

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Elemen Perancangan

2.1.1 Ruang Terbuka Publik

Ruang Terbuka Publik (RTP) adalah suatu wadah yang dapat digunakan untuk melakukan suatu aktivitas/kegiatan tertentu bagi masyarakat sekitar, baik secara individual maupun dalam suatu komunitas (Hamidah, 2022). Selain menjadi suatu wadah untuk beraktivitas bagi masyarakat sekitar, Ruang Terbuka Publik juga dapat digunakan sebagai tempat untuk berekreasi dan memberikan kesempatan untuk suatu kawasan “bernafas” dalam arti sebagai paru-paru bagi suatu kawasan (Marcus, 1998). Ruang Terbuka Publik memberikan penekanan terhadap aksesibilitas yang terbuka untuk kegiatan yang beragam. Dalam hal ini, Ruang Terbuka Publik harus dapat memberikan akses terhadap seluruh lapisan masyarakat dengan berbagai aktivitas yang akan dilakukan, dengan anggapan semakin banyak orang yang mengunjungi Ruang Terbuka Publik dan terjadi suatu interaksi sosial diantaranya (Hamidah 2022).

2.1.1.1. Fungsi Ruang Terbuka Publik

Ruang Terbuka Publik (RTP) memiliki fungsi sebagai tempat untuk menjaga lahan agar tidak seluruhnya terbangun dan kehilangan area untuk resapan air, menciptakan keseimbangan pada lingkungan alam dan lingkungan terbina agar tidak saling mengalami *overpopulated*, meningkatkan keasrian pada suatu kawasan perkotaan untuk mewujudkan kenyamanan, keamanan, kebersihan dan nilai estetika, serta fungsi sosial sebagai wadah untuk masyarakat melakukan suatu kegiatan sosial untuk keberlanjutan hidupnya (Rahmiati, 2017).

2.1.1.2. Elemen Pembentuk Ruang Publik

Ruang Terbuka Publik (RTP) merupakan bagian dari suatu kawasan perkotaan, maka pada setiap perancangan Ruang Terbuka Publik diperlukan elemen-elemen pembentuk ruang kota yang akan memberikan suatu karakteristik tersendiri bagi kawasan perkotaan tersebut. Elemen-elemen pembentuk ruang kota dikelompokkan menjadi suatu ruang terbuka

publik, yaitu :

1. *Public Park* (Taman untuk Publik)
2. *Square and Place* (Lapangan dan Plaza)
3. *Streets* (Jalan)
4. *Playground* (Taman Bermain)
5. *Pedestrian Ways* (Jalur Pedestrian)

2.1.1.3. Tipologi Ruang Terbuka Publik

Ruang Terbuka Publik (RTP) dibagi menjadi dua, dengan dasar dari Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.12 Tahun 2009, yaitu:

1. Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Ruang Terbuka Hijau adalah area, ruang atau jalur dalam suatu kawasan perkotaan dengan penggunaannya yang bersifat terbuka dan digunakan sebagai tempat bertumbuhnya vegetasi baik tumbuh secara alami maupun penanamannya direncanakan.

2. Ruang Terbuka Non Hijau (RTNH)

Ruang Terbuka Non Hijau adalah area atau ruang terbuka dalam suatu kawasan perkotaan dengan penggunaannya yang dapat berupa sebuah lahan yang tidak dapat ditumbuhi vegetasi karena dilakukan perkerasan, ditutupi air ataupun kondisi tertentu pada permukaan lahan, sehingga lahan tersebut bersifat tidak berpori.

2.1.2 Taman Rekreasi

Taman merupakan sebuah lahan dengan luasan tertentu yang ditanami berbagai macam tumbuhan seperti pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat digunakan sebagai wadah bagi seseorang untuk merasakan kegembiraan, kesenangan dan kenyamanan saat berada di dalamnya (Laurie, 1986). Taman memiliki

Rekreasi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan saat waktu senggang bagi suatu individu maupun kelompok, yang memberikan kesan menyenangkan dan bebas. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dalam bentuk aktivitas fisik seperti berolahraga, melakukan hobi, maupun bersantai (Haryono, 1978). Rekreasi memiliki tujuan untuk menciptakan kembali energi seseorang agar dapat secara efisien kembali melakukan aktivitas yang tidak bersifat rekreasional, seperti sekolah, bekerja, dan kegiatan rutin sehari-hari

lainnya (Seeley, 1973).

