



Teori Perancangan

TAMAN LINGKUNGAN

Membahas Tahapan Awal Proses
Perancangan Taman Lingkungan

Irawan Setyabudi, S.T., M.T
Dian Kartika Santoso, S.P., M.T

Tentang Penulis



Irawan Setyabudi, S.T., M.T. adalah seorang penulis dan staf pengajar di Program Studi Arsitektur Lanskap Universitas Tribhuwana Tunggadewi. Lulusan Magister Teknik Arsitektur Lingkungan Binaan Universitas Brawijaya (2012) dengan predikat *cum-laude*, Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya (2009), dan SMAN 1 Kediri (Smus't) (2004). Buku Teori Perancangan Taman Lingkungan ini disusun karena sebagai buku ajar yang menampilkan teori untuk desain berdasarkan bahan perkuliahan, selain itu dengan pengalaman selama 10 tahun mengajar maka menghasilkan racikan pola untuk buku ajar dalam merencanakan taman lingkungan yang sesuai dengan petunjuk mahasiswa ataupun calon arsitek lanskap sebelum memasuki dunia kerja.



Dian Kartika Santoso, S.P., M.T. adalah seorang penulis dan staf pengajar di Program Studi Arsitektur Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Sebelumnya, penulis merupakan staf pengajar Program Studi Arsitektur Lanskap Universitas Tribhuwana Tunggadewi. Pendidikan tinggi penulis ditempuh di Magister Teknik Arsitektur Lingkungan Binaan Universitas Brawijaya (2019) dengan predikat *cum-laude*, serta S1 di Jurusan Arsitektur Lanskap IPB University (2016) dengan predikat *cum-laude*. Buku Teori Perancangan Taman Lingkungan ini disusun karena sebagai buku ajar yang menampilkan teori untuk desain berdasarkan bahan perkuliahan. Sebelumnya, penulis merupakan salah satu pengampu Mata Kuliah Teori Perancangan Lanskap dan Studio Perancangan Lanskap 1 sehingga ikut berkontribusi dalam penyusunan Buku ini. Harapannya, buku ini dapat diterima dengan baik tidak hanya untuk mahasiswa Arsitektur Lanskap tetapi juga mahasiswa Arsitektur yang ingin mendalami perancangan ruang luar khususnya taman lingkungan.



eureka
media aksara
Anggota IKAPI
No. 225/JTE/2021

☎ 0858 5343 1992
✉ eurekamediaaksara@gmail.com
📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-120-946-7



9 786231 209467

**TEORI PERANCANGAN TAMAN
LINGKUNGAN**
**Membahas Tahapan Awal Proses Perancangan
Taman Lingkungan**

Irawan Setyabudi, S.T., M.T.
Dian Kartika Santoso, S.P., M.T.



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

TEORI PERANCANGAN TAMAN LINGKUNGAN
Membahas Tahapan Awal Proses Perancangan
Taman Lingkungan

Penulis : Irawan Setyabudi, S.T., M.T.
Dian Kartika Santoso, S.P., M.T.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Ayu May Lisa

ISBN : 978-623-120-946-7

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, JUNI 2024**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2024

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Buku ini dengan bangga kami nyatakan sebagai salah satu buku yang membahas perancangan lanskap. Terinspirasi dari beberapa pemikiran ahli lanskap, pengalaman, ataupun dari hasil observasi, sehingga dihasilkan buku yang menarik. Buku ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip inti, metodologi, serta tantangan yang dihadapi dalam perancangan lanskap saat ini.

Perancangan lanskap memiliki peran sentral dalam membentuk lingkungan yang berkelanjutan dan memperkaya kehidupan manusia. Dalam buku ini, kami mengajak pembaca untuk memahami bagaimana studio perancangan lanskap dapat menjadi laboratorium kreatif, tempat ide-ide merebak, dan konsep-konsep brilian berkembang menjadi ruang-ruang luar yang menarik.

