



BUKU PANDUAN

STUDIO

ARSITEKTUR LANSKAP



PENYUSUN : MOH. SANJIVA REFI HASIBUAN, SP., M.Si. IALI

Program Studi Arsitektur Lanskap | Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan |
Institut Sains dan Teknologi Nasional |

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
TIM PENGAJAR	4
PENDAHULUAN	5
TAHAPAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP	6
SIMBOL-SIMBOL LANSKAP	7
- SIRKULASI & ENTRANCE	7
- DRAINASE/ALIRAN PERMUKAAN	7
- ARAH ANGIN	8
- BORDER/BUFFER/SCREEN	8
- BISING	9
- HAZARD	9
- NODE/SPOT MENARIK/ZONA KONFLIK	9
- GOODVIEW/BADVIEW	10
- ORIENTASI	10
FORMAT GAMBAR STUDIO	12
- UKURAN KERTAS	12
- JENIS KERTAS	13
- LAYOUT KERTAS	13
- UKURAN MARGIN	13
- KOP GAMBAR	13
- HALAMAN COVER	15
- HALAMAN PENDAHULUAN S/D KONSEP	15
- SITEPLAN	19
- KEY PLAN	23
- DETAIL PLAN	23
- PLANTING PLAN	23
- POTONGAN/TAMPAK	25
- DETAIL ELEMEN HARDSCAPE	25
- 3D IMPRESSION	25
POSTER	34
- UKURAN KERTAS	34
- JENIS KERTAS	34
- FORMAT KERTAS	34
- UKURAN MARGIN	34
- LAYOUT	34
PRODUK GAMBAR STUDIO	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. DIMENSI UKURAN KERTAS A ₃ UNTUK GAMBAR KERJA	12
Gambar 2. FORMAT KOP GAMBAR	14
Gambar 3. FORMAT HALAMAN COVER	20
Gambar 4. CONTOH FORMAT HALAMAN PENDAHULUAN S/D KONSEP	21
Gambar 5. CONTOH FORMAT GAMBAR SITEPLAN	22
Gambar 6. CONTOH FORMAT GAMBAR KEYPLAN	27
Gambar 7. CONTOH FORMAT GAMBAR DETAIL PLAN	28
Gambar 8. CONTOH FORMAT GAMBAR PLANTING PLAN POHON	29
Gambar 9. CONTOH FORMAT GAMBAR PLANTING PLAN SEMAK	30
Gambar 10. CONTOH GAMBAR POTONGAN	31
Gambar 11. CONTOH GAMBAR DETAIL ELEMEN HARDSCAPE	32
Gambar 12. CONTOH GAMBAR 3D IMPRESSION	33
Gambar 13. CONTOH LAYOUT POSTER A ₁	35
Gambar 14. CONTOH LAYOUT X-BANNER	36

KATA PENGANTAR

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 aturan dan standar yang harus diikuti oleh setiap mahasiswa guna mendukung mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap (PP). Buku ini memberikan penjelasan tentang 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. Adapun tujuan dibuatnya buku ini adalah agar terjadi keseragaman di antara para mahasiswa dalam cara penyajian gambar, penggunaan simbo-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 pada setiap semesternya.

Jakarta, Agustus 2018
Kepala Studio Prodi Arsitektur Lanskap

Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP., M.Si. IALI

TIM PENGAJAR



Ir. Daisy Radnawati, M.Si



Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP., M.Si



Ir. Sitti Wardiningsih, M.Si



Ir. Rudi Purwono, MT



Ray March Syhadat, SP., M.Si



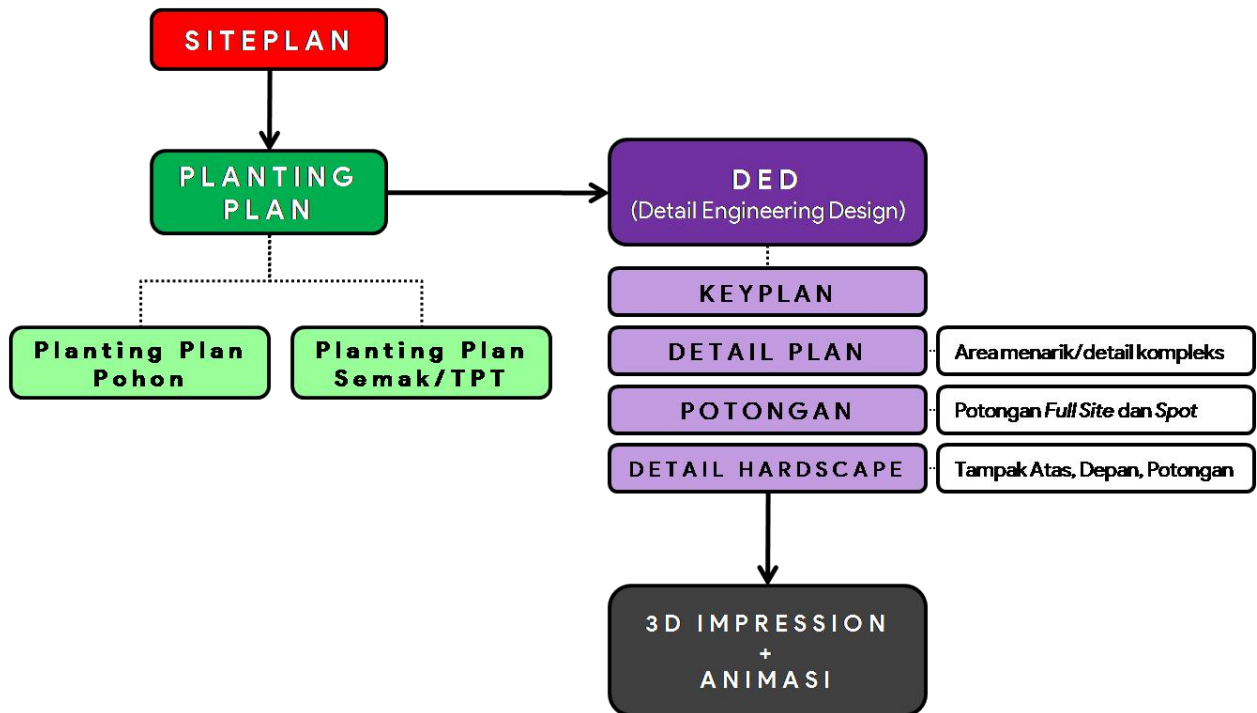
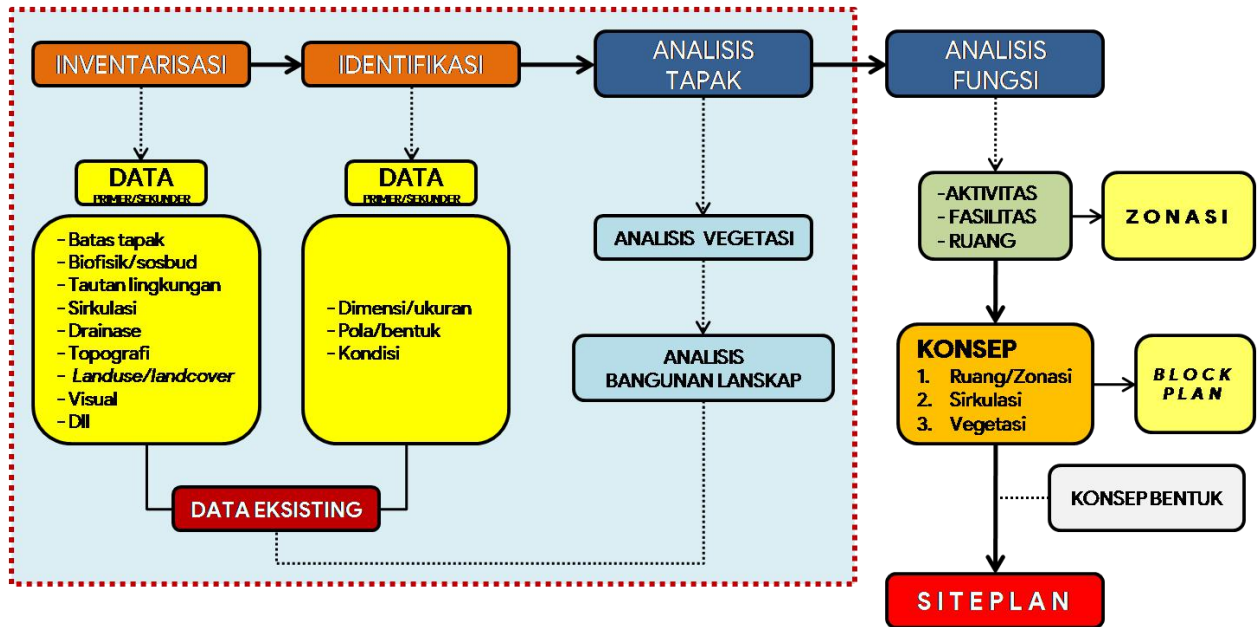
Priambudi Trie Putra, SP., M.Si

PENDAHULUAN

Mata kuliah Perencanaan dan Perancangan (PP) merupakan mata kuliah wajib pada program studi Arsitektur Lanskap ISTN. Mata kuliah ini didapatkan oleh mahasiswa mulai pada semester 2. Diawali dengan PP₁ yang membuat perencanaan lanskap skala kecil seperti pekarangan/taman rumah, taman kantor, kampus, rumah sakit, dan hotel. Kemudian dilanjutkan pada PP₂ dengan skala yang lebih besar yaitu 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 dikelas/studio dan praktik sekaligus asistensi.

