

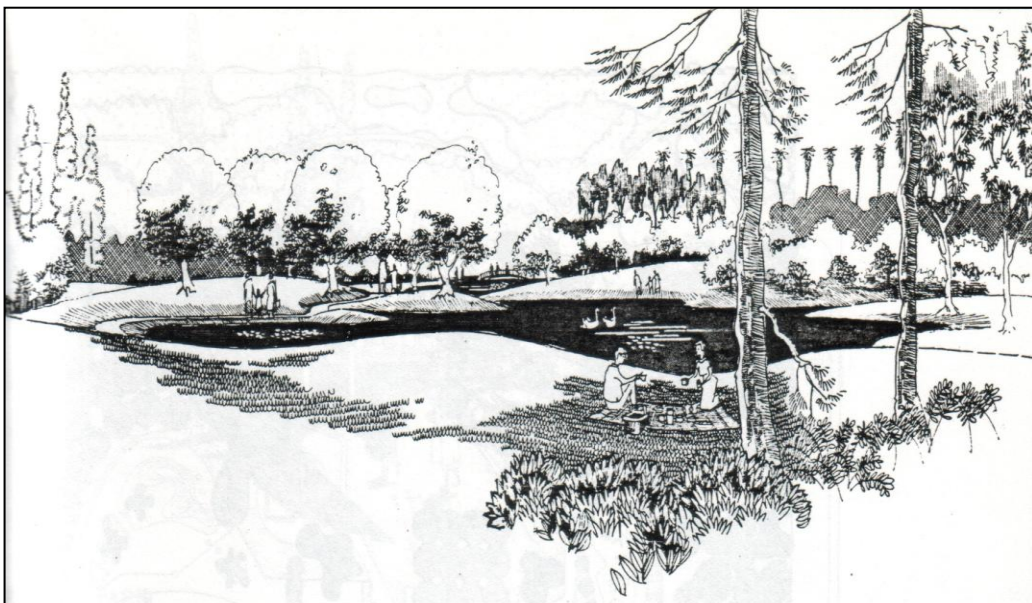
UNSUR-UNSUR PERANCANGAN LANSEKAP

Dalam menata suatu lansekap perlu diperhatikan unsur-unsur perancangan lansekap. Unsur perancangan yang perlu diperhatikan antara lain adalah: titik, garis, bentuk, bidang ruang, warna, tekstur dan cahaya.

A. TITIK

Unsur titik dalam suatu rancangan lansekap dapat diartikan secara visual ataupun secara imajinatif/symbolik. Terdapatnya unsur titik yang berdiri sendiri di dalam suatu lansekap akan menarik perhatian. Titik seperti ini dapat diwujudkan dalam bentuk penempatan titik lampu taman yang berdiri di tengah hamparan rerumputan. Penempatan unsur titik dalam lansekap dapat juga dengan menanam vegetasi yang menjulang tinggi diantara vegetasi yang rendah misalnya rumpun palem merah yang menjulang diantara tanaman ground cover. Unsur titik dalam lansekap dapat juga disimbolkan melalui pertemuan antara beberapa jalur jalan setapak. Akan lebih menonjol jika pada titik pertemuan ini diletakkan vegetasi yang vertikal.

Namun demikian perlu diperhatikan bahwa penempatan unsur titik dalam suatu lansekap harus dipertimbangkan jumlahnya, karena jika terlalu banyak maka unsur titik yang berfungsi sebagai titik pemaku perhatian akan hilang.



B. GARIS

Kumpulan titik yang memanjang akan merupakan sebuah garis. Di dalam rancangan lansekap, elemen-elemen pendukungnya akan tampil dalam bentuk garis-garis yang secara menyeluruh merupakan kesatuan yang akan menunjukkan citra dan kesan sebuah lansekap.

Ketinggian tanaman dan perbedaan ketinggiannya merupakan suatu garis. Tepi-tepi koloni tanaman akan tampak juga sebagai garis. Kanopi, percabangan, batang, pohon, barisan pepohonan, semuanya menunjukkan suatu garis. Bahkan tanaman secara individu misalnya pada jenis palem, lili paris, cemara lilin, penampilannya lebih menonjolkan unsur garis.

Elemen-elemen keras seperti batuan, pagar, tebing, kolam, lampu taman, gazebo dan elemen lansekap yang lain tidak akan lepas menampilkan unsur garis.

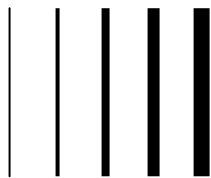
Garis-garis dalam keabstrakannya memiliki tekanan-tekanan tertentu terhadap perasaan intelegensia manusia. Garis dapat mengarahkan pergerakan, mengarahkan pandangan, ciri batas dan menegaskan pola.

Bentuk dan arah garis mempunyai kesan tersendiri. Garis lurus memberikan kesan yang pasti, garis terputus-putus mengesankan keraguan, garis lengkung mengundang gerakan yang lambat. Beberapa bentuk garis dalam hubungannya dengan pergerakan antara lain: bergelung-gelung (*meandering*), menyimpang (*discursive*), melingkar (*circuitous*), berliku-liku (*looping*), zig-zag, berupa busur, hiperbolik, sentrifugal dan sentripetal.

Sifat pergerakan yang ditampilkan dapat berupa: menghaluskan (*soothing*), mencengangkan (*startling*), mengagetkan (*shocking*), mematahkan (*baffling*), logis (*logical*), bertahap (*sequential*), bersifat maju (*progressive*), bertingkat (*hierartic*), lurus (*liniear*), bergelombang (*wavelike*), mengalir (*flowing*), bercabang (*branching*), menyebar (*diverging*), mengumpul (*converging*), ragu-ragu (*timorous*), kuat (*forceful*), meluas (*expanding*), berkerut (*contracting*).

Contoh-contoh di atas dengan sifat dan penerapannya di lapangan dalam penyusunan elemen-elemen lansekap, baik itu elemen lunak seperti tanaman dan elemen keras pendukung lansekap akan menimbulkan karakter atau sifat dan suasana yang berlainan sesuai dengan sifat-sifat garis tersebut. Oleh karenanya dalam menata lansekap, kecermatan dalam membuat garis-garis sangat mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas lansekap yang tercipta.

