



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Animasi

‘To Animate’ adalah asal kata animasi. ‘To animate’ berarti membuat seolah-olah bergerak. Ditambah lagi, film animasi sendiri adalah kumpulan gambar-gambar yang diolah sehingga memunculkan ilusi gerakan. Animasi yang dibuat dengan gambar-gambar ini disebut juga animasi 2D. Animasi 2D biasanya digambar secara manual, namun sekarang telah berkembang menjadi digital. Setiap gambar menjadi satu frame dari film dan tiap frame digambar satu per satu hingga menciptakan ilusi gerakan (Gunawan,(2012), hlm 26-27).

Beriringan dengan perkembangan industri lain seperti industri musik, animasi menjadi salah satu pilihan dalam pembuatan *music video*. Beberapa penyanyi maupun band mulai memakai animasi untuk video klip lagu mereka. Dengan tema yang beragam, musik video yang dibuat dengan animasi dapat dibuat sesuai dengan lirik lagu atau juga secara acak namun sesuai dengan irama musik. Dari banyaknya video musik animasi yang ada, beberapa contoh musik video yang menggunakan animasi adalah lagu One More Time oleh Daft Punk dan lagu Bayangkanlah oleh Padi (Riantrisnanto, 2014).

##### 2.1.1. Produksi

Beane (2012) menyebutkan bahwa dalam sebuah animasi, ada yang disebut sebagai *Pipeline*. *Pipeline* animasi terdiri dari tiga tahap, yaitu *Preproduction*, *Production*, dan *Postproduction*. *Preproduction* adalah salah satu bagian

terpenting karena dalam tahap ini, para pekerja menyiapkan ide dan cerita yang matang. Hasil akhir ide dan cerita akan divisualisasikan oleh designer. Salah satu yang didesain adalah design *environment* (hlm.22-31).

## 2.2. Music video

Steward (2015) menyatakan bahwa *music video* adalah video yang diproduksi bersama lagu. Tidak ada ketentuan lagu seperti apa yang harus dibawakan dan dibuat untuk *music video*. Biasanya, *music video* diproduksi sebagai media promosi. *Music video* tidak mengikuti struktur naratif yang biasa, tetapi mengikuti struktur *music* yang menemaninya. *Music video* berbasis pada ritme dan kecepatan dari *music*. Menurut Steward, *music video* dibagi menjadi dua, yaitu *conceptual music video* dan *performance music video* (hlm. 692).

### 2.2.1. Conceptual Music video

*Conceptual music video* berbasis pada sebuah tema. Mereka lebih sering menceritakan sebuah plot atau cerita. Namun, kadang hanya terdiri dari susunan gambar yang beraturan maupun tidak yang sesuai dengan *music*. *Conceptual music video* dapat terbagi lagi menjadi dua.

#### a) Narrative Music video

Naratif yang simple dan kompleks dapat mengubah *music video* menjadi film kecil. *Narrative music video* yang simple biasanya terdiri dari susunan gambar yang melongkap- longkap sehingga menyediakan ruang fantasi bagi penonton. *Narrative music video* yang kompleks akan memperlihatkan genre dari film.

#### b) *Non-Narrative Music video*

*Non-narrative music video* dapat digunakan untuk membuat sesuatu yang bagaikan mimpi, yaitu dengan mengkombinasikan gambar dan musik. *Music video* jenis ini juga dapat lebih menghasilkan efek emosional. Contohnya dengan menggabungkan beberapa gambar bahkan hingga ratusan gambar untuk menghasilkan susunan yang seperti mimpi. Jenis ini juga lebih memberikan tema yang lebih longgar dibandingkan *narrative* dan tidak seperti sebuah cerita.

#### 2.2.2. **Performance Music video**

*Performance clips* lebih menunjukkan pertunjukkan asli dari musisi. Penampilan dari *performance clips* terlihat lebih kuno untuk orang jaman modern, karena clip jenis ini lebih populer pada tahun 1960an dan 1970an. Pada *music video*, biasanya memperlihatkan penyanyinya paling tidak satu kali dan saat demikian, penyanyi akan melihat langsung pada kamera. Metode melihat langsung pada kamera dilakukan untuk mengimajinasikan penonton dan berlaku seperti melakukan pertunjukan di panggung.

#### 2.3. **Environment**

Dalam kamus Merriam Webster *Environment* berasal dari kata ‘*environ*’ yang berarti ‘sekitar’. Definisi lain dari *environment* adalah situasi, objek atau kondisi dari sekeliling individu. Dengan demikian *environment* adalah lingkungan sekitar yang terdiri dari makhluk biotik maupun abiotik. Semua yang ada dalam sebuah *environment* akan membangun sebuah kondisi dengan suasana tertentu. Suasana yang muncul akan melengkapi keadaan individu yang ada di dalamnya.

### 2.3.1. Fungsi *Environment*

*Environment* atau *background* dalam animasi diperlukan sebagai tempat karakter bergerak. Sebagai tambahan, *environment* juga ada untuk mengatur letak benda tak bergerak dalam animasi. Kebanyakan visual dalam animasi pun ditentukan oleh bagaimana *environment* terlihat. Penampilan *environment* harus disesuaikan dengan karakter animasi. Lalu, prinsip dan *concept art* yang telah dibuat sebaiknya diaplikasikan dalam *environment*. Hal-hal yang telah ditentukan dalam *concept art* seperti *design*, warna, dan penentuan *foreground*, *midground* dan *background*, tidak boleh dihilangkan (White, 2009).

### 2.4. *Mise En Scene*

*Mise-en-Scene* berasal dari Bahasa Perancis yang berarti *place on stage* atau tempat di atas panggung. *Mise-en-scene* terdiri dari elemen- elemen visual yang ada di dalamnya. Tiap barang yang ditaruh dan tiap ruang kosong yang tersedia melengkapi satu sama lain. Aspek-aspek yang menyusun *mise-en-scene* ada beberapa. *Setting* adalah salah satu penyusunnya (Lathrop dan Sutton, n.d.).

Demikian pula Corrigan dan White (2011) menyatakan bahwa *Mise-en-Scene* berasal dari Bahasa Perancis yang berarti 'on stage'. *Mise-en-scene* mengacu pada tiap elemen yang ditaruh sesuai posisinya sebelum dan selama proses film berlangsung. Salah satu elemen yang menjadi fondasi *mise-en-scene* adalah *setting*. Corrigan dan White menyebutkan bahwa *setting* merupakan keperluan dasar. *Setting* yang dimaksud meliputi *setting* fiksi maupun tempat asli yang digunakan dalam film (hlm. 42-44).