Buku ini terstruktur secara sistematis, dimulai dari landasan teoritis tentang permasalahan desain, teori tentang prinsip dan unsur desain, standar perancangan bersumber dari buku ajar sebelumnya, teori tentang ruang dan perkembangannya, tema dan konsep rancangan, pengetahuan tentang aktivitas dan pengguna ruang hingga proses pendataan tapak. Setiap bab diulas secara detail, serta menyajikan contoh kasus nyata yang mengilustrasikan penerapan praktis dari teori-teori yang dibahas.

Buku ini terdiri dari 9 bab yang membahas:

Bab 1 Desain Sebagai Sebuah Solusi

Bab 2 Studi Preseden & Pengembangan Ide Dasar

Bab 3 Unsur, Prinsip & Standar Perancangan

Bab 4 Elemen Hardscape & Softscape

Bab 5 Public Space

Bab 6 Pengguna

Bab 7 Tema dan Konsep

Bab 8 Inventarisasi

Bab 9 Penutup

Kami berterima kasih kepada para penulis, penyunting, dan kontributor yang telah berkontribusi secara substansial dalam pembuatan buku ini. Juga, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada para mahasiswa dan praktisi lanskap yang terus menerus berdedikasi dalam mengembangkan disiplin perancangan lanskap.

Semoga buku ini dapat menjadi panduan berharga bagi pembaca mahasiswa dan umum, dalam mengeksplorasi dan menguasai seni perancangan lanskap. Kami berharap buku ini dapat memberikan inspirasi, pengetahuan, dan panduan praktis bagi yang tertarik dalam menciptakan ruang luar yang estetik dan fungsional.

Selamat membaca!

Salam hangat,

Alvian Nurcahyo Haviludin, S.P.

PRAKATA

Taman lingkungan merupakan area yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan indah bagi manusia dan alam sekitar. Taman lingkungan dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk memperbaiki kualitas udara dan air, serta mempromosikan keanekaragaman hayati. Selain itu, taman lingkungan juga bisa menjadi tempat untuk rekreasi, relaksasi, dan interaksi sosial bagi warga sekitar.

Pentingnya taman lingkungan dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan kesehatan lingkungan tidak bisa dipungkiri. Hal ini juga sejalan dengan semakin maraknya isu-isu lingkungan yang menjadi perhatian global. Dengan adanya taman lingkungan, kita dapat meningkatkan kualitas hidup kita sendiri serta menjaga kelestarian alam untuk generasi mendatang.

Peran Arsitek lanskap sangat diperlukan dalam merancang taman lingkungan. Dalam proses perancangan, arsitek lanskap harus memiliki dasar argumentasi yang logis, benar dan tepat. Banyak metode yang bisa diambil baik untuk pengerjaan tugas-tugas pembelajaran arsitektur lanskap maupun dalam proses perancangan. Beberapa ahli ternama yang menginspirasi dalam metode perancangan adalah Simonds, Gold dan Rustam Hakim.

Buku ini merupakan pengembangan salah satu sistem perencanaan dan perancangan yang diuraikan lebih mendetail dan rinci berdasarkan pengalaman penulis yang difokuskan pada teori pra-perancangan dan dapat sebagai pegangan dalam pembelajaran Teori Perancangan Lanskap, dan Studio Perancangan Lanskap, baik tematik, taman lingkungan, skala kecil atau besar berdasarkan luasan yang ditentukan oleh Permen PU 05/PRT/M/2008 tentang pedoman penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan.

Setiap tahapan merupakan bagian yang akan dimanfaatkan pada tahap berikutnya. Dengan demikian pola belajar dan kerja studio hendaknya disesuaikan dengan kronologi pembahasan dalam buku ini.

Untuk rekan dosen maupun pengajar, saya berharap materi dari buku ini menjadi masukan yang dapat menyatukan pola pembelajaran dan pola kerja studio. Dengan demikian, setiap peningkatan pendalaman materi dapat dalam posisi koridor yang searah dan tidak membingungkan pembaca, namun tetap memerlukan inovasi dalam proses pelaksanaannya.

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas taufiq, hidayah dan inayahnya sehingga memberikjan inspirasi dalam penulisan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi masyarakat dan dunia pembelajaran Arsitektur Lanskap.

Malang, 31 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
BAB 1 DESAIN SEBAGAI SEBUAH SOLUSI	1
A. Capaian Pembelajaran	1
B. Paparan Materi	1
C. Rangkuman.....	8
D. Latihan dan Evaluasi.....	8
BAB 2 STUDI PRESEDEN & PENGEMBANGAN IDE	
DASAR	10
A. Capaian Pembelajaran	10
B. Paparan Materi	10
C. Rangkuman.....	23
D. Latihan dan Evaluasi.....	23
BAB 3 UNSUR, PRINSIP & STANDAR	
PERANCANGAN	24
A. Capaian Pembelajaran.....	24
B. Paparan Materi	24
C. Rangkuman.....	42
D. Latihan dan Evaluasi.....	42
BAB 4 ELEMEN HARDSCAPE & SOFTSCAPE	43
A. Capaian Pembelajaran	43
B. Paparan Materi	43
C. Rangkuman.....	65
D. Latihan dan Evaluasi.....	66
BAB 5 PUBLIC SPACE	67
A. Capaian Pembelajaran	67
B. Paparan Materi	67
C. Rangkuman.....	84
D. Latihan dan Evaluasi.....	85
BAB 6 PENGGUNA	86
A. Capaian Pembelajaran	86
B. Paparan Materi	86
C. Rangkuman.....	97
D. Latihan dan Evaluasi.....	98

BAB 7	TEMA DAN KONSEP	99
	A. Capaian Pembelajaran.....	99
	B. Paparan Materi.....	99
	C. Rangkuman	110
	D. Latihan dan Evaluasi	110
BAB 8	INVENTARISASI	111
	A. Capaian Pembelajaran.....	111
	B. Paparan Materi.....	111
	C. Rangkuman	127
	D. Latihan dan Evaluasi	127
BAB 9	PENUTUP	128
	A. Capaian Pembelajaran.....	128
	B. Paparan Materi.....	128
	C. Rangkuman	130
	D. Latihan dan Evaluasi	131
	DAFTAR PUSTAKA	132
	TENTANG PENULIS	133

BAB

1

DESAIN SEBAGAI SEBUAH SOLUSI

A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami tentang teori dasar desain arsitektur dan pengenalan isu permasalahan dalam perancangan.

B. Paparan Materi

1. Latar Belakang

Awalnya, manusia memiliki peradaban yang sangat sederhana. Dimulai dari upaya mempertahankan diri dari alam dan musuh. Manusia dikaruniai kemampuan berupa daya imajinasi, kreativitas, dan kecerdasan yang meningkat dari masa ke masa. Perubahan tersebut dirasakan semakin kompleks untuk perkembangan peradabannya.

Dari pola kehidupan yang sangat sederhana yaitu hidup di goa, nomaden, hidup berkelompok, tergantung kecukupan makanan hingga terbentuk pola kehidupan yang berkembang seperti sekarang. Proses interaksi dengan kelompok lain dalam waktu yang lama juga berperan penting, dikarenakan manusia sebagai makhluk sosial. Selanjutnya, terbentuklah aktivitas yang semakin kompleks yang diikuti dengan perkembangan teknologi.

Selain kondisi internal dari hubungan manusia dengan sesamanya, alam juga menyumbang peran penting. Alam sebagai ruang saat berinteraksi mempengaruhi dalam kaidah menghuni. Proses awal menghuni dipengaruhi oleh iklim. Di

daerah tropis, tentu perlakuannya berbeda dengan daerah subtropis dan bahkan di daerah kutub. Proses meng huni di daerah tropis meng andalkan area untuk mencari naungan yang aman dari hujan dan sinar matahari, sehingga manusia menggunakan material yang semi permanen seperti kayu dan alang-alang dalam membuat bangunan. Berbeda dengan daerah subtropis dengan memiliki iklim yang relatif lebih bervariasi dan ekstrim. Bukan lagi dengan konsep naungan, tetapi mengembangkan area untuk berlindung. Hal ini terlihat dari arsitektur subtropis dengan bangunan yang megah, besar, dan material tebal sehingga peninggalan arsitektur masa lampau masih dapat berdiri hingga saat ini. Hal ini merupakan hasil budaya yang berkembang akibat kebutuhan dasar dan keinginan manusia.

Perwujudan pola perilaku manusia untuk melakukan aktivitas merupakan salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhannya dan membutuhkan ruang dalam menjalankan fungsinya. Fungsi yang diwadahi dapat mulai dari hal yang sederhana hingga fungsi kompleks. Adapun urutannya adalah kebutuhan manusia - aktivitas / perilaku manusia - fungsi ruang.

2. Design Thinking

Perubahan ke arah yang lebih baik, melalui suatu proses. Wadah aktivitas manusia akan melalui tahap ketidaksetimbangan oleh karena suatu permasalahan sehingga dicarikan solusinya. Demikian suatu perancangan akan melalui lingkaran proses yang berputar mencari titik kesetimbangannya. Hasil desain akan digunakan oleh pengguna, kemudian terjadi permasalahan, kemudian diselesaikan lagi dengan desain yang baru, demikian seterusnya. Norman foster pernah menyebutkan bahwa sebagai seorang arsitek, proses mendesain untuk masa kini dengan kesadaran masa lalu, sedangkan masa depan pada dasarnya tidak diketahui.

Sebelum melangkah lebih jauh, desain didefinisikan sebagai suatu sistem yang berlaku untuk segala jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat segala sesuatu persoalan yang tidak secara terpisah atau tersendiri. Adanya suatu permasalahan atau kebutuhan akan membutuhkan solusi, sehingga dilakukan proses pemecahan masalah atau pemenuhan kebutuhan.

Aspek yang mempengaruhi proses desain bagi seorang arsitek adalah :

- a. Rasionalisme desain (sains)
- b. Sistematika Desain (efektif, efisien, dan ukuran keberhasilan)
- c. Pengalaman
- d. Imajinasi
- e. Kreativitas

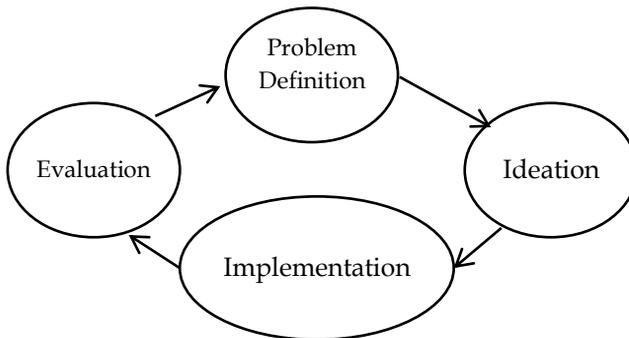
Bryan Lawson dalam bukunya *how designers think* melakukan pengamatan terhadap dua kelompok dalam menangani sebuah solusi atas permasalahan :

- a. Kelompok saintis, cenderung hanya menggunakan rasionalisme dan sistematik dalam mencari solusi.
Analisis-sintesis-evaluasi
- b. Kelompok desain, memilih cara kreatif dengan mencoba untuk mendapatkan solusi yang diinginkan.

Contoh kasusnya adalah sebagai berikut, seseorang memiliki permasalahan dengan cuaca dingin yang ekstrim. Kelompok saintis menyelesaikan permasalahan dengan menganalisis bahwa diperlukan jaket, kemudian masalahpun selesai. Jika masih tetap dingin maka diberikan jaket yang lebih tebal. Permasalahan diselesaikan dengan aplikasi teori. Kelompok desainer mencoba menyelesaikan masalah dengan merancang jaket, dengan menyesuaikan dengan desainnya, kebutuhannya dan melibatkan penggunaanya. Proses ini melibatkan proses kreatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Kelompok desainer dalam hal ini arsitek, seharusnya memiliki pola kreatif dalam berpikir dan bekerja, dengan melihat permasalahan (generator), membayangkan solusinya (conjecture), melakukan analisis dan menciptakan solusinya. Pola desain kreatif memicu ditemukannya konsep '*design thinking*' atau pemikiran desain.

Design thinking adalah cara berpikir untuk mendapatkan solusi dengan melalui proses iteratif dalam merespon suatu masalah, dimana aspek pengalaman, kreativitas dan imajinasi berperan dalam proses tersebut. Dalam Design thinking, dikenal istilah heuristik yaitu suatu pernyataan yang dianggap setara dengan teori sains namun didapatkan dari serangkaian pengalaman dan kreativitas. Misalkan dalam suatu taman lingkungan terdapat permasalahan sosial yang mana desain bangku panjang taman sebelumnya memungkinkan untuk pacaran, namun dengan desain kursi diselang seling akan memberikan batas sehingga tidak memungkinkan orang leluasa pacaran. Solusi diselesaikan secara desain arsitektural bukan berupa kebijakan tertulis.



Gambar 1. 1. Siklus Proses Desain

3. Problem Definition

Dalam konteks desain, "*problem definition*" merujuk pada proses mengidentifikasi, merumuskan, dan memahami masalah atau tantangan yang harus dipecahkan melalui desain. Langkah ini sangat penting karena membentuk dasar

bagi seluruh proses desain, memastikan bahwa solusi yang dihasilkan relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta konteksnya. Identifikasi masalah merupakan proses yang bersifat siklus dalam suatu perancangan. Kurang berhasilnya suatu karya desain lanskap dapat disebabkan oleh :

- a. Ketidakmampuan desainer dalam menyelesaikan masalah tapak
- b. Ketidakmampuan desain untuk mendefinisikan permasalahan tapak

Proses problem definition ini memberikan landasan yang kuat bagi seluruh proses desain, membantu memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar mengatasi masalah yang ada dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna

4. Ideation

Pengembangan ide atau gagasan dalam memecahkan permasalahan tapak. Tidak seperti problem definition yang bersifat rasional, logis, dan deduktif. Ideation lebih bersifat intuitif. Kemampuan memecahkan masalah tapak bagi setiap desainer berbeda-beda, tergantung dari pengetahuan, pengalaman, imajinasi dan kreativitasnya.

Pengembangan ide desain adalah tahap penting dalam proses desain di mana konsep-konsep awal yang dihasilkan dari problem definition dieksplorasi, diperluas, dan diformulasikan menjadi solusi-solusi yang lebih konkret dan terperinci. Berikut adalah beberapa langkah yang biasanya terlibat dalam pengembangan ide desain:

- a. **Brainstorming:** Brainstorming adalah teknik yang sering digunakan untuk menghasilkan beragam ide secara cepat dan tanpa hambatan. Tim desain berkumpul untuk secara bebas mengemukakan ide-ide tanpa kritik terlebih dahulu. Ini dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang inovatif dan menginspirasi.

- b. **Analisis Konsep:** Setelah ide-ide awal dikumpulkan, langkah berikutnya adalah menganalisis dan mengevaluasi setiap konsep. Desainer mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan masing-masing ide, serta kesesuaiannya dengan tujuan dan kriteria yang telah ditetapkan.
- c. **Penggabungan Ide:** Kadang-kadang, konsep-konsep yang berbeda dapat digabungkan untuk menciptakan solusi yang lebih holistik dan terintegrasi. Desainer mencari cara untuk menggabungkan elemen-elemen yang kuat dari berbagai ide menjadi satu solusi yang kokoh.
- d. **Prototyping:** Pembuatan prototipe atau model sederhana dapat membantu desainer menguji dan mengembangkan ide-ide mereka dengan lebih baik. Prototipe dapat berupa sketsa, maket, atau simulasi digital yang memungkinkan desainer dan pemangku kepentingan lainnya untuk memahami bagaimana solusi desain akan berfungsi dalam praktiknya.
- e. **Iterasi:** Proses pengembangan ide desain sering melibatkan iterasi, di mana konsep-konsep dikembangkan, dievaluasi, dan diperbaiki berulang kali. Setiap iterasi membawa pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna dan memungkinkan desainer untuk menyempurnakan solusi-solusi mereka.
- f. **Kolaborasi:** Kolaborasi antara anggota tim desain, pemangku kepentingan, dan ahli lainnya dapat memperkaya pengembangan ide desain. Berbagi gagasan, umpan balik, dan perspektif yang berbeda-beda dapat membantu menghasilkan solusi yang lebih beragam dan inovatif.
- g. **Evaluasi:** Selama proses pengembangan ide, penting untuk terus mengevaluasi konsep-konsep yang dihasilkan berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan. Evaluasi ini membantu memastikan bahwa solusi desain yang dipilih benar-benar memenuhi

kebutuhan pengguna dan memecahkan masalah yang ada.

Proses pengembangan ide desain ini berlangsung secara iteratif dan kreatif, dengan desainer terus menghasilkan, mengevaluasi, dan memperbaiki konsep-konsep mereka sampai mereka mencapai solusi yang optimal.

5. Implementation

Tahap ini melibatkan pengembangan dan realisasi ide desain dan integrasinya dengan konteks fisik dan budaya. Implementasi ide desain harus mampu menghadapi kekuatan lingkungan dan alam. Oleh karena itu, implementasi ide desain dalam sistem ruang tapak eksisting merupakan suatu yang sangat penting.

6. Evaluation

Dalam proses desain, evaluasi mempunyai dua komponen utama :

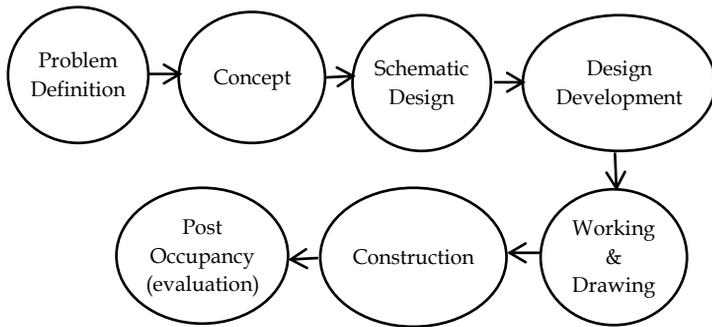
- a. Mengevaluasi ide dilaksanakan berdasarkan hasil pengembangan desain hingga tercipta ide desain yang baru, dan hasil pengembangan desain hingga pemahaman permasalahan saat ini.
- b. Mengevaluasi batasan permasalahan

Evaluasi dalam proses desain adalah tahap yang penting untuk mengukur kualitas, keberhasilan, dan efektivitas solusi yang dihasilkan. Ini melibatkan analisis terhadap solusi desain dari berbagai sudut pandang, termasuk kesesuaian dengan tujuan, kepuasan pengguna, kelayakan teknis, dan dampaknya terhadap lingkungan serta masyarakat.

7. Decision Making

Desain lahir melalui suatu proses atau siklus yang memudahkan pengambilan secara efektif. Melalui multi siklus, permasalahan lebih mudah didefinisikan dan respon

desain berganda (multi) dapat dikembangkan. Dengan demikian pembobotan dan sortasi dapat dilakukan untuk setiap permasalahan dan penentuan prioritas dapat ditetapkan serta penyelesaian masalah dapat dilakukan secara efektif melalui desain yang responsif.



Gambar 1. 2. Grafik Proses Desain

C. Rangkuman

Manusia merupakan subjek yang menjalankan aktivitas, dalam menjalankan aktivitas membutuhkan wadah berupa ruang. Iklim adalah salah satu faktor mempengaruhi kebiasaan manusia dalam beraktivitas seperti perbedaan karakteristik bangunan yang diciptakan. Manusia - kebutuhan - aktivitas - ruang, akan membentuk suatu rancangan atau desain. Berawal dari desain sederhana hingga kompleks. Dalam proses desain, perlu diketahui ada dua macam, yakni desain mulai dari awal dan redesain. Dalam arsitektur, desain berawal menjawab permasalahan dan kebutuhan dari pengguna. Permasalahan yang timbul pasca huni setelah desain akan didefinisikan ulang sehingga akan melengkapi desain sebelumnya, sehingga desain dapat tercapai multisiklus.