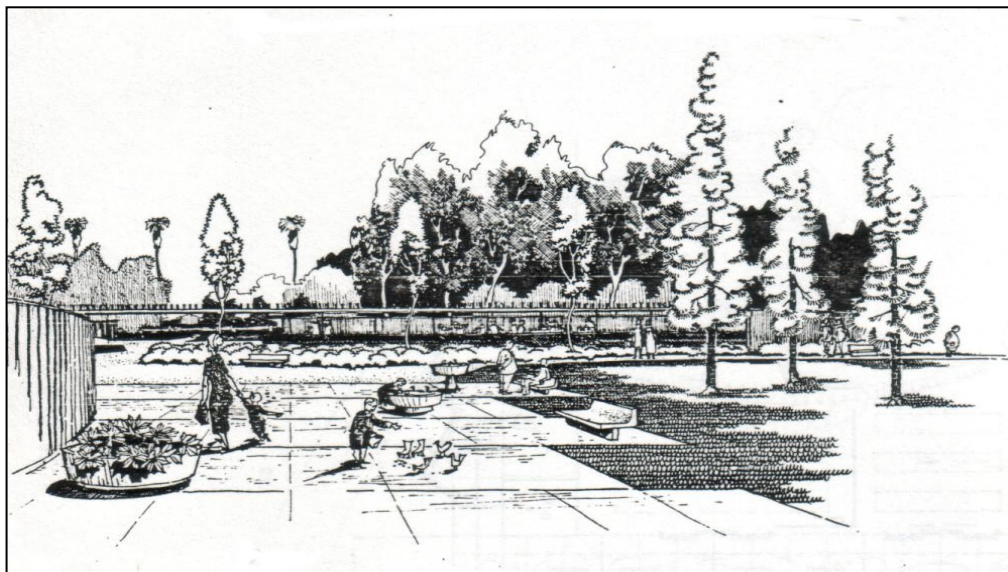
1. Garis Vertikal



Garis vertikal dalam suatu lansekap dapat dikenali dalam bentuk-bentuk seperti tiang bendera, tiang lampu, batang pohon palem raja atau benda-benda yang berdiri tegak menjulang.

Ekspresi yang dapat ditangkap dari garis-garis vertikal ini adalah kesan keagungan, kokoh, jantan, resmi dan cenderung menunjukkan ketinggian tempat. Watak garis-garis vertikal ini adalah:

- ☞ Memberikan aksentuasi pada ketinggian
- ☞ Tegak dan gagah
- ☞ Kaku, formal, tegas dan serius

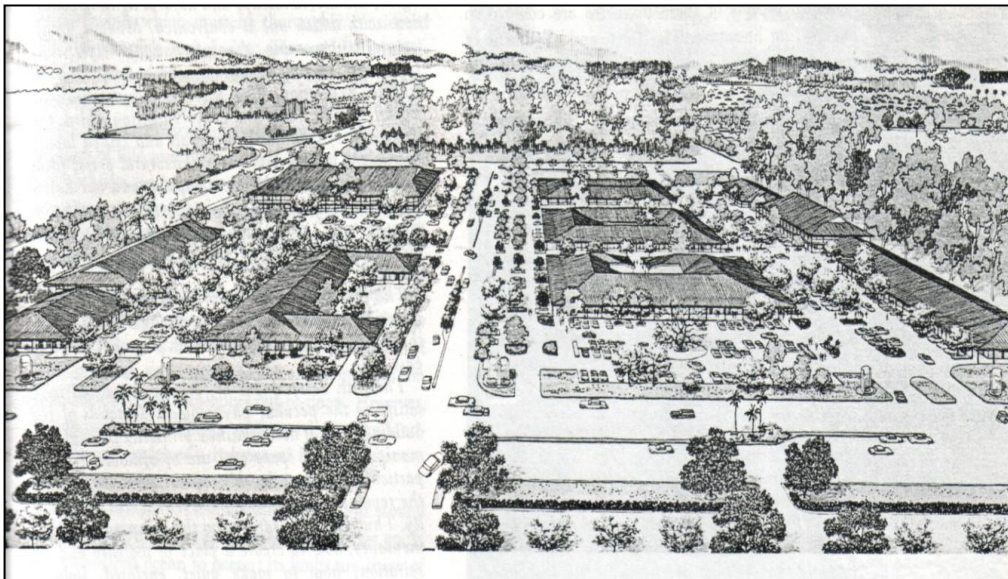


2. Garis Horizontal

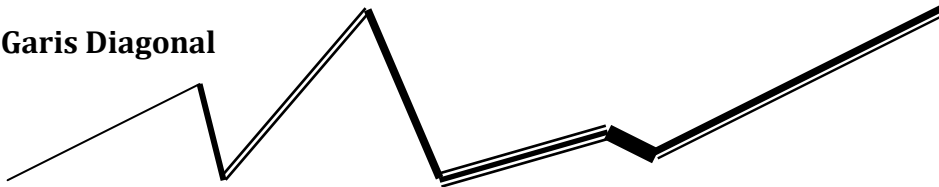


Dalam suatu lansekap garis-garis horizontal dapat dikenali misalnya dengan deretan anak tangga yang lebar memanjang atau barisan tanaman semak-semak yang rendah yang ditanam berbaris.

Garis horizontal memberikan ekspresi tenang, santai dan cenderung memperlebar ruangan. Jika suatu lansekap didominasi oleh unsur garis horizontal maka kesan ruang yang didapat akan bertambah lebar, membesar, meluas dan terkesan lapang.