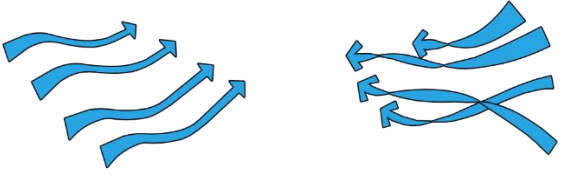
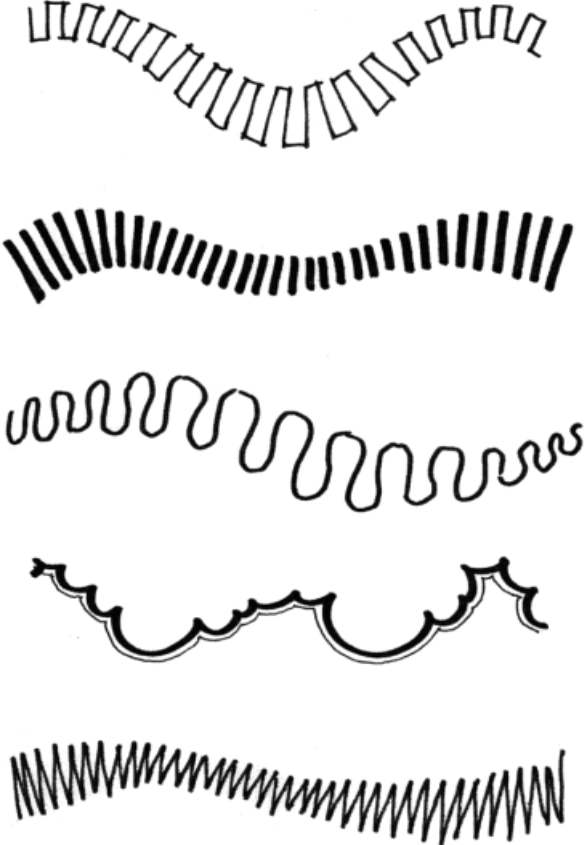
Pada prakteknya saat ini, masih banyak ditemukan kelemahan dan kekurangan. Salah satunya adalah kemampuan mahasiswa dalam menyajikan gambar, tulisan, simbol, dan notasi yang sesuai dengan standar grafis lanskap. Selain itu, adanya ketidakseragaman penyajian dan kelengkapan gambar antar setiap mahasiswa 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 meminimalisir kesalahan dan kekurangan yang terjadi selama ini dalam mata kuliah Perencanaan dan Perancangan.

TAHAPAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LANSKAP



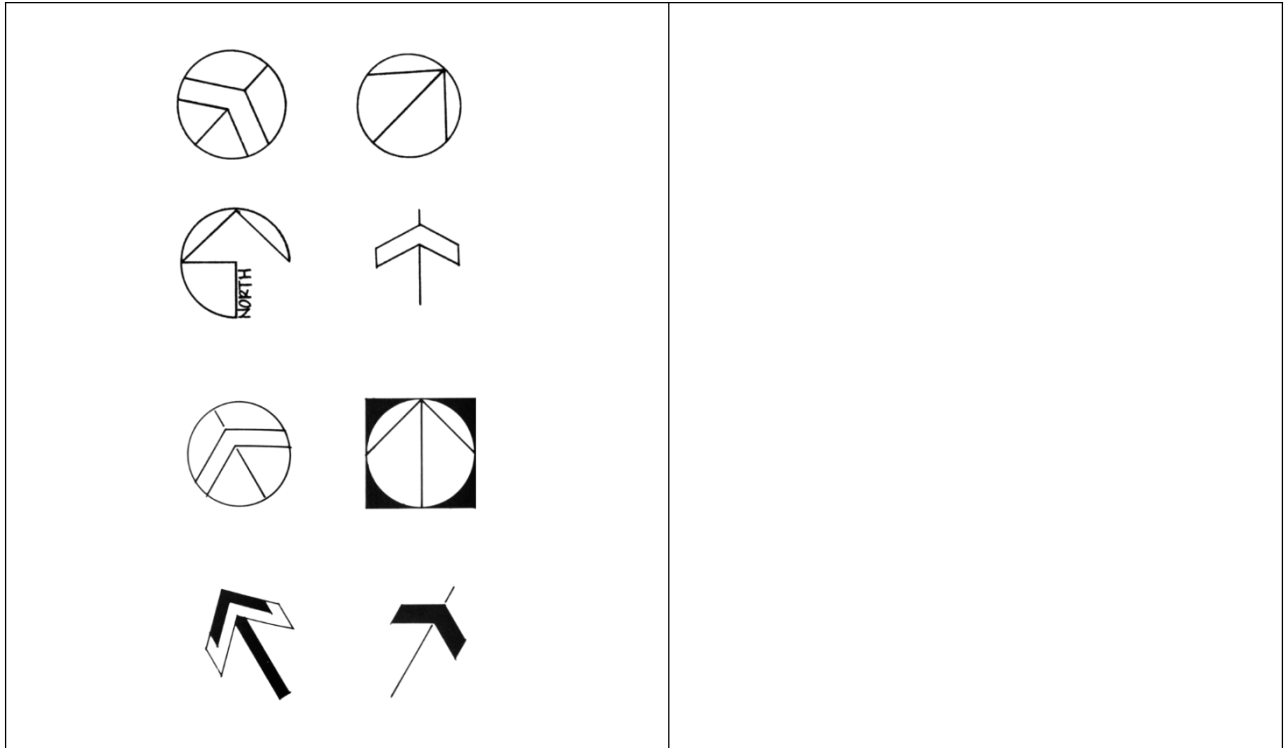
SIMBOL-SIMBOL LANSKAP

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 (<i>main entrance</i>) maupun pintu masuk samping (<i>side entrance</i>)</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.</p> <p>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.</p> <p>Umumnya simbol ini digunakan baik pada gambar analisis tapak maupun konsep ruang dan konsep sirkulasi.</p>

SIMBOL GOODVIEW & BADVIEW	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.</p> <p>Simbol orientasi harus dicantumkan pada setiap gambar denah (tampak atas) baik di inventarisasi, analisis, konsep, siteplan, dan gambar kerja.</p> <p>Pemilihan warna, ukuran, dan penempatan simbol ini menyesuaikan layout/denah yang dibuat agar terbaca dengan jelas dan informatif.</p>