Menurut pengertian diatas, Taman Rekreasi merupakan suatu lahan yang dapat digunakan sebagai tempat bagi seorang individu maupun berkelompok melakukan kegiatan agar dapat merasakan kegembiraan, kesenangan dan kenyamanan untuk dapat mengembalikan energi bagi mereka sebelum kembali melakukan kegiatan rutin sehari-hari.

2.1.2.1. Fungsi Taman Rekreasi

Taman Rekreasi memiliki beberapa fungsi dari beberapa aspek (Rimba dalam Adnyanegara et al, 2018), meliputi:

a. Fungsi Sosial

Memberikan fasilitas untuk melakukan interaksi sosial bagi penggunanya. Taman Rekreasi dapat memberikan aktivitas fisik seperti berolahraga bagi penggunanya. Selain untuk berinteraksi sosial terhadap sesama, juga dapat berinteraksi dengan alam yang disediakan untuk menikmati pemandangan ataupun sekedar bersantai.

b. Fungsi Ekologi

Karena fungsinya sebagai taman, Taman Rekreasi itu sendiri memiliki peran penting dalam menyegarkan kembali udara yang ada disekitar lingkungannya. Taman rekreasi yang ditumbuhi oleh berbagai macam vegeasi kemudian juga akan membantu dalam menurunkan suhu tanah dan meningkatkan kelembaban di lingkungan sekitarnya.

c. Fungsi Fisik

Selain berfungsi sebagai tempat untuk berekreasi, Taman Rekreasi juga memiliki peran sebagai penyeimbang ekosistem di lingkungan mikro. Taman Rekreasi juga dapat digunakan sebagai tujuan pariwisata, sebagai tempat penelitian, menunjang pendidikan dan budaya.

d. Fungsi Estetika

Taman Rekreasi juga memiliki kesan indah bagi lingkungan sekitarnya, dengan memberikan berbagai macam vegetasi, sarana dan prasarana yang mendukung, Taman Rekreasi dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat disekitar untuk berkegiatan didalamnya.

2.1.2.2. Jenis Taman Rekreasi

Taman Rekreasi memiliki beberapa jenis jika dilihat dari beberapa aspek (Gloria, 2011). Berikut merupakan jenis-jenis taman rekreasi:

1. Taman Rekreasi berdasarkan tipologi:
 - a. Rekreasi Tertutup: berada di dalam ruang dengan penutup
 - b. Rekreasi Terbuka: berada di ruang terbuka tanpa penutup
2. Taman Rekreasi berdasarkan jenis kegiatan:
 - a. Rekreasi aktif: disertai dengan kegiatan yang melibatkan fisik suatu individu/kelompok didalamnya (olahraga)
 - b. Rekreasi pasif: tidak melibatkan fisik individu/kelompok didalamnya (bersantai, melihat pemandangan)
3. Taman Rekreasi berdasarkan objek:
 - a. Rekreasi Budaya: rekreasi yang dapat dinikmati dengan melihat seni budaya yang dihasilkan dari lingkungan setempat.
 - b. Rekreasi Buatan: rekreasi yang dapat dinikmati dengan bentuk lingkungan pembinaan secara fisik dari kegiatan manusia di lingkungan sekitarnya.
 - c. Rekreasi Alam: rekreasi yang dapat dinikmati dengan melihat keindahan alam secara alami disekitar lingkungannya.
4. Taman Rekreasi berdasarkan penggunaannya:
 - a. Rekreasi Tunggal: hanya memiliki satu kegiatan yang pokok.
 - b. Rekreasi Komunal: memiliki kegiatan yang beragam dalam satu lingkungan taman.
 - c. Sarana Pelengkap: digunakan sebagai sarana bagi kegiatan rekreasi yang dilakukan diluar lingkungan taman.