D. Latihan dan Evaluasi

Mahasiswa perlu memahami tentang kebutuhan dasar manusia untuk melakukan aktivitas serta ruang yang mewadahnya, selain itu diperlukan tentang permasalahan atau kebutuhan pengguna dalam suatu proses perancangan. Sebagai

latihan dan evaluasi atas pemahaman Saudara pada bab ini
maka :

1. Kunjungilah salah satu taman lingkungan di tempat kalian dan dokumentasikan
2. Buatlah deskripsi permasalahan yang ditemukan
3. Buatlah deskripsi ide penyelesaian didukung oleh sketsa arsitektural

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D., & Hardani, H. W. (2000). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*.
- Hakim, R., & Utomo, H. (2008). *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap: prinsip-unsur dan aplikasi desain*. PT Bumi Aksara.
- Laksito, B. (2014). *Metode Perencanaan & Perancangan Arsitektur*. Griya Kreasi.
- Lawson, B. (2006). *How designers think*. Routledge.
- Setiawan, B. D. (2024). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi*. UGM PRESS.
- Setyabudi, I. (2016). *Elemen dan Proses Desain Arsitektur Lanskap Taman Rumah Tinggal*. Malang: Dream Litera.
- Umum, K. P. (2008). Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 05. Prtm2008 Tentang Pedoman Pengawasan Penyelenggaraan Dan Pelaksanaan Pemeriksaan Konstruksi Di Lingkungan Departemen Pekerjaan Umum.

TENTANG PENULIS



Irawan Setyabudi, S.T., M.T., adalah seorang penulis dan staf pengajar di Program Studi Arsitektur Lanskap Universitas Tribhuwana Tunggaladewi. Lulusan Magister Teknik Arsitektur Lingkungan Binaan Universitas Brawijaya (2012) dengan predikat *cum-laude*, Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya (2009), dan SMAN 1 Kediri (Smus't) (2004), dalam kesehariannya tinggal bersama istri dan putri tercintanya di Malang.

Sebagai penulis pendatang baru, yang sebelumnya sudah aktif di konsultan arsitektur, cukup lama menapaki dunia akademis dengan menulis jurnal ilmiah dan penelitian. Sebelumnya penulis memiliki konsentrasi ilmu di bidang *heritage architecture* dengan menghasilkan tentang arsitektur rumah jengki di Malang sebagai penelitian di bidang masternya.

Buku Teori Perancangan Taman Lingkungan ini disusun karena sebagai buku ajar yang menampilkan teori untuk desain berdasarkan bahan perkuliahan, selain itu dengan pengalaman selama 10 tahun mengajar maka menghasilkan racikan pola untuk buku ajar dalam merencanakan taman lingkungan yang sesuai dengan petunjuk mahasiswa ataupun calon arsitek lanskap sebelum memasuki dunia kerja.

e-mail : irawan.setyabudi@unitri.ac.id



Dian Kartika Santoso, S.P., M.T., adalah seorang penulis dan staf pengajar di Program Studi Arsitektur Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Sebelumnya, penulis merupakan staf pengajar Program Studi Arsitektur Lanskap Universitas Tribhuwana Tunggaladewi. Masa kecil hingga remaja dihabiskan di Malang. Pendidikan tinggi penulis ditempuh di Magister Teknik Arsitektur

Lingkungan Binaan Universitas Brawijaya (2019) dengan predikat *cum-laude*, serta S1 di Jurusan Arsitektur Lanskap IPB University (2016) dengan predikat *cum-laude*.

Meskipun ini adalah buku pertama bagi penulis, sebagai pengajar penulis sudah aktif di dunia akademis dengan menulis jurnal ilmiah dan penelitian. Konsentrasi keilmuan penulis adalah lanskap sejarah dan budaya serta keterkaitannya dengan arsitektur tradisional.

Buku Teori Perancangan Taman Lingkungan ini disusun karena sebagai buku ajar yang menampilkan teori untuk desain berdasarkan bahan perkuliahan. Sebelumnya, penulis merupakan salah satu pengampu Mata Kuliah Teori Perancangan Lanskap dan Studio Perancangan Lanskap 1 sehingga ikut berkontribusi dalam penyusunan Buku ini. Harapannya, buku ini dapat diterima dengan baik tidak hanya untuk mahasiswa Arsitektur Lanskap tetapi juga mahasiswa Arsitektur yang ingin mendalami perancangan ruang luar khususnya taman lingkungan.

e-mail : diankartikasantoso@gmail.com