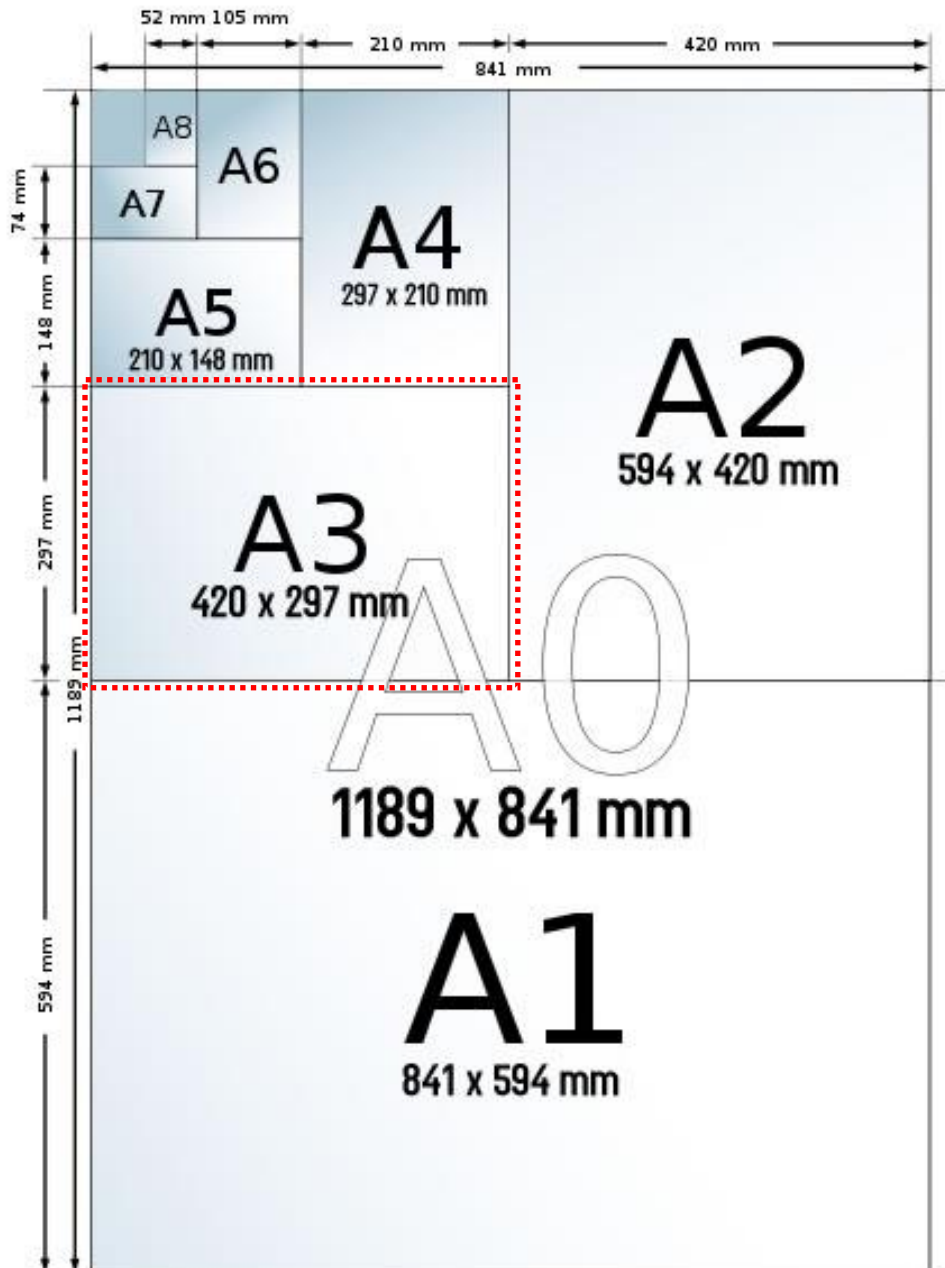


Bentukan-bentukan simbol lanskap di atas dapat dikembangkan sesuai kebutuhan gambar misalnya mengganti warna atau memodifikasi bentuk dasar dari simbol tersebut. Simbol-simbol lanskap lainnya dapat dipelajari lebih lanjut pada **buku Grafik Lanskap** karya Grant W. Reid ASLA.

FORMAT GAMBAR STUDIO

UKURAN KERTAS

Ukuran kertas yang digunakan dalam mengerjakan tugas mata kuliah Perencanaan dan Perancangan adalah 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 gambar kerja

JENIS KERTAS

Jenis kertas yang diijinkan 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

LAYOUT KERTAS

Dalam menyajikan gambar atau hasil karya perencanaan dan desain harus memakai format *Landscape*. Tidak diijinkan untuk menggunakan format portrait.

UKURAN MARGIN

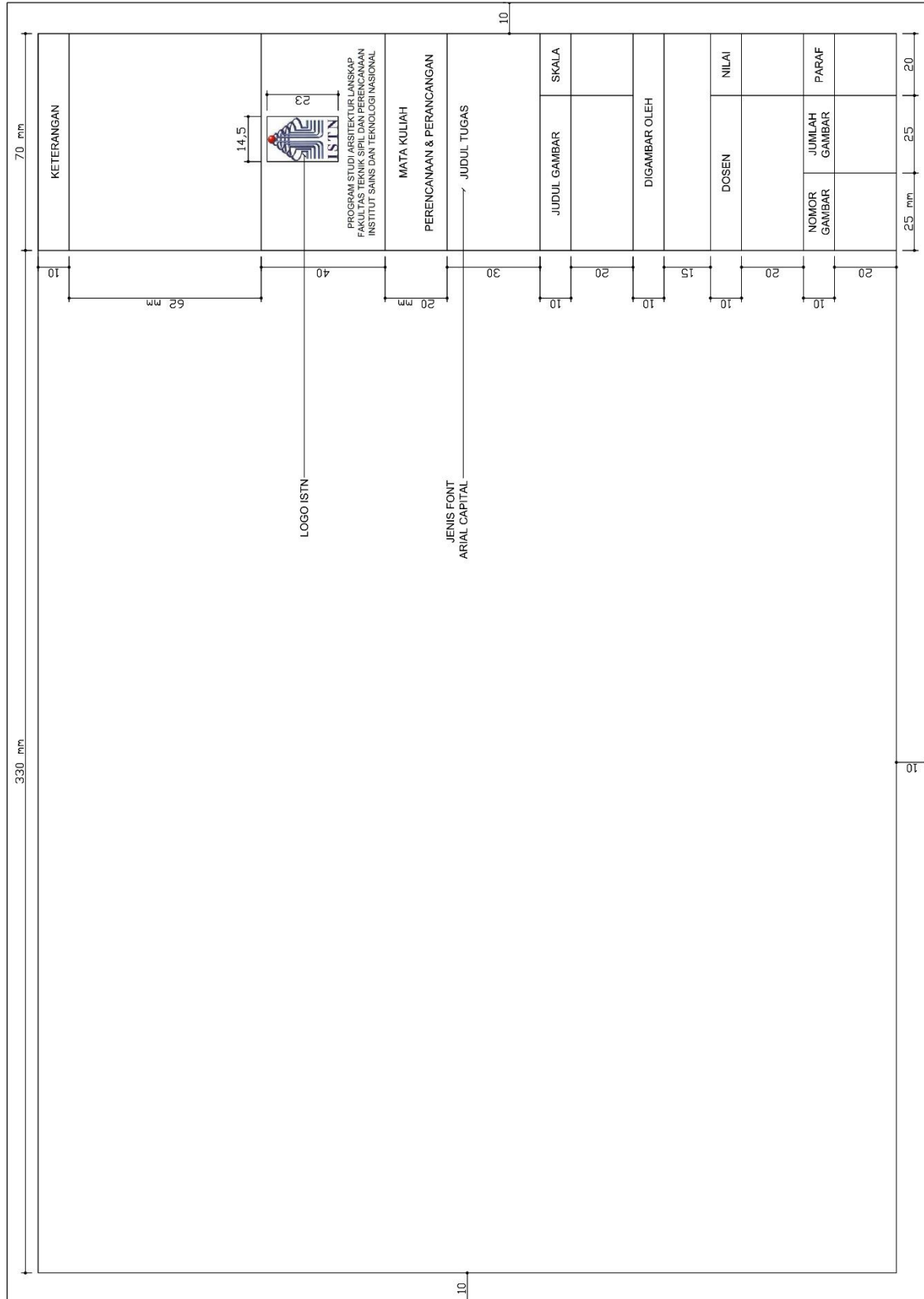
Ukuran margin adalah jarak pinggir kertas ke bagian tepi garis gambar/kop yang diatur sesuai dengan kebutuhan gambar. Jarak margin gambar kerja untuk PP diatur dengan ukuran kiri 1 cm, atas 1 cm, kanan 1 cm, bawah 1 cm.

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* 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 bekerja 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



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 pada posisinya.

HALAMAN PENDAHULUAN S/D KONSEP

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

- | | |
|------------------|---|
| - PENDAHULUAN | - ANALISIS FUNGSI & KEBUTUHAN RUANG |
| - INVENTARISASI | - ANALISIS BANGUNAN LANSKAP & ANALISIS VEGETASI |
| - 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 diprint warna dan ditempel pada halaman tersebut. Demikian juga dengan gambar pendukung lainnya yang relevan dapat di cetak dan ditempel pada halaman yang diinginkan.

a) PENDAHULUAN

Halaman pendahuluan memuat:

- Latar belakang dan tujuan perencanaan dan perancangan

- Informasi lokasi tapak, peta wilayah, peta tapak
- Potensi tapak
- Permasalahan tapak
- Peraturan dan kebijakan terkait

b) INVENTARISASI

Halaman inventarisasi memuat data-data sebagai berikut:

- Fisik & biofisik (data primer atau sekunder)
- Tautan lingkungan
- Aksesibilitas menuju tapak
- 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 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)

f) ANALISIS BANGUNAN LANSKAP & ANALISIS VEGETASI

Menganalisis elemen-elemen hardscape dan softscape **eksisting** pada tapak serta menentukan elemen hardscape dan softscape yang sesuai untuk digunakan dalam perencanaan lanskap.