2.1.2.3. Kriteria Taman Rekreasi

Taman Rekreasi memiliki kriteria dalam pengadaannya (Kurniawan, 2009), meliputi:

1. Memiliki lokasi yang strategis agar dapat diakses oleh seluruh kalangan masyarakat
2. Memiliki desain yang bersifat universal dan dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat
3. Memiliki fungsi sebagai penunjang ekologi, sosial ekonomi dan

kesehatan bagi lingkungan sekitarnya.

4. Memiliki nilai estetika yang dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya agar dapat menjadi daya tarik bagi lingkungan tersebut.

2.1.2.4. Sistem Pengelola Taman Rekreasi

Taman Rekreasi merupakan salah satu tujuan dari pariwisata. Pariwisata yang dimaksud yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dengan melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat yang dituju dalam usaha untuk mencari suatu keseimbangan, keserasian dan suatu kebahagiaan dalam suatu lingkungan baru (Kodhyat, 1998). Dalam hal ini, kegiatan pariwisata didukung dengan berbagai fasilitas dan layanan yang diberikan oleh pengusaha swasta dan pemerintah daerah dengan tujuan memajukan suatu lingkungan dalam skala lokal, nasional maupun global (Shintani, 2020).

Dalam teorinya, Sumarto (Sumarto dalam Shintani 2020) menjelaskan bahwa dalam sektor pariwisata, pemerintah bukan memerankan peran utama sebagai penentu adanya objek pariwisata. Dalam implikasinya, pemerintah berfungsi sebagai pembangun atau penyedia dalam jasa pelayanan serta infrastruktur agar dapat menjadi pendorong terciptanya suatu lingkungan yang dapat memfasilitasi suatu pihak, baik untuk masyarakat maupun sektor swasta. Identifikasi pengelolaan destinasi wisata memiliki 3 (tiga) pemeran, yaitu:

1. Pemerintah sebagai Fasilitator

Diartikan sebagai penyedia fasilitas dalam bentuk bantuan fisik dan penyedia jasa, seperti sarana yang dapat melayani serta mempermudah aktivitas pengunjung untuk mendapatkan pengalaman berekreasi. Sebagai contoh, yaitu menyediakan lahan untuk dikembangkan dan menyediakan angkutan umum yang memiliki tujuan ke taman rekreasi.

2. Swasta sebagai Penyelenggara dan Penyedia Jasa

Diartikan sebagai penyedia jasa dan pelayanan untuk wisata dalam memfasilitasi aktivitas pengunjung di dalam tempat wisata. Akomodasi tersebut menjadi salah satu tugas pihak swasta untuk memenuhi kebutuhan pengunjung. Sebagai contoh, yaitu merancang fasilitas-fasilitas yang ada di suatu taman rekreasi agar dapat dinikmati oleh

pengunjung.

3. Masyarakat sebagai Pengelolaan Wisata Lebih Lanjut

Diartikan sebagai masyarakat yang dapat berperan aktif dalam membantu program yang dirancang oleh pemerintah dengan melibatkan diri dalam kegiatan usaha di bidang pariwisata. Masyarakat juga dapat berperan secara pasif dengan melakukan kegiatan yang tidak mengganggu maupun merusak lingkungan yang ada di sekitar tempat wisata.

2.1.2.5. Persyaratan Umum dan Kebutuhan Taman Rekreasi

Pada penyelenggaraan Taman Rekreasi mengenai sarana dan pelayanan, terdapat peraturan pemerintah yang diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia No.4 Tahun 2021, tentang Standar Kegiatan Usaha Pada Penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko Sektor Pariwisata. Karena Taman Rekreasi yang akan dirancang merupakan taman rekreasi kepemilikan swasta dan dengan skala untuk lingkungan sekitar, maka Taman Rekreasi memiliki Risiko Menengah Rendah. Standar Usaha Aktivitas Taman Bertema/Taman Hiburan Lainnya Berisiko Menengah Rendah yaitu dapat dilihat pada table 2.1 berikut.

