi orang pada saat melakukan orientasi terhadap lingkungan kota. Misalnya layout jalan, penempatan bangunan, dan massa bangunan akan memberikan karakter estetik serta petunjuk pencapaian bagi masyarakat.
 - Variasi/kontras (*variety/contrast*) diarahkan pada susunan bentuk model bangunan yang akan menjadi point of interest di lingkungannya
 - Harmoni/Kecocokan (*harmony compatibility*) menekankan pada aspek arsitektural dan kecocokan estetika yang berkaitan dengan masalah topografi yang harus diantisipasi dalam perencanaannya baik masalah skala maupun bentuk massanya.
 - Integrasi skala dan bentuk (*scale and pattern integrated*) bertujuan untuk mencapai skala manusia di lingkungan kota yang menekankan pada ukuran, besar bangunan dan massa bangunan, demikian pula dimensi estetika yang berhubungan dengan kepekaan dan efek tekstur bangunan dengan skala pemandangan dari arah tertentu.
2. *Urban System Research and Engineering* menekankan ada kualitas visual yang dikelompokkan dalam delapan kategori yaitu :
- Kelayakan hubungan (*fit with setting*) menitikberatkan pada harmoni atau kecocokan rancangan antara perumahan dan kota yang berkaitan dengan faktor lokasi, kepadatan perumahan, warna, bentuk dan material. Di samping itu aspek lain yang harus diperhatikan adalah

aspek historis, aspek budaya, komponen yang cocok dengan nilai bangunan, artefak jalan setapak yang unik sehingga dapat mengingatkan kembali bagi setiap orang

- Ekspresi dari identitas (*expression of identity*) untuk memberikan ekspresi identitas, status, dan nilai-nilai bagi penghuni dan masyarakat perlu penekanan desain terutama peranan warna, material bangunan, dan ekspresi bangunan secara individual
- Pencapaian dan orientasi (*access and orientation*) baik dari pintu masuk, jalan setapak dan ke arah lokasi fasilitas sehingga semua orang tahu akan kemana dan apa yang akan dilakukan.
- Pendukung aktivitas (*activity support*) melalui tanda yang didisain khusus termasuk elemen fisik, ukuran dan lokasi.
- Pemandangan (*views*) menekankan pada pencapaian bangunan ke arah ruang-ruang publik
- Elemen-elemen alam (*natural elements*) menciptakan desain yang memanfaatkan unsur-unsur alam yang ada di lokasi tapak, misalnya dengan pemanfaatan topografi yang terjal, tanaman penutup, pemanfaatan sinar matahari, air dan latar belakang pemandangan langit
- Tampak yang nyaman (*visual comfort*) untuk menghindari gangguan pada silau, asap, debu, traffic light yang membingungkan, pemandangan yang menghalangi kendaraan yang melaju dengan cepat.
- Kepedulian dan perawatan (*care and maintenance*) memperhatikan pemilihan komponen dalam desain yang mudah perawatan dan pengelolaannya.

3. Kevin Lynch populer dengan lima dimensi tampilan (*five performance dimension*) yaitu :

- Vitalitas (*vitality*) merupakan suatu kriteria umum yang menitikberatkan pada suatu sistem keamanan, kecocokan ukuran atau kelayakan antara tuntutan manusia dalam hal temperatur, anatomi tubuh dan fungsi tubuh
- Kepekaan (*sense*) meliputi bentuk, kualitas dan identitas lingkungan. Hal tersebut dapat dicapai melalui sense of place dengan desain bentuk yang khusus atau suatu kegiatan yang menyentuh hati masyarakat, structure, suatu rasa yang diciptakan melalui orientasi bentuk, landmark, hirarki tertentu, waktu kejadian, jalan setapak, atau batas pinggirannya yang ada ; kecocokan (*congruence*) suatu rangkaian ruang yang memiliki fungsi yang erat ; transparan (*transparency*) segala cara penggunaan teknologi dapat dilakukan secara langsung baik yang berkaitan dengan kegiatan sosial maupun proses alami.
- Kelayakan (*fit*) menitikberatkan pada kelayakan antara ruang dan karakter bentuk yang ada
- Pencapaian (*access*) memperhatikan kemampuan orang menuju ke tempat orang lain, ke tempat kegiatan ke sumber daya yang ada, ke tempat pelayanan, ke tempat informasi, atau ke tempat lain
- Pemeriksaan (*control*) diarahkan pada ruang-ruang kegiatan, tempat rekreasi, mana yang perlu diperbaiki atau dimodifikasi. Di samping kontrol pengelolaan terhadap siapa yang menggunakan dan bekerja serta siapa saja yang ada di dalamnya.

3. Kevin Lynch populer dengan lima dimensi tampilan (*five performance dimension*) yaitu :

- Vitalitas (*vitality*) merupakan suatu kriteria umum yang menitikberatkan pada suatu sistem keamanan, kecocokan ukuran atau kelayakan antara tuntutan manusia dalam hal temperatur, anatomi tubuh dan fungsi tubuh
- Kepekaan (*sense*) meliputi bentuk, kualitas dan identitas lingkungan. Hal tersebut dapat dicapai melalui sense of place dengan desain bentuk yang khusus atau suatu kegiatan yang menyentuh hati masyarakat, structure, suatu rasa yang diciptakan melalui orientasi bentuk, landmark, hirarki tertentu, waktu kejadian, jalan setapak, atau batas pinggiran yang ada ; kecocokan (*congruence*) suatu rangkaian ruang yang memiliki fungsi yang erat ; transparan (*transparency*) segala cara penggunaan teknologi dapat dilakukan secara langsung baik yang berkaitan dengan kegiatan sosial maupun proses alami.
- Kelayakan (*fit*) menitikberatkan pada kelayakan antara ruang dan karakter bentuk yang ada
- Pencapaian (*access*) memperhatikan kemampuan orang menuju ke tempat orang lain, ke tempat kegiatan ke sumber daya yang ada, ke tempat pelayanan, ke tempat informasi, atau ke tempat lain
- Pemeriksaan (*control*) diarahkan pada ruang-ruang kegiatan, tempat rekreasi, mana yang perlu diperbaiki atau dimodifikasi. Di samping kontrol pengelolaan terhadap siapa yang menggunakan dan bekerja serta siapa saja yang ada di dalamnya.

Banyak orang menganggap arsitektur kota identik dengan bentuk fisik dan visual bangunan semata yang melupakan sosok manusia sebagai makhluk sosial. Demikian pula dengan bangunan, yang seringkali kita anggap sebagai benda mati seutuhnya. Padahal bangunan bisa kita anggap sebagai benda yang mempunyai jiwa yang dapat membentuk sebuah karakter orang-orang yang mendiaminya serta lingkungan di sekitarnya. Untuk itu perlu adanya penataan bangunan yang semestinya sehingga didapat manusia dan lingkungan yang mempunyai karakter yang ideal.

Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menuju arsitektur kota yang ideal yaitu :

1. Menyelesaikan permasalahan pemukiman kumuh yang biasanya terdapat di sebuah kota
2. Penataan Pedagang Kaki Lima yang selalu menempati jalur pedestrian
3. Pembenahan sistem transportasi sehingga jalur kendaraan menjadi aman, tertib dan nyaman.

Mengadakan penghijaun di tengah kota maupun di sepanjang jalur transportasi dengan cara membuat taman kota maupun menanami pohon di sepanjang jalan.

BAB II PERENCANAAN KOTA MASA DEPAN

Kota modern adalah suatu organisme yang kompleks. Kota adalah suatu usaha manusia yang harus melayani kebutuhan material dan spiritual manusia itu sendiri. Menurut Golany (1982) Kota adalah suatu bagian lahan yang dipilih khalayak sebagai tempat tinggal, bekerja, belajar dan berdagang, bermain serta berdo'a. Kota adalah suatu gabungan rumah dan toko, pabrik dan kantor, sekolah dan perpustakaan, gedung pertunjukan dan rumah sakit, taman dan lembaga keagamaan, tempat pertemuan dan pusat pemerintahan, pos kebakaran dan kantor pos. Unsur-unsur ini terjalin menjadi satu oleh suatu jaringan jalan dan jalur transportasi, saluran air, sanitasi dan komunikasi serta dipersatukan oleh ikatan sosial dan kondisi ekonomi.

Untuk mengatur fasilitas-fasilitas ini dengan baik dengan berkembangnya kota memerlukan suatu strategi yang komprehensif dan terencana dengan baik. Kota adalah suatu urusan yang merepotkan, pada saat yang sama sensitif terhadap perubahan-perubahan kecil namun mampu menyerap guncangan yang besar. Suatu perubahan pada setiap bagian mempengaruhi bagian-bagian lain dalam struktur tersebut. Sebuah rumah baru berarti lebih banyak lalu lintas di jalan, tambahan surat di tas tukang pos, tambahan langganan di pasar swalayan, tambahan siswa di sekolah, lebih banyak air untuk halaman, lebih banyak piknik di taman-taman. Rumah baru juga berarti lebih banyak pendapatan dari pajak. Namun, pertumbuhan tidak selalu berarti kekuatan dan kemakmuran bagi masyarakat. Hal ini tergantung pada standar yang ingin

dipertahankan oleh daerah itu dan penggunaan seimbang dari tanah dan sumber dayanya.

Rencana komprehensif adalah suatu pedoman untuk perkembangan kota yang teratur untuk meningkatkan kesehatan, keselamatan, kesejahteraan, dan kenyamanan penduduk suatu daerah. Rencana tersebut mengorganisir dan mengkoordinir hubungan yang kompleks antara penggunaan-penggunaan tanah kota dan banyak kegiatan pemerintah. Rencana menggariskan suatu arah bagi pertumbuhan dan perubahan. Rencana mengekspresikan tujuan dan ambisi suatu daerah, menentukan bentuk dan karakteristik yang ingin dicapainya. Rencana mencerminkan kebijakan-kebijakan untuk mencapai tujuan tersebut. Rencana selalu peka terhadap perubahan yang bertalian dan untuk memelihara vitalitas pentingnya dan perlu terus menerus dikaji kembali. Rencana mengarahkan perkembangan fisik daerah itu dan lingkungannya dalam kaitan dengan kesejahteraan sosial dan ekonomi, sesuai dengan rencana induk berdasarkan survei dan penelitian yang cermat dan komprehensif atas kondisi sekarang dan prospek pertumbuhan kotapraja tersebut di masa depan dan mengandung ajaran-ajaran ilmiah serta pengalaman kreatif. (Mansfield Seet Inc)

A. Rencana Sebagai Suatu Proses

Rencana kota komprehensif atau rencana induk, meskipun harus sangat praktis dan secara ekonomis baik, harus juga memberi ekspresi kepada hal-hal selain aspirasi materialistis murni penduduk suatu daerah. Hanya dengan demikianlah rencana tersebut mempunyai kekuatan inspirasi yang akan memaksa kepentingan, pengabdian, dan perlunya loyalitas masyarakat bagi pembangunan kota yang lebih baik.

Oleh karena itu, rencana kota komprehensif atau rencana induk harus mengandung tiga kriteria. Pertama, merupakan suatu rancangan umum yang seimbang dan menarik yang paling sesuai dengan kebutuhan saat ini dan mungkin masa depan. Kedua, sebanding dengan prospek penduduk dan ekonomi daerah itu. Ketiga, sebanding dengan sumber-sumber keuangannya, saat ini dan prospeknya. Pemenuhan kriteria di atas menuntut upaya ilmiah dan artistik untuk menghasilkan suatu rencana kota berbentuk menarik dengan keseimbangan dan perincian yang menyenangkan disesuaikan dengan kegiatan ekonomi dan sosial daerah tersebut. (Segoe, 1942)

Mungkin lebih tepat menguraikan suatu rencana komprehensif sebagai suatu proses daripada suatu pernyataan yang konklusif. Rencana tersebut adalah suatu pola untuk mengembangkan fisik kota, suatu pola untuk mempedomani para pembangun kota dalam melokasikan investasi mereka dan mengukur prospek keberhasilannya. Rencana tersebut adalah suatu desain bagi kerangka fisik, sosial, ekonomi, dan politis bagi kota itu, juga menjalin unsur-unsur sosiologis, ekonomis dan geografis dari kota itu ke dalam sebuah struktur.

Dengan menganggap bahwa rencana adalah suatu proses yang mengalir akan mempunyai implikasi bahwa keputusan tidak diwakili di dalamnya. Rencana bagi sebuah kota akan dimodifikasi sejalan dengan berubahnya kondisi masyarakat dari waktu ke waktu, tetapi suatu rencana komprehensif mewakili keputusan-keputusan tertentu yang sangat penting bagi kesejahteraan masyarakat dan kotanya. Rencana mewakili keputusan mengenai jumlah penduduk kota yang akan diakomodasi oleh kota itu, mewakili standar yang akan dikembangkan. Rencana mewakili keputusan-keputusan mengenai hubungan yang sesuai antar penggunaan-penggunaan tanah dan hubungan

antara lahan yang akan dikembangkan menjadi perumahan, perdagangan dan industri. Rencana menuntut keputusan mengenai jalur-jalur komunikasi yang menghubungkan kawasan-kawasan ini, sistem sirkulasi dan prasarana yang diperlukan untuk melayani penduduk. Dan rencana juga mewakili keputusan terhadap rencana tadi bagi pencadangan ruang terbuka.

Rencana komprehensif kadang-kadang dianggap sebagai pedoman referensi bagi komisi perencanaan yang tidak perlu dibicarakan dalam forum pendapat umum resmi maupun diputuskan secara resmi oleh lembaga berwenang. Pengaturan ini nampaknya untuk menghindarkan proses yang merepotkan dari tindakan formal untuk memodifikasi rencana dan dengan demikian memberikan keluwesan maksimum pada komisi dan stafnya. Walaupun demikian, pengaturan ini juga membuka kemungkinan bagi pengambilan keputusan pribadi dalam menanggapi tekanan-tekanan tertentu. Status rencana ini tidak menyadari arti rencana itu sendiri. Rencana yang mempengaruhi kehidupan semua penduduk dan lahan di dalam kota, mewakili kebijakan yang mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan di masa depan. Rencana tersebut merupakan suatu kebijakan umum bagi perlindungan kesejahteraan umum dan investasi dalam daerah perkotaan.

B. Elemen-Elemen Rencana

Pemahaman Struktur fisik kota akan memperlihatkan penggunaan alamiah tertentu dari lahan dan penggunaan sekarang yang perlu dihargai dalam rencana. Mungkin ada kawasan-kawasan industri, pusat-pusat perdagangan, perkembangan perumahan, suatu taman besar, jalan air, jalan kereta api, dan unsur-unsur bersejarah dan alamiah yang telah mapan. Pemahaman tadi juga akan memperlihatkan beberapa penyesuaian yang salah

dalam menggunakan lahan yang tersedia sekarang ini dan tentu saja memerlukan tindakan perbaikan. Hal ini juga akan memperlihatkan hubungan yang sesuai antara kawasan industri dan perumahan. Dengan perluasan inilah rencana komprehensif dimulai.

Kota dihubungkan dengan kota-kota tetangganya serta wilayah sekitarnya oleh jalan raya, jalan kereta api, dan fasilitas angkutan umum. Jaringan ini membentuk jalur utama di sekitar kota, dan akan membentuk batas unit lingkungan. Jalan bebas hambatan, jalan-jalan taman, angkutan umum, dan jalan kereta api akan membentuk hubungan antara sumber-sumber lapangan kerja dalam perdagangan dan industri dengan lingkungan perumahan.

Di atas rencana komprehensif ini diletakkan cadangan ruang terbuka, kawasan-kawasan yang diadaptasikan menjadi taman alamiah, atau tanah-tanah lereng yang tidak sesuai untuk perkembangan kota yang aktif. Dalam proses ini rencana mulai memperoleh bentuk. Rencana tersebut akan mencerminkan kebijakan setempat mengenai kepadatan penduduk yang diinginkan yang konsisten dengan karakter kota dalam kawasan perumahannya, dan akan menunjukkan standar untuk hubungan antara masa bangunan dengan ruang terbuka di kawasan ini dan di kawasan komersial.

Di dalam rencana menggunakan lahan yang luas dan dipedomani oleh standar ini, rencana yang tepat untuk berbagai kawasan kota bisa diperhalus dengan mendekatnya waktu pembangunannya. Sekolah-sekolah dan tempat bermain dapat ditempatkan dalam unit lingkungan, demikian juga dengan persyaratan-persyaratan untuk pusat perbelanjaan setempat dapat ditentukan. Ruang bisa dicadangkan untuk daerah, jalan bagi jalan bebas hambatan dan angkutan umum cepat. Rencana-rencana terinci bagi perbaikan pusat kegiatan

usaha di pusat kota bisa dirumuskan, dan rekonstruksi kawasan yang rusak di bagian pusat kota dapat direncanakan dan dilaksanakan. Rencana komprehensif akan menentukan penggunaan sesuai yang harus diperuntukkan bagi lahan kota sehingga pembangunan kota dapat mempunyai pedoman dalam menentukan investasinya.