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.

Analisis bangunan lanskap dan analisis vegetasi dapat disajikan dalam bentuk tabel.

g) KONSEP RUANG, SIRKULASI, DAN VEGETASI

Konsep ruang digambar secara spasial berdasarkan pembagian ruang 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**.

Pada halaman ini memuat:

- Gambar spasial konsep ruang
- Gambar spasial konsep 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 adalah suatu pemahaman mendasar berupa gagasan atau ide yang menjadi inti dan kekuatan dari sebuah desain. Konsep dasar dapat dijelaskan dalam beberapa kata atau kalimat.

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.

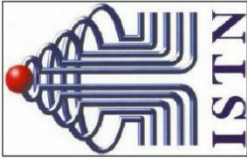
SITEPLAN

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.

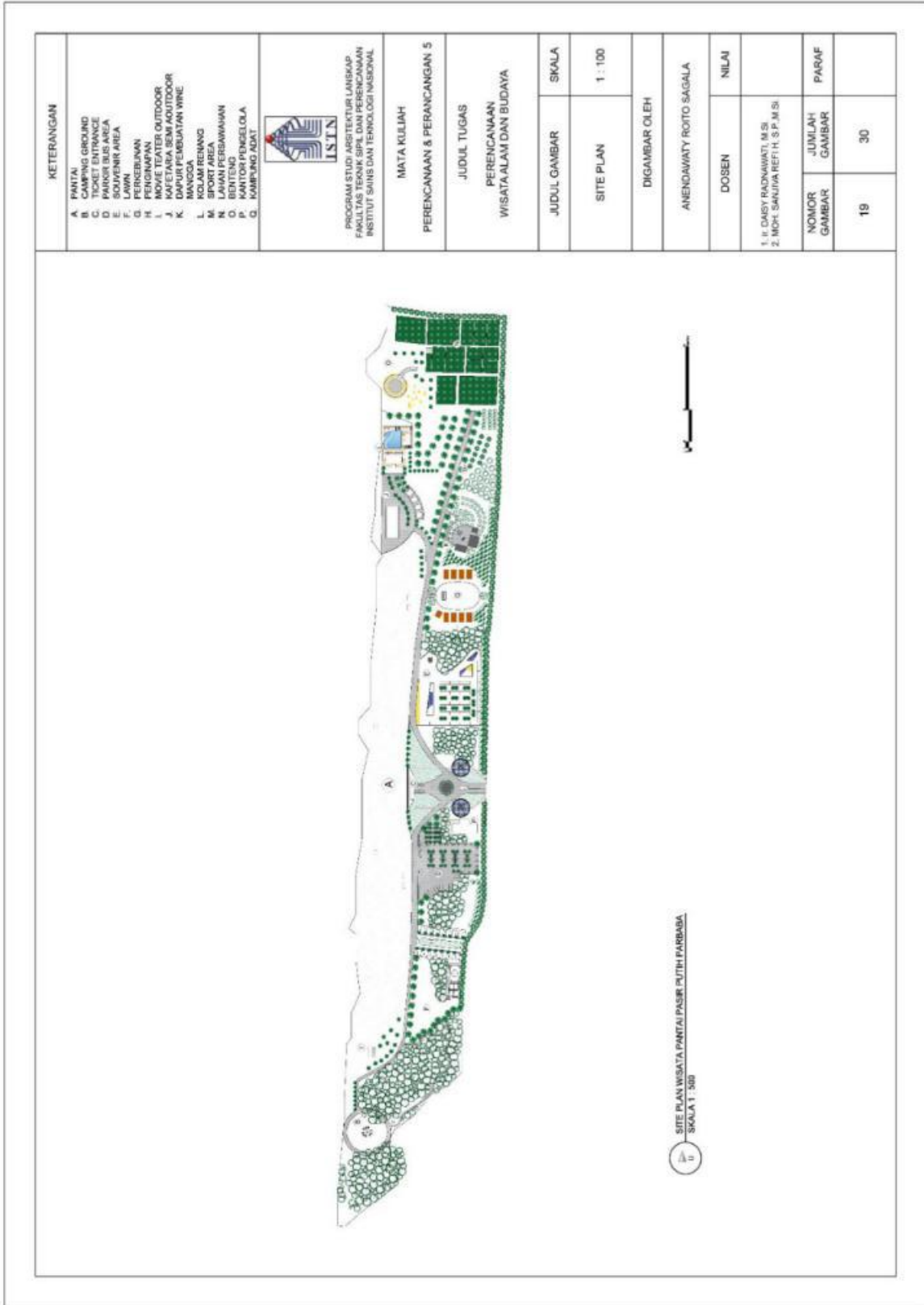
Penyajian gambar siteplan harus informatif, selain berisi gambar desain siteplan juga harus dilengkapi dengan **orientasi** serta **legenda**. Legenda adalah keterangan setiap objek atau elemen-elemen yang terdapat didalam desain baik *hardscape* maupun *softscape*. Legenda diletakkan didalam kolom keterangan 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

MK. PERENCANAAN DAN PERANCANGAN 5	← NAMA MATA KULIAH
LANSKAP WISATA	← SKALA PERENCANAAN SESUAI TINGKATAN PP
PANTAI PASIR PUTIH PARBABA	← NAMA TAMAN/LANSKAP
SUMATERA UTARA	← LOKASI PERENCANAAN
OLEH	
ANENDAWATY ROITO SAGALA	← NAMA MAHASISWA DAN NOMOR INDIK
14130001	
DOSEN	
1. Ir. DAISY RADNAWATI, M.Si	← NAMA DOSEN (TEAM TEACHING)
2. MOH. SANJIVA REFI HASIBUAN, SP., M.Si	
	← LOGO ISTN BERWARNA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP	
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	← NAMA PRODI FAKULTAS DAN INSTITUSI
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL	
2016/2017	← TAHUN AJARAN KULIAH

Gambar 5. CONTOH FORMAT GAMBAR SITE PLAN



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.

DETAIL PLAN

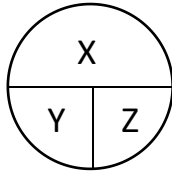
Detail plan (rencana detail) digunakan untuk menunjukkan bagian tertentu dari siteplan secara detail. Pada gambar detail plan ini menampilkan dimensi atau ukuran setiap bagian yang dimunculkan pada halaman gambar tersebut (Gambar 7). Pada gambar detail, **tidak hanya** elemen *hardscape* saja yang dimunculkan, akan tetapi elemen *softscape* (tanaman seperti rumput, semak, dan pohon) juga dimunculkan. Fungsinya adalah untuk memudahkan kontraktor atau tukang 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).

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 di Autocad
- Semak digambarkan dengan arsiran (*hatch*). Arsiran yang berbeda menunjukkan jenis semak yang berbeda pula.
- Groundcover digambarkan dengan arsiran (*hatch*).

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,

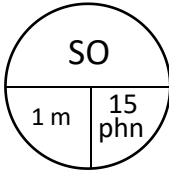


X: Kode jenis tanaman (dua huruf kapital)

Y: Jarak tanam (cm/m)

Z: Jumlah tanaman (m²/polybag/pohon)

Contoh untuk pohon:

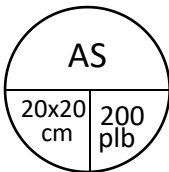


SO : *Syzigium oleana* (Pucuk Merah)

1m : Jarak tanam antar pohon pucuk merah

15 phn : Jumlah pohon pucuk merah

Contoh untuk semak:



AS : *Acalypha siamensis* (Teh-tehan)

20x20 cm : Jarak tanam antar polybag tanaman teh-tehan

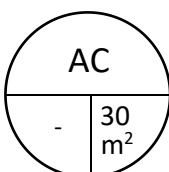
200 plb : Jumlah polybag tanaman teh-tehan

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 untuk groundcover/rumput:



AC : *Axonopus 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, dan informatif.

POTONGAN/TAMPAK

Gambar potongan dan tampak berfungsi untuk menunjukkan profil desain tapak secara horizontal. Gambar potongan dan tampak menyajikan situasi, posisi, dan dimensi setiap elemen lanskap yang digunakan dalam siteplan. **Gambar potongan** 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*).

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 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 fin. Batu alam palimanan; dan sebagainya.