Tabel 2. 1 Kebutuhan Sarana dan Pelayanan Taman Rekreasi

No.	Kebutuhan	Uraian
1	Fasilitas dan Sarana	1) Area Parkir 2) Ruang Kantor 3) Loker Karyawan 4) Pusat Informasi 5) Akses darurat dengan Rambu 6) Signage Penunjuk Tempat dan Arah 7) Peralat P3K & APAR 8) Instalasi listrik 9) Instalasi Air Bersih 10) Toilet Sesuai Standar 11) Area Tenant F&B 12) Tempat sampah Tertutup

		13) Tempat Penampungan Sampah sementara 14) Gudang
2	Kondisi Lingkungan	1) Kemitraan dan keterlibatan dengan masyarakat lokal 2) Memiliki program pengendalian hama 3) Tersedia tempat sampah tertutup dengan pembeda antara organik dan non organik 4) Pemeliharaan terhadap bangunan dan lingkungan
3	Pelayanan	1) Tata tertib pengunjung 2) Penyampaian informasi mengenai tata tertib pengunjung 3) Perawatan secara berkala terhadap fasilitas dan lingkungan 4) Pencegahan dan penanggulangan kebakaran atau keadaan darurat lainnya 5) Keamanan oleh satuan pengamanan 6) Pelaksanaan kebersihan dan kesehatan di fasilitas dan lingkungan 7) Penanganan keluhan pengunjung

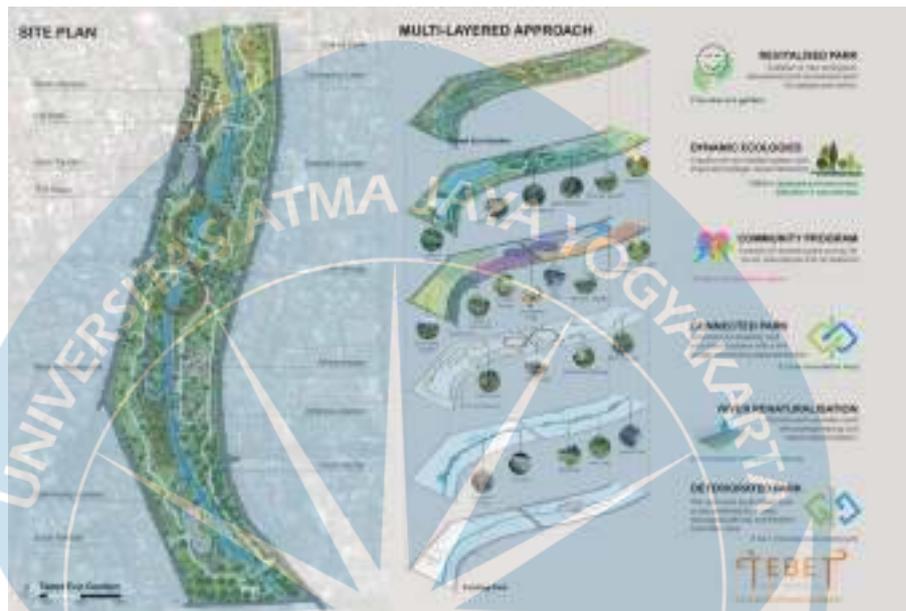
Sumber : Analisis Penulis, 2023

Studi Preseden

2.2.1 Tebet Eco Park, Jakarta

Sebelum berlangsungnya proses perancangan Tebet Eco Park, kawasan tempat berdirinya adalah sebuah taman kota yang tidak terawat dan rusak dengan kondisi vegetasi yang memprihatinkan akibat dari seringnya terendam banjir saat musim hujan tiba. Terdapat kanal yang dapat mengalirkan air dari kondisi banjir tersebut, namun penampungannya tidak dapat mengangani isu banjir tersebut. Untuk mengatasi isu tersebut, dilakukan proses revitalisasi terhadap taman kota yang berfokus pada pemanfaatan lingkungan yang terdegradasi tersebut, dengan intervensi desain yang memaksimalkan proses restorasi berbasis ekologi dengan melakukan reboisasi serta naturalisasi terhadap kanal. Dengan fokus

revitalisasi dengan restorasi ekologis tersebut, pembangunan Tebet Eco Park yang merupakan proyek kolaborasi antara Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, PT Award Global Infinity, Studio Sae, PT Wahana Krida Konsulindo dan PT Idealand Cipta Hijau, memiliki tujuan untuk membangun kembali hubungan intim antara manusia dengan alamnya dengan memberikan pengalaman dalam program ruang terbuka rekreasional dan inspirasional.