Adapun elemen-elemen rencana yaitu :

1. Kelompok kerja yang terdiri atas pakar sosial dan ekonomi, pendidik dan ahli teknik, penasihat hukum dan keuangan, politisi dan arsitek, pejabat kesehatan dan administrator pemerintahan serta pengusaha dan konsumen yang mempunyai semangat kebersamaan.
2. Fasilitas-fasilitas fisik yang dibutuhkan suatu daerah atau kota
3. Penghubung fasilitas-fasilitas fisik di atas
4. Prosedur atau kebijakan-kebijakan yang berlaku dimana hal ini akan sangat mempengaruhi proses perencanaan.

C. Permulaan Perencanaan

Menurut Suwardjoko (1980) perencanaan adalah suatu proses yang berkesinambungan (kontinyu), berkelanjutan sejak dari tahap survai sampai pada tahap pengamatan. Perencanaan dalam hal ini perencanaan fisik merupakan bagian atau alat organisasi masyarakat dan pengawasan atau kontrol penggunaan tanah. Untuk sampai kepada penentuan alternatif rencana dan penyusunan kebijaksanaan pelaksanaan, haruslah dilalui beberapa tahap kegiatan dalam proses perencanaan. Dalam kenyataannya, proses perencanaan merupakan kegiatan yang tidak pernah selesai, karena selalu memerlukan peninjauan ulang atau pengkajian, guna memberikan balikan dalam proses penilaian. Ini berlaku pula apabila sudah sampai pada tahap pelaksanaan.

Setelah proses ini, tidak mustahil harus diambil berbagai langkah penyempurnaan rencana bagi pelaksanaan selanjutnya. Dalam proses penentuan alternatif, pemilihan alternatif dan evaluasi inilah diperlukan analisa yang seksama.

Tindakan awal suatu riset atau penelitian sering disebut "sigi". Permulaan perencanaan biasanya mengandung maksud pengumpulan data. Tahap pengumpulan data merupakan sarana pokok untuk menemukan penyelesaian suatu masalah secara ilmiah. Penelitian merupakan penyelidikan dan pengujian yang amat kritis dan teliti guna menanggapi dan memecahkan suatu masalah.

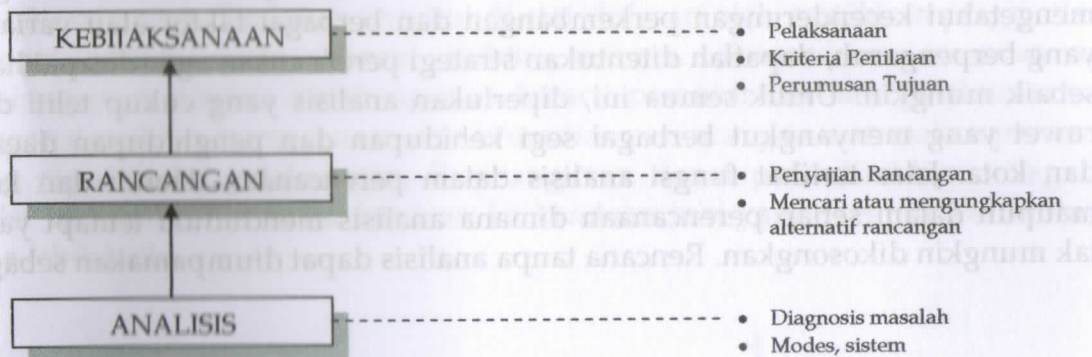
Kesukaran umum pada proses pemecahan masalah itu pada pokoknya berkisar pada dua sebab yaitu Pertama, orang kurang mampu menggunakan cara pemecahan atau cara penyelesaian masalah tersebut. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: kurang tajam dan kurang objektifnya cara berfikir, kurang cerdas, kurang memiliki kemampuan psikis untuk berfikir secara rasional, tidak memiliki ketrampilan teknis, tidak cukup memiliki ketrampilan sosial untuk menanggapi masalah sosial dan sebagainya. Peristiwa ini disebut sebagai kekurangan formal atau kekurangan bersifat metodologi.

Kedua, disebabkan oleh kurangnya jumlah fakta yang ada hubungannya dengan permasalahan yang tengah dihadapi. Hal ini disebut sebagai kekurangan bersifat materi (Kartono, 1976). Penelitian dilakukan untuk tujuan menemukan sesuatu yang baru, menggali lebih dalam suatu kenyataan maupun masalah yang sudah ada atau bertujuan menguji kebenaran. Pada penelitian untuk menguji kebenaran, orang bermaksud menguji sekali lagi suatu peristiwa karena dirasakan ada data yang masih diragukan kebenarannya. Penelitian ini disebut penelitian pembuktian.

Pelaksanaan penelitian itu bisa dilakukan sampai pada taraf pemerian saja, yaitu hanya melukiskan, memaparkan dan melaporkan suatu keadaan objek atau peristiwa tanpa menarik suatu kesimpulan umum. Di samping penelitian pemerian ini, ada juga penelitian penyimpulan. Pada penelitian jenis ini, orang tidak hanya melukiskan peristiwa saja, tetapi juga mengambil kesimpulan umum dari masalah yang tengah dibahas. Kesimpulan macam inilah yang kemudian diharapkan bisa dijadikan dasar penyimpulan dan dasar peramalan berbagai peristiwa di masa mendatang, serta untuk memikirkan pelbagai tindakan praktis bagi saat-saat yang akan datang (Kartono, 1976).

D. Analisis dalam Perencanaan

Analisis adalah penyelidikan sesuatu peristiwa untuk mengetahui penyebabnya, dan bagaimana duduk perkaranya. Menganalisis, ialah menyelidiki dengan menguraikan masing-masing bagiannya (Poerwadarminta, 1976). Pengertian analisis di atas, memberi petunjuk kepada kita apa yang menjadi tujuan pokok analisis. Perencanaan selalu dihadapkan pada persoalan yang sangat rumit. Wilson (1974) membagi proses perencanaan dalam tiga kegiatan yaitu penyusunan kebijaksanaan, rancangan dan analisis.



Perencana perlu memiliki kemampuan menganalisa agar mampu menemukan persoalan dan meramalkan pengaruh perancangannya. Penentu kebijaksanaan perlu memiliki kemampuan merancang dengan baik untuk menjamin agar ia mempunyai pandangan yang luas atas alternatif rencana yang dihadapinya, dan juga memiliki sekedar kemampuan menganalisis guna membantu mengembangkan kriteria penilaian dalam menentukan pilihan atas alternatif.

Salah satu kelengkapan dalam perencanaan ialah analisis. Proses perencanaan yang lengkap selalu akan melalui tahap analisis. Kebijaksanaan perencanaan muncul sebagai hasil proses analisis, dan seluruh wujud perencanaan merupakan hasil proses analisis. Suatu daerah atau kota tidak akan terus menerus berada dalam keadaannya sekarang, tetapi ia akan berubah. Perubahan ini dapat bergerak menuju ke arah positif, tetapi dapat pula bergerak ke arah negatif; kedua-duanya dikenal sebagai perkembangan daerah atau kota. Untuk mengetahui perubahan tersebut di atas dan untuk menentukan arah kecenderungan perkembangannya diperlukan suatu alat observasi.

Perencanaan tak dapat dilepaskan dari pengetahuan akan kecenderungan objek perencanaan apakah objek itu suatu kota ataupun daerah. Dengan mengetahui kecenderungan perkembangan dan berbagai faktor atau variabel yang berpengaruh, dapatlah ditentukan strategi perencanaan agar dicapai hasil sebaik mungkin. Untuk semua ini, diperlukan analisis yang cukup teliti dan ruwet yang menyangkut berbagai segi kehidupan dan penghidupan daerah dan kota. Jelas terlihat fungsi analisis dalam perencanaan daerah dan kota maupun dalam setiap perencanaan dimana analisis menduduki tempat yang tak mungkin dikosongkan. Rencana tanpa analisis dapat diumpamakan sebagai

jalannya orang buta, belum tentu celaka tetapi jelas bergerak dengan merabab; atau bagaikan menembak tanpa membidik.

Dalam analisis yang diharapkan ialah kesimpulan analisis yang akan digunakan sebagai pegangan tindakan selanjutnya. Kecuali metode logika, dalam analisis dikenal pula penggunaan model matematika yang akan memberikan jawaban baik kuantitatif maupun kualitatif. Metode logika dan model matematika ini berkembang tak terbatas karena itu metode analisis dapat pula berkembang sebagai ilmu pengetahuan tersendiri yang mengandung berbagai pengertian abstrak. Penggunaan model matematika sudah barang tentu tidak dapat dilepaskan dari berberapa anggapan yang mendasari pemakaiannya. Oleh karena itu penerjemahannya ke dalam perencanaan daerah dan kota harus memperhatikan anggapan dasar yang dipergunakan, sebab kesalahan yang timbul dari anggapan dasar tadi menghasilkan kesimpulan yang mungkin sekali tidak benar yang akibatnya tidak kecil bagi rencana yang disusun.

E. Hakekat Perencanaan

Perencanaan merupakan proyeksi untuk masa depan. Segala tindakan untuk tujuan masa depan jelas mempunyai hubungan erat dengan apa yang dimiliki sekarang. Tindakan tersebut di atas didasari oleh pemikiran pragmatis rasional untuk suatu kurun waktu tertentu. Perencanaan mendasari pembangunan, karena pembangunan berarti perencanaan dan pelaksanaan. Dengan demikian, perencanaan dan kemudian perancangan merupakan proses yang mendahului pelaksanaan. Pembangunan dapat pula diartikan sebagai usaha merubah nilai suatu keadaan ke keadaan lain yang mempunyai mutu yang lebih baik.

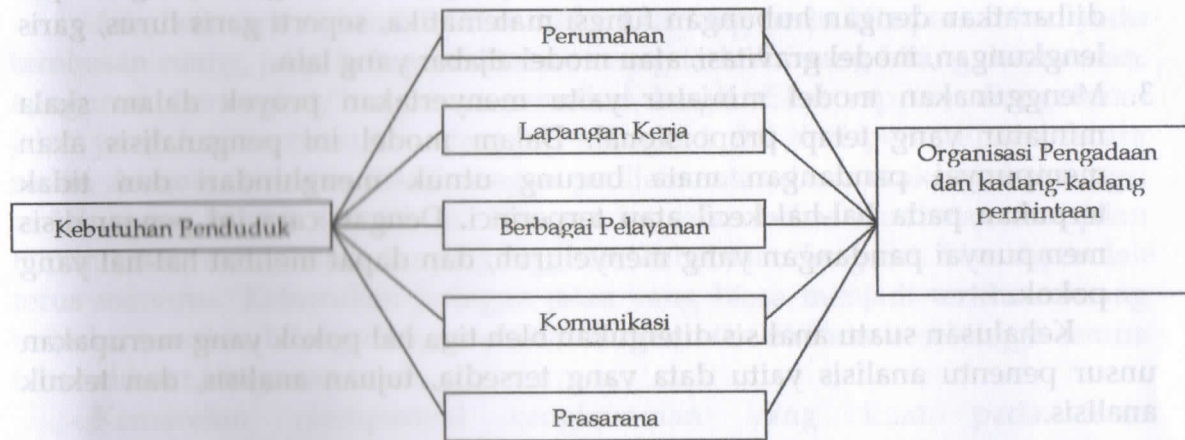
Karena perencanaan dimaksudkan untuk waktu yang akan datang, jelaslah bahwa setiap perencana harus dapat memperkirakan berbagai situasi yang akan terjadi di kemudian hari. Dengan demikian, tidak hanya tujuan saja yang dirumuskan, tetapi juga penelaahan situasi dengan ramalah dan proyeksi yang cukup tepat harus merupakan indikator utama. Selain dihadapkan kepada beberapa hal yang harus diramalkan, perencana dihadapkan pula kepada pemilihan tindakan yang diperhitungkan mempunyai akibat optimum. Hal-hal tersebut di atas memerlukan penyelidikan dan analisis atas dasar data dan berbagai keterangan di masa lalu, sehingga tujuan perencanaan dapat diharapkan tercapai.

Dengan analisis, dapat pula diketahui dan dinilai potensi dan masalah yang dihadapi, sehingga dengan demikian dapat dipilih serangkaian alternatif tindakan guna memecahkan masalah yang dihadapi tersebut. Di samping itu dapat diperhitungkan akibat berantai yang akan terjadi karena pelaksanaan suatu tindakan. Pengenalan akibat tindakan ini sangat penting dalam perencanaan, karena dengan demikian dapat dipilih beberapa sasaran yang tepat untuk mendapat tujuan yang telah ditetapkan.

F. Analisis dan Model

Untuk dapat melihat segala aspek menurut proporsinya, perencana harus mempunyai tangkap pandang yang luas dan menyeluruh. Oleh karena perencana pada kenyataannya hanya merupakan bagian kecil daripada rencananya, maka ia harus mengecilkan atau menyederhanakan objek rencananya. Dengan kata lain, perencana menggunakan model. Perencana sangat berkepentingan dengan kebutuhan penduduk akan perumahan,

perkembangan ekonomi (pemencaran lapangan kerja, pelayanan dan hubungan antar industri), dan pola transportasi (Wilson, 1974).



Hal tersebut memberi sugesti kepada penduduk untuk juga memperhatikan model kependudukan (struktur penduduk, termasuk arus migrasi antar kota/daerah) dan model ekonomi, dalam tiap kasus distribusi ruang kegiatan. Beberapa model yang sering digunakan ialah model kependudukan, model ekonomi, model angkutan, model tempat kediaman dan pengadaan rumah, model pemilihan tempat kerja, model pengadaan dan penggunaan fasilitas. Dalam sistem analisis, acap kali kita harus menyatakan proyek dalam suatu model atau simulasi. Model atau simulasi digunakan sebagai langkah penyederhanaan masalah yang akan dianalisis. Penyederhanaan ini dapat ditempuh melalui dua cara waktu :

2. Menggunakan model matematika yaitu menyertakan hubungan aspek perencanaan seperti hubungan matematika. Hal ini dilakukan apabila masalah yang akan dianalisis mempunyai hubungan yang dapat diibaratkan dengan hubungan fungsi matematika, seperti garis lurus, garis lengkungan, model gravitasi, atau model aljabar yang lain.
3. Menggunakan model miniatur yaitu menyertakan proyek dalam skala miniatur yang tetap proporsional. Dalam model ini penganalisis akan mempunyai pandangan mata burung untuk menghindari dan tidak terpukau pada hal-hal kecil atau terperinci. Dengan cara ini penganalisis mempunyai pandangan yang menyeluruh, dan dapat melihat hal-hal yang pokok.

Kehalusan suatu analisis ditentukan oleh tiga hal pokok yang merupakan unsur penentu analisis yaitu data yang tersedia, tujuan analisis, dan teknik analisis.

G. Dimensi-dimensi Baru

Kota masa kini adalah serangkaian dataran-dataran horizontal yang bertumpuk-tumpuk dan ketinggian lantai yang relatif tetap mempertahankan impresi skala manusiawi. Kegunaan dan keekonomisan adalah tidak konsisten dengan skala yang diperbesar dari tiruan-tiruan masa lalu yang dirancang secara kurang baik; skala yang berlebihan yang mencirikan gaya baroque dihambat. Skala bukan tidak ada dalam volume luas lantai yang tertutup dalam bangunan-bangunan tinggi, namun hilang dalam kepadatan bangunan-bangunan ini di atas tanah, ketiadaan ruang terbuka sebagai keranjang bagi ukuran bangunan itu. Pencakar langit telah siap untuk mengekspresikan banyaknya lantai di dalamnya, namun kesan skala telah dihancurkan oleh

terlalu besarnya volume bangunan dibandingkan dengan ruang terbuka di sekelilingnya. Ke arah restrorasi ruang terbuka yang memadai inilah dimensi-dimensi kota baru memaksa perkembangan kota.

Ada beberapa ciri fisik kota masa depan yang perlu kita perhatikan yaitu terobosan ruang, jalan bebas hambatan, ruang terbuka yang hilang, kemacetan, bangunan bertingkat/bangunan pencakar langit (Skyscraper). Pengaturan jalan yang lurus umumnya dianggap sebagai bukti dari perencanaan secara sadar. Asumsi ini harus dikaji dengan penilaian atas dasar maksud dan fungsi untuk mana bentuk itu dibuat. Dewasa ini, jalan bebas hambatan dan jalan taman tidak mentolelir adanya gangguan, kebebasan bergerak bisa diperoleh terus menerus. Keburukan jaringan jalan yang biasa menjadi terlihat. Ruang terbuka semakin hilang dengan pertimbangan nilai ekonomis sehingga semua lahan dibuat bangunan.

Kemacetan mempunyai cengkeraman yang kuat pada kota megalopotitan. Semakin banyak orang dan bangunan yang diletakkan di atas laha. Tolok ukurnya adalah penambahan penduduk yang semakin banyak, manusia ditumpuk dalam suatu piramida yang lebar di dasarnya dibandingkan dengan pengumpulan di pusatnya. Beratnya beban massa bangunan menciptakan makhluk buas Frankenstein dalam bentuk nilai tanah, dan hasilnya adalah paradoks.

