
OPTIMALISASI ENVIRONMENT GAME PADA ARSITEKTUR DAN RUANG LUAR

Oleh :

Estephanie Christy Tacoh

(Mahasiswa Programs Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi, Manado)

Ingerid Lidia Moniaga

(Staf Pengajar Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi, Manado)

Abstrak

Saat ini di Indonesia mengalami perkembangan seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali lingkungan tempat manusia berada. Terbatasnya lahan untuk pembangunan diparkotaan membuat arsitek harus memiliki strategi penataan lingkungan (Environment Game) yang tepat. Dengan adanya penataan pada lingkungan dapat membuat lingkungan memiliki kualitas yang baik. Optimalisasi Environment Game Pada Arsitektur Dan Ruang Luar dapat menghadirkan suatu lingkungan yang berkualitas melalui proses dan strategi yang sederhana dengan memperhatikan nilai-nilai dan norma yang tidak hanya indah secara arsitektural tapi juga mampu memicu reaksi emosional seseorang.

Kata Kunci : *Environment Game, Arsitektur, Lingkungan*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi yang berkembang pesat seperti saat ini, seluruh aspek dalam kehidupan juga ikut berkembang, tak terkecuali lingkungan tempat manusia berada. Banyak direncanakan pembangunan namun terbatasnya lahan, membuat para arsitek harus memiliki strategi penataan lingkungan (*Environment Game*) yang tepat dan dapat meningkatkan kualitas lingkungan yang baik. *Environment Game* adalah suatu seni dalam menata bentuk lingkungan dengan cara yang sederhana, yang memperhatikan nilai-nilai estetika (keindahan) dan sosial dengan pendekatan rasio. *Environment Game* erat kaitannya dengan karya-karya arsitektur lansekap yang membahas mengenai bangunan (*hard material*) serta pohon, air, alam (*soft material*). Penataan lingkungan yang dimaksud dalam *Environment Game* yaitu mengenai *optics, place, content* yang menurut Cullen (1971) ketiga hal tersebut merupakan

teori ruang luar atau lansekap yang dikembangkan dalam *Environment Game*.

Dalam Restyanto (2011) ruang luar atau lansekap berhubungan dengan totalitas keseluruhan secara fisik, ekologis dan geografis seluruh proses-proses dan pola-pola manusia dan alam. Dalam kehidupan sehari-hari ruang luar atau lansekap harusnya menjadi wadah yang dapat menghubungkan manusia dan lingkungan, namun belum begitu banyak penerapannya, kecuali kita pergi ke tempat-tempat tertentu seperti tempat wisata yang ditata sedemikian rupa agar pengunjung tertarik untuk berwisata ke tempat tersebut. Sedangkan pada tempat-tempat umum misalnya taman yang berada disuatu kota, kadang penataannya hanya dilakukan sesekali. Lingkungan yang kurang ditata kerap kali membuat manusia juga sering acuh serta berpikir bahwa masih ada orang lain yang lebih berkompeten dalam hal penataan lingkungan, padahal sebenarnya siapa saja berhak berperan dalam penataan lingkungan

untuk meningkatkan kualitas lingkungan yang lebih baik.

Berdasarkan dari Pusat Pemberitaan Komunitas Informasi Indonesia, di Indonesia pada tahun 2010 tercatat ada 5 provinsi yang terus berpacu menciptakan lingkungan yang baik setiap harinya, yang memiliki strategi penataan lingkungan yang dapat memberi dampak baik terhadap masyarakat dan lingkungan, dan menerima predikat sebagai Provinsi dengan Kualitas Lingkungan Hidup Terbaik, yakni provinsi Bali, Sumatera Barat, Sulawesi Utara, Nusa Tenggara Barat dan Bengkulu.

