

## **BAB III**

### **RUANG REKREATIF**

#### **3.1. PENGERTIAN REKREASI**

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu *re-creare* atau *recreation* dalam bahasi Inggris, yang dapat diartikan yaitu “membuat ulang”. Rekreasi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani diluar dari rutinitas yang dilakukan seseorang. Kegiatan yang dimaksudkan ialah pariwisata, olahraga, permainan dan hobi. Dengan rekreasi mampu memperbarui ulang kondisi fisik dan jiwa seseorang sehingga rekreasi tidak hanya membuang-buang waktu.

Rekreasi dianggap suatu penciptaan kembali (*recreation*) jiwa dan tubuh seseorang yang terwujud karena menjauhkan diri dari tekanan rutinitas dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan rekreasi dapat membangun kembali aspek sosial, fisik, dan juga mental seseorang. Dengan rekreasi seseorang mampu mendapatkan kegembiraan, mempertahankan keseimbangan jiwa dan raga, meningkatkan kreatifitas, dan mampu mengembangkan bakat yang dimilikinya.

#### **3.2. JENIS-JENIS REKRASI**

Jenis-jenis rekreasi bermacam-macam. Semua kegiatan rekreasi bertujuan untuk menyegarkan kembali jiwa serta tubuh seseorang. Adapun jenis-jenis rekreasi adalah sebagai berikut:

##### **1. Rekreasi Pariwisata**

Pariwisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan liburan atau rekreasi. Terdapat persiapan yang dilakukan untuk melakukan kegiatan rekreasi ini. Berwisata dilakukan untuk mendapatkan kebahagiaan dan melakukan penenangan pada diri seseorang akibat dari rutinitas sehari-hari, misalnya bekerja. Melihat-lihat ataupun berkunjung ke suatu tempat yang bernaunsa tenang merupakan suatu bentuk dari rekreasi wisata.

## 2. **Rekreasi Permainan**

Permainan adalah sebuah kegiatan rekreasi dengan tujuan bersenang-senang. Mengisi waktu luang dengan kegiatan gerak yang ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.

## 3. **Rekreasi Hobi**

Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang. Kata Hobi merupakan sebuah kata serapan dan Bahasa Inggris *Hobby*. Tujuan hobi adalah untuk memenuhi keinginan dan mendapatkan kegembiraan

### 3.3. **HUBUNGAN REKREASI DENGAN ARSITEKTUR**

Arsitektur sebagai suatu ilmu terapan terus mengalami perkembangan yang tidak ada habisnya, dapat diartikan bahwa arsitektur menjadi sebuah ilmu yang selalu berubah mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan manusia pada masanya. Arsitektur tidak dapat berdiri dengan sendirinya dan harus didukung oleh disiplin ilmu lainnya seperti ilmu pasti, sosial, maupun seni.

Arsitektur tidak hanya berbicara tentang keindahan, namun juga memikirkan aspek-aspek lain secara detail. Nilai perancangan sebuah karya harus memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu mengenai aspek sosial, psikologis, dan juga keramahan lingkungan dan hal ini membuat karya arsitektur berarti.

Rekreasi adalah sebuah proses dimana manusia melakukan suatu kegiatan untuk menyehatkan kembali jiwa dan tubuhnya. Namun manusia belum selalu dapat melakukannya pada banyak waktu. Pada tuntutan profesi tertentu, dibutuhkan waktu yang longgar untuk melakukan rekreasi sedangkan kegiatan ini semakin dibutuhkan. Padahal dengan melakukan rekreasi ini akan menyehatkan kembali jiwa dan jasmani seseorang.

Dalam perkembangan arsitektur, ruang-ruang yang dapat memberikan rekreasi terhadap seseorang semakin dibutuhkan. Ruang-ruang difungsikan untuk memberikan penyegaran jiwa dan jasmani seseorang baik sadar maupun tidak sadar. Pengolahan pola peruangan, warna, material, dan inovasi yang diberikan mampu memberikan dampak rekreasi pada seseorang. Ini juga tak terlepas dari konsep, fungsi, dan estetika ruang yang digunakan.

Elemen-elemen sederhana pada perancangan desain arsitektur dapat menimbulkan dampak rekreatif pada manusia yang menggunakan. Penempatan warna pada ruang dapat memberikan dampak psikologis tertentu pada orang yang melihatnya meskipun ini dilakukan secara tidak sadara. Penataan antar fungsi ruang juga dapat memberikan dampak psikologis seperti berekreasi pada penggunaannya. Dengan pemanfaatan serta pengolahan pada arsitektur dapat membantu menyehatkan kembali jiwa dan jasmani seseorang untuk kembali melakukan rutinitasnya.

### **3.4. TEORI-TEORI ARSITEKTUR YANG TERKAIT DENGAN PSIKOLOGIS RUANGAN**

Dalam perancangan desain arsitektur yang sederhana dapat memberikan dampak rekreasi terhadap pengguna ruang. Beberapa teori dapat memberikan penyegaran terhadap pengguna ruang manakala diolah berdasarkan sifat dan fungsinya.

#### **3.4.1. Teori Warna**

Warna memiliki beberapa golongan yang berbeda. Terdapat 4 golongan warna berdasarkan sifat dari warna. Adapun pembagian golongan warna berdasarkan sifat yaitu:

- a. Warna-warna tenang, yang termasuk di dalam golongan ini adalah biru muda, biru pucat, biru laut, ungu, hijau daun, hijau muda, dan hijau pupus.
- b. Warna-warna hangat, antara lain merah, coklat, kuning, terakota, oranye, dan emas metalik
- c. Warna-warna segar, yaitu putih kebiru-biruan, kuning muda, kuning lemon, hijau daun, hijau lumut, biru laut, merah cerah, dan merah muda.
- d. Warna-warna berani, yang termasuk dalam golongan warna ini adalah kuning menyala, hijau tua, biru tua kehijaun, biru menyala, biru gelap pekat, merah cerah, oranye menyala, *pink* tua, hitam, dan putih.

Adapun pengertian sifat dan dampak psikologis lebih mendalam dari warna ialah sebagai berikut:

### 1. Merah



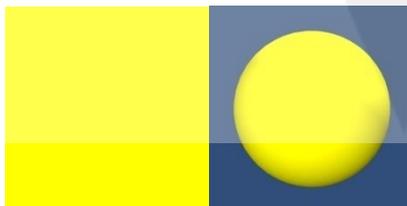
Memiliki karakter membangkitkan energi, aktif, agresif hangat, komunikatif, aktif, optimis, antusias, dan bersemangat..Warna merah berkaitan dengan ambisi dan Memberi kesan sensual, mewah, berkemauan keras, dan penuh semangat.Terlalu banyak warna merah bisa merangsang kemarahan dan agresivitas. Dampak lain dari warna merah yaitu membuat seseorang menjadi cepat lapar.

### 2. Oranye



Sifat atau karakter warna oranye hampir memiliki kesamaan dengan warna merah.Warna ini melambangkan sosialisasi, kekuatan, percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas, dan kreativitas.Menimbulkan perasaan positif, senang, gembira, bisa mengurangi perasaan tertekan.Tetapi bila berlebihan dapat merangsang perilaku hiperaktif.

### 3. Kuning



warna yang sifatnya menonjol, cerah, membangkitkan energi, komunikatif, dan merangsang kemampuan berpikir serta memberi kesan semangat

untuk maju dan toleransi tinggi. Pengaruh warna ini antara lain riang, dermawan, dan sukses. Penggunaan yang kurang tepat justru akan menimbulkan kesan menakutkan.

#### 4. Biru



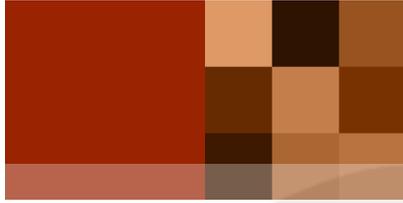
Memberi kesan perasaan yang mendalam. Menimbulkan perasaan tenang, dan dingin, melahirkan perasaan sejuk, memberi kenyamanan dan perlindungan. Selain itu warna biru juga memberikan pengaruh lemah lembut, bijaksana, cepat puas, pangasih dan penyayang, tidak mudah tersinggung dan banyak kawan. Warna biru yang kuat bisa merangsang kemampuan intuitif dan memudahkan meditasi. Namun berhati-hatilah, terlalu banyak biru dapat menimbulkan kelesuan.

#### 5. Hijau



Warna yang melambangkan elastisitas keinginan. Cenderung pasif, bertahan, mandiri, posesif, susah menerima pemikiran orang lain. Pengaruh dari warna ini antara lain teguh dan kokoh, mempertahankan miliknya, keras kepala, dan berpendirian tetap. Nuansa hijau dapat meredakan stress, memberi rasa aman, dan perlindungan. Tapi warna hijau juga dapat menimbulkan perasaan terperangkap.

## 6. Cokelat



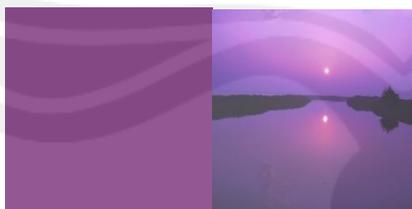
Coklat merupakan warna yang netral, natural, hangat, membumi, dan stabil, menimbulkan kenyamanan. Warna yang bersifat akrab, menenangkan, dan bisa mendorong komitmen. Jika terlalu banyak memberi kesan berat dan kaku.

## 7. Putih



Sebuah warna yang melambangkan kemurnian, kepolosan, memberikan kesan perlindungan, ketenteraman, kenyamanan, dan memudahkan refleksi. Penggunaan warna putih yang berlebihan bisa menimbulkan perasaan dingin, steril, kaku, dan terisolir.

## 8. Ungu



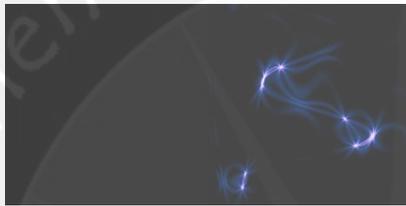
Warna ini berkesan sensual, feminim, antik, yang juga anggun, dan hangat. Bersifat kurang teliti namun penuh harapan. Ungu yang gelap mampu menambah kekuatan intuisi, fantasi, dan imajinasi, kreatif, sensitif, memberi inspirasi, dan obsesi

## 9. Abu-abu



Bersifat netral dan serius. Menimbulkan perasaan damai, menciptakan keheningan dan kesan luas. Selain itu, warna ini juga terkesan dingin, kaku, dan tidak komunikatif.

## 10. Hitam



Warna ini memiliki karakter yang kuat, penuh percaya diri, perlindungan, elegan, megah, dramatis, dan misterius. Warna hitam juga melambangkan duka dan menimbulkan perasaan tertekan.

## 11. Merah Muda



Warna ini melambangkan kasih sayang dan perasaan romantis, kesan lembut serta sosok orang muda bahkan anak-anak.

Dengan mengkombinasikan warna-warna berdasarkan sifat ini dapat memberikan dampak psikologis rekreasi terhadap seseorang yang melihatnya. Adapun beberapa cara mengkombinasikan warna agar tidak memberikan sifat monoton. Beberapa kombinasi tersebut ialah:

**a. Kombinasi Komplementer**

Kombinasi ini memadukan dua warna yang berbeda memberikan kesan dinamis, dominan, dan kuat. Contohnya kombinasi warna merah dengan hijau.

**b. Kombinasi Analog**

Kombinasi dengan memadukan warna-warna dengan karakter yang serupa untuk memberikan kesan harmonis. Misalnya dengan memadukan kuning dengan oranye.

**c. Kombinasi Monokromatis**

Kombinasi ini memadukan warna-warna dengan intensitas yang sama seperti gradasi ungu tua, ungu muda, dan warna pastelnya.

**d. Kombinasi Kompleks**

Kombinasi ini memadukan warna apa saja. Untuk menghindari kesan warna yang monoton, digunakan satu warna yang dominan dan yang lainnya sebagai aksen. Kunci kombinasi ini adalah kualitas dari warna yang digunakan.

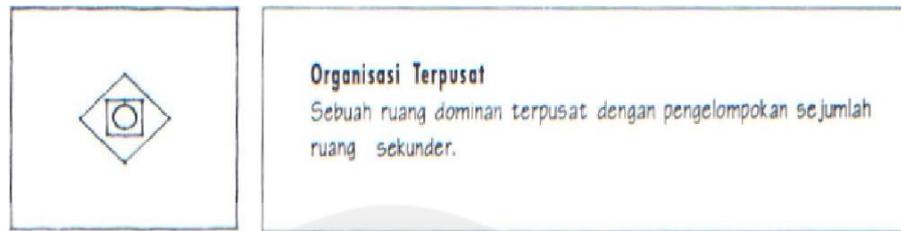
**3.4.2. Organisasi Ruang**

D.K. Ching (1996) menyebutkan bahwa organisasi ruang dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu :

**a. Organisasi terpusat**

Sebuah ruang dominan yang terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder. Organisasi terpusat dengan bentuk yang relatif padat dan secara geometri teratur dapat digunakan untuk :

1. Menetapkan titik-titik yang menjadi *point of interest* dari suatu ruang.
2. Menghentikan kondisi-kondisi aksial.
3. Berfungsi sebagai suatu bentuk obyek di dalam daerah atau volume ruang yang tetap.



Gambar 3.1. Gambar Skema Organisasi Terpusat

Sumber : Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*, 1996



Gambar 3.2. Contoh Bangunan Organisasi Terpusat

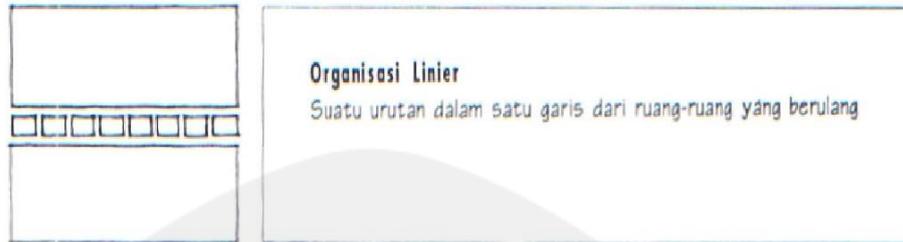
Sumber: [www.karlsruhe.de](http://www.karlsruhe.de)

#### b. Organisasi linear

Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang yang dirancang secara berulang. Bentuk organisasi linear bersifat fleksibel dan dapat menanggapi terhadap bermacam-macam kondisi tapak. Bentuk ini dapat disesuaikan dengan adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu badan air atau sebatang pohon, atau mengarahkan ruang-ruangnya untuk memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Dapat berbentuk lurus, bersegmen, atau melengkung. Konfigurasinya dapat berbentuk horizontal sepanjang tapaknya, diagonal menaiki suatu kemiringan atau berdiri tegak seperti sebuah menara. Bentuk organisasi linear dapat digunakan untuk :

- i. Menghubungkan ruang-ruang yang memiliki ukuran, bentuk dan fungsi yang sama atau berbeda-beda.

ii. Mengarahkan orang untuk menuju ke ruang-ruang tertentu.



Gambar 3.3. Gambar Skema Organisasi Linear

*Sumber : Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan, 1996*



Gambar 3.4. Contoh Bangunan Organisasi Linear

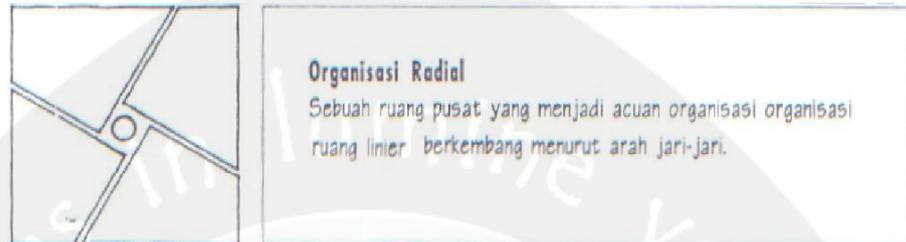
*Sumber :blog.hmcarchitects.com*

### c. Organisasi radial

Organisasi radial adalah sebuah bentuk yang ekstrovert yang mengembangkan keluar lingkungnya serta memadukan unsur-unsur baik organisasi terpusat maupun linear. Variasi tertentu dari organisasi radial adalah pola baling-baling di mana lengan-lengan linearnya berkembang dari sisi sebuah ruang pusat berbentuk segi empat atau bujur sangkar. Susunan ini menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi pusatnya.

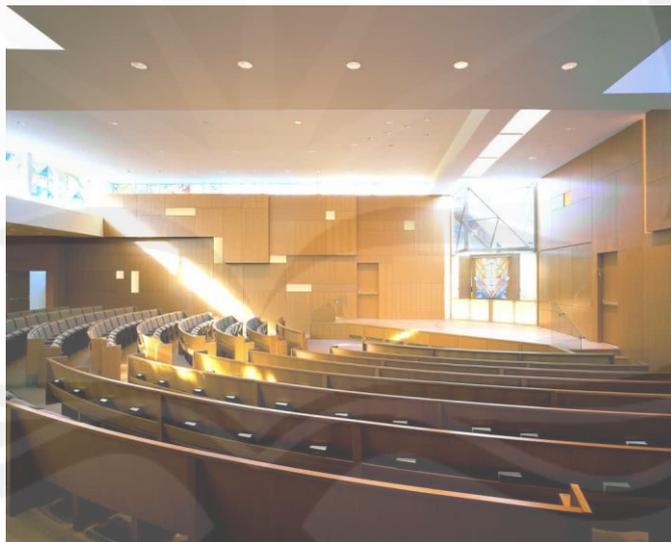
Bentuk organisasi radial dapat digunakan untuk :

- i. Membagi ruang yang dapat dipilih melalui entrance.
- ii. Memberi pilihan bagi orang untuk menuju ke ruang-ruang yang diinginkannya.



Gambar 3.5. Gambar Skema Organisasi Radial

Sumber : Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*, 1996



Gambar 3.6. Contoh Bangunan Organisasi Radial

Sumber : [gorlinarchitects.com](http://gorlinarchitects.com)

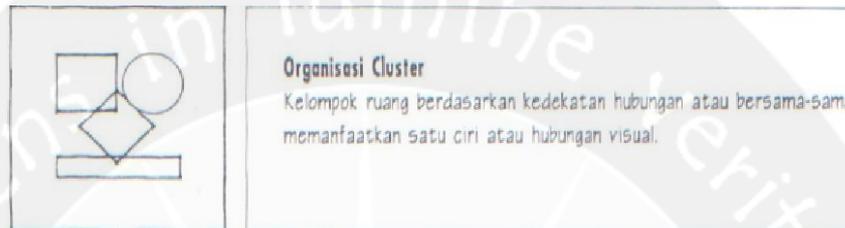
#### d. Organisasi cluster

Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri hubungan visual. Tidak adanya tempat utama di dalam pola organisasi berbentuk kelompok, maka tingkat kepentingan sebuah ruang harus ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk atau orientasi

di dalam polanya.

Bentuk organisasi cluster dapat digunakan untuk :

- i. Membentuk ruang dengan kontur yang berbeda-beda.
- ii. Mendapatkan view dari tapak dengan kualitas yang samabagi masing-masing ruang.
- iii. Membentuk tatanan ruang yang memiliki bentuk, fungsi danukuran yang berbeda-beda.



Gambar 3.7. Gambar Skema Organisasi Cluster

*Sumber: Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 1996*



Gambar 3.8. Contoh Bangunan Organisasi Cluster

*Sumber: arqa.com*

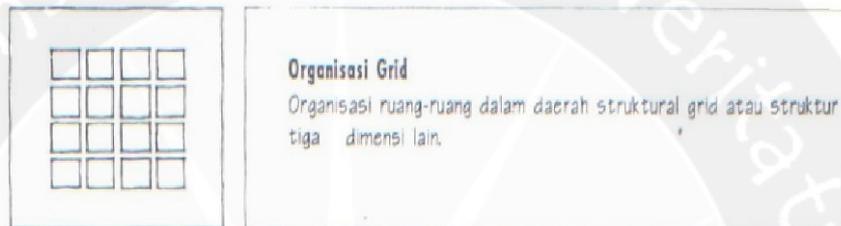
#### **e. Organisasi grid**

Kekuatan yang mengorganisir suatu grid dihasilkan dari keteraturan dan kontinuitas pola-polanya yang meliputi unsur-unsur yang diorganisir. Sebuah grid dapat mengalami perubahan-perubahan bentuk

yang lain. Pola grid dapat diputus untuk membentuk ruang utama atau menampung bentuk-bentuk alami tapaknya. Sebagian grid dapat dipisahkan dan diputar terhadap sebuah titik dalam pola dasarnya. Lewat dari daerahnya, grid dapat mengubah kesannya dari suatu pola titik ke garis, ke bidang dan akhirnya ke ruang.

Bentuk organisasi grid dapat digunakan untuk :

- i. Mendapatkan kejelasan orientasi dalam sirkulasi.
- ii. Memberi kemudahan dalam penyusunan struktur dan konstruksi bangunan.



Gambar 3.9. Gambar Skema Organisasi Grid

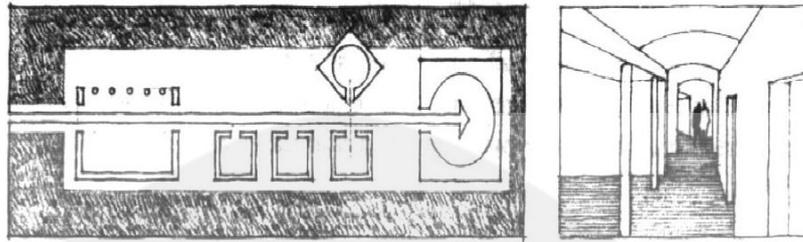
*Sumber: Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan, 1996*



Gambar 3.10. Contoh Bangunan Organisasi Grid

*Sumber : inhabitat.com*

### 3.4.3. Hubungan Ruang dan Jalan



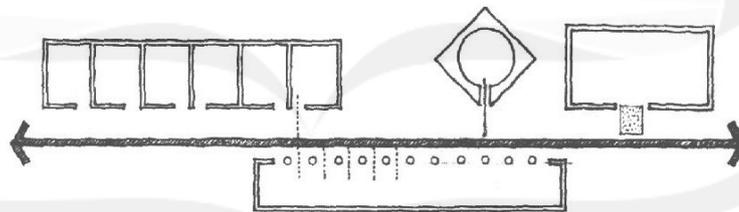
Gambar 3.11. Gambar Skema Hubungan Ruang dan Jalan

*Sumber: Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 1996*

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dalam cara-caraberikut ini:

#### 1. Melewati Ruang-Ruang

- a. Integritas ruang dipertahankan
- b. Konfigurasi jalan lurus
- c. Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.



Gambar 3.12. Gambar Skema Melewati Ruang

*Sumber: Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 1996*

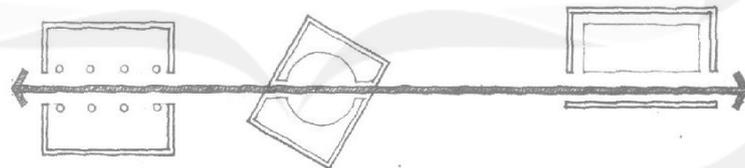


Gambar 3.13. Contoh Jalan Melewati Ruang

Sumber: [23thoughts.blogspot.com](http://23thoughts.blogspot.com)

## 2. Menembus Ruang-Ruang

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
- Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya



Gambar 3.14. Contoh Skema Menembus Ruang

Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996



Gambar 3.15. Contoh Jalan Menembus Ruang  
*Sumber :hal-halanehdidunia97.blogspot.com*



Gambar 3.16. Contoh Jalan Menembus Ruang  
*Sumber: hal-halanehdidunia97.blogspot.com*

### 3. Berakhir Dalam Ruang

- a. Lokasi yang menentukan jalan.
- b. Hubungan jalan-ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting.



Gambar 3.17. Skema Jalan Berakhir Ruang

*Sumber: Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan, 1996*

#### 3.4.4. Bentuk dari Ruang Sirkulasi

Ruang-ruang pergerakan membentk kesatuan bagi setiap organisasi bangunan dan memakan volume bangunan yang cukup besar. Jika dilihat hanya sebagai penghubung fungsional, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Bagaimanapun juga, bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya.

Ruang sirkulasi bisa berbentuk:

**a. Tertutup**

Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding

**b. Terbuka pada Salah Satu Sisi**

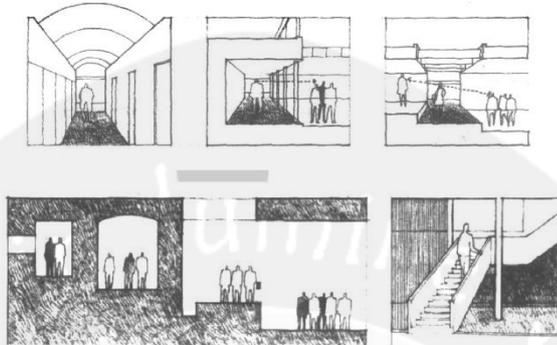
Untuk memberikan kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya

**c. Terbuka pada Kedua Sisinya**

Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

Lebar dan tinggi dari suatu ruang sirkulasi harus sebanding dengan macam dan jumlah lalu lintas yang ditampungnya. Sebuah jalan yang sempit dan tertutup akan merangsang gerak. Sebuah jalan yang diperlebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas, tetapi untuk menciptakan tempat-tempat perhentian, untuk beristirahat, atau menikmati pemandangan. Jalan dapat diperbesar dengan meleburkannya dengan ruang-ruang yang ditembusnya. Di

dalam sebuah ruang yang luas, sebuah jalan dapat berbentuk bebas, tanpa bentuk atau batasan, dan ditentukan oleh aktivitas di dalam ruangnya.



Gambar 3.18. Sketsa Bentuk Ruang

Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 1996

### 3.5. PEMANFAATAN MATERIAL

Setiap material memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda. Adapun penggunaan beberapa material tertentu akan memunculkan kesan psikologis tertentu pada ruang. Dalam menciptakan psikologis ruang, pemilihan material perlu dipikirkan. Pemilihan ini bergantung kepada sifat ruang yang ingin dimunculkan pada pengguna ruang.

Dinding yang dilapisi dengan plester kasar dapat memunculkan kesan tekanan pada pengguna ruang. Berbeda jika dinding di plester dengan halus maka akan memunculkan kesan ringan pada pengguna ruang. Pemanfaatan dinding kaca dapat memberi kesan terbuka dan luas pada ruang jika banyak diberikan pada dinding. Pengguna akan merasa bebas jika berada di dalam ruang yang penuh akan dinding kaca. Penggunaan *green wall* maupun *green roof* dapat memberikan kesan asri pada pengguna bangunan.



Gambar 3.19. Pemanfaatan *Green Wall* dan *Green Roof*

Sumber: <http://google.com>

Penggunaan material tembus pandang pada ruang seperti dinding kaca memberikan dampak rekreasi pada pengguna ruang. Dinding kaca membuat mata pengguna ruang bebas mengarahkan pandangan. Pengalaman berwisata pada saat melakukan suatu rutinitas dapat dihadirkan manakala dinding kaca digunakan sebagai material pada suatu ruang.



Gambar 3.20. Pemanfaatan Dinding Kaca

Sumber: [gibo2006.en.made-in-china.com](http://gibo2006.en.made-in-china.com)

Penggunaan material batu alam pada bangunan dapat memberikan nuansa alam pada pengguna ruang. Penggunaan batu alam pada dinding yang dirancang secara khusus dapat memberikan nuansa menyegarkan pengguna ruang. Nuansa alam yang ditimbulkan ini dapat memberikan dampak rekreasi terhadap pengguna ruang.



Gambar 3.21. Pemanfaatan Batu Alam Pada Dinding

*Sumber: solusibatualam.toko.pro*

Dengan pengolahan material, bangunan akan memberikan kesan khusus pada pengguna ruang yang pada saat ini sudah banyak ragamnya. Perkembangan serta inovasi material yang dilakukan secara terus menerus memudahkan untuk merancang suatu ruang yang memberikan dampak psikologis tertentu bagi pengguna ruang.

### **3.6. PEMANFAATAN INSTALASI ARSITEKTURAL**

Penggunaan instalasi arsitektural mulai marak pada saat ini. Fungsisebagai detail dari suatu ruang juga dapat memberikan kesan estetika yang rekreatif. Dengan penambahan instalasi pada ruang yang dapat berinteraksi dengan pengguna ruang, dapat memberikan dampak rekreasi bagi penggunaannya.

Inovasi yang terus berkembang membuat instalasi arsitektural hadir dalam berbagai macam fungsi maupun bentuknya. Dengan mengaplikasikan instalasi yang tepat membuat pengguna merasa tidak bosan dalam menggunakan ruang tersebut.



Gambar 3.22. Pemanfaatan *Frame Wall* Sebagai Instalasi Ruang Rekreatif

Sumber: [visualencounter.blogspot.com](http://visualencounter.blogspot.com)



Gambar 3.23. *Frame Wall* Dimanfaatkan Sebagai Penghias Dinding

Sumber: [visualencounter.blogspot.com](http://visualencounter.blogspot.com)



Gambar 3.24. *Sliding Wall* yang Dimanfaatkan Sebagai Penghias Dinding  
*Sumber: www.homeidea.pics*

### 3.7. PENATAAN RUANG LUAR

Penataan ruang luar atau tata tamanyang baik diperlukan untuk menciptakan ruang rekreatif. Ruang luar pada area pusat pendidkan dapat mengakomodir kebutuhan rekreasi bagi pengguna ruang. Penataan ruang luar ini dapat memberikan nuansa rekreasi berwisata, permainan, maupun rekreasi hobi. Penataan ruang luar dapat diterapkan melalui penataan tanaman, pemilihan pohon, penataan pedestrian, pengelompokkan fungsi area, maupun elemen-elemen lain yang perlu ditambahkan untuk memberikan nuansa tertentu.



Gambar 3.25. Pemanfaatan Taman dengan Pohon Peneduh  
*Sumber: ilovesurabaya.wordpress.com*



Gambar 3.26. Penataan Pedestrian pada Taman Kota Tenggara

*Sumber: www.indonesiawonder.com*

### **3.8. ARSITEKTUR KONTEMPORER**

Kontemporer berasal dari kata temporer yang berarti waktu saat ini atau juga bisa dapat diartikan waktunya berubah-ubah namun desainnya pada saat ini. Dalam arsitektur, kontemporer menonjolkan bentuk unik, di luar kebiasaan, atraktif, dan sangat kompleks. Arsitek kontemporer seringkali menggabungkan berbagai pendekatan yang berbeda untuk menghasilkan bangunan dengan gaya campuran yang halus.

Kontemporer menandai sebuah desain yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, maupun teknologi yang dipakai dan menampilkan gaya yang lebih baru. Arsitektur ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Dalam desainnya banyak diterapkan penggunaan bahan-bahan natural dengan kualitas tinggi.



Gambar 3.27. Contoh Bangunan Kontemporer

Sumber: <http://www.anneahira.com/arsitektur-kontemporer.htm>



Gambar 3.28. Contoh Bangunan Kontemporer

Sumber: <http://www.anneahira.com/arsitektur-kontemporer.htm>



Gambar 3.29. Contoh Bangunan Kontemporer

Sumber: <http://www.anneahira.com/arsitektur-kontemporer.htm>