

KOTA BER-AROMA SURGA

Poerwadi

Jurusan Arsitektur, FTSP, Institut Teknologi Sepuluh Noverber Surabaya

e-mail : poerwadi22@yahoo.com

Abstrak

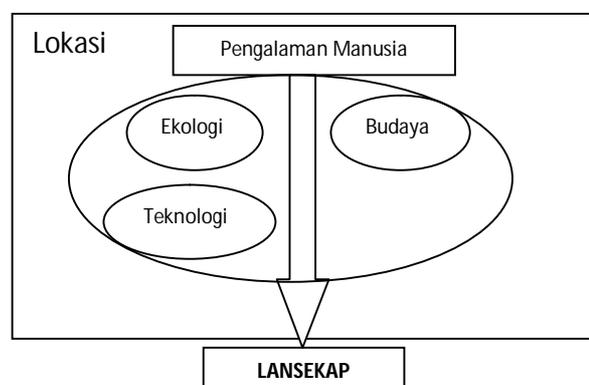
RUMAHku adalah SURGaku, sebuah ungkapan yang tepat. Kota adalah sebuah Rumah Besar, apabila rumah kita memiliki pintu masuk, ruang tamu, ruang tidur dan dapur maka kota juga memiliki gerbang masuk kota dari arah luar kota, area penerima berupa *rest area*, kawasan hunian sebagai tempat tinggal warga kota serta area komersial dan industri sebagai kegiatan produktif, tempat kerja/perkantoran, perdagangan. Rumah yang ideal mensyaratkan kejelasan-kelancaran akses masuk, pelayanan terhadap tamu-pendatang yang ramah-nyaman, ruang tidur-tinggal-hunian yang tenang, tidak berisik dan terasa tenteram-nyaman, sementara area produktif dapat ditolerir adanya kebisingan, keramaian, hiruk-pikuk suasana sibuk tetapi menyenangkan bagi aktivitas penghuni setiap hari. Kapasitas yang tidak seimbang terhadap intensitas aktivitas warga-penghuni, akan menimbulkan masalah kepadatan, kesesakan yang dapat memicu timbulnya konflik, kesemrawutan dan cenderung mengarah tindakan anarkis, kriminal akibat persaingan kepentingan antar warga kota. Bagaimana cara menumbuhkan rasa keindahan yang dapat membuat bersih hati dan pikiran terhadap diri sendiri, lingkungan, masyarakat dan seluruh warga kota. **Bersih** adalah rasionalistik untuk sifat-jawa ragawi, sehingga dapat dipikir atau dirancang. **Indah** lebih cenderung rasa, emosional yang non rasio, sementara **Tertib** merupakan hasil resultante rasio dan rasa yang diwujudkan dalam bentuk perilaku. Bagaimana rancangan lansekap ruang publik kota **berkarakter bersih-indah-tertib** sebagai solusi kondisi kota yang kurang kondusif. Lansekap dalam Arsitektur diartikan sebagai Ruang Luar, yaitu lingkungan luar (*outdoor room*) yang sengaja di rancang/rekayasa oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya, dengan cara membatasi alam. Batas ruang berupa elemen pembatas, *hardscape* dan *softscape*, sebagai elemen tetap (*fix*) atau tidak tetap/*mobile* (*non fix*). Contoh ruang publik kota berupa ruang jalan yang terbentuk oleh elemen pembatas *hardspace* yaitu massa bangunan di kedua sisi ruang jalan dan *softspace* yaitu elemen lansekap yang berada didalam ruang jalan tersebut. Solusinya adalah rancangan penataan elemen lansekap di area publik yang menghadirkan pesan spiritual.

Kata kunci : elemen lansekap; bersih; indah; tertib.

PENDAHULUAN

Landasan Teori

Lansekap adalah suatu tempat yang di desain dengan pengalaman berbeda, cara berbeda dan orang yang berbeda dalam waktu berbeda pula (Wiley John,Sons,*Introduction to Landscape Design*,2001).