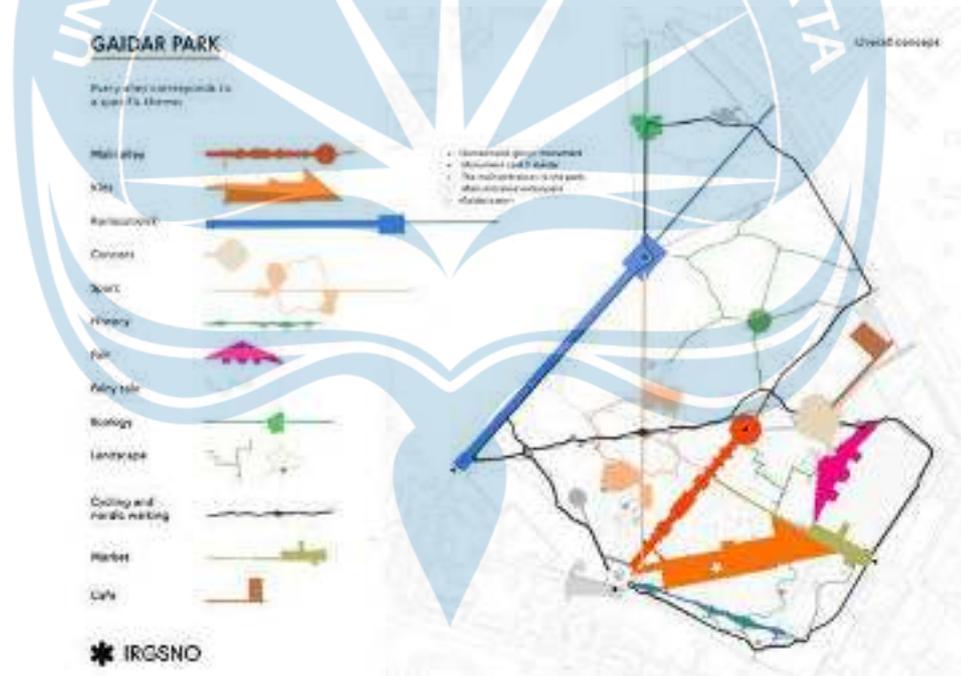
Gambar 2. 1 Siteplan, Pendekatan dan Program Tebet Eco Park
Sumber: worldlandscapearchitect.com

Dalam proses perencanaan revitalisasinya, tebet Eco Park juga berencana untuk meningkatkan kapasitas kanal untuk menampung lebih banyak air hujan, meningkatkan konektivitas pejalan kaki agar dapat memiliki jalur sendiri dan tidak merusak vegetasi yang ada dan menambahkan beberapa fasilitas atau untuk meningkatkan pengalaman rekreasional. Program ruang terbuka rekreasional dan inspirasional tersebut didistribusikan dengan membagi 2 (dua) area taman, yaitu Taman Utara dan Taman Selatan. Terdapat plaza yang menyediakan informasi, toilet, *food court*, dan *amphitheatre*; Taman anak-anak yang memberikan *playground* dengan inspirasi desain dari hewan yang tinggal di daerah rawa, seperti kawasan Tebet yang dulunya merupakan area rawa; Taman Tematik yang diprogramkan sebagai area rekreatif dengan ruang terbuka hijau yang luas; Area Taman Piknik yang memiliki tema dengan tanaman berbagai macam bunga, wewangian dan dedaunan serta terdapat ayunan yang menggelayut

pada pohon *Eucalyptus* sebagai atraksi untuk pengunjung.

2.2.2 Taman Rekreasi Gaidar, Rusia

Taman Rekreasi Gaidar merupakan taman rekreasi yang paling terkenal di kalangan penduduk lokal dan wisatawan di kota Arzamas, Rusia. Pada tahun 2018, Pemerintah kota bersama dengan tim pengelola taman nasional menyusun kegiatan untuk melibatkan masyarakat dalam diskusi untuk perencanaan renovasi. Tim Arsitek IRGSNO bergabung dengan Pemerintah Kota dan Pengelola dalam proses renovasi dengan menciptakan konsep arsitektur. Tujuan dari renovasi yaitu meningkatkan fungsional taman dan menciptakan karakteristik tersendiri untuk Taman Rekreasi Gaidar. Proses renovasi kemudian menghasilkan beberapa zona pada taman rekreasi tersebut, antara lain pintu masuk utama, *playground*, beberapa zona olahraga, alun-alun, danau buatan, area festival, jalur histori (mempertahankan bangunan bersejarah disekitarnya), dan pusat komunal.



Gambar 2. 2 Peta Konsep Taman Rekreasi Gaidar
Sumber : Arch Daily

Dasar gaya arsitektur yang digunakan pada Taman Rekreasi Gaidar adalah kombinasi dari penggunaan batu bata, keramik, baja dan kayu. Sebagai material dasar pada bangunan, batu bata dan keramik membawa pengunjung untuk kembali ke masa lalu dari Taman Rekreasi Gaidar, yaitu lahan tanah liat. Kemudian penggunaan batu bata juga terhubung dengan

furniture yang dibentuk dari blok paving, baja dan kayu sebagai elemen tambahan. Daya tarik utama dari taman rekreasi ini adalah pusat komunal, yaitu area pavilion multifungsi yang terdiri dari amphitheater dan halaman yang luas. Pusat komunitas dapat digunakan oleh pengunjung sebagai tempat *workshop* kerajinan, mulai dari tanah liat dan memahat.



Gambar 2. 3 Perspektif Ruang Komunal Taman Rekreasi Gaidar
Sumber: Arch Daily

Pendekatan Desain

2.3.1 Healing Architecture

Healing Architecture adalah pendekatan yang digunakan dengan tujuan untuk membantu penggunaannya dalam proses penyembuhan maupun pencegahan, dan *healing environment* diterapkan sebagai konsep untuk merancang suatu lingkungan perawatan dengan memadukan aspek fisik serta psikologis pengguna di dalamnya (Ruspandi, 2018). *Healing Architecture* memiliki 3 (tiga) pendekatan yang dapat digunakan dalam proses perancangan (Murphy, 2008), antara lain:

1. Alam

Pengadaan unsur alam akan memberikan kesan tersendiri untuk meringankan tingkat stress bagi psikologis penggunaannya yang berada di lingkungan tersebut.

2. Indra

Tolak ukur pada aspek indra dalam penerapan *healing architecture* di suatu lingkungan yaitu dapat dilihat dari bentuk ruang, warna, tekstur,

skala, penghawaan, pencahayaan dan kebisingan pada lingkungan tersebut.

3. Psikologis

Dalam upaya meringankan tingkat stress, kebutuhan dan nilai-nilai pada suatu lingkungan kemudian dituntun dengan pilihan dan keputusan dari pengguna itu sendiri agar mereka dapat merasakan keterlibatan dalam perancangan suatu lingkungan yang diharapkan.

2.3.2 Healing Environments

Healing Environments merupakan pendekatan yang digunakan pada suatu perancangan lingkungan yang bertujuan untuk meningkatkan keselarasan atau keseimbangan antara pikiran, tubuh, dan jiwa seseorang, untuk mengurangi tingkat stress dan kecemasan pengguna suatu lingkungan tersebut (Zborowsky, 2018). Penerapan pada *healing environment* itu sendiri berada pada konsep pembentukan suatu lingkungan dengan memadukan aspek fisik serta psikologis pengguna di dalamnya dengan tujuan untuk meredakan tingkat stress. (Haryani dan Setyawan, 2017). *Healing Environment* memiliki 3 (tiga) prinsip, yaitu *people* sebagai pengguna utama, *place* sebagai wadah atau tempat pengguna beraktivitas, dan *process* sebagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna untuk meredakan tingkat stress.