Banyak arsitek maupun perencana kota yang percaya bahwa supaya bisa diperoleh suatu pusat perkotaan yang nyata, harus ada perubahan dalam skala vertikal bangunan. Tidak banyak kota-kota besar di dunia yang memakai asas pusat kota sebagai prinsip dalam rancangan perkotaan. Alasan-alasan ekonomis mendukung keinginan dari para pembangun. Banyak faktor yang mengarah pada keputusan untuk membangun bangunan bertingkat di pusat

kota. Yang sering disebut adalah biaya tanah yang tinggi, meskipun biaya pembangunan kadang-kadang menyerap sebagian besar keuntungan yang ditimbulkan oleh penggunaan lahan dengan intensifikasi yang lebih tinggi. Selain itu, hubungan yang erat dengan pusat-pusat kegiatan atau pekerjaan menenpatkan bangunan bertingkat pada posisi yang kompetitif dibandingkan dengan alternatif penyebaran, dimana angkutan darat menjadi faktor utama dalam pembiayaan. Kelangkaan ruang di kawasan yang telah padat juga merupakan faktor utama.

H. Kota-Kota Baru

Perencanaan wilayah menawarkan suatu keuntungan bagi kawasan-kawasan yang bersebelahan yang mempunyai kepentingan bersama. Masalah-masalah seperti pencemaran udara, sistem sirkulasi tunggal, distribusi air serta pembuangan sampah dan air limbah tidak dapat diatur oleh suatu komunitas secara sendiri-sendiri. Sebuah aparat yang lebih tinggi dengan kewenangan untuk menerapkan peraturan diperlukan guna menangani masalah-masalah ini.

Kota-kota baru di seluruh dunia bervariasi besar sekali. Farsta di Swedia dibangun pada tanah berbukit, bangunan-bangunan menonjol secara menarik dari formal batuan, menciptakan perwakilan yang serasi dengan lokasi tempat bangunan-bangunan itu dibangun. Kota-kota baru di Inggris sebagian besar dibangun di lahan yang relatif datar atau miring, dimana topografi tidak menambah variasi yang menarik. Tapiola di Finlandia mengandung beraneka jenis bangunan termasuk bangunan-bangunan bertingkat rendah maupun tinggi, arsitektur tambahan. Bila kita merenungkan kualitas yang menanamkan semangat manusia pada kota-kota, bayangan banyak tempat melintas dalam

perbedaan besar dengan kota-kota baru yang menarik di Brazilia dan India. Mungkin tidak ada yang lebih menyenangkan hati daripada yang ada di Paris. Daya tarik ruang-ruang monumentalnya, hiasan pada jalan-jalan utamanya, kebaikan perspektifnya yang bervariasi, tampaknya tidak seperti direncanakan tetapi berbunga sendiri.

Barangkali lebih dari pengaturan yang efisien dari jalan-jalannya atau bentuk abstrak bangunan-bangunannya, diperlukan irama kehidupan manusia untuk memberikan karakter pada kota. Pegalaman perencanaan yang seksama dan alokasi sumber daya telah memperlihatkan bahwa kota-kota baru dapat merupakan alternatif yang berhasil bagi kota-kota yang semakin padat. Di tempat-tempat dimana negara-negara telah bersedia untuk melaksanakan usulan para perencana dan menciptakan kota baru, seperti Inggris Raya dan Perancis, kota-kota baru yang dihasilkan tidak hanya merupakan tempat yang menyenangkan untuk tinggal namun juga meningkatkan ekonomi wilayahnya. Dengan berkembangnya penduduk dunia dan terutama kota-kota, konsep kota baru akan terus menjadi suatu pilihan yang baik dan dapat dilaksanakan (Golany, 1982).

Dari uraian di atas, ada beberapa aspek yang mempengaruhi perencanaan kota masa depan yaitu *kelompok kerja* yang terdiri dari berbagai pakar dari disiplin ilmu yang berbeda, *kebutuhan-kebutuhan penduduk* di masa yang akan datang mencakup fasilitas-fasilitas fisik untuk masa depan, *kendala-kendala* yang diperkirakan akan menghambat pertumbuhan kota masa depan seperti kemacetan, hilangnya ruang terbuka, *aspek ekonomis* yang biasanya dilontarkan oleh para investor sehingga banyak lahan habis untuk pembangunan gedung bertingkat tanpa memperhatikan dampak lingkungan, *kebijakan pemerintah* baik pusat maupun daerah dimana hal ini akan membatasi perencanaan, *teknis*

perencanaan (baik data yang tersedia, maupun cara perencanaan). Aspek-aspek tersebut merupakan aspek-aspek perencanaan dimana arahnya adalah menuju perencanaan kota masa depan yang komprehensif.

BAB III

PERKEMBANGAN KOTA

DARI MASA LAMPAU SAMPAI PASCA REVOLUSI INDUSTRI

Perancangan kota mulai dari masa lampau sampai sekarang merupakan sebuah proses untuk mewujudkan kota yang ideal. Pertumbuhan Kota dipengaruhi oleh kekuatan ekonomi, sosial, politik serta karakter-karakter yang ada pada masa tersebut. Dua dasar bentuk kota menurut Gallion & Eisner (1963) yaitu : **Kota Dinding** (*The Walled Town*) dan **Kota Terbuka** (*The Open City*). Bentuk dasar tersebut dipengaruhi oleh karakter masyarakat pada masanya.



A. Kota pada awal Masa Lampau

Perencanaan kota pada masa lampau sekitar abad 3000 SM belum begitu kompleks, hanya terdapat beberapa bangunan yang membentuk desa.

1. Kota Kahun

Pada sekitar abad 3000 SM dibangun Kota Kahun Mesir dimana hunian yang paling sederhana terbuat dari batu bata dan plester dengan atap alang-alang (*reeds*). Rumah-rumah sederhana pada Kota Kahun merupakan kelompok ruang kecil yang dikelilingi ruang terbuka untuk aktivitas memasak dan kerja lainnya. Ruang terbuka ini mungkin juga digunakan sebagai area kerja untuk *craftsmen*.

Iklim pada saat itu mendukung untuk hidup di luar dan tangga selalu dibuat untuk menuju atap yang merupakan ruang yang paling diminati untuk hidup dan tidur. Atap difungsikan juga untuk kebun dan ditutupi dengan *awnings*. Sebuah ventilasi yang dikenal dengan *mulguf* dibuat pada atap agar ruang dalam menjadi sejuk. Sun-dried brick menjadi material utama orang-orang Mesir dalam membangun dan karena hal tersebut maka mereka dikenal sebagai tukang-tukang hebat.

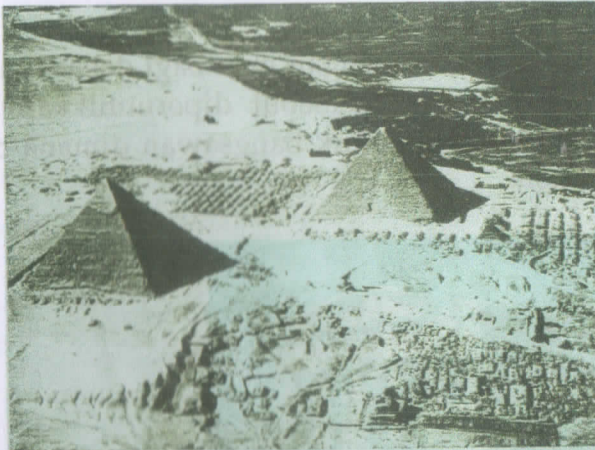


ABOVE
Head of the god
Quetzalcoatl, in high
relief.

RIGHT
A general view of the
Pyramid of the Sun with
the Avenue of the Dead
in the foreground.



(Sumber : Architecture : The Past & Present)



ANCIENT EGYPT



KAHUN



Kota Kahun (Mesir) merupakan Kota yang dibangun pada abad 3000 SM. Berbentuk piramida dan terbuat dari batu bata serta plester. Bahan bangunan inilah yang membuat hebat pembuatnya pada jamannya.

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey

2. Mohenjo-Daro

Selain Kahun, pada abad 3000 SM jug telah dibangun Mohenjo-Daro di India. Pada Kota ini telah dibuat jalan utama dengan axis utara-selatan dan Timur-Barat. Jalan-jalan tersebut telah dibuat perkerasan dan telah mempunyai sistem drainase yang terbuka. Hal ini menandakan bahwa mereka telah memperhitungkan perencanaan kota yang integratif meskipun tergolong masih sederhana.

B. Kota pada Masa Lampau (abad ke 6 SM)

Pada abad ke 6 SM, mulai dibangun kota dengan membagi daerah menjadi beberapa bagian dan pembagian daerah tersebut diperuntukkan untuk ibadah/pemujaan, untuk penduduk dan untuk bangsawan dimana daerah untuk Tuhan ditaruh di pusat kota.

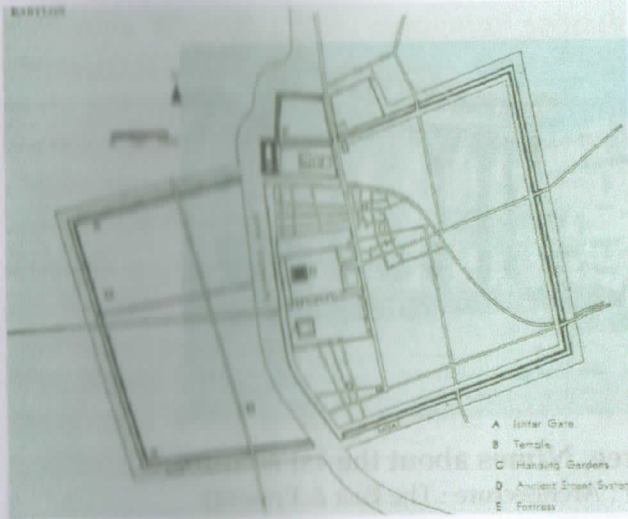


Temples of Paestum during the 6th-4th centuries BC.

(Sumber : Architecture : The Past & Present)

1. Babylon

Pada abad ke 6 SM terdapat sebuah kota besar di sekitar Sungai Euphrates. Dikelilingi oleh dinding besar dan parit. Kota tersebut merupakan kota monumental dari Raja. Ketika Babylon masih menjadi desa, jalan-jalan tidak teratur, kemudian berkembang dan jalan-jalan tersebut diatur kembali oleh Herodotus. Pada saat itu juga dibangun monumen yang megah dengan menonjolkan ketinggian.



Pembagian Zoning pada Babylon yaitu :

- A. Ishtar Gate
- B. Temple
- C. Hanging Gardens
- D. Ancient Street System
- E. Fortress

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey

2. Israel



Israel mulai membangun kembali Jerussalem pada abad ke 6 SM. Israel menempatkan tempat pemujaan di daerah pusat kota. Hal ini menandakan pada jaman itu Tuhan ditempatkan di posisi yang tertinggi.

C. *The Classic City* (abad ke 5)



Maison Carree, Nîmes about the 1st century BC
(Sumber : Architecture : The Past & Present)

1. Pemerintahan dengan Aturan (*Government by Law*)

Pada masa ini sekitar abad kelima, pemerintahan kota mulai dibentuk. Demokrasi menjadi perhatian pemerintah masing-masing kota. Pada masa ini juga mulai dibuat aturan untuk melindungi kota dari serangan yang lain.

2. *The Humble City*

Kota masih dibatasi oleh dinding, sedangkan penduduk sudah mulai bertambah. Pada masa ini mulai terjadi kesulitan drainase dan sanitasi sehingga menyebabkan timbulnya masalah kesehatan.

3. Munculnya beberapa desain kota

Beberapa filosofi untuk mengatur sebuah kota mulai muncul seperti Hippodamus dan Plato. Bentuk formal mulai dirancang dan diterapkan pada pola-pola sirkulasi.

4. Public space

Public space banyak mulai dibangun pada masa ini seperti *assembly hall*, *council hall* dan *council chamber*.

5. Privasi

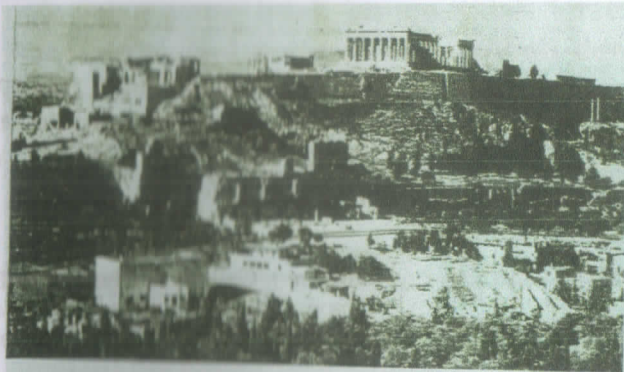
Pada masa ini dipisahkan antara hunian dengan tempat melakukan bisnis dan kontak sosial.

6. Monumen

Monumen yang dibangun pada masa ini masih menggunakan skala manusia.

Kota pada Masa Classic :

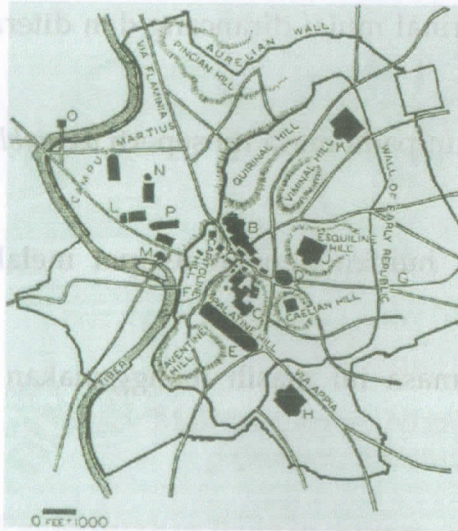
1) Ancient Athens (Yunani Kuno)



Yunani kuno
mempunyai bentuk
jalan yang tidak
teratur

Sumber : Gallion, Arthur B &
Eisner, Simon, *The Urban Pattern*
City Planning and Design, 1963,
Princeton, New Jersey

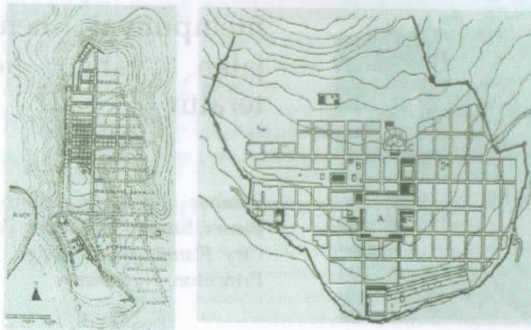
2) Roma kuno



Roma juga terlihat mempunyai bentuk jalan yang tidak teratur. Pada tengah-tengah kota terletak Istana Raja.

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey

3) Olyntus dan Priene



Olynthus dan Priene merupakan contoh rencana Hippodamian yang dibangun pada akhir Periode Hellenic.

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey

D. *Medieval Town* (abad 12)



Rialto Bridge, Venice 1178

(Sumber : Architecture : The Past & Present)

1. Bentuk kota dan pola jalan

Kota pada abad pertengahan sekitar abad 12-13 biasanya mempunyai pola jalan yang tidak umum/tidak teratur dan mempunyai dinding. Kota pada abad pertengahan tumbuh dengan dibatasi dinding. Ketika populasi penduduk masih kecil sebuah kota masih mempunyai ruang terbuka, akan tetapi apabila populasi semakin besar, maka bangunan semakin penuh dan ruang terbuka menjadi hilang. Demikian halnya dengan sanitasi dan supply air. Hal tersebut menyebabkan menurunnya kesehatan.

2. Kota Visual

Kota dibangun dengan memperhatikan kualitas sehingga serial vision menjadi perhatian pembangunan kota pada jaman ini.

3. Bangunan

Kebanyakan bangunan terdiri dari 2 lantai dikarenakan sempitnya lahan di dalam kota. Selain itu jalan-jalan yang terbentuk juga sempit. Pada abad pertengahan, bangunan-bangunan dipahami sebagai benteng individu.

4. Dominasi fungsi

Pada masa ini Gereja lebih mendominasi dibanding kerajaan.