Sumber : Wiley John, Sons, inc. *Introduction to Landscape Design*
Second edition, 2001

Menurut Robert Redfield dalam bukunya *Peasant, Society and Culture* (1956), digambarkan perbedaan antara budaya klasik dan rakyat, yaitu tradisi yang dipelajari dan tradisi yang populer. Amos Rapoport dalam bukunya *House Form and Culture* (1969) menyadari perbedaan budaya klasik dan rakyat sesuai dengan bagaimana hal-hal tersebut terbangun dalam lansekap. Contoh, munculnya tradisi pembangunan tugu adalah untuk mempengaruhi rakyat akan kekuatan pelindung. Nilai budaya setempat (*local cultural*), dapat digunakan sebagai pengetahuan desain dalam menciptakan estetika bagi warga lokal yang dapat memberikan makna budaya terbaik bagi masyarakat luas dan akan menghasilkan lansekap yang lebih kaya, membangkitkan ingatan, serta bersinergi dengan makna lansekap itu sendiri.

D.W. Meinig menyatakan bahwa “lingkungan menyokong kita sebagai makhluk hidup; lansekap menunjukkan pada kita sebagai budaya; lansekap ditegaskan oleh penglihatan dan interpretasi dari pemikiran kita”. Lansekap yang ditempati oleh manusia merupakan arsip, menjelaskan tentang budaya, (D.W.Meinig,*The Interpretation of Ordinary Landscape*, 1979), kita dapat membaca lansekap seperti halnya membaca buku. Budaya apapun dapat terbaca riwayat hidupnya sebagai penemuan jati diri.Lansekap biasanya sulit untuk dibaca karena 2 hal, yaitu : membingungkan, karena berkembang sebagai upaya bersaing, sering terjadi pertentangan pengaruh dan kekuatan yang berubah sepanjang waktu serta diajarkan fokus dalam isu besar yang ada, tidak merasakan bentuk yang merupakan esensi dari lansekap dan tidak memeriksa alam yang tidak terkontrol di sekitar kita. Desain yang lebih peduli akan budaya apapun, dapat dimulai dengan membaca riwayat budayanya, yaitu lansekapnya. Aksioma lansekap sebagai “petunjuk budaya” dalam membaca budaya lansekap, selalu diingat apakah yang kita lihat merupakan tradisi kedaerahan/lokal ataukah *grand tradition*. Desain lansekap dan pendidikan desain, sebagian terbesar menginterpretasikannya. “membaca” artefak/ membaca lansekap, perlu diingat bahwa yang dibaca adalah elemen fisik bukan sebagai bentuk abstrak, tetapi sebagai ekspresi dari keadaan dan pengaruhnya. Aksioma Geografi pemahamannya berkaitan dengan geografi atau konteks lokasinya. Interpretasi mengenai elemennya harus sebanyak mungkin merespon keadaan karakteristik fisik elemen itu sendiri, karakter dialek lansekap dan fakta bahwa masyarakat lebih memilih lansekap *open-ended* yang memiliki banyak makna. Meinig dalam bukunya “*The Beholding Eye: Ten Versions of the Same Scene*”(1979), menyatakan bahwa lansekap dirancang tidak hanya apa yang terlihat oleh mata, tetapi juga yang apa yang ada di dalam pemikiran kita. Sepuluh versi persepsi yang dijelaskan oleh Meinig, memperlihatkan interpretasi lansekap yang cenderung dirasakan oleh manusia, diantaranya :

1. Lansekap sebagai Alam; mempertunjukkan alam lebih dominan, sedangkan manusia sebagai subordinatnya.
2. Lansekap sebagai Habitat; persepsi ini mempertunjukkan lansekap sebagai rumah bagi manusia. Pendekatannya adalah lahannya merupakan tempat bekerja bagi manusia, dan manusia berinteraksi dengan alam, menerima bentuk dasar alam itu sendiri atau mengubah bagian dari alam tersebut menjadi penambah kualitas kehidupan manusia.
3. Lansekap sebagai Artefak; persepsi ini merupakan penglihatan anthropomorphic (Penglihatan yang dilihat manusia sebagai bentuk utama), terlihat dalam lansekap sebagai kesatuan yang diciptakan oleh manusia.
4. Lansekap sebagai Sistem; berkembang sejak 1930-an, manusia dan alam adalah ungkapan dari kesatuan sistem tunggal. Perancang yang menerapkan persepsi ini mengikuti “manajemen sistem” untuk diterapkan dalam desain, dimana dalam rancangannya aktif dalam penaksiran sistem, perencanaan dan desain yang berorientasi dengan sistem, penerapan serta kelengkapan ekologi dan pengaruh sistem manusia.
5. Lansekap sebagai sebuah Masalah; persepsi ini mempertunjukkan lansekap sebagai situasi yang butuh untuk dikoreksi. Penglihatan ini cenderung berlaku untuk keduanya yakni alam dan unsur buatan manusia pada lansekap. Permasalahan lansekap yang dimaksud meliputi penipisan ozon, polusi air, kejahatan urban, rumah yang ditinggalkan, pantai yang rusak, dan sebagainya. Kemudian perancang dalam melihat permasalahan tersebut sebagai pengaplikasian akan kemampuannya yang profesional, pengetahuan ilmiah, dan kesensitifan estetika untuk mengoreksi kerusakan lingkungan.