2.3.3 Elemen Perancangan Fisik pada Healing Environment

Dalam cara bekerjanya, arsitektur bukan berperan sebagai penyembuh bagi mereka yang mengalami stress, namun menyediakan suatu lingkungan yang mendukung penggunaannya dalam mengatasi dan mencegah tingkat stress atau penyakit lainnya (Hesta dalam Bloemberg et al., 2009). Untuk menciptakan suatu lingkungan tersebut, terdapat beberapa elemen perancangan fisik dalam *healing environment* yang dapat berpengaruh pada kondisi psikologis penggunanya, yaitu sebagai berikut:

1. Pencahayaan

Baik secara alami maupun buatan, pencahayaan dapat memberikan efek positif dan suasana aman dan menyenangkan. Dalam proses mengatasi dan mencegah peningkatan stress yang terjadi, pencahayaan alami yang berasal dari matahari dipercayai dapat

membantu proses tersebut. Sehingga kebutuhan pencahayaan semakin penting dalam perancangan taman rekreasi.

2. Penghawaan

Temperatur pada suatu ruangan akan berpengaruh pada kondisi fisik maupun psikologis penggunanya. Saat suhu terlalu panas atau terlalu dingin, akan menciptakan suasana yang tidak nyaman. Dalam upaya mencegah suhu yang tidak nyaman, penghawaan alami maupun penghawaan buatan kemudian dianggap penting agar dapat mengurangi perasaan kurang nyaman dari pengguna yang menyebabkan timbulnya gangguan untuk kesehatan psikologis pengguna itu sendiri.

3. Aroma

Saat berada di suatu lingkungan yang memiliki aroma tersendiri akan memberikan rangsangan baik pada psikologis maupun kesehatan pengguna lingkungan tersebut. Aroma yang cenderung harum seperti aroma bunga dan kopi akan memberikan dampak positif, sedangkan aroma yang cenderung bau seperti bau sampah akan memberikan dampak negatif.

4. Warna

Peran warna dalam suatu healing environment secara non teknis yaitu menjadi salah satu elemen yang memiliki peran penting pada proses membentuk persepsi terhadap individu-built environment. Beberapa diantaranya secara umum disarankan untuk menggunakan wana warm tone untuk kesan hangat, lembut dan alami yang sesuai dengan tujuan healing environment itu sendiri dan menghindari warna abu-abu dan warna kusam lain karena dapat menimbulkan kesan cemas dan warnawarna yang terlalu vibrant agar tidak menimbulkan kesan terintimidasi.

5. Ruang Luar dan Taman

Keberadaan alam dan elemen natural menjadi peran penting dalam healing architecture. Pada jurnal yang membahas mengenai lingkungan psikologi terhadap lingkungan taman pada salah satu rumah sakit anak (Whitehouse et al, 2001) menunjukkan bahwa orang

dewasa yang mengalami stress atau depresi akan lebih memilih pergi kealam terbuka dengan pemandangan seperti pohon, rumput, air dan langit dibanfingkan dengan lingkungan perkotaan.

6. Kebisingan

Sumber kebisingan yang melampaui batas akan menjadi gangguan bagi penggunanya. Gangguan psikologis yang akan dihadapi yaitu berkurangnya daya konsentrasi dan emosi yang mudah meluap dan memicu perilaku yang agresif.

7. Penataan Elemen Pengisi Ruang

Penataan elemen pengisi ruang akan berpengaruh pada kesan yang didapat oleh pengguna saat menggunakan suatu ruang. Penataan secara simetris akan memberikan kesan resmi dan kaku. Penataan secara asimetris akan memberikan kesan dinamis dan kasual.

2.3.4 Strategi Desain pada Healing Environment

Untuk menciptakan suatu *healing environment*, terdapat beberapa strategi desain yang memiliki tujuan untuk meredakan tingkat stress bagi penggunanya (Malkin dalam Zborowsky, 2018) antara lain:

1. Hubungan dengan Alam

Dengan mengadakan suatu lingkungan yang juga dipadukan baik dengan keberadaan alam yang sudah ada sebelumnya, maupun secara sengaja dilaksanakan untuk menciptakan satu lingkungan yang utuh.