## 1. *Setting*

Dalam bahasan sebelumnya, Lathrop dan Sutton (n.d.) menyebut *setting* sebagai salah satu elemen visual. *Setting* dapat disebut demikian karena meliputi informasi tempat dan waktu yang diperlihatkan secara visual selain dari kostum. Kemudian, *setting* dapat dibuat sesuai dengan kenyataan maupun tidak sesuai. Setelah dibuat, maka *setting* akan menambah drama dan bahkan menambah makna naratif bagi penonton. Oleh karena *setting* yang dibuat dapat memiliki makna naratif, maka *property* di dalamnya juga berperan sama.

Corrigan dan White (2011) pun berpendapat demikian karena *setting* adalah bagian fundamental dari *mise-en-scene*. *Setting* dapat memberikan kesan realistis. Realistis dalam hal ini berarti *setting* dapat terlihat asli dan meyakinkan bagi penonton dari segi cerita, karakter dan komposisi. Lalu, *setting* akan terlihat lebih realistis jika dapat dimengerti dan dikenal oleh penontonya. Pembuatan *setting* yang sesuai dengan tempat asli secara akurat adalah salah satu cara untuk mencapai realisme tersebut (hlm.45).

## 2. *Property*

Menurut Corrigan dan White (2011), *property* atau biasa disebut props merupakan salah satu elemen *mise-en-scene*. *Property* meliputi bagian tidak bergerak dari *setting* dan alat yang berinteraksi dengan karakter.

Props bermanfaat untuk mengekspresikan pikiran karakter hingga tema dari film. Corrigan dan White menyatakan bahwa, *Natural object or*

*creatures can become props that concentrate meaning of a movie.* Dalam arti lain, makna sebuah film bahkan dapat difokuskan pada sebuah objek biasa.

Wujud props dalam *setting* terbagi dua, yaitu *instrumental props* dan *metaphorical props*. *Instrumental props* adalah properti yang digunakan dan dipajang sesuai dengan fungsinya. Salah satu contohnya menaruh panci di dapur. Sedangkan *metaphorical props* adalah objek biasa yang sama, namun ditempatkan pada posisi yang tidak biasa. Objek yang ditempatkan demikian, biasanya memiliki tujuan tertentu bagi cerita.

Corrigan dan White melanjutkan lagi bahwa perbedaan dari props sangat penting. Props yang muncul dalam *setting* dalam menjelaskan dunia seperti apa yang ada dalam film. Satu jenis props dengan pemakaian yang berbeda maka akan menghasilkan dunia yang berbeda. Contohnya adalah pemakaian pisau untuk memasak dan membunuh. Dalam dunia masakan, pisau akan dipakai untuk memotong makanan dan dapat memunculkan kesan senang. Sedangkan, pisau untuk pembunuhan yang berdarah-darah akan memberi kesan *horror* dan menakutkan (hlm. 51-52)

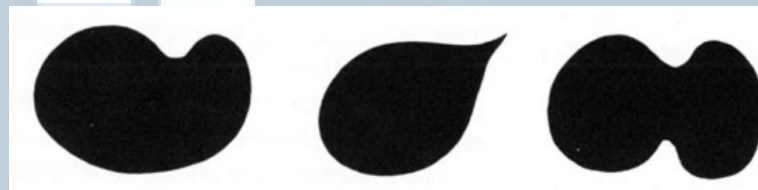
#### **2.4.1. Shape and Form**

Wong (1993) menyatakan bahwa *form* adalah semua hal yang dapat dilihat dari bentuknya, ukurannya, warnanya, dan teksturnya. *Form* juga adalah semua hal yang menempati ruang. Arti kata *shape* dan *form* sebenarnya memiliki perbedaan. *Shape* adalah area yang didefinisikan dengan adanya *outline* dan terlihat *flat*, sedangkan, *form* adalah area atau barang yang memiliki kedalaman. Walau

demikian, pendekatan untuk membuat keduanya mirip dan terbagi atas dua yaitu secara *organic* atau *geometric* (hlm. 138-139).

a) *Organic Shape*

*Organic shape* menampilkan lengkungan yang mencampurkan bentuk cembung dan cekung yang halus dan menyambung satu sama lain (hlm. 150).



Gambar 2.1. Organic Shape  
(Principles of Two-Dimensional Design, 1972)

b) *Geometric Shape*

*Geometric shape* adalah bentuk yang lebih menampilkan garis lurus atau bentuk- bentuk yang pembuatannya dibantu oleh alat-alat mekanik seperti penggaris (hlm. 150).



Gambar 2.2. Geometric Shape  
(Principles of Two-Dimensional Design, 1972)



## 2.5. Warna

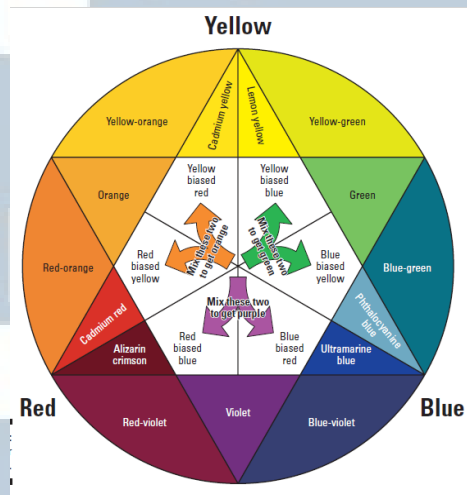
Shorter (2012) menjelaskan bahwa warna sebenarnya sangat banyak terlihat di kehidupan sehari-hari. Namun, karena selalu terlihat, terkadang warna dilupakan sebagai sesuatu yang penting. Dalam animasi atau film, warna dapat menjadi bagian penting. Warna dapat bermanfaat sebagai bahasa visual dalam film naratif. Bahkan informasi yang disampaikan dapat terlihat secara detail secara tersirat maupun tersurat (hlm. 11).

Dalam bukunya, Shorter (2012) juga menjelaskan bahwa semakin dewasa, persepsi individu tentang sebuah warna semakin bertambah. Walau begitu, ada beberapa warna yang artinya dapat diterima secara universal. Contohnya, warna hangat dianggap mengeluarkan kesan hangat, senang, bahkan kemarahan dan kekerasan, sedangkan warna dingin yang dianggap memberi kesan tenang dan sedih. Setiap individu memiliki persepsinya masing—masing sehingga persepsi tentang warna sebenarnya sangat subjektif. Maka, Shorter (2012) menyarankan agar menaruh warna sesuai dengan konteksnya, yaitu sesuai dengan kultur, waktu dan tempat. Contoh warna sesuai kultur adalah warna baju pengantin. Di Barat, baju pengantin wanita adalah warna putih, sedangkan di China, warna baju pengantin wanita adalah warna merah. (hlm. 19-21).