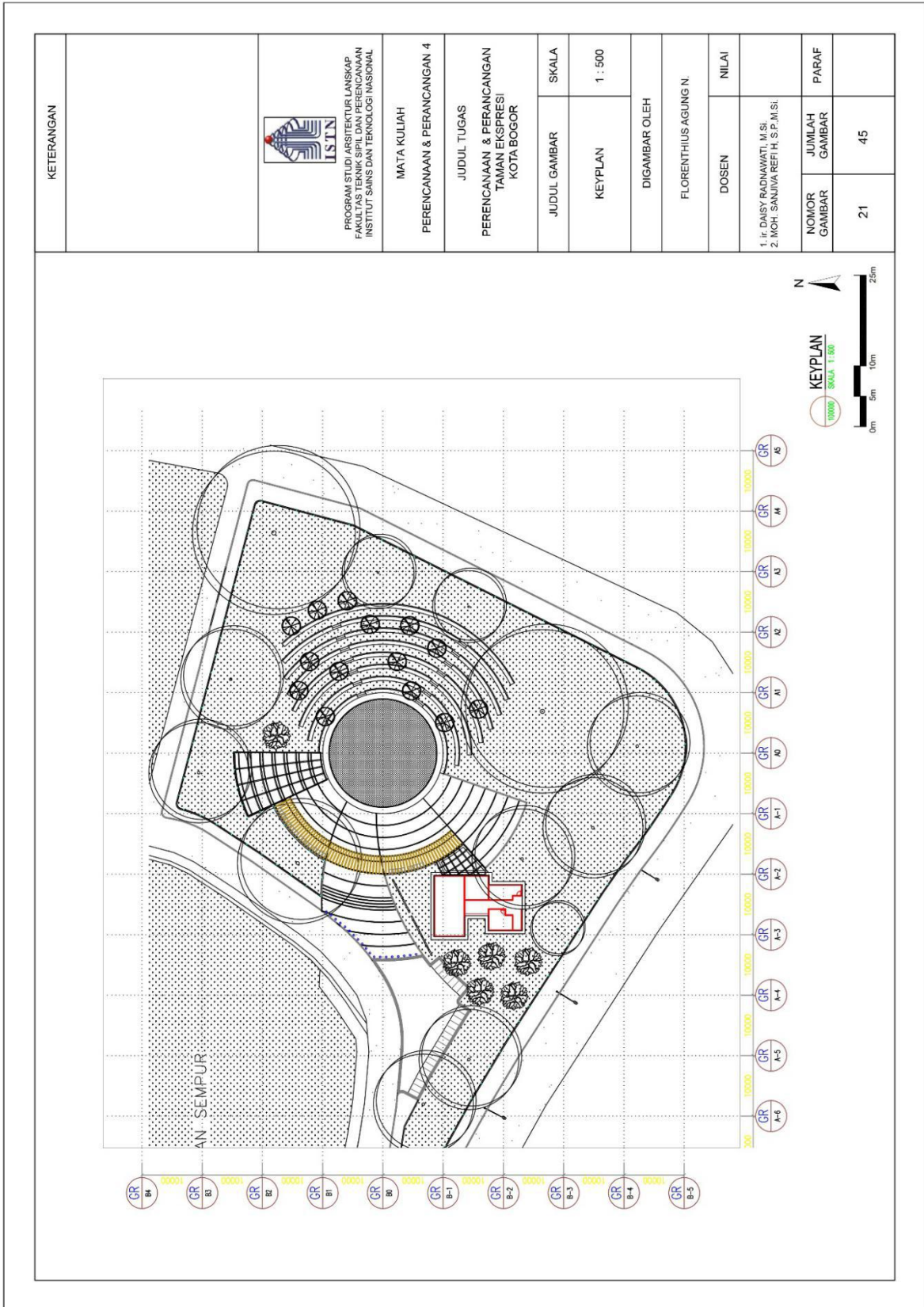
Pada mata kuliah PP1, gambar elemen *hardscape* terdiri atas gambar denah (tampak atas), tampak samping, dan tampak depan. Gambar dibuat secara manual menggunakan *drawing pen* atau sejenisnya, diberi keterangan dimensi, dan jenis material, serta boleh diwarnai. Untuk PP1 minimal harus menyajikan gambar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

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

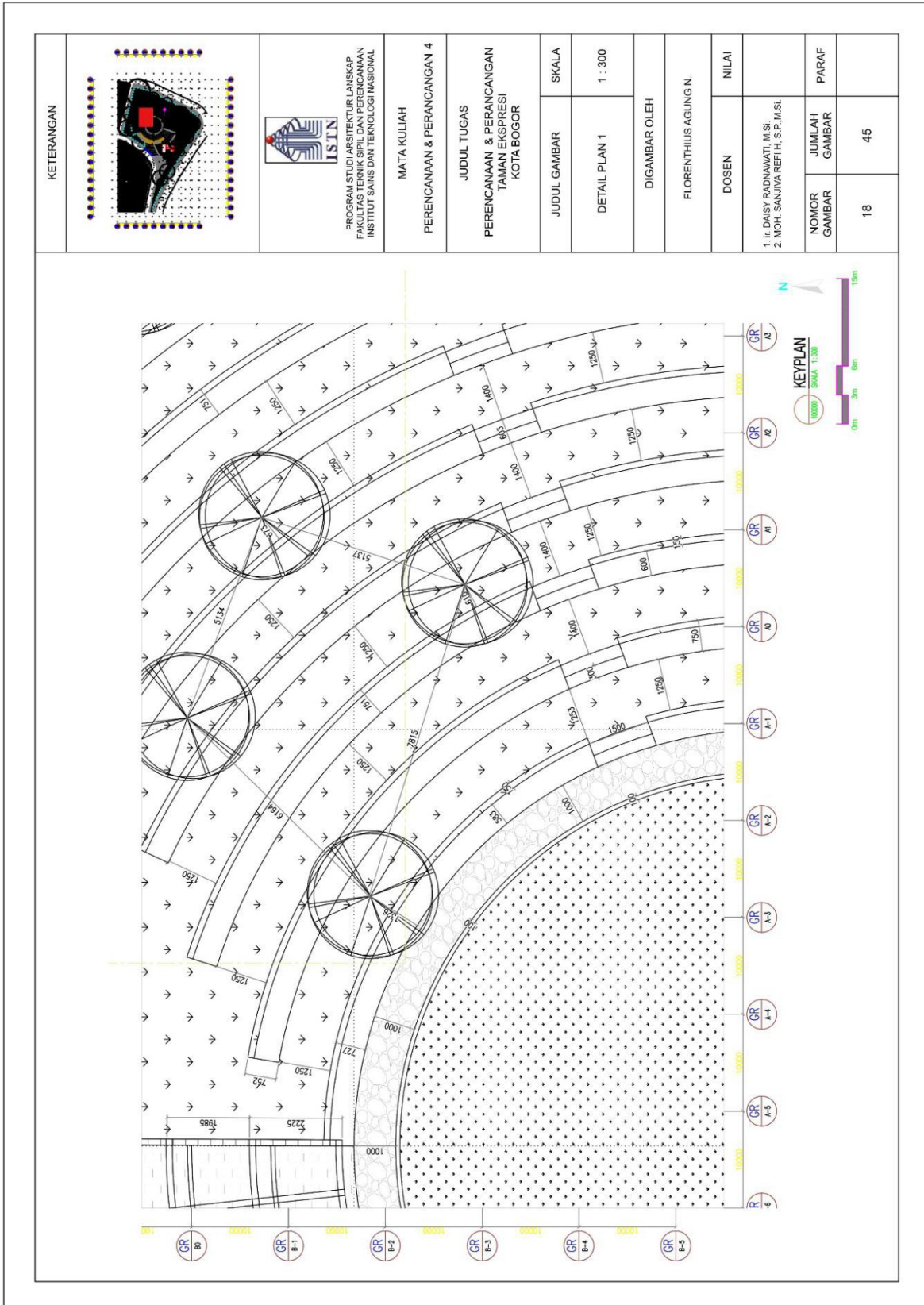
dapat dibuat dengan menggunakan *software* Sketchup. Hasil dari 3D sketchup ini kemudian dapat diolah lebih lanjut menggunakan *software* **Lumion** atau dapat menggunakan cara montase di **Adobe Photoshop**. Gambar 3D yang disajikan dalam gambar kerja ini terdiri atas tampak mata burung (*bird eye view*), tampak mata manusia (*human view*), dan suasana malam hari (*night view*). Pilihlah area-area menarik/penting dari siteplan yang ingin diekspose. Contoh gambar 3D dapat dilihat pada Gambar 12.