2. Pilihan dan Kontrol oleh Pengguna

Dengan melibatkan secara langsung pengguna atau calon pengguna suatu lingkungan agar tidak merasa asing dan pengguna dapat dengan nyaman berada di lingkungan tersebut saat beraktivitas.

3. Ruang untuk Aktivitas Sosial

Dengan memberikan ruang bagi pengguna untuk beraktivitas di dalam suatu lingkungan, baik aktivitas sosial secara berkelompok maupun individu.

4. Distraksi Positif

Dengan memberikan distraksi positif dari dunia luar yang dapat mengakibatkan tingginya tingkat stress. Distraksi seperti *water*

features, artworks, pemandangan dan lainnya yang merangsang ketenangan serta kebahagiaan bagi pengguna suatu lingkungan itu sendiri.

5. Pengurangan Pemicu Tingkat Stress

Dengan memberikan lingkungan yang nyaman secara termal dan secara akustika, sehingga dapat menurunkan resiko naiknya tingkat stress akibat rasa tidak nyaman dari lingkungan yang terlalu gelap, terlalu terang atau terlalu berisik.

2.3.5 Kriteria Healing Environment

Untuk menciptakan *healing environment*, kriteria yang harus dicapai antara lain (Stigsfotter & Grahn dalam Ruspandi, 2018):

1. Feeling Secure

Pengguna dapat merasakan keamanan, kenyamanan dan ketenangan, serta bebas dari tekanan suatu lingkungan.

2. Understanding User and their needs

Menyesuaikan kebutuhan pengguna.

3. Offering various activities

Keberagaman aktivitas yang ditawarkan agar tidak terjadi intervensi antar aktivitas itu sendiri.

4. Different rooms

Dapat memberikan suatu stimulasi untuk membentuk persepsi pengguna dengan tujuan dari *healing environment* itu sendiri sama.

5. Basic characteristic for activity and rest

Fasilitas dasar yang ditawarkan dapat mempengaruhi atraktivitas dari *healing environment* yang akan ditata.

6. Social interaction and privacy

Memiliki fungsi yang privat hingga publik, yang juga menyesuaikan dengan target pengguna yang akan menjadi wadah bagi pengunjung untuk memilih caranya dalam berinteraksi.

7. Views and Surrounding

Dapat memperhatikan sekitar tapak agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Kriteria Perancangan

Kriteria perancangan pada objek kemudian akan didasarkan dari hasil analisis-analisis yang akan dilakukan selanjutnya. Tujuan kriteria perancangan sendiri yaitu agar dapat memastikan bagaimana hasil dari perancangan Ruang Terbuka Publik dalam bentuk Taman Rekreasi dengan pendekatan *Healing Environment*, sehingga dapat menjawab rumusan masalah dengan baik. Analisis-analisis yang akan dilakukan bertujuan untuk mencari tahu atau menelusuri kualitas apa saja yang harus didapatkan selama proses perancangan. Kualitas yang diharapkan dan ditelusuri dari hasil analisis tersebut antara lain:

1. Bentuk Ruang Terbuka Publik dalam Bentuk Taman Rekreasi

Melalui analisis kegiatan pelaku dengan metode observatif, analisis tapak dengan metode observatif, serta mengkaji teori yang sudah ada untuk menentukan kebutuhan ruang apa saja yang harus diaplikasikan pada perancangan yang disesuaikan dengan strategi desain dan kriteria pada *healing environment*.

2. Pengadaan Fasilitas dan Sarana pada Taman Rekreasi

Melalui analisis *Data Collection* dengan metode survey serta mengkaji hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya untuk menentukan kebutuhan sarana dan prasarana yang dapat memwadahi kegiatan rekreasi pengguna pada perancangan.

3. Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan Ruang Terbuka Non Hijau (RTNH)

Melalui analisis kegiatan pelaku dengan metode observatif dan analisis tapak dengan metode observatif, serta mengumpulkan data sekunder sebagai data penguat analisis untuk menentukan penataan RTH dan RTP yang dapat menyesuaikan lingkungannya.