



**UNIVERSITAS INDONESIA**

***MINAS TIRITH, SEBUAH KOTA DALAM KISAH THE LORD  
OF THE RINGS SEBAGAI PEMBELAJARAN KOTA IDEAL***

**SKRIPSI**

**INDAH PUSPASARI  
0405050223**

**FAKULTAS TEKNIK  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
DEPOK  
JULI 2009**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

***MINAS TIRITH, SEBUAH KOTA DALAM KISAH THE LORD  
OF THE RINGS SEBAGAI PEMBELAJARAN KOTA IDEAL***

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Arsitektur**

**INDAH PUSPASARI  
0405050223**

**FAKULTAS TEKNIK  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
DEPOK  
JULI 2009**

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Indah Puspasari**

**NPM : 0405050223**

**Tanda tangan :**

**Tanggal : 10 Juli 2009**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh ;

Nama : Indah Puspasari

NPM : 0405050223

Program Studi : Arsitektur

Judul Skripsi : *Minas Tirith*, Sebuah Kota Dalam Kisah *The Lord of the Rings* Sebagai Pembelajaran Kota Ideal

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia**

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Achmad Hery Fuad, M. Eng ( )

Penguji : Prof. Ir. Triatno Judo Hardjoko, M.Sc., Ph.D ( )

Penguji : Dita Trisnawan, ST., M.Arch, STD ( )

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 10 Juli 2009

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, karunia serta segala kebaikan yang telah diberikan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur Departemen Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Ir. Achmad Hery Fuad M.Eng., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (2) Drs. Hendrajaya Isnaeni, M.Sc., selaku koordinator mata kuliah skripsi yang telah berperan serta dan memberikan semangat pada setiap pertemuan;
- (3) Prof. Ir. Triatno Judo Hardjoko, M.Sc., Ph.D dan Dita Trisnawan, ST., M.Arch, STD, selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam sidang skripsi;
- (4) orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dengan dukungan material, moral, doa, serta kasih sayang yang tak terhingga. For the prince who's in the heaven, I did it not only for me, but also for you, for them...wish you were still in here...;
- (5) Arman sebagai,,,,,,(you know who lahh...) thank you sooooo~ MUCH for  
**E-V-E-R-Y-T-H-I-N-G**  
(kalau disebutin semua bisa jadi satu skripsi sendiri!);
- (6) Rika, Dhestri, Channing, Novi, sebagai sahabat terbaik pemberi semangat, pemberi kesadaran untuk lebih baik, pemberi arti sahabat, pemberi kado dan kejutan di tiap tanggal 19 Maret, pemberi segala yang telah diberikan selama empat tahun di perkuliahan;
- (7) Dewi dan Maya, sebagai teman seperjuangan skripsi dalam kelompok pak Rifu yang sama-sama berjuang, sama-sama mendukung, sama-sama menyemangati, sama-sama kalau asistensi, terimakasih sama-sama yaa;

- (8) Lia yang telah bersedia menolong dan membantu mengedit skripsi ini. Terimakasih banyak yang sangat banyak dan sebayak-banyaknya yaa Lia..!;
- (9) para wi-dara Pusjur A'05 (kalau kata Santo bidadari Pusjur); Luki, Reni, Ama, Maya yang rajin membuka dan menjaga pusjur sebagai sarang para pembuat skripsi yang terlantar. Khusus Luki, galak ihhh..!haha..\*piss!
- (10) teman-teman A'05 lainnya; Kiki, Adi, Adit, Karin, Tyta, Ceri, Christa, Dessy, Tyas, Najjah, Elmas, Fadil, Fathur, Ihwan, Ika E, Ika T, Innes, Intan, Irma, Jo, Nia, Lena, Lita, Iril, Mimi, Omi, Nevine, Niken, Oho, Leon, Andhika, Cilla, Pujas, Rachmat, Romi, Mona, Santo, Sylva, Tezza, Wenny, Willy, Windy, Doni, dan Dilla yang selalu saling mendukung dari awal selagi masih menyandang status maba hingga status S.Ars (kec. Ihwan dan lainnya yang menghilang, semoga semua mendapatkan yang terbaik);
- (11) teman-teman di luar sana yang berada di mana-mana yang juga telah saling memberikan semangat dan doa. Sukses untuk kita semua;
- (12) Mr. Bolton, Mr. McKnight, Mr. Elton J for the greatest song and voice,,really give me never ending spirit!;
- (13) other gorgeous people who's inspiring me.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, Juli 2009

Indah Puspasari

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Indah Puspasari  
NPM : 0405050223  
Program Studi : Arsitektur  
Departemen : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

***MINAS TIRITH, SEBUAH KOTA DALAM KISAH THE LORD OF THE RINGS SEBAGAI PEMBELAJARAN KOTA IDEAL***

beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada tanggal : 10 Juli 2009  
Yang menyatakan

( Indah Puspasari )

## ABSTRAK

Nama : Indah Puspasari  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : *Minas Tirith*, Sebuah Kota Dalam Kisah *The Lord of the Rings*  
Sebagai Pembelajaran Kota Ideal

Pada film *The Lord of the Rings* banyak tempat unik dan indah, salah satunya kota *Minas Tirith* sebagai tempat tinggal manusia. Dari sini timbul ketertarikan untuk mengetahui lebih dalam tentang tempat tersebut. Dengan mempelajari lebih jauh ternyata kota ini menyerupai kota ideal pada abad 14 M – 16 M di Eropa, sehingga timbul pertanyaan sejauh mana *Minas Tirith* dapat dijadikan pembelajaran baru untuk kota ideal. Penulisan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Metode dilakukan dengan membahas teori-teori kota ideal pada abad 14 M – 16 M di Eropa dikaitkan dengan *Minas Tirith*. Hasilnya menyatakan bahwa *Minas Tirith* dapat dijadikan pembelajaran baru untuk kota ideal yang hadir seperti pada abad 14 M – 16 M di Eropa baik secara fisik dan non fisik dengan tidak melepas kota tersebut hadir di dunia dengan kisah tersendiri sehingga terdapat perbedaan-perbedaan dengan teori yang ada di dunia nyata.



## ABSTRACT

Name : Indah Puspasari  
Study Program : Architecture  
Title : Learning Ideal City from *Minas Tirith*, a City in *The Lord of the Rings* Story

In *The Lord of the Rings* movie there's many unique and beautiful places, *Minas Tirith* where the human live is one of those places. From here I interested to know more about this place. Learn more with the fact that the city is like the ideal cities on 14 BC - 16 BC in Europe, so arise the question: how far *Minas Tirith* could be a new learning of ideal city. The aim of this writing is to answer that question. Method is done with research the theories of ideal city on 14 BC - 16 BC in Europe associated with *Minas Tirith*. The result states that *Minas Tirith* can be a new learning of ideal city which presented on 14 BC - 16 BC in Europe as physical and non-physical. Without separating between *Minas Tirith* and its own story so there are some differences with the theories in the real world.

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>   | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>                             | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>  | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>   | <b>v</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>                     | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>  | <b>viii</b> |
| <b>ABSTRACT .....</b>  | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>   | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>  | <b>xii</b>  |
| <br>   |             |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>  | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....   | 1           |
| 1.2 Batasan Pembahasan .....   | 2           |
| 1.3 Tujuan Penulisan .....   | 2           |
| 1.4 Metode Pembahasan.....   | 2           |
| 1.5 Urutan Penulisan .....   | 3           |
| <br>   |             |
| <b>BAB 2 LANDASAN TEORI.....</b>   | <b>4</b>    |
| 2.1 Kota .....   | 4           |
| 2.2 Kota Ideal.....  | 6           |
| 2.3 Kemunculan Kota Ideal di Eropa pada periode <i>Renaissance</i> ..... | 7           |
| 2.4 Teori-Teori Kota Ideal yang Berkembang Di Eropa.....                 | 10          |
| 2.4.1 Teori Marcus Vitruvius Pollio .....                                | 10          |
| 2.4.2 Teori Antonio Averlino (1404-1472).....                            | 13          |
| 2.4.3 Teori Francesco di Giorgio Martini (1439-1502).....                | 14          |
| 2.4.4 Teori Buonaito Lorini (1540-1611) .....                            | 15          |
| 2.4.5 Teori Vincenzo Scamozzi (1552-1616) .....                          | 16          |
| 2.5 Dimensi Kota yang Ideal .....  | 17          |
| 2.6 Kesimpulan Teori.....  | 20          |
| <br>   |             |
| <b>BAB 3 STUDI KASUS: KOTA MINAS TIRITH.....</b>                         | <b>22</b>   |
| 3.1 Sejarah Kota <i>Minas Tirith</i> .....                               | 22          |
| 3.2 Kependudukan .....   | 25          |
| 3.3 Gaya Hidup dan Kebudayaan .....                                      | 27          |
| 3.3.1 Spiritual .....  | 27          |
| 3.3.2 Sosial.....  | 27          |

|                               |   |           |
|-------------------------------|---|-----------|
| 3.3.3                         | Perekonomian .....  | 27        |
| 3.4                           | Batas-Batas <i>Minas Tirith</i> dengan Sekitarnya.....    | 27        |
| 3.4.1                         | <i>The Plennor</i> .....                                  | 27        |
| 3.4.2                         | <i>The White Mountains</i> .....                          | 28        |
| 3.4.3                         | <i>Anduin Riverbanks</i> .....                            | 29        |
| 3.5                           | Tata Fisik Kota <i>Minas Tirith</i> .....                 | 29        |
| 3.5.1                         | Tempat-Tempat Penting di <i>Minas Tirith</i> .....        | 29        |
| 3.5.2                         | Sistem Tata Air .....                                     | 38        |
| 3.5.3                         | Jalan .....   | 38        |
| 3.5.4                         | Perlindungan dan Pertahanan .....                         | 39        |
| <b>BAB 4 ANALISIS .....</b>   |   | <b>42</b> |
| 4.1                           | <i>Minas Tirith</i> ditinjau dari Kriteria Non Fisik..... | 42        |
| 4.2                           | <i>Minas Tirith</i> ditinjau dari Kriteria Fisik .....    | 44        |
| 4.3                           | Peperangan yang Dialami Kota <i>Minas Tirith</i> .....    | 51        |
| <b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b> |   | <b>53</b> |
| <b>DAFTAR REFERENSI .....</b> |   | <b>54</b> |
| <b>DAFTAR ISTILAH .....</b>   |   | <b>57</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>         |   | <b>58</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|              |   |    |
|--------------|---|----|
| Gambar 2. 1  | Contoh kota benteng berbentuk persegi dan pentagonal .....                    | 9  |
| Gambar 2. 2  | Rencana kota oleh Averlino: Sforzinda .....                                   | 13 |
| Gambar 2. 3  | Rencana kota ideal oleh Franceso.....   | 14 |
| Gambar 2. 4  | Rencana kota ideal oleh Franceso pada daerah pegunungan .....                 | 14 |
| Gambar 2. 5  | Rencana kota ideal oleh Lorini, 1592 .....                                    | 15 |
| Gambar 2. 6  | Palma Nouva .....   | 16 |
| Gambar 2. 7  | Foto udara Palma Nouva.....   | 17 |
|              |   |    |
| Gambar 3. 1  | Daerah sekitar <i>Mnas Tirith</i> .....                                       | 23 |
| Gambar 3. 2  | <i>Minas Tirith</i> dan <i>Mount Mindolluin</i> .....                         | 24 |
| Gambar 3. 3  | Perspektif <i>Minas Tirith</i> dari atas.....                                 | 24 |
| Gambar 3. 4  | Beberapa Ragam Tanda Tempat Produksi.....                                     | 26 |
| Gambar 3. 5  | <i>The Plennor, White Mountain, Anduin River</i> .....                        | 28 |
| Gambar 3. 6  | <i>Harlond</i> dan Sungai <i>Anduin</i> .....                                 | 29 |
| Gambar 3. 7  | Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Satu <i>Minas Tirith</i> .....       | 30 |
| Gambar 3. 8  | Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Dua <i>Minas Tirith</i> .....        | 31 |
| Gambar 3. 9  | Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Tiga <i>Minas Tirith</i> .....       | 32 |
| Gambar 3. 10 | Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Empat <i>Minas Tirith</i> ..         | 33 |
| Gambar 3. 11 | Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Lima <i>Minas Tirith</i> ....        | 34 |
| Gambar 3. 12 | Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Enam <i>Minas Tirith</i> ...         | 35 |
| Gambar 3. 13 | Tingkat Tujuh <i>Minas Tirith</i> , Digunakan Rakyat pada Acara Tertentu..... | 36 |
| Gambar 3. 14 | <i>The Fountain</i> dan <i>White Tree</i> .....                               | 37 |
| Gambar 3. 15 | Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Tujuh <i>Minas Tirith</i> ...        | 37 |
| Gambar 3. 16 | Contoh Jalan Berupa Gang di Antara Bangunan.....                              | 38 |
| Gambar 3. 17 | Beberapa Jalan Utama di Kota <i>Minas Tirith</i> .....                        | 39 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 18 Potongan Tempat Pengintaian pada <i>Outer Wall</i> .....                         | 39 |
| Gambar 3. 19 <i>Inner Wall</i> pada Tingkat Empat.....  | 39 |
| Gambar 3. 20 <i>The Ramberaid</i> dan Senjata Besar.....                                      | 40 |
| Gambar 3. 21 <i>The Ramberaid</i> .....   | 40 |
| Gambar 3. 22 <i>The Great Gate</i> dari Luar dan dari Dalam.....                              | 40 |
| Gambar 3. 23 <i>Wide Court</i> dan Patung Kesatria Berkuda.....                               | 41 |
| Gambar 3. 24 Peletakkan Gerbang di Tiap Tingkat Kota <i>Minas Tirith</i> .....                | 41 |
| <br>  |    |
| Gambar 4. 1 Denah Kota <i>Minas Tirith</i> yang Simetris .....                                | 45 |
| Gambar 4. 2 Denah Kota <i>Minas Tirith</i> dan Benteng-Benteng di Dalamnya .....              | 46 |
| Gambar 4. 3 Denah Kota <i>Minas Tirith</i> dan Alur Jalan Melalui Tiap Gerbang ....           | 47 |
| Gambar 4. 4 Salah Satu Rancangan Kota Ideal oleh Francesco di Daerah<br>Pegunungan .....      | 48 |
| Gambar 4. 5 Jalan Utama pada Kota <i>Minas Tirith</i> .....                                   | 48 |
| Gambar 4. 6 <i>Minas Tirith</i> dengan Pegunungan <i>Mindolluin</i> di Belakangnya .....      | 49 |
| Gambar 4. 7 Runtuhnya Dinding <i>Minas Tirith</i> Akibat Serangan Lawan .....                 | 51 |
| Gambar 4. 8 Persenjataan yang Digunakan Lawan untuk Menjatuhkan <i>Minas<br/>Tirith</i> ..... | 51 |

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*“For the fashion of Minas Tirith was such that it was built on seven levels, each delved into the hill, and about each was set a wall, and each wall was a gate. A strong citadel it was indeed, and not to be taken by a host of enemies, if there were any within that could hold weapons. Pippin gazed in growing wonder at the great stone city, vaster and more splendid than anything that he had dreamed of.”* (Tolkien, 1966, hal 5-6)

Paragraf di atas adalah penggalan deskripsi dari kota *Minas Tirith*, sebuah kota yang hadir dalam kisah besar berjudul *The Lord of the Rings – The Return of the King*. Dikarang oleh J. R. R. Tolkien (1892-1973), seorang penulis yang mendalami bahasa Inggris *Old-English* dan juga *Middle-English*.

Kisah pada *The Lord of the Rings* yang Tolkien karang terinspirasi dari karya-karya penulisan di jaman *Old-English* dan *Middle-English*. Dari sana kemudian ia menciptakan dunia baru dalam karyanya yang dinamai dengan *Middle-Earth*, dunia yang kisahnya dipenuhi oleh kaum manusia, *elves*, *dwarve*, *troll*, *orc*, dan *hobbit* (Chandra, 2004). Tidak hanya itu, Tolkien yang senang dalam mendalami sejarah serta bahasa Eropa kuno menjadikan hal tersebut sebagai inspirasi utama dalam semua karyanya. Bila melihat film *The Lord of the Rings* maka banyak sekali tempat-tempat unik dan indah yang tampaknya seperti bisa mencerminkan makhluk atau kaum yang tinggal di dalamnya yang salah satunya adalah kota *Minas Tirith* sebagai tempat tinggal untuk kaum manusia.

*Minas Tirith* sebagai sebuah kota yang dideskripsikan oleh si pengarang begitu sempurna dan tidak seperti kota-kota pada umumnya serta visualisasi yang begitu indah dari filmnya bagaikan kota yang benar-benar hadir dalam kehidupan nyata.

Keunikan dari kota ini ternyata memiliki kemiripan dengan kota ideal yang hadir di Eropa pada abad ke 14 M – 16 M. Dari sini maka muncul pertanyaan dari penulis apakah kota ini hanya sebuah kota sebagai latar belakang sebuah kisah? Apakah kota ini bisa dijadikan sebuah pembelajaran yang baru dalam hal kota ideal? **Sejauh mana kota *Minas Tirith* dapat dijadikan sebagai pembelajaran sebuah kota yang ideal seperti pada abad 14 M - 16 M di Eropa?**

### **1.2 Batasan Pembahasan**

Dalam penulisan skripsi ini masalah dibatasi pada unsur-unsur kota yang ada di pada kota *Minas Tirith* serta melihat dan menelaah kota *Minas Tirith* melalui beberapa teori mengenai kota ideal di Eropa abad 14 M - 16 M. Sehingga hal-hal yang dibahas menyinggung tentang kota *Minas Tirith* dikaitkan dengan teori yang didapat dan dengan tidak membahas kisah dari *The Lord of the Rings* itu sendiri.

### **1.3 Tujuan Penulisan**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melihat sejauh mana kota *Minas Tirith* dapat dijadikan pembelajaran sebagai sebuah kota yang ideal seperti pada abad 14 M - 16 M di Eropa. Sehingga akan diketahui sejauh mana kota *Minas Tirith* dapat dijadikan sebagai sebuah pembelajaran baru untuk kota yang ideal.

### **1.4 Metode Pembahasan**

Metode dalam penulisan skripsi ini adalah melalui tinjauan teori mengenai kota ideal di Eropa pada abad 14 M – 16 M serta pembahasan kota *Minas Tirith* yang terdapat di dalam buku, jurnal, film, dan juga internet. Studi literatur, data dari internet serta film berupa video juga dimanfaatkan untuk mengumpulkan data untuk keperluan studi kasus. Metode pendekatan masalah akan dilakukan dengan cara menelaah teori yang berlaku dalam kota ideal di Eropa pada abad 14 M – 16 M dengan mengaitkannya yang ada di dalam kota *Minas Tirith*.

## 1.5 Urutan Penulisan

Skripsi ini terbagi atas lima bab sebagai berikut:

### BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang akan ketertarikan dengan kota *Minas Tirith* yang kemungkinan dapat dijadikan sebagai pembelajaran kota yang ideal seperti pada abad 14 M – 16 M di Eropa, batasan pembahasan, tujuan penulisan, dan metode pembahasan.

### BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung penulisan skripsi. Teori ini terkait mulai dari pengertian kota ideal dengan diawali penjabaran kota dan ideal, awal kemunculan kota ideal di Eropa di abad 14 M - 16 M atau juga dikenal sebagai periode *Renaissance* serta penjelasan singkat mengenai *Renaissance* itu sendiri, teori-teori kota ideal yang berkembang di Eropa pada periode *Renaissance* di abad 14 M – 16 M oleh Vitruvius, Antonio Averlino, Francesco Martini, Buonaito Lorini, dan Vincenzo Scamozzi, dimensi kota yang ideal, dan yang terakhir adalah kesimpulan dari penjabaran teori.

### BAB 3 STUDI KASUS: KOTA *MINAS TIRITH*

Bab ini menjelaskan tentang studi kasus yang diangkat berupa pemaparan dan pembahasan lebih lanjut tentang kota *Minas Tirith*.

### BAB 4 ANALISIS

Bab ini akan menelaah kota *Minas Tirith* dengan teori-teori kota yang telah dibahas sebelumnya.

### BAB 5 KESIMPULAN

Bab ini merupakan uraian kesimpulan dari jawaban terhadap pertanyaan skripsi.



## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kota**

Tempat tinggal manusia berkembang sejalan dengan berkembangnya populasi dan cara hidup manusia. Ketika dahulu pada jaman purba manusia hanya memerlukan goa untuk berteduh, ia tidak perlu memikirkan tata letak dan hal-hal yang diperlukan untuknya hidup karena sudah disediakan alam. Namun sejalan dengan berkembangnya populasi manusia, kebutuhan akan tempat tinggal dan melakukan aktivitas lainnya meningkat.

Kehidupan manusia yang nomaden mulai bergeser menjadi kehidupan yang menetap. Tidak lagi hanya bergantung dengan alam, manusia mulai mencari tempat tinggal yang baik untuk memenuhi segala kebutuhannya. Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup sendiri, oleh karenanya, dalam hidup menetap tersebut, manusia membentuk kelompok yang lambat laun berkembang. Tempat hidup dari kelompok inilah yang pada akhirnya akan membentuk sebuah kota. Manusia yang hidup berkelompok membentuk masyarakat selalu menginginkan untuk dapat tinggal dan hidup dengan baik, nyaman, bahkan sebisa mungkin tempat tersebut sempurna tanpa adanya kekurangan.

Watt (1973) dan Stearns dan Montag (1974) mengemukakan pengertian sebuah kota sebagai suatu areal dimana terjadi pemusatan penduduk dengan kegiatannya, tempat konsentrasi penduduk, dan juga pusat aktivitas perekonomian seperti industri, perdagangan, dan jasa yang memiliki pengaruh terhadap lingkungan fisik seperti iklim serta juga tergantung kepada perencanaannya (Irwan, 2005).

Dalam kamus Meriam Webster, *city* atau kota diartikan sebagai “*an inhabited place of greter size, population, or importance than a town or village*. Sedangkan dalam buku *The City Shaped*, disebutkan bahwa ada sembilan pengertian dari kota (Kostof, 1991);

1. *City is a place where a certain energized crowding of people takes place*  
Kota tidak hanya ditentukan dari ukuran atau jumlah penduduknya melainkan dari kepadatannya. Karenanya, kota-kota pada zaman pra-industri merupakan negara yang terpusat dimana memiliki peraturan untuk menjaga kotanya agar tidak rusak sebagai akibat dari kepadatan di dalamnya.
2. *Cities come in cluster*  
Sebuah kota tidak akan ada tanpa disertai kota yang lain. Sehingga sebuah kota akan membutuhkan kota lainnya untuk menunjukkan keberadaannya.
3. *City is a place that have some physical circumscription*  
Kota adalah tempat yang memiliki batas fisik, baik dari material atau secara simbol untuk membatasi siapa yang berhak di dalamnya dan siapa yang tidak. Menurut J. F. Sobery (1776), “*A city without walls is not a city*”.
4. *City is a place where there is a specialized differentiation of work*  
Kota adalah tempat dimana manusianya dengan berbagai kegiatan dan pekerjaan menyebabkan kekayaan yang diperoleh tiap individu tidak sama. Perbedaan ini menimbulkan hierarki sosial; yang kaya lebih berkuasa dibandingkan yang miskin. Heterogenitas akan selalu ada pada setiap kota.
5. *City is a place favored by a source of income*  
Kota adalah tempat yang disokong sumber pemasukannya yang dipengaruhi dalam hal perdagangan, pertanian, sumber daya alam, letak geografis sebagai potensi, bahkan juga dapat bersumber dari manusianya sendiri.
6. *City is a place that must rely on written records*  
Kota adalah suatu tempat yang memiliki peraturan di dalamnya yang dapat memerintah penduduknya, menentukan hak kepemilikan akan suatu hal, bahkan menghitung jumlah kekayaan yang dimiliki.
7. *City is a place that are intimately engaged with its countryside*  
Kota adalah tempat yang memiliki hubungan dekat dengan kota-kota di sekitarnya baik itu dalam hal melayani atau pun melindungi dari ancaman.
8. *City is a place distinguished by some kind of monumental definition*  
Kota tidak hanya tersusun atas residensial saja sebagai tempat tinggal, namun juga terdapat bangunan publik sebagai tempat interaksi para manusia di

dalamnya. Tempat publik ini pada umumnya menjadi sebuah *landmark* yang turut memberikan identitas pada sebuah kota.

#### 9. *City is a place made up of buildings and people*

Setiap kota memiliki cerita tersendiri di dalamnya. Pada dasarnya isi dari kota sebagai tempat tinggal adalah bangunan dan manusia, perbedaannya ialah bagaimana masyarakat di dalamnya membentuk kota itu sendiri.

Dilihat dari pengertian di atas, maka pengertian kota bukan hanya tentang kondisi fisik saja, namun segala hal yang terjadi di dalamnya serta hal-hal yang menghubungkan dengan yang ada di sekitarnya yang tidak lepas dari faktor manusia di dalamnya. Definisi kota secara tepat dengan penjelasan yang singkat sulit ditentukan, namun kota sering kali dikaitkan dengan hal-hal seperti kota kembang, kota pahlawan, kota metropolitan, kota ideal dan istilah-istilah lainnya. Dalam hal ini kota memiliki nilai dan kompleksitas tersendiri sesuai dengan kata di belakangnya sebagai penjelasnya.

### 2.2 Kota Ideal

Kota ideal terdiri dari dua kata, yakni kota dan ideal. Pengertian dari kota telah dijelaskan sebelumnya. Sedangkan dalam kamus Webster's Online pengertian ideal sebagai kata sifat (*adjective*) memiliki arti: 1) *Conforming to an ultimate standard of perfection or excellence; embodying an ideal*; 2) *Represented in the abstract rather than as they really are*; 3) *Constituting or existing only in the form of an idea or mental image or conception*; 4) *Of or relating to the philosophical doctrine of the reality of ideas*. Sedangkan pengertian ideal sebagai kata benda (*noun*) berarti: 1) *The idea of something that is perfect; something that one hopes to attain*; 2) *Model of excellence or perfection of a kind; one having no equal*.

Ideal secara umum berarti sempurna dan sesuai. Ideal yang dikaitkan dalam konteks kota menyangkut hal-hal yang ada pada sebuah kota, apakah kota tersebut sempurna dan sesuai sebagai tempat manusia yang heterogen untuk berkehidupan dan berkegiatan di dalamnya.

Kota ideal yang Bahasa Inggrisnya adalah *ideal city* dalam Encyclopedia memiliki pemaknaan; “*City existing as an idea or an archetype, conceived as perfect, or as an object to be aimed at as a standard of excellence.*” Sementara itu, Plato juga mendefinisikan kota ideal, yakni:

*“The ideal city was one which mirrored the cosmos, on the one hand, and the individual on the other. It was a form of social and political organization that allowed individuals to maximize their potentialities, serve their fellow citizens, and live in accordance with universal laws and truths”* (London, 2000).

Dalam tulisannya, Plato menjelaskan bahwa kota ideal dicapai dari pemerintahan di dalam kota tersebut, kepada siapa masyarakat di dalamnya dapat berpegang, apakah Tuhan, raja, atau dengan menghargai sesama manusia dengan dasar agar kehidupan di dalamnya dapat berjalan dengan sempurna. Selain itu, masyarakat di dalamnya harus mendapatkan kebebasan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dengan berdasarkan aturan yang ada.

Dari pengertian-pengertian tersebut maka bisa disimpulkan bahwa kota ideal bukanlah hanya sebuah benda mati yang sempurna karena kesempurnaan itu dicapai dengan adanya hubungan antar manusia dan kehidupan lainnya, serta memiliki organisasi yang dapat memudahkan warganya untuk mengembangkan potensinya dan hidup bersama sesuai dengan nilai kemanusiaan dan kebenaran. Kota ideal juga merupakan kota yang tidak memiliki kekurangan namun juga tidak berlebihan di mana masyarakat di dalamnya dapat selalu merasa nyaman dan dapat terwadahi sesuai dengan apa pun yang dikerjakannya tanpa mengganggu atau pun merusak hal lain yang berada di sekitarnya termasuk alam semesta.

### **2.3 Kemunculan Kota Ideal di Eropa pada periode *Renaissance***

*Renaissance* adalah suatu periode di Eropa dengan ditandai seolah melahirkan kembali jaman Romawi dan Yunani yang hadir di abad sebelum Masehi terutama dengan melalui unsur seninya. Oleh karena itu pada periode *Renaissance* ini juga dikenal sebagai zaman keemasan seni karena banyak karya seni luar biasa yang

dilahirkan dari seniman besar seperti dari Leonardo Da Vinci, Michelangelo serta Raphael (Hwa, 1995). *Renaissance* ini berawal di Italia pada abad 14 M - 16 M dan menyebar hingga ke Inggris, Perancis, dan negara-negara di Eropa lainnya (Morris,1994). Masa-masa *Renaissance* ini juga merupakan masa penerangan dari periode sebelumnya yaitu *Middle Ages* pada abad 10 M hingga awal abad 14 M yang dipenuhi dengan sistem feodalisme dan juga peperangan (Alchin, 2008).

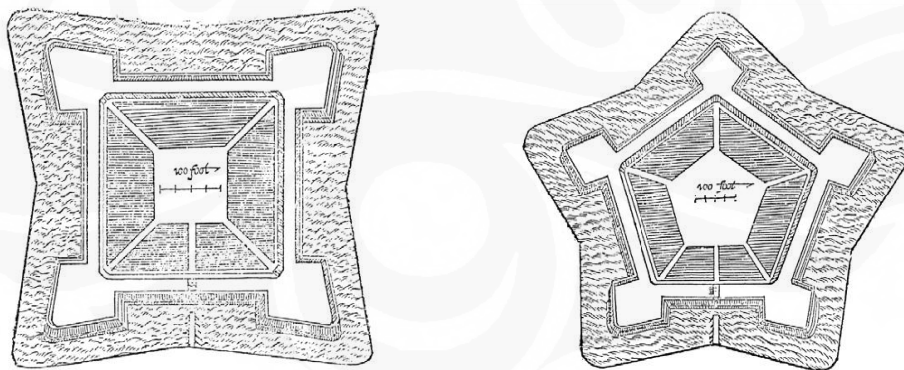
Berabad-abad dari perpindahan penduduk yang luar biasa dan juga perang yang terjadi di Eropa pada jaman *Middle Ages* di abad 10 M -14 M memberikan peluang pemimpin dalam istana sebagai posisi yang mendominasi. Ia dapat mengumpulkan kekuatan manusia atau masyarakatnya untuk membangun istana atau pun pertahanan yang bertujuan untuk melindungi kehidupan di kotanya (Rasmussen, 1951). Dengan kekuasaan sebagai pemimpin yang dimiliki, maka ia dapat menentukan lokasi atau tempat yang baru untuk dijadikan kotanya. Latar belakang dari penentuan lokasi tersebut dapat dipengaruhi dari berbagai hal seperti alasan dari segi keamanan, politik, atau pun hanya untuk membentuk kolonisasi biasa. Kota ini nantinya tidak hanya dapat terlindungi dari serangan saja namun juga dapat memberikan arti atas kehadirannya.

Kehidupan dari kotanya lebih bergantung kepada pertanian dan kerajinan tangan, sangat berbeda jauh dengan kota-kota modern yang komersil. Perdagangan atau pun perekonomian dipegang oleh raja. Keadilan dan hak-hak warganya pun turut ditentukan oleh raja sebagai pemimpin. Hal ini tidak menjadi masalah besar bagi masyarakatnya karena kehidupan mereka yang sederhana dan tidak komersil, mereka lebih mementingkan hidup setelah mati dibandingkan hidup secara duniawi. Hal ini lah yang menyebabkan gereja sebagai hal terpenting selain istana. Gereja saat itu sebagai sarana penghibur lara dan sebagai tempat untuk memberikan harapan bagi masyarakat awam yang tinggal di kota tersebut.

Namun dengan seiring berjalannya waktu, komersialitas meningkat dan menjadi hal yang dominan. Rakyat sebagai masyarakat biasa menjadi lebih sadar akan kekuatan individu dan merasa tumbuh secara bebas baik dalam hal duniawi atau

pun spiritual. Mereka tidak lagi menerima hidup sesudah mati sebagai dasar dari makna kehidupan, mereka lebih menginginkan dan memikirkan untuk hidup di tempat ia berada di saat itu juga. Dari sana lah maka timbul keinginan untuk menciptakan kota yang ideal, tidak hanya sebagai latar belakang dari gereja atau pun perbesaran dari istana tetapi sebagai kebebasan dan perlindungan secara keseluruhan untuk masyarakat umum di dalamnya, terlindungi dengan baik dari segala ancaman dan serangan (Rasmussen, 1951).

Senjata-senjata baru yang diikuti dengan penemuan mesiu menimbulkan masalah yang tidak biasa pada kota-kota di jaman *Middle Ages*. Sebelum kedatangan mesiu dan meriam, kota-kota dapat dilindungi dengan pagar atau tembok. Selanjutnya, ditemukan pula senjata api yang dapat melayang, sehingga kota pun belajar untuk meletakkan menara dan benteng yang disesuaikan dengan benteng pertahanan utama. Benteng-benteng diletakkan di sudut-sudut. Dari sini maka akan ada kemungkinan untuk dapat terkena serangan pada sisi-sisi kota. Maka dengan cepat ditemukan bahwa bentuk persegi yang paling lemah untuk dijadikan pertahanan. Dipelajari juga bahwa bentuk segi lima lebih baik dibandingkan persegi, dan segi enam jauh lebih baik lagi. Tetapi dari kesemua itu, bentuk terbaik batas luar kota pertahanan adalah berupa segi banyak dengan benteng di hampir tiap sudutnya. Kota yang belajar dalam pertahanan inilah yang masuk dalam periode *Renaissance*. Mereka telah belajar banyak dalam perlindungan dan pertahan sehingga menjadi sebuah kota yang ideal sebagai tempat tinggal yang mampu melindungi dari serangan luar (Rasmussen, 1951; Morris, 1994).



Gambar 2. 1 Contoh kota benteng berbentuk persegi (kiri) dan pentagonal (kanan)

Sumber: Tjoe, Salim, Ling, Lai. *The Geometry of War.pdf*

Kota-kota ideal pada jaman *Renaissance* ini digambarkan selain dengan bentuknya yang persegi banyak dengan perlindungan berupa benteng di hampir tiap sudutnya, juga digambarkan dengan kesimetrisannya. Pemanfaatan dari tapak dan bentuk ditujukan untuk melambangkan keteraturan dan memperkuat kekuasaan serta kekuatan di dalamnya. Keruangannya terbagi secara simetris menjadi kanan dan kiri yang juga melambangkan organisasi pemerintahannya yang seadil mungkin dan teratur. Kesimetrisan ini juga dipengaruhi oleh penghormatan terhadap alam semesta yang dipelajari dari bentuk tubuh makhluk hidup yang simetris (Lynch, 1981).

Dari penjelasan tersebut maka dapat disampaikan bahwa kota ideal adalah sebuah wadah untuk warga di dalamnya yang dapat memberikan rasa aman dan memberikan kebebasan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Ditambah dengan adanya unsur keteraturan dan kesimetrisan untuk harmonisasi dengan alam semesta, serta pertahanan dan perlindungan untuk keberlangsungan hidup masyarakat di dalamnya.

#### **2.4 Teori-Teori Kota Ideal yang Berkembang Di Eropa**

Banyak teori-teori tentang kota yang ideal berkembang di Eropa pada periode *Renaissance* di abad 14 M-16 M. Sebelum periode tersebut, seorang arsitek yang hidup di jaman Romawi pada masa kekaisaran Augustus bernama Marcus Vitruvius Pollio membuat banyak tulisan tentang teori arsitektur serta hal-hal yang berhubungan dengan perancangan kota. Kumpulan tulisan yang ia buat tersebut menjadi teori pertama dalam arsitektur yang bernama *De Architectura* atau yang kini lebih dikenal dengan *The Ten Books on Architecture* (Onians, 1988). Tulisan yang menjadi teori ini memberikan banyak inspirasi dan dikatakan sebagai ‘temuan’ penting dalam perkembangan arsitektur di Eropa pada abad-abad selanjutnya termasuk di periode *Renaissance* (Morris, 1994).

##### **2.4.1 Teori Marcus Vitruvius Pollio**

Vitruvius mengatakan ada enam dasar utama arsitektur yaitu (Vitruvius, 1960.):

a. *Order*

Keteraturan memberikan ukuran suatu karya yang dipertimbangkan secara terpisah juga secara simetris teratur untuk proporsi keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk penyesuaian terhadap kuantitas.

b. *Arrangement*

Mencakup dalam peletakan elemen-elemen di tempat yang tepat sehingga efek keindahannya dapat timbul sesuai dengan karakter karya tersebut. Ekspresi ini terlihat dari penggambaran denah, tampak dan perspektif.

c. *Eurythmy*

Adalah keindahan dan kecocokan dalam penyesuaian tiap elemen. Seperti ketika suatu tinggi elemen dicocokkan dengan lebar, lebar dicocokkan dengan panjang. Dengan kata lain adalah keserasian tiap elemen.

d. *Symmetry*

Merupakan kesesuaian yang tepat antara elemen-elemen suatu karya, hubungan antar elemen yang berbeda hingga secara keseluruhannya sesuai dengan bagian yang telah menjadi standar.

e. *Propriety*

Kesempurnaan yang hadir ketika suatu karya yang dibangun sesuai dengan prinsip-prinsip yang ada berdasarkan atas peraturan, penggunaan, dan alam.

f. *Economy*

Merupakan ketepatan dalam mengatur material dan lokasi agar biaya sehemat mungkin dan berimbang.

Selain dasar-dasar tersebut, Vitruvius juga menjelaskan bahwa untuk membangun kota benteng ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Hal yang terpenting adalah lokasi yang sehat, serta air dan sumber makanan. Lokasi sehat ini dijelaskan olehnya bahwa pada umumnya adalah daerah yang tinggi, tidak berkabut atau dingin yang berlebihan, iklim yang tidak panas atau dingin, melainkan beriklim sedang, selebihnya juga tidak berawa di sekelilingnya.

*“When the morning breezes blow toward the town at sunrise, if they bring with them mists from marshes and, mingled with the mist, the poisonous*



*breath of the creatures of the marshes to be wafted into the bodies of the inhabitants, they will make the site unhealthy.” (Vitruvius, 1960, hal 17)*

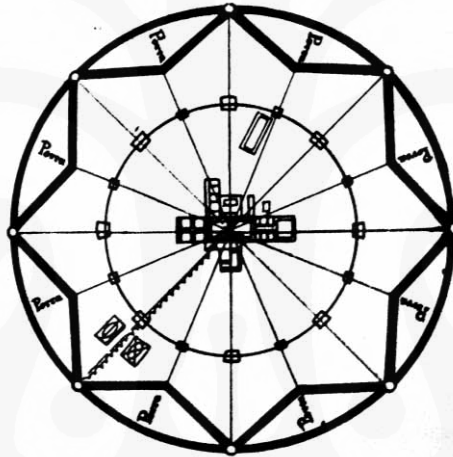
Setelah memastikan unsur-unsur kesehatan serta memilih daerah sekitar yang dapat mensuplai makanan – baik dengan jalur darat ataupun sungai, hal lain yang dilakukan adalah menempatkan pondasi untuk menara dan dinding kota. Dengan menggali ke bagian bawah yang solid dan menempatkannya di sana, sedalam yang dianjurkan dan diperlukan. Untuk ketebalan dinding setidaknya dapat dilewati dua orang bertemu di atasnya tanpa gangguan, dan juga tidak akan rusak termakan oleh waktu. Sedangkan menara dengan bentuk melingkar atau poligonal di tempatkan di sekitar dinding untuk melawan musuh yang akan menyerang.

Bila kota sudah dianggap terlindungi dari ancaman, selanjutnya adalah pembagian rumah di dalam tembok kota dan mengatur jalan-jalan dan gang dengan memperhatikan kondisi iklim khususnya angin karena angin bisa membawa penyakit atau udara yang tidak sehat. Untuk menghindari angin tersebut, maka peletakkan jalan dan gang di dalam kota berada di seperempat antara dua mata angin yang sejalur. Dengan begitu, angin tidak berhembus langsung di jalan dan ke rumah. Vitruvius juga menjelaskan tentang peletakkan bangunan publik dalam kota. Dikatakannya bahwa tempat-tempat publik seperti kuil, pusat pemerintahan, atau pun pasar sebaiknya berada di bagian tengah kota.

Dalam rancangan Vitruvius mengandalkan bentuk simetris. Prinsip yang harus diketahui adalah tentang proporsi, yaitu kesesuaian antara ukuran suatu unsur dengan bagian yang telah menjadi standar keseluruhan. Tanpa adanya kesimetrisan dan proporsi, maka tidak akan ada asas dalam perancangan; bila tidak ada hubungan yang tepat antar unsur, manusia bisa menyusunnya dengan sesukanya. Konsep simetris dan proporsi ini didapat dari tubuh manusia yang juga memilikinya. Oleh karena itu, karena alam telah merancang tubuh manusia hingga ke seluruh bagiannya memiliki proporsi yang tepat, menunjukkan bahwa pada zaman tersebut memiliki alasan mengapa rancangan yang baik pada tiap bagian yang berbeda harus tepat simetris juga hubungannya secara menyeluruh.

#### 2.4.2 Teori Antonio Averlino (1404-1472)

Averlino menggambarkan kota idealnya dalam *Trattato d'Architectura* pada tahun 1457-1464. Kota ideal yang ia buat bernama Sforzinda namun hanya sebagai teori saja tanpa direalisasikan. Dasar dari perencanaan kota ini yang ia buat terdiri dari dua persegi ditumpuk yang salah satunya di putar namun sudutnya memiliki jarak yang sama jauh sehingga membentuk bintang bersudut delapan dalam garis lingkaran (Morris,1994). Gambaran dasar perencanaan tersebut menyerupai *ancient magic sign* yang masih digunakan pada jaman *Renaissance* sebagai diagram keterhubungan empat kualitas *Aristotelian* yakni kelembapan, kekeringan, dingin, dan panas. Penggunaan konsep ini salah satunya juga dikarenakan ketertarikan Averlino akan *magic* dan juga astrologi (Kostof, 1991).



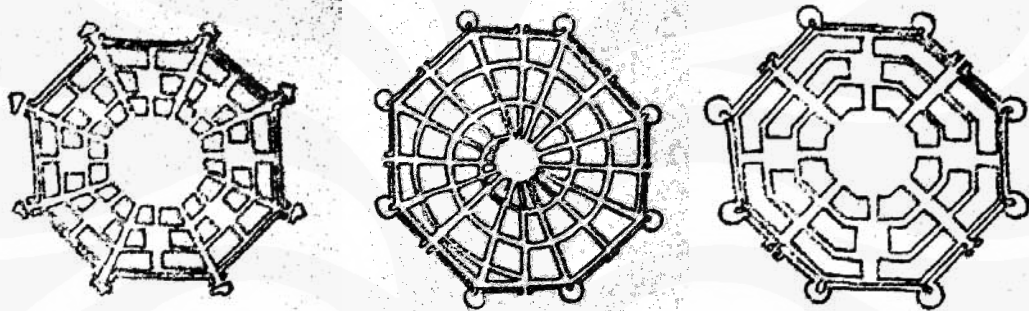
Gambar 2. 2 Rencana kota oleh Averlino: Sforzinda

Sumber: Morris, A.E.J, *History of Urban Form*

Dari bagian tengah sebagai pusat terdapat enam jalur menuju garis lingkaran terluar, salah satu garis tersebut mengambil dari jalur pipa di bawah tanah yang menuju garis lingkaran luar. Jalan berbentuk lingkaran yang berada di tengah menghubungkan *square* sekunder, terletak pada perpotongan dengan enam jalur yang diperuntukkan pasar dan gereja. Gerbang dari kota ini berada di tiap sudut dalam bintang, sedangkan pada sudut luar diletakkan menara-menara pengawas. Pusat dari kota ini meliputi tiga *square* terpisah yang salah satunya terdapat katedral dan istana raja, sedangkan ke dua *square* lainnya sebagai pasar dan toko (Kostof,1991; Morris,1994).

### 2.4.3 Teori Francesco di Giorgio Martini (1439-1502)

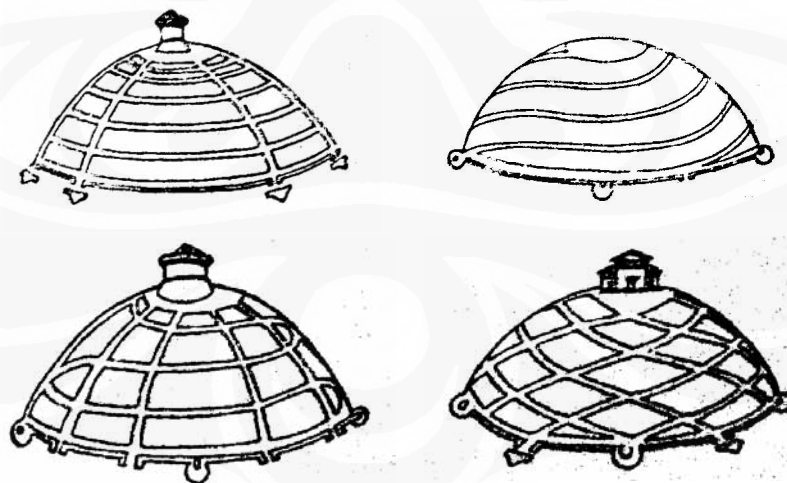
Francesco adalah insinyur yang mendalami militer. Rancangan yang dibuatnya berdasarkan isu perlindungan dan pertahanan kota. Unsur utama rancangannya ialah berupa bentuknya yang segi banyak dengan menara pengawas di sudutnya serta *square* yang berada di tengah, dan di antara area tersebut adalah jalan serta beberapa *square* kecil. Sedangkan peletakkan bangunan mengikuti bentuk yang tercipta dari jalan-jalan secara geometris yang ada. Peletakkan gerbang kota dan benteng berada di garis batas terluar kota dengan cara berselingan (Kostof, 1991).



Gambar 2. 3 Rencana kota ideal oleh Francesco

Sumber: Rasmussen, Steen. *Towns and Buildings*

Ia juga memberikan contoh rancangan kota yang berada di pegunungan. Bagian gunung ia anggap sebagai setengah bola dan jalan-jalan yang dibentuk melapisi permukaannya secara mengelilingi. Pada bagian puncaknya merupakan pusat dari kota seperti istana atau ruang publik kota (Rasmussen, 1951).

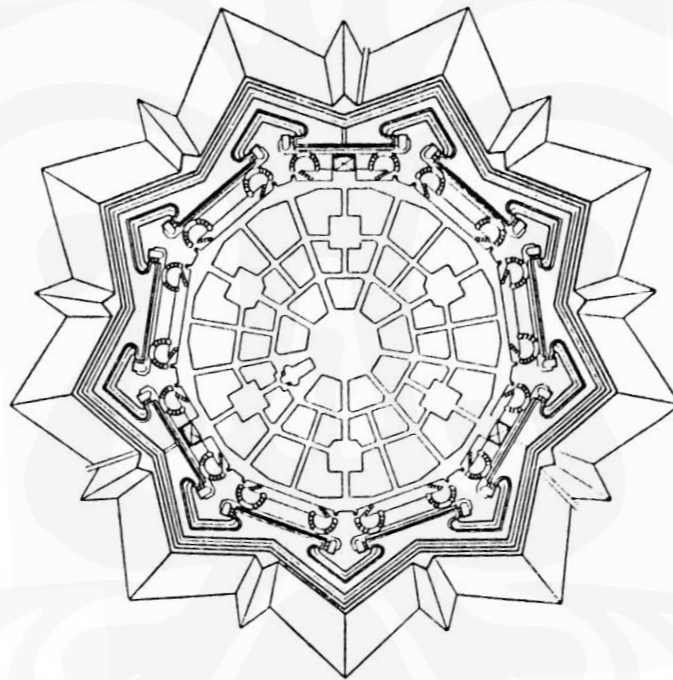


Gambar 2. 4 Rencana kota ideal oleh Francesco pada daerah pegunungan

Sumber: Rasmussen, Steen. *Towns and Buildings*

#### 2.4.4 Teori Buonaito Lorini (1540-1611)

Buku yang membahas kota ideal rancangannya bernama *Delle Fortificatione Libri Cinque*. Pada rancangannya ini ia menggambarkan kota yang menojolkan sisi pertahanannya dengan bentuknya yang berupa sembilan sisi di garis terluar kota (Rasmussen, 1951). Pada kesembilan sudut kota bagian luar ini direncanakan sebagai menara pengintaian yang juga sebagai tempat perlawanan utama. Sedangkan gerbang masuk kota terdiri dari tiga buah yang berada di sisi dalam. Jalan di dalam kota ini berbentuk radial menuju *square* yang berada di tengah lingkaran sebagai pusat kota. Sedangkan bangunan di dalam kotanya mengikuti pola yang tercipta dari jalan dengan tambahan enam *square* kecil.



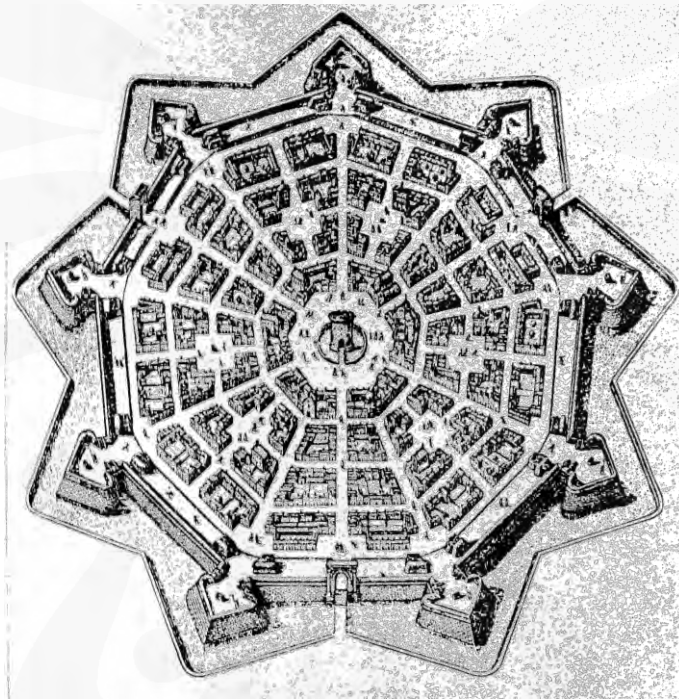
Gambar 2. 5 Rencana kota ideal oleh Lorini, 1592

Sumber: Morris, A.E.J, History of Urban Form

Keunggulan dari teori yang ia buat ini adalah adanya jarak yang cukup jauh dari garis batas terluar kota menuju ke dalam bagian kotanya itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar bisa menghindari serangan meriam musuh dari luar batas kota (Morris,1994).

#### 2.4.5 Teori Vincenzo Scamozzi (1552-1616)

Scamozzi merupakan yang paling berbeda dengan teori-teori kota ideal pada periode *Renaissance* lainnya karena ide dialah yang benar-benar diwujudkan dalam dunia nyata, tidak hanya sebagai teori saja tanpa realisasi. Kota yang berdasarkan idenya ini bernama Palma Nouva yang berada di Venice, Italia (Morris,1994).



Gambar 2. 6 Palma Nouva

Sumber: Rasmussen, Steen. *Towns and Buildings*

Sama halnya dengan teori-teori sebelumnya, konsep dari rancangan kota ini adalah sebagai kota benteng yang mampu melindungi kehidupan di dalamnya dari serangan luar. Hal ini diwujudkan olehnya dengan membentuk kota benteng berupa segi banyak yang memiliki sembilan sisi dan tiga gerbang kota. Di setiap sudut dari segi sembilan ini terdapat menara untuk penjagaan kota. Dari situ, terdapat jalan-jalan yang berbentuk radial yang menuju *square* segi enam tepat di tengah kotanya. Jalan-jalan yang saling bersilangan ini berada di dalam cincin kota menyesuaikan dari sembilan sisi terluar hingga lingkaran dalam kota membentuk kesimetrisan yang tepat. *Square* yang berada tepat di tengah kotanya ini tidak terdapat bangunan apa pun sebagai pusat melainkan hanya ruang terbuka

**Universitas Indonesia**

sebagai ruang publik. Sedangkan bangunan-bangunan penting berada di sekitar tengah kota yang membentuk segi enam di dalamnya. Palma Nouva masih berdiri hingga saat ini di Italia (Rasmussen, 1951; Kostof, 1991, Morris, 1994).



Gambar 2. 7 Foto udara Palma Nouva  
Sumber: Kostof, Spiro. *The City Shapped*

## 2.5 Dimensi Kota yang Ideal

Setiap kota memiliki bentuk yang berbeda-beda, baik secara fisik atau pun non-fisik. Perbedaan itu diantaranya dipengaruhi oleh latar belakang, sejarah atau pun budaya yang dibentuk dari masyarakatnya itu sendiri.

*”Buildings and city-forms are a transparent medium of cultural expression. The more we know about cultures, about the structure of society in various periods of history in different parts of the world, the better we are able to read their built environment”* (Kostof, 1991, hal 61).

Dengan keberagaman bentuk kota yang ada baik secara fisik atau pun tidak, maka dapat dipelajari antara kota yang baik dan kurang baik. Ada lima aspek dasar yang menjadi tolak ukur dalam performa sebuah kota (Lynch. 1981) yaitu:

### 1. Vitalitas

Lingkungan menjadi tempat tinggal yang baik bila mampu mendukung faktor kesehatan dan faktor biologis dari setiap yang berhuni di dalamnya. Banyak

aspek dari kesehatan yang lebih bergantung dari struktur sosial dibandingkan struktur lingkungan secara fisik, yakni:

a. Keberlangsungan

Ketercukupan akan makanan, sumber energi, air, udara serta pembuangan sampah yang tepat. Keberlangsungan ini dipengaruhi sistem penyediaan kebutuhan dan sistem pembuangan limbah yang dihasilkan.

b. Keselamatan

Lingkungan tempat tinggal yang baik sedapat mungkin tidak ada unsur bahaya, racun, penyakit, serta memiliki tingkat rasa takut yang rendah. Pencapaian keselamatan ini meliputi permasalahan polusi, pencemaran makanan, pertahanan, penghindaran banjir, ketahanan melawan gempa. Banyak faktor dalam unsur keselamatan, namun pada dasarnya memiliki tujuan untuk menghindari permasalahan yang mungkin akan terjadi.

c. Porsesuaian

Kesesuaian antara lingkungan dengan kebutuhan manusia yang mencakup suhu internal, ritme tubuh, tanggapan panca indera, dan fungsi tubuh. Elemen-elemen yang ada pada lingkungan seperti tangga, pintu, ruang harus dapat disesuaikan dengan ukuran dan kekuatan manusia.

2. Perasaan

Tempat hunian dapat dengan jelas diterima dan disusun berdasarkan ruang dan waktu, serta memiliki keterhubungan antara nilai dengan konsep; penyesuaian antara lingkungan, indera, kemampuan mental dan budaya. Bentuk sederhana dari perasaan atau *sense* adalah identitas yang lebih dikenal dengan istilah *a sense of place*. Identitas adalah dimana manusia dapat mengenali dan mengetahui sebuah tempat yang berbeda dibandingkan tempat-tempat lainnya. Hal ini berguna agar orang yang bertempat tinggal dapat merasakan sebagai bagian dari tempat tersebut dan merasa bangga karena tempat tersebut memiliki nilai serta kenangan tersendiri.

3. Kelayakan

Bentuk dan kapasitas dari ruang serta kelengkapan pada sebuah pemukiman harus sesuai dengan pola dan kuantitas dari perilaku manusia yang berbeda-beda di dalamnya. Kecukupan antara tingkah laku dengan ruang termasuk

kemampuan dalam beradaptasi untuk masa depan. Ada dua cara untuk mengamati kesesuaian kelayakan ini pada suatu kota:

- a. Melihat bagaimana manusia bergerak dan beraktifitas di sebuah tempat; apakah yang dikerjakan sesuai dengan lokasinya? Apakah pergerakannya terganggu? Hal yang lebih diperhatikan lebih mengarah kepada permasalahan dibandingkan dengan keuntungannya.
- b. Pengguna mencoba bertanya sendiri; sebaik apa tempat tersebut bisa memadai kegiatan yang akan dilakukan? Apa yang bisa dilakukan di sana yang tidak bisa dilakukan saat ini? Di sini yang diperhatikan adalah bagaimana tempat tersebut dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang dilakukan dan akan dilakukan.

#### 4. Akses

Kemampuan untuk mencapai orang lain, kegiatan, informasi, ataupun tempat, termasuk kuantitas dan perbedaan elemen-elemen yang dapat dijangkau. Akses adalah salah satu hal yang mendasar dari ruang kota termasuk dengan pencapaian, dan pendistribusian yang bisa memberikan nilai terhadap kualitas suatu kota. Ada tiga hal yang cukup penting dari akses; akses dapat mewadahi berbagai hal yang berbeda, keadilan akan akses tersebut untuk semua kelompok yang berbeda-beda, dan pengawasan akan sistem akses tersebut.

#### 5. Pengendalian dan Pengaturan

Penggunaan serta akses menuju kegiatan dan ruang, berikut juga daya cipta manusia baik dalam hal perbaikan, pemodifikasian dan pengelolaan dikontrol oleh siapa yang menggunakan, bekerja, atau pun yang bertempat tinggal di tempat tersebut. Pengaturan ruang memiliki dampak psikologis; perasaan gelisah, puas, bangga, bahkan kepatuhan. Status sosial juga turut ditunjang dan diperlihatkan dari pengaturan ruang ini. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk pengaturan ruang ini yang diantaranya adalah dengan pemberian batas, pagar, tanda, bahkan *landmark*.

Dengan kelima aspek dasar tersebut di atas, maka sebuah kota dapat ditinjau seberapa baik performanya. Aspek-aspek tersebut hadir sebagai hasil dari adanya hubungan faktor-faktor pembentuk ruang kota dengan manusia yang bertempat



tinggal di dalamnya. Ada pun faktor-faktor utama pembentuk ruang kota ini terbagi menjadi dua (Morris,1994);

1. Faktor alam

Faktor alam ini dipengaruhi secara geografis dengan unsur utamanya adalah iklim, topografi, dan meterial pembangun yang tersedia.

2. Faktor ulah manusia

Adanya campur tangan manusia dalam setiap proses pembentukan kota. Faktor ini dipengaruhi dengan adanya unsur ekonomi, politik, pertahanan, mobilitas kota, estetis, perundang-undangan, dan infrastruktur kota.

## **2.6 Kesimpulan Teori**

Dengan menggunakan dimensi kota yang ideal, maka dapat ditarik kesimpulan untuk kota-kota ideal yang ada di Eropa pada abad 14 M – 16 M. Secara vitalitas, teori yang diberikan oleh Vitruvius menggambarkan tentang kriteria lokasi atau lingkungan yang harus dipilih untuk membangun sebuah kota yang ideal karena dengan lokasi yang baik dan sehat maka masyarakatnya pun juga akan sehat.

Dari sisi keselamatan hal ini diwujudkan dengan bentuk kota yang bersegi banyak dengan menempatkan menara pengawas di sudut-sudutnya sehingga kota dapat terlindungi di hampir semua sisinya. Dengan begitu, keselamatan dari penduduk di dalamnya dapat terjamin atau terlindungi oleh kota tempat tinggalnya. Keselamatan dan keamanan menjadi penting juga menjadi isu utama pada teori kota-kota di periode ini dengan tujuan untuk melindungi serangan dari luar sehingga bisa mempertahankan keberdirian kotanya dan keberlangsungan hidup masyarakat di dalamnya.

Adapun konsep dari kota-kota di periode ini dijelaskan pada teori sebelumnya bahwa lebih mengutamakan unsur perlindungan. Konsep lain yang dibawa adalah berupa bentuknya yang simetris dan memiliki keteraturan di dalamnya. Hal ini salah satunya dipengaruhi oleh pengetahuan baru tentang kesimetrisan yang ditemukan dari bentuk tubuh makhluk hidup sehingga kota turut mangadaptasi bentuk simetris sebagai penghormatan dan penyelarasan terhadap alam semesta.

Selain itu keruangannya yang terbagi secara simetris menjadi kanan dan kiri yang juga melambangkan organisasi pemerintahannya yang seadil mungkin dan teratur.

Pada kota-kota ini juga memiliki ruang terbuka yang umumnya dijadikan sebagai pusat kota yang berada tepat di tengah. Ini menggambarkan bahwa pada kota - kota tersebut mendukung adanya ruang publik sebagai sarana sosialisasi masyarakat di dalamnya. Selebihnya pada bagian pusat tersebut selain sebagai ruang terbuka ada juga yang dijadikan sebagai istana untuk raja atau bangunan pemerintahan yang berada di lingkaran dalam kota. Kota ideal pada zaman *Renaissance* selalu dirancang dengan adanya pusat yang baik dengan tepat di tengah dimana semua orang dapat mencapai tempat tersebut dengan jarak yang sama. Dengan demikian, akses pada kota-kota tersebut selalu mengarah ke pusat yang berada ditengah kota. Selain itu dengan peletakkan pusat yang terdapat istana atau pun bangunan dan ruang publik sebagai jantung kota yang berada di tengah bertujuan untuk perlindungan dari serangan luar karena merupakan titik terjauh dari garis terluar kota.

Pengendalian dan pengaturan dalam kota pada periode ini mayoritas dipegang dengan sistem kerajaan. Namun masyarakat juga telah diberi kebebasan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan berdasarkan aturan yang ada sebagai batasan untuk menciptakan keteraturan dalam kotanya iu sendiri. Oleh karena itu di jaman ini banyak karya-karya seni yang dihasilkan termasuk dalam hal arsitektur dan perkotaan. Berbeda dengan di jaman sebelumnya atau pada periode *Middle Age* yang kekuasaannya secara feodalisme oleh raja sebagai penguasa segalanya dan rakyat sebagai pelayan dari raja tersebut.

## BAB 3

### STUDI KASUS: KOTA *MINAS TIRITH*

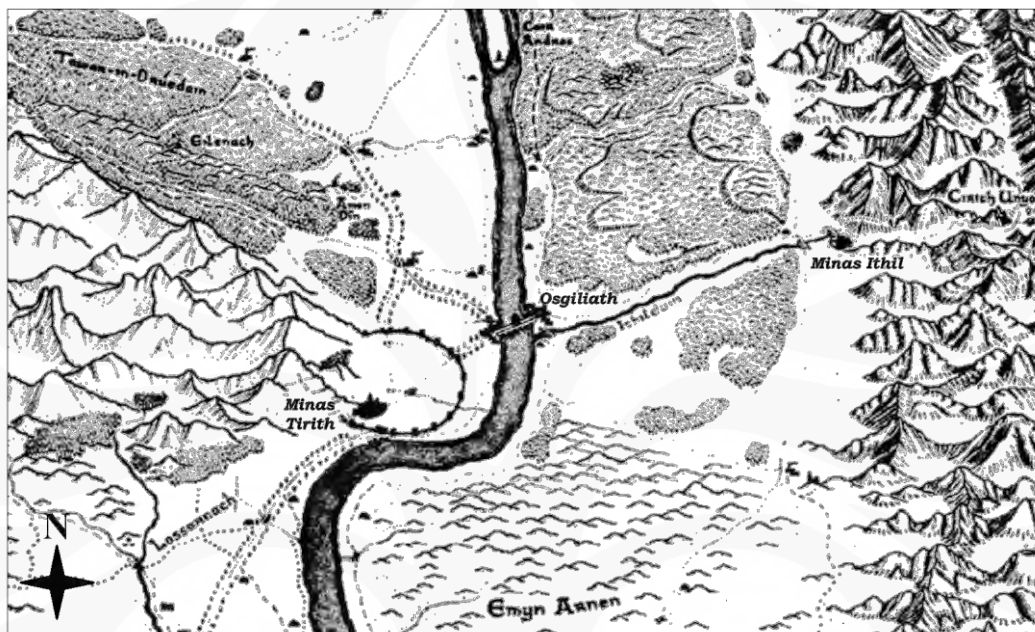
Bab ini akan membahas mengenai penggambaran suatu kota yang bernama *Minas Tirith*. *Minas Tirith* adalah sebuah kota yang terdapat dalam kisah *The Lord of the Rings* yang dikarang pada tahun 1937-1950 (Colbert, 2006) dan sukses dituangkan ke dalam versi layar lebar pada tahun 2001-2004 yang terbagi menjadi tiga judul besar; *The Lord of the Rings – The Fellowship of the Rings*, *The Lord of the Rings – The Two Towers*, dan *The Lord of the Rings – The Return of the King*. Kota *Minas Tirith* ini muncul pada seri ke tiga yakni *The Lord of the Rings – The Return of the King*.

#### 3.1 Sejarah Kota *Minas Tirith*

Sebelum *Minas Tirith* terbentuk, para manusia tinggal di kota yang bernama *Osgiliath*, namun karena adanya peperangan yang membawa kekalahan, maka para manusia tersebut meninggalkan kota tempat tinggalnya dan bermukim di kaki gunung *White Mountains*. Mereka mencoba beradaptasi untuk tinggal di sana hingga pada akhirnya mereka dapat membentuk kota *Minas Tirith* yang terdiri dari tujuh tingkat di kaki gunung tersebut. Dengan terbentuknya kota beserta kehidupan masyarakatnya yang stabil dan berkembang dengan sangat baik, maka kota tersebut menjadi ibukota dari Kerajaan Selatan (*South Kingdom*) yang bernama *Gondor*.

Kota yang awalnya sebagai tempat berlindung ini dibuat meninggi dari dasar lereng *White Mountains* pada bagian timur. Salah satu bagian ujung gunung dihancurkan dan dibentuk menjadi enam tingkat yang menanjak. Penggalian batu dilakukan untuk membentuk tembok yang sangat tebal. Pondasinya yang kuat dihubungkan secara tetap oleh bebatuan solid bertujuan untuk menahan musuh-musuh dari luar batas kota. Bentuk dari kota ini secara keseluruhan seperti sebuah

kerucut dan ditandai dengan menara yang tinggi. Keenam tingkatan tembok dipisahkan oleh teras-teras kota yang bertingkat.



Gambar 3. 1 Daerah sekitar *Mnas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*.

*Minas Tirith* berdiri di batas terendah granit masif sebuah gunung yang dikenal dengan *Mount Mindolluin*. Potongan terjal lereng teratas menahan bagian terbesar melapisi bagian tembok luar yang dihubungkan dan disatukan. Di belakang itu terdapat tingkat-tingkat teras yang lebih rendah meluas dibelakang dengan latar-latar memotong ke dalam lereng bukit yang masing-masing berakhir 100 kaki (30,48 m) di atas yang sebelumnya. Jalan utama menerus melewati deretan bertingkat yang dilapisi dengan marmer putih. Ruang tertinggi yaitu *Citadel's White Tower* menjulang 840 kaki (256,032 m) dari padang di bawahnya. Di kaki menara teratas terdapat halaman yang dikhususkan untuk para anggota keluarga kerajaan.



Gambar 3. 2  
*Minas Tirith dan Mount Mindolluin*

Sumber: New Line Cinema.  
*LOTR – ROTK.[DVD]*



Gambar 3. 3  
. Perspektif *Minas Tirith* dari atas

Sumber: New Line Cinema.  
*LOTR – ROTK.[DVD]*

Setelah ratusan tahun kemudian dengan bergantinya raja-raja terjadi perubahan di kota ini. Untuk meningkatkan keamanan kota, maka diputuskan untuk mengambil bagian daerah lain yang akhirnya dikenal dengan *the Plennor*. *The Plennor* merupakan sebuah lahan yang luas bertujuan sebagai pemberi jarak kota terhadap musuh. Bangunan-bangunan yang terbuat dari kayu juga berubah menjadi lebih sedikit sebagai akibat dari pembelajaran mengenai keahlian batu. Selain itu juga terjadi beberapa perubahan pada pola jalan, pembangunan ulang rumah, dan ruang-ruang publik. Sanitasi yang berkembang menjadi baik turut membuat populasi dapat bertahan.

Dengan perkembangan kotanya yang begitu pesat, maka terjadi arus yang besar dalam mencari tempat tinggal. Banyak manusia berdatangan ke sini namun yang berkuasa melarangnya untuk masuk dan bertempat tinggal di dalamnya sampai mereka sendiri bisa mendapatkan orang yang mau menerima dan memberi pekerjaan serta tempat tinggal. Lamanya waktu yang dibutuhkan dalam memproses pembuatan hunian menyebabkan masyarakat pendatang membuat pemukiman baru di daerah *the Plennor*.

*Minas Tirith* nama lainnya adalah *Minas Anor*. Bersamaan dengan *Osgilliath - the Citadel of the Stars*, dan *Minas Ithil - the Tower of the Moon*, kota *Minas Tirith* mendapat sebutan *City of the Sun* karena menjadi inti dari kerajaan *Gondor* yaitu kerajaan yang memiliki kekuatan terbesar di *Middle-Earth*.

### 3.2 Kependudukan

Jumlah secara pasti dari penduduk yang berada di *Minas Tirith* tidak diketahui namun diperkirakan terdapat 45000 jiwa yang bertempat tinggal di dalamnya. Ketidakpastian ini disebabkan karena adanya serangan wabah penyakit yang mengakibatkan kematian beberapa keluarga besar dari penduduknya, namun secara bersamaan pula terjadi arus masuk penduduk dari kota *Osgiliath*.

Kependudukan dari kota *Minas Tirith* ini terbagi menjadi beberapa golongan;

a. *The Royal Family*

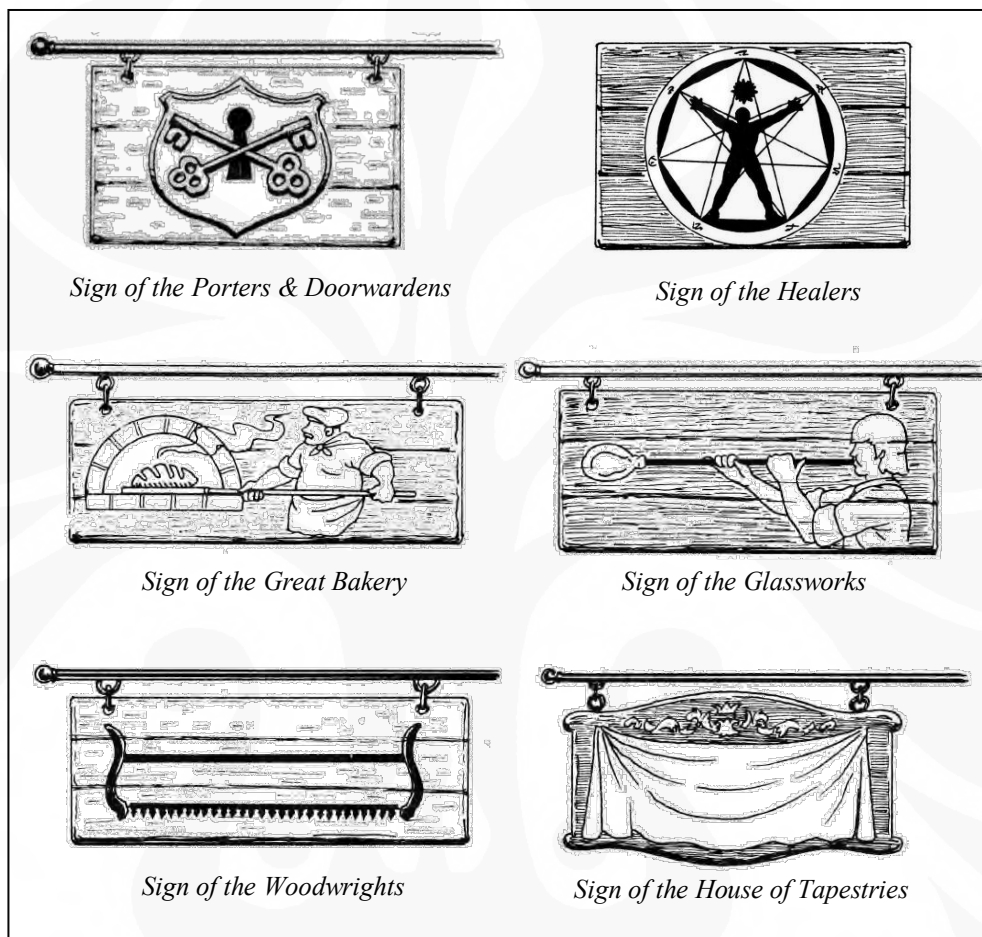
Sistem pemerintahan dijalankan dengan sistem organisasi kelompok yang dikepalai oleh seorang raja dan anggota keluarga raja tersebut. Raja bertanggung jawab atas segalanya sedangkan para menteri di dalamnya bertanggung jawab atas jabatan pemerintah beserta para stafnya.

b. *The Anorians*

*The Anorians* adalah sebutan untuk penduduk asli Minas Anor yang merupakan mayoritas penduduk di dalamnya. Untuk golongan ini dikelompokkan lagi menjadi empat berdasarkan peranannya;

- *Great families*; keluarga yang tergolong penting dan memiliki pengaruh besar dalam pemerintahan kota.
- *Noble houses*; kelompok yang memiliki hubungan dekat dengan kerajaan. Kelompok ini bercirikan memiliki rumah yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri sebagai penghormatan.
- *King's guard and city watch*; Minas Tirith adalah pusat dari pasukan besar pelindung kerajaan manusia. Para pasukan ini memiliki organisasi di dalamnya berdasarkan pasukan dan persenjataan. Secara garis besar, terdapat tiga golongan sesuai dengan tugasnya yaitu penjaga raja, pemegang persenjataan, dan para patroli kota.
- *The fellowship*; kelompok persaudaraan ini memiliki hubungan yang didasarkan atas serikat kerja mereka. Tujuan dari membentuk persaudaraan ini adalah bekerja sama dengan para pekerja yang memproduksi barang serupa sehingga modal dapat lebih hemat dan juga mempererat ikatan persaudaraan di dalamnya. Tiap-tiap produksi yang

dilakukan persaudaraan ini dikerjakan dalam satu tempat yang ditandakan dengan papan tanda sebagai informasi.



Gambar 3. 4 Beberapa Ragam Tanda Tempat Produksi

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

- c. *The Bureaucracy*; birokrasi ini terbagi menjadi dua;
- *The administrators*; bertugas menata lembaga untuk menjaga peraturan, pemerintahan, dan masyarakat dalam jangkauan besar kerajaan Gondor.
  - *The royal offices*; lembaga-lembaga pemerintahan ini memiliki beberapa departemen, beberapa yang terpenting diantaranya adalah keuangan, kepemilikan tanah, pembuat keputusan, pekerja, komunikasi.

#### d. *Wooden-Town's Refugees*

Adalah orang-orang yang mengungsi di kota *Minas Tirith* ketika terjadi perang atau serangan penyakit. Mereka hanya berhuni di luar tembok *Minas Tirith* namun kekuasaan atas *Minas Tirith* tetap melindungi mereka.

### 3.3 Gaya Hidup dan Kebudayaan

#### 3.3.1 Spiritual

Kehidupan spiritual di kota ini terbilang informal. Tidak ada tempat pemujaan, tidak ada pendeta sebagai pemimpin. Tetapi mereka percaya dengan adanya *Eru Iluvatar* yaitu sebutan Tuhan untuk mereka. Mereka tidak menyembah apa pun karena kesalahan masa lalu yang justru membawa peperangan besar. Kini mereka hanya mensyukuri segala sesuatu yang mereka punya dengan berbuat kebaikan.

#### 3.3.2 Sosial

Walaupun kota *Minas Tirith* berbentuk vertikal, namun kehidupan masyarakat di dalamnya saling berdekatan. Terkadang di ruang yang sama juga digunakan untuk beberapa kegiatan. Di beberapa rumah, meja makan berukuran sangat besar yang menampung selain keluarga yang tinggal di rumah itu juga tetangga-tetangganya. Selain itu, tempat mereka bekerja pun terkadang digunakan sebagai tempat berkumpul beberapa kelompok persaudaraan pekerja (*the fellowship*).

#### 3.3.3 Perekonomian

Rakyat *Minas Tirith* mendapatkan kebutuhan hidupnya dengan cara bertanam, beternak dan juga berdagang. Di sini telah memiliki sistem nilai barang dengan koin sebagai alat tukar dalam perdagangan.

### 3.4 Batas-Batas *Minas Tirith* dengan Sekitarnya

#### 3.4.1 *The Plennor*

Wilayah ini berisi tanah pertanian beserta beberapa rumah pertanian, gudang dan tempat penyimpanan bawah tanah. Jalan yang bersilangan di lahan hijau menghubungkan dua jalan besar yang mengarah ke jalan timur laut antara *Osgilliath* dan *Minas Tirith*, dan menuju daerah-daerah di selatan. Lebar jalan di

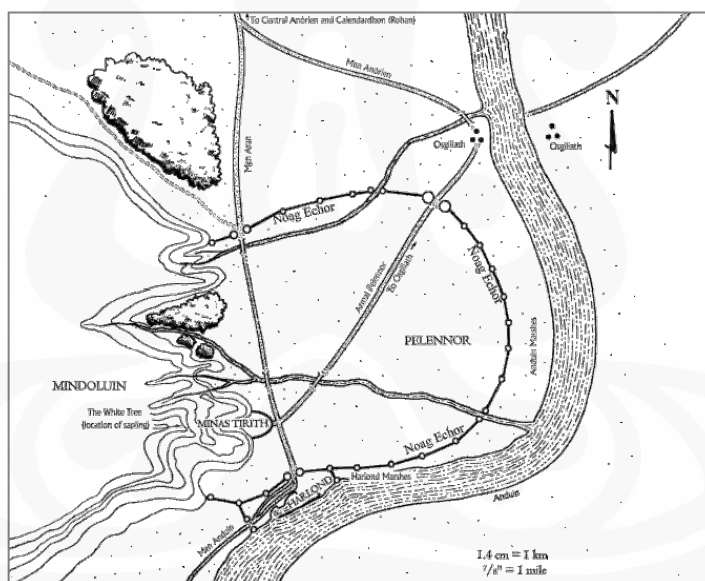


*The Plennor* cukup untuk gerobak-gerobak bila berpapasan. Sungai kecil juga mengalir melewati lembah-lembah menyediakan irigasi untuk pertanian.

*The Plennor* dikelilingi oleh *Noeg Echor* yaitu tanggul melingkar kokoh pemberi pertahanan dalam melindungi lahan pertanian dari banjir dan invasi orang luar. Lahannya tidak rata terdapat bukit-bukit kecil di dalamnya. Garis terluar *Noeg Echor* berada kurang lebih 35 mil (56,33 km) dari gerbang utama *Minas Tirith* dengan luas total dari *The Plennor*  $\pm 150$  mil<sup>2</sup> (38841.6 ha).

### 3.4.2 *The White Mountains*

Bagian barat kota *Minas Tirith* berhimpitan dengan gunung *Mount Mindolluin* yang mengandung marmer putih dan juga sedikit kapur. Puncak gunung ini juga tertutup salju yang menjadi sumber air bersih kota



Gambar 3. 5 *The Plennor, White Mountain, Anduin River*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*.

### 3.4.3 *Anduin Riverbanks*

Sungai yang mengalir ke selatan ini merupakan yang terbesar dan terpenting di *Middle Earth*. Fungsi utama sungai ini sebagai jalur perdagangan dan transportasi antara wilayah utara dan selatan. Di dekat sungai ini terdapat pemukiman kecil bernama *Harlond* yang bertugas menerima dan mengirim barang dari jalur sungai.



Gambar 3. 6 *Harlond* dan Sungai *Anduin*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*.

## 3.5 Tata Fisik Kota *Minas Tirith*

### 3.5.1 Tempat-Tempat Penting di *Minas Tirith*

Terdapat beberapa bangunan penting di *Minas Tirith* pada tiap tingkatnya. Bangunan-bangunan tersebut menjadi penting karena kegiatan spesifik yang terjadi di dalamnya, menjadi tempat pertemuan, memiliki bentuk yang unik atau pun mengandung nilai sejarah.

#### a. Tingkat 1

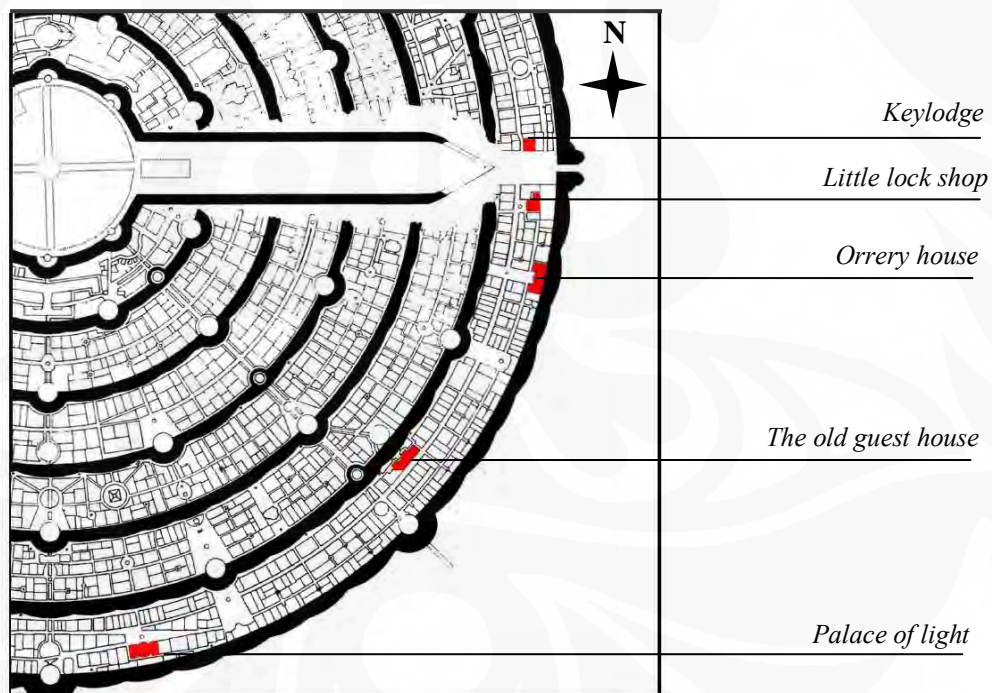
- *The old guest house*

Wisma tamu ini terbuka untuk para pengembara, pengunjung, atau pun tamu yang ingin menginap dengan jangka waktu yang cukup lama.

- *Orrery House*

Sebagai bengkel dan pondok produksi barang yang kompleks seperti alat-alat untuk pelayaran, astronomi, pengukur waktu, dan lainnya.

- *Little lock shop*  
Bangunan ini merupakan bengkel sederhana dan juga sebagai rumah tinggal dari salah satu persaudaraan tukang kunci (*Fellow Locksmiths*). Ini merupakan salah satu bangunan tua dengan bermaterial batu.
- *Palace of light*  
Bangunan ini merupakan bengkel dari kegiatan produksi alat-alat penerangan. Tidak hanya sebagai tempat produksi, bangunan yang berbentuk *dome* ini juga sebagai toko, kantor, tempat tinggal dan tempat pameran yang berhubungan dengan alat-alat penerangan.
- *Keylodge*  
Bangunan ini terletak dekat dengan *Great Gate* dan terbilang penting karena sebagai tempat tinggal dari si pengawas dan pemilik kunci (*the Warden of the Keys*). Selain itu, bangunan empat tingkat ini juga sebagai pertemuan beberapa persaudaraan (*the Fellowships*).



Gambar 3. 7 Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Satu *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

## b. Tingkat 2

- *Hall of wax*

Bangunan ini merupakan bengkel, pondok dan juga tempat pertemuan utama para persaudaraan pembuat lilin (*Candlemaker Fellowship*).

- *The great bakery*

Sebagai tempat pembuat kue utama di kota, bangunan ini juga tempat tinggal pembuat kue tertua. Bentuknya seperti monumen dan banyak penduduk yang menyatakan tempat tersebut sebagai “*gods of food*”.

- *House Harnastin*

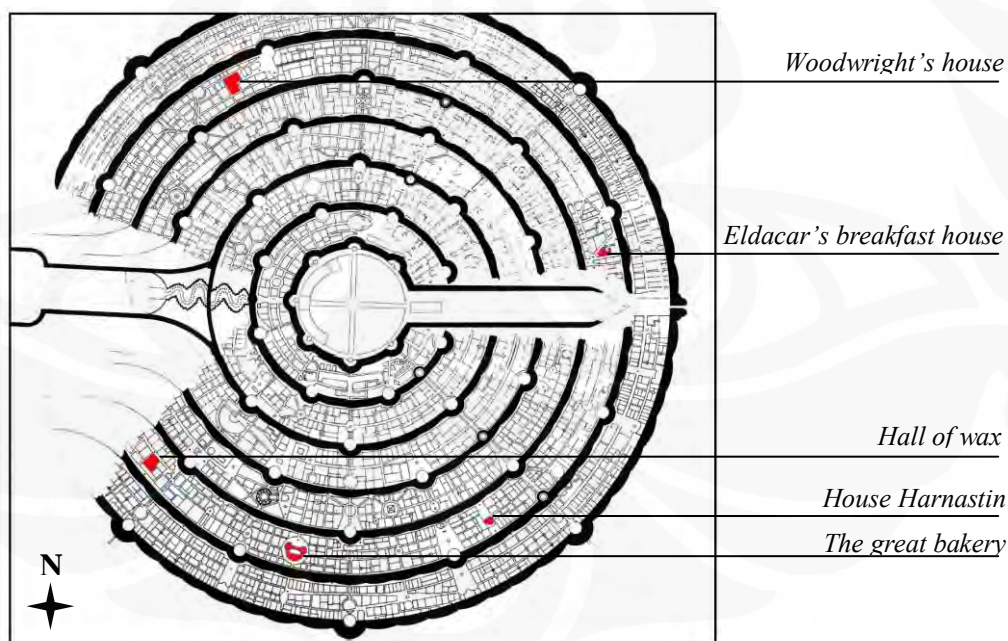
Bangunan ini menjadi istimewa karena seluruh tampaknya tertutup pepohonan merambat. Warna pohon ini berubah-ubah sesuai musim yang juga mempengaruhi tumbuhnya bunga dan juga wanginya.

- *Eldacar's breakfast house*

Tempat ini sering menjadi tempat pemberhentian karena dari dalamnya mengeluarkan aroma makanan yang sedang dibuat.

- *Woodwright's house*

Rumah bermaterialkan kayu terbaik ini tidak dijadikan tempat tinggal melainkan sebagai bengkel perkayuan dan tempat pertemuan mereka.



Gambar 3. 8 Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Dua *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

## c. Tingkat 3

- *Mortar hall*

Tempat ini merupakan pusat dari perkumpulan persaudaraan pembuat baenda berbahan batu yang juga sebagai bengkel dan tempat pelatihan.

- *House of memorials*

Bangunan yang dimiliki keluarga seniman ini memiliki kegiatan memproduksi barang yang terbuat dari batu berupa patung dan ukiran.

- *The chimneys*

Bangunan yang berfungsi sebagai pusat dari atraksi budaya seperti galeri, perpustakaan, dan juga teater.

- *House of gold and silver*

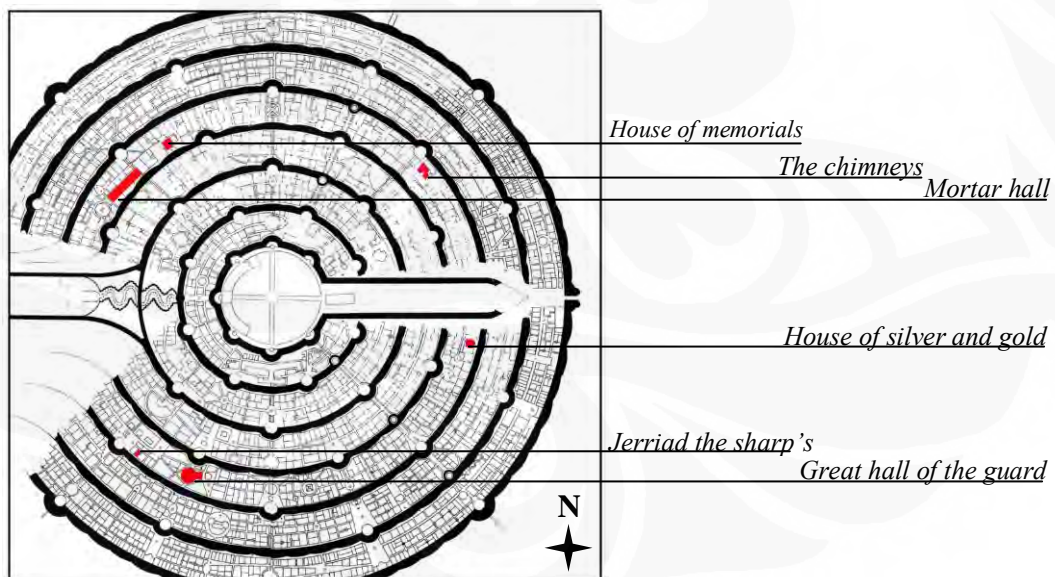
Bangunan yang unik dan elegan ini sebagai tempat bekerja para persaudaraan pekerja emas dan perak dalam kegiatan produksinya.

- *Great hall of the guard*

Bangunan yang digunakan sebagai tempat berkumpulnya para penjaga dan pengawal kota beserta keluarganya.

- *Jerriad the Sharp's*

Ia merupakan ketua dari para pekerja pembuat senjata. Selain itu, rumahnya juga menjadi bengkel produksi persenjataan.



Gambar 3. 9 Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Tiga *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

## d. Tingkat 4

- *Miyyal's vitrine*

Bangunan dengan struktur dan bentuk unik ini adalah sebuah hunian yang pemiliknya sangat tertarik dengan ilmu sulap atau sihir.

- *Office of estates*

Merupakan bangunan dan administrasi dari kota. Di dalamnya terdapat ruangan-ruangan untuk pegawai administrasi dan penyimpanan data.

- *Waterwright's hall*

Sebagai tempat pertemuan seluruh anggota persaudaraan dengan berlangsungnya acara hiburan berkapasitas sekitar 300 pengunjung.

- *Rynd Thannath*

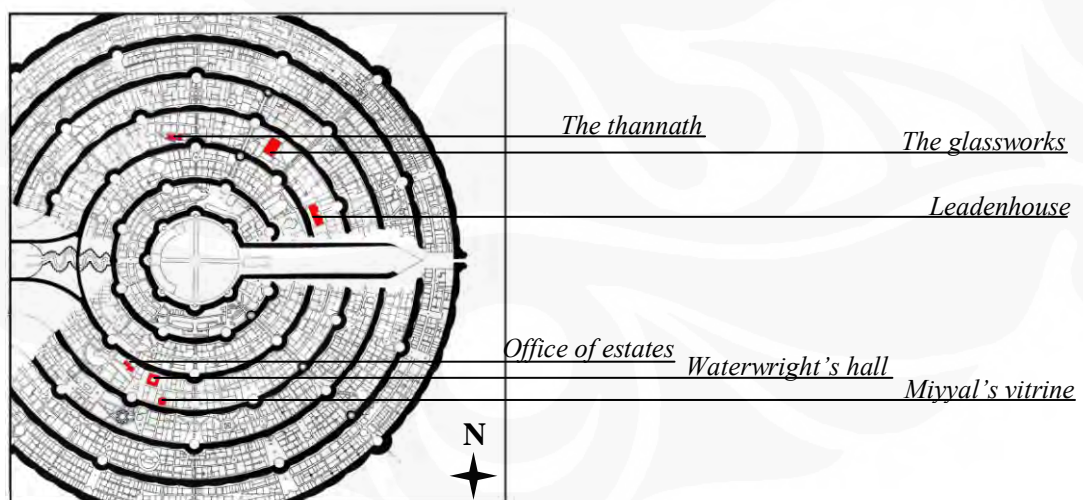
Ia adalah seseorang yang tinggal di bangunan yang patut dimuliakan karena dibangun pada awal-awal terbentuknya kota *Minas Tirith*. Bangunan ini juga sebagai tempat belajar bagi warga.

- *The glassworks*

Merupakan pusat dari bengkel pembuatan dan pembentukkan yang berbahan dasar kaca yang juga dilengkapi dengan tempat pertemuan.

- *Leadenhouse*

Sebagai tempat tinggal persaudaraan pekerja kaca yang bangunannya telah ditinggalkan karena musibah kebakaran yang pernah terjadi.



Gambar 3. 10 Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Empat *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

## e. Tingkat 5

- *Eragol bookbinder*

Eragol adalah seseorang yang memiliki bakat menulis dan telah melahirkan banyak buku. Rumahnya juga sebagai toko buku.

- *The die makers*

Bengkel ini membuat alat-alat logam yang digunakan untuk alat cetak, alat pemukul dan pemotong yang digunakan oleh para seniman.

- *Rynd permaith iaur*

Bangunan ini diperuntukkan sebagai perpustakaan utama.

- *Rynd permaith gwain*

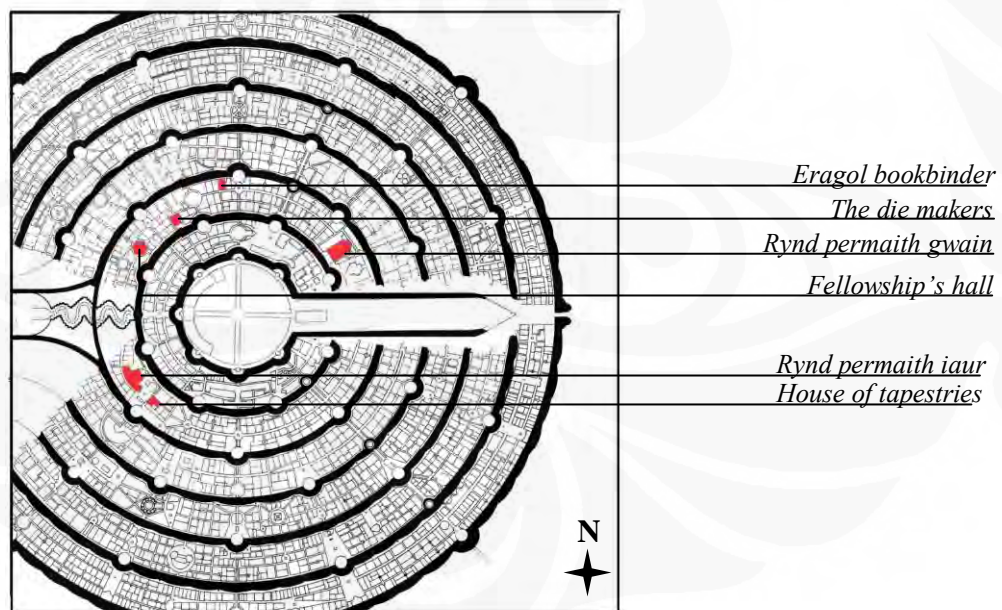
Selain perpustakaan utama, bangunan ini juga untuk menyimpan buku-buku kuno yang membutuhkan perawatan dan penjagaan khusus.

- *Fellowship's hall*

Bangunan ini sebagai lambang persatuan dari seluruh anggota persaudaraan di *Minas Tirith* yang juga sebagai tempat pertemuannya.

- *House of tapestries*

Tempat ini sebagai pusat pembuatan pakaian atau pun barang-barang yang berbahan kain.



Gambar 3. 11 Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Lima *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

## f. Tingkat 6

- *Houses of healing*

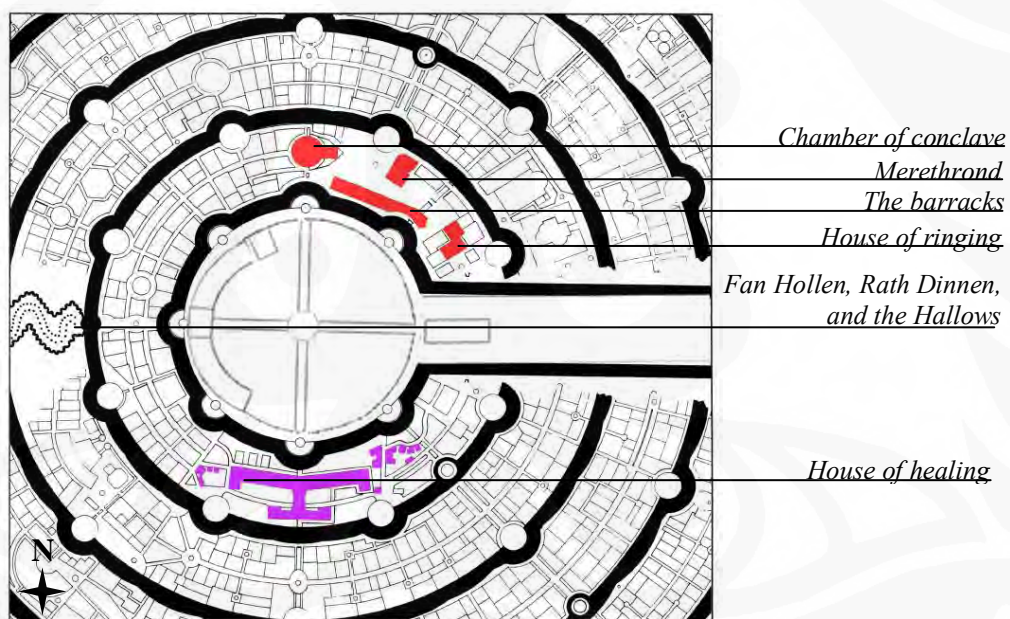
Dari seluruh bangunan penting di kota *Minas Tirith*, bangunan untuk pengobatan ini yang paling terkenal mencakup hingga ke luar daerah *Gondor*.

- *Chamber of conclave*

Tempat yang tidak terbuka untuk umum ini sebagai tempat pertemuan anggota pemerintahan dan juga sebagai tempat administrasi kota bagian khusus.

- *House of ringing sounds*

Salah satu bangunan tertua yang digunakan sebagai tempat penyimpanan persenjataan yang juga pusat berkumpulnya pengawal dan pasukan penjaga kota.



Gambar 3. 12 Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Enam *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

- *Merethrond*

Juga dikenal sebagai *Great Hall of Feast* karena digunakan sebagai para pertinggi melangsungkan acara besar pada aula dan ruang dansa yang besar di dalamnya.



- *Fan Hollen, Rath Dinnen, and the Hallows*

Pada garis belakang tingkat enam, terdapat pintu rahasia yang menghubungkan bagian kota dengan gunung yang disebut sebagai *Fan Hollen*. Pintu ini digunakan ketika ada anggota kerajaan yang meninggal dan jasadnya akan dibawa melalui pintu ini menuju jalan lorong bernama *Rath Dinnen* menuju *the Hallows* sebagai tempat peristirahatan terakhir di dalam bagian gunung.

- *The barracks*

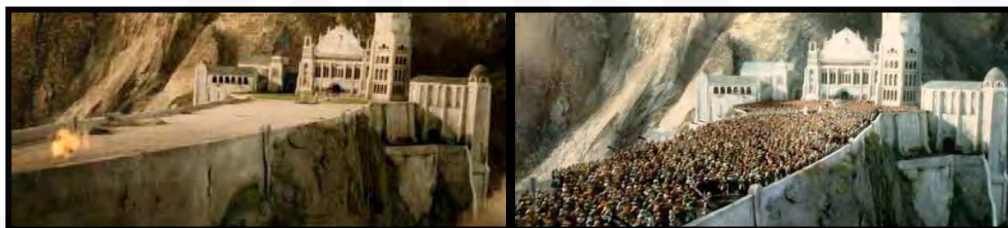
Bangunan ini digunakan untuk mengakomodasi pasukan keamanan kota yang juga sebagai asrama mereka.

g. Tingkat 7

Tingkat teratas ini merupakan bagian yang sangat privat untuk raja dan keluarganya dengan pengawasan yang paling ketat.

- *The High Court*

Halaman ini digunakan oleh keluarga kerajaan untuk bermain dan berlatih. Namun pada saat-saat tertentu juga digunakan sebagai tempat berkumpul rakyat bila ada acara kerajaan seperti pergantian kedudukan.



Gambar 3. 13

Tingkat Tujuh *Minas Tirith*, Digunakan Rakyat pada Acara Tertentu(kanan)

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]

- *Citadel Gate*

Lubang sebagai pintu masuk menuju tingkat tujuh.

- *The Hall of Isildur*

Ruangan ini berada di dalam *White Tower* yaitu menara tertinggi sebagai tempat pengintaian utama.

- *The Place of the Fountain*

Di sini diletakkan lambang dari kerajaan Gondor yaitu sebuah pohon putih yang bernama *White Tree*. Pohon ini tidak tumbuh dimanapun kecuali di tempat ini.



Gambar 3. 14 *The Fountain* dan *White Tree*

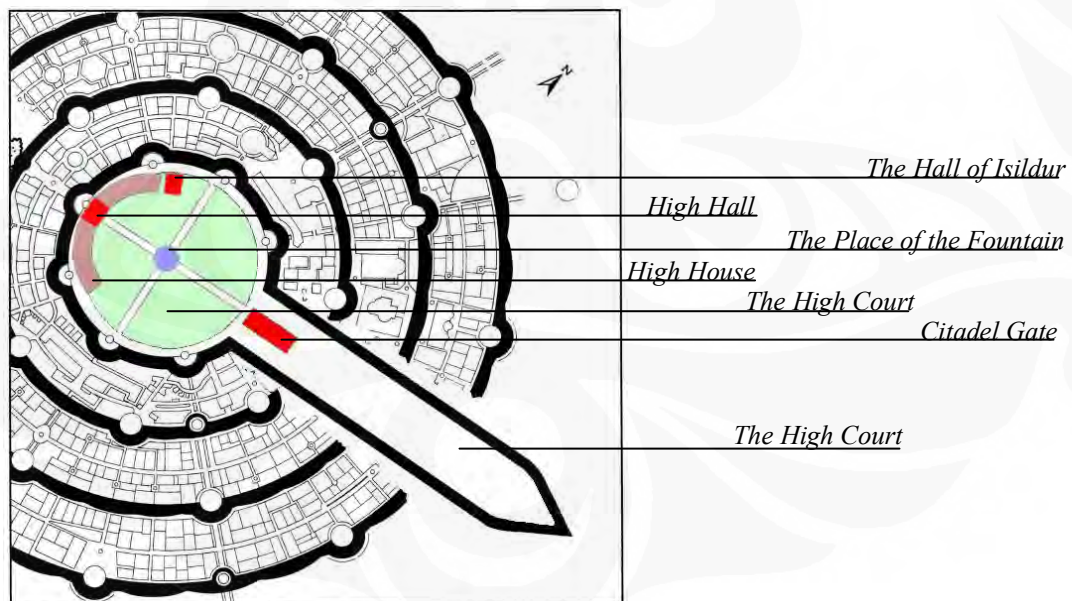
Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]

- *High Hall*

Digunakan sebagai aula atau tempat singgasana raja.

- *High House*

Bangunan yang digunakan sebagai tempat tinggal keluarga raja.



Gambar 3. 15 Peletakkan Bangunan Penting pada Tingkat Tujuh *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

### 3.5.2 Sistem Tata Air

Sistem pengaliran air bersih dan pembuangan air kotor di *Minas Tirith* memiliki perencanaan tersendiri dengan diawasi oleh persaudaraan *Waterwright*. Air bersih yang ada di kota bersumber dari lembah tinggi pegunungan *Mindolluin* di barat daya kota. Salju yang mencair dan air yang jatuh mengisi penampungan yang dalam dan dibendung ketika pertama kali kota dibangun yang berlokasi ratusan meter di atas titik tertinggi di *Minas Tirith*. Dari sana ada tiga jalur air yang di kubur di dalam tanah. Satu diantaranya dibutuhkan bila adanya kerusakan.

Untuk pembuangan air kotor yang bersifat berat berupa kotoran yang berbentuk solid di tiap tingkatnya terdapat tangki penampungan air di bawah tanah yang melalui perumahan dan dibawa untuk dibuang di Sungai *Anduin*. Sedangkan air kotor yang bersifat ringan berupa cairan yang masih tergolong cukup bersih digunakan sebagai sumber energi penggerak kincir air yang digunakan di beberapa tempat produksi. Air ini menuruni tangga-tangga tenaga penggerak tiap tingkat kota sebelum masuk ke saluran pembuangan menuju Sungai *Anduin*.

### 3.5.3 Jalan

Hanya ada satu jalan utama di dalam *Minas Tirith* dengan jarak  $\pm 5,5$  mil (8851,39m) yang menerus dari gerbang utama di tingkat dasar hingga ke *Citadel Gate* di tingkat tujuh secara melingkar mengelilingi tiap tingkat kota dengan gradien kemiringan 1:10. Selebihnya juga ada jalan-jalan kecil seperti gang yang terbentuk di antara bangunan. Jalan utama ini hanya mengakomodasi pejalan kaki, kuda, dan gerobak.



Gambar 3. 16 Contoh Jalan Berupa Gang di Antara Bangunan

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]



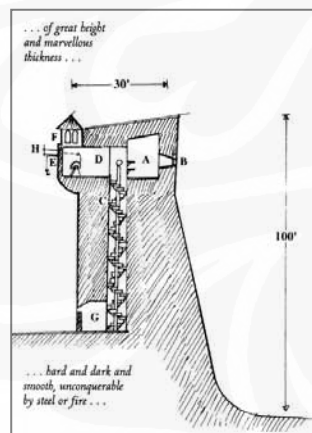
Gambar 3. 17 Beberapa Jalan Utama di Kota *Minas Tirith*

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]

### 3.5.4 Perlindungan dan Pertahanan

#### a. *The Wall*

Dinding pertahanan kota *Minas Tirith* terbagi menjadi dua, yaitu dinding luar (*Outer Wall*) dan dinding dalam (*Inner Wall*). *Outer Wall* merupakan dinding yang berada di tingkat paling bawah kota sebagai perlindungan utama dan juga garis terluar kota dengan tinggi hampir 30m dan tebal yang mencapai 9m. Di dinding ini juga terdapat beberapa titik tempat pengintaian dan tempat memanah. Sedangkan *Inner Wall* adalah dinding di tiap tingkat kota yang juga sebagai pembatas dengan tebal hampir 2m.



Gambar 3. 18  
Potongan Tempat Pengintaian pada  
*Outer Wall*  
Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*



Gambar 3. 19 *Inner Wall* pada Tingkat 4

Sumber: New Line Cinema.  
*LOTR – ROTK*. [DVD]

Universitas Indonesia

b. *The Ramberaid*

Merupakan menara pengintai yang berada di atas *Inner Wall* kota. Pada atapnya terdapat bel yang akan dibunyikan untuk menandakan pergantian waktu kota pada tiap jamnya dan juga akan dibunyikan tiga kali untuk menutup gerbang bila matahari telah terbenam. Menara ini berada di beberapa titik pada tiap tingkat kota. Selain itu, di dekat menara ini juga terdapat senjata-senjata besar yang dapat melemparkan bongkahan batu dan bola api ke luar dinding kota.



*Senjata pelembar batu besar*

*Senjata pelembar bola api*

*The Ramberaid*



Gambar 3. 20 *The Ramberaid* dan Senjata Besar

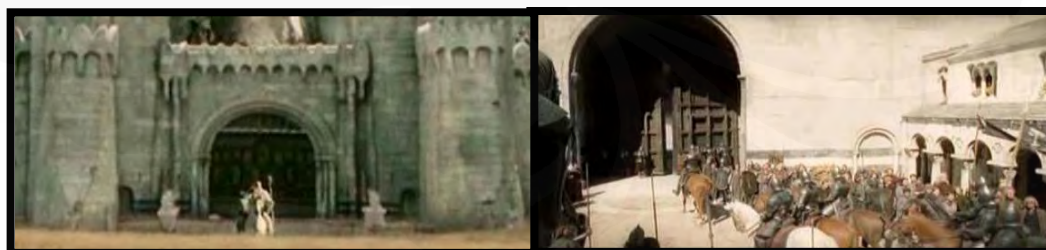
Sumber: New Line Cinema.  
*LOTR – ROTK*. [DVD].

Gambar 3. 21 *The Ramberaid*

Sumber: Staplehurst, Graham.  
*Minas Tirith*.

c. *The Great Gate*

Pintu utama yang terkokoh ini terletak di tingkat dasar dengan perlindungan yang sangat maksimal beserta para penjaganya. Setelah memasuki kota melalui pintu tersebut, maka akan terdapat *Wide Court* yaitu sebuah tempat terbuka yang digunakan sebagai tempat berkumpul sementara untuk para pasukan. Di *Wide Court* ini juga ada patung kesatria yang sedang menunggangi kuda.



Gambar 3. 22 *The Great Gate* dari Luar(kiri) dan dari Dalam(kanan)

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]

Universitas Indonesia

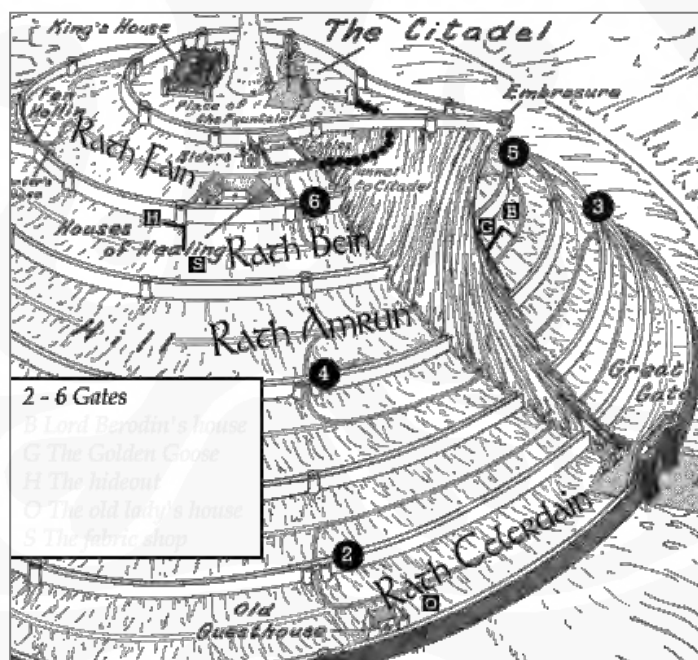


Gambar 3. 23 *Wide Court* dan Patung Kesatria Berkuda

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]

d. Peletakkan Gerbang di Tiap Tingkat

Pada tiap tingkat terdapat gerbang sebagai pintu masuk menuju tingkat berikutnya. Gerbang-gerbang ini tidak diletakkan saling sejajar melainkan seolah saling bersilangan.



Gambar 3. 24 Peletakkan Gerbang di Tiap Tingkat Kota *Minas Tirith*

Sumber: [www.eryn-carantaur.com](http://www.eryn-carantaur.com) dari buku *The Atlas of Tolkien's Middle Earth* oleh Karen Wynn Fonstad.

## **BAB 4**

### **ANALISIS**

Setelah menjabarkan hal-hal yang ada pada kota *Minas Tirith*, selanjutnya akan dilakukan analisis berdasarkan teori yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Pendekatan analisis ini dilakukan dengan cara menelaah teori yang berlaku dalam kota ideal di Eropa pada abad 14 M – 16 M dengan mengaitkannya yang ada di dalam kota *Minas Tirith*.

#### **4.1 *Minas Tirith* ditinjau dari Kriteria Non Fisik**

Kota sebagai tempat bertempat tinggal yang memiliki kehidupan di dalamnya tentu juga memiliki sistem dan tata cara tersendiri yang dari, oleh dan untuk masyarakatnya. Secara non fisik, berdasarkan teori sebelumnya kota ideal akan tercapai dengan adanya hubungan antar manusia dan kehidupan lainnya, serta memiliki organisasi yang dapat memudahkan warganya untuk mengembangkan potensinya dan hidup bersama sesuai dengan nilai kemanusiaan dan kebenaran. Hal ini terjadi karena adanya campur tangan manusia dalam setiap proses pembentukan kota dengan dipengaruhi dengan adanya unsur ekonomi, politik, pertahanan, mobilitas kota, infrastruktur kota, serta perundang-undangan.

Secara politik pada abad 14 M – 16 M di Eropa, kota merupakan sebuah organisasi yang dipimpin oleh seorang raja dimana keluarga dari raja tersebut turut memiliki peran penting. Selebihnya, rakyat memiliki kebebasan untuk mengembangkan potensinya berdasarkan peraturan yang telah dibuat. Pada kota *Minas Tirith* juga demikian, dengan adanya pembagian golongan berdasarkan pekerjaan yang diembannya maka setiap individu akan bertanggung jawab atas apa yang dikerjakannya. Dengan raja sebagai pemimpin tertinggi beserta keluarganya, penduduk asli yang memiliki golongan-golongan berdasar peranannya, lembaga pemerintahan yang mengatur kota berdasarkan aturan yang dibuatnya, serta masyarakat pendatang yang mencoba mencari perlindungan.

Mereka semua bekerja sesuai dengan kedudukan yang dimilikinya. Penggolongan-penggolongan ini tidak membatasi mereka dalam mengembangkan potensinya, melainkan untuk menciptakan keteraturan dalam kota.

Pengembangan potensi ini terbukti pada kota *Minas Tirith* dengan adanya heterogenitas di dalamnya. Misal dalam golongan *the fellowship*, walaupun mereka dalam satu golongan dengan pekerjaan yang sama, namun yang terbaik bisa menjadi ketua atau pemimpin dalam bidangnya. Selain itu, pengembangan potensi ini juga ditunjukkan dengan adanya tempat-tempat khusus dalam setiap kegiatan produksi seperti untuk memproduksi kain, makanan, dan berbagai bengkel yang tersebar pada tingkat-tingkat tertentu dalam kota. Dan pada hampir tiap tingkat juga terdapat tempat untuk berkumpul dan mengadakan pertemuan. Masyarakat kota ini juga menghargai sejarah dengan mengabadikan bangunan-bangunan yang memiliki nilai historis.

Dalam hal ekonomi, masyarakat *Minas Tirith* mencoba mengembangkan potensi yang ada pada kotanya dengan bercocok tanam dan beternak. Selain itu mereka juga berdagang yang tidak hanya secara internal di dalam kotanya saja melainkan juga hingga ke luar dari kotanya. Hal ini selain untuk memenuhi kebutuhan hidup, mereka juga ingin menunjukkan eksistensinya pada kota-kota yang ada. Sama halnya pada abad 14 M – 16 M di Eropa yang marak dengan kegiatan komersil yang membutuhkan tempat untuk dapat mewadahnya dengan aman dan mampu melindungi dari serangan luar.

Selain itu keamanan turut menjadi hal penting dalam kota yang ideal pada abad tersebut di Eropa karena pada saat itu penuh dengan persaingan dan peperangan. Faktor fisik dari kota sudah tentu menjadi unsur yang penting dalam mempertahankan keberdiriannya. Namun di samping itu, manusia yang berada di dalamnya juga ikut berperan dalam mempertahankan kota tempat tinggalnya. Dalam kasus kota *Minas Tirith*, terdapat kelompok yang memiliki kewajiban khusus dalam menjaga keamanan kota yang berada dalam golongan *king's guard and city watch*. Dengan pembagian tiga golongan lagi di dalamnya, maka akan



ada yang bertugas menjaga keselamatan raja, menjaga keamanan kota secara keseluruhan, serta para ahli persenjataan dalam perlawanan kota.

Selebihnya, hal yang paling membedakan antara kota *Minas Tirith* dengan teori kota ideal lainnya adalah tentang kehidupan spiritual mereka yang tidak mempercayai apapun sehingga dalam kota *Minas Tirith* tidak ada tempat pemujaan. Berbeda halnya dengan teori kota-kota ideal sebelumnya yang menerangkan bahwa memiliki tempat pemujaan tersendiri yang terkadang juga sebagai pusat kota dan berada tepat di tengah.

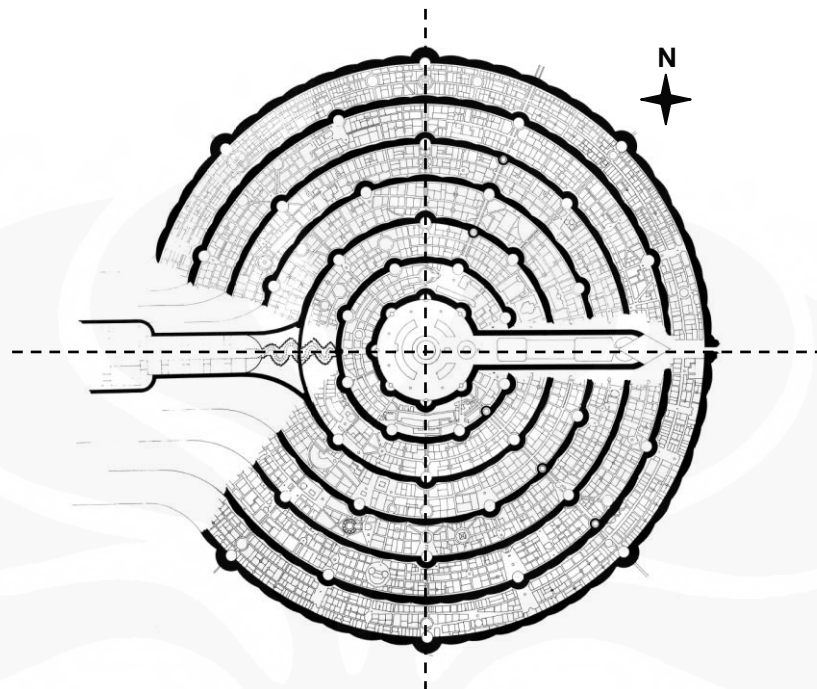
#### **4.2 *Minas Tirith* ditinjau dari Kriteria Fisik**

Secara fisik terdapat banyak kesesuaian antara teori kota ideal di Eropa pada abad 14 M – 16 M dengan kota *Minas Tirith* yang diantaranya adalah:

##### **1. Kesimetrisan Bentuk**

Bentuk simetris ini dipelajari dari kesimetrisan yang terdapat pada bentuk tubuh yang kemudian populer dan dikembangkan dalam karya-karya pada periode *Renaissance* ini sebagai penghormatan terhadap alam semesta. Kota-kota ideal pada periode ini pun cenderung berbentuk simetris untuk mengadaptasi konsep tersebut. Selebihnya, kesimetrisan dari kota ini juga ditunjang dengan bentuk kota yang cenderung bersegi banyak dengan pemberian menara pengawas pada sudut-sudutnya.

Hal tersebut juga ditemui pada kota *Minas Tirith*. Bentuknya yang hampir berupa lingkaran penuh mendukung teori kesimetrisan tersebut. Tidak hanya itu, dengan adanya batu karang besar yang menjorok keluar membagi lingkaran kota menjadi dua dengan besar yang sama kecuali pada tingkat pertama. Tingginya batu pembelah kota ini membuat orang-orang penjaga teratas serta raja yang berada di tingkat tertinggi bisa melihat kotanya secara keseluruhan, memandangi dari puncaknya hingga ke bawah sampai gerbang utama yang berada di tingkat terbawah kota.



Gambar 4. 1 Denah Kota *Minas Tirith* yang Simetris  
 Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. ( diedit kembali)

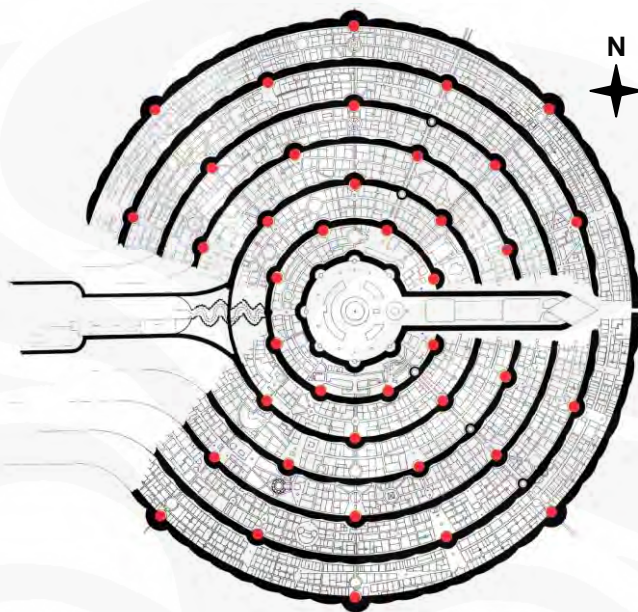
## 2. Perlindungan Kota

Perlindungan kota ini terbagi atas beberapa unsur seperti menara, gerbang, persenjataan, benteng pertahanan, serta bahkan dinding kota.

Dinding kota pada teori sebelumnya disebutkan bahwa akan lebih baik bila memiliki ketebalan tertentu dengan ukuran manusia bisa berpapasan di atasnya serta tidak rusak termakan oleh waktu. Pada kasus kota *Minas Tirith* dinding ini terbagi menjadi dua; dinding pada garis terluar di lantai terbawah yang memiliki ketebalan luar biasa yang dimaksudkan agar tidak bisa dihancurkan, sedangkan dinding pada tingkat-tingkat di atasnya memiliki ketebalan lebih tipis yang hanya berfungsi sebagai pembatas dan pengaman.

Benteng pertahanan dalam kota ini juga terletak secara teratur pada dinding-dinding kota. Benteng-benteng ini terletak secara berselingan dengan menara dan juga persenjataan. Pada benteng ini juga terdapat senjata besar di atasnya, ini ditujukan untuk perlawanan terhadap serangan musuh yang terkadang juga menggunakan senjata besar. Hal ini sesuai dengan teori

sebelumnya yang menyatakan untuk menempatkan benteng atau menara di sekitar dinding kota.



Gambar 4. 2 Denah Kota *Minas Tirith* dan Benteng-Benteng di Dalamnya

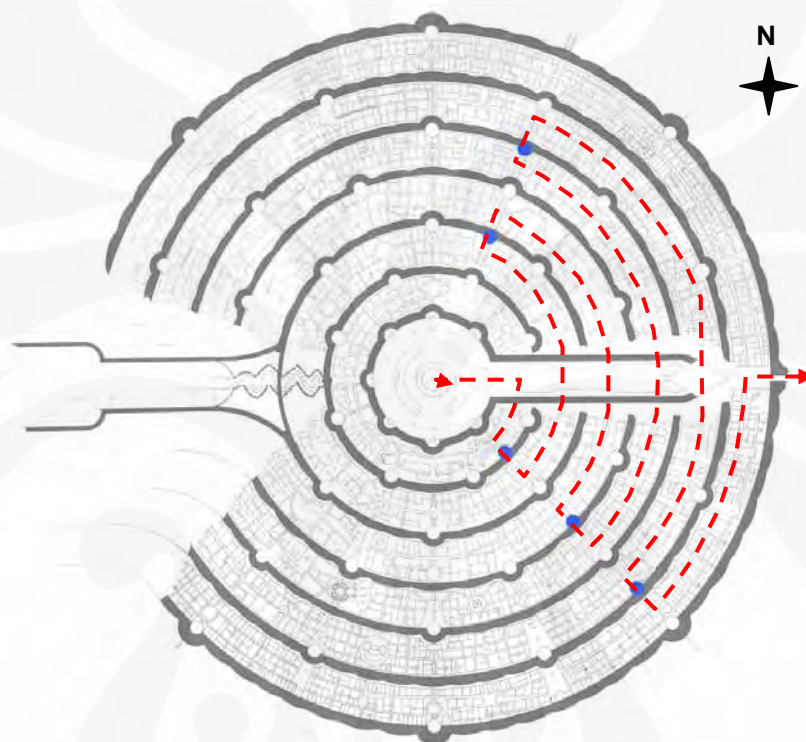
Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

Untuk peletakkan gerbang kota, pada teori-teori sebelumnya dijelaskan bahwa gerbang pada kota yang ideal terletak pada beberapa sisi terluar kota yang membentuk simetris. Hal ini dikarenakan kota-kota tersebut tidak berbatasan langsung dengan pegunungan seperti pada kasus kota *Minas Tirith* sehingga kota-kota pada teori tersebut tidak memiliki orientasi depan dan belakang. Sedangkan pada kota *Minas Tirith* yang berbatasan langsung dengan pegunungan menjadikan kota yang terletak pada sisi pegunungan tersebut sebagai belakang kota, sedangkan bagian depan kota adalah yang berada di seberang dari pegunungan tersebut.

Kota *Minas Tirith* ini hanya memiliki satu gerbang utama yaitu *the Great Gate* yang terletak pada bagian depan di tingkat terbawah kota. Sedangkan gerbang-gerbang lainnya terletak pada dinding-dinding di tiap tingkat dengan tidak berada dalam satu garis lurus. *The Great Gate* terletak di bagian timur dinding kota terluar, tetapi di tingkat berikutnya menghadap setengah ke selatan, dan yang ke tiga setengah ke utara, begitulah seterusnya

**Universitas Indonesia**

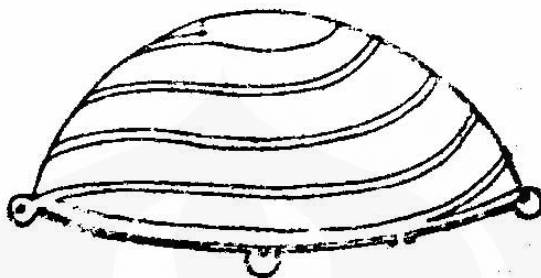
arah hadapan gerbang dibolak-balik sampai ke yang paling atas. Hal ini bertujuan untuk memberikan memberikan ruang yang cukup bila ingin ke tingkat berikutnya sehingga tidak timbul kepadatan. Jarak ini juga berfungsi untuk memberikan perlindungan yang lebih lama bila sedang terjadi penyerangan.



Gambar 4. 3 Denah Kota *Minas Tirith* dan Alur Jalan Melalui Tiap Gerbang  
Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

### 3. Jalan

Pada teori-teori kota ideal sebelumnya dijelaskan bahwa dengan bentuk kotanya yang simetris tidak bertingkat dan adanya pusat di tengah kota, maka jalan-jalan pada kota akan berbentuk radial yang mengikuti kesimetrisan kota menghubungkan antara tengah kota dengan sisi terluar kota. Sedangkan kota yang bertingkat atau berada di gunung, maka jalan yang dibentuk akan melingkari gunung tersebut dengan pusat kota yang berada di titik tertinggi dari tanahnya.

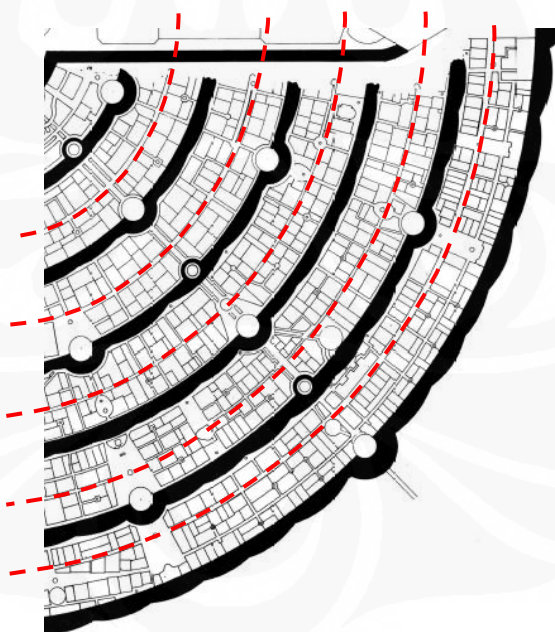


Gambar 4. 4

Salah Satu Rancangan Kota Ideal oleh Francesco di Daerah Pegunungan

Sumber: Rasmussen, Steen. *Towns and Buildings*

Teori ini berlaku pada kota *Minas Tirith* yang jalan utama penghubung antar tingkatnya berupa mengelilingi kotanya. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kemiringan sehingga masih dalam jangkauan manusia untuk berjalan. Lebar jalan yang  $\pm 4$  m pada kota ini sesuai dengan kebutuhan dengan mobilitas manusia sebagai pejalan kaki, selebihnya hanyalah berupa kuda atau pun gerobak sehingga jalan tersebut mampu mengakomodasi pergerakan dan tidak mengganggu perpindahan di dalamnya. Dengan demikian, jalan-jalan yang terbentuk ini juga tidak berhadapan langsung dengan datangnya angin dari arah mana pun dan tidak berhembus langsung ke dalam rumah. Kesemuanya tersebut sesuai dengan pernyataan pada teori-teori sebelumnya.

Gambar 4. 5 Jalan Utama pada Kota *Minas Tirith*

Sumber: Staplehurst, Graham. *Minas Tirith*. (diedit kembali)

**Universitas Indonesia**

#### 6. Material Pembentuk Kota

Di jelaskan pada bab teori sebelumnya bahwa kota yang baik apabila bisa menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya termasuk material pembentuknya. Pada kasus kota *Minas Tirith*, kota ini materialnya berasal dari pegunungan *Mindolluin* di belakangnya yang terbentuk dari bebatuan marmer putih dan juga sedikit kapur. Kota ini menjadi turut berwarna putih karena bermaterialkan bahan-bahan tersebut. Sehingga dalam hal ini, kota *Minas Tirith* mencoba beradaptasi pada lingkungan dengan menggunakan material yang ada serta bentuknya yang bertingkat berusaha menyesuaikan dengan pegunungan tinggi di belakangnya.



Gambar 4. 6 *Minas Tirith* dengan Pegunungan *Mindolluin* di Belakangnya

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]

#### 7. Susunan Tata Kota

Susunan dalam kota *Minas Tirith* terbilang teratur dengan peletakkan bangunan-bangunan pada tiap tingkatnya. Pada bab studi kasus sebelumnya telah dijabarkan apa saja yang ada pada tiap tingkat di kota ini, dan dapat disimpulkan bahwa bangunan-bangunan sebagai tempat produksi yang juga sebagai tempat berkumpul dan pertemuan anggota para pekerja atau *the fellowship* berada di hampir setiap tingkatannya. Sedangkan tempat-tempat untuk seluruh warga berada di tingkat enam yang hampir mencapai bagian tengah kota seperti rumah sakit, ruang pertemuan yang besar atau aula kota, tempat administrasi kota, serta barak pasukan penjaga kota. Dan pada tingkat tujuh yaitu bagian teratas yang juga tepat pada bagian tengah kota merupakan tempat untuk para raja dan anggota keluarganya sebagai

**Universitas Indonesia**

lambang penghormatan bagi yang tertinggi dan juga merupakan pusat dari pemerintahan kota. Letaknya ini juga untuk memberikan perlindungan yang maksimal untuk raja karena terletak paling jauh dari gerbang utama. Pada tingkat teratas ini pula juga terdapat *water fountain* dan *the White Tree* sebagai simbol akan keagungan raja dan kota *Minas Tirith* itu sendiri. Selain itu, pada tingkat teratas ini pula juga dijadikan sebagai ruang publik untuk kegiatan-kegiatan tertentu di mana masyarakat bisa berkumpul untuk mendengarkan pengumuman dari rajanya.

Susunan akan kota tersebut sesuai dengan teori-teori kota ideal yang selalu menjabarkan akan kesimetrisannya serta pusatnya yang berada tepat di tengahnya sebagai tempat untuk raja atau pun sebagai ruang publik. Sedangkan bangunan yang mengelilingi pusat tersebut merupakan bangunan untuk publik atau untuk masyarakat secara umum.

#### 8. Letak kota

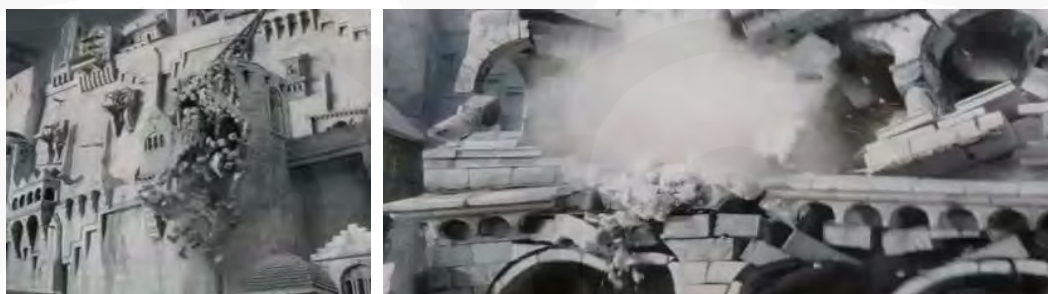
Kota *Minas Tirith* terletak di antara daerah-daerah yang memiliki keunggulan tersendiri; daerah *the Plennor* yang berisi tanah pertanian bertanggulnya yang melingkar kokoh pemberi pertahanan dalam melindungi lahan pertanian, gunung *Mindolluin* yang materialnya dimanfaatkan sebagai keterbangunan kota serta salju yang dijadikan sumber air bersih utama kota, dan yang terakhir adanya sungai yang memberikan suplai makanan berupa ikan serta sebagai jalur perdagangan dan transportasi. Hal ini mendukung pernyataan teori bahwa kota merupakan tempat yang memiliki hubungan dekat dengan daerah-daerah di sekitarnya baik itu dalam hal saling mendukung atau pun melindungi dari ancaman.

Selain itu, dari letak dari kota ini yang berdampingan dengan daerah-daerah yang memberikan keuntungan tersebut ternyata juga mempengaruhi iklim mikro yang terjadi dalam kota. Angin yang datang dengan melalui daerah pegunungan dan juga padang tanaman memberikan kesegaran untuk para penghuni kota di dalamnya yang selalu membuat mereka bersemangat.

Dengan demikian, dari lokasi kota *Minas Tirith* ini menjelaskan kesesuaiannya dengan teori sebelumnya yang menyatakan akan pemilihan lokasi yang sehat dan mampu mensuplai makanan dengan baik.

### 4.3 Peperangan yang Dialami Kota *Minas Tirith*

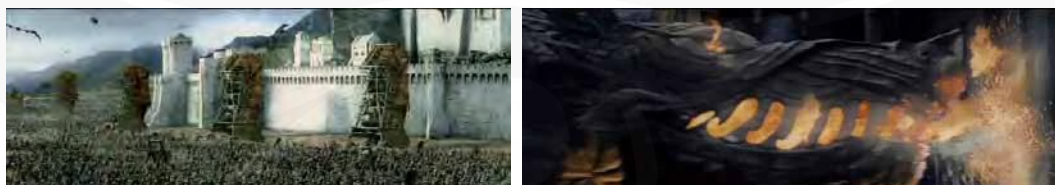
Kota yang ideal bukan berarti kota yang tidak memiliki kekurangan dan tidak dapat dihancurkan. Pada kasus kota *Minas Tirith*, kekalahan pun hampir sempat terjadi ketika dalam peperangan. Kota *Minas Tirith* sempat mengalami runtuhnya dinding akibat serangan dari senjata besar lawan. Tidak hanya itu, manusia yang berada di dalamnya pun juga banyak yang meninggal akibat dari peperangan dalam perebutan kekuasaan yang terjadi.



Gambar 4. 7 Runtuhnya Dinding *Minas Tirith* Akibat Serangan Lawan

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]

Selain itu lawan-lawan yang bukan dari kaum manusia juga memiliki kekuatan dan persenjataan hebat yang mampu menghancurkan dan menembus gerbang utama sehingga lawan pun dapat memasuki kota.



Gambar 4. 8 Persenjataan yang Digunakan Lawan untuk Menjatuhkan *Minas Tirith*

Sumber: New Line Cinema. *LOTR – ROTK*. [DVD]



Hal ini juga yang membedakan teori kota ideal pada dunia nyata dengan yang ada pada kisah *The Lord of the Rings* dimana tidak hanya manusia yang hidup melainkan terdapat kaum *elves*, *dwarve*, *troll*, *orc*, dan *hobbit* di dalamnya. Kekalahan yang hampir terjadi dalam kota *Minas Tirith* ini dikarenakan perbedaan jumlah antara lawan dengan pasukan pembela kotanya. Sehingga dapat dikatakan bahwa kuantitas dari manusia menjadi hal penting dalam mempertahankan kota di samping dari kekuatan fisik kotanya sendiri.

## BAB 5

### KESIMPULAN

Kota ideal merupakan kota yang dapat dikatakan hampir tidak memiliki kekurangan namun juga tidak berlebihan di mana masyarakat di dalamnya dapat selalu merasa nyaman dan dapat terwadahi sesuai dengan apa pun yang dikerjakannya tanpa mengganggu atau pun merusak hal lain yang berada di sekitarnya termasuk alam semesta. Kota akan ideal apabila kehidupan di dalamnya dapat berjalan sesuai dengan waktu, tempat, serta peristiwa yang sedang berlangsung.

Teori-teori kota ideal pada abad 14 M - 16 M di Eropa merupakan teori yang berkonsep kota benteng atau lebih menekankan dalam unsur pertahanan dan militer karena cukup dipenuhi dengan peperangan dalam perebutan wilayah kekuasaan. Sehingga secara fisik bentuk kotanya berupa bersegi banyak dengan peletakaan benteng atau menara pertahanan di hampir tiap sudutnya agar sisi-sisi kota dapat terlindungi dari serangan luar. Pada jaman ini pula unsur keteraturan dan kesimetrisan menjadi penting. Oleh sebab itu, pada periode ini pertahanan dan keamanan menjadi isu utama yang lebih ditekankan dalam rangka untuk melindungi rakyatnya.

Pada kota *Minas Tirith* pun hal tersebut dapat terlihat dengan kehidupan masyarakatnya yang baik serta perlindungan dari kotanya secara fisik maupun non fisik. Dari bentuknya yang simetris hingga organisasi yang berada di dalamnya hampir menyerupai dengan teori-teori kota ideal di Eropa pada abad 14 M – 16 M. Ada pun hal yang berbeda ialah kehidupan spiritualnya. Dan yang lebih terpenting lagi ialah bahwa teori kota ideal di dunia nyata hanya memiliki satu kehidupan kaum yaitu umat manusia seluruhnya. Sedangkan pada kota *Minas Tirith* merupakan sebuah kota yang hadir di dunia kisah yang tidak nyata dengan

kehidupan kaum yang tidak hanya manusia. Namun bagaimanapun juga pada kisahnya diceritakan bahwa kota *Minas Tirith* dapat mempertahankan keberdiriannya dan kehidupan manusia dapat terus berlangsung di dalamnya.

Kota *Minas Tirith* ini dapat dijadikan sebuah penggambaran kota ideal seperti pada abad 14 M – 16 M di Eropa namun dengan tidak terlepas bahwa kota ini berada di dunia tidak nyata dengan kisahnya sendiri sehingga terdapat perbedaan-perbedaan dengan teori yang ada di dunia nyata

Melalui perwujudan kota dalam perfilman seperti *Minas Tirith* ternyata dapat dijadikan sebuah pembelajaran; bahwa di dalamnya tersirat nilai-nilai penting yang dapat diambil seperti halnya akan kota ideal. *Minas Tirith* dapat dijadikan sebuah sumbangan baru untuk mempelajari kota yang ideal dalam konteks sesuai dengan peradaban atau jaman yang sedang berlangsung pada kisahnya.

## DAFTAR REFERENSI

- Chandra, Wendy. (Jan. 2004). "Catatan Biografi J. R. R. Tolkien." *Movie & Entertainment Magazine: Cinemags* 54<sup>th</sup> ed., 68
- Colbert, David. (2006). *The Magical Worlds of the Lord of the Rings: A Treasury Of Myths, Legends, And Fascinating Facts* (Tanti Lesmana, Penerjemah). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hwa, Lin J. (1995). *Leonardo Da Vinci* (Klara Siauw, Penerjemah). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Irwan, Zoer'aini D. (2005). *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kostof, Spiro. (1991). *The City Shaped: Urban Patterns and Meanings through History*. London: Bulfinch Press
- Lynch, Kevin. (1981). *Good City Form*. Massachusetts: The MIT Press.
- Morris, A. E. J. (1994). *History of Urban Form: Before the Industrial Revolutions* (3<sup>rd</sup> ed.). England: Longman.
- Moughtin, Cliff. (1999). *Urban Design Street and Square* (2<sup>nd</sup> ed.). Oxford: Architectural Press.
- Onians, John. (1988). *Bears of Meaning: The Classical Orders in Atiquity, the Middle Ages, and the Renaissance*. New Jersey: Princeton University Press.
- Rasmussen, Steen. (1951). *Towns and Buildings*. Massachusetts: The MIT Press.
- Rateliff, John. (2002). *Maps of Middle-Earth*. Los Angeles: Declpher, Inc.
- Russel, Garry. (2004). *The Lord of the Rings: The Art of the Return of the King*. New York: Houghton Mifflin Company.

Staplehurst, Graham. (1994). *Minas Tirith* (2<sup>nd</sup> ed.). Charlottesville: Iron Crown Enterprises, Inc.

Tolkien, J.R.R. (1955). *The Lord of the Rings - The Return of the King*. New York: Ballantine Books.

Tolkien, J.R.R. (2003). *The Lord of the Rings - The Return of the King* (Gita Yuliani K., Penerjemah). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Vitruvius. (1960). *The Ten Books on Architecture* (Morris Hicky Morgan, Penerjemah). New York: Dover Publications, Inc.

Jackson, Peter (Produser). (2003). *The Lord of The Rings - The Return of the King*. [DVD]. USA: New Line Cinema Film