Menurut Bacher (2008), warna dalam film berhubungan dengan kejadian yang berlangsung sehingga warna sangat penting untuk membangun cerita. Oleh karena itu, selain memakai *warm color* atau *cool color* saja, dapat dilakukan kombinasi warna. Kombinasi warna akan menciptakan atmosfer baru yang

berbeda. Lalu, pemakaian warna yang kontras satu sama lain juga disarankan. Warna yang kontras dapat membantu drama dalam cerita.

### 2.5.1. Color Wheel



Gambar 2.3. Color Wheel

(Watercolor Painting For Dummies, 2008)

*Color Wheel* adalah roda warna yang digunakan sebagai alat untuk mempelajari warna. *Color Wheel* dapat mempermudah seniman untuk mengetahui campuran warna. Dalam gambar *Color Wheel*, ada warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (jingga, hijau, ungu) dan juga warna diantara warna primer dan warna sekunder (Pitcher, 2008, hlm. 86-87)

### 2.5.2. Temperatur Warna

Di dalam buku *Watercolor Painting For Dummies*, Pitcher (2008) menyebutkan bahwa temperature dari warna menunjukkan perasaan dingin atau hangat. Kedua perasaan ini terbagi dua di dalam *Color Wheel*. Keduanya mengambil tempat setengah lingkaran dan saling berseberangan.

1. Warna hangat meliputi warna merah, kuning dan jingga. Terkadang, warna hangat lebih memberi kesan bergerak maju, sehingga dapat terlihat lebih cepat.
2. Warna dingin meliputi warna biru, hijau dan violet. Warna dingin dapat memperlihatkan kesan jauh atau memiliki jarak yang biasanya dapat diaplikasikan pada background (hlm . 97).

### 2.5.3. Psikologi Warna

Samara (2007) mengatakan bahwa dengan memakai warna, banyak ragam pesan psikologi yang dapat digunakan untuk mempengaruhi konten desain, yaitu gambar dan *typography*. Komponen emosional ini sangat berhubungan dengan pengalaman manusia. Warna hangat memiliki efek yang meningkatkan energi karena gelombangnya yang panjang. Warna dingin memiliki gelombang yang lebih pendek, sehingga memiliki efek yang menenangkan.

Namun, warna juga dapat tergantung dengan kultur dan bagaimana orang lain melihatnya. Salah satu contohnya seperti banyak yang menyamakan warna merah dengan perasaan lapar dan marah. Hal tersebut karena warna merah sering dilihat sebagai warna daging dan darah. Kebalikannya bagi vegan, warna hijau adalah yang menjadi warna lapar. Selain itu, warna hitam merepresentasikan kematian di agama Kristen, tetapi di Hindu warna kematian adalah warna putih (hlm. 110-111)

1. Merah

Warna merah memicu respon adrenalin. Respon ini menyebabkan rasa lapar. Warna merah juga memicu *passion* (Samara, 2007).

Ditambah dengan tulisan dari Stone dan Morrioka (2006), warna merah diasosiasikan dengan api dan darah. Merah juga menyimbolkan antusiasme, dan energy. Namun dibalik simbolisme yang baik, merah juga menyimbolkan sesuatu yang agresi, kemarahan, kekejaman, dan perkelahian (hlm. 26).

## 2. Kuning

Warna kuning diasosiasikan dengan matahari dan kehangatan. Kuning memicu rasa senang. Kuning membantu kita berpikir jernih dan memperpanjang penyimpanan memori. Warna kuning yang lebih terang dapat menyebabkan keraguan dan warna kuning tua lebih mencerminkan kekayaan (Samara, 2007).

Dalam buku lain, menurut Stone dan Morioka (2006), Kuning menyimbolkan optimism, dan kebahagiaan (hlm.26).

## 3. Jingga

Warna Jingga adalah warna campuran dari kuning dan merah sehingga ia menimbulkan perasaan yang sama dengan warna asalnya. Jingga tampak ramah dan kepetualangan. Warna jingga tua dapat menampilkan kekayaan. Warna jingga terang mencerminkan kesehatan, kesegaran kualitas dan tenaga (Samara, 2007).

## 4. Hijau

Warna hijau memiliki gelombang spectrum terpendek, yang menjadikannya warna paling tenang. Vegetasi diasosiasikan dengan warna hijau sehingga terlihat aman. Semakin terang warna hijaunya,

semakin tampak muda. Namun, warna hijau juga dapat memberi arti penyakit atau kebusukan (Samara, 2007).

Arti – arti lain dari warna hijau adalah uang, kesuburan, harmoni, penyembuhan dan pertumbuhan (hlm. 28, Stone dan Morioka, 2006).

#### 5. Biru

Tenaga dari warna biru adalah tenaga untuk memberikan rasa nyaman dan rasa aman. Selain itu, asosiasinya dengan warna laut dan langit membuatnya terlihat solid dan terpercaya (Samara, 2007).

Tambahan lain dari arti warna biru adalah ketenangan, dingin, depresi, kelesuan, dan sesuatu yang terlepas dari tempatnya (hlm.26, Stone dan Morioka, 2006).

#### 6. Ungu

Warna ungu terkadang dianggap mencurigakan, seperti sesuatu yang misterius dan sukar dipahami. Warna ungu yang mendekati hitam mengartikan kematian. Warna ungu yang pucat dan dingin seperti warna lavender, lebih disamakan dengan mimpi dan nostalgia. Warna ungu yang dekat dengan merah dikonotasikan dengan dramatisasi, lalu warna ungu juga dapat dianggap *magical* (Samara, 2007).

Teori tambahan dari buku Stone dan Morioka (2006) adalah bahwa warna ungu juga bisa menyimbolkan sesuatu yang mistik dan berhubungan dengan spiritualitas dan imajinasi (hlm.28).

## 7. Coklat

Warna coklat sangat disamakan dengan tanah dan kayu. Hal ini membuat warna coklat merepresentasikan keamanan dan kenyamanan. Warna ini juga mencerminkan sesuatu yang bertahan lama, *ecological*, dan dapat dipercaya (Samara, 2007).

## 8. Abu- Abu

Warna abu adalah warna yang sangat netral. Sebagai warna yang kurang memiliki chroma, warna ini dapat terlihat jauh atau terasing (Samara, 2007).