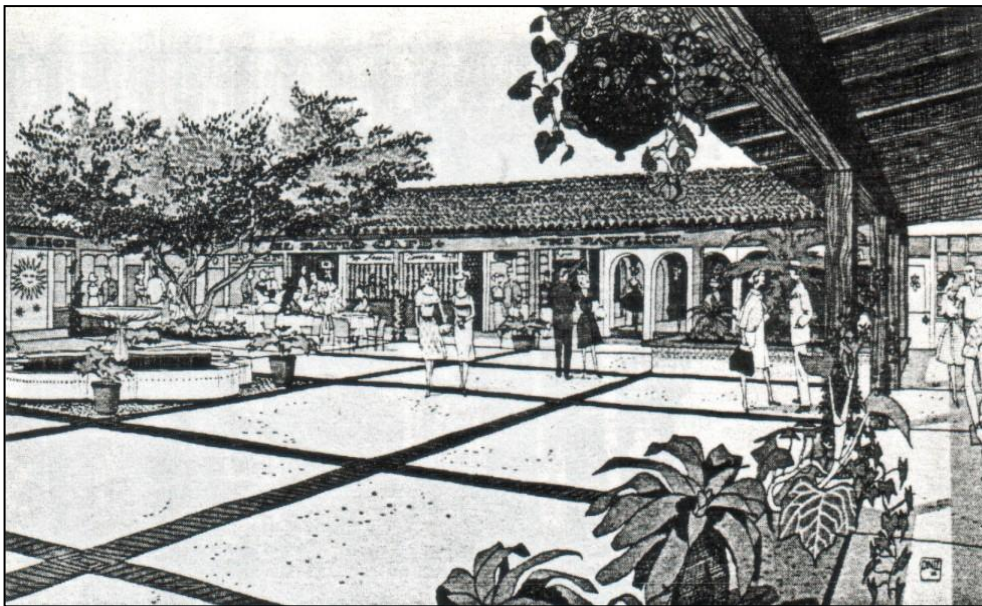
3. Garis Diagonal



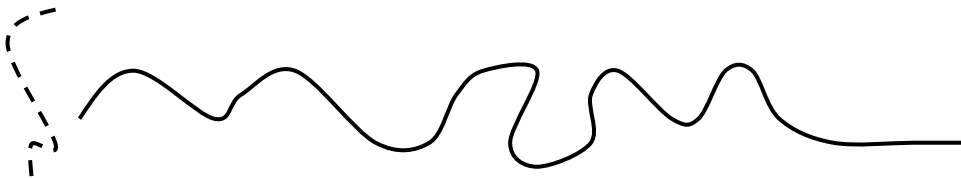
Dalam suatu lansekap garis-garis diagonal dapat dikenali dengan jelas pada pagar pembatas yang dapat terbuat dari bilah-bilah kayu atau batang-batan besi/baja staites yang dipasang berjajar dalam posisi miring.

Garis Diagonal memberikan ekspresi aktif, gerak dinamis, pandangan mata ditarik kuat untuk mengikutinya sehingga garis diagonal sering digunakan untuk suatu maksud yang meminta perhatian atau sebagai daya tarik visual. Secara umum karakter garis diagonal adalah:

- ☞ Dinamis, (berada dalam posisi gerak)
- ☞ Tidak tenang
- ☞ Mendekatkan jarak dan sensasional

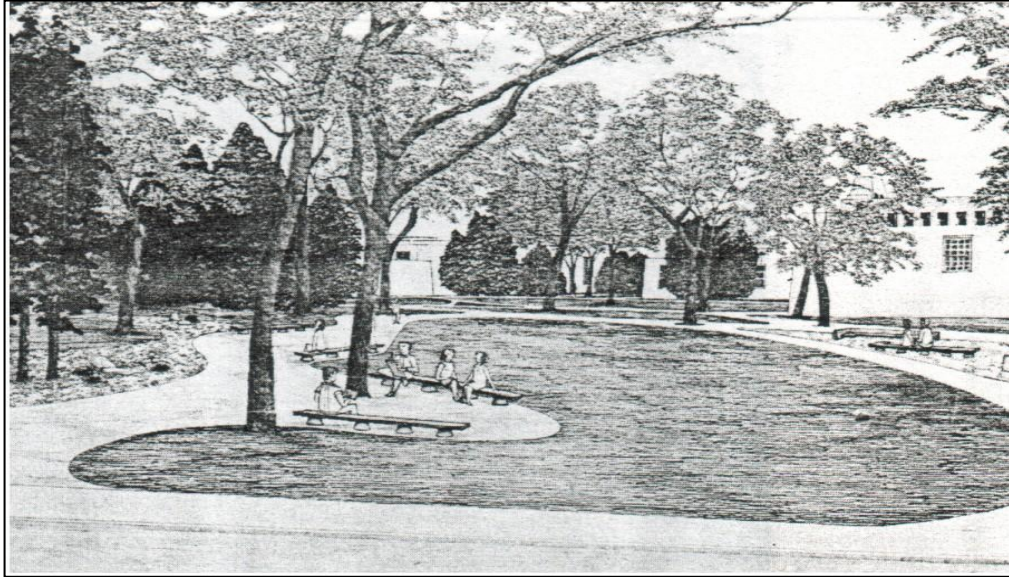


4. Garis Lengkung



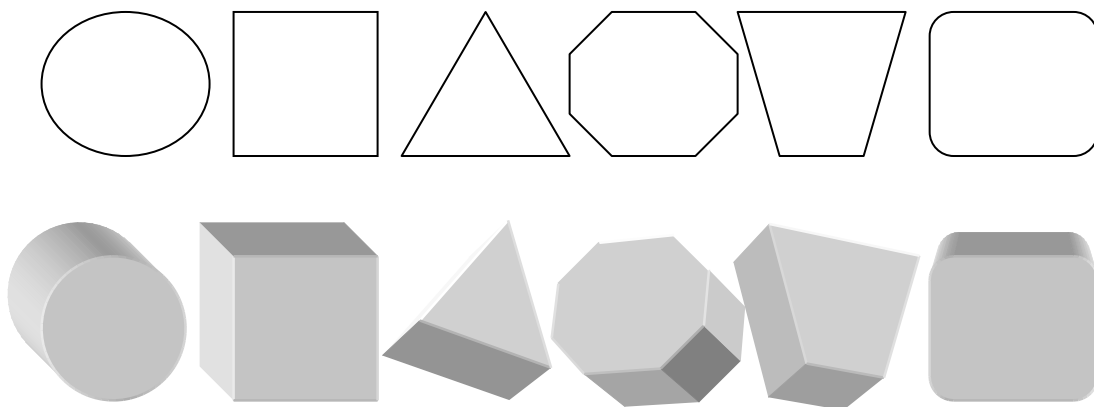
Dalam suatu lansekap banyak ditemui garis-garis lengkung seperti belokan jalan setapak dan deretan tanaman semak yang disusun berkelok-kelok melingkar. Ekspresi yang ditimbulkan dari garis lengkung ini adalah memberi kesan lebih akrab dan romantis. Terdapat banyak variasi garis lengkung, seperti lengkung ke atas, lengkung ke bawah, dan lengkung

berombak. Kombinasi garis-garis lengkung akan menciptakan suasana keceriaan dan kegembiraan.



C. BENTUK.

Bentuk adalah rangkaian dari titik dan garis. Bentuk dapat berupa bentuk dua dimensi atau bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya.