Gambar 6. CONTOH FORMAT GAMBAR KEYPLAN

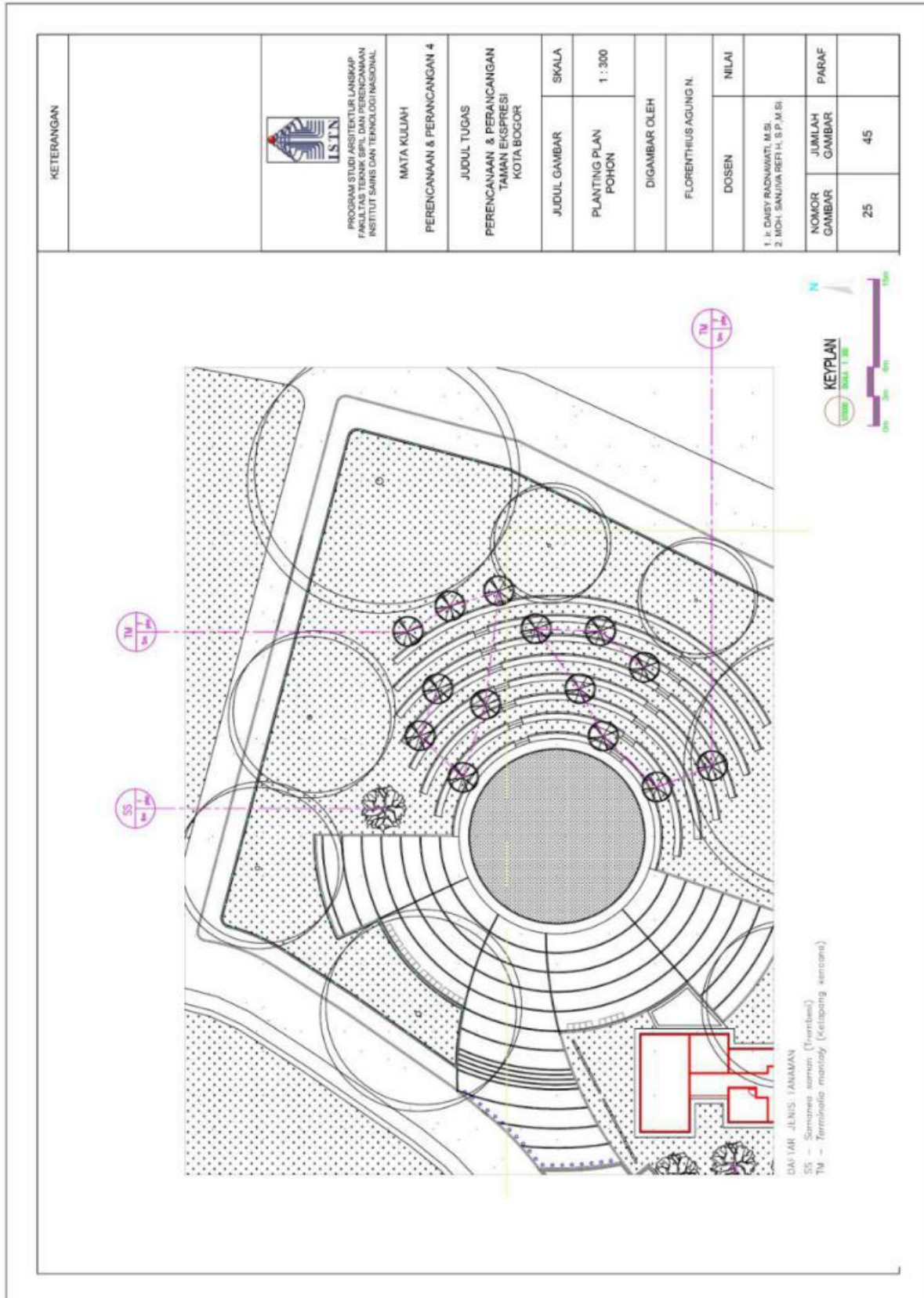


KETERANGAN	
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL	
MATA KULIAH	
PERENCANAAN & PERANCANGAN 4	
JUDUL TUGAS	
PERENCANAAN & PERANCANGAN TAMAN EKSPRESI KOTA BOGOR	
JUDUL GAMBAR	SKALA
KEYPLAN	1 : 500
DIGAMBAR OLEH	
FLORENTIUS AGUNG N	
DOSEN	NILAI
1. Ir. DAIYU RADIANWATI, M.Si. 2. MCH. SANJIVA REE H, S.P., M.Si.	
NOMOR GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
21	45

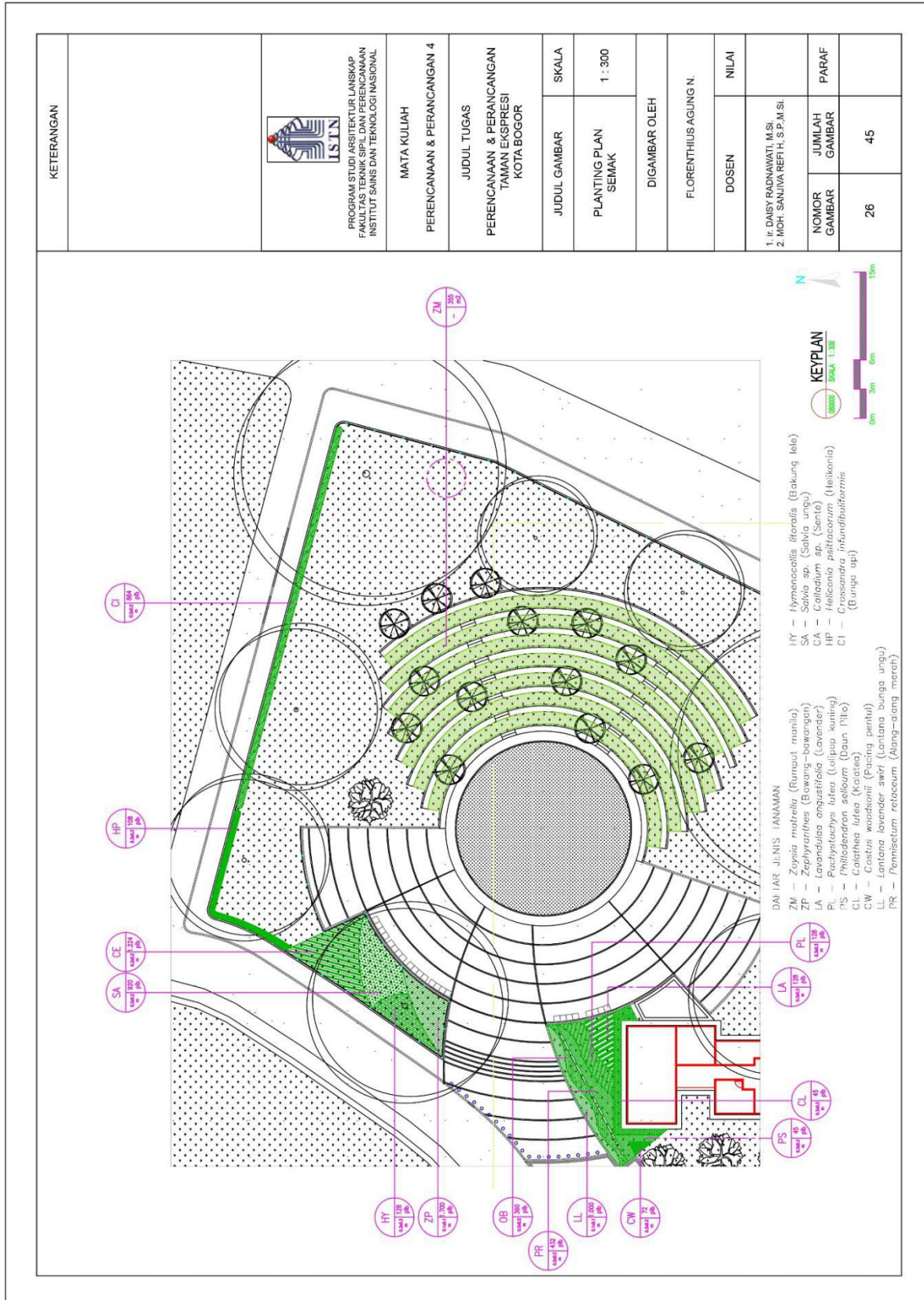
Gambar 7. CONTOH FORMAT GAMBAR DETAIL PLAN