6. Lansekap sebagai Kekayaan; berdasarkan persepsi lahan “milik” masyarakat. Lahan tersebut dinilai berharga apabila memiliki potensi investasi yang tinggi.
7. Lansekap sebagai Ideologi; persepsi ini mempertunjukkan lansekap sebagai simbol dari nilai, ide, aspirasi, harapan dan mimpi dari sebuah budaya.
8. Lansekap sebagai Sejarah; Lansekap sebagai dokumen sejarah yang kompleks mengenai aktifitas alam dan manusia, pada lokasi tertentu, terlihat sebagai kumpulan rekaman dan kronologi yang terdokumentasikan, segala sesuatunya dirancang berdasarkan waktu dan sekuen.
9. Lansekap sebagai Tempat; merupakan gambaran kegejalaan, tidak fokus pada elemen lansekap, tetapi lebih mencakup seluruh elemen untuk menyusun konsep gestalt. Fokus pada perasaan secara psikologis, rasa dan suasana dari sebuah tempat; kekayaan akan struktur yang membangkitkan dan kemampuannya untuk selalu diingat.
10. Lansekap sebagai Estetika; menunjukkan kualitas nilai artistik dari sebuah perancangan lansekap

PEMBAHASAN

Manusia, Sikap, Dan Persepsi Terhadap Lansekap

Dalam mempelajari manusia, sikap, dan persepsi serta hubungannya dengan lansekap, terdapat tiga analisa: 1) analisa mengenai isu-isu utama yang mempengaruhi sikap manusia yang tampak dalam gestur lansekap, 2) analisa mengenai kecenderungan sikap, persepsi, dan ekspresi dalam sejarah, dilihat dari konteks lingkungan dan sosial yang berbeda, 3) analisa mengenai implikasi teori baru dan tradisi desain pada lansekap. Pandangan umum (paradigma) sangat mempengaruhi cara kita memandang sebuah lansekap. Di dunia banyak sekali paradigma yang beragam sesuai keadaan masyarakatnya, dan supaya lebih mudah dimengerti dibagi menjadi beberapa kategori:

1. Interrelasi yang harmonis
Pandangan ini menerima hubungan dan saling ketergantungan antar semua elemen alam secara jujur dan indah.
2. Pemikiran banyak-jendela
Manusia yang memiliki pemikiran ini menganggap seseorang harus melihat dunia lewat “jendela”nya sendiri. Artinya, seseorang harusnya menangani sesuatu hal yang bidangnya mereka kuasai, membiarkan orang lain menangani bidang lain sesuai kemampuannya.
3. Mindset positif
Positivisme mengurangi kerumitan hingga level yang paling simpel sehingga suatu permasalahan bisa dimengerti secara keseluruhan.

Pandangan tradisional mengenai hubungan manusia dan lingkungannya adalah alam menguasai manusia, setiap unsur memiliki “roh”. Pandangan ini secara modern dinamakan pandangan *ekologi lansekap* di mana manusia merupakan bagian dari alam yang dinamis beserta prosesnya. Pandangan *anthroposentrik* (berpusat pada manusia), manusia dominan terhadap alam dan alam hanya berfungsi sebagai fasilitator. Alam ada untuk digunakan dan dieksploitasi oleh manusia.