Bentuk merupakan unsur perancangan yang paling dikenal dan banyak ditekankan penggunaannya. Secara umum bentuk-bentuk tersebut dapat dikelompokkan pada bentuk lurus, bersudut dan lengkung:

- ☞ Bentuk lurus seperti segi empat, kotak, kubus
- ☞ Bentuk bersudut seperti segi tiga, segi lima, piramid
- ☞ Bentuk lengkung seperti lingkaran, bola, silinder

Ekspresi yang dimunculkan dari unsur bentuk dipengaruhi dan ditentukan oleh garis pembentuknya, apakah garis lurus vertikal, diagonal, horizontal, lengkung atau kombinasi dari masing masing garis tersebut. Seperti halnya garis, maka bentuk pun mempunyai sifat-sifat yang dapat memberi kesan atau perasaan tertentu kepada manusia.

Sifat atau karakter dari tiap bentuk masing-masing memberikan kesan tersendiri seperti:

- ☞ Bentuk kubus atau persegi baik dua dimensi atau tiga dimensi memberikan kesan: statis, stabil, formal, mengarah ke arah monoton dan masif (solid)
- ☞ Bentuk segitiga dan yang meruncing memberi kesan: aktif, energik tajam serta mengarah.
- ☞ Bentuk bulat atau bola memberikan kesan: tuntas, bulat, selalu bergerak dan tidak stabil.

Suatu komposisi dalam lansekap dapat merupakan gabungan dari ketiga bentuk di atas. Variasi bentuk dapat timbul akibat dari kondisi topografi, cuaca, komunikasi modern dan juga tergantung pada bentuk-bentuk lama. Adapun bentuk-bentuk baru dihasilkan dari inspirasi atau gagasan-gagasan tiba-tiba yang disesuaikan dengan keadaan lokal dan juga mungkin sebagai perwujudan atau pemecahan masalah yang ada.

Beragam bentuk dalam suatu perencanaan dan perancangan lansekap mempunyai makna, arti atau kesan tersendiri. Merencanakan dan merancang unsur-unsur bentuk harus dilakukan dengan hati-hati agar perancangan suatu obyek dapat sesuai dengan fungsinya, efektif, serasi dan estetis.

D. BIDANG

Fungsi bidang dalam arsitektur adalah pelindung dan pembentuk ruang. Dalam perencanaan dan perancangan lansekap dibedakan atas bidang dasar, bidang pembatas, dan bidang atap.

1. Bidang Dasar

Bidang dasar dalam arsitektur lansekap yang dimaksud adalah dasar permukaan tanah. Bentuk bidang permukaan tanah bermacam-macam. Dalam skala makro, bidang dasar dapat berupa muka tanah bukit bergelombang, muka tanah padang rumput rata. Dalam skala mikro dapat berupa muka tanah berpasir, tanah rata.



2. Bidang Pembatas

Bidang pembatas/dinding dalam skala mikro berupa dinding susunan punggung bukit, dinding batuan terjal, susunan bangunan tinggi. Dalam skala mikro dapat berupa komposit tanaman, berupa susunan pohon atau semak. Dapat pula bidang berbentuk susunan pasangan batu-bata.

Bidang pembatas membatasi suatu daerah penggunaan tertentu, mengontrolnya dengan unsur-unsur yang bersifat masif maupun ringan

seperti dinding batu bata, beton atau cabang-cabang pohon yang disejajarkan.

Unsur pembatas dapat berupa suatu yang kasar dan alamiah seperti dinding cadas, namun dapat juga merjpakan usur yang berbeda dari alam seperti panel dari kayu, gelas/kaca maupun lain yang dipergunakan untuk pemagaran. Dari berbagai bahan tersebut, terutama yang harus diperhatikan adalah bahwa unsur-unsur tersebut harus benar-benar sesuai dengan maksud penggunaannya dalam suatu ruang.

Fungsi bidang pembatas adalah:

☞ Pemberi arah dan suasana

Deretan pohon yang diatur dan direncanakan dapat memberikan informasi kepada kita tentang kompleks apa yang sedang dikunjungi. Apakah sebuah kompleks perpustakaan atau kompleks ketentaraan dan lainnya

☞ Sebagai penerang

Pagar dapat memperkuat, mengubah dan membentk pola lalulintas dalam ruang. Sebagaimana dapat dirasakan pada sebuah gerbang masuk suatu kompleks perumahan yang mengesankan seakan-akan berkata “ikuti jalan ini” atau teras suatu pintu masuk seakan berkata “datanglah beristirahat dan diam di sini”

☞ Sebagai pengontrol

Elemen vertikal penting sebagai unsur yang mengontrol angin, cahaya, temperatur dan suara. Unsur ini dapat digunakan untuk mengubah dan membelokkan angin serta mengatur banyaknya cahaya atau mengeliminirnya.

☞ Sebagai penutup efektif

Dalam usaha mencapai ruang privacy atau untuk keamanan.

3. Bidang Atap

Bidang atap/penutup dalam skala makro berupa hamparan awan, cakrawala. Dalam skala mikro berupa susunan tajuk pohon, atap pergola dan atap.

E. RUANG

Yoshinobu Ashihara dalam buku *Exterior Design in Architecture* (1986) berpendapat bahwa: “Ruang pada dasarnya terbentuk oleh hubungan antara suatu benda (obyek) dengan seorang manusia yang merasakan benda tersebut. Hubungan ini terutama ditentukan oleh penglihatan, meski dapat juga dipengaruhi oleh pendengaran dan perabaan”.

Ruang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik secara psikologi emosional maupun secara dimensional. Pada dasarnya ruang terbagi menjadi ruang dalam dan ruang luar. Ruang dalam adalah suatu tempat yang dibatasi oleh tiga buah bidang yaitu bidang lantai (*the base plane*), dinding (*the vertical space divider*) dan atap (*the overhead plane*). Sedangkan ruang luar dapat dikatakan sebagai ruang tanpa atap. Lantai ruang luar dapat terdiri dari hamparan tanah, rumput, bebatuan, aspal dan lain sebagainya. Bidang dinding dapat berupa deretan pepohonan, tebing-tebing tinggi, dinding bangunan di sekitarnya, pagar kawat berduri, tembok, bambu dan sebagainya.

Masih menurut Yoshinobu Ashihara (1986) ruang luar adalah suatu ruang yang diciptakan dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan sebuah bingkai, dan bukan alam itu sendiri yang meluas dengan tak terbatas.