Gambar 8. CONTOH FORMAT GAMBAR PLANTING PLAN POHON



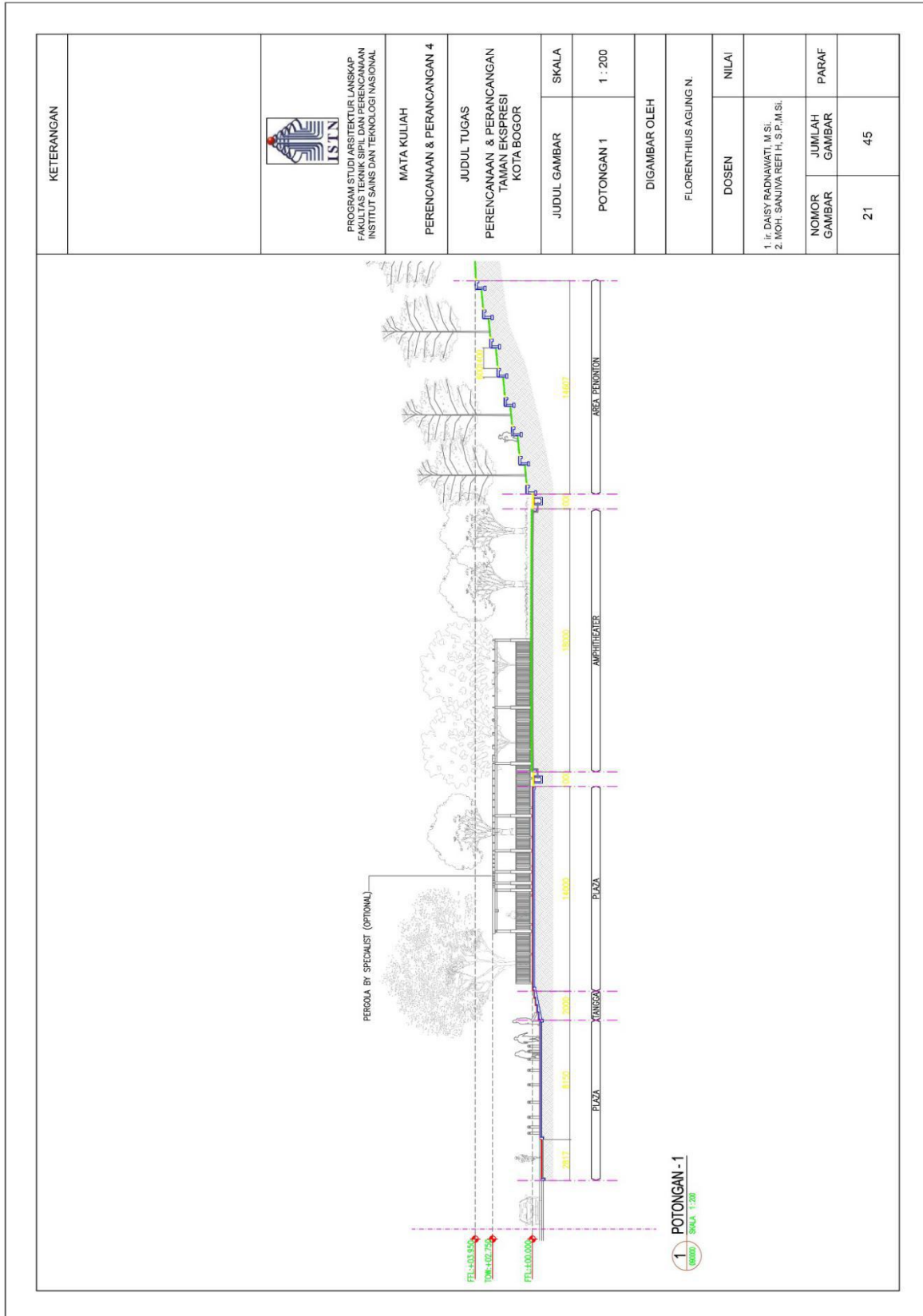
Gambar 9. CONTOH FORMAT GAMBAR PLANTING PLAN SEMAK



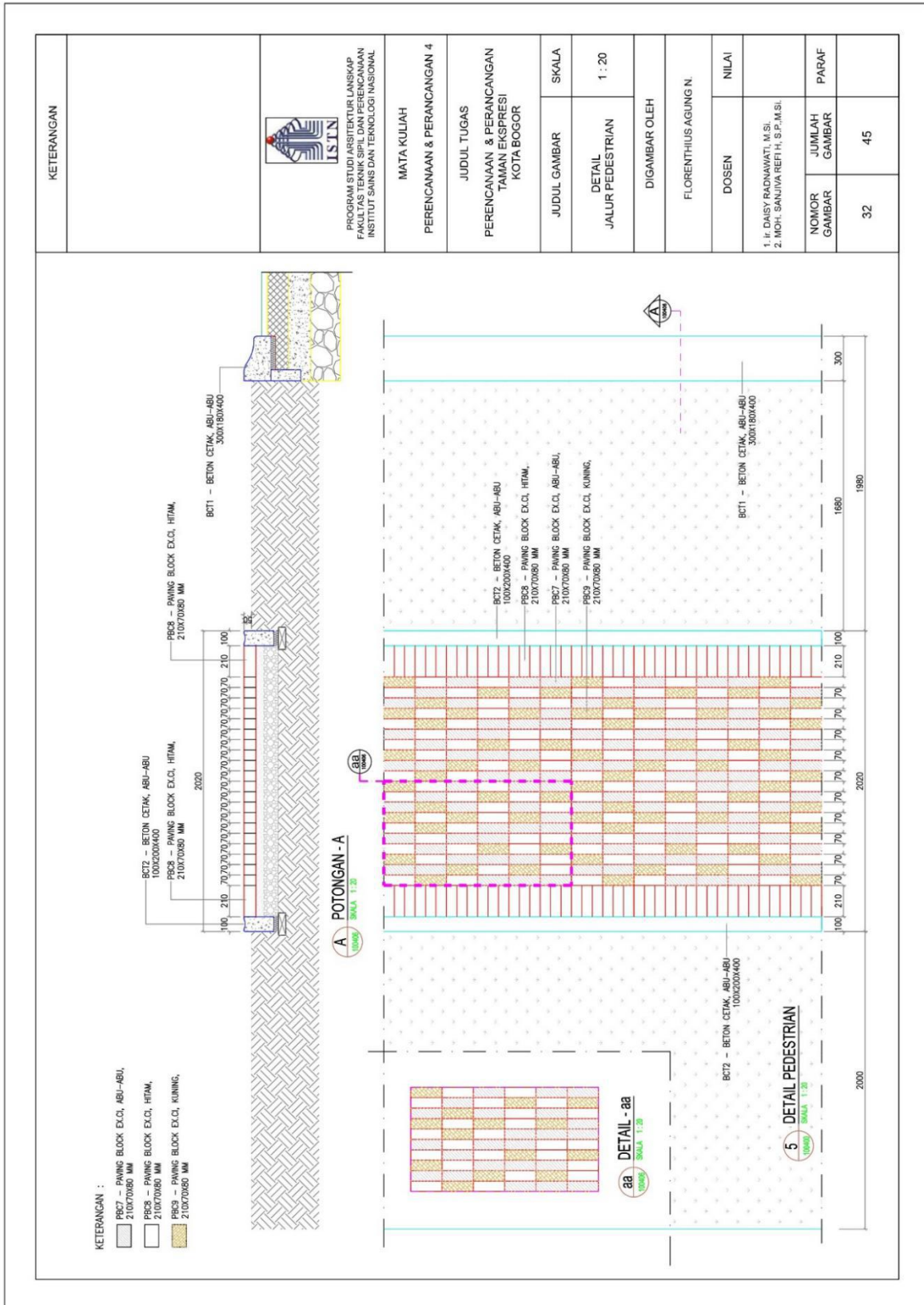
KETERANGAN	
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL	
MATA KULIAH	
PERENCANAAN & PERANCANGAN 4	
JUDUL TUGAS	
PERENCANAAN & PERANCANGAN TAMAN EKSPRESI KOTA BOGOR	
JUDUL GAMBAR	SKALA
PLANTING PLAN SEMAK	1 : 300
DIGAMBAR OLEH	
FLORENTHIUS AGUNG N.	
DOSEN	NILAI
1. Ir. DAISY RADNAWATI, M.Si. 2. MOH. SANJIVA REFI H., S.P., M.Si.	
NOMOR GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
26	45

- DAFTAR JENIS TANAMAN
- ZM – *Zoysia matrella* (Rumput manila)
 - ZP – *Zephyranthes* (Bawang-bawangan)
 - LA – *Lavandula angustifolia* (Lavender)
 - PL – *Pachystachys lutea* (Lolipap kuning)
 - PS – *Philodendron selloum* (Daun Pile)
 - CL – *Calathea lutea* (Kaotea)
 - CW – *Costus woodsonii* (Pacing pentul)
 - LL – *Lantana lavender swiri* (Lantana bunga ungu)
 - PR – *Pennisetum polycnemum* (Alang-alang merah)
 - HY – *Hymenocallis fitoralis* (Bakung tele)
 - SA – *Salvia sp.* (Salvia ungu)
 - CA – *Calladium sp.* (seno)
 - HP – *Heliconia psittacorum* (Heliconia)
 - CI – *Crossandra infundibuliformis* (Bunga api)

Gambar 10. CONTOH GAMBAR POTONGAN



Gambar 11. CONTOH GAMBAR DETAIL ELEMEN HARDSCAPE



Gambar 12. CONTOH GAMBAR 3D IMPRESSION



Contoh tampilan gambar 3D menggunakan *software* Lumion



Contoh tampilan gambar 3D hasil montase menggunakan *software* Adobe Photoshop

POSTER

UKURAN KERTAS

Sebuah produk poster pada program studi Arsitektur Lanskap lazimnya berupa poster yang berukuran kertas A1 dan x-banner. Poster merupakan produk akhir dari tugas mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap 5 (PP5). 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.

JENIS KERTAS

Jenis kertas yang diijinkan 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.

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.

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 sekreatif mungkin dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain dan ilmu komunikasi dan presentasi. Adapun contoh poster A1 dapat dilihat pada Gambar 13.

Gambar 13. CONTOH LAYOUT POSTER A1

FACT & FEATURES

LOKASI

KOTA PADANG, SUMATERA BARAT

24 HA

WILAYAH

KOTA PADANG

FAKTA

- Lokasi yang subur
- Dekat dengan pusat kota
- Akses transportasi yang memadai
- Lingkungan yang hijau dan asri
- Rekreasi yang menyenangkan
- Fasilitas yang lengkap dan nyaman
- Terasa seperti berada di alam

KEUNGGULAN

- Fasilitas yang lengkap
- Lokasi yang strategis
- Akses yang mudah
- Fasilitas yang modern
- Fasilitas yang nyaman
- Fasilitas yang aman
- Fasilitas yang nyaman
- Fasilitas yang aman

RIVERFRONT PARK

Mempertahankan Kawasan Tepian Air, dimana tepian air tersebut merupakan sumber daya yang sangat penting bagi masyarakat. Dengan itu juga meningkatkan kualitas lingkungan masyarakat di kota tersebut.

ZONASI TAPAK



SERIKASI & ASSESIKAS

Taman Kota adalah jenis taman yang dibuatkan untuk memajukan perkotaan atau kota yang memiliki penduduk sekitar 100.000 penduduk dengan standar yang baik. Kota yang memiliki penduduk lebih dari 100.000 penduduk.

TAJUKAN

Taman Kota adalah jenis taman yang dibuatkan untuk memajukan perkotaan atau kota yang memiliki penduduk sekitar 100.000 penduduk dengan standar yang baik. Kota yang memiliki penduduk lebih dari 100.000 penduduk.

TAMAN KOTA MALVINAS

Biodiversity

Conserving Bank

Water

Preserving Bank

Health

Preserving Bank

Recreation

Educative Sport

Culture

Preserving Bank

Relaxation

Preserving Bank

1. Ruang Permainan

2. Atrium

3. Ruang Olahraga

4. Ruang Bermain Anak

5. Ruang Beres

6. Ruang Terbuka

7. Ruang Interaksi

8. Ruang Aktif



1. Ruang Permainan

2. Atrium

3. Ruang Olahraga

4. Ruang Bermain Anak

5. Ruang Beres

6. Ruang Terbuka

7. Ruang Interaksi

8. Ruang Aktif

WATERFRONT DEVELOPMENT

AS A DESIGN CONCEPT

RIPPLE WATER/RIAK AIR

AS A CONCEPT (HIMA)



SWOT ANALYSIS

STRENGTH

- Lokasi yang subur
- Dekat dengan pusat kota
- Akses transportasi yang memadai
- Lingkungan yang hijau dan asri
- Rekreasi yang menyenangkan
- Fasilitas yang lengkap dan nyaman
- Terasa seperti berada di alam

WEAKNESS

- Lokasi yang kurang strategis
- Akses yang kurang mudah
- Fasilitas yang kurang lengkap
- Fasilitas yang kurang nyaman
- Fasilitas yang kurang aman
- Fasilitas yang kurang modern
- Fasilitas yang kurang nyaman
- Fasilitas yang kurang aman

VEGETASI

AS A CONCEPT (HIMA)




CONTOH LAYOUT X-BANNER

OPTIMALISASI LANSKAP TERDESAAN SEBAGAI MANIFESTASI FUNGSI DESA WISATA

DI DESA MUKAPAYUNG, KECAMATAN CULIN, KABUPATEN BANDUNG BARAT

ABSTRAK: ...



METODA

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

KEMASAN INFORMASIONAL

Konsep Ruang

Ruang adalah elemen fundamental dalam pembentukan lingkungan. Ruang adalah wadah yang dibatasi oleh garis-garis, bidang, dan volume. Ruang adalah wadah yang dapat diisi oleh benda-benda, manusia, dan aktivitas. Ruang adalah wadah yang dapat diisi oleh benda-benda, manusia, dan aktivitas.

Konsep Ruang


Ruang adalah elemen fundamental dalam pembentukan lingkungan. Ruang adalah wadah yang dibatasi oleh garis-garis, bidang, dan volume. Ruang adalah wadah yang dapat diisi oleh benda-benda, manusia, dan aktivitas. Ruang adalah wadah yang dapat diisi oleh benda-benda, manusia, dan aktivitas.

Target Ruang dan Eksplorasi

Ruang adalah elemen fundamental dalam pembentukan lingkungan. Ruang adalah wadah yang dibatasi oleh garis-garis, bidang, dan volume. Ruang adalah wadah yang dapat diisi oleh benda-benda, manusia, dan aktivitas. Ruang adalah wadah yang dapat diisi oleh benda-benda, manusia, dan aktivitas.

INTEGRASI KURAL TOURISM

PAMERAN TUGAS AKHIR MAGISTER ARSITEKTUR ITB 2009
 SEKELAH ARSITEKTUR PERENCANAAN DAN PENGELOMPOKAN KEBUMAHAN | INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
 BANDUNG, JUNI 2017



Sumber gambar: sappk.itb.ac.id/arlanskap

PERANCANGAN LANSKAP BOTANISAL GARDEN SEBAGAI ELEMEN JEJARING HIJAU METROPOLITAN BANDUNG

KASUS STUDI: BOTANICAL GARDEN DI KABUPATEN BANDUNG BARAT

ABSTRAK

PROFIL FISIK METROPOLITAN BANDUNG

PERKEMBANGAN METROPOLITAN BANDUNG

RUMAHAN PERMAGALAHAN

DAFTAR ISI


ANALISIS & KONSEP DESAIN

DESAIN BOTANICAL GARDEN

PAMERAN TUGAS AKHIR MAGISTER ARSITEKTUR ITB 2009
 SEKELAH ARSITEKTUR PERENCANAAN DAN PENGELOMPOKAN KEBUMAHAN | INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
 BANDUNG, JUNI 2017

TIPOLINI: BOTANICAL GARDEN (URUG) | KECAMATAN CULIN, KABUPATEN BANDUNG BARAT
 LUAS: ± 300 HA

DAFTAR PUSTAKA



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. Produk gambar yang harus dihasilkan tersebut seperti pada tabel berikut.

NO.	STUDIO	PRODUK	TEKNIK
1	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN 1	Cover	Manual/ <i>freehand</i>
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		Siteplan	
		Planting Plan	
		Konsep dan Detail Elemen Hardscape	
		Maket	
2	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN 2	Cover	Computerize
		Pendahuluan	
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		Siteplan	
		Planting Plan	
		Detail Elemen Hardscape	
		Key Plan & Detail Plan	
		Potongan/Tampak	
3	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN 3	Cover	Computerize
		Pendahuluan	
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		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>)	
4	PERENCANAAN DAN PERANCANGAN 4	Cover	Computerize
		Pendahuluan	
		Inventarisasi	
		Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		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 5	Cover	Computerize
		Pendahuluan	
		Inventarisasi dan Identifikasi	
		Analisis Tapak	
		Analisis Fungsi & Kebutuhan Ruang	
		Analisis Daya Dukung & Kesesuaian Lahan	
		Analisis Bangunan Lanskap & Vegetasi	
		Konsep Ruang, Sirkulasi, Vegetasi	
		Konsep Dasar & Konsep Bentuk	
		<i>Block Plan / Siteplan</i>	
		Konsep Elemen Hardscape	
		Konsep Perencanaan Jalur Wisata	
		3D Impression (<i>Birdeye view, human view, night view, best spot</i>)	
		Animasi/Poster	