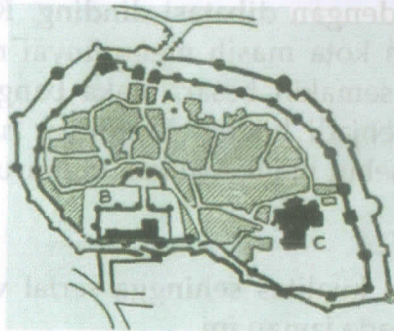
Kota pada masa Medieval

1) Carcassone

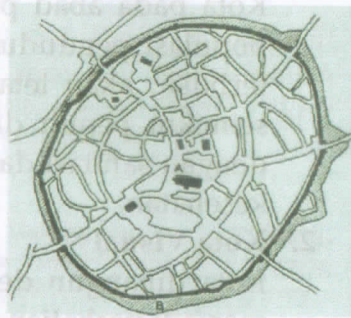
Dipugar oleh Violler-de-duc pada abad 19. Pada kota tersebut terdapat castle (B) dengan parit sendiri dan dinding, pasar (A) dan Gereja St Nazaire (C)

2) Noerdlingen

Peta Noerdlingen menunjukkan pola radial dan lateral dari jalan yang tidak teratur dengan gereja plaza sebagai focal point yang utama dari kota



Kota Carcassone
pada gb sebelah
kiri



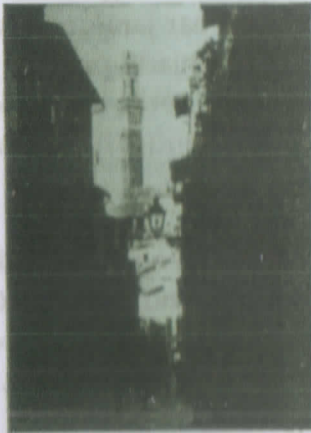
Kota
Noerdlingen
pada gb sebelah
kanan

3) Siena

Jalan difungsikan orang untuk jalan kaki sehingga pandangan informal

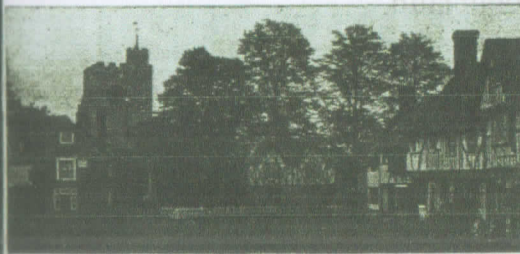
4) Chilham

Lansekap natural.



Siena merupakan sebuah kota dengan jalan yang dikhususkan untuk pejalan kaki.

Chilham adalah sebuah desa terbuka di Inggris.



Sumber :
*The
Urban
Pattern
City* 1963,

E. *The Neo Classic City* (abad 15)



**The Escorial
Spanyol 1557**

(Sumber : *Architecuture
: The Past & Present*)

1. ***Gunpowder***

Penemuan bubuk mesiu mengawali berakhirnya kota dinding. Sebelum ada meriam, parit dengan air/parit kering mengelilingi dinding-dinding kota dan melindungi kota dari musuh. Bubuk mesiu meningkatkan jangkauan penyerangan efektif dan membuat bangunan harus melebarkan/meninggikan dinding untuk memperlebar jarak antara kota dengan penyerang. Rancangan berbasis militer menjadi penting pada bangunan kota dan sistem yang canggih dari parit perlu diletakkan di luar dinding utama kota. Ruang tersebut memaksa musuh meletakkan meriam lebih jauh.

2. ***Publik Space***

Pada akhir abad ke 18 dan awal abad 19, artlieteri dengan jaungkauan panjang ditingkatkan dan sistem lama dinding-dinding, parit dan benteng dikurangi penggunaannya untuk pertahanan militer dan bentuk kota menjadi berubah drastis. Dinding dan benteng dihilangkan, parit ditimbuni dan bulevard dibangun dalam ruang terbuka.

3. ***Monumentalism***

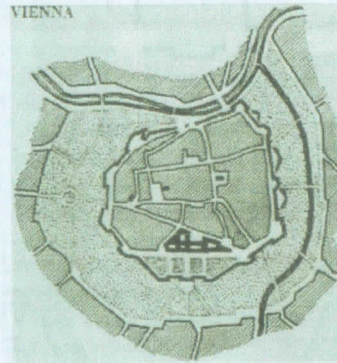
Pada masa ini mulai dibangun karakter yang monumental. Setiap bentuk mempunyai garis tengah dan setiap ruang mempunyai axis. Kualitas struktural dibangun dengan bentuk sculpture yang klasik dengan model simetri. Axis dan garis tengah yang kuat menyimbolkan bertumbuhnya kekuatan.

4. ***Bentuk sirkulasi kota***

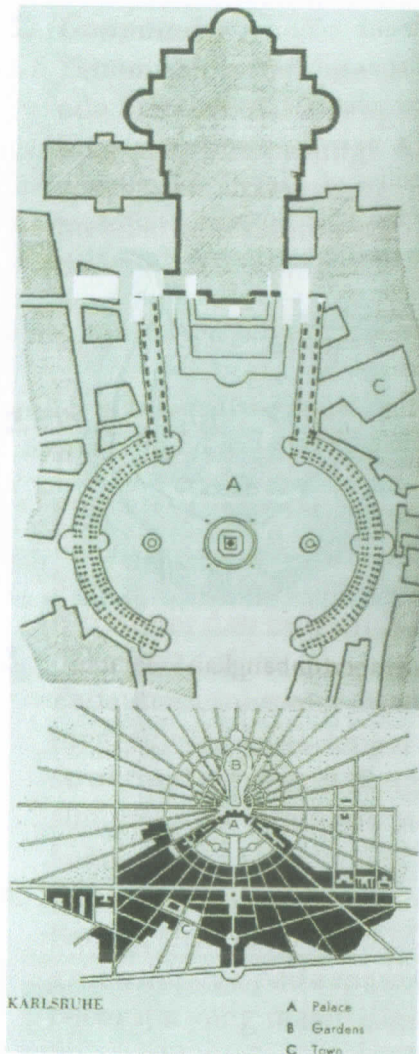
Bentuk sirkulasi kota mulai berpindah dari bentuk radial menuju bentuk grid sehingga pada masa ini kedua bentuk masih digunakan bahkan ada beberapa yang masih digunakan keduanya.

Kota pada masa *Neo Classic* :

- 1) Tournay
- 2) Vienna
- 3) Roma



Kota Tournay dan Vienna yang telah mempertimbangkan kekuatan bubuk mesiu



Plaza formal dari Renaissance diangkat kembali pada medieval town dan memberikan skala monumental serta bentuk yang klasik.

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey

Garis pusat dan axis melambangkan kekuatan kerajaan. Louis XIV meindah istananya dari kota Paris ke tanah terbuka Versailles, dan dia menyusun bentuk memusat dari istananya.

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey

F. Kota pada Jaman Revolusi Industri (abad 17)

1. Pola Jalan

Pada abad ke 17 dimana revolusi industri dimulai, kota-kota mulai berubah secara drastis. Pada abad ini dikenal dengan kota kumuh karena terjadinya pola traffic yang tidak beraturan (*peak hours*).

2. Komunikasi

Pada masa ini komunikasi mulai berkembang yaitu dengan adanya pos dan berita yang dicetak. Pada masa ini juga telah ditemukan telepon oleh Alexander Graham Bell sehingga semakin mengurangi hubungan manusia secara langsung.

3. Kesehatan dan Keamanan

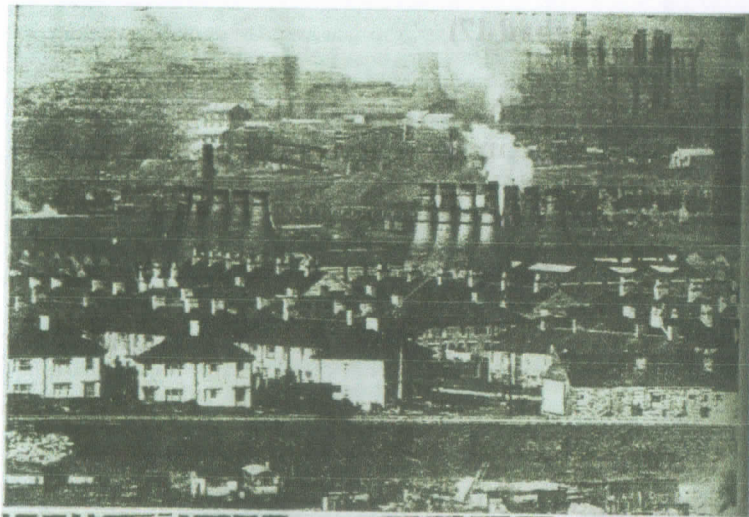
Pada masa ini juga telah dikenal sistem supply air dengan sistem gravitasi sehingga masalah pendistribusian air menjadi tidak masalah. Jalan-jalan juga telah diterangi dengan listrik.

4. Kota Pabrik

Semenjak dimulainya revolusi industri, pabrik-pabrik banyak mendominasi kota pada masa ini.

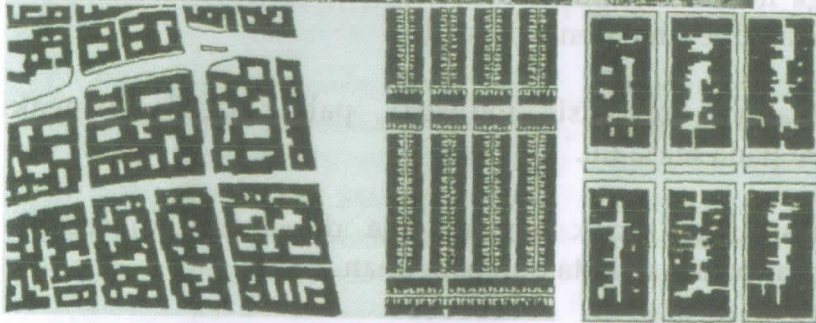
5. Aturan

Peraturan-peraturan yang tidak tertulis juga ditetapkan khususnya peraturan mengenai penataan kota dan bangunan.



Kota pada jaman revolusi industri di Inggris terlihat cerobong-cerobong asap yang menyebabkan polusi besar-besaran.

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey



The Picturesque Slum pada kota abad 17

The Mechanical Slump pada kota abad 19

Kota abad 20

G. Pasca Revolusi Industri (Kota Komersial) (abad 19)



Marina City (1964)

(Sumber : Architecture : The Past & Present)

1. *The City Beautiful*

Gerakan ini sering dikenal dengan sebutan Kota Putih (*White City*). Hal ini ditimbulkan oleh kumuhnya kondisi kota akibat banyaknya pabrik-pabrik yang dibangun pada masa revolusi industri. Gerakan ini timbul pada abad ke-19 yang menginginkan sebuah kota yang bebas asap dan polusi.

2. ***The City of Commerce***

Kota pada pasca revolusi industri mengarah pada kota komersial dimana semua sudah dihubungkan dengan keuntungan. Hal ini berlawanan dengan gerakan Kota Putih yang menganggap gerakan Kota Putih merupakan wujud impian kota yang masih jauh untuk diterapkan.

3. ***Regulation***

Aturan-aturan berkembang mulai dari kelistrikan, pemadam kebakaran, sampai aturan-aturan mengenai fasilitas sosial. Selain itu aturan-aturan mulai dibuat dengan detail.

4. ***Zoning***

Pada masa ini mulai diterapkan pembagian wilayah untuk fungsi tertentu sehingga keteraturan menjadi bagian yang penting.

5. ***Perhatian pada Pelayanan Publik***

Revolusi industri mengubah kota menjadi sebuah metropolis. Transportasi melalui jalan, komunikasi, water supply, drainase ditingkatkan untuk mendukung hal tersebut. Selain itu juga pelayanan kesehatan dan keamanan ikut ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan adanya aturan-aturan publik.



Kota New York yang memperlihatkan kesesakan dari Kota Komersial dalam jaman industri

Sumber : Gallion, Arthur B & Eisner, Simon, *The Urban Pattern City Planning and Design*, 1963, Princeton, New Jersey

H. Pasca Revolusi Industri (Kota Lingkungan Hidup) (abad 19)**1. Kota Taman (*Garden City*)**

Pada tahun 1898 Ebenezer Howard menemukan ide untuk mewujudkan Kota Taman. Dia terinspirasi oleh adanya kondisi yang tidak sehat dari kota serta kehidupan yang serba tertekan. Dia menekankan adanya pusat court dalam bangunan umum. Pusat perbelanjaan diletakkan pada pinggir kota dan industri diletakkan di luar kota. Kota juga mempunyai batasan populasi sehingga tidak penuh hunian.

2. Kota Taman Satelit (*Sattelite Garden Town*)

Seperti halnya Kota Taman, Kota Taman Satelit merupakan kota yang berorientasikan lingkungan hidup, tetapi dalam Kota Taman Satelit terdapat fasilitas-fasilitas yang tercakup di dalam kota itu sendiri sehingga tercapai integrated facility.

I. Alur Perkembangan Kota

	Jaman	Kota pada awal Masa Lampau	Kota pada abad 5	<i>The Classic City</i>	<i>Medieval City</i>	<i>The Neo Classic City</i>	Revolusi Industri	Pasca Revolusi Industri
Konklusi								
Motivasi		Sekuriti	Sekuriti	Sekuriti	Sekuriti	Sekuriti	Komersial	Komersial/ Lingkungan Hidup
Pola Traffic		Belum banyak kendaraan	Belum banyak kendaraan	Belum banyak kendaraan	Belum banyak kendaraan	Belum banyak kendaraan	Peak hours	Padat
Pola jalan		Tidak teratur	Tidak Teratur	Radial/ Ring	Radial dan berkembang (Sprawl)	Adanya axis, bentuk radial dan berkembang ke grid	Grid/ Geometris	Grid/ geometris

4.	Publik Space	Belum dibuat dengan sengaja	Belum dibuat dengan sengaja	Belum dibuat dengan sengaja	Public space mulai hilang	Public space hilang	Publik space hilang	Publik space dimunculkan kembali
5.	Bangunan	On site	On site	On site	Mulai ada perencanaan	Dibuat dengan perencanaan	Dibuat dengan perencanaan	Dibuat dengan perencanaan
6.	Lahan	Luas	Luas	Semakin berkurang	Sempit	Sempit	Sempit	Sempit
7.	Bentuk Kota	Walled City	Walled City	Walled City	Walled City	Open City	Open City	Open City
8.	Regulation	Belum ada yg tertulis	Belum ada yg tertulis	Mulai dibuat peraturan tertulis	Terdapat peraturan tertulis	Peraturan tertulis mulai diperhatikan	Peraturan tertulis lebih diperhatikan	Peraturan tertulis lebih diperhatikan
9.	Kekumuhan	Belum ada masalah	Belum ada masalah	Belum ada masalah	Mulai terdapat kekumuhan	Terdapat kekumuhan	Kekumuhan semakin menjadi	Kekumuhan semakin menjadi
10.	Zoning	Belum ditetapkan	Ditetapkan tanpa aturan	Ditetapkan dg sedikit aturan	Ditetapkan dg sedikit aturan	Ditetapkan dg sedikit aturan	Ditetapkan dg aturan	Ditetapkan dg aturan
11.	Peruntukan	Pemukiman, kebudayaan	Pusat pemerintahan, pemukiman, kebudayaan	Pusat pemerintahan, pemukiman, kebudayaan	Pusat pemerintahan, pemukiman, kebudayaan	Pusat pemerintahan, pemukiman, kebudayaan	Pusat pemerintahan, pemukiman, kebudayaan, industri	Pusat pemerintahan, pemukiman, kebudayaan, industri
12.	Simbol	Belum ada	Ketuhanan	Kerajaan	Ketuhanan	Kekuasaan	Industrialisasi	Komersialisasi Lingkungan Hidup
13.	Skala	Manusia	Manusia	Manusia	Manusia	Monumental	Kendaraan	Kendaraan
14.	Serial Vision	Belum diperhatikan	Belum diperhatikan	Belum diperhatikan	Memperhatikan serial vision	Memperhatikan serial vision	Tidak memperhatikan	Kurang memperhatikan
15.	Era	style/era tidak diperhatikan	Era Pemuda	Era Perencanaan Kota	Era Serial Vision	Beautification era	Era pabrik	Era Simpel
16.	Hubungan antar kota	Tidak ada keterkaitan	Tidak ada	Tidak ada keterkaitan	Ada keterkaitan (untuk militer)	Ada keterkaitan (untuk militer)	Mandiri (<i>self contained city</i>)	Saling mempengaruhi

BAB IV KONSEP PERANCANGAN KOTA

Ada 2 sumber hukum yang mempunyai kriteria berbeda yaitu *tradition* (tradisi) dan *invention* (penemuan). Perkotaan-perkotaan pada masa lampau banyak yang masih bertahan dan model perkotaan inilah yang sering disebut dengan *natural models* (model-model alami). Berbeda dengan model-model artifisial yang belum terbukti kebaikannya.

Ada tiga hal yang menjadi inspirasi para teorisi urban desain yaitu :

1. Idealisasi masa lalu dalam model-model alami
2. Idealisasi masa depan dalam model-model utopian.
3. Kajian model sekarang terhadap perkembangan seni dan teknologi.