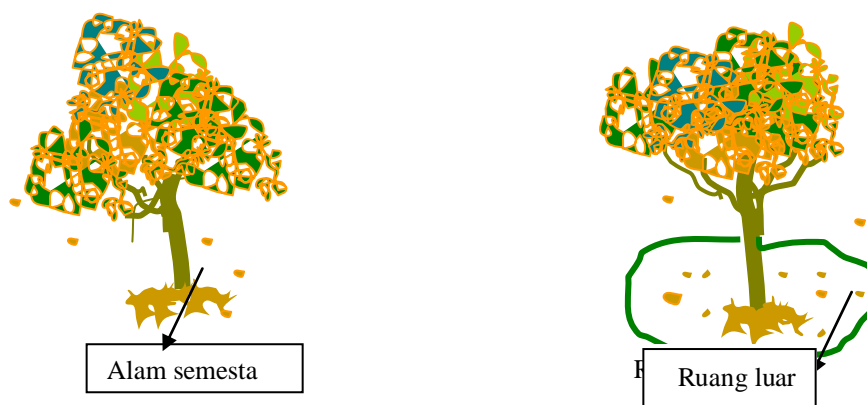
Ruang sering tercipta karena ketidaksengajaan misalnya, sebuah keluarga yang sedang ber tamasya membentangkan selambar tikar pada suatu lapangan terbuka, maka di tempat itu muncul suatu tempat untuk kesenangan keluarga, suatu ruang yang tercipta dari alam, tetapi apabila tikar tersebut dilipat maka di tempat itu tidak terdapat apa-apa lagi kecuali lapangan terbuka

itu sendiri. Apabila sepasang kekasih membentangkan payung di bawah siraman air hujan, maka di bawah payung akan tercipta suatu ruang bagi mereka berdua, dan bila payung itu dikuncupkan, ruang tersebut kembali lenyap. Apabila di suatu lapangan terbuka terdapat seorang tukang obat yang sedang menjajakan dagangannya dan kemudian datanglah orang-orang mengerumuninya, maka di sekeliling tukang obat itu akan tercipta suatu ruang, yang bila tukang obat itu mengakhiri aktivitasnya dan orang-orang itu membubarkan diri, maka lenyap pulalah ruang tersebut.

Ruang adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik secara psikologi emosional maupun secara dimensional. Manusia selalu berada dalam suatu ruang, bergerak, beraktivitas, berpikir dan menciptakan ruang untuk menyatakan bentuk dunianya. Ciptaan yang artistik disebut Ruang Arsitektur yang terbagi menjadi ruang dalam dan ruang luar.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa ruang arsitektur adalah suatu tempat yang dibatasi oleh tiga buah bidang, yaitu bidang lantai, bidang dinding dan bidang atap (langit-langit). Sedangkan **ruang luar/ruang terbuka** dapat dikatakan sebagai ruang arsitektur tanpa atap. Lantai ruang luar dapat terdiri dari hamparan tanah, rumput, bebatuan, aspal dan lain sebagainya, sedangkan bidang dinding dapat berupa deretan pepohonan, tebing-tebing tinggi, dinding bangunan di sekitarnya, pagar kawat berduri, pagar tembok, pagar bambu dan sebagainya.

Ruang luar adalah suatu ruang yang diciptakan dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan sebuah bingkai, dan bukan alam itu sendiri yang meluas dengan tak terbatas.



F. WARNA

Warna adalah getaran elektromagnetis. Warna dapat ditangkap oleh mata manusia dalam kekuatan cahaya antara 3900 – 8100 angstrom. Dapat tidaknya mata manusia menangkap cahaya secara utuh sangat tergantung pada beberapa hal, yaitu: (a) sumber cahaya atau sinar, (b) pigmen pemantul cahaya, (4) sensasi manusianya.

Setiap jenis warna mempunyai kepribadiannya sendiri. Penggunaan warna secara tepat, dapat membangkitkan imajinasi seseorang, atau dapat menimbulkan suasana hati yang kita inginkan: dramatik, santai, bersemangat atau romantik.

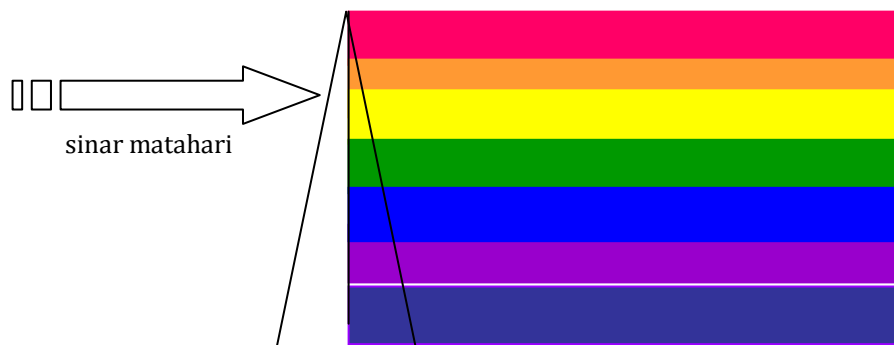
Dengan memahami sifat dan karakteristik warna kita dapat mengekspresikan individualitas sebuah ruang dan menciptakan ruang yang nyaman dan ‘mengundang’ serta memperkuat gaya hidup orang yang berada didalamnya.

Manusia bisa mempunyai rasa suka dan tidak suka pada warna tertentu. Namun patut diingat, bahwa warna-warna tertentu mempunyai pengaruh yang sangat menakjubkan terhadap suasana hati, temperamen serta tingkah laku manusia. Dampak yang diberikan oleh rangsang warna, biasanya sangat nyata walaupun sering tidak disadari manusia. Hal ini sudah diakui oleh para psikolog dan para desainer ruang. Warna jingga misalnya, bila digunakan dalam ruang yang membatasi dan bertujuan untuk “mengurung’ misalnya penjara, akan menimbulkan rasa marah sehingga tidak sesuai. Namun bila warna yang sama tersebut, digunakan sebagai dasar sebuah grafik, misalnya, maka ia akan mengesankan semangat kerja.

Berbagai penelitian psikologik telah membuktikan, bahwa orang yang dibiarkan berlama-lama dalam sebuah ruangan berwarna merah tua, akan mengalami peningkatan tekanan darah dan kecepatan denyut jantung, merasa cemas dan kemudian bahkan tidak dapat berkonsentrasi. Sebaliknya orang yang ditempatkan dalam sebuah ruangan yang berwarna biru akan mengalami kebalikan dari reaksi-reaksi di atas. Tekanan darah dan denyut jantungnya mengalami penurunan intensitas, dorongannya untuk menjalankan suatu

aktivitas pun akan menurun. Selanjutnya, warna-warna biru tertentu akan menyebabkan manusia merasa dingin dan sendu. Eksperimen-eksperimen semacam ini, membuktikan bahwa warna mempunyai dampak besar terhadap keadaan psikis dan fisik manusia.