Kebudayaan adalah hubungan antar manusia dalam suatu hubungan sosial adalah *individualisme* dan *komunalisme*. Individualisme, seseorang berhak membuat keputusan asalkan tidak mengganggu hak orang lain, semua orang bertanggung jawab atas diri sendiri. Gap antara dua jenjang ekonomi sangat besar. Pandangan ini mendukung lansekap yang individualistik, terbuka, dan rumit, sedangkan komunalisme, sebuah komunitas memiliki kuasa untuk mengatur sikap dan keputusan pada individu di dalamnya, sehingga keadaan seseorang mempengaruhi keadaan orang lain. Keburukannya, semakin banyak tindak kriminal dan anarkis akibat tekanan urban meningkat. Seseorang dengan pemikiran waktu jangka pendek cenderung mengeksploitasi sumber daya untuk keuntungan langsung, seseorang dengan pemikiran jangka panjang menyisakan sebagian energi untuk dikembalikan pada sistem dan membuat sistem tersebut terus berlangsung.

Pemikiran tentang waktu menurut kultur, sebagian kebudayaan mempercayai *ritme universal* atau fluktuasi antara dua kutub ekstrem dan waktu/masa/zaman adalah sesuatu bersifat siklus tanpa batas. Konsep yang terkenal dari pemikiran ini adalah Yin dan Yang. Kebudayaan lain mempercayai *waktu linear* yaitu sesuatu yang selalu berjalan ke depan. Pemikiran ini memisahkan

masa lalu, masa kini, dan masa depan sebagai tiga hal yang sangat berbeda (bukan siklus). Hubungan manusia dengan lingkungannya selalu berubah seiring perubahan sikap (attitude).

G. Tyler Miller, Jr mengategorikannya menjadi empat etika penggunaan tanah: 1) etika ekonomi (tanah dianggap sebagai sumber daya ekonomi), 2) etika preservasi (tanah dipakai sebagai media preservasi alam), 3) etika multi-guna seimbang (suatu tanah dipakai untuk beberapa kegunaan sekaligus), dan 4) etika ekologis (penggunaan tanah sebagai penyeimbang kehidupan). Masyarakat timur lebih cenderung melihat segala sesuatu melalui persepsi filosofi kekuatan yang saling berlawanan. Yin dan Yang, god & evil. Konsep bahwa “manusia diciptakan Tuhan untuk hidup dalam jangka waktu tertentu” menyebabkan pemikiran yang berorientasi pada goal/tujuan dan dilakukan secara jangka pendek. Konsep Zen di Asia yang menyatakan hidup sebagai dialog yang selalu berjalan menyebabkan pemikiran jangka panjang dan keinginan untuk memaksimalkan kualitas lingkungan. Kepercayaan bahwa manusia dan alam itu satu dan saling mempengaruhi. Roh terdapat pada semua elemen dunia dan manusia meminta pada roh yang terdapat di elemen-elemen alam untuk perburuan yang sukses, panen yang melimpah, dan pertahanan dalam perang. Tuhan adalah pencipta seluruh alam semesta, termasuk bumi dan manusia, serta alam adalah dua hal yang berbeda, manusia lebih tidak akrab dengan alam, hanya Tuhan yang bisa mengontrol apa yang terjadi di alam.

Kekuatan kultur, lingkungan, dan teknologi membentuk suatu “bangunan/bentukan”. Bentuk ini tergantung pada intensitas masing-masing kekuatan, sumber daya yang mampu mengolahnya dan budaya pengolahannya. Kultur yang berbeda memiliki ekspresi yang berbeda. Ekspresi suatu kultur dapat mendeskripsikan kekuatan yang dimilikinya. Di sisi lain, suatu kultur dapat membuat suatu bentuk yang dipakai untuk mempreskripsikan (menentukan) kekuatan yang ingin dimiliki.

1. *Sensate value system* memiliki satu kutub ekstrem; berorientasi pada materi sebagai kenyataan mutlak, persepsi indera adalah kebenaran dan pengetahuan, dan fenomena spiritual adalah ekspresi unik dari suatu materi nyata.
2. *Ideational value system* memiliki doktrin bahwa kenyataan itu lebih dari sekedar dunia material, dan pengetahuan berada pada kesadaran batin.
3. *Idealistic value system* adalah jembatan diantara dua sebelumnya, di mana kenyataan berada pada dunia material dan spiritual.

Contoh ekspresi dari sistem nilai ini adalah masa Renaisans abad ke-15. dimana kenyataan dan keindahan material serta spiritual digabungkan menjadi satu, suatu sinergi dicapai oleh filosofi, seni, sains, manusia, serta teknologi. Implikasi dalam disain lansekap semua makhluk hidup pasti memodifikasi lingkungannya.