A. Model-model Alami (*Natural Models*)

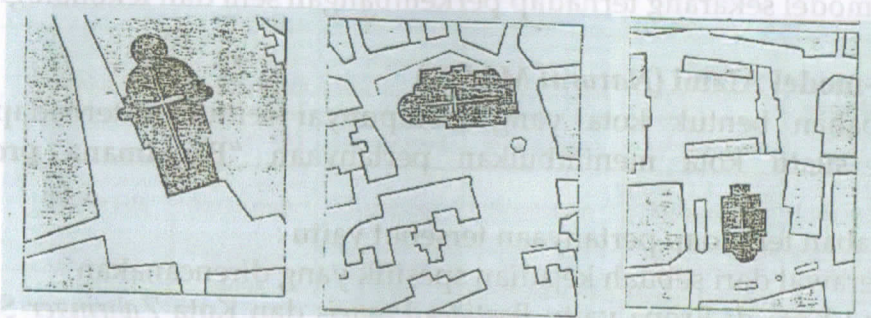
Perubahan bentuk kota yang mempunyai sentuhan terhadap proses terjadinya suatu kota menimbulkan pertanyaan "**Bagaimana proses ini dimulai?**"

Ada 2 Jawaban terhadap pertanyaan tersebut yaitu :

1. Kota berawal dari sebuah kejadian spesifik yang direncanakan
Contoh : Kota di Eropa yaitu *Bastides Prancis* dan Kota *Zahringer Swiss* dan Jerman Selatan.
2. Kota yang tidak direncana
Contoh : Kota di Eropa yang terbentuk karena ekspansi penduduk pada abad 12 dan abad 13.

Saat ini kebanyakan kota merupakan campuran kedua tipe di atas. Di Eropa, Roman dipadukan antara bentuk grid dan bentuk pada abad pertengahan. Pada abad ke 19, saat revolusi industri proses organik menjadi hilang, melupakan bahwa jaringan artifisial berasal dari pola lama.

Arsitek Viennese, **Camillio Sitte** dengan bukunya *Der Tadtebau* pada 1889 menyebutkan adanya apresiasi kualitas kota-kota natural dan kota-kota natural tersebut menjadi pelajaran dalam merencanakan kota-kota modern. Dia mengamati pada sistem traffic dan faktor-faktornya dalam desain kota yaitu **sistem radial, rectangular dan triangular**. Banyak variasi bentuk berawal dari ketiga sistem tersebut. Sistem jaringan tersebut masih standar belum ditemukan alternatif pada sistem-sistem tersebut sehingga Sitte mengusulkan untuk mempelajari kota-kota lama.



Camillio Sitte "*Der Tadtebau*" (1889)

Pada publik square, **Sitte** melihat sejumlah kota di Italia dan Jerman, yang menguraikan hubungan antara banyak gedung, ruang dan monumen. **Rancangan 57** memperlihatkan susunan yang tidak teratur, tetapi mempunyai

kualitas *enclosure* dan komposisi efektif yang merupakan prinsip desain yang baik. Setelah melihat desain-desain yang lalu, **Sitte** menyimpulkan metode dalam urban desain yaitu :

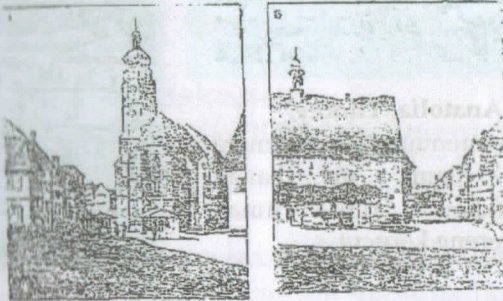
- merumuskan program untuk kota
- mengidentifikasi gedung-gedung publik yang akan dicakup

Hal tersebut dilakukan untuk merancang banyak plaza dengan gedung-gedung di sekitarnya yang akan membentuk *focal point*. Rute-rute penting bisa diletakkan pada titik-titik tersebut yang menimbulkan ketidakteraturan.

Ketidakteraturan **Sitte** mempengaruhi desainer Jerman yang meninggalkan *aksial* Perancis. Demikian pula dengan **Raymond Unwin** dengan bukunya *Town Planning in Practise* menyatakan ada 2 aliran urban desainer yaitu :

1. Aliran formal dan teratur
2. Aliran informal

Sitte menganggap materinya sebagai “teknisi dan seniman”, sedangkan **Unwin** mencoba mengurai bentuk kota dengan semangat “wisata”.

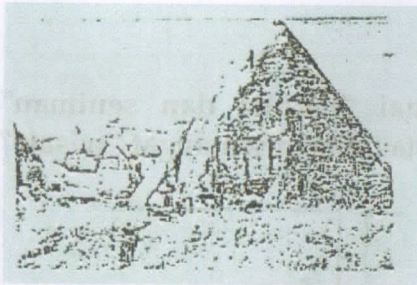


Raymond Unwin, Penggunaan Frames dalam sebuah analisis

pusat Buttestadt dari *Town Planning in Practice*, 1909

Seiring abad 20 dengan adanya perkembangan fotografi pada 1964, **Bernard Rudofsky** mengadakan pameran foto di **Museum Modern Art New York**. Rudofsky terkenal dengan buku *Architecture without Architect* yang memaparkan kota-kota informal yang dibentuk oleh budaya.

- Contohnya lembah **mediteranian** yang terkenal dengan arsitektur formalnya ternyata jangkauan informal gedung-gedungnya sangat besar.
- **Gorem**, Anatolia juga merupakan contoh bentuk kota yang alami. Merupakan kota dengan bentuk menara kerucut setinggi 16 lantai yang dibangun oleh pengungsi Kristen Anchorite, tetapi akhirnya mereka pindah ke rumah-rumah kecil di lereng kerucut yang lebih rendah.

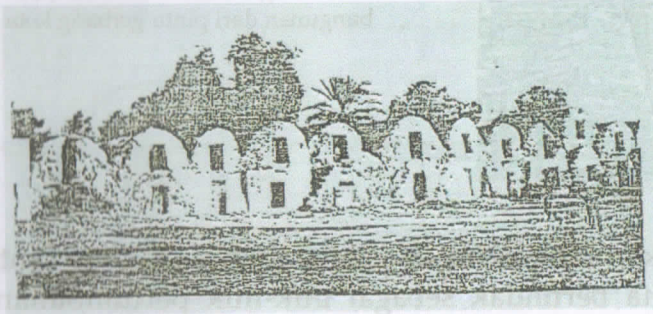


Gorem, Anatolia, Turkey.

Gb atas menunjukkan menara kerucut alami, gb kanan menunjukkan rumah-rumah kecil di lereng kerucut.



- **Ghorfas**, Tunisia bagian selatan mengingatkan pada sarang tawon baik dalam bentuk sel-sel berulang maupun dilihat dari fungsinya sebagai gudang makanan bagi suku-suku nomaden di gunung sahara.



Ghorfas, Tunisia bagian selatan,
salah satu contoh architecture tanpa architect.

Kota-kota bukit seringkali memiliki sejumlah karakteristik yaitu :

1. Menara-menara yang tinggi yang dibentuk oleh gundukan bukit
2. Pinggiran kota yang keras
3. Pintu gerbang berbentuk busur
4. Pola bangunan di dalam kota tidak teratur
5. Rute jalan tidak begitu dalam sekitar 200 m dari pintu gerbang.

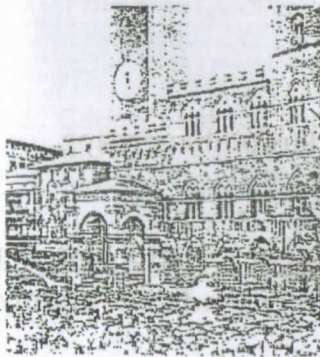
Contoh :

- **San Gimignano** merupakan kota kecil dengan 1 node sentral berbentuk persegi dengan bangunan-bangunan publik menghadap ke arahnya.



San Gimignano, Tuscany, Italy, rute-rute mengarahkan melewati masa bangunan dari pintu gerbang kota

- **Siena** merupakan kota besar dan terbangun dari node sentralnya, **Campo**. Rute-rute utama bertindak sebagai titik-titik pertumbuhan bagi rute-rute sekunder yang menyimpang.
 - Orvieto & Spello didasarkan pada jaringan linier
 - Urbino & Cortona didasarkan pada simbol-simbol
 - Gubbio & Assisi didasarkan pada jaringan membujur



The Campo, Siena, Tuscany, Italy.
Rute-rute mengarahkan dalam ruang node melewati kota.

- Pulau Mykonos, yang diselidiki oleh **Raymond Grindoz** meletakkan dapur dan ruang duduk berada dalam satu sisi. Ruang publik digunakan untuk mengakomodasi cara hidup komunal.



Desa Mykonos, Pulau Mykonos.
Yunani

- Kota-kota bukit di Arab emmbuat masjid sentral dengan menara yang digunakan untuk petunjuk. Rute-rutenya rumit dengan jalan-jalan yang sempit.

Sitte dalam bukunya menyebutkan "*Kenangan perjalanan ialah bahan impian yang paling jujur*". Sedangkan **WR. Lechaby** menyebutkan bentuk ekspresif seni hanya dapat dicapai dengan membangun di satu arah dalam masa yang panjang. Tidak ada seni yang hanya dianggap bernilai oleh satu orang, seni seharusnya dinilai oleh ribuan orang.

Le Corbusier membandingkan cara manusia dan cara keledai dalam berjalan “Manusia berjalan dengan garis lurus sebab ia memiliki suatu tujuan dan mengetahui ia menuju, keledai berjalan zig-zag demi menghindari batu-batu yang besar atau demi memudahkan pendakian atau mendapatkan naungan”. Le Corbusier merupakan pengagum karya-karya *arsitektur vernakuler* dan mengatakan bahwa semua produk arsitektur, semua lingkungan kota atau semua kota seharusnya merupakan **organisme**.

Model-model organik digunakan oleh Sitte dan aliran Jerman bagi rancangan sub urban Angsbung dan Cologne serta mengarahkan Le Corbusier pada Scheldt. Menara-menara San Gimignano juga digunakan dalam sketsa-sketsa pengembangan Louis Kahn bagi *Richards Medical Research Building*. Bisa dirasakan bahwa visi kota organik yang alami lebih inspirasional ketimbang fakta.

B. Model-model Utopian (*Utopian Models*)

Model organik mengesankan proses perkembangan yang amoral, yang berkembang secara alami sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat itu. Hal ini berbeda dengan konsep **utopian/ideal**. Kota ideal sepertinya hanya ada dalam teori sulit untuk diwujudkan dalam kenyataan. Istilah Utopia berarti tempat ataupun keadaan banyak hal.

Ada beberapa orang yang menggunakan *utopian model* yaitu :

- Campanella, Bacon, Fourier, Le Corbusier, Wright, Howard menganjurkan penggunaan utopian model pada saat periode transisi.
- Fishman menyebutkan bahwa ide perencana kadang mendahului rumusan masalah

- **Wright** menyebutkan seniman yang kreatif harus mengubah mesin-mesin terbesar ini, Kota dan memberinya jiwa
- **Plato** mendeskripsikan utopian model dengan membuat rancangan sirkuler dan poligon memusat
- **Vitruvius** mengungkapkan utopian model dengan ventilasi.

Relevansi desain perkotaan dengan utopian model diilustrasikan pada :

- Kasus *Freudenstadt* (Jerman) sebuah kota baru yang dirancang oleh **Heinrich Schickhardt** (1558-1634). Bentuk poligon merupakan lapangan terbuka seluas 200 meter membentuk pusat dengan sekitarnya merupakan komersial. Ada dua kejadian yang mengakibatkan hancur yaitu :
 - pada 1632 terjadi kebakaran dan dibangun kembali
 - pada Perang Dunia II dan dibangun kembaliKota dibangun kembali dengan tidak meninggalkan bagian-bagian lama yang penting sehingga bentuk kota tidak berubah drastis dan tetap mengesankan.
- **Sir Thomas More** pada tahun 1515 membangun negara dengan luas 100.00 mil persegi yang terdiri dari 54 kota dengan penduduk 80.000 jiwa. Sedangkan unit ekonomi dan sosial yang terkecil yaitu rumah tangga berisi 10-16 orang dewasa.
- **Johan Andreae** (1619) membentuk kota independen kecil, *Cristianopolis* yang dibagi menjadi empat kuartier yang masing-masing mendukung sebuah pasar.
- **Sir John Summerson** pengenalan dan pengujian baru di industri bangunan *Viktorian*.

- **Village of Cooperation Robert Owen** diusulkan guna mengakomodasi 300-2000 dengan 800-1200 orang miskin, dalam bentuk bangunan persegi.
- **Panopticon Jermy Bentham** pendirian rumah industri bagi 2000 penduduk.

Fourier mengembangkan teori rumit kepribadian manusia bahwa ukuran populasi yang ideal agar campuran jenis-jenis manusia dapat seimbang adalah 1.620 jiwa. **Fourier** mencoba membuat bangunan *Phalanstete* yang memuat ruang kediaman, sosial dan kerja.

Le Corbusier pada tahun 1922 membuat proyek *immeuble-villa* yang terdiri dari 120 apartemen keluarga disusun dalam dua blok paralel dengan sentral ruang terbuka hijau dan terhimpun oleh jalan-jalan koridor tertutup. Jadi tema pokok yang digali dalam *utopian model* yaitu :

- Kepadatan unit terkecil dari kegiatan manusia dalam kota
- kaitan antara kota dan negara

Marx dalam *Manifesto of the Communist Party* 1848 menekankan perlunya pendirian masyarakat komunis yang mensyaratkan kombinasi pertanian dengan industri manufakturing serta penghapusan pembedaan antara kota dan daerah pedalaman.

Miliutin dan kalangan penentang urbanis mengusulkan konsep kota linier Marx yang terdiri dari enam zona linier paralel yang bersambung antara industri, ruang terbuka, kediaman dan bangunan publik, taman dan olahraga serta pertanian yang memanjang membentuk kota berpenduduk 100.000-200.000 orang.

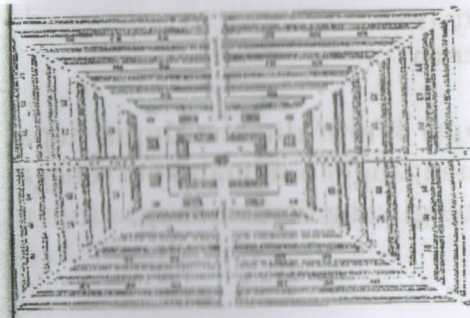
Tafuri, Leon Krier dll mengaitkan teori Marxist dengan permasalahan arsitektur dan perencanaan. Dalam buku *Architecture and Utopia : Design and Capitalist Development*, **Tafuri** menguraikan perkembangan tema utopia sebagai

cara menyelesaikan konflik antara pemodal dan kaum buruh. **Paul dan Percival Goodman** dalam buku *Communitas* menganalisa sejarah perencanaan dengan membuat sketsa-sketsa desain menghasilkan tiga cara yaitu :

- Kota konsumsi yang efisien
- Komunitas baru
- Keamanan yang direncanakan dengan peraturan minimum.

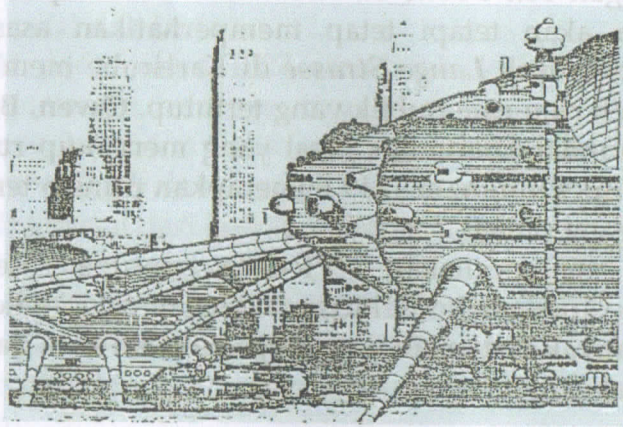
Vitruvius dengan *Ten Books on Architecture* memaparkan perencanaan kota yang terbuka akan tetapi tetap memperhatikan asas perlindungan. **Wembremen** dalam proyek *Lange Strasse* di Karlsruhe membuat keterkaitan poin-poin utama oleh rute-rute publik yang tertutup. **Owen, Benthams, Fourier** merencanakan komunitas-komunitas ideal yang mencakup rute-rute sirkulasi publik. **James Silk Buckingham** 1849 menerapkan prinsip tersebut pada kota untuk 10.000 pemegang saham.

Buckingham merencanakan **Victoria** serupa dengan rencana **Freudenstadt** untuk lapangan konsentrisnya dengan galeri-galeri tertutup yang menghubungkan banyak kediaman dengan pemakaian kaca dan besinya sesuai inovasi Istana Kristal.



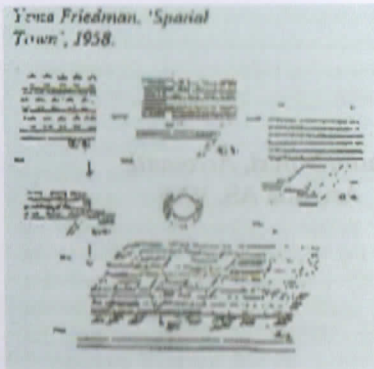
Rencana **Buckingham** untuk **Victoria**
1849.