Untuk mengerti tentang warna, kita harus mengenal sumbernya. Bila cahaya yang berwarna putih dipancarkan melalui sebuah prisma, maka cahaya tersebut akan terbiaskan menjadi berbagai warna yaitu ungu, lembayung, biru, hijau kuning, jingga dan merah.



Yang kita lihat sebagai warna sebenarnya adalah cahaya yang terpecah menjadi gelombang-gelombang elektromagnetik dengan panjang yang berbeda-beda. Mata manusia mempersepsi gelombang yang paling panjang sebagai warna merah, yang paling pendek sebagai ungu dan warna-warna lain diantaranya.

Warna sebuah objek tergantung pada tipe dan jumlah cahaya yang diserap dan direfleksikannya. Bila ada cahaya putih menyinari sebuah benda yang tidak tembus pandang, maka ada warna yang diserap dan ada warna yang dipantulkannya. Warna yang dipantulkannya inilah yang terlihat oleh mata kita. Misalnya sebuah dinding berwarna merah, akan menyerap semua warna yang berasal dari cahaya putih kecuali warna merah. Bila warna tersebut sudah dipantulkan oleh dinding itu, maka warna baru terlihat oleh mata normal. Objek-objek yang berwarna putih bersih akan memantulkan semua warna, sedangkan warna hitam menyerap semua warna.

a. Kelompok-kelompok Warna

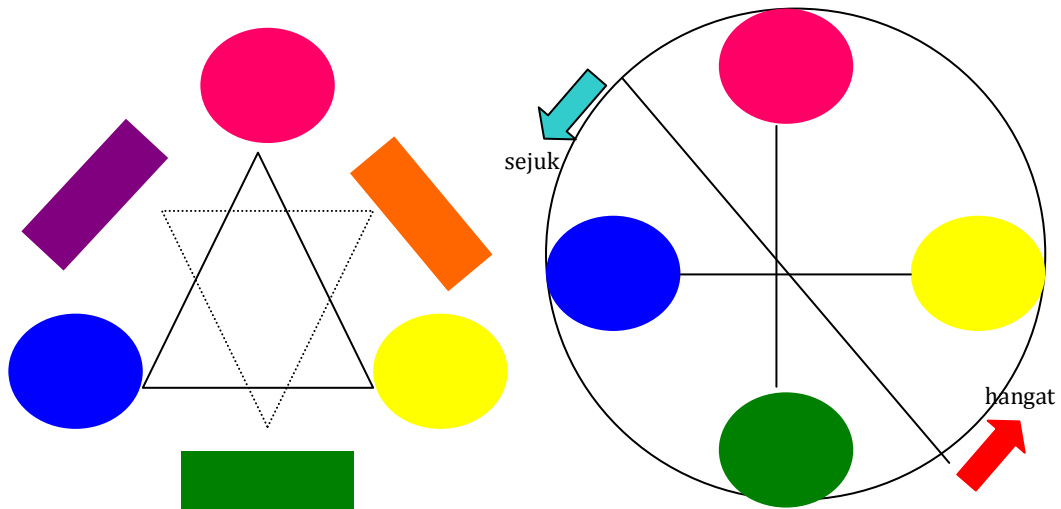
Secara umum dapat dikatakan bahwa warna-warna sejuk membuat orang merasa santai sedang warna hangat membuat orang merasa bergairah. Jadi cara yang paling mudah untuk mengelompokkan warna adalah membaginya ke dalam warna sejuk dan hangat dengan warna-warna netral ditengahnya.

1) Warna-warna Hangat

Warna-warna hangat sering diasosiasikan dengan api atau matahari. Warna-warna tersebut bersifat merangsang, hidup, gembira dan “mendorong”. Suatu warna dapat disebut merangsang, bila ia merupakan warna yang pertama-tama dilihat oleh mata. Hal ini disebabkan karena warna-warna hangat ini mempunyai panjang gelombang elektromagnetik yang lebih daripada warna-warna sejuk. Bila digunakan sebagai warna ruangan yang luas tanpa relief, maka warna ini akan menyebabkan penghuni ruangan tersebut bertambah tegang dan mudah marah. Warna-warna hangat ini lebih sesuai bila ditempatkan dalam ruang-ruang restoran, kelas, dimana penghuninya perlu meningkatkan aktivitas mereka.

2) Warna-warna sejuk

Warna-warna sejuk, secara umum, sering diasosiasikan dengan langit atau air. Biasanya warna sejuk memberi kesan damai, tenang dan bersifat meredakan. Suatu warna dapat disebut meredakan bila keberadaannya tidak mengundang perhatian tetapi tetap berarti bagi manusia. Karena gelombang elektromagnetik dari warna-warna sejuk ini lebih pendek daripada warna-warna hangat, maka warna sejuk muncul belakangan dibandingkan dengan warna hangat. Warna-warna seperti biru muda, biru hijau dapat digunakan untuk menyejukkan ruangan yang pada dasarnya panas, dalam sebuah rumah. Tetapi penggunaan warna sejuk yang ekstrem akan menimbulkan rasa dingin, steril bahkan depresif bagi orang-orang yang seharusnya memerlukan lingkungan yang lebih hangat.



3) Warna-warna Netral


Warna-warna netral bersifat tidak membawa banyak pengaruh pada emosi manusia. Warna netral biasanya tidak menggairahkan tetapi juga tidak menyejukkan. Namun demikian warna netral ini sangat diperlukan bila kita ingin mengkombinasikan warna. Warna netral merupakan jembatan antara warna-warna hangat dan sejuk. Justru warna-warna netral inilah yang dapat menciptakan relief warna dan variasi warna. Secara ekstrem, yang disebut warna netral adalah warna putih, hitam dan abu-abu. Tetapi warna-warna seperti *beige*, putih belacu dan beberapa warna pastel masih dapat digolongkan ke dalam warna-warna netral


b. Sifat-sifat Warna

1) Sifat Utama Warna

a) Hue

Hue adalah kualitas warna atau karakteristik yang membedakan satu warna dengan warna lainnya. Dalam hue dikenal warna-warna berikut:


(1) warna primer, yaitu merah, kuning dan biru 

(2) warna sekunder, yaitu campuran warna primer 

(3) warna antara (Intermediate) yaitu warna campuran yang berada di antara primer dan sekunder dalam lingkaran warna.

b) Value 

Value adalah derajat kecerahan warna atau gelap terangnya warna. Sesama warna biru mempunyai derajat kecerahan yang berbeda-beda. Ada biru terang yang mempunyai value tinggi dan ada biru pudar karena valuenya rendah. Demikian pula dengan warna-warna yang lain.

c) Chroma 

Chroma ialah intensitas warna atau derajat kemurnian warna. Warna-warna yang tidak murni terjadi karena tercampur dengan warna-warna penetral, yaitu hitam, putih atau abu-abu. Warna yang tercampur akan memiliki intensitas rendah dan warna aslinya akan berubah.