Masyarakat dunia sekarang memiliki banyak cacat yaitu kriminal, stress, meningkatnya penyakit seperti jantung, kanker, dan stroke, indikasi dari kultur yang tidak sehat secara psikologis, salah satu penyebabnya adalah desain lingkungan urban / urban lansekap yang tidak sesuai dengan kebutuhan pemakainya. Masyarakat kontemporer masa kini telah menerima ekonomi sebagai unit pengukuran universal. Kenyamanan fisiologis adalah tidak adanya perasaan stres fisiologis, ada dalam rentang suhu tertentu, radiasi, kelembaban, dan kecepatan angin yang dianggap akan menyenangkan. Karena suhu lingkungan meningkat, atau kegiatan yang meningkat akan meningkatkan suhu internal, menguapkan pendinginan (keringat) pada permukaan kulit meningkat untuk menghilangkan panas tubuh. Kecepatan gerak udara meningkat atau menurun kelembaban dapat mengurangi stress yang disebabkan oleh meningkatnya suhu eksternal dengan meningkatkan manfaat dari pendinginan evaporative, salah satu tujuan utama dari perteduhan adalah untuk mengontrol lingkungan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan fisiologis. Masing-masing daerah memiliki kombinasi sendiri radiasi matahari musiman (insolation), suhu sekitar, kelembaban dan kecepatan angin.

Teori perencanaan kota (*figure & ground*) menekankan bahwa penataan kawasan berdasar pola *solid-void*, yaitu hubungan antara massa dengan ruang antar massa. Penataan kawasan juga harus memperhatikan pola hubungan dan keterhubungan antar *nodes*, sehingga tercipta emphasis berupa sebuah landmark (*teori linkage*). Kawasan harus memiliki ciri khas yang mudah dikenali sebagai *place* atau tempat yang berkarakter (*teori place*). Rancangan lansekap terkait *path*, *edge*,

district, landmark dan *nodes* sebagai elemen pembentuk citra kota (*image of the city*, Kevin Lynch, 1974).

Perancangan elemen perkotaan diklasifikasi menurut kategori (Hamid Shirvani, 1985), tata guna lahan, bentuk & massa, sirkulasi & parkir, ruang terbuka, area pedestrian/pejalan kaki, penanda arah konservasi dan penunjang aktivitas.

KESIMPULAN

Keselarasan hubungan antar elemen akan menghasilkan tampilan ruang kota yang ideal. Sekuen ruang kota diawali sejak gerbang masuk kota, sebagai wujud pintu masuk yang mencerminkan siapa penghuninya. **Pesan spiritual** tampilan bentuk fisik gerbang sesuai pendekatan seni Islam, seyogyanya tidak menghadirkan wujud fisik citra makhluk hidup, hewan ataupun manusia. Ruang terima tamu ditemukan setelah pintu masuk kota, diwujudkan sebagai ruang terbuka/*rest area*, merupakan wadah/*place* tempat interaksi antara tamu/pendatang dengan warga kota sebagai tuan rumah guna **menjalin silaturahmi** melalui layanan fasilitas kuliner khas lokal serta kelengkapan tempat ibadah sebagai **wujud ketaqwaan** pengguna ruang. Keindahan Islam dihadirkan dengan elemen alami : tanaman bunga beraroma harum, air jernih yang selalu bergerak/mengalir di sirkulasi dengan tebaran batu kerikil dan kehidupan satwa air (*a means of refreshment or diversion*).

Konsep filosofis bersih-indah-tertib perlu diterapkan dalam perancangan elemen perkotaan dimana; **Bersih** adalah rasionalistik untuk sifat-jiwa ragawi, sehingga dapat dipikir atau dirancang; **Indah** lebih cenderung rasa, emosional yang non rasio; sementara **Tertib** merupakan hasil resultante rasio dan rasa yang diwujudkan dalam bentuk perilaku. Bilamana perancangan elemen kota didasarkan filosofi ini, maka akan dapat diterima nalar, dapat dirasakan maknanya sebagai citra kawasan sehingga akan diikuti dengan perilaku warga/pengguna ruang kota yang konstruktif/tidak destruktif.

DAFTAR PUSTAKA

Ashihara, Yoshinobu; 1960, *Exterior Design in Architecture*.

Lynch, Kevin, 1974, *Image of the city*.

Shirvani, Hamid, 1985, *The urban design process*.

Wiley John, Sons, inc., 2001, *Introduction to Landscape Design, Second edition*, New York