

Buku Panduan
STUDIO
ARSITEKTUR
LANSKAP

Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, S.P., M.Si., IALi.
Priambudi Trie Putra, S.P., M.Si.



BUKU PANDUAN STUDIO ARSITEKTUR LANSKAP

Penulis:

**Moh. Sanjiva Refi Hasibuan
Priambudi Trie Putra**

Desain Cover:

Moh. Sanjiva Refi Hasibuan

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Evi Damayanti

ISBN:

Cetakan Pertama:

Juni, 2023

Tanggung Jawab Isi, pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

**WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
(Grup CV. Widina Media Utama)**

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

PRAKATA PENULIS

Alhamdulillah rabbil'alamin

Puji syukur atas rahmat Tuhan Yang Maha Esa, buku panduan studio pada program studi Arsitektur Lanskap ini dapat diselesaikan. Buku panduan ini berisi tentang tahapan dan standar produk atau keluaran yang harus diikuti oleh setiap mahasiswa guna mendukung mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap (PP). Buku ini memberikan penjelasan tentang proses tahapan perencanaan dan perancangan lanskap, bagaimana penyajian gambar kerja yang baik, penggunaan simbol-simbol yang lazim digunakan dalam bidang arsitektur lanskap, serta pembuatan poster yang informatif guna memenuhi tugas mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap. Adapun tujuan dibuatnya buku ini adalah agar terjadi keseragaman di antara para mahasiswa dalam cara penyajian gambar, penggunaan simbol-simbol lanskap, format atau layout, dan sebagainya sehingga masalah yang selama ini ditemui oleh para dosen terkait ketidakseragaman cara penyajian gambar, format yang tidak sesuai, dan sebagainya tidak terjadi lagi. Hal ini sekaligus menjadi sebuah standar produk studio program studi Arsitektur Lanskap ISTN. Diharapkan dengan adanya buku panduan ini dapat menjadi acuan bagi para mahasiswa dalam mengerjakan tugas mata kuliah PP sehingga mampu menghasilkan produk gambar studio sesuai standar yang diharapkan. Selanjutnya, perbaikan dan masukan dari berbagai pihak tetap diharapkan demi menyempurnakan isi buku panduan ini. *Review* dan perbaikan akan dilakukan secara periodik menyesuaikan pada kebutuhan, perkembangan pengetahuan dan teknologi yang berkaitan erat dengan bidang Arsitektur Lanskap.

Jakarta, Juni 2023
Kepala Studio Program Studi Arsitektur Lanskap

Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, S.P., M.Si. IALI.

TIM PENGAJAR



Priambudi Trie Putra, S.P., M.Si.



Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, S.P., M.Si.



Ir. Daisy Radnawati, M.Si.



Ir. Rudi Purwono, M.T.



Ray March Syahadat, S.P., M.Si.



Cici Nurfatihmah, S.P., M.Si.

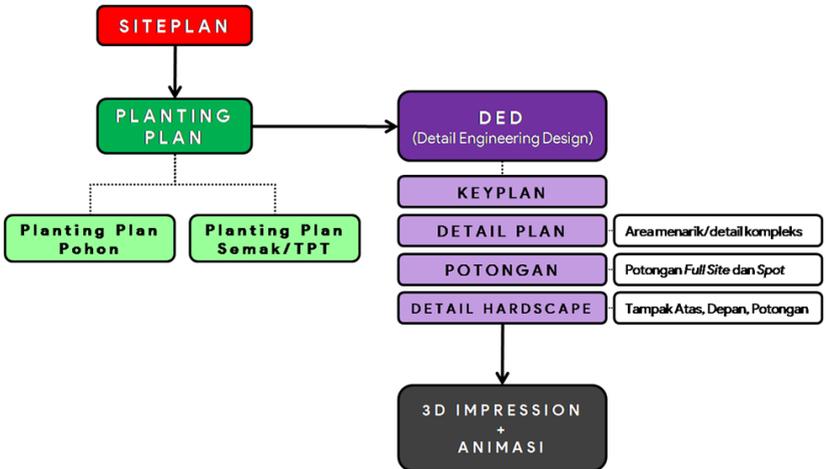
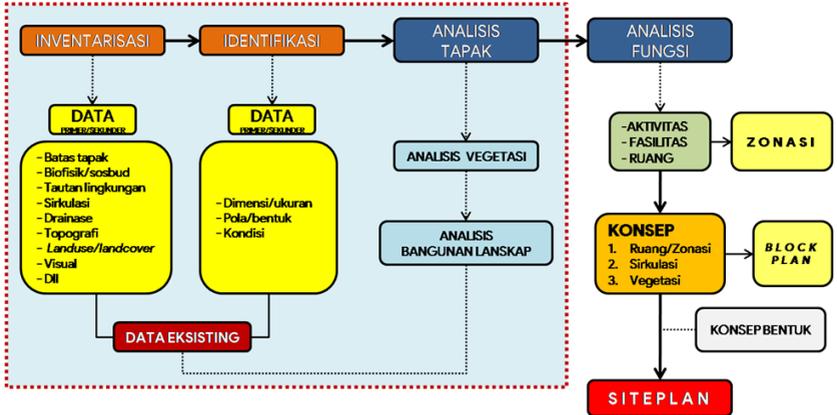
PENDAHULUAN

Mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap (PP) merupakan mata kuliah wajib pada program studi Arsitektur Lanskap ISTN. Mata kuliah ini didapatkan oleh mahasiswa mulai pada semester 2 (tahun pertama). Diawali dengan PP1 yang membuat perencanaan lanskap skala kecil seperti pekarangan/taman rumah, taman kantor, taman kampus, taman rumah sakit, *welcome area*, taman bermain anak, dan sebagainya. Kemudian dilanjutkan pada PP2 dengan skala yang lebih besar yaitu taman lingkungan atau setara dengan taman Kelurahan/Kecamatan. Pada PP3 mahasiswa mulai masuk pada skala yang cukup besar lagi dengan membuat perencanaan lanskap berupa taman kota. Apabila mahasiswa berhasil lulus pada PP1-PP3 maka dilanjutkan pada PP4 yang lebih spesifik yaitu merencanakan lanskap kawasan rekreasi. Tahap terakhir pada PP5 mahasiswa diarahkan pada perencanaan dan perancangan lanskap wisata alam dan budaya. Mata kuliah PP adalah mata kuliah yang memiliki jumlah beban SKS yang cukup besar. Kuliah dilakukan setiap minggunya berupa tatap muka di kelas/studio dan praktik sekaligus asistensi yang dapat dilakukan secara luring dan atau daring.

Pada praktiknya saat ini, masih banyak ditemukan kelemahan dan kekurangan. Salah satunya adalah kemampuan mahasiswa dalam menyajikan gambar, tulisan, simbol, dan notasi yang sesuai dengan standar grafis lanskap. Selain itu, adanya ketidakseragaman penyajian dan kelengkapan gambar antar setiap mahasiswa yang menimbulkan kebingungan di kalangan mahasiswa serta kesulitan bagi para dosen dalam melakukan penilaian. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan adanya suatu panduan yang dapat mengarahkan para mahasiswa dalam mengerjakan setiap gambar yang dibutuhkan pada mata kuliah PP. Panduan tersebut dibuat dalam sebuah buku yang berlaku dan menjadi pegangan wajib setiap mahasiswa yang mengambil mata kuliah

PP2 sampai dengan PP5. Buku ini juga bisa menjadi panduan bagi dosen pengampu mata kuliah dalam menilai kelengkapan gambar studio maupun penyajian secara grafisnya. Diharapkan dengan terbitnya buku panduan studio arsitektur lanskap ini akan memperbaiki dan meminimalkan kesalahan dan kekurangan yang terjadi selama ini dalam mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap.

TAHAPAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP



DAFTAR ISI

PRAKATA PENULIS	iii
TIM PENGAJAR	iv
PENDAHULUAN	v
TAHAPAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
KRITERIA & ARAHAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP	1
A. Inventarisasi	7
B. Identifikasi	10
C. Analisis Tapak	10
D. Analisis Bangunan Lanskap & Analisis Vegetasi	10
E. Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	11
F. Konsep Ruang, Sirkulasi, dan Vegetasi	11
G. Konsep Dasar dan Konsep Bentuk/Desain	11
H. Siteplan	12
I. Gambar Kerja	12
SIMBOL-SIMBOL LANSKAP	13
FORMAT GAMBAR STUDIO	19
A. Ukuran Kertas	19
B. Jenis Kertas	20
C. Layout Kertas	20
D. Ukuran Margin	20
E. Kop Gambar	20
F. Halaman Cover	22
G. Halaman Pendahuluan S/D Konsep	22
H. Siteplan	25
I. Keyplan	30
J. <i>Detail Plan</i>	30
K. <i>Planting Plan</i>	30
L. Potongan/Tampak	33
M. Detail Elemen <i>Hardscape</i>	33
N. <i>3D Impression</i>	34

ANIMASI	45
POSTER	47
A. Ukuran Kertas	47
B. Jenis Kertas	47
C. Format Kertas & Margin	47
D. Layout Poster	47
MAKET	51
PRODUK GAMBAR STUDIO	55
STANDAR PENILAIAN STUDIO	59
A. Sikap	59
B. Pengetahuan.....	60
C. Keterampilan	60
PROFIL PENULIS	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dimensi Ukuran Kertas A3 Untuk Tugas Studio	19
Gambar 2. Format Kop Gambar	21
Gambar 3. Format Halaman Cover.....	27
Gambar 4. Contoh Format Halaman Pendahuluan S/D Konsep	28
Gambar 5. Contoh Format Gambar <i>Site Plan</i>	29
Gambar 6. Contoh Format Gambar <i>Keyplan</i>	35
Gambar 7. Contoh Format Gambar <i>Detail Plan</i>	36
Gambar 8. Contoh Format Gambar <i>Planting Plan</i> Pohon	37
Gambar 9. Contoh Format Gambar <i>Planting Plan</i> Semak.....	38
Gambar 10. Contoh Gambar Potongan.....	39
Gambar 11. Contoh Gambar Detail Elemen <i>Hardscape</i>	40
Gambar 12. Contoh Gambar 3D <i>Impression</i>	41
Gambar 13. Contoh Layout Poster A1.....	48
Gambar 14. Contoh Layout X-Banner	49
Gambar 15. Contoh Maket Lanskap.....	52

KRITERIA & ARAHAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP

Mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap (PP1-PP5) dalam setiap pelaksanaan pengajaran di setiap semester diampu oleh dosen yang berbeda. Agar pelaksanaan pengajaran termasuk kegiatan praktikum mata kuliah ini tetap sesuai dengan koridor dan output yang diharapkan maka perlu dibuat kriteria-kriteria dan arahan yang menjadi *guidelines* bagi para tenaga pengajar. Adapun kriteria dan arahan tersebut disajikan pada tabel di bawah ini:

No	MATA KULIAH	KRITERIA	KETERANGAN
1	Perencanaan dan Perancangan Lanskap 1	Pemilihan Lokasi Tapak	<ul style="list-style-type: none">a) Lokasi tapak berada di wilayah Jabodetabek yang mudah dijangkau untuk kegiatan survei atau lokasi yang sudah ditentukan oleh dosen pengampub) Luas tapak $\leq 1.000 \text{ m}^2$c) Tapak dapat berupa lahan kosong atau taman yang akan di re-designd) Kategori taman: Taman rumah, taman kantor, taman sekolah/kampus, taman hotel, taman rumah sakit, fasos/fasum perumahan, pocket park, jalur hijau jalan/sungai.e) Tapak dapat berada di daerah dataran tinggi maupun dataran rendah

		Arahan Perencanaan & Perancangan	<ul style="list-style-type: none"> a) Tapak dirancang menjadi taman/lanskap yang berfungsi sesuai dengan peruntukannya b) Tema perancangan yang dipilih bebas namun masih relevan dengan fungsi dan lokasi tapak c) Taman dirancang dengan kombinasi penggunaan elemen softscape dan <i>hardscape</i> d) Perbandingan penggunaan elemen softscape 70% dan hardscape 30% e) Desain yang dihasilkan harus fungsional, estetik/menarik, dan unik.
2	Perencanaan dan Perancangan Lanskap 2	Pemilihan Lokasi Tapak	<ul style="list-style-type: none"> a) Tapak dapat berlokasi di Jabodetabek atau sekitarnya yang masih dapat dijangkau untuk kegiatan survei b) Tapak dapat berupa lahan kosong atau taman yang akan di re-design c) Kategori taman: Taman Kelurahan dan atau Taman Kecamatan (umumnya terletak di area permukiman) d) Luas tapak 1.000 m² s/d 6.000 m² e) Tapak dapat berada di daerah dataran tinggi maupun dataran rendah
		Arahan Perencanaan & Perancangan	<ul style="list-style-type: none"> a) Taman dirancang dengan tema khusus (tematik) b) Fungsi taman dapat

			<p>mengakomodasi kebutuhan masyarakat di kelurahan/kecamatan tersebut</p> <p>c) Taman harus dirancang ramah anak/layak anak dan ramah bagi disabilitas</p> <p>d) Proporsi area hijau 70% dan 30% perkerasan dan badan air</p> <p>e) Rancangan taman selain memiliki fungsi estetika juga harus memenuhi fungsi ekologi dan sosial budaya</p>
3	Perencanaan dan Perancangan Lanskap 3	Pemilihan Lokasi Tapak	<p>a) Kategori taman: Taman Kota</p> <p>b) Taman kota yang ada di Indonesia atau lahan kosong yang berpotensi dijadikan sebagai taman kota (kecuali lapangan/komplek olahraga dan lahan pertanian)</p> <p>c) Luas tapak 6.000 m² s/d 30.000 m²</p> <p>d) Lokasi tapak dekat atau di pusat kota</p> <p>e) Penggunaan lahan di sekitar tapak beragam (permukiman, komersil, perkantoran, dll).</p>
		Arahan Perencanaan & Perancangan	<p>a) Rancangan taman kota terdiri atas RTH 70% dan 30% perkerasan dan badan air</p> <p>b) Jika melakukan re-design (mendesain ulang) maka rancangan harus menjadi lebih fungsional dan estetik</p> <p>c) Tapak yang berupa lahan kosong, dilakukan kegiatan</p>

			<p>perencanaan mulai dari awal</p> <p>d) Taman kota yang dirancang harus memiliki karakter yang kuat sehingga mampu menjadi ikon atau landmark bagi kota</p> <p>e) Setiap rancangan harus memperhatikan aspek kemudahan dalam pemeliharaan</p>
4	Perencanaan dan Perancangan Lanskap 4	Pemilihan Lokasi Tapak	<p>a) Tapak berada di wilayah Indonesia</p> <p>b) Kategori: Lanskap/taman rekreasi atau lanskap hotel & resort</p> <p>c) Tapak dapat berada di daerah dataran tinggi atau dataran rendah</p> <p>d) Luas tapak minimal 30.000 m² (3 Ha)</p> <p>e) Tapak dapat berupa lahan kosong atau area rekreasi yang di desain ulang (re-design)</p> <p>f) Lapangan/komplek olahraga dan lahan pertanian tidak diizinkan dipilih menjadi tapak perencanaan</p>
		Arahan Perencanaan & Perancangan	<p>a) Melakukan perencanaan maupun re-design lanskap area rekreasi atau resort</p> <p>b) Konsep lanskap yang disajikan berbeda dengan konsep lanskap eksisting</p> <p>c) Untuk lanskap area rekreasi harus menyediakan atraksi</p>

			<p>yang melayani setiap kelompok usia</p> <p>d) Menyediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan pengguna termasuk pengguna disabilitas</p> <p>e) Untuk lanskap area rekreasi kriteria rancangan dapat mengacu kepada Permen No. 27 Tahun 2014 tentang standar usaha taman rekreasi</p> <p>f) Untuk lanskap area rekreasi, proporsi area hijau minimal 60% dan perkerasan 40%</p> <p>g) Untuk lanskap resort, proporsi area hijau minimal 70% dan perkerasan dan badan air 30%</p>
5	Perencanaan dan Perancangan Lanskap 5	Pemilihan Lokasi Tapak	<p>a) Kategori: Lanskap wisata alam dan budaya</p> <p>b) Lokasi tapak berada di wilayah Indonesia</p> <p>c) Tapak yang dipilih memiliki potensi dikembangkan sebagai objek wisata alam dan budaya</p> <p>d) Objek wisata alam dan budaya yang akan ditata ulang lanskapnya</p> <p>e) Luas tapak minimal 50.000 m² (5 Ha)</p> <p>f) Tapak dapat berada di daerah dataran tinggi maupun dataran rendah</p> <p>g) Tapak yang dipilih memiliki data yang cukup lengkap dan mudah diakses (data primer &</p>

			sekunder)
		Arahan Perencanaan & Perancangan	<ul style="list-style-type: none"> a) Perencanaan dan perancangan lanskap harus memanfaatkan potensi alam dan budaya yang dimiliki b) Perencanaan tidak merusak atau mengganggu kelestarian alam dan budaya yang ada pada tapak c) Perencanaan dan perancangan lanskap harus menghasilkan lanskap yang berkarakter, memiliki estetika, dan fungsional d) Perencanaan harus memperhatikan kapasitas daya dukung kawasan e) Menentukan zona inti, zona pengembangan, dan zona pemanfaatan yang tepat f) Karakter budaya lokal harus ditonjolkan dalam setiap elemen yang digunakan g) Atraksi dan paket wisata yang direncanakan memiliki keunikan dan perbedaan dengan objek wisata lainnya h) Proporsi area hijau: area perkerasan dan badan air adalah 70% : 30%

Kriteria perencanaan dan perancangan lanskap di atas dapat dimodifikasi atau disesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan yang terjadi saat ini di lingkungan maupun peraturan kebijakan yang terkait dengan ketentuan penataan ruang dan wilayah.

A. INVENTARISASI

Inventarisasi adalah kegiatan mengumpulkan data terkait tapak (data kondisi eksisting/kondisi saat ini) yang akan direncanakan/didesain. Data-data tersebut dapat diperoleh secara langsung (data primer) atau tidak langsung (data sekunder). Data primer dapat diperoleh dengan cara melakukan survei secara langsung ke lokasi tapak untuk melakukan pengukuran, pengamatan, pendokumentasian, penghayatan tapak (*feel of the land*), atau wawancara. Sementara data sekunder dapat diperoleh dengan cara melakukan studi literatur dengan berbagai sumber seperti buku, jurnal, laporan, majalah, website, vlog, media sosial, dan sumber lainnya.

Jenis-jenis data yang dikumpulkan antara lain sebagai berikut:

a. Batas Tapak

Pada saat survei pastikan batas tapak yang akan direncanakan. Batas tapak pada sisi Utara-Timur-Selatan-Barat. Apakah ada batas fisik yang jelas seperti pagar, dinding tembok, parit/selokan, atau patok. Atau ada batas ekologis seperti sungai/kali, pohon besar, tebing/lereng/jurang, hutan, sawah, rawa, dan sebagainya. Tapak diukur berdasarkan batas-batas tersebut sehingga dapat dihitung luasan tapak. Kemudian lakukan pengamatan pada area yang berbatasan dengan tapak pada sisi luar apakah berbatasan dengan permukiman, jalan, hutan, sawah, sekolah, perkantoran, lahan kosong, dan sebagainya.

b. Biofisik & Sosial Budaya

Data biofisik mencakup data iklim, jenis tanah, suhu, kelembaban, curah hujan, dan lainnya yang dapat diukur secara langsung maupun menggunakan data sekunder. Selain itu data-data terkait flora dan fauna eksisting juga dikumpulkan sebagai data biofisik. Data sosial budaya meliputi data-data terkait kependudukan, seperti kepadatan penduduk, demografi, mata pencaharian, kebudayaan, aktivitas di dalam dan atau sekitar tapak, kebutuhan masyarakat, dan sebagainya. Data-data sosial budaya dapat dikumpulkan dengan cara wawancara langsung kepada masyarakat atau melalui data sekunder.

c. Tautan Lingkungan

Tautan lingkungan merupakan data yang berkaitan dengan lingkungan di sekitar tapak dalam jarak atau radius tertentu yang memiliki pengaruh terhadap tapak atau akan dipengaruhi oleh perencanaan tapak. Contoh: Pada radius 10 km dari tapak terdapat Gunung Merapi yang dapat menjadi potensi sebagai *good view* bagi tapak, namun juga dapat menjadi bahaya (*danger*) jika sewaktu-waktu terjadi erupsi.

d. Sirkulasi

Data sirkulasi terkait dengan keberadaan jalur sirkulasi eksisting di dalam tapak maupun di luar tapak (jika ada). Jalur sirkulasi ini meliputi jalur sirkulasi manusia, kendaraan roda 2, kendaraan roda 4, maupun sirkulasi/jalur migrasi hewan. Data ini dapat diperoleh melalui pengamatan langsung maupun melalui data sekunder.

e. Aksesibilitas

Akses sangat terkait dengan data sirkulasi. Perencana harus mengetahui titik akses untuk mencapai ke lokasi tapak dari titik mana saja dan bagaimana cara mencapainya apakah dengan berjalan kaki, sepeda, sepeda motor, roda empat, atau dapat diakses juga oleh kaum disabilitas.

f. Hidrologi

Data hidrologi umumnya terkait dengan drainase tapak. Drainase tapak terkait dengan keberadaan saluran drainase eksisting di dalam maupun di sekitar tapak. Drainase juga berkaitan dengan arah aliran limpasan ketika air hujan jatuh ke tapak yang akan berkaitan dengan kondisi kontur eksisting. Selain itu, lebih jauh untuk tapak yang berskala besar dapat berkaitan dengan badan air atau keberadaan mata air di dalam tapak. Data hidrologi dapat diperoleh melalui survei langsung dan atau data sekunder.

g. Topografi

Data topografi atau data kontur dapat diperoleh dengan melakukan pengukuran langsung menggunakan alat Theodolite atau menggunakan data sekunder yang sudah tersedia. Data topografi berupa sebuah peta atau gambar garis-garis kontur pada tapak maupun sekitarnya yang menggambarkan elevasi dan tingkat kelerengan lahan (datar, landai, sedang, curam, atau sangat curam).

h. *Landuse/landcover*

Penggunaan lahan (*landuse*) sebuah tapak dapat diketahui dari pengamatan langsung kondisi eksisting yang kemudian disesuaikan dengan data sekunder dari data RTRW kota/kabupaten dimana tapak tersebut berada. *Landuse* dapat berupa peruntukan permukiman, komersil, RTH, badan air, pertanian, hutan, dan lainnya. Penutupan lahan (*landcover*) adalah objek fisik yang menutupi permukaan tanah seperti lahan terbangun, sawah, semak belukar, hutan, kebun campuran, tanah terbuka, dan lainnya. Data *landcover* ini dapat diketahui dengan cara melakukan survei langsung maupun melalui data sekunder seperti citra satelit.

i. Visual

Data visual terkait dengan pemandangan yang bagus/indah (*good view*) dan pemandangan yang buruk (*bad view*). Data ini dapat diketahui jika kita melakukan survei dan pengamatan langsung di lokasi tapak. *Good view* dan *bad view* yang di inventarisasi dapat berasal dari dalam ke arah luar tapak, dari luar ke arah dalam tapak, atau pada spot-spot tertentu yang spesifik. Data visual ini harus didokumentasikan menggunakan kamera dan dipetakan dalam peta dasar.

j. Hazard & Kebisingan

Hazard adalah area yang berpotensi menimbulkan bahaya (*danger area*) di dalam atau sekitar tapak, misalnya lubang bekas sumur, jurang, tiang Sutet, rel kereta api, jalan raya, pagar kawat berduri, dan lainnya. Hal ini bisa diketahui melalui survei langsung ke lokasi tapak dan melakukan pengamatan dengan baik. Data kebisingan juga dapat di inventarisasi jika terdapat titik sumber bising di sekitar tapak seperti dekat dengan rel kereta api, jalan tol, pabrik, bengkel, dan sumber bising lainnya.

k. Utilitas

Data utilitas perlu dikumpulkan melalui survei atau melalui data sekunder yakni terkait dengan keberadaan jalur perpipaan, kabel listrik, fiber optik, pipa gas, gardu/panel listrik, PDAM, dan lainnya. Utilitas tersebut baik yang berada di atas permukaan tanah maupun

yang berada di bawah permukaan tanah. Titik dan jalur utilitas perlu digambarkan atau dipetakan dalam peta dasar hasil survei.

B. IDENTIFIKASI

Identifikasi adalah penjabaran informasi yang LEBIH DETAIL mengenai data-data inventarisasi seperti ukuran/dimensi, pola/bentuk, material, kondisi saat ini, dan sebagainya. Sebagai contoh, Data Aksesibilitas (dijelaskan jumlah entrance, posisi, ukuran lebar dan tinggi, material, kondisi saat ini) dilengkapi dengan peta/gambar dan foto; Data Sirkulasi (dijelaskan ukuran lebar jalur sirkulasi, material, dan kondisi saat ini seperti apa).

C. ANALISIS TAPAK

Pada tahap ini dilakukan proses analisis terhadap data-data yang sudah dikumpulkan atau diperoleh pada tahap inventarisasi dan identifikasi. Setiap aspek data dianalisis secara deskriptif, kualitatif, maupun kuantitatif.

D. ANALISIS BANGUNAN LANSKAP & ANALISIS VEGETASI

Tahap ini merupakan bagian dari analisis tapak namun khusus menganalisis elemen bangunan lanskap dan vegetasi eksisting yang terdapat di dalam tapak. Setiap bangunan lanskap dianalisis secara deskriptif sesuai fungsi peruntukannya apakah masih sesuai untuk perencanaan atau sudah tidak sesuai. Demikian juga dengan vegetasi eksisting dianalisis sesuai dengan jenis, fungsi, maupun penataannya apakah sudah sesuai atau belum.

Contoh: elemen lampu taman (eksisting) dianalisis permasalahannya apa saja. Apakah jumlahnya sudah cukup, posisi penempatannya sudah benar, ukurannya sudah sesuai, materialnya sudah tepat, tipe atau speknya sudah sesuai, dan sebagainya. Kemudian dibuat usulan konsep lampu taman yang baik digunakan dalam perencanaan seperti apa. Demikian juga dengan analisis vegetasi.

Contoh: Pohon trembesi (eksisting) dianalisis kesesuaian fungsi, pola penanaman, jumlah, lokasi penanaman, apakah sudah sesuai atau belum. Kemudian diberikan solusi (sintesis) terhadap pohon tersebut apakah

harus diganti dengan pohon jenis lain atau hanya dilakukan penyesuaian yang diperlukan untuk perencanaan.

E. ANALISIS FUNGSI & KEBUTUHAN RUANG

Analisis fungsi menjabarkan konsep aktivitas yang akan diadakan dalam perencanaan kemudian menentukan fasilitas apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang bentuk aktivitas tersebut. Bentuk-bentuk aktivitas tersebut selanjutnya dikategorikan ke dalam program ruang seperti area penerimaan (*welcome area*), area interaksi, area *children playground*, area rekreasi, area komersil, area olahraga, area servis, dan sebagainya. Jenis aktivitas, fasilitas, dan kebutuhan ruang ditentukan berdasarkan hasil analisis terhadap data-data inventarisasi dan identifikasi. Hasil dari analisis fungsi dan kebutuhan ruang ini akan menghasilkan sebuah gambar yaitu rencana zonasi pembagian ruang dalam tapak.

F. KONSEP RUANG, SIRKULASI, DAN VEGETASI

Konsep ruang digambar secara spasial berdasarkan pembagian ruang (rencana zonasi) dan hubungan antar ruang dari hasil **analisis fungsi**. Konsep ruang akan menjadi dasar dalam menyusun siteplan. Konsep sirkulasi digambar secara spasial berdasarkan hasil dari **analisis sirkulasi** dalam tapak. Pola atau tipe sirkulasi yang terpilih selanjutnya dikembangkan dalam siteplan.

Konsep vegetasi digambar secara spasial sebagai hasil dari **analisis vegetasi** dengan menunjukkan fungsi-fungsi vegetasi yang akan digunakan dalam siteplan. Misalkan fungsi pengarah, display, peneduh, *focal point*, latar (*screen*), penyangga (*buffer*), pembatas (*border*), dan sebagainya. Konsep ruang – konsep sirkulasi – konsep vegetasi kemudian di *overlay* menjadi satu gambar spasial yang disebut **block plan**. *Block plan* merupakan output dari proses perencanaan lanskap.

G. KONSEP DASAR DAN KONSEP BENTUK/DESAIN

Konsep dasar adalah suatu pemahaman mendasar berupa gagasan atau ide yang menjadi inti dan kekuatan dari sebuah desain. Konsep bentuk/desain merupakan pengaplikasian gagasan atau ide dengan mengadopsi suatu bentuk atau bentuk tertentu ke dalam tapak. Konsep

bentuk yang dipilih harus memiliki hubungan dengan konsep dasar yang sudah ditentukan sebelumnya.

Contoh: Konsep dasar adalah kebudayaan Sunda, maka konsep bentuk dapat mengambil inspirasi/ide dari pola/motif batik Megamendung yang diaplikasikan ke dalam pola desain tapak. Motif atau pola dasar ini dapat dikembangkan dan dikreasikan sehingga menghasilkan sebuah pola desain tapak yang fungsional dan estetis.

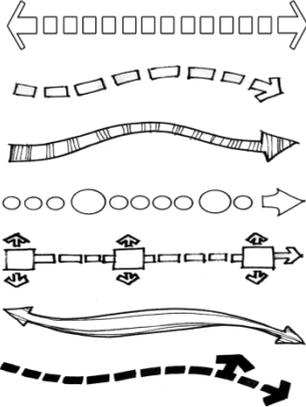
H. SITEPLAN

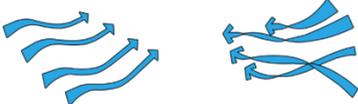
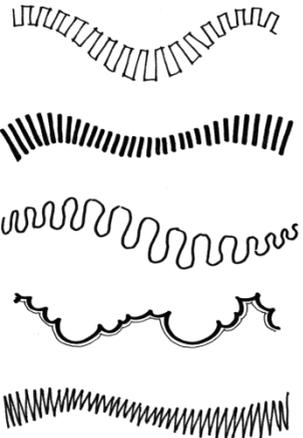
Siteplan adalah gambar denah (tampak atas) dalam bentuk 2 dimensi sebagai hasil dari pengembangan program ruang dan konsep desain/bentuk. Siteplan adalah bagian dari gambar kerja yang merupakan output dari proses perancangan sebagai tindak lanjut dari tahap perencanaan lanskap.

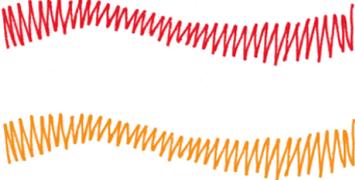
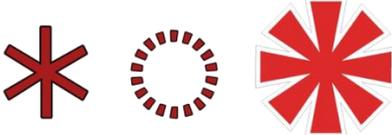
I. GAMBAR KERJA

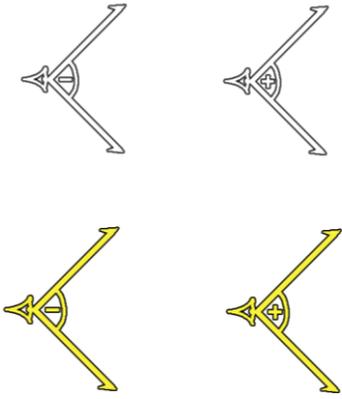
Gambar kerja lanskap meliputi rencana penanaman (*planting plan*), *Key plan* dan *Detail Plan*, Potongan (*section*), Detail Hardscape, dan 3 Dimensi (3D) impression dijelaskan pada **Bab Format Gambar Studio**.

SIMBOL-SIMBOL LANSKAP

SIMBOL SIRKULASI	KETERANGAN
	<p>Simbol-simbol disamping berfungsi untuk menggambarkan tipe/jenis (sirkulasi manusia / sepeda / kendaraan bermotor), jalur, arah, dan pola sirkulasi pada tapak.</p> <p>Simbol-simbol ini dapat digunakan pada gambar inventarisasi, identifikasi, analisis tapak, dan konsep sirkulasi.</p> <p>Simbol-simbol ini juga dapat dimodifikasi menjadi bentuk lain yang lebih sesuai dan menarik.</p>
SIMBOL ENTRANCE	KETERANGAN
	<p>Simbol entrance digunakan untuk menggambarkan posisi pintu masuk atau keluar tapak baik pintu masuk utama (main entrance) maupun pintu masuk samping (side entrance).</p>

SIMBOL DRAINASE/ALIRAN PERMUKAAN	KETERANGAN
	<p>Simbol berikut digunakan untuk menunjukkan arah aliran drainase dan aliran permukaan (<i>run off</i>) pada tapak.</p>
SIMBOL ARAH ANGIN	KETERANGAN
	<p>Simbol untuk menunjukkan arah datangnya angin di dalam tapak. Simbol ini biasa digunakan pada analisis tapak.</p>
SIMBOL BORDER/BUFFER/SCREEN	KETERANGAN
	<p>Simbol-simbol ini biasanya digunakan untuk menggambarkan vegetasi /tanaman yang berfungsi sebagai border (pembatas), buffer (penyangga) atau screen (penghalang).</p> <p>Dapat digunakan pada gambar analisis tapak dan konsep vegetasi.</p> <p>Bentuk dan pola dari simbol-simbol ini dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan dalam gambar.</p>

SIMBOL BISING	KETERANGAN
	<p>Simbol ini diletakkan pada area tapak yang dekat dengan sumber bising seperti rel kereta api, pabrik, lampu merah di persimpangan jalan, pinggir jalan tol, dan lainnya.</p>
SIMBOL HAZARD	KETERANGAN
	<p>Simbol ini digunakan untuk menandakan area pada tapak yang rawan/bahaya bagi user seperti bahaya longsor, limbah berbahaya, listrik dan gas tegangan tinggi, dsb. Simbol ini biasa digunakan dalam gambar penyajian analisis tapak.</p>
SIMBOL NODE/SPOT MENARIK/ZONA KONFLIK	KETERANGAN
	<p>Titik lokasi yang merupakan pertemuan 3 jalur sirkulasi atau lebih, letak focal point, atau area yang dapat menjadi sumber suatu permasalahan pada tapak dapat ditandai dengan simbol ini. Umumnya simbol ini digunakan baik pada gambar analisis tapak maupun konsep ruang dan konsep sirkulasi.</p>

SIMBOL <i>GOODVIEW</i> & <i>BADVIEW</i>	KETERANGAN
	<p>Simbol ini digunakan untuk menandakan titik dan arah pemandangan yang baik (<i>goodview</i>) atau pemandangan yang buruk (<i>badview</i>) baik dari dalam ke luar tapak maupun dari luar ke dalam tapak.</p> <p>Tanda (+) menandakan <i>goodview</i></p> <p>Tanda (-) menandakan <i>badview</i></p> <p>Penggunaan simbol ini yaitu pada gambar analisis tapak.</p>

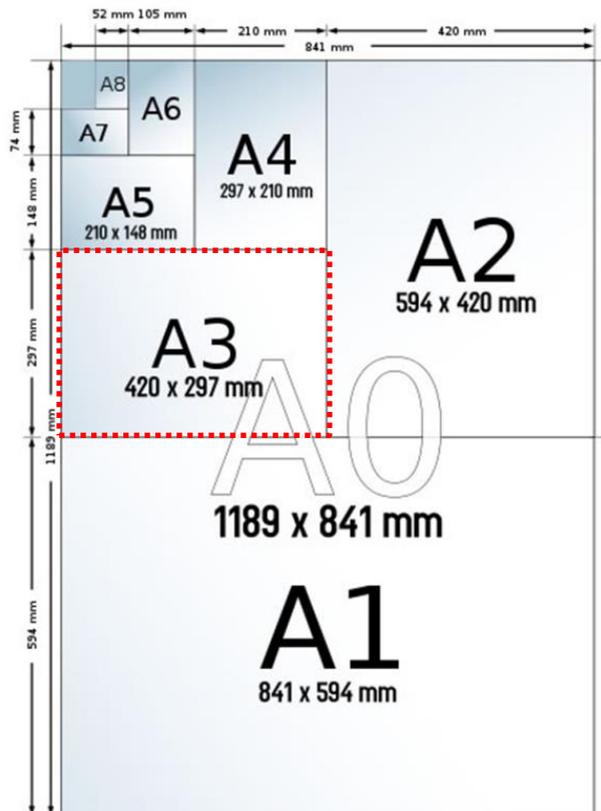
SIMBOL ORIENTASI	KETERANGAN
	<p>Simbol orientasi wajib diberikan pada setiap gambar denah untuk menunjukkan arah Utara. Simbol orientasi harus dicantumkan pada setiap gambar denah (tampak atas) baik di inventarisasi, analisis, konsep, siteplan, dan gambar kerja. Pemilihan warna, ukuran, dan penempatan simbol ini menyesuaikan layout/denah yang dibuat agar terbaca dengan jelas dan informatif.</p>
	
	
	
	
	
	
	

Simbol-simbol di atas berlaku untuk penyajian gambar secara *freehand* maupun *computerize*. Bentuk-bentukan simbol lanskap di atas juga dapat dikembangkan sesuai kebutuhan gambar misalnya mengganti warna atau memodifikasi bentuk dasar dari simbol tersebut. Simbol-simbol lanskap lainnya dapat dipelajari lebih lanjut pada **Buku Grafik Lanskap** karya Grant W. Reid ASLA.

FORMAT GAMBAR STUDIO

A. UKURAN KERTAS

Ukuran kertas yang digunakan dalam mengerjakan tugas mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap (PP1 s.d PP5) adalah kertas ukuran A3. Kertas A3 memiliki ukuran 42 cm x 29,7 cm. Adapun perbandingan ukuran kertas A3 tersebut dengan ukuran kertas lainnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Dimensi ukuran kertas A3 untuk Tugas Studio

B. JENIS KERTAS

Jenis kertas yang diizinkan untuk digunakan sebagai media gambar dalam mata kuliah studio perencanaan dan perancangan lanskap adalah sebagai berikut:

PP1 → Menggunakan kertas HVS 80gr / Kertas Roti / Kertas Kalkir

PP2 s.d PP5 → Menggunakan kertas HVS 80gr / Art Paper / Art Karton

C. LAYOUT KERTAS

Dalam menyajikan gambar atau hasil karya perencanaan dan desain harus memakai format **Landscape**. Tidak diizinkan untuk menggunakan format portrait. Hal ini berlaku untuk mata kuliah PP1 s.d PP5.

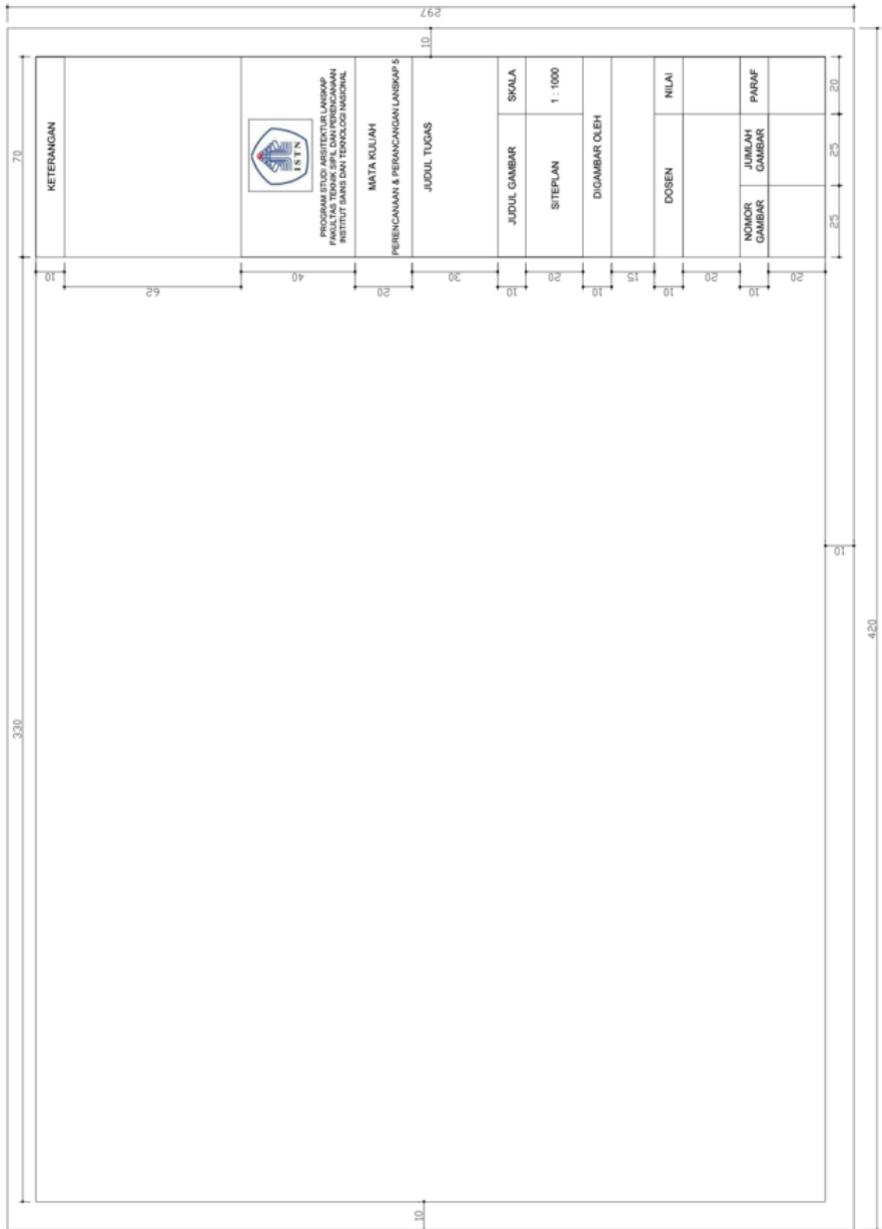
D. UKURAN MARGIN

Ukuran margin adalah jarak pinggir kertas ke bagian tepi garis gambar/kop yang diatur sesuai dengan kebutuhan gambar. Jarak margin gambar kerja untuk PP diatur dengan ukuran kiri 1 cm, atas 1 cm, kanan 1 cm, bawah 1 cm.

E. KOP GAMBAR

Kop gambar yang digunakan dalam gambar kerja harus mengikuti standar kop gambar studio ARL seperti dibawah ini (Gambar 2). Pada setiap halaman gambar kerja **tidak** diperbolehkan untuk diberi *background* berupa gambar, tulisan, warna, atau apapun kecuali gambar kerja itu sendiri. Semua teks yang digunakan dalam kop gambar adalah jenis ARIAL dengan ukuran font sesuai yang terdapat pada file *softcopy* (Kop template) yang sudah dibagikan ke setiap mahasiswa. Semua teks/tulisan yang tertera dalam gambar kerja ukurannya tidak boleh melebihi ukuran teks yang terdapat di dalam kop gambar.

Untuk mata kuliah PP1 yang dikerjakan secara *freehand*, kop gambar dibuat manual mengikuti format dan gunakan *drawing pen* atau sejenisnya. Gambar logo ISTN yang terdapat di dalam kop boleh dicetak (*print*) sesuai ukuran dan ditempel di setiap halaman gambar kerja yang memakai kop. Gunakan tulisan (*lettering*) yang rapi dan harus dapat terbaca dengan baik.



Gambar 2. Format Kop Gambar

F. HALAMAN COVER

Halaman depan (*cover*) gambar kerja dibuat sesuai dengan format *cover* atau standar studio seperti pada Gambar 3. Pada halaman *cover* tidak diperbolehkan untuk diberi latar *background* berupa gambar, warna, dan sebagainya kecuali tulisan dan logo ISTN. Semua teks pada halaman *cover* diketik menggunakan jenis font **ARIAL** dengan ukuran bervariasi mengikuti ukuran yang sudah dibuat pada *file softcopy*.

Format halaman *cover* di atas juga berlaku untuk PP1, namun ditulis manual menggunakan *drawing pen* atau sejenisnya. Tulisan dibuat rapi (*lettering*), ukuran teks mengikuti format, dan perhatikan keseimbangan tulisan rata kiri dan rata kanan halamannya. Logo ISTN dapat di cetak (*print*) warna dan ditempel rapi pada posisinya.

G. HALAMAN PENDAHULUAN S/D KONSEP

Penyajian data, analisis, dan konsep disajikan dalam halaman-halaman gambar berikut:

- PENDAHULUAN - ANALISIS BANGUNAN LANSKAP & ANALISIS VEGETASI
- INVENTARISASI - ANALISIS FUNGSI & KEBUTUHAN RUANG
- IDENTIFIKASI - KONSEP RUANG, SIRKULASI, DAN VEGETASI
- ANALISIS TAPAK - KONSEP DASAR & KONSEP BENTUK/DESAIN

Berbeda dengan gambar kerja, halaman-halaman gambar tersebut disajikan TANPA menggunakan kop gambar. Pada setiap halaman wajib mencantumkan judul gambar, nama dan NIM mahasiswa, nama dosen, dan identitas institusi. Cara penyajiannya menggunakan desain layout poster dengan format kertas *landscape*. Layout halaman pendahuluan s/d konsep dibuat menarik (boleh diberi latar/*background*) dan informatif dengan menerapkan teori dan prinsip-prinsip desain seperti pemilihan warna, jenis dan ukuran font, tata letak, dan sebagainya (Gambar 4).

Pada mata kuliah PP1 terdapat perbedaan yaitu halaman pendahuluan sampai dengan konsep dibuat menggunakan kop gambar. Setiap tulisan dibuat rapi dan dapat dibaca dengan jelas menggunakan *drawing pen*. Gambar eksisting tapak untuk halaman inventarisasi, identifikasi, dan analisis tapak yang berupa foto boleh di print warna dan ditempel pada

halaman tersebut. Demikian juga dengan gambar pendukung lainnya yang relevan dapat dicetak dan ditempel pada halaman yang diinginkan.

a. Pendahuluan

Halaman pendahuluan memuat:

- Latar belakang dan tujuan perencanaan dan perancangan lanskap
- Informasi lokasi tapak, seperti peta wilayah (provinsi, kota/kabupaten, kecamatan), peta tapak
- Potensi tapak
- Permasalahan tapak
- Peraturan dan kebijakan terkait

b. Inventarisasi

Halaman inventarisasi memuat data-data sebagai berikut:

- Biofisik & Sosial Budaya (data primer atau sekunder)
- Tautan lingkungan
- Aksesibilitas
- Sirkulasi (dalam dan luar tapak)
- Hidrologi
- Topografi (kemiringan lahan)
- Visual
- *Hazard* & Kebisingan
- Utilitas
- Sosial
- Dokumentasi (foto-foto kondisi eksisting tapak, aktivitas user, elemen-elemen lanskap, masalah tapak, dll)
- dan lainnya

c. Identifikasi

Halaman identifikasi memuat data-data sebagai berikut:

- Tautan lingkungan
- Aksesibilitas (jumlah entrance, posisi, ukuran lebar dan tinggi, material, kondisi saat ini)
- Sirkulasi dalam dan luar tapak (Lebar sirkulasi, material, kondisi saat ini)

- Hidrologi (drainase terbuka/tertutup, ukuran drainase, material, kondisi saat ini)
- Topografi (data peta kontur jika ada)
- Visual (*goodview* dan *badview* disertai foto)
- Utilitas (posisi, ukuran, kedalaman, ketinggian, atau jalur utilitas dalam tapak)
- Sosial (data aktivitas user disajikan dalam tabel dan sebutkan jika ada aktivitas yang abnormal/menyimpang).
- Zonasi (pembagian ruang/zona eksisting tapak)

d. Analisis Tapak

Data yang dianalisis dalam analisis tapak adalah **data eksisting** (hasil inventarisasi dan identifikasi) yang meliputi:

- Analisis tautan lingkungan
- Analisis aksesibilitas
- Analisis sirkulasi (dalam dan luar tapak)
- Analisis hidrologi
- Analisis topografi
- Analisis visual
- Analisis utilitas
- Analisis daya dukung (khusus lanskap rekreasi dan wisata)
- dan lainnya

e. Analisis Bangunan Lanskap & Analisis Vegetasi

Analisis bangunan lanskap dan analisis vegetasi dapat disajikan dalam bentuk tabel dilengkapi dengan foto bangunan lanskap dan vegetasi eksisting. Ukuran huruf dalam tabel harus terbaca dengan baik dan jelas serta warnanya kontras dengan warna background. Untuk penulisan nama latin tanaman diketik miring (*italic*).

f. Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang

Menentukan fungsi-fungsi apa saja yang akan direncanakan dalam tapak seperti fungsi sosial (termasuk budaya dan ekonomi), ekologi (termasuk konservasi), dan fungsi estetika. Fungsi-fungsi ini kemudian

dibagi (*breakdown*) menjadi ruang-ruang berdasarkan bentuk aktivitas dan penggunaannya. Pada halaman ini memuat:

- Tabel analisis fungsi dan pembagian ruang
- Matriks hubungan antar ruang
- Tabel kebutuhan ruang
- Sumber referensi standar lanskap (disertai gambar standar)

g. Konsep Ruang, Sirkulasi, dan Vegetasi

Pada halaman ini memuat:

- Gambar spasial konsep ruang (sama dengan zonasi di analisis fungsi)
- Gambar spasial konsep sirkulasi (gambar dari hasil analisis sirkulasi)
- Gambar spasial konsep vegetasi
- Gambar *block plan*

Setiap simbol dan warna yang tertera pada gambar diberi keterangan sebagai legenda.

h. Konsep Dasar dan Konsep Bentuk/Desain

Konsep dasar dapat dijelaskan dalam beberapa kata atau kalimat. Konsep bentuk dijabarkan dengan gambar dan dijelaskan secara deskriptif.

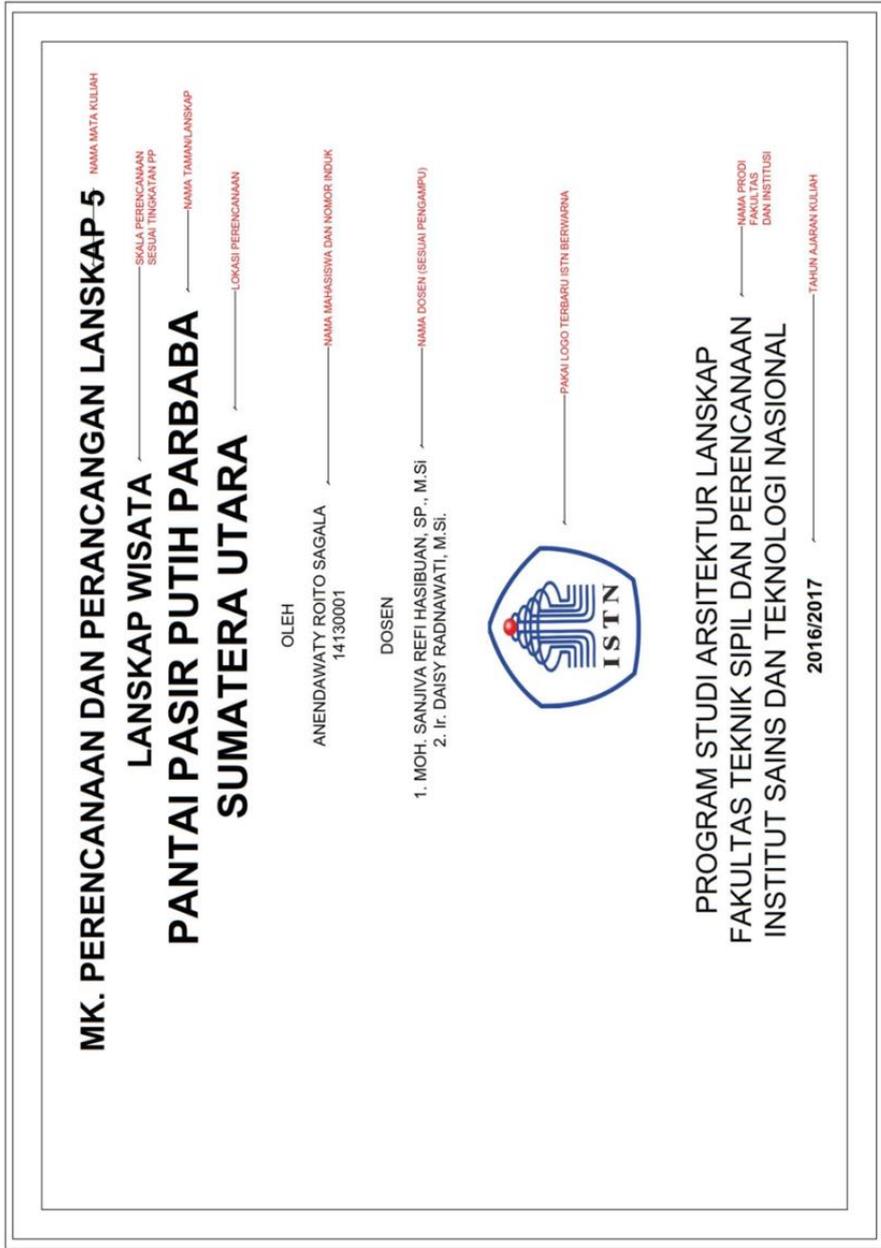
H. SITEPLAN

Halaman gambar siteplan disajikan dengan menggunakan kop gambar. Siteplan dapat ditampilkan dengan variasi skala sesuai dengan luas tapak yang direncanakan mulai dari skala 1 : 100, 1 : 125, 1 : 150, 1 : 200, 1 : 250, 1 : 300, 1 : 500, 1 : 750, 1 : 1000, 1 : 1500, 1 : 2000, 1 : 2500, 1 : 3000, 1 : 5000, 1 : 7500, dan seterusnya.

Penyajian gambar siteplan harus informatif, selain berisi gambar desain siteplan juga harus dilengkapi dengan **orientasi** serta **legenda**. Orientasi gambar tapak selalu **mengarah ke atas untuk arah Utara**, dan dapat menyesuaikan bentuk tapak, jika bentuk tapak memanjang dari utara ke selatan maka posisi tapak dapat diputar (*rotate*) menyesuaikan format kertas landscape sehingga utara berada pada sisi kiri atau kanan. Legenda adalah keterangan setiap objek atau elemen-elemen yang terdapat di dalam desain baik *hardscape* maupun *softscape*. Legenda

diletakkan di dalam kolom keterangan atau jika tidak memungkinkan dapat diletakkan pada *space* kosong di samping/bawah siteplan (Gambar 5). Halaman gambar siteplan ini dicetak **berwarna**.

Gambar siteplan pada PP1 dibuat rapi dengan gambar tangan menggunakan *drawing pen*. Siteplan yang sudah dibuat rapi lalu harus diwarnai menggunakan pensil warna. Siteplan harus dilengkapi legenda setiap elemen *hardscape* dan *softscape* yang digunakan dalam desain. Legenda dapat berupa penomoran ataupun simbol yang ditempatkan pada kolom kop atau jika tidak memungkinkan dapat diletakkan pada ruang kosong di sekitar siteplan.



Gambar 3. Format Halaman Cover

TAUTAN LINGKUNGAN

Kondisi sekitar tapak seperti gambar dibawah:

Luas wilayah ±24 Ha

KONDISI SOSIAL EKONOMI

Mayoritas wisatawan ialah warga sekitar, dimana dilihat dari harga tiket yang hanya dua-dua juta mereka dapat menikmati tapak wisata dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan, baik dilihat dari bangunan sekitar tapak wisata, seperti restoran, toko souvenir dan jasa penjemputan alat olahraga.

LAND USE

- digunakan sebagai tempat makan
- digunakan sebagai wisata pantai
- digunakan sebagai permukiman
- digunakan sebagai gereja
- digunakan sebagai penginapan
- digunakan sebagai makam

AKSESIBILITAS

Untuk akses ke tapak hanya melewati jalan yang ada di timur tapak.
Untuk pintu masuk (1) ada 3 pintu masuk disepanjang jalan.

KLIMATOLOGI

Berada di iklim Tropis basah
Rerata kelembaman 85,04 %
Suhu di sini rata-rata 21.4 °C.
Curah hujan di sini rata-rata 2380 mm.

TOPOGRAFI

Tapak berkemiring cenderung datar (kurang dari 10%) dan berada di ketinggian 900 m dpl.
Jenis tanah ialah Tulo Toba yaitu pasir bercampur tanah liat, kapur dan sebagian lain berupa lapisan tanah batuan yang relatif kurang subur untuk pertanian.

PERMUKIMAN

JUDUL GAMBAR

DANAU TOBA

DESAIN LAYOUT BEBAS, POSISI JUDUL & IDENTITAS BISA DI ATAS ATAU BAWAH

INVENTARISASI

2

Gambar 4. Contoh Format Halaman Pendahuluan S/D Konsep



Gambar 5. Contoh Format Gambar *Site Plan*

I. KEYPLAN

Gambar *keyplan* adalah gambar yang berfungsi untuk menunjukkan bagian dari siteplan atau denah yang akan didetailkan. Dengan adanya gambar *keyplan* ini akan membantu memudahkan orang lain untuk mencari gambar yang ingin dilihat. *Keyplan* disajikan pada 1 halaman atau lebih yaitu berupa siteplan yang dibagi menjadi beberapa *parsial plan* dalam bentuk grid-grid (Gambar 6). Grid terbuat dari beberapa garis putus-putus dimana pada setiap garis horizontal dan vertikalnya diberi notasi/kode huruf. Garis-garis grid ini dibuat dengan jarak yang dapat menyesuaikan bentuk dan skala tapak pada gambar. Misalkan apakah ukuran grid dibuat per 50 m, 100 m, 200 m, atau lebih besar lagi.

J. DETAIL PLAN

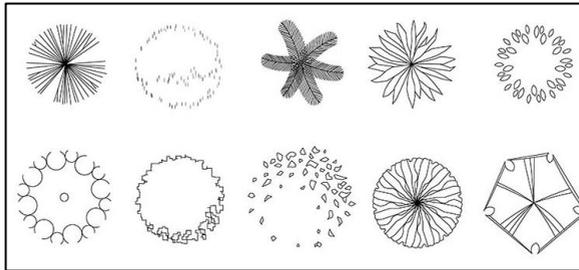
Detail plan (rencana detail) digunakan untuk menunjukkan bagian tertentu dari siteplan atau denah secara lebih jelas dan detail. Pada gambar detail plan ini, bagian siteplan ditampilkan dengan ukuran yang lebih besar (skala diperkecil) menampilkan dimensi atau ukuran setiap bagian yang dimunculkan pada halaman gambar tersebut (Gambar 7). Pada gambar detail, **tidak hanya** elemen *hardscape* saja yang dimunculkan, akan tetapi elemen *softscape* (tanaman seperti rumput, semak, dan pohon) juga dimunculkan. Fungsinya adalah untuk memudahkan kontraktor/pelaksana atau tukang /pekerja dalam membaca gambar saat bekerja di lapangan. Bagian siteplan yang didetailkan umumnya adalah bagian yang memiliki desain yang tidak biasa/rumit, bagian yang sangat penting, atau bagian tertentu yang diminta oleh klien untuk didetailkan. Gambar detail plan dapat terdiri dari 2-3 halaman atau lebih dan dicetak **tanpa warna** (hitam-putih).

K. PLANTING PLAN

Gambar rencana penanaman disebut juga dengan *Planting plan* merupakan bagian gambar kerja yang menampilkan pola penanaman, jarak tanam, dan jumlah tanaman yang digunakan dalam sebuah desain. Gambar *planting plan* umumnya dibuat secara parsial seperti halnya membuat gambar detail plan. Penggambaran tanaman dalam siteplan dan *planting plan* adalah sebagai berikut:

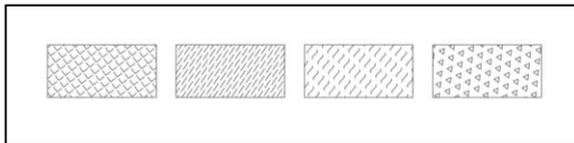
- Pohon dan rumpun bambu digambarkan dengan simbol render pohon (*circle*) di Autocad. Lebar diameter simbol pohon disesuaikan dengan lebar tajuk optimal jenis pohon yang digunakan.

Misalkan, jenis pohon Trembesi digambarkan dengan simbol lingkaran berdiameter 10-15 m, sementara jenis pohon Tabebuaya digambarkan dengan simbol lingkaran berdiameter 3-5 m.



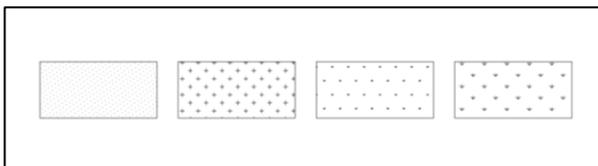
Contoh Penggambaran Simbol Pohon

- Semak digambarkan dengan arsiran (*hatch*). Arsiran yang berbeda menunjukkan jenis semak yang berbeda pula. Setiap arsiran semak dapat diberi warna berbeda sesuai dengan warna bunga atau warna daunnya.



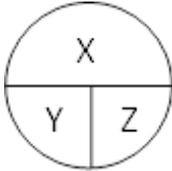
Contoh Arsiran (*hatch*) untuk tanaman Jenis Semak

- Groundcover* dan rumput digambarkan dengan arsiran (*hatch*).



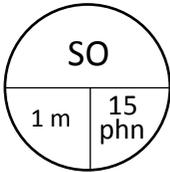
Contoh Arsiran (*hatch*) untuk tanaman Jenis *Groundcover* dan rumput

Planting plan memiliki notasi khusus yang digunakan untuk memberikan keterangan jenis tanaman, jarak tanam, serta jumlahnya baik untuk tanaman *groundcover*, semak, dan pohon. Adapun notasi yang digunakan sebagai berikut,



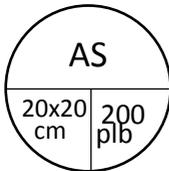
X: Kode jenis tanaman (dua huruf kapital)
 Y: Jarak tanam (cm/m)
 Z: Jumlah tanaman (m²/polibag/pohon)

Contoh notasi untuk pohon:



SO : *Syzigium oleana* (Pucuk Merah)
 1m : Jarak tanam antar pohon pucuk merah
 15 phn : Jumlah pohon pucuk merah

Contoh notasi untuk semak:



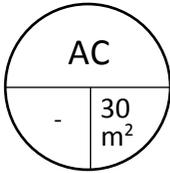
AS: *Acalypha siamensis* (Teh-tehan)
 20x20 cm: Jarak tanam antar polibag tanaman teh-tehan
 200 plb : Jumlah polibag tanaman teh-tehan

Cara menghitung jumlah tanaman semak pada gambar Autocad adalah sebagai berikut:

Luas semak (m²) yang di arsir/hatch X jumlah polibag per m² (sesuai jarak tanam)

JARAK TANAM	JUMLAH POLIBAG/m ²
10 x 10 cm	100
15 x 15 cm	36
20 x 20 cm	25
30 x 30 cm	9

Contoh notasi untuk *groundcover*/rumput:



AC : *Axonophus compressus* (Rumput Gajah)
- : Jarak tanam standar
30 m² : Luas area penanaman rumput

Cara penyajian gambar *planting plan* dalam sebuah gambar kerja dapat dibuat terpisah antara halaman *planting plan* pohon (Gambar 8) dengan halaman *planting plan* untuk semak dan *groundcover* (Gambar 9). Tarikan garis untuk setiap notasi yang ditampilkan dibuat serapi mungkin. Hindari menarik garis notasi secara diagonal (miring) agar gambar dapat dilihat dengan mudah, jelas, rapi dan informatif.

L. POTONGAN/TAMPAK

Gambar potongan dan tampak berfungsi untuk menunjukkan profil desain tapak secara horizontal. Gambar potongan dan tampak menyajikan informasi terkait elevasi, situasi, posisi, dan dimensi setiap elemen lanskap yang digunakan dalam siteplan. **Gambar potongan (section)** umumnya dibuat melintang dan membujur memotong siteplan. Sementara **gambar tampak** dapat dibuat untuk menampilkan tampak depan, samping kiri, samping kanan, dan belakang siteplan. Contoh gambar potongan dapat dilihat pada Gambar 10. Jika gambar potongan siteplan terlalu kecil dan tidak dapat terlihat jelas pada kertas A3. Maka skala dapat diperkecil dan dapat diambil bagian potongan yang ingin ditunjukkan lebih detail (*detail blow up*).

M. DETAIL ELEMEN *HARDSCAPE*

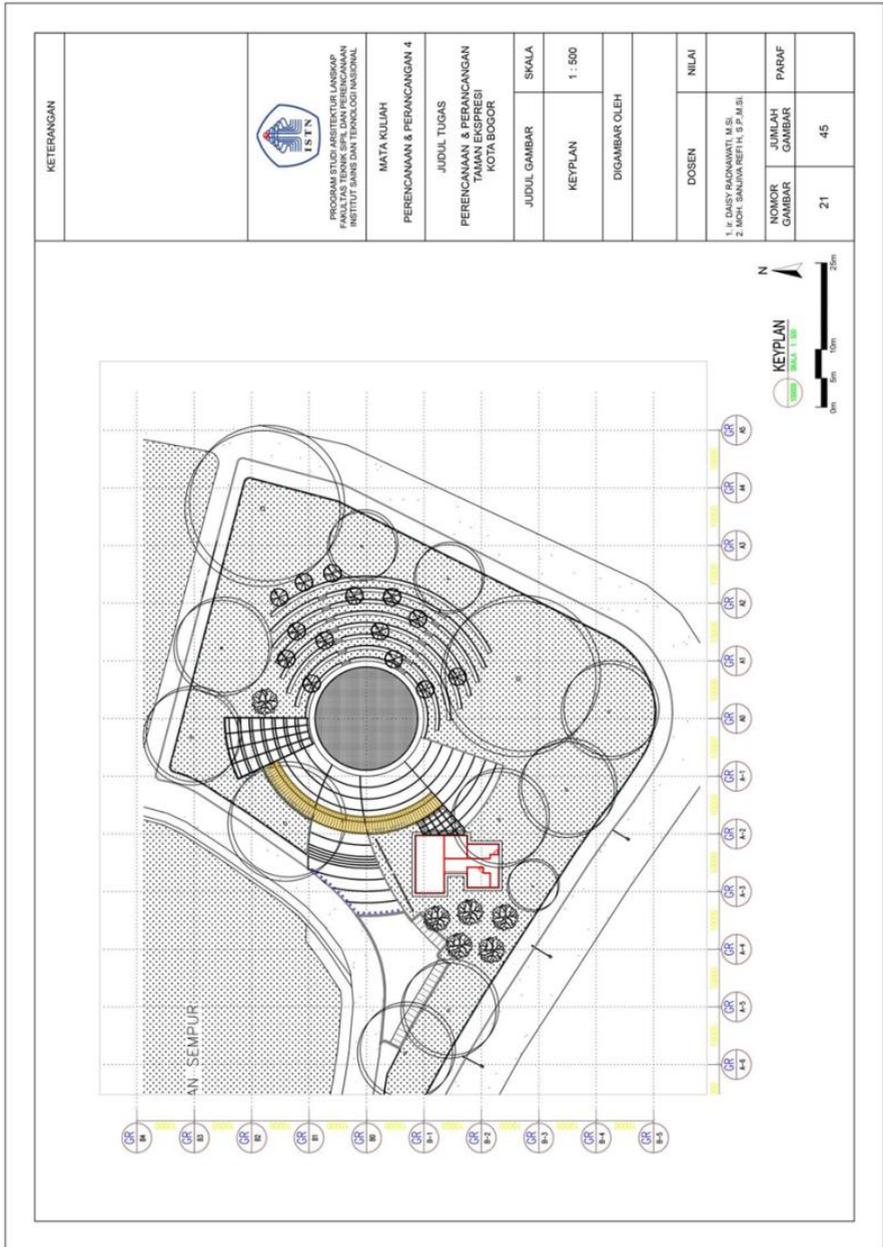
Gambar ini digunakan untuk menunjukkan detail elemen-elemen *hardscape* yang digunakan di dalam desain seperti jalur pedestrian, kolam, bangku taman, pot/planter tanaman, lampu taman, gazebo/shelter, jembatan, amphiteater, gerbang, pagar, sculpture, dan sebagainya. Gambar detail elemen harus menampilkan setidaknya **denah** (tampak atas) elemen, tampak depan/tampak samping dan detail **potongan** (konstruksi) elemen seperti yang diperlihatkan pada Gambar 11. Pada gambar detail

elemen tidak hanya menunjukkan dimensi (ukuran) tetapi juga jenis material dan spesifikasi yang dipakai. Misalkan: paving block uk. 20x10x8 cm; besi hollow diameter= 5 cm; pasir urug tebal= 5 cm; pasangan bata finishing Batu alam palimanan; dan sebagainya.

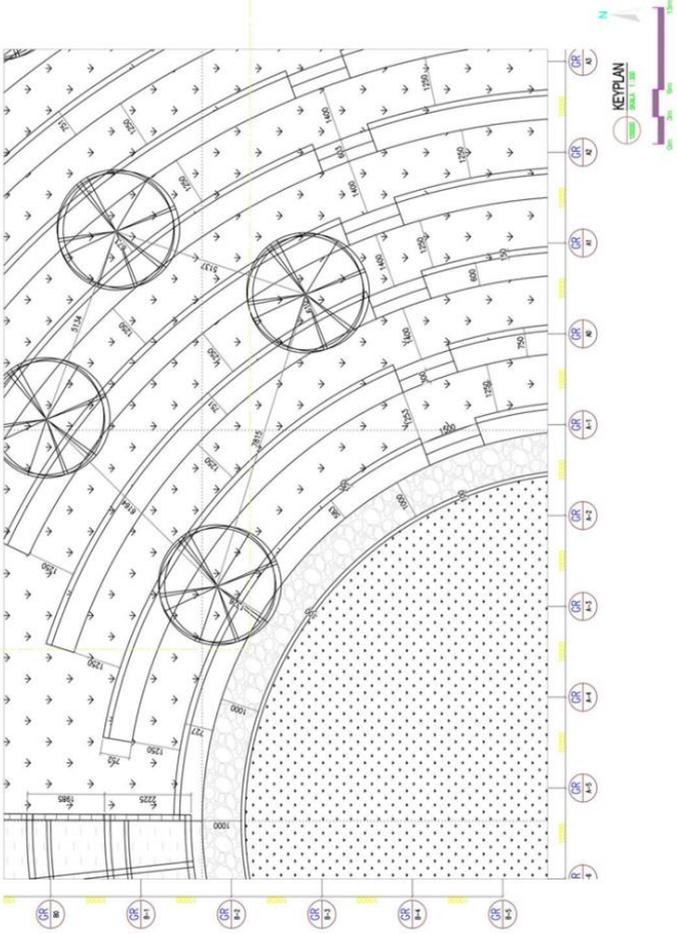
Pada mata kuliah PP1, gambar elemen *hardscape* terdiri atas gambar denah (tampak atas), tampak samping, dan tampak depan. Gambar dibuat secara manual menggunakan *drawing pen* atau sejenisnya, diberi keterangan dimensi, dan jenis material, serta boleh diwarnai. Untuk PP1 minimal harus menyajikan gambar detail 2 jenis elemen *hardscape*.

N. 3D IMPRESSION

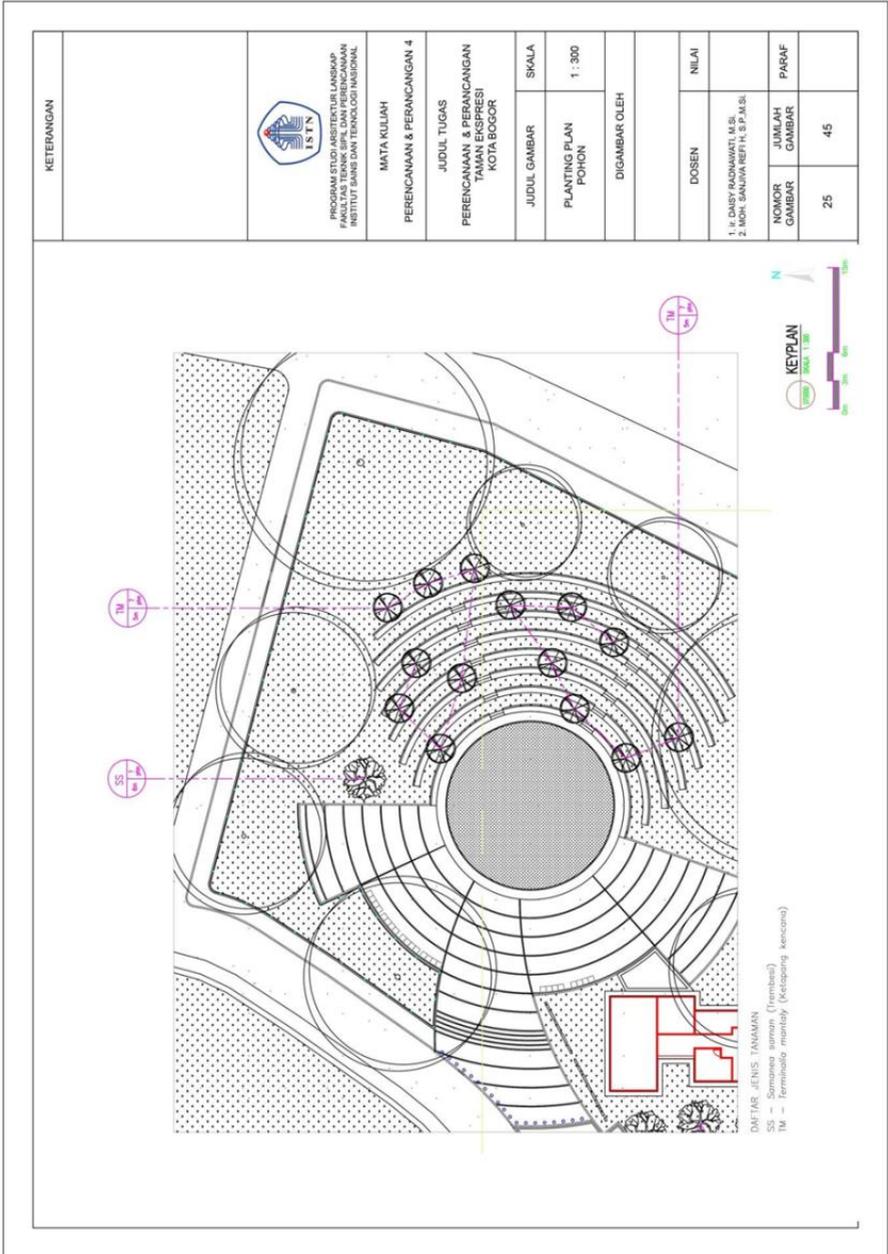
Gambar 3D *impression* berfungsi sebagai gambar pendukung gambar kerja yang menyajikan ilustrasi suasana tapak yang didesain dalam bentuk 3 dimensi. Gambar 3D juga biasanya digunakan sebagai gambar untuk promosi dan menarik klien. Gambar 3D dapat dibuat dengan menggunakan *software* Sketchup. Hasil dari 3D *sketchup* ini kemudian dapat diolah lebih lanjut menggunakan *software* **Lumion dan Enscape** atau dapat menggunakan teknik montase di **Adobe Photoshop**. Jika tidak memungkinkan untuk menggunakan *software* di atas, maka diperbolehkan untuk menggunakan sketsa perspektif yang di warnai dan dilakukan finishing dengan Adobe Photoshop (kombinasi). Gambar 3D yang disajikan dalam gambar kerja ini terdiri atas tampak mata burung (*bird eye view*), tampak mata manusia (*human view*), dan suasana malam hari (*night view*). Khusus untuk PP1 penyajian gambar 3D digantikan oleh sketsa perspektif. Pilihlah area-area menarik/penting dari siteplan yang ingin diekspose. Contoh gambar 3D dapat dilihat pada Gambar 12.



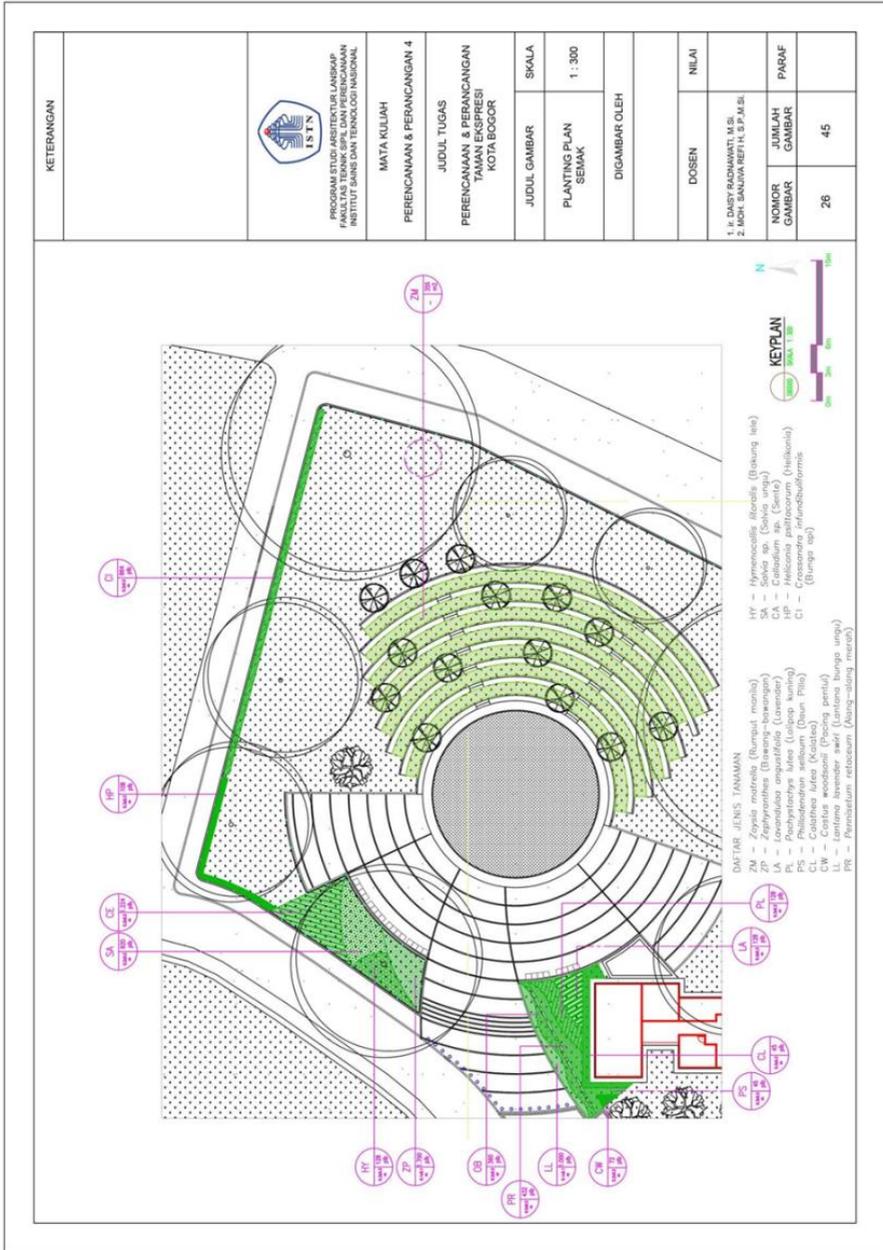
Gambar 6. Contoh Format Gambar *Keyplan*

<p>KETERANGAN</p> 	 <p>PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER KOTA BOGOR</p>	<p>MATA KULIAH PERENCANAAN & PERANCANGAN 4</p>	<p>JUDUL TUGAS PERENCANAAN & PERANCANGAN TAMAN KAMPUS KOTA BOGOR</p>	<p>JUDUL GAMBAR SKALA</p>	<p>DETAIL PLAN 1 1 : 300</p>	<p>DIGAMBAR OLEH</p>	<p>DOSEN</p>	<p>NILAI</p>	<p>1. H. DAISY RAONAWATI, M.S. 2. MICH SANJIA REFI, S.P., M.S.</p>	<p>NOMOR GAMBAR</p>	<p>JUMLAH GAMBAR</p>	<p>PARAF</p>
										<p>18</p> <p>45</p>		

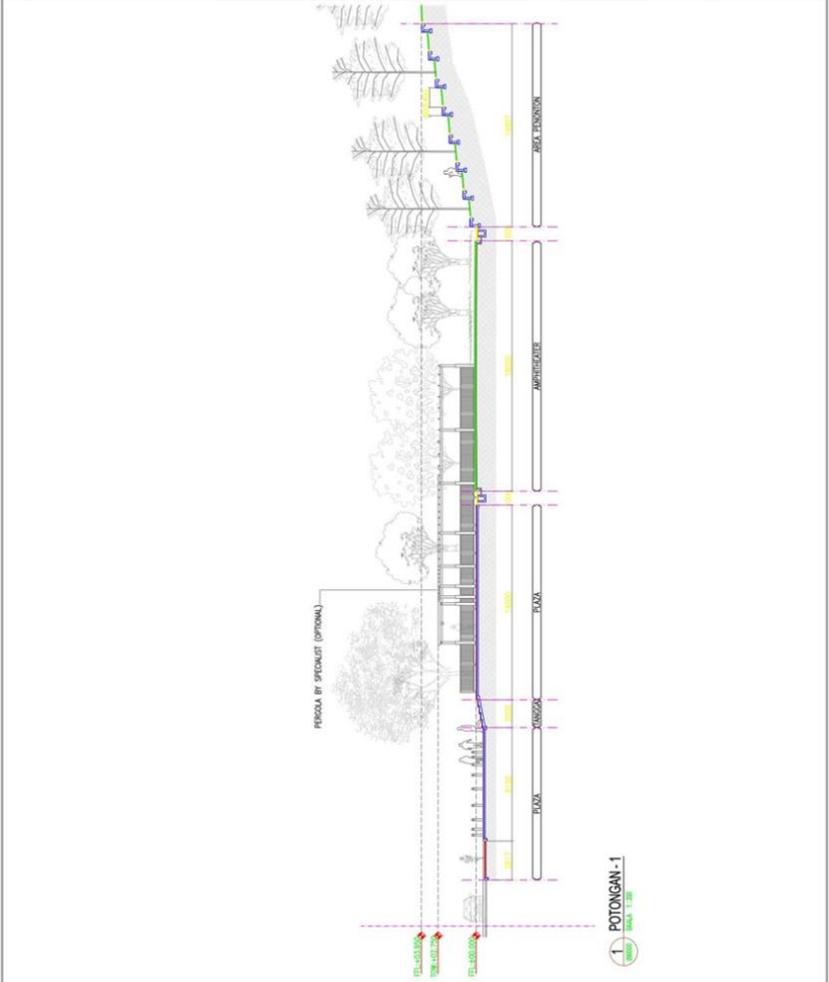
Gambar 7. Contoh Format Gambar *Detail Plan*



Gambar 8. Contoh Format Gambar *Planting Plan* Pohon



Gambar 9. Contoh Format Gambar *Planting Plan* Semak

KETERANGAN	
 <p>PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER</p>	
MATA KULIAH PERENCANAAN & PERANCANGAN 4	
JUDUL TUGAS PERENCANAAN & PERANCANGAN TANPA BATAS KOTA BOGOR	
JUDUL GAMBAR SKALA	POTONGAN 1 1 : 200
DIGAMBAR OLEH	
DOSEN	NILAI
1. I. DARBY PRADIMAWATI, M.Si. 2. MOH. SANJAYA REFI H. S.P.,M.Si.	
NOMOR GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
21	45

Gambar 10. Contoh Gambar Potongan

KETERANGAN	<p>KETERANGAN :</p> <ul style="list-style-type: none"> PBC7 - PAVING BLOCK D.C.O. ABU-ABU, 210x70x60 MM PBC8 - PAVING BLOCK D.C.O. HITAM, 210x70x60 MM PBC3 - PAVING BLOCK D.C.O. HIJAU, 210x70x60 MM PBC9 - PAVING BLOCK D.C.O. KUNING, 210x70x60 MM <p>A - POTONGAN - A BCT1 - BETON CHTK. ABU-ABU, 300x115x400 PBC3 - PAVING BLOCK D.C.O. HITAM, 210x70x60 MM BCT2 - BETON CHTK. ABU-ABU, 100x200x400 PBC3 - PAVING BLOCK D.C.O. HITAM, 210x70x60 MM PBC7 - PAVING BLOCK D.C.O. ABU-ABU, 210x70x60 MM PBC9 - PAVING BLOCK D.C.O. KUNING, 210x70x60 MM BCT1 - BETON CHTK. ABU-ABU, 300x115x400</p> <p>5 DETAIL PEDESTRIAN BCT1 - BETON CHTK. ABU-ABU, 100x200x400</p>
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL	
MATA KULIAH	PERENCANAAN & PERANCANGAN 4
JUJUDUL TUGAS	PERENCANAAN & PERANCANGAN TAMPILAN LANSKAP KOTA BOGOR
JUJUDUL GAMBAR	SKALA
DETAIL JALUR PEDESTRIAN	1 : 20
DIGAMBAR OLEH	
DOSEN	NILAI
	1. I. DARY RADHAWATI, M.Si. 2. NDIH SANJUTA REFI H. S.P., M.Si.
NOMOR GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
32	45

Gambar 11. Contoh Gambar Detail Elemen *Hardscape*



Gambar 12. Contoh Gambar 3D *Impression*
Sumber: www.pinterest.com



Contoh Tampilan Gambar 3D Menggunakan Teknik *Freehand/Sketch*
Karya Mahasiswa: Martha DevaMegaC, 2022



Contoh Tampilan Gambar 3D Menggunakan Software Sketchup





Contoh Tampilan Gambar 3D Hasil Kombinasi Sketchup dan Teknik Montase Menggunakan Adobe Photoshop



Contoh Tampilan Gambar 3D Menggunakan Software Enscape



Contoh Tampilan Gambar 3D Menggunakan Software Lumion

ANIMASI

Animasi adalah gambar bergerak dalam bentuk 3 dimensi (3D) yang digunakan sebagai salah satu bentuk presentasi hasil perencanaan dan perancangan lanskap. Animasi dapat memberikan ilustrasi suasana yang lebih nyata dan memberikan kesempatan bagi orang yang melihat untuk dapat merasakan langsung pengalaman menikmati rancangan yang telah dibuat. Bahkan dengan kemajuan teknologi terbaru saat ini animasi dapat disajikan dalam format 4 dimensi (4D) atau lebih jauh lagi dapat tersaji dalam bentuk virtual seperti Metaverse.

Animasi merupakan salah satu produk (output) yang harus dihasilkan oleh mahasiswa yang mengambil mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap 5. Mahasiswa diberikan pilihan atau opsi dalam menentukan produk akhir karyanya, jika tidak dapat menyajikan sebuah animasi maka mahasiswa dapat memilih opsi lainnya yaitu membuat sebuah poster atau x-banner. Bagi mahasiswa yang akan menyajikan animasi sebagai produk akhir PP5-nya maka harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. Animasi dapat menggunakan jenis software berikut, yaitu Sketchup, Enscape, Lumion, atau software render lainnya yang sejenis.
2. Ukuran video animasi yang disajikan **minimal** berukuran 480p (852 x 480 piksel).
3. Animasi harus mampu menggambarkan keseluruhan area/spot dalam tapak yang direncanakan dan didesain.
4. Video boleh dilakukan proses editing dengan menambahkan efek gambar, narasi, musik *background*, dan atau teks agar lebih informatif.
5. Video disajikan runut mulai dari gerbang/area penerimaan, parkir, dan seterusnya.
6. Durasi video tidak lebih dari 8 menit dengan format MP4, AVI, MKV atau MPEG.
7. Ukuran file video animasi tidak lebih dari 500 MB dan dikumpulkan dalam bentuk softcopy.

POSTER

A. UKURAN KERTAS

Sebuah produk poster pada program studi Arsitektur Lanskap lazimnya berupa poster yang berukuran kertas A1 dan x-banner. Poster merupakan salah satu opsi/pilihan produk akhir dari tugas mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap 5 (PP5) jika mahasiswa tidak dapat menyajikan produk animasi. Poster ini berfungsi sebagai salah satu media presentasi dan dapat digunakan juga untuk kebutuhan pameran (*expose*). Untuk poster A1 berukuran 84,1 cm x 59,4 cm sedangkan untuk x-banner menggunakan ukuran standar tinggi 160 cm dan lebar 60 cm.

B. JENIS KERTAS

Jenis kertas yang diizinkan untuk digunakan pada poster A1 antara lain Art Paper, Art Karton, atau Albatros. Sementara untuk poster yang berupa x-banner menggunakan bahan Flexi Korea, Luster, Albatros, atau Glossy Paper.

C. FORMAT KERTAS & MARGIN

Poster ukuran A1 yang merupakan produk akhir mata kuliah PP5 dapat disajikan dalam format **Portrait** atau **Landscape**. Poster diberikan jarak dari pinggir kertas (margin) sebesar 1 cm. Sementara untuk x-banner format penyajian adalah **Portrait**.

D. LAYOUT POSTER

Poster A1 maupun x-banner yang disajikan sebagai media presentasi minimal harus memuat data inventarisasi, analisis tapak, konsep, siteplan, dan 3D impression. Kemudian disertai dengan identitas berupa judul poster, nama dan NIM, nama mata kuliah, nama dosen, dan institusi. Layout poster dapat dibuat se-kreatif mungkin dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain dan ilmu komunikasi dan presentasi. Adapun contoh poster A1 dapat dilihat pada Gambar 13.

FACT & FEAGURES

LAWAN TERSEKUTU DI KOTA TONGKONG

- 24 HA
- KOTA PADANG, SUMATERA BARAT
- REKONSTRUKSI KAWASAN
- REKONSTRUKSI TUNJUKAN
- REKONSTRUKSI TUNJUKAN
- REKONSTRUKSI TUNJUKAN

RIVERFRONT PARK

Membentuk kembali kawasan Alir Sungai yang telah rusak akibat pembangunan kawasan perkotaan yang luas, menciptakan ruang publik yang berkualitas dengan pertimbangan lingkungan dan keselamatan masyarakat di bantaran sungai.

ZONA & ARAHAN

TUNJUKAN

SUDUT & ARAHAN

TAMAN & ARAHAN

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

TAMAN KOTA MALVINAS

Rekonstruksi kembali kawasan Alir Sungai yang telah rusak akibat pembangunan kawasan perkotaan yang luas, menciptakan ruang publik yang berkualitas dengan pertimbangan lingkungan dan keselamatan masyarakat di bantaran sungai.

WATERFRONT DEVELOPMENT AS A RESILIENT CONCEPT

Konsep ini berfokus pada pembangunan kawasan permukiman yang berkelanjutan dan tahan bencana.

AS A CONCEPT FOR RIAP-AIR

Risiko banjir yang signifikan di kawasan ini menuntut konsep pembangunan yang inovatif dan adaptif.

CONCEPT

- Fokus pada pemertanian yang berkelanjutan
- Ruang publik yang inovatif dan adaptif

SWOT ANALYSIS

KEUKHWAHAN

- Dukungan penuh pemerintah
- Aksesibilitas yang memadai
- Reputasi yang baik dan terdistribusi
- Fasilitas yang memadai
- Fasilitas yang memadai
- Fasilitas yang memadai

KELEBIHAN

- Dukungan penuh pemerintah
- Aksesibilitas yang memadai
- Reputasi yang baik dan terdistribusi
- Fasilitas yang memadai
- Fasilitas yang memadai
- Fasilitas yang memadai

VEGETASI

Daftar tanaman yang akan ditanam di kawasan ini.

- Tanaman asli

VEGETASI

Daftar tanaman yang akan ditanam di kawasan ini.

- Tanaman asli

VEGETASI

Daftar tanaman yang akan ditanam di kawasan ini.

- Tanaman asli

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

Daftar tanaman yang akan ditanam di kawasan ini.

- Tanaman asli

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

Daftar tanaman yang akan ditanam di kawasan ini.

- Tanaman asli

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

Daftar tanaman yang akan ditanam di kawasan ini.

- Tanaman asli

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

REKONSTRUKSI TUNJUKAN

Gambar 13. Contoh Layout Poster A1

OPTIMALISASI LANSKAP PERDESAAN SEBAGAI MANIFESTASI FUNGSI DESA WISATA
 DI DESA MUKAPAYUNG, KECAMATAN CULUR, KABUPATEN BANDUNG BARAT



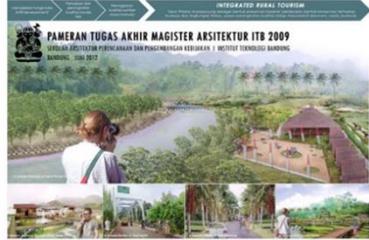
METODE
 Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data yang dikumpulkan.

KELOMPOK RESPONDEN
 Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat lokal Mukapayung, pemerintah desa, dan pengelola wisata yang memiliki pengetahuan langsung tentang kondisi lanskap dan aktivitas di lokasi penelitian.

REVISI
 Hasil penelitian menunjukkan bahwa lanskap perdesaan Mukapayung memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata yang berkelanjutan. Untuk mengoptimalkan potensi ini, diperlukan perencanaan lanskap yang memperhatikan aspek ekologi, sosial, dan ekonomi.

REKOMENDASI
 Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk melakukan revitalisasi lanskap perdesaan Mukapayung dengan cara menanam tanaman lokal yang memiliki nilai estetika dan ekologis, serta mengembangkan aktivitas wisata yang berbasis budaya dan alam.

INTEGRATED PAKAR JOURNAL



PAMERAN TUGAS AKHIR MAGISTER ARSITEKTUR ITB 2009
 SEKELAH ARSITEKTUR PERENCANAAN DAN PEMBANGUNAN KEBUDAYAAN 1 INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
 BANDUNG, 1001-9072

PERANCANGAN LANSKAP BOTANICAL GARDEN SEBAGAI ELEMEN JEJARING HIJAU METROPOLITAN BANDUNG
 KASIH SHELBY, FOTANSIEN GARDINI, INI KALUWATI, BANDUNG BARAT

ABSTRAK
 Penelitian ini bertujuan untuk merancang lanskap botanical garden sebagai elemen jejaring hijau metropolitan Bandung. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa botanical garden dapat berfungsi sebagai ruang terbuka hijau yang meningkatkan kualitas lingkungan dan kehidupan masyarakat.

PROFIL PERIK METROPOLITAN BANDUNG
 Perik Metropolitan Bandung adalah kawasan yang menghubungkan kota-kota di sekitar Bandung, seperti Cimahi, Sukabumi, dan Tasikmalaya. Kawasan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai kawasan hijau yang berkelanjutan.

PEREMBANGAN METROPOLITAN BANDUNG
 Perembangan Metropolitan Bandung dilakukan secara bertahap dan terencana, dengan memperhatikan aspek ekologi, sosial, dan ekonomi. Salah satu bentuk perembangan adalah pembangunan botanical garden sebagai elemen jejaring hijau.

RUMAHAN PERMAGALAHAN
 Rumahan Permagalah adalah kawasan yang menghubungkan kota-kota di sekitar Bandung, seperti Cimahi, Sukabumi, dan Tasikmalaya. Kawasan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai kawasan hijau yang berkelanjutan.

CALUKU DESA
 Caluku Desa adalah kawasan yang menghubungkan kota-kota di sekitar Bandung, seperti Cimahi, Sukabumi, dan Tasikmalaya. Kawasan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai kawasan hijau yang berkelanjutan.

DESAIN BOTANICAL GARDEN
 Desain Botanical Garden dilakukan dengan memperhatikan aspek ekologi, sosial, dan ekonomi. Desain ini bertujuan untuk menciptakan ruang terbuka hijau yang meningkatkan kualitas lingkungan dan kehidupan masyarakat.

ANALISIS & KONSEP DESAIN
 Analisis dan konsep desain dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan tantangan di lokasi penelitian. Konsep desain yang dihasilkan adalah lanskap botanical garden yang berfungsi sebagai elemen jejaring hijau metropolitan Bandung.

DESAIN BOTANICAL GARDEN
 Desain Botanical Garden dilakukan dengan memperhatikan aspek ekologi, sosial, dan ekonomi. Desain ini bertujuan untuk menciptakan ruang terbuka hijau yang meningkatkan kualitas lingkungan dan kehidupan masyarakat.

PAMERAN TUGAS AKHIR MAGISTER ARSITEKTUR ITB 2009
 SEKELAH ARSITEKTUR PERENCANAAN DAN PEMBANGUNAN KEBUDAYAAN 1 INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
 BANDUNG, 1001-9072

TIPOLOGI BOTANICAL GARDEN
 DESAIN PERENCANAAN DAN PEMBANGUNAN KEBUDAYAAN 1 INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
 BANDUNG, 1001-9072



PAMERAN TUGAS AKHIR MAGISTER ARSITEKTUR ITB 2009
 SEKELAH ARSITEKTUR PERENCANAAN DAN PEMBANGUNAN KEBUDAYAAN 1 INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
 BANDUNG, 1001-9072

Sumber gambar: sappk.itb.ac.id/arlanskap
 Gambar 14. Contoh Layout X-Banner

MAKET

Maket adalah bentuk tiruan dalam bentuk 3 dimensi dalam ukuran yang lebih kecil (miniatur) atau berskala kecil. Membuat maket merupakan salah satu produk yang wajib dihasilkan oleh mahasiswa yang mengambil mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap 1. Maket lanskap untuk PP1 berupa miniatur taman berskala kecil seperti taman rumah, taman sekolah, taman perumahan, taman kampus, taman bermain, taman tematik, dan sebagainya. Bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat sebuah maket antara lain sebagai berikut:

- | | | |
|--------------------|----------------|------------------|
| – Gunting | - Pisau/cutter | - Penggaris |
| – Lem Kertas/fox | - Selotip | - Pisau kecil |
| – Paku kecil | - Pinset | - Streples |
| – Kawat | - Stereofom | - Karton/kardus |
| – Duplex | - Kayu | - Busa Eva |
| – Busa/gabus bunga | - Lilin Mainan | - Lilin Cair |
| – Pensil | - Spidol | - Cat air/minyak |
| – Plastik Mika | - Stik es | - Sedotan |
| – Serbuk kayu | - Kapas | - Lain-lain |

Bahan-bahan maket dapat menggunakan barang daur ulang/bahan-bahan bekas pakai yang dikreasikan menjadi elemen pembentuk maket baik *hardscape* maupun *softscape*. Maket dibuat dengan skala yang menyesuaikan gambar siteplan yang telah dibuat pada kertas A3 atau skalanya dapat diperbesar 3/2 atau 2 kali. Desain maket harus mampu menggambarkan suasana dan kondisi dari rancangan yang diinginkan. Penyajian maket harus rapi, bersih, dan kuat (tidak mudah bergeser/lepas). Maket akan menjadi media presentasi mahasiswa pada saat ujian akhir semester mata kuliah PP1.



Gambar 15. Contoh Maket Lanskap



Sumber: Dokumentasi Maket Karya Mahasiswa ARL 2018



Sumber: Dokumentasi Maket Karya Mahasiswa ARL 2019

PRODUK GAMBAR STUDIO

Produk gambar studio yang dihasilkan pada mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya mulai dari PP1 s/d PP5. Mahasiswa harus mampu mencapai kelengkapan setiap produk (output) sebagai bagian dari poin penilaian mata kuliah. Produk gambar yang harus dihasilkan tersebut seperti pada tabel berikut.

NO	STUDIO	PRODUK	TEKNIK
1	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP 1	Cover	Manual/ <i>freehand</i>
		Pendahuluan	
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		Siteplan	
		Planting Plan	
		Konsep dan Detail Elemen Hardscape	
		Maket	
2	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP 2	Cover	<i>Computerize</i>
		Pendahuluan	
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	

		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		Siteplan	
		Planting Plan	
		Detail Elemen Hardscape	
		Key Plan & Detail Plan	
		Potongan/Tampak	
3	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP 3	Cover	<i>Computerize</i>
		Pendahuluan	
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		Siteplan	
		Planting Plan	
		Detail Elemen Hardscape	
		Key Plan & Detail Plan	
		Potongan/Tampak	
		3D Impression (<i>Birdeye view, human view</i>)	

4	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP 4	Cover	<i>Computerize</i>
		Pendahuluan	
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		Siteplan	
		Planting Plan	
		Detail Elemen Hardscape	
		Key Plan & Detail Plan	
		Potongan/Tampak	
3D Impression (<i>Birdeye view, human view, night view</i>)			
5	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP 5	Cover	<i>Computerize</i>
		Pendahuluan	
		Inventarisasi dan Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Analisis Daya Dukung & Kesesuaian Lahan	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		Konsep Perencanaan Jalur	

		Wisata	
		<i>Block Plan & Siteplan</i>	
		Konsep Elemen Hardscape	
		Potongan	
		3D Impression (<i>Birdeye view, human view, night view, best spot</i>)	
		Animasi/Poster/X-banner	

STANDAR PENILAIAN STUDIO

Mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap (PP1 s.d PP5) merupakan mata kuliah wajib yang diambil oleh mahasiswa Arsitektur Lanskap mulai pada semester ke-2. Mata kuliah PP meliputi proses dan tahapan yang cukup panjang untuk menyelesaikan sebuah perencanaan dan perancangan sebuah lanskap. Proses tersebut harus diselesaikan dengan baik oleh setiap mahasiswa dalam waktu 1 semester (24 minggu). Dalam menilai kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan sebuah tugas perencanaan dan perancangan lanskap tersebut, tim dosen pengajar telah menyusun rumusan dan kriteria penilaian sebagai standar. Standar penilaian ini dapat memudahkan tim dosen dalam menilai kinerja setiap individu mahasiswa agar cara penilaian menjadi lebih objektif. Standar ini juga bisa menjadi acuan bagi mahasiswa untuk menilai setiap kemajuan kinerja mereka dalam setiap tahapan dan proses yang dilewati. Tim dosen memberikan penilaian pada mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap tidak hanya pada produk (*output*) yang dihasilkan oleh mahasiswa pada akhir semester, namun juga melakukan penilaian pada proses yang dilalui oleh mahasiswa dalam setiap tahapan prosesnya. Kriteria penilaian tersebut antara lain sebagai berikut:

A. SIKAP

Penilaian sikap mahasiswa meliputi aspek kehadiran (absensi), asistensi, dan disiplin. **Kehadiran (absensi)** mengikuti ketentuan ISTN yaitu setiap mahasiswa minimal 70% kehadiran dari 16 kali pertemuan dengan bobot pada sistem penilaian yaitu 10%. **Asistensi** dinilai berdasarkan keaktifan setiap mahasiswa dalam berdiskusi atau berkonsultasi dengan tim dosen terkait setiap progres pekerjaan yang sudah dikerjakan. Sementara **disiplin** berkaitan dengan kehadiran tepat waktu pada setiap pertemuan kuliah maupun ujian serta mengumpulkan progres tugas tepat pada waktu yang ditentukan oleh dosen pengajar. Bobot pada sistem penilaian untuk asistensi dan disiplin adalah maksimal 15%.

B. PENGETAHUAN

Penilaian pengetahuan mahasiswa meliputi aspek pengetahuan. **Pengetahuan** yang dimaksud adalah kemampuan mahasiswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh dosen penguji pada saat presentasi produk gambar PP baik pada **Ujian Tengah Semester (UTS)** dan **Ujian Akhir Semester (UAS)**. Bobot pada sistem penilaian untuk masing-masing ujian adalah maksimal 30%. Contoh: UTS = 25% dan UAS = 30%

C. KETERAMPILAN

Penilaian keterampilan mahasiswa meliputi aspek kelengkapan gambar, kualitas gambar, dan kerapian gambar. **Kelengkapan gambar** dinilai berdasarkan tingkatan mata kuliah PP sesuai ketentuan produk gambar studio yang diatur dalam buku ini. Misalkan PP1 harus memiliki kelengkapan gambar mulai dari halaman cover sampai dengan produk akhir berupa Maket. Sementara PP5 harus memiliki kelengkapan gambar mulai dari halaman cover sampai dengan Animasi/Poster/X-banner. **Kualitas gambar** berkaitan dengan kemampuan dan kreatifitas mahasiswa dalam menyajikan setiap gambar yang ditampilkan pada tugas PP mulai dari halaman Pendahuluan, Analisis, Konsep, Gambar Kerja, 3D, dan Animasi/Poster/X-banner. Setiap gambar harus menerapkan prinsip komunikasi dan presentasi lanskap yaitu komunikatif dan informatif. **Kerapian gambar** adalah penilaian terhadap penataan (*layouting*) setiap halaman gambar mulai dari halaman pendahuluan sampai dengan gambar kerja. Bobot pada sistem penilaian untuk aspek Keterampilan ini adalah maksimal 20%.

Sebagai mata kuliah wajib dan prasyarat untuk mengambil mata kuliah lain pada tingkat atau semester yang lebih tinggi maka mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap (PP1 s.d PP5) memiliki standar nilai kelulusan. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini harus memenuhi **Nilai Akhir minimal C (55,00 - 61,99) dengan predikat Cukup**.

Adapun standar penilaian yang berlaku sesuai dengan ketentuan Institusi untuk nilai akhir mahasiswa adalah sebagai berikut:

NO.	NILAI ANGKA	HURUF	BOBOT	PREDIKAT
1	80,00 - 100	A	4	Sangat Memuaskan
2	75,00 - 79,99	A-	3,7	Memuaskan
3	72,00 - 74,99	B+	3,3	Sangat Baik
4	68,00 - 71,99	B	3	Baik
5	65,00 - 67,99	B-	2,7	Cukup Baik
6	62,00 - 64,99	C+	2,3	Kurang Baik
7	55,00 - 61,99	C	2	Cukup
8	41,00 - 54,99	D	1	Kurang
9	0 - 40,99	E	0	Sangat Kurang

PROFIL PENULIS

Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, S.P., M.Si., IALI.



Penulis saat ini berprofesi sebagai dosen tetap di Program Studi Arsitektur Lanskap, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Sains dan Teknologi Nasional (ISTN) di Jakarta. Lahir pada 21 Mei 1988 di Kota Sungai Penuh, penulis telah menyelesaikan pendidikan sarjana dan pascasarjana di Program Studi Arsitektur Lanskap IPB University. Bidang keahlian penulis adalah perencanaan dan perancangan lanskap serta pelestarian lanskap budaya. Selain aktif sebagai dosen, penulis juga aktif terlibat dalam beberapa pekerjaan lanskap sebagai Tenaga Ahli (Madya) baik daerah maupun nasional salah satunya adalah sebagai Tenaga Ahli Lanskap pada pekerjaan penyusunan *Basic Design* Kawasan Istana Kepresidenan IKN Nusantara tahun 2021.

Priambudi Trie Putra, S.P., M.Si.



Penulis saat ini berprofesi sebagai dosen tetap di Program Studi Arsitektur Lanskap, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Sains dan Teknologi Nasional (ISTN) di Jakarta. Penulis mendapatkan gelar sarjana dan magister dari Program Studi Arsitektur Lanskap IPB University pada tahun 2011 dan 2016. Selain terlibat dalam beberapa proyek arsitektur lanskap, penulis juga menulis beberapa artikel yang terkait dengan tata hijau, estetika, ekologi dan wisata.