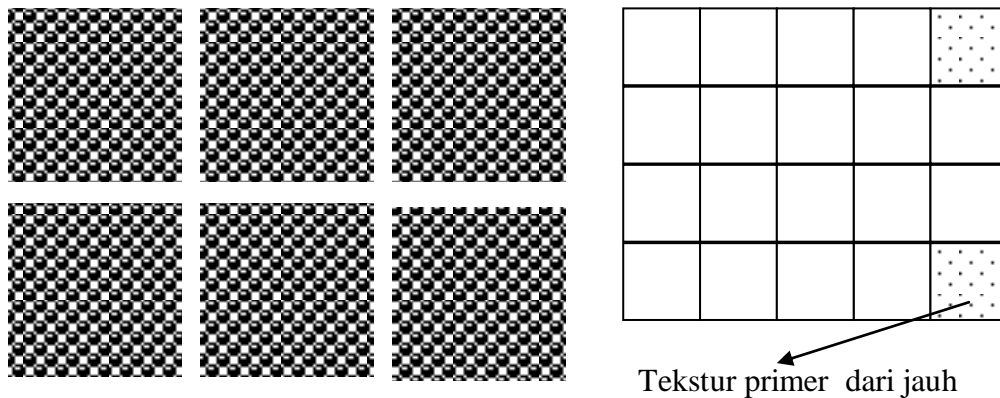
d) Tint, Tone dan Shade

Tint yaitu warna asli dicampur warna putih. *Tone* yaitu warna asli dicampur warna abu. *Shade* yaitu warna asli dicampur warna hitam.

G. TEKSTUR

Tekstur berasal dari sebuah kata yang berarti “menjalin”. Tekstur pada dasarnya adalah suatu penjalinan pola-pola atau titik-titik kasar maupun halus yang tidak teratur pada suatu permukaan benda sehingga menimbulkan efek pada permukaan benda tersebut. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar, kecil, warna terang gelap, bentuk bulat, persegi atau tak beraturan sama sekali dan lain-lain. Suatu tekstur yang susunannya teratur dapat disebut corak atau pattern. Tekstur dapat diketahui oleh penglihatan, dan oleh rabaan tangan yang dapat membedakan jenis permukaan.

Dalam perancangan suatu lansekap, tekstur memberikan kesan kelembutan, kehalusan, penglihatan dan permainan refleksi cahaya. Bila dilakukan sentuhan fisik akan dirasakan adanya kelembutan, kehalusan suatu material dari elemen-elemen pendukung lansekap, demikian juga sebaliknya material yang bertekstur kasar.

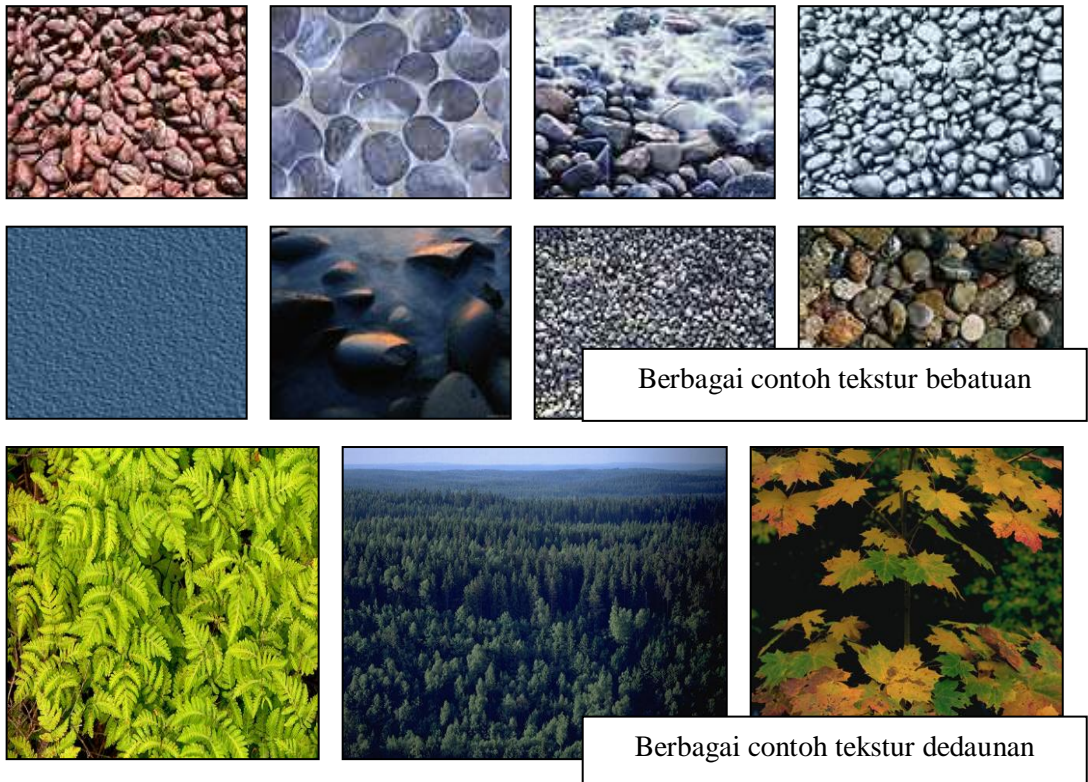


Tekstur Primer (dilihat dari dekat)

Tekstur Sekunder

Setiap benda khususnya tanaman, mempunyai tekstur tersendiri, namun secara garis besar tekstur dapat dibedakan atas tekstur halus dan tekstur kasar. Tekstur halus yaitu permukaan yang dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau oleh warna, sedangkan tekstur kasar adalah permukaan yang terdiri dari elemen-elemen yang berbeda baik corak, bentuk maupun warna.

Tekstur yang terdapat pada suatu lansekap sangat erat kaitannya dengan jarak pandang atau penglihatan. Pada suatu jarak pandang tertentu, tekstur dari bahan itu sendiri tidak akan berperan lagi sehingga bahan tersebut akan terlihat polos. Oleh karena itu untuk suatu bidang yang luas pada lansekap, tekstur dapat dibedakan atas tekstur primer dan tekstur sekunder. Tekstur primer yaitu tekstur yang terdapat pada bahan yang hanya terlihat dari jarak dekat, sedangkan tekstur sekunder yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional dari jarak jauh.



Tekstur sering digunakan dalam penataan lansekap untuk fungsi sebagai semacam lembaran penutup yang memberikan kesatuan atau kontras diantara bentuk-bentuk yang berdampingan. Penggunaan tekstur yang cermat dapat memberikan keseimbangan terhadap daerah-daerah tapak dari lansekap yang tidak seimbang. Daerah-daerah kecil yang bertekstur kasar dapat menyeimbangkan daerah-daerah besar yang bertekstur halus. Perbedaan tekstur pada lantai dapat digunakan untuk menunjukkan arah sirkulasi selain dapat juga digunakan untuk membedakan antara ruang gerak dan ruang statis, serta menghindari rasa monoton dari areal yang luas.

Fungsi tekstur adalah untuk memberikan kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual, misalnya pada suatu bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna gelap terlihat sebagai bayangan warna terang sehingga timbul kesan bidang tersebut tidak rata (Rustan Hakim, 1993: 91)



Contoh tekstur pepohonan



Contoh tekstur tanaman dan perkerasan

H. AROMA

Dalam perencanaan dan perancangan lansekap, unsur aroma sering terlewatkan dari perhatian. Aroma yang tidak menyenangkan seperti bau-bauan semaksimal mungkin harus dihindari atau ditiadakan. Sedangkan aroma yang menyenangkan seperti wangi-wangian dapat dimunculkan disesuaikan dengan kebutuhan lansekap yang ingin diciptakan.

Mengurangi aroma tidak sedap seperti bau-bauan dapat dilakukan dengan menyaring aliran udara bau dengan penyaring. Penyaring ini dapat

berupa susunan tanaman. Akan lebih efektif jika susunan tanaman penyaring udara bau ini adalah tanaman yang mengeluarkan aroma wangi seperti bunga sedap malam, kenanga atau melati.



Contoh tanaman beraroma wangi

I. SUARA

Unsur suara dalam perencanaan dan perancangan lansekap memegang peranan penting meski sering diabaikan. Suara dapat dibedakan antara suara yang mengganggu dan suara yang tidak mengganggu. Pada umumnya suara yang muncul akibat aktivitas manusia yang tidak berirama akan mengganggu konsentrasi manusia. Ada juga suara akibat aktivitas tidak mengganggu, misalnya suara musik, atau suara pukuan yang teratur. Tetapi ada kalanya suara-suara itu pun bisa mengganggu tergantung pada manusia yang mendengarnya. Bahkan suara lirih pun dapat mengganggu konsentrasi.

Pada umumnya orang lebih menyukai hadirnya suara alami, misalnya suara jengkerik, suara kodok, suara aliran sungai, suara desau angin diantara ranting-ranting pohon, dan suara rintik-rintik hujan. Belakangan ini suara alami dibangkitkan dengan merancang lansekap yang diisi dengan sumber suara tersebut, bahkan ada yang sengaja direkam dengan tape recorder.



Suara derus derasnya aliran sungai



Suara kecipak air di kolam

J. CAHAYA

Cahaya tidak sekedar menerangi suatu benda agar dapat dilihat, lebih dari itu dia memberi efek nilai estetis lebih terhadap suatu karya. Cahaya mengakibatkan terjadinya terang gelap dan bayang-bayang sehingga memunculkan dinamika yang turut menentukan mutu keindahan suatu karya seni. Kualitas maupun kuantitas cahaya yang menerpa sebuah lansekap akan

mempengaruhi keseimbangan yang terasa. Untuk daerah bayangan padat akan terlihat sebagai massa besar dan tebal, sedangkan daerah yang penuh sinar matahari terlihat sebagai benda dua dimensi yang datar. Dalam hubungannya dengan warna maka daerah yang terkena cahaya matahari akan terlihat menonjol, sementara itu daerah yang berada dalam bayangan terlihat menyurut.

Cahaya dan bayangan juga dapat digunakan dalam kombinasi untuk menciptakan suatu ilusi akan kedalaman yang lebih besar pada tapak-tapak kecil atau untuk memusatkan pada latar depan pada tapak-tapak yang lebih besar.

Fungsi cahaya penerangan di malam hari dalam Arsitektur Lansekap (Rustam Hakim, 2003) adalah sebagai berikut:

- ☞ Penerangan cahaya untuk ruang tempat kegiatan (parkir, plaza dan pedestrian)
- ☞ Penernaran cahaya untuk sirkulasi
- ☞ Penerangan cahaya untuk tanaman/pepohonan
- ☞ Penerangan cahaya untuk perabot lansekap
- ☞ Penerangan cahaya untuk kolam/air mancur
- ☞ Penerangan cahaya bagi benda seni (patung, ornamen lansekap)

Dalam perancangan Arsitektur Lansekap, suasana gelap dan terang dapat menghasilkan suatu nilai dan kesan yang menarik terhadap tapak. Tata letak sumber cahaya terhadap benda atau elemen lansekap menyebabkan terjadinya bayang-bayang yang menimbulkan rangsangan beraneka ragam.

Untuk mendapatkan cahaya terang, peletakan sumber cahaya dapat dibagi menjadi tiga bagian.

- ☞ Sumber cahaya di atas manusia
- ☞ Sumber cahaya setinggi manusia
- ☞ Sumber cahaya di bawah mata manusia

Dilihat dari segi arah sumber cahaya, dibedakan atas:

- ☞ Arah cahaya tegak lurus ke bawah
- ☞ Arah cahaya tegak lurus ke atas

☞ Arah caya membentuk sudut

Aplikasi pencahayaan dalam desain Arsitektur Lansekap adalah:

☞ Penerangan cahaya sebagai aksentuasi

☞ Penerangan cahaya sebagai pembentuk bayang-bayang

☞ Penerangan cahaya sebagai refleksi