## 2.6. Urban

### 2.6.1. Definisi Urban

Dunn (1993) menyatakan dalam bukunya bahwa area urban adalah sebuah wilayah yang mengelilingi kota. Di area urban, kebanyakan penduduknya memiliki pekerjaan yang tidak berhubungan dengan bercocok tanam. Area ini juga termasuk area yang sangat berkembang. Hal ini berarti area urban memiliki kepadatan penduduk yang cukup tinggi dan banyak ditemukan struktur bangunan, seperti perumahan, gedung- gedung, jembatan, dan lain- lain.

### 2.6.2. Perencanaan Urban

Sebuah rencana perkotaan adalah sebuah pedoman bagi masa depan komunitas. Kota besar maupun kecil akan lebih baik jika memakai sebuah rencana dalam pembuatannya. Beberapa rencana yang harus dipikirkan adalah lokasi/tempat, perumahan, transportasi, desain perkotaan, serta masalah lingkungan yang ada di sekitar. Tak lupa juga dengan infrastruktur dan sarana dalam perkotaan tersebut.

Dalam membuat sebuah daerah urban yang dapat mempertahankan dirinya sendiri, pastinya akan menghadapi tantangan-tantangan. Daerah urban yang dibangun harus memiliki dampak positif terhadap lingkungannya. Contohnya adalah dengan melindungi dan melestarikan sumber daya alam dan menambah metode untuk menggunakan benda yang ramah lingkungan (Yin, 2012)

Oliveira (2016) menyatakan bahwa sebuah kota merupakan objek kompleks yang tersusun dari beberapa bagian. Contohnya seperti jalan ataupun bangunan. Secara fisik, setiap kota memiliki element yang mirip namun memiliki susunan yang berbeda. Beberapa kota yang dapat dijadikan contoh adanya perbedaan ini adalah kota Brasillia yang memiliki pusat dan perkotaan yang padat, Venice dengan kehadiran air yang kuat dan area urban yang padat serta New York yang susunannya memiliki pola pada jalanan dan bangunannya.

### **2.6.3. Struktur Kota**

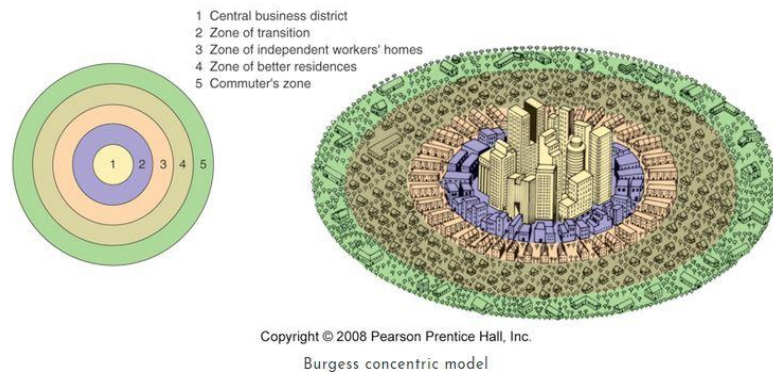
Ardityo (2009) menuliskan bahwa menurut beberapa ahli, terdapat teori struktur-struktur kota, yaitu:

#### **1. Teori Konsentris**

Teori konsentris diteliti oleh Park dan Burgess. Menurut Park dan Burgess (Seperti dikutip oleh Ardityo, 2009), di dalam sebuah area urban, pastinya akan terjadi sebuah kompetisi, yaitu kompetisi dalam mendapatkan tanah. Kompetisi ini akan berhubungan langsung dengan tingkat sosial dan nantinya akan terbagi secara alami. Mereka juga mengatakan bahwa dalam satu area, biasanya ditempati oleh manusia dengan karakteristik sosial yang sama. Ketika kota semakin

makmur, kegiatan perekonomian dan tempat tinggal penduduk akan semakin menjauh keluar dari pusat kota.

### BURGESS - CONCENTRIC MODEL



Gambar 2.4 .Struktur Kota Konsentris

(<http://www.thegeographeronline.net/urban-settlements.html>)

Kemudian, Burgess mengembangkan teori konsentris dengan membagi kota ke dalam beberapa zona, yaitu:

- Daerah Pusat Kegiatan/ *Central Business District* (CBD), yaitu daerah yang merupakan pusat kota dari segala kegiatan yang berhubungan dengan politik, ekonomi, budaya hingga teknologi. Contoh bangunan yang ada di dalam zona ini adalah bangunan untuk berdagang, bank, dan hotel.
- Daerah Peralihan/ *Transition Zone* adalah zona yang mengalami penurunan kualitas secara terus menerus dan bisa menjadi pemukiman kumuh. Hal ini dapat terjadi karena adanya intrusi bangunan dari zona 1, yaitu bangunan untuk perdagangan dengan bangunan untuk pemukiman.
- *Low-class Residential Homes* adalah zona yang berfungsi sebagai pemukiman bagi para pekerja. Contohnya adalah pekerja pabrik, seperti orang-orang yang datang dari zone 2. Pada zona ini, keadaan pemukiman

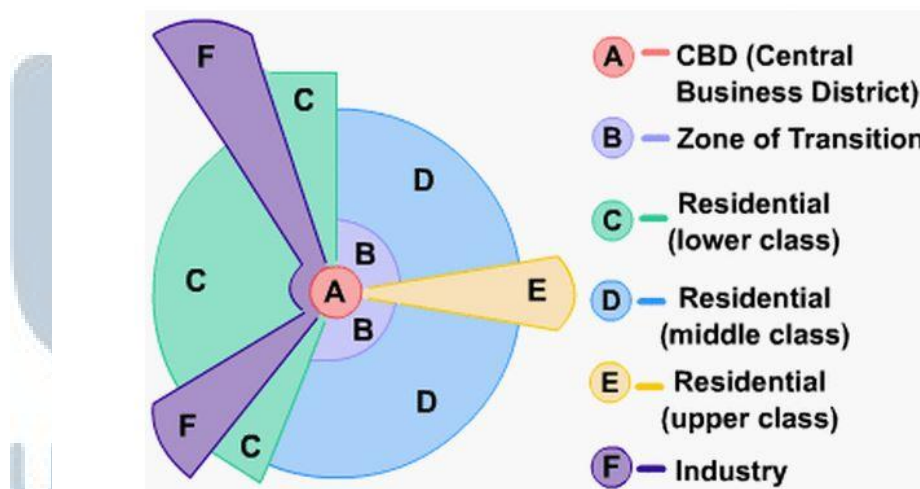


lebih baik dari zona 2 walaupun penduduknya masuk dalam kategori *low class* karena dekat dengan tempat kerja.