Howard dengan buku *Garden Cities of Tomorrow* menganggap kota ideal adalah kota kebun. Frank Lloyd Wright 1901 menganggap kota sebagai sebuah mesin. Sant' Elia 1914 dengan gambar terkenal *Messagio* dimana menekankan teknologi dalam perencanaannya dan yang dicontohkan adalah penggunaan lift sebagai pengganti tangga. Archigram melontarkan Walking City yang sarat dengan teknologi.

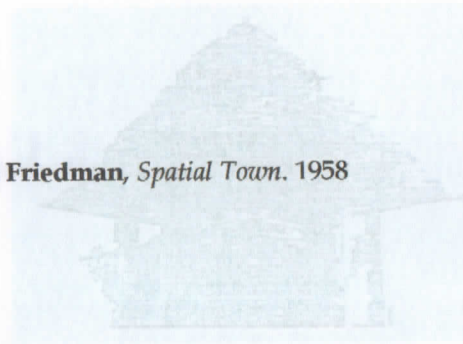


Archigram Walking City 1964
digambar oleh Ron Herron

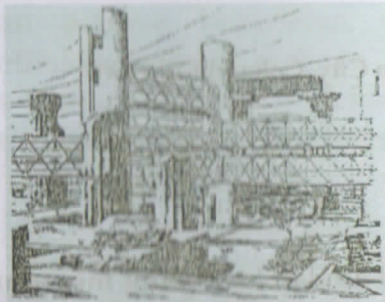
Buckminster Fuller melontarkan *One Town World* dimana dunia dapat dicapai dalam satu kota. Yona Friedman juga menganggap sebuah kota sebagai sebuah mesin yang tercipta dari teknologi-teknologi yang berkembang.



Yona Friedman, *Spatial Town*. 1958

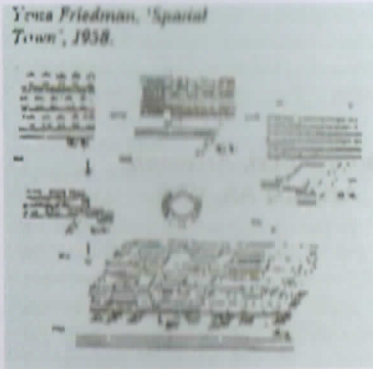


Arata Isozaki juga melontarkan struktur-struktur perkotaan yang monumental yang terkenal dengan nama *Space City*.

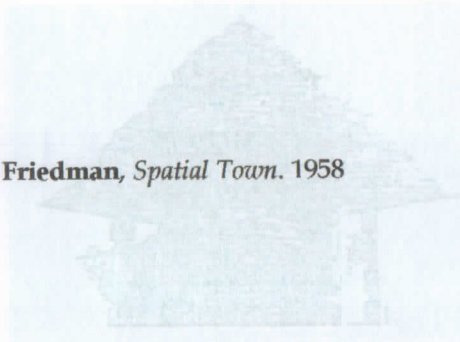


Arata Isozaki, *Space City*. 1960

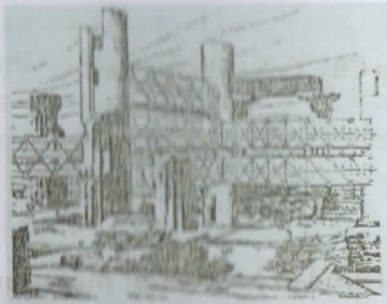
Di belahan barat daya Amerika Serikat muncul sebuah bangunan yang direncanakan oleh Paolo Soleri yang disebut *Arcosanti* sebagai wujud perasaan terhadap kegagalan teknologi.



Yona Friedman, *Spatial Town*. 1958



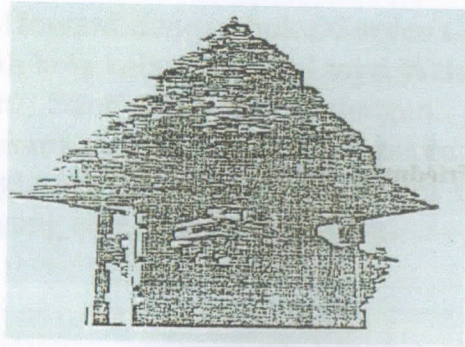
Arata Isozaki juga melontarkan struktur-struktur perkotaan yang monumental yang terkenal dengan nama *Space City*.



Arata Isozaki, *Space City*. 1960

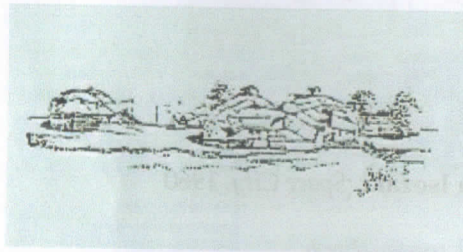


Di belahan barat daya Amerika Serikat muncul sebuah bangunan yang direncanakan oleh Paolo Soleri yang disebut *Arcosanti* sebagai wujud perasaan terhadap kegagalan teknologi.



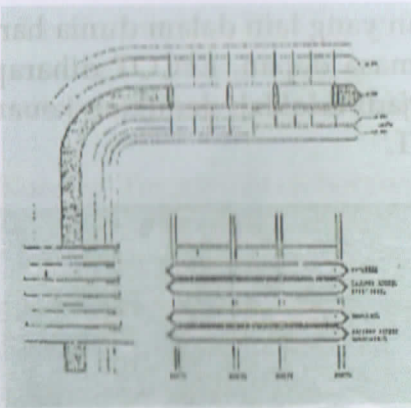
Paolo Soleri, Arcosanti,
Arizona AS. 1965

Drop City yang muncul pada tahun 1965 yang terbentuk dari industri otomotif sebagai model bagi urbanisme industri baru.



Drop City, Colorado AS. 1965

Wright melontarkan bahwa kota yang ideal adalah kota yang mempunyai kepadatan yang rendah. **Leslie Martin** dan **Lionel March** menentang kajian Wright karena pada kenyataannya banyak kota yang telah mempunyai kepadatan tinggi dan akan kesulitan mengubahnya. **Nicholas Habraken** dalam buku *Supports : An Alternative to Mass Housing* menyebutkan bahwa kota diciptakan setelah ada manusianya.



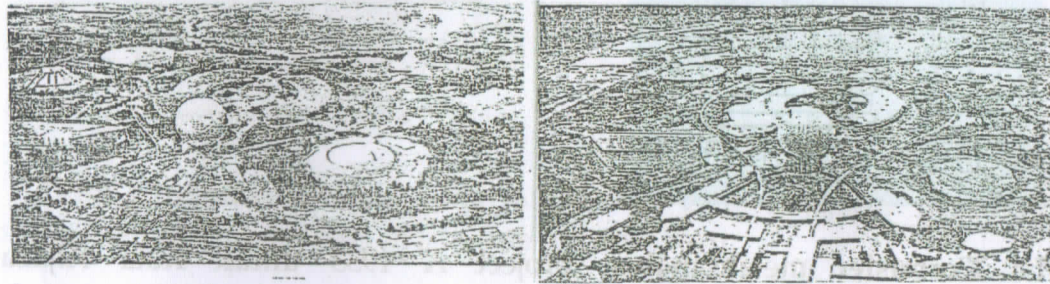
Nicholas Habraken, Support system
from *Variations*. 1976

Le Corbusier melaksanakan project A 1933 untuk Kota Aljazair bagaimana menumpuk banyak bangunan tanpa mengorbankan masyarakat dengan adanya kepadatan yang tinggi. Memisahkan wahana publik, kepentingan pribadi, wahana arsitek dan perencana kota. Yona Friedman dalam buku *Toward a Scientific Architecture* dimana konsepnya mirip infrastruktur publik. Christopher Alexander menyatakan konsep infrastruktur yang menyatukan kepentingan publik dan pribadi.

Dalam desain lingkungan terdapat 253 pola yang saling berkait seperti pola 31 *Promenade* dikaitkan dengan pola 8 *Mosaic of Subcultures*, pola 12 *Community of 7000* dan pola 30 *Activity Nodes*. Selain itu juga masih terdapat pola-pola seperti pola 32 *shopping street*, pola 33 *night life*, pola 58 *carnival*, pola 63 *dancing in the street*, pola 100 *pedestrian streets*, pola 121 *path shape* dsb. Pola-pola tersebut tidak pernah dirancang atau dibangun secara turun temurun.

Konsep EPCOT (*the Experimental Prototype of Tomorrow*) yang dibangun oleh Walt Disney termasuk dalam utopian model. Visi Disney bahwa Manusia

sebenarnya tidak dapat menemukan kehidupan yang lain dalam dunia hari ini. EPCOT akan menjadi cetak biru kehidupan masa depan. EPCOT diharapkan menjadi dunia yang ideal akan tetapi yang terjadi tidaklah demikian keuangan telah menyebabkan berubahnya konsep EPCOT.



Konsep EPCOT sebelum dibangun (kiri)

Konstruksi Pusat EPCOT 1982 (kanan)

C. Model-model dari Seni dan Ilmu

Analogy dan *translation* merupakan sumber teori urban design. Hal ini dapat dicontohkan sbb :

- Kota dianalogikan sebuah mesin yang besar seperti konsep *Walking City Archigram*
- Kota dianalogikan sebagai sebuah organisme
 - **Ebenerzer Howard** menganggap kota sebagai bisul-bisul pada wajah pulau yang indah
 - **Frank Lloyd Wright** menganggap kota sebagai tumor yang tidak teratur

- Le Corbusier (*The City of Tomorrow*) menganggap analogi mekanik dan analogi biologis dapat dipertukarkan (chasis, mesin, kontrol dipertukarkan dengan analogi tulang organ, syaraf)

Konsep Teritorialitas berawal dari ilmu antropologi dan psikologi. Ada beberapa ilmuwan yang menyebutkan teritorialitas yaitu :

- JB Calhoun yang mencoba efek kepadatan dan pembatasan ruang pada tikus menyebabkan tikus terkena penyakit.
- Jane Jacobs menganggap kota merupakan laboratorium uji coba yang besar yang menghasilkan kegagalan ataupun keberhasilan dalam bangunan dan desain kota. Ada 4 kondisi penting keberhasilan distrik yaitu :
 - Kebutuhan untuk penggunaan aktivitas campuran
 - Kebutuhan untuk blok-blok kecil
 - Kebutuhan untuk bangunan tua
 - Kebutuhan untuk konsentrasi
- Oscar Newman dalam *Defensible Space* di New York melihat kejahatan dan kekerasan yang terjadi sebagai kegagalan desain kota seperti di *St Frances Square* (San Francisco) menganggap kepadatan medium akan mengatasi stress sosial.
- Gestalt menganggap pandangan bukanlah elemen mekanik melainkan pemahaman akan pola-pola struktur yang disebut dengan persepsi.

Terdapat 6 kondisi yang memainkan peran penting dalam bentuk visual yaitu :

1. Kedekatan (*the Law of Proximity*) dimana yang dekat cenderung membentuk kelompok

2. **Kemiripan** (*the Law of Similarity*) dimana yang mirip dibaca sebagai kelompok
3. **Bentuk tertutup** (*the Law of Closed Forms*) dimana garis-garis yang tertutup dianggap sebuah unit
4. **Kontur Baik** (*the Law of Good Contour*) dimana keberlanjutan garis ada yang terlintas memotong.
5. **Gerakan bersama** (*the Law of Common Movement*) kemampuan mata untuk mengelompokkan unsur-unsur yang bergerak dengan bersamaan dan dengan cara yang mirip.
6. **Pengalaman** (*the Law of Experience*) dimana ketergantungan parsial dalam pemahaman bentuk di bawah yang dipelajari.

Gestalt menghasilkan teori perkotaan *figure ground* dimana kota dibaca sebagai dasar (dua dimensi) seperti *Giambattista Nolli* rencana Roma Italia.



Giambattista Nolli rencana Roma Italia, 1748

Siegfried Giedion dan teorisi-teorisi dari gerakan modern ada dua konsep penting pada 1920 an yaitu :

1. **De Stijl** dan **Frank Lloyd Wright**, konsep ruang sebagai sebuah kontinum netral tanpa perbedaan di antara ruang-ruang internal dan eksternal dapat dilihat pada masterplan Mies Van Der Rohe 1940 untuk ITT Campus di Chicago.
2. **Giedion**, Konsep pengamat yang bergerak dengan bebas. **Moholy-Nagy** juga membuat sebuah konsep yang bernama *Vision in Motion*.

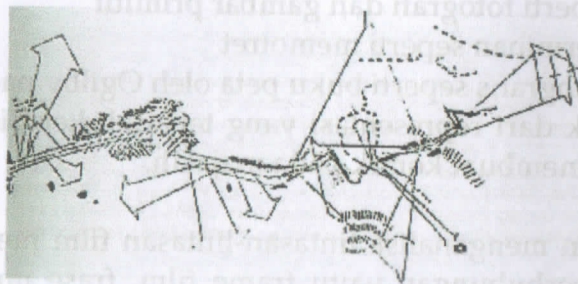
Philip Thiel menyebutkan ada 5 teknik untuk menandakan pengalaman pengamat yang bergerak yaitu :

1. Modifikasi perspektif garis dengan menggunakan banyak titik hilang dan garis horison seperti gambar Saul Steinberg, Lukisan Leonardo Da Vinci
2. Transparansi bentuk overlapping untuk merepresentasikan lebih dari satu sudut pandang seperti fotografi dan gambar primitif
3. Refleksi dan pencerminan seperti memotret
4. Rotasi proyeksi ortografis seperti buku peta oleh Ogilby pada 1698
5. Presentasi serentak dari representasi yang terpisah kejadian-kejadian yang berurutan seperti membuat komik pada majalah.

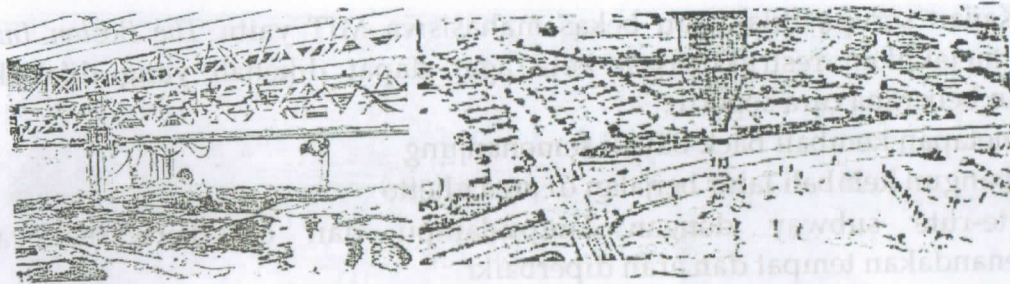
Sergei Eisenstein menganalisa lintasan-lintasan film melalui serangkaian rentetan strip yang berhubungan yaitu frame film, frase musik, skor musik, ukuran, diagram komposisi gambar, diagram linier gerakan. **Donald Appleyard** menganalisa pola kejadian sepanjang rute dan estetika jalan raya dalam *The View from the Road*.



Donald Appleyard,
Peta dua dimensi
menggunakan simbol
untuk interpretasi
karakter jalan raya.



Donald Appleyard, peta dua dimensi menggunakan simbol untuk
menggambarkan karakteristik pergerakan, enclosure, views, terrain, sungai dan
pengembangan kota sepanjang rute yang diberikan



Laboratorium Simulasi Universitas California di Berkeley AS. Beberapa karya Appleyard dibawa ke lab menggunakan video yang canggih dan model yang besar memungkinkan untuk disimulasi pergerakan melewati ruang pada model.



Donald Appleyard hasil dari percobaan camera video pada Universitas California AS

Kevin Lynch menganggap perlu mengetahui bagaimana kota dirasakan oleh penduduknya. Dari kajian ini dihasilkan beberapa buku yaitu :

- *Go Take a walk round the block*
- *The Unanimous Image*
- *The Image of City*

Kajian serupa dilakukan bekas mahasiswa MIT yaitu *The Boston Image* yang melakukan restrukturisasi kota agar dapat dikenali yang dilakukan dengan beberapa cara seperti :

- Penetapan kembali Back Bay di semenanjung
- Dibangun kembali Jalur berjalan di area ghetto
- Rute-rute subway dengan lampu-lampu dan cat berwarna yang menandakan tempat dan arah diperbaiki

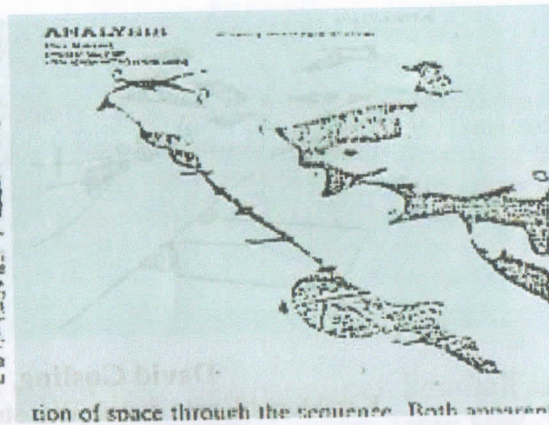
Kajian lain yang terpengaruh Kevin Lynch adalah :

- **David Gosling** dan **Christopher Tunnard** yang mengerjakan proyek Rockefeller Research
- **Gyorgy Kepes** yang mengembangkan teknik-teknik grafis baru
- **Thiel** yang membuat karya kontemporer Universitas California

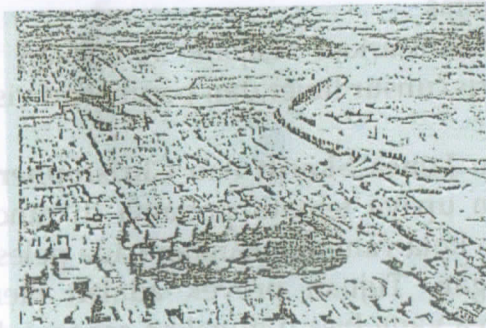
MIT melakukan kajian mencatat rangkaian spasial di lingkungan lama (*Beacon Hill, Boston*) dan lingkungan baru (*Shopper's World, Boston*) dan juga melakukan sketsa tiga dimensi dilengkapi dengan grafik. Analisa **Gosling** didasarkan pada dominasi relatif karakter pengalaman diantaranya ketenangan, kedekatan, rasa suram dan lain-lain.



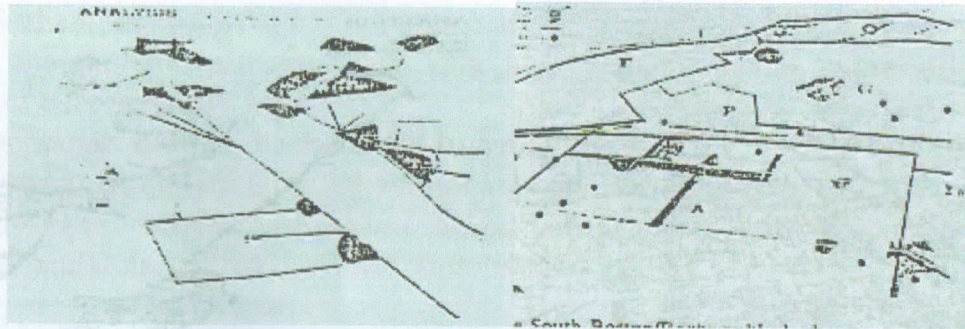
David Gosling, Proyek Yale Perspektif
Pusat Kota New Haven 1958



David Gosling, Proyek Yale Analisis
struktural dari Pusat Kota New Haven



David Gosling, Proyek Yale Perspektif
Distrik Wooster Square New Haven



David Gosling, Proyek Yale.

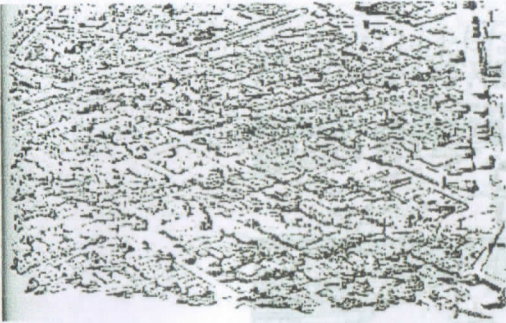
Karakteristik rute distrik Wooster Square New Haven (kiri)

Analisis spasial dari Distrik Wooster Square New Haven (kanan)

Ada beberapa pekerjaan yang mempunyai dasar analisisnya seperti :

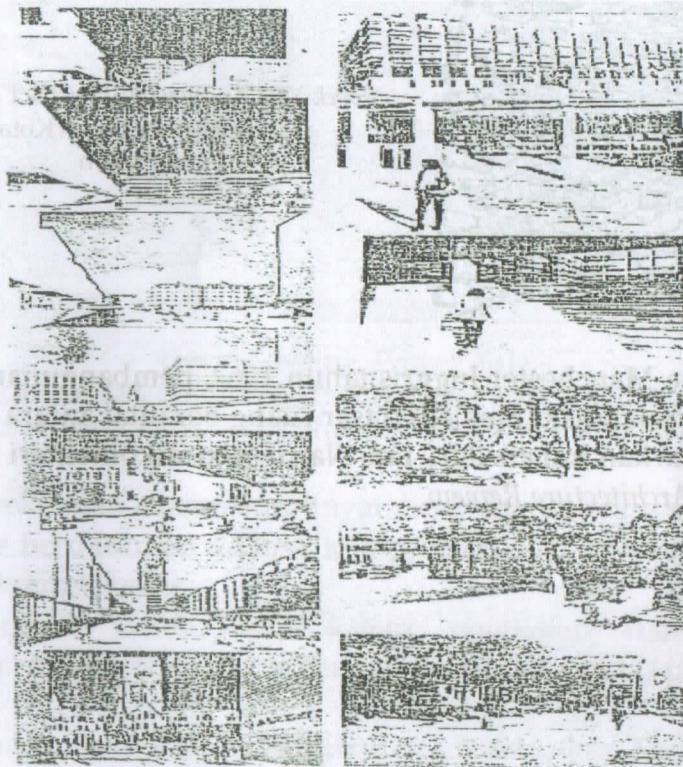
- **Proyek Yale** berdasarkan analisa komprehensif (peta visual seluruh kota) dan analisa kompleksitas
- **Wooster Square** berdasarkan kajian rangkaian ruang dan kajian karakteristik rute, garis/unsur linier dan perubahan vista/pandangan.

Gosling bersama dengan **James Skeritt** dan **Christopher Tunnard** di **Proyek Hill District** merupakan upaya tentatif pertama di rancangan desain visual untuk area pembaharuan kota yang ditekankan pada pelestarian struktur sosial dan perbaikan lingkungan. Tujuan proyek adalah menyiapkan rancangan prototype desain bagi area yang bisa digunakan sebagai dasar bagi kajian area lainnya.



*Poyek Yale Analisis Hill District untuk
Komisi Perencanaan Kota
New Haven*

Gosling pada Manchester Inggris tahun 1962, pembangunan kembali area sentral jaringan pejalan kaki menjadi dasar ruang berantai antara *Town Hall* dan *Low Court* berdasarkan kajian dari **Ian Nairn** dan dikomentari oleh **Kenneth Brow** dalam *The Architecture Review*.



David Gosling, kajian sequen untuk membangun kembali pusat kota Manchester Inggris yg dipublikasikan dalam *The Architectural Review* 1962 (kiri) Pengembangan partial dari rencana original antara tahun 1965 dan 1968 (kanan)

Kevin Lynch meneliti beberapa kota yaitu Boston, Jersey dan Los Angeles menghasilkan lima konsep citra kota yaitu :

- Jalur (*path*)

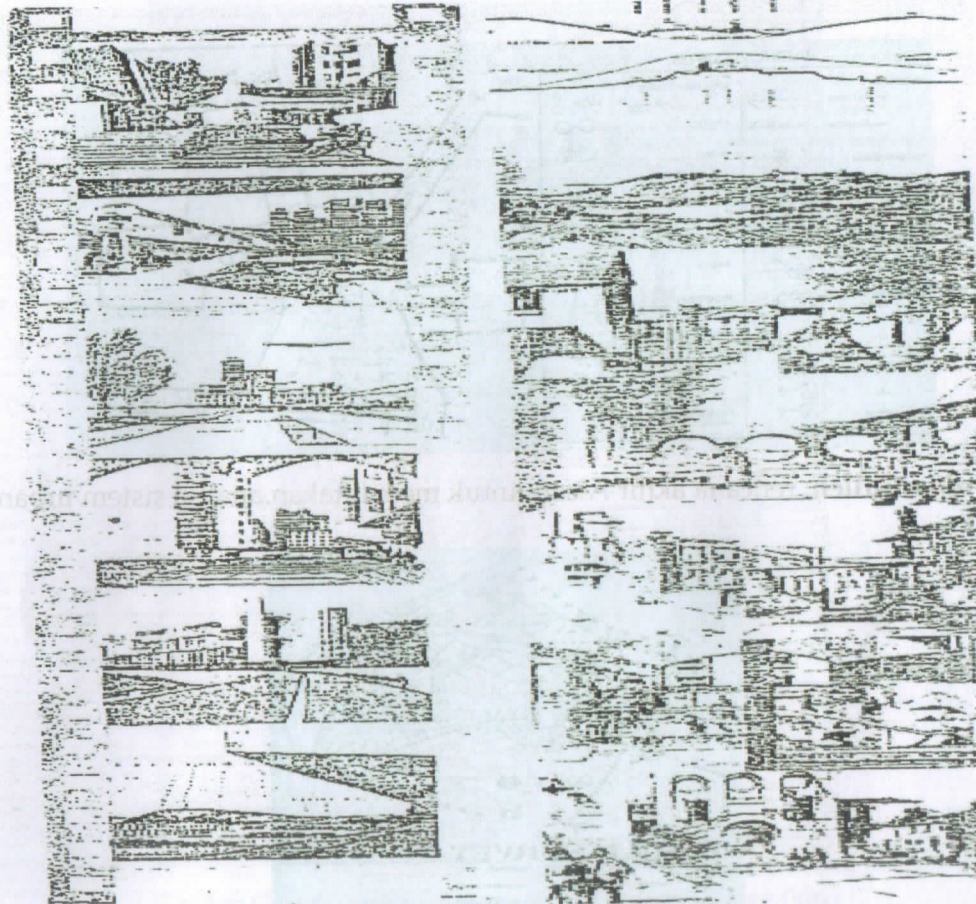
- [illegible]

Konsep Kevin Lynch ditegaskan oleh empat kondisi Jane Jacobs, 253 patternsnya Christopher Alexander. Charles Moore dalam *Body, Memory dan Architecture* mengungkapkan rencana pengurutan arsitektur dibuat untuk menanggapi lansekap alami dan kenangan manusia. Norberg Schulz atas dasar Lynch juga menyebutkan tempat dan node, jalur dan aksis, ranah dan distrik.

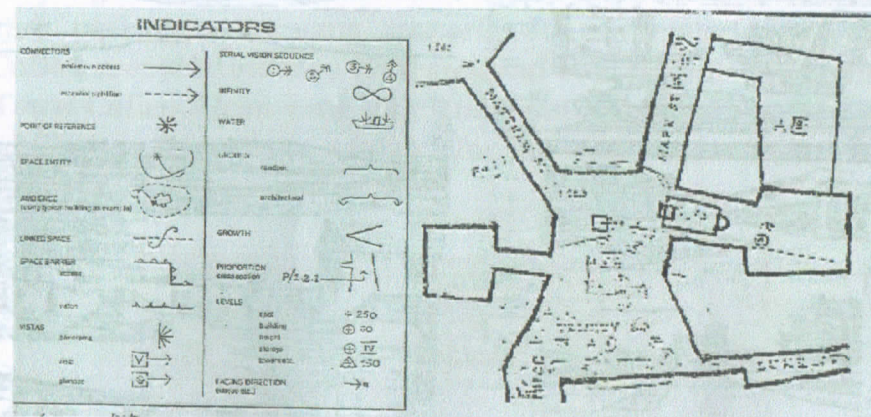
Hal yang berbeda diterbitkan oleh **Gordon Cullen**, *Townscape* membentuk perbandingan yang menarik dengan metode dan pendekatan Lynch. **Cullen** menyebut idenya dengan *serial vision*. Cullen juga menerbitkan buku *a Town Called Alcan* yang didalamnya menyebutkan bahwa kota bukan sekedar difilmkan tetapi kota adalah film itu sendiri dan desainer perkotaan sebagai naratornya.



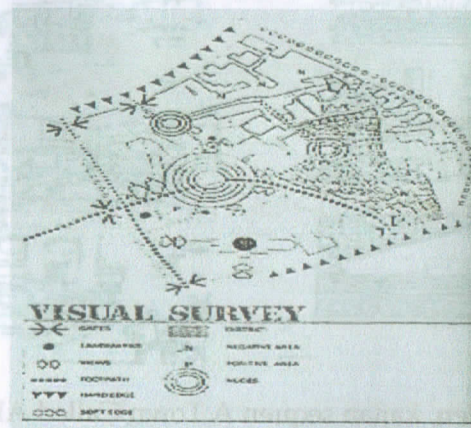
Gordon Cullen, *A Town Called Alcan*, 1964, pandangan dari kota



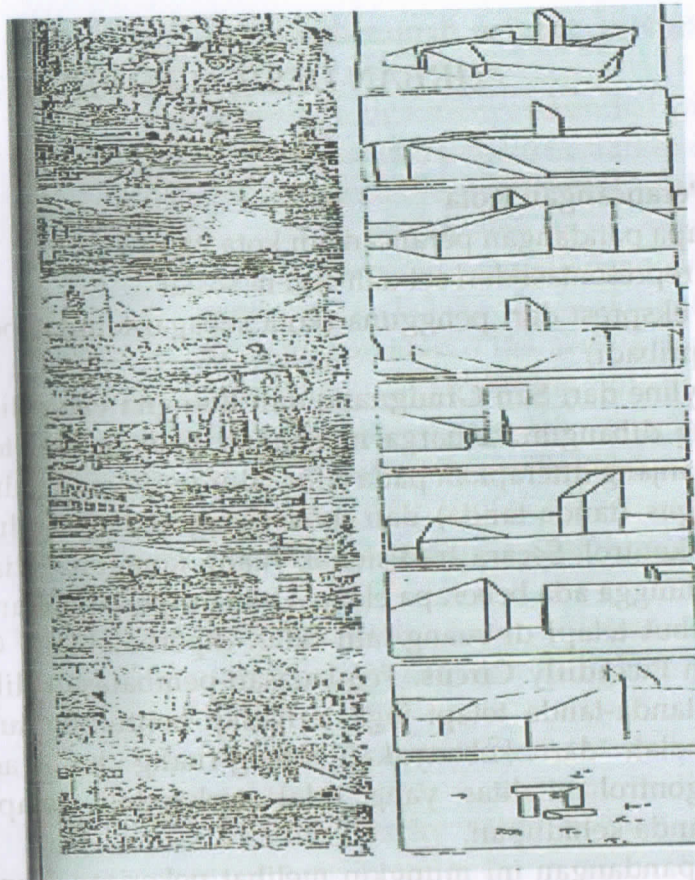
Gordon Cullen, kajian sequen A Town Called Alcan (kiri)
Kajian sequen Kota Baru Llantrisant, Wales (kanan)



Gordon Cullen, rencana akhir Alcan untuk menciptakan analisa sistem urban.



David Gosling, John Ferguson, *Proyek Church Village*, Bridgetown, Barbados, 1978, kajian analisis area pusat.



Gordon Cullen, kajian sequen Poyek Church Village (kiri)
Penggunaan gambar dengan komputer (kanan)

BAB V

URBAN DESIGN AS PRIVATE DISPLAY

A. Pandangan Perancangan Kota

Ada beberapa pandangan perancangan kota yaitu :

1. Kota sebagai representasi dari sebuah sistem sosial
2. Kota sebagai ekspresi dari pengguna (kota sebagai tempat persaingan dari kepentingan pribadi)

Contoh : skyline dari **San Gimignano** dan **Bologna** yang didominasi oleh tower-tower yang dibangun keluarga menengah. Saat ini hal tersebut masih bisa diterima sepanjang diterapkan pada jalur-jalur pertokoan (jalur komersial).

Sekarang *signs* (tanda-tanda) dan *advertising* (iklan) di luar pertokoan dianggap keluar kontrol. Secara tradisional, ruang komersial dianggap ruang yang dominan sehingga ada beberapa elemen yang diperbolehkan ditempatkan pada ruang tersebut tetapi di ruang lain tidak diperbolehkan. Contohnya di **Time Square** dan **Piccadilly Circus**. Pembatasan-pembatasan dilakukan tidak hanya terhadap tanda-tanda tetapi juga terhadap bentuk-bentuk yang tidak diharapkan. Masalah dari kebanyakan ruang-ruang kota adalah bukan bagaimana mengontrol vitalitas yang tidak terkendali, tetapi bagaimana menggali tanda-tanda kehidupan.

Pendukung pandangan ini mungkin melihat pekerjaan **Roger Walker** di **New Zealand**, dimana bangunan dibuat tidak seperti biasanya sehingga sudah mempunyai tanda tersendiri tanda ada tanda-tanda tambahan yang ditempatkan di bangunan. **Walker** juga menunjukkannya dalam pusat

Perbelanjaan Point dan sebagian rumah-rumah pribadi di **North Island** yang mempunyai bentuk khusus lain daripada yang lain.

SITE (*Sculpture in the Environment*) juga menyatakan hal yang sama. **SITE** melakukan percobaan pertama dengan membuat supermarket dengan bentuk yang tidak seperti biasanya. Supermarket dibuat seolah-olah plesterannya mengelupas dan kanopi pintu masuk seolah-olah mau roboh. Pembuatan bentuk arsitektur ini lebih dramatis berperan sebagai iklan dibanding tanda konvensional dan bentuk ini menimbulkan beberapa reaksi diantaranya yaitu :

- Polisi dan pengendara motor mengomentari "*The wind is tearing apart your building*" (angin telah memporakporandakan gedungmu)
- Seorang insinyur loka setelah mempelajari bangunan tersebut berkomentar "*I have dedicated my whole life to preventing things like this*" (saya mempunyai dedikasi selama hidupku untuk mencegah bentuk seperti ini)
- Pelanggan pada manajer toko mengomentari "*Your building is shrinking!*" (bangunan anda teriris)
- Seorang Texan mengomentari "*That's what I always wanted to do - kick the shit out of it*" (itulah yang aku selalu ingin kerjakan menghilangkan yang jelek dari gedung)

James Wines, **Alison Sky** dan group mereka kemudian pergi untuk menggali elemen-elemen arsitektur yang lain, elemen dinding miring dan elemen dasar dalam proyek **Molino Stucky Mills** di Venice Italia. Mereka menyisipkan sebuah parkir aspal yang bergelombang dibawah gedung usulan Show Room sebagai produk terbaik di Los Angeles.

Satu dari usulan mereka untuk sebuah supermarket terbaik adalah yang dikelilingi pohon. Sekarang elemen lansekap difungsikan untuk menyembunyikan bangunan seperti yang diterapkan di United Kingdom dan

seperti sebuah kasus usulan hipermarket yang kontroversial untuk **Carrefour** dekat **Eastleigh** di **Hampshire**.

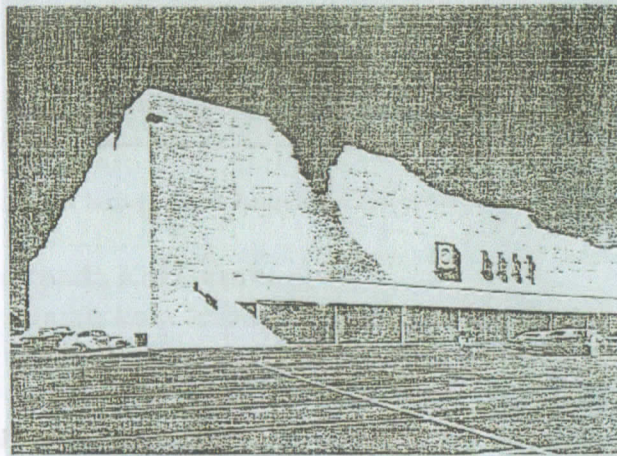
Filosofi *private display as urban design* (tampilan pribadi sebagai desain perkotaan) dibawa pada tahun 1968 oleh **Robert Venturi**, **Denis Scott Brown**, **Steve Izenour** dan siswa-siswa pada *Yale school of Art and Architecture* dan dipublikasikan pada tahun 1972 sebagai *Learning from Las Vegas* (pembelajaran dari Las Vegas). Sebagai contoh sempurna dari penggalan komersial adalah Rute 91 yang melalui Las Vegas. Mereka menggali apa yang mereka percayai sebagai sebuah fundamental tetapi melalaikan tipe kota sebagai hal yang penting untuk arsitek dan urbanist.

Dengan dasar pendapat tersebut, **Venturi** mengkritik karya **Rudosky** yang menonjolkan *vernakuler*. Kajian mereka menghasilkan teori "*Ugly and Ordinary Architecture*" (Arsitektur Biasa dan Buruk) yang mengatakan bahwa vernakuler dan modern merupakan dua hal yang kontras.

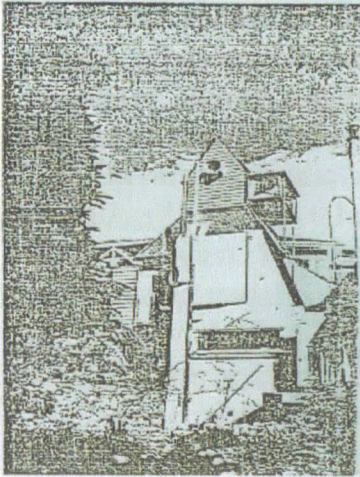
Posisi **Venturi** berbeda dengan **Walker** atau **Wines** yang mendramatisir bangunan dengan elemen konvensional. **Venturi** mengusulkan pengertian baru sebuah koleksi yang dibuat dari nilai-nilai dan teknik yang tidak normal yang diadopsi oleh arsitek. Ketika desain **Wines** lebih efektif untuk menjadi yang tidak diharapkan dan tidak biasa, desain **Venturi** ditawarkan sebagai sebuah model universal, model generik dari satu bentuk urbanism.

Sulit untuk melihat apa hubungan model ini dengan gaya arsitektur konvensional. **Venturi** menerima tawaran **Beautification Committee** untuk mengaplikasikan peningkatan elemen konvensional seperti pewarnaan pohon dan penggabungan perawatan bangunan. **Venturi** menawarkan arsitektur modern untuk menyerap model yang lebih awal seperti bangunan industri abad 19.

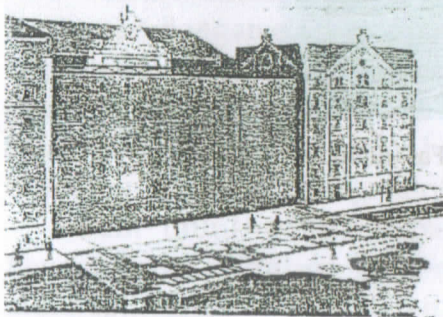
Jika pesan **Venturi** tersebut sulit diterima untuk diaplikasikan pada bentuk baru, lebih dipertimbangkan agar mengambil pandangan lain. Arsitek keluar kebiasaan dengan tidak memperhatikan lingkungan karena arsitektur modern adalah progresif. Arsitektur modern tidak punya apa-apa tetapi serba membolehkan.



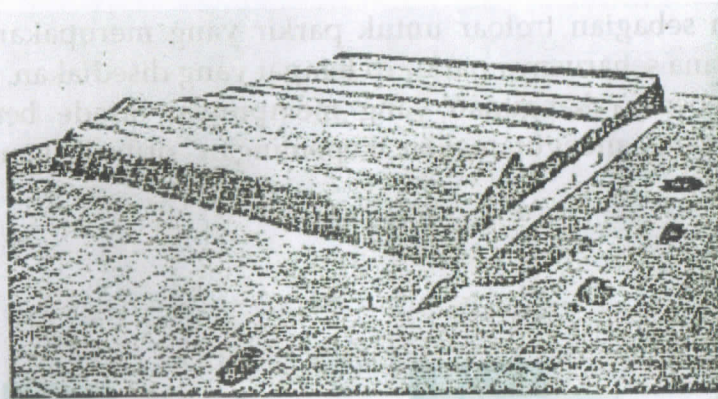
SITE, Showroom terbaik Houston Texas, 1975, Fasade Indeterminate.



Roger Walker, Park Mews,
Wellington, New Zealand. 1978



SITE, The Stucky Mills, Guidica Island,
Venice Italia, 1975, disponsori oleh Venice
Biennale of Art and Architecture



SITE, Showroom terbaik, Los Angeles, California, 1976, Proyek Parking Lot

B. Private Display pada Kota Ambarawa

Merupakan sebuah kota kabupaten yang mempunyai ruang komersial di jalur utama dimana jalur tersebut menghubungkan antara Kota Semarang dengan Kota Yogyakarta. *Private display* seringkali terbentuk pada ruang komersial yang terjadi. Di ruang komersial tersebut juga terdapat Pasar Induk Ambarawa sehingga menyebabkan semakin padat lalu lintas pada saat aktivitas perdagangan pasar terjadi.

Private display yang terbentuk pada ruang komersial tersebut diantaranya :

- 1) Penandaan (*sign*) nama toko menjorok ke luar gedung bahkan sampai pada area trotoar maupun jalan raya
- 2) Banyak iklan dipasang sepanjang trotoar yang menandakan adanya kepentingan pribadi.
- 3) Penggunaan trotoar sebagai tempat kepentingan pribadi (perdagangan) oleh para Pedagang Kaki Lima

- 4) Penggunaan sebagian trotoar untuk parkir yang merupakan kepentingan pribadi dimana seharusnya parkir di tempat yang disediakan.
- 5) Terdapat beberapa bangunan yang mempunyai fasade berbeda dengan sekitarnya yang mengutamakan kepentingan pribadi/tampilan pribadi (*private display*)



Ruang Komersial di Kota Ambarawa terlihat sangat ramai dan padat



Fasade bangunan yang berbeda dengan sekitarnya



Penggunaan trotoar untuk kepentingan pribadi (perdagangan PKL)



Sign nama toko yang menyorok ke tengah jalan



Penandaan (*sign*) yang terlihat memenuhi menyorok ke jalan



Parkir yg tidak pada tempatnya menggunakan setengah trotoar

C. Private Display pada Kota Ungaran

Kota Ungaran merupakan ibu kota Kabupaten Semarang dimana Semarang merupakan Ibu Kota Propinsi Jawa Tengah. Ungaran sebelumnya merupakan pinggiran Kota Semarang yang sekarang telah berkembang. Ungaran mempunyai ruang komersial di jalur utama seperti halnya Kota Ambawara. Jalur utama tersebut merupakan Jalur yang menghubungkan Kota Semarang menuju Kota Sala maupun Kota Yogyakarta sehingga jalur tersebut merupakan jalur yang padat.

Private Display yang terbentuk di ruang komersial tersebut diantaranya :

- 1) Penandaan (*sign*) nama toko menjorok ke luar gedung bahkan sampai pada area trotoar maupun jalan raya
- 2) Banyak iklan dipasang sepanjang trotoar yang menandakan adanya kepentingan pribadi bahkan ada iklan yang diletakkan di tengah-tengah jalan
- 3) Kanopi pertokoan menjorok ke trotoar meskipun keuntungan bagi pejalan kaki dapat menghindarkan panas akan tetapi hal ini sudah merupakan kepentingan pribadi pedagang
- 4) Penggunaan sebagian trotoar untuk parkir yang merupakan kepentingan pribadi dimana seharusnya parkir di tempat yang disediakan.
- 5) Penggunaan trotoar untuk pos ojek yang merupakan kepentingan pribadi



Iklan yang terlihat memenuhi jalan di ruang komersial yg padat



Parkir yg tidak pada tempatnya yang menghabiskan area trotoar



Kanopi pertokoan yang merupakan kepentingan pribadi menyorok ke trotoar



Penggunaan trotoar untuk kepentingan pribadi juga dapat dilihat pada penggunaan trotoar untuk pos

D. Private Display pada Kota Semarang

Kota Semarang merupakan ibu kota Propinsi Jawa Tengah yang banyak mempunyai Ruang Komersial. Ada beberapa kejadian *private display* yang dicermati diantaranya di daerah Tembalang sepanjang jalan menuju Kampus UNDIP Tembalang, di Jl. MT Haryono (Mataram) yang merupakan salah satu ruang komersial yang lengkap di Semarang dan di kawasan Peterongan.

Private Display yang terbentuk yaitu :

- 1) Penandaan (*sign*) nama toko diletakkan pada pepohonan yang banyak terjadi di daerah Tembalang.
- 2) Banyak iklan dipasang sepanjang trotoar yang menandakan adanya kepentingan pribadi bahkan ada iklan yang diletakkan di tengah-tengah jalan
- 3) Penggunaan trotoar sebagai tempat kepentingan pribadi (perdagangan) oleh para Pedagang Kaki Lima bahkan ada beberapa PKL yang menggunakan jalan sebagai tempat berdagang sehingga mengganggu lalu lintas.



Penandaan (*sign*) yang diletakkan di pepohonan di Tembalang



Iklan yang diletakkan di tengah-tengah jalan di Kawasan Tembalang



Penandaan (sign) yang menyorok ke jalan pada Jl. MT Haryono



PKL terlihat menggunakan sebagian jalan untuk kepentingan pribadi di Jl. MT Haryono (Mataram)



Penggunaan trotoar untuk kepentingan pribadi (perdagangan PKL) terlihat trotoar tertutup oleh tenda PKL di Peterongan



Penggunaan pembatas jalan untuk kepentingan pribadi (perdagangan) terlihat di Jl. Kartini adanya Pasar Burung di pembatas jalan

E. Private Display pada Kota Wonosobo

Kota Wonosobo merupakan kota pegunungan yang berhawa dingin. Meskipun kota kecil akan tetapi juga ada beberapa *private display* yang terbentuk di Kota Wonosobo ini.

Private Display yang terbentuk yaitu :

- 1) Terdapat beberapa bangunan yang berbeda dengan lingkungannya sehingga terbentuk tampilan pribadi
- 2) Banyak iklan dipasang sepanjang trotoar yang menandakan adanya kepentingan pribadi
- 3) Penggunaan trotoar sebagai tempat kepentingan pribadi (perdagangan) oleh para Pedagang Kaki Lima dan juga pengendara ojek



Bangunan empat lantai ini merupakan toko pakaian dan terlihat bentuk bangunan berbeda dengan bentuk sekitarnya



Pada Jl. Ahmad Yani terlihat ada sebuah bangunan menyerupai white house nya Amerika merupakan tampilan pribadi pada kawasan Jalan Ahmad Yani



Beberapa bangunan yang bersaing
menonjolkan kepentingan pribadinya
pada area komersial



Penandaan (sign) toko yang terlihat
menjorok di trotoar



Kepentingan pribadi PKL yang
menggunakan trotoar



Kepentingan pribadi Ojek yang
menggunakan trotoar untuk pos ojek

DAFTAR REFERENSI

- Eddy Dharmawan, Ir, M.Eng. 2005. *Analisa Ruang Publik Arsitektur Kota*. Badan Penerbit UNDIP: Semarang
- Eko Budiharjo. 1997. *Tata Ruang Perkotaan*. PT Alumni. Bandung
- Eko Budiharjo. 1997. *Lingkungan Binaan dan Tata Ruang Kota*. Andi Yogyakarta.
- Golany, Gideon. *New Towns*. Cities, New York. Cooper Hewitt Museum. 1982
- Kartono, Kartini. *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Penerbit Alumni, Bandung. 1976.
- Kevin Lynch. 1962. *The Image of The City*. The MIT Press Massachusette.
- Mansfield Sweet Inc. V. *Town of West Orange*. Supra
- Poerwadarminta, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. PN. Balai Pustaka, Jakarta. 1976.
- Paul Zucker, *Town and Square*
- Segoe, Ladislas. *Local Planning Administration*. Asosiasi Manager. Kota International. 1941.
- Sirvani, Hamid. 1996. *The Urban Design Process*. VNR Company Inc. New York
- Suwarjoko Warpani. *Analisis Kota dan Daerah*. ITB, Bandung. 1980.
- Wilson, A.G. *Urban and Regional Models in Geography and Planning*. John Wiley & Sons. 1974.

BIOGRAFI PENULIS



Hermawan, ST, MM, MT, IAI dilahirkan di Batang pada tanggal 21 Agustus 1976. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Arsitektur di Jurusan Arsitektur UNDIP Semarang tahun 1999. Pendidikan Master di bidang Manajemen diperoleh dari UNDIP tahun 2002. Pendidikan Master di bidang Urban Design yang diselesaikan tahun 2007 juga didapat dari UNDIP Semarang.

Saat ini aktif sebagai dosen tetap di Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) Wonosobo. Tugas yang diamanatkan UNSIQ saat ini sebagai Dekan Fakultas Teknik & Ilmu Komputer UNSIQ, Redaksi Jurnal Ilmiah Teknik Arsitektur UNSIQ, Tim Ahli Pusat Studi Perkotaan dan Pedesaan. Profesi lain sebagai tenaga profesional melalui Ikatan Indonesia (IAI) Jawa Tengah yang telah mengerjakan proyek-proyek baik proyek maupun pelaksanaan. Selain itu juga pernah menjabat sebagai anggota Majelis LPJK Daerah Jawa Tengah (2004-2007).

Aktif mengikuti berbagai forum dalam bidang arsitektur, penelitian-penelitian dan penulisan ilmiah. Beberapa buku yang telah ditulis yaitu Arsitektur dan Arsitek, Peran Arsitek dalam Pembangunan, Kajian Perancangan Arsitektur, Pengaruh Tata Ruang terhadap Motivasi Bekerja, Dampak Rekayasa pada Perubahan Fungsi Bangunan dan Metode Penelitian.

ISBN : 978-979-3463-19-3



978-979-3463-19-3

HERMAWAN JURUSAN ARSITEKTUR

BADAN PENERBIT
LEMBAGA PENELITIAN, PENERBITAN DAN
PENGABDIAN MASYARAKAT (LP3M)
UNIVERSITAS SAINS AL-QUR'AN (UNSIQ)
JAWA TENGAH DI WONOSOBO
Jl. Kalibeber Km,03 Wonosobo Telp. (0286)
321872, 5801095 Fax. (0286) 323737

UNIVERSITAS SAINS AL-QUR'AN (UNSIQ)