Penulis termotivasi dari sebuah desa yang ada di Bali yaitu Desa Penglipuran, Kubu, Kabupaten Bangli, Bali yang dulunya hanya sebuah desa biasa kemudian pada tahun 1995 dibanjiri wisatawan karena desa ini dinobatkan sebagai desa terbersih di Bali. Desa ini ditata dengan strategi yang luar biasa karena hampir tidak terlihat sampah sedikitpun, pengunjung tidak diperbolehkan masuk membawa kendaraan bermotor karena akan mencemari udara disekitar desa, masyarakat desa ini masih menjaga adat dan budaya leluhur Bali dan arsitektur tradisional didesa ini simetris dan seimbang. Dari terciptanya lingkungan yang berkualitas baik maka desa ini mendapat begitu banyak keuntungan mulai dari penghargaan Kalpataru sampai ditetapkan menjadi desa wisata yang ramai akan wisatawan domestik dan mancanegara. Dari suatu strategi penataan lingkungan yang baik membawa dampak yang besar dan berkelanjutan pada desa ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik mendalami kajian lebih lanjut mengenai strategi penataan lingkungan

atau *Environment Game* lebih khusus optimalisasinya pada Arsitektur dan Ruang Luar.

B. Rumusan Masalah

Topik dan issue *Environment Game* saat ini masih kurang dikembangkan dalam penataan lingkungan. Sehingga kajian ruang luar atau lansekap belum optimal. Berdasarkan permasalahan dan issue topik tersebut diatas maka penulis memperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana optimalisasi *Environment Game* pada Arsitektur dan Ruang Luar
- b. Bagaimana strategi *Environment Game* dalam penataan lingkungan

C. Maksud & Tujuan

Maksud utama penulisan ini adalah untuk memperdalam topik seminar melalui kajian literatur dalam hal ini penulis memilih topik *Environment Game* pada Arsitektur dan Ruang Luar. Tujuan utama dari penulisan ini yaitu :

- a. Mengetahui optimalisasi *Environment Game* pada Arsitektur dan Ruang Luar
- b. Mengetahui strategi *Environment Game* dalam penataan lingkungan

PEMBAHASAN

A. Pengertian

Kata optimalisasi dalam bahasa Indonesia adalah "*proses, cara, dan perbuatan untuk mengoptimalkan (menjadikan baik, paling tinggi, dsb)*"¹. Jadi, optimalisasi adalah sebuah proses, cara dan

¹ Kamus Terbaru Bahasa Indonesia. Surabaya : Reality Publisher, 2008

perbuatan (aktivitas atau kegiatan) untuk mencari solusi terbaik dalam beberapa masalah, dimana yang terbaik sesuai dengan kriteria tertentu. Optimalisasi banyak diterapkan dalam konteks arsitektur ruang dan bentuk guna mencapai proses untuk memiliki hasil terbaik.

Dalam penulisan ini, optimalisasi mengkaji lebih dalam tentang ruang luar atau lansekap dalam hal ini mencakup sebuah lingkungan yang memiliki cara, proses dan strategi penataan lingkungan sehingga dapat meningkatkan kualitas yang baik. Ruang luar atau lansekap merupakan *korelasi atau hubungan timbal balik antara alam dan kegiatan aktifitas manusia untuk mengatur dan mengendalikan serta menciptakan ruang-ruang*.²

Sedangkan *Environment Game* atau strategi penataan lingkungan adalah *sebuah kelebihan dan seni yang saling terhubung untuk menggerakkan atau memainkan bentuk lingkungan dengan cara sederhana dan dapat diterima*.³ Seni yang dimaksud dalam *Environment Game* ini sama seperti seni dalam arsitektur dimana kepekaan estetis diperlukan namun tetap harus selalu diimbangi dengan kepekaan sosial dan pengembangan rasio.

Environment Game atau strategi penataan lingkungan dalam arsitektur lebih banyak dijumpai dalam Arsitektur Lansekap yang berkaitan erat dengan elemen lingkungan seperti bangunan, pohon, alam, air dan lainnya, kemudian digabungkan bersama sedemikian rupa untuk menciptakan suatu

kesatuan yang realistis menurut beberapa pustaka yang dialami oleh penulis. *Environment Game* pada Arsitektur dan ruang luar tidak secara serta-merta mengarah pada pembentukan lingkungan saja. Kita harus melihat nilai-nilai dan norma yang lain seperti kemampuan penglihatan kita yang hampir sepenuhnya memberikan pandangan lingkungan yang begitu menawan dan begitu jelas. Apabila suatu lingkungan dapat menghasilkan reaksi emosional pada diri kita maka kita dapat memahami tiga cara yang terjadi yaitu mengenai penglihatan (*optik*), tempat (*place*) dan isi (*content*) tiga cara ini menurut Cullen (1971) merupakan teori ruang luar atau lansekap yang akan dikembangkan dalam *Environment Game*.

Lingkungan tidak menuntut untuk mendapatkan penataan yang khusus karena tidak semua manusia memiliki keterampilan khusus tersebut untuk dapat melakukan penataan. Saat kita menempati suatu lingkungan baru yang tidak familiar membuat kita terkejut karena lingkungan tampak begitu buruk, membosankan atau tidak seperti yang kita harapkan. Seiring dengan perkembangan era baru, suatu lingkungan yang baru dan tidak familiar bukan lagi sebuah masalah. Karena generasi manusia menjadi lebih baik sehingga mereka memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap lingkungan dan mampu mengubah suatu lingkungan dengan begitu cepat, menjadi familiar, banyak tempat tinggal dan bangunan yang menakjubkan.

Dengan adanya penataan pada lingkungan membuat lingkungan tersebut menjadi lebih baik, membuat manusia dan lingkungan memiliki hubungan yang dapat menyatukan keduanya dan manusia terus

² Prabawasari & Suparman. Tata Ruang Luar 01 (Jakarta : Gunadarma, 1999) hal.2

³ Cullen G. The Concise Townscape (United Kingdom : Architectural Press is an imprint of Elsevier, 1971) hal.8

mempelajari bagaimana cara untuk menjadikan lingkungan lebih baik. Inilah Optimalisasi *Environment Game* pada Arsitektur dan Ruang Luar dimana untuk menghadirkan suatu lingkungan yang baik perlu sebuah proses dan strategi penataan lingkungan yang tidak hanya indah secara arsitektural tapi juga mampu memicu reaksi emosional seseorang, serta dapat menciptakan lingkungan berkualitas baik.

B. Strategi Implementasi

Strategi implementasi penataan lingkungan *Environment Game* dalam kaitannya dengan perancangan objek arsitektural dan ruang luar menurut penulis diuraikan melalui studi-studi kasus diantaranya sebagai berikut :

a. Objek Wisata Pantai Pandawa

Lingkungan di Provinsi Bali merupakan salah satu lingkungan yang menakjubkan karena hampir seluruh masyarakat Bali bekerja menata lingkungan sendiri bermula dari lingkungan sekitar rumah, sekolah, kantor, tempat ibadah, pantai, gunung, hutan, danau, tempat wisata, hotel, resort dan sebagainya. Dari penataan lingkungan ini masyarakat di Bali mendapat begitu banyak keuntungan.

Karena keadaan lingkungan sekitar pantai Pandawa yang potensial maka pemerintah membuat akses yang mudah menuju pantai ini dan mengolahnya bersama-sama dengan warga desa.

Tabel 1
 Nilai Sosial, Estetika dan Ekologis berdasarkan teori *optics, place, content* di Pantai Pandawa Bali

OBJEK	ENVIRONMENT GAME		
	OPTIC	PLACE	CONTENT
	<p>Nilai Sosial : Pantai ini lebih dikenal banyak wisatawan karena ciri khas pemandangannya.</p> <p>Nilai Estetika : Gua yang ada dibawah tebing kapur dimanfaatkan untuk tempat pemotretan pre wedding</p> <p>Nilai Ekologis : Tebing kapur dimanfaatkan untuk dipahat sehingga berdiri patung-patung dewa dalam ajaran agama Hindu</p>	<p>Nilai Sosial : Wisatawan dapat membedakan pantai pandawa dengan pantai lainnya karena akses menuju pantai ini yang unik.</p> <p>Nilai Estetika : Tebing-tebing kapur yang tinggi memberi kesan dramatis seperti sedang melewati jalan yang ada diluar negeri</p> <p>Nilai Ekologis : Tebing kapur yang tinggi dan membentang sepanjang jalan menuju pantai ini diukir dengan bagus</p>	<p>Nilai Sosial : Wisatawan dan masyarakat sekitar berbondong-bondong mendirikan villa karena ingin mendapatkan view pantai terbaik.</p> <p>Nilai Estetika : Semakin tinggi tebing maka semakin baik menikmati pemandangan pantai dengan leluasa.</p> <p>Nilai Ekologis : Batu kapur yang berasal dari tebing diolah menjadi patung dan kerajinan lainnya untuk diperdagangkan</p>

Sumber Gambar : www.arunabhuana.com

b. Objek Wisata Four Season Resort Bali

Masih dalam lingkup ruang di Bali, terdapat salah satu resort mewah yang berada di Ubud, Gianyar, Bali yang juga memiliki penataan lingkungan yang menarik. Bukan hanya didaerah dekat perkotaan saja yang memiliki potensi wisata yang menarik, tapi didaerah pedesaan seperti Ubud juga menjadi incaran para wisatawan untuk berlibur.

Apabila ada restaurant atau café yang memberikan view yang begitu mempesona dan terasa dekat dengan alam, rata-rata

restaurant atau café tersebut memberi pajak service sebesar 17% dimana 10% untuk pihak restaurant atau café dan 7% untuk masyarakat yang mengolah kebun dan hasil yang ada dikebun tidak diambil oleh pihak restaurant atau café tapi untuk masyarakat yang mengolahnya. Inilah salah satu keuntungan bagi masyarakat Bali yang menata lingkungan dengan baik secara terus menerus dan hal ini banyak dijumpai didaerah Ubud dan untuk daerah perkotaan yang ramai seperti di Seminyak.

Tabel 2
Nilai Sosial, Estetika dan Ekologis berdasarkan teori *optics, place, content* di Four Season Resort, Sayan, Ubud Bali

OBJEK	ENVIRONMENT GAME		
	OPTIC	PLACE	CONTENT
<p>Four Season Resort, Sayan, Ubud, Bali</p> 	<p>Nilai Sosial : Menjadi incaran wisatawan karena ciri khas pemandangan alam.</p> <p>Nilai Estetika : Terdapat jembatan yang menghubungkan jalan dengan Four Season Resort yang berada diatas bangunan resort dan dikelilingi oleh kolam air.</p> <p>Nilai Ekologis : Resort yang dikelilingi oleh tumbuhan hijau dimanfaatkan hasilnya</p>	<p>Nilai Sosial : Wisatawan dapat membedakan resort ini dengan resort lain karena akses menuju kedalam resort cukup tersembunyi.</p> <p>Nilai Estetika : Pemandangan hijau dilingkungan resort memberikan rasa tenang dan nyaman.</p> <p>Nilai Ekologis : Penataan ruang luar pada Four Season Resort ditata dengan baik karena ruang privasi tercipta karena penataan vegetasi.</p>	<p>Nilai Sosial : Pihak pengolah lingkungan sekitar Four Season Resort mendapat keuntungan hanya dengan mengolah dan menata kebunnya, memanen hasil kebun dan mendapat biaya pemeliharaan kebun dari pihak resort.</p> <p>Nilai Estetika : Pengunjung dapat menikmati kesejukan dan ketenangan alam di Ubud</p> <p>Nilai Ekologis : Tumbuhan yang ada seperti kelapa dan pisang dapat dinikmati hasilnya</p>

Sumber Gambar : www.fourseason.com

c. Objek Wisata Wedding Venue The Ritual Bali

Penataan Lingkungan pada pantai, resort di daerah pedesaan, berikut adalah penataan lingkungan disekitar wedding venue

yang berada di Uluwatu, Pecatu, Kuta Selatan, Bali yaitu The Ritual. Harus diakui bahwa Bali memang luar biasa secara geografis dan kesadaran masyarakat pada lingkungan memang begitu baik. Hampir semua tujuan

rekreasi, study tour, lapangan pekerjaan yang luas, destinasi tempat liburan favorit, tempat pernikahan, bulan madu, water sport ada di Bali.

Gaya arsitektur dari The Ritual wedding venue ini adalah perpaduan antara arsitektur modern dan bertema tradisional Bali yang dibangun diatas tebing dengan fasilitas yang lengkap seperti wedding chapel, pool side garden wedding, café, cliff side garden wedding, villa wedding dan beach wedding. Hal ini menjadikan The Ritual sebagai salah satu wedding venue terbaik karena letak dan penataan ruang luar yang unggul dengan view menarik dari tebing yang tidak ditemukan pada wedding venue yang lain.



Gambar 1
 The Ritual Wedding Venue Bali
 Sumber : www.google.com/baliindowedding



Gambar 2
 The Ritual Srikaya Café
 Sumber : www.google.com/baliindowedding

Tabel 3
 Nilai Sosial, Estetika dan Ekologis berdasarkan teori *optics, place, content* di The Ritual wedding venue, Uluwatu Bali

OBJEK	ENVIRONMENT GAME		
	OPTIC	PLACE	CONTENT
The Ritual – Wedding Venue, Uluwatu, Bali. 	<p>Nilai Sosial : Pengunjung dapat menikmati pemandangan laut dan bangunan yang tersembunyi setelah melewati jalan bertanjakan.</p> <p>Nilai Estetika : Pengunjung dapat menikmati pemandangan laut dari tebing yang tinggi dengan arsitektur modern bertema tradisional Bali.</p> <p>Nilai Ekologis : Tebing tinggi di Uluwatu dimanfaatkan agar bangunan yang berdiri diatasnya mendapat view khusus wedding yang dramatis</p>	<p>Nilai Sosial : Pengunjung akan dibuat terkejut ketika sampai di The Ritual ini setelah melewati jalan yang banyak tanjakan dan curam.</p> <p>Nilai Estetika : Suasana pantai di The Ritual memberi kesan <i>summer</i> setiap saat.</p> <p>Nilai Ekologis : Penataan ruang luar pada The Ritual yang bagus sehingga pengunjung dapat menikmati <i>sunset</i> saat melangsungkan acara ditempat ini</p>	<p>Nilai Sosial : Banyak pengunjung yang merencanakan pernikahan ditempat ini karena mendapat view pantai yang baik</p> <p>Nilai Estetika : Pemandangan dari The Ritual yang berada diatas tebing tinggi ini tidak dimiliki oleh wedding venue yang lain.</p> <p>Nilai Ekologis : Berdiri villa, café, dan chapel menghadap pantai karena ditata diatas tebing yang tinggi.</p>

Sumber Gambar : theritual-bali.com

C. Preseden Arsitektur Terkait

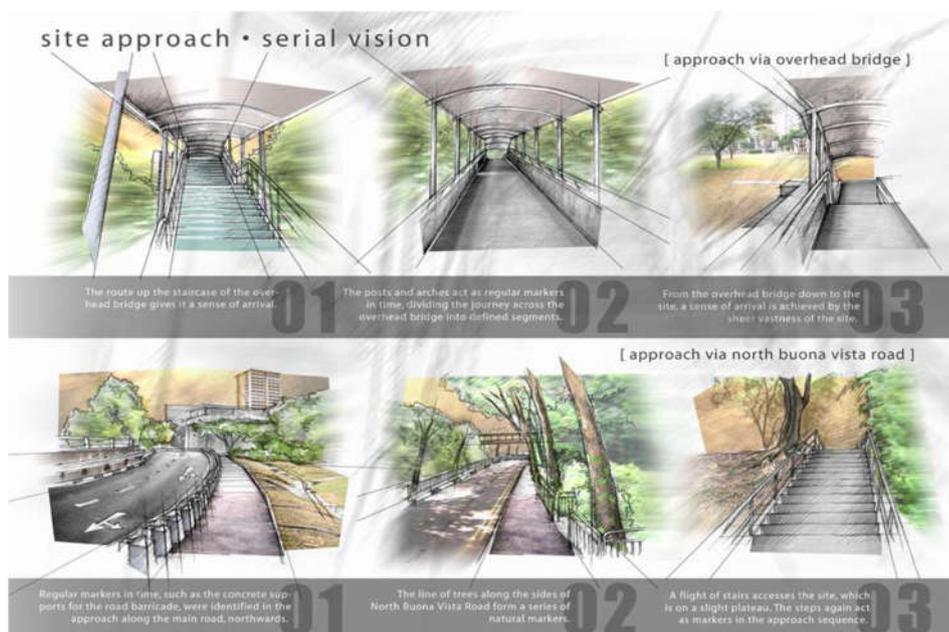
Environment Game atau strategi penataan lingkungan menurut Cullen (1971) bukan hanya sekedar permainan penataan pada ruang luar tapi juga mengenai reaksi emosional yang timbul dari respon penglihatan kita. Cullen (1971) membagi dalam konsep teori mengenai penglihatan (*optics*), tempat (*place*) dan isi (*content*) teori-teori ini dapat menjadi kajian pada *Environment Game* atau strategi penataan lingkungan.

a. Penglihatan (*Optics*)

Mengenai penglihatan seorang manusia, Cullen (1971) menggambarkan semisalnya kita berjalan melewati suatu lingkungan dalam perkotaan, terdapat jalan lurus yang mana itu adalah halaman gedung yang dikelilingi tembok, disisi yang jauh ada

jalan lain dan berbelok sedikit sebelum sampai ke sebuah gedung. Saat kita melewati jalan lurus itu, pandangan pertama kita adalah jalan lurus tersebut. Kemudian saat melewati halaman gedung yang dikelilingi tembok, pandangan kita terarah ketempat itu. Sampai saat kita melewati jalan lain dan kemudian berbelok dan mendapati adanya gedung, pemandangan baru akan muncul didepan kita walaupun kita tidak mengubah kecepatan berjalan.

Jadi arti dari semuanya itu adalah walaupun orang berjalan dengan kecepatan tetap, pemandangan akan selalu berubah dan sering muncul secara tiba-tiba serta berurutan yang sengaja disajikan untuk dinikmati. Keadaan itu disebut *Serial Vision*. Tujuan utamanya adalah untuk memanipulasi atau memainkan elemen-elemen sedemikian rupa sehingga pengaruh-pengaruh emosi dapat tercapai.



Gambar 3
Concerning Optics - Serial Vision
Sumber : www.google.com/presidentsmedals.com

Pikiran manusia akan bereaksi terhadap sesuatu yang kontras, terhadap perbedaan antara benda-benda, dan kemudian suasana akan menjadi hidup bagaikan sebuah drama apabila dua hal yang kontras diletakkan secara berdampingan. Apabila hal itu tidak terjadi, keadaan lingkungan akan menjadi tidak terbentuk dan membosankan.

b. Tempat (*Place*)

Yang kedua mengenai reaksi kita sehubungan dengan posisi kita terhadap lingkungan disekitar. Reaksi itu akan sesuai dengan apa yang muncul disekitar kita. Cullen (1971) memberi contoh misalkan ketika kita berada mulut gua yang begitu dalam maka kita akan sadar dan memberikan reaksi terhadap kenyataan bahwa didalam gua itu kita akan merasa terkurung.

Di dalam lingkungan pada umumnya jarang dijumpai situasi yang dramatis seperti itu untuk digarap, tetapi prinsipnya masih dapat digunakan. Seperti misalnya timbul reaksi emosional apabila berada diruang bawah tanah, lingkungan pun dapat direncanakan berdasarkan gerakan manusia seperti adanya tekanan-tekanan, kekosongan, keterbukaan dan keterlindungan yang berturut-turut, atau halangan-halangan dan ketidaktataan.

Bagi seseorang yang berada dijalan, apakah itu berada didalamnya atau sedang memasukinya ataupun meninggalkan jalan tersebut, maka tanpa perlu berpikir lama-lama, orang dapat menyatakan adanya *HERE* (disini) dan secara otomatis tentunya akan terjadi *THERE* (disana).

Yang menjadi poin penting adalah saat kita berjalan menuju kesuatu tempat, baik

gedung ataupun tempat terbuka dan melewati jalan yang panjang yang, menyembunyikan tempat tujuan kita, kita harus tetap berjalan terus sampai bangunan atau tempat yang menjadi tujuan kita tertangkap oleh pandangan mata.



Gambar 4
Here and There –
Elfreth Alley Philadelphia USA
Sumber : www.google.com/shutterstock

Misteri atau keadaan terselubung yang ingin kita ketahui selama melewati jalan panjang tadi tersingkap ketika kita sampai diujung jalan dimana tempat tujuan kita berada. Tetapi sekali lagi kita terhalang oleh tirai jeruji atau pembatas lainnya ketika hampir tiba ditempat tujuan kita, pemandangan ini disebut *SCREENED VISTA*.

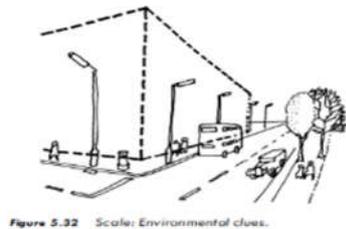
c. Isi (*Content*)

Pada bagian yang ketiga Cullen (1971) menelaah hal-hal yang ada disebuah lingkungan ; seperti warna, tekstur, skala, gaya, sifat, kepribadian dan keunikan. Sebagai suatu kenyataan bahwa hampir semua lingkungan diperkotaan menunjukkan bangunan-bangunannya dengan gaya arsitektur yang berbeda-beda dengan macam-macam gaya, material dan skala. Pada keadaan demikian, kita berpikir untuk membebaskan lingkungan dari kekacauan seperti tadi dan memulai lagi untuk membuat

lingkungan kota yang indah dan lengkap dengan pemandangan yang teratur, jalan-jalan lurus serta bangunan-bangunan yang disesuaikan ketinggian dan gayanya. Dengan bebas dan sejauh mungkin dapat kita kerjakan untuk menciptakan simetris, keseimbangan, kelengkapan, keharmonisan atau penyeragaman ataupun penyesuaian.



Gambar 5
Warna dan Tekstur
Sumber : www.pinterest.com



Gambar 6
Skala Proporsi dan Keunikan
Sumber : www.pinterest.com

Sebagai contoh bila kita akan merancang rumah dari seorang klien, kita

harus dapat membedakan desain rumah yang seperti apa yang diinginkan oleh klien kita. Karena bila klien kita berasal dari berbagai negara, rumah-rumah di daerah tropis berbeda dengan rumah-rumah di daerah sub tropis. Bangunan di daerah bata berbeda dengan bangunan di daerah batu.



Gambar 7
Rumah di San Francisco, California US
Sumber : www.pinterest.com



Gambar 2.9
Rumah di Tunisia, Afrika
Sumber : www.pinterest.com

Oleh sebab itu harus adanya penyesuaian atau penyeragaman dalam penataan lingkungan yang lebih cermat penggarapannya dengan strategi permainan entah itu permainan warna, posisi, bentuknya, skala dan sebagainya. Warna dapat memperlihatkan sifat masing-masing bangunan, posisi yang letaknya tepat, bentuk serta skala yang proporsional yang dapat melatih penglihatan kita. Dengan demikian,

kita lebih mudah mengerti bahwa gerakan bukan sesuatu yang sederhana, tetapi ada dua hal yang jelas yaitu : *Existing View (didepan kita)* dan view yang akan muncul bila kita bergerak. Semua itu bisa dikaitkan bersama-sama pada pola lingkungan yang baru yang diciptakan oleh kehangatan serta vitalitas imajinasi manusia sedemikian sehingga tercipta lingkungan hidup manusia.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Environment Game atau strategi penataan lingkungan dalam arsitektur dan ruang luar belum banyak berkembang, tetapi teori tersebut sudah dipelajari dibidang ilmu arsitektur. Era globalisasi saat ini, *Environment Game* atau strategi penataan lingkungan sudah sangat relevan untuk dikembangkan didunia arsitektur, khususnya pada konsep ruang luar atau lansekap. Karena dengan mengoptimisasikan *Environment Game* atau strategi penataan lingkungan kita

dapat menciptakan kualitas lingkungan yang baik, dengan optimalisasi strategi penataan lingkungan, para arsitek dapat memperdalam dan memaksimalkan teori-teori yang ada dalam konsep ruang luar atau lansekap.

B. Rekomendasi

Implementasi topik *Environment Game* ini secara nyata perlu dikembangkan pada judul Tugas Akhir sebagai perwujudan desain dari teori optics, place dan content.

DAFTAR PUSTAKA

- Cullen, G. 1971. *The Concise Townscape*. United Kingdom : Architectural Press is an imprint of Elsevier.
- Diktat Kuliah. *Arsitektur Landscape*. Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Prabawasari, V & Suparman, A. 1999. *Tata Ruang Luar 01*. Gunadarma Jakarta.
- Reality, T. 2008. *Kamus Terbaru Bahasa Indonesia*. Surabaya : Reality Publisher.
- Restyanto, Y. *Jurnal Perspektif Arsitektur Landscape Kawasan Wisata Outbond Bukit Tangkiling*. Vol.6 No.2, Desember 2011 hal.9 Universitas Palangka Raya