- *Zone of better Residents* merupakan zona yang diduduki oleh penduduk yang memiliki status ekonomi menengah ke atas. Kondisi ekonominya stabil dan pemukimannya lebih teratur. Sarana umum dan fasilitas dalam zona ini tersedia dengan baik sehingga nyaman sebagai tempat tinggal.
- *Comuters Zone* adalah zona yang ada di pinggiran kota. Pada zona ini muncul pemukiman yang berkualitas tinggi hingga mewah. Zona ini dianggap lebih nyaman karena bebas dari polusi namun memiliki konsekuensi jauh dari zona bekerja.

## 2. Teori Sektoral

### HOYT URBAN MODEL



Gambar 2.5. Struktur Kota Sektoral

(<http://www.thegeographeronline.net/urban-settlements.html>)

Pada tahun 1939, Homer Hoyt memperkenalkan teori sektor untuk mengatasi teori konsentris. Dalam teori ini masih memiliki kesamaan dengan teori konsentris,

yaitu adanya pusat kota, namun perkembangannya berbeda. Zona dalam teori ini tidak terbagi secara melingkar keluar, namun membaginya menjadi sektor sektor yang sama dekatnya dengan pusat kota.

Pusat kota tetap memiliki harga tanah yang mahal karena memiliki akses transportasi yang fleksibel. Kemudian pemukiman kumuh tetap berada di dekat area industri dan pemukiman menengah ke atas berada jauh dari perkotaan untuk menjauhi kebisingan dan polusi.

### **3. Teori Inti Berganda**

Teori Inti Berganda dikemukakan oleh Harris dan Ullman. Dalam teori ini, mereka menyatakan bahwa walaupun dalam sebuah kota memiliki unsur struktur konsentris dan sektoral, kenyataannya lebih rumit lagi. Suatu kota berawal dari sebuah pusat kota dan berkembang dari sana. Namun, dalam perkembangannya, akan ada subpusat atau pusat- pusat lain yang lebih kecil di sekitar perkotaan.

Pusat kota yang menjadi asal mula tetap menjadi pusat, namun ada kalanya dibutuhkan pusat – pusat kecil untuk menunjang perdagangan serta pemukiman. Dengan adanya subpusat di beberapa tempat, maka perdagangan yang memiliki kebutuhan khusus berupa tanah yang luas ataupun tidak mampu membayar biaya di pusat kota akan dapat menjalankan tokonya. Untuk pemukiman, akan lebih mudah untuk mencari barang untuk rumah tangga karena tidak harus pergi ke pusat kota.

#### **2.6.4. Komponen Area Urban**

Yin (2012) menyatakan bahwa setiap bagian dari kota pastinya akan terus berkembang. Seperti membuat ruang bagi penduduk, bangunan, jalanan, taman

dan lain- lain. Semua hal tersebut diawali dengan adanya pembahasan soal penggunaan tanah.

#### **a) Tanah**

Tanah sangat penting sebagai basis fisik dari sebuah area urban.dengan menentukan atau mengetahui luas tanah yang dapat dipakai untuk membangun kota, maka penampilan kota tersebut akan ada berdasarkan tanah yang dipakai. Tanah juga sangat berkaitan dengan adanya perumahan, transportasi, desain urban, sumber daya alam, sarana dan fasilitas umum (hlm. 77)

Penggunaan tanah dapat dibagi berdasarkan beberapa klasifikasi, yaitu:

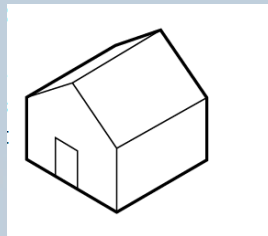
- *Residential*: area yang digunakan untuk beragam tipe perumahan.
- *Commercial*: Area yang digunakan untuk bisnis dan perdagangan.
- *Industrial*: Area yang digunakan untuk memproduksi barang seperti pabrik dan lain- lain.
- *Public and Institutional uses*: area yang memiliki bangunan public ataupun bangunan pemerintahan.

#### **b) Perumahan**

Dalam topik perumahan, Yin (2012) mengatakan bahwa setiap orang butuh tempat tinggal dan menyediakan tempat tinggal yang layak adalah fungsi dari sebuah komunitas. Perumahan juga memiliki peran penting dalam perencanaan urban serta berkontribusi terhadap kualitas kehidupan di dalam komunitas. Perumahan merupakan kebutuhan yang diperlukan manusia sebagai pelindung. Oleh karena itu, perumahan berkontribusi untuk menjaga kesehatan penduduk dan mencerminkan karakter dari penduduk yang menghuninya (hlm. 97-98).

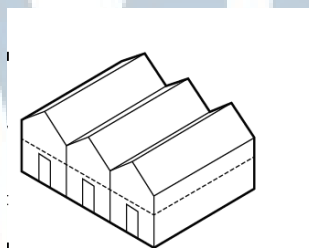
Perumahan juga terbagi dalam beberapa tipe yang membuatnya menjadi bervariasi dalam bentuk, fungsi dan susunan (hlm.100-102). Beberapa tipe rumah adalah sebagai berikut:

- *Detached single-family houses*, yaitu rumah satuan yang terpisah dari rumah lainnya. Ukuran rumah jenis ini memiliki jangkauan yang luas yaitu dari rumah yang hanya memiliki satu kamar, hingga rumah yang besar seperti sebuah mansion.



Gambar 2.6. *Detached single family houses*  
(Urban Planning for Dummies, 2012)

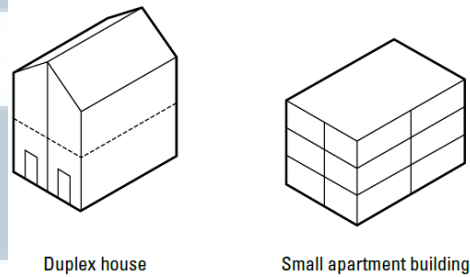
- *Attached single-family houses*, yaitu rumah yang menempel satu sama lain seperti sebuah barisan dari rumah- rumah dan rumah *cluster*.



Gambar 2.7. *Attached single family houuses*  
(Urban Planning for Dummies, 2012)

- *Low Density multifamily housing*, yaitu perumahan yang memiliki variasi yang menjangkau rumah duplex hingga apartemen kecil 4 lantai. Jenis perumahan ini banyak ditemukan di berbagai tempat. Biasanya jenis

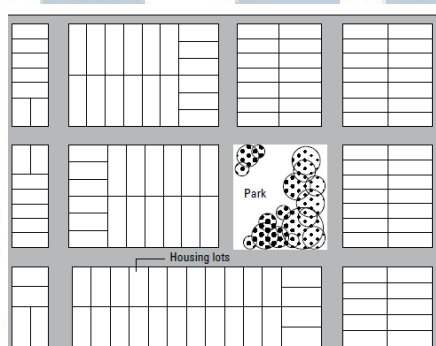
rumah seperti ini dikelilingi oleh ruang terbuka sehingga sangat terpisah dari rumah sebelahnya.



Gambar 2.8. *Low density multifamily housing*  
(Urban Planning for Dummies, 2012)

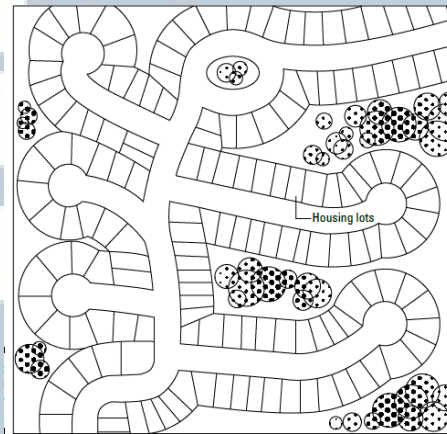
Perumahan dapat berlokasi di beberapa bagian berbeda di dalam sebuah kota. Biasanya perumahan dibangun di area residensial, yang dimana didalamnya juga memungkinkan untuk dibangun sekolah maupun pertokoan. Area residensial sendiri terbagi atas beberapa tipe:

- Lingkungan Tradisional, yaitu lingkungan yang memakai pola/*grid* yang paling biasa. Biasanya dipakai pada lahan yang tidak begitu luas.



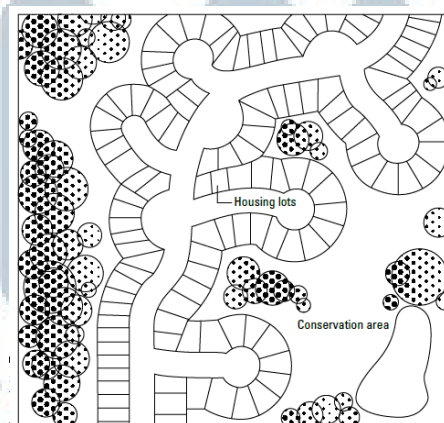
Gambar 2.9. Lingkungan tradisional  
(Urban Planning for Dummies, 2012)

- Subdivisi Gaya Suburban, yaitu subdivisi yang memakai system jalan jalan bercabang dari jalan utama. Rumah- rumah biasanya terletak di lahan yang lebih luas sehingga memperlihatkan adanya privasi.



Gambar 2.10. Subdivisi Gaya Suburban  
(Urban Planning for Dummies, 2012)

- Pembangunan *Cluster*, yaitu tempat dimana rumah individual terletak cukup dekat antara satu sama lain. Memakai lahan tanah yang lebih sedikit untuk setiap rumah, agar tanah dapat dijaga.



Gambar 2.11. *Cluster*  
(Urban Planning for Dummies, 2012)

### c) **Desain Urban**

Desain urban juga merupakan faktor penting karena tak hanya membuat tempat tersebut memiliki visual yang menarik, namun juga menjadi ruang yang berfungsi. Selain penampilan visual, komponen desain urban juga dapat memperkuat beberapa fitur dalam sebuah komunitas, contohnya adalah untuk meningkatkan fungsi. Desain urban yang baik akan membuat tempat tersebut berfungsi dengan baik juga. Kemudian akan muncul kesadaran untuk berkomunitas dan desain urban yang baik juga akan membuat area tersebut lebih bertahan lama.

Desain urban meliputi bangunan yang ada di dalamnya. Bentuk dan penampilan dari bangunan- bangunan akan menjadi desain tersebut. Ditambah lagi untuk pembagian area dalam kota, desain urban biasanya membagi area dalam kota. Pembagian area tersebut adalah area pusat, semi urban dan lahan pertanian. Memang tidak semua kota mengikuti pembagian area ini, namun pendekatan ini digunakan untuk membuat komunitas mengerti akan areanya sendiri.

### d) **Outdoors**

Kota memiliki jangkauan area natural yang cukup besar dan komunitas mulai ingin membangun dengan mempertimbangkan alam. Dengan demikian, manusia berkembang sekaligus sambil melestarikan alam. Perencanaan untuk membangun area *outdoor* seperti area konservasi, ruang terbuka dan area rekreasi sangat melibatkan penggunaan tanah. Ruang terbuka (*Open Space*) diperlukan untuk membangun area konservasi, kemudian juga dapat dijadikan area hijau untuk tanaman di area urban serta menjadi tempat untuk bekerja.

#### **e) Sarana dan Fasilitas Umum**

Sarana dan fasilitas umum diperlukan untuk meningkatkan kehidupan, salah satunya adalah keberadaan sumber air, selokan, energi, area/tempat untuk membuat sampah, hingga sekolah, rumah sakit, perpustakaan dan fasilitas social lainnya.

#### **f) Material Bangunan**

Shanrich (n.d.) menyebutkan bahwa dalam membangun sebuah bangunan, salah satu hal terpenting adalah bahan/ material yang dipakai. Jika saat memilih bahan sudah memilih bahan yang bagus, maka hasil yang akan diterima juga akan bagus. Bahan-bahan yang sering digunakan untuk proyek bangunan adalah beton, semen, besi beton, pasir, dan batako. Beton dan semen adalah dua unsur yang penting digunakan dalam bangunan.

Bahan lain yang dapat digunakan dalam bangunan adalah kaca. Adryanta (2008) melakukan penelitian tentang penggunaan kaca pada struktur bangunan. Ia mengatakan bahwa penggunaan kaca dalam bangunan akan menimbulkan kesan-kesan tertentu. Salah satu kesan yang ditimbulkan adalah kesan megah dan mewah saat kaca diaplikasikan pada gedung bertingkat banyak. Tak hanya pada gedung tinggi, penggunaan kaca pada rumah tinggal atau bangunan pendek juga akan mengesankan hal yang sama. Namun, bahan kaca harus ditemani oleh bahan lainnya seperti semen dan beton untuk menahan beban.

Sebagai tambahan, Lynch (1960) menyatakan bahwa secara bentuk fisik, ada beberapa element yang penting untuk berada di lingkungan kota. Element- element tersebut adalah:



- Paths yang merupakan salah satu element yang paling melekat pada penduduknya. Jalan tersebut dapat berupa trotoar, jalan bawah tanah bahkan jalan kendaraan. Dari sebuah jalan itu dapat terbentuk element lingkungan yang lain.
- Edges merupakan area yang tidak dipakai sebagai jalan dan dianggap sebagai pembatas antara satu area dengan yang lain. Pembatasan ini berguna untuk mengorganisir area.
- Districts adalah bagian yang cukup besar dari sebuah kota yang dapat dianggap memiliki isi tertentu. Bagi pengamat, districts membagi- bagi sebuah kota dan setiap district memiliki karakteristiknya sendiri yang dapat dibedakan dari sisi luar.

## 2.7. Tempat Pembuangan Akhir Sampah

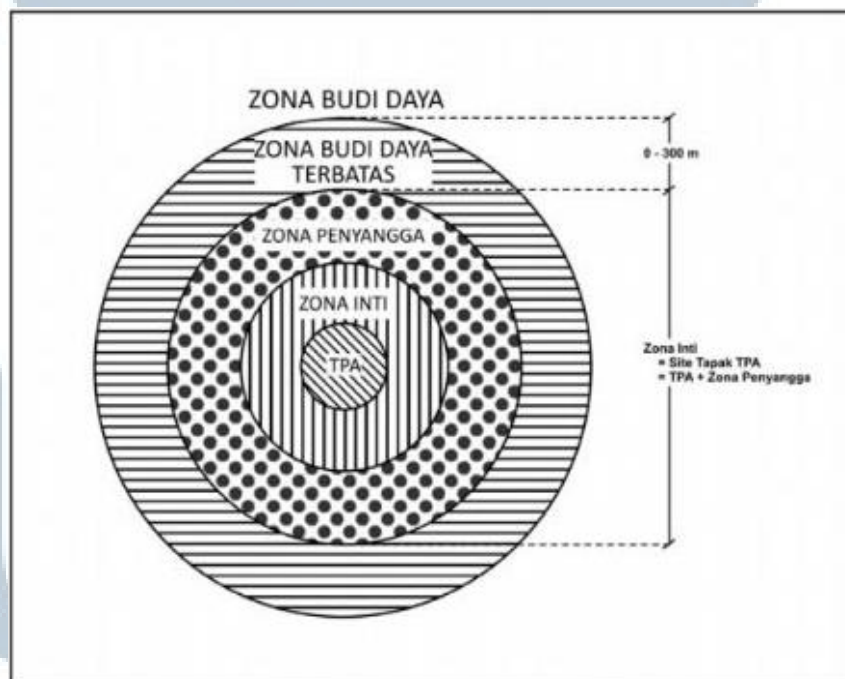
Menurut Peraturan Pemerintah No. 81 Tahun 2012, dikatakan bahwa Tempat Pembuangan Akhir biasa disingkat TPA. TPA adalah tempat untuk melakukan pengolahan terhadap sampah untuk diproses dan dikembalikan ke media lingkungan. Dalam mengoperasikan TPA, maka ada syarat-syarat yang harus dituruti. Syarat- syarat ini akan menjadi acuan dan pedoman untuk memilih tempat dan mengatur kawasan di sekitar TPA.

### 2.7.1. Syarat TPA

SNI TPA menyebutkan bahwa sebuah TPA memiliki kawasan sekitar. Kawasan ini dibagi dua menjadi Zona Penyangga dan Zona Budidaya. Zona Penyangga adalah zona untuk menahan, mencegah dan mengurangi dampak keberadaan dan kegiatan- kegiatan yang terjadi di dalam TPA terhadap masyarakat yang tinggal di

sekitar TPA. Lalu, Zona Budidaya adalah wilayah wilayah yang ditetapkan untuk dibudidayakan atas dasar potensi sumber daya alam.

Kemudian, SNI TPA juga menyebutkan tentang ketentuan tata ruang kawasan sekitar TPA. TPA lama yang sudah beroperasi dibagi lagi menjadi TPA yang sudah memiliki penyangga ataupun belum. Jika TPA belum memiliki penyangga, maka pada jarak 0-500 m di sekeliling TPA harus diisi dengan pemanfaatan. Pemanfaatan ini adalah dengan menerapkan sabuk hijau dan pertahanan non pangan atau hutan. Pemanfaatan ini berjarak 0-500 m dari sekeliling TPA.



Gambar 2.12. TPA Lama Berpenyangga  
([http://sisni.bsn.go.id/index.php/sni\\_main/sni/detail\\_sni/3640](http://sisni.bsn.go.id/index.php/sni_main/sni/detail_sni/3640))

Kemudian, menurut Permen PU no. 19, zona sekitar TPA yang merupakan zona penyangga adalah sabuk hijau yang berisi pepohonan yang rapat. Jenis tanaman yang diperlukan untuk zona ini berupa pohon dan tanaman perdu atau

tanaman- tanaman kecil yang menutupi permukaan tanah. Untuk pepohonan, diperlukan pohon yang memiliki mahkota yang lebar untuk menghalangi dan menyerap debu. Jenis tanaman yang menghasilkan pangan tidak disarankan karena adanya resiko bahwa tanaman tersebut menyerap air dari tanah yang kotor.

Spesies tanaman yang direkomendasikan untuk zona penyangga ini adalah Nyamplung, Sonokeling, Cempaka Kuning, Tanjung, Kesambi dan Mahoni.

## 2.8. Kawasan Kumuh

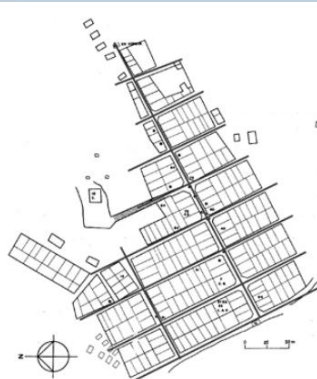
Menurut Rapoport (seperti dikutip dalam Fernandez, 2011) proses terbentuknya kawasan kumuh lebih utama dibandingkan hasil. Ia berpendapat bahwa kawasan kumuh adalah hasil dari desain spontan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan fisik lingkungan. Iklim yang berbeda akan memerlukan proses yang berbeda pula. Hal yang membedakan keadaan tiap kawasan kumuh dapat dilihat dari material, tekstur dan warna yang ada. Selain iklim, material, tekstur dan warna, lahan yang tersedia juga membedakan satu sama lain.

Melanjutkan kutipannya dari Rapoport, Fernandez (2011) menyatakan bahwa biasanya kawasan kumuh berada di pinggiran kota besar. Oleh karena berada di pinggiran, bentuk kawasan kumuh kebanyakan mengikuti bentuk luar kota besar tersebut. Walaupun mengikuti bentuk pinggiran kota, biasanya kawasan kumuh terletak jauh dari pusat perkotaan. Jarak jauh tersebut membatasi akses penduduk untuk fasilitas mapupun sumber lainnya. Akses yang sulit itu memperlambat perkembangan penduduk yang tinggal di kawasan kumuh.

## 2.8.1. Bentuk Wilayah Kawasan Kumuh

### a) Grid Outline of Regular Slums

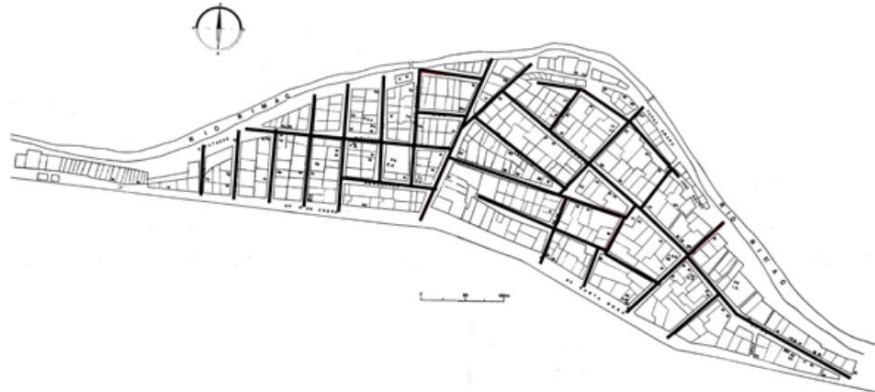
Kawasan kumuh dengan *grid* regular memiliki susunan jalan yang paralel satu sama lain. Susunan rumah dan jalan akan terlihat rapi dari angle atas. Selain itu, susunan ini dapat terlihat seperti pola papan catur karena penempatan rumah yang hampir seragam dalam satu wilayah kumuh. Tipe *grid* tradisional seperti ini, biasanya digunakan di dataran yang datar. Dengan begitu, pengembangan kawasan kumuh dapat lebih mudah dilakukan.



Gambar 2.13. *Regular Grid Slums*  
(Rosa Flores Fernandez, 2011)

### b) Grid Outline of Irregular Slums

Dasar dari *grid* ini mirip dengan *grid* regular. Namun, bentuk dan susunannya lebih tidak teratur. Biasanya *grid* ireguler dipakai di dataran datar atau tidak datar.



Gambar 2.14. *Irregular Grid Slums*

(Rosa Flores Fernandez, 2011)

**c) Slums with a Central Corridor**

Pemukiman ini memiliki satu jalan utama. Walaupun ada beberapa jalan kecil, pada akhirnya jalan – jalan itu akan mengarah ke jalan utama. Jalan utama ini bersambung dari ujung wilayah hingga ke ujung lain. Bentuk jalan ini berupa lurus maupun berkelok-kelok dengan beberapa cabang.



Gambar 2.15. *Slums with Central Corridor*

(Rosa Flores Fernandez, 2011)

#### d) Radial Shaped Slums

Pemukiman kumuh juga bisa berbentuk mengikuti bentuk lingkaran. Walaupun telah tersusun secara acak, jalan dan letak rumah- rumah yang diperoleh mengikuti lingkaran. Jalan- jalan yang ada akan tegak lurus dengan garis batas antara pemukiman kumuh dan perkotaan. Dengan bentuk ini, maka pemukiman kumuh dapat diakses dari jalan utama maupun jalan kedua, ketiga dan seterusnya.



Gambar 2.16. *Radial Shaped Slums*  
(Rosa Flores Fernandez, 2011)

#### 2.8.2. Karakteristik Pemukiman Kumuh

Salah satu faktor pembeda untuk pemukiman kumuh adalah pembagian dalam penggunaan tanah. Sesuai dengan survei yang dilakukan oleh Abel, 80% dari tanah atau area kumuh ini dipakai sebagai tempat tinggal dari penghuninya. Kepadatan dari tempat tinggal mereka cukup tinggi. Selain itu, struktur dari pemukiman kumuh hanya memiliki area kecil yang khusus untuk dijadikan area *transport* (jalanan). Dari survei yang dilakukan Abel, hanya sekitar 10% area

dibangun sebagai jalanan. area untuk sarana pelayanan komunitas tidak ada bahkan untuk tempat hiburan sekalipun tidak ada.

Karakteristik lain adalah apa yang terlihat secara fisik. Abel kembali melakukan observasi untuk melihat material yang digunakan pada bangunan di pemukiman kumuh. Bahan yang dipakai untuk membangun rumah-rumah ini adalah dinding yang terbuat dari pasir, tanah liat, kayu, dan atap asbestos dari besi, serta bahan lainnya. Kemudian, rumah-rumah ini sebenarnya sangat kekurangan ventilasi. Bahkan untuk jendela, mereka tidak memasang/ merencanakan banyak jendela. Biasanya hanya satu ataupun dua jendela, atau bahkan tidak ada. Fasilitas rumah lainnya seperti dapur dan kamar mandi hampir tidak ada. Hanya sekitar 10% dari penghuni yang memiliki fasilitas tersebut (Abel, 2014)

Kemudian menurut penelitian yang dilakukan Fitria dan Setiawan (2014), pemukiman kumuh merupakan keadaan atau tempat hunian yang memiliki kualitas bangunan yang buruk dan tidak layak. Ciri-ciri pemukiman kumuh adalah kepadatan bangunan dalam lahan yang terbatas, rawan penyakit serta tidak adanya sarana lingkungan. Penelitian yang mereka lakukan menyatakan bahwa dalam pemukiman kumuh memiliki tingkatan dari pemukiman kumuh ringan hingga berat.

Pemukiman kumuh ringan telah memiliki sarana serta sumber air. Hal ini memungkinkan karena pemerintah juga telah memberikan bantuan terhadap beberapa pemukiman kumuh agar penduduk dapat memiliki kehidupan yang lebih baik. Namun, ada kalanya beberapa tempat masih mengalami kesusahan, yaitu pemukiman kumuh tingkat berat.

Pemukiman kumuh tingkat berat memiliki sarata yang lebih sedikit dibandingkan yang tingkat ringan. Dari segi persampahan, masyarakat lebih memilih untuk membuang atau menumpuk sampahnya di lahan kosong karena hanya sekitar 4% dari penduduk yang memiliki tempat sampah. Bahkan untuk lebih memudahkan pemusnahan sampah, dilakukan pembakaran. Pada tingkat ini, sarana air bersih masih tersedia lebih sedikit. Dikatakan juga bahwa bangunan yang ada pada area ini adalah bangunan yang bersifat semi permanen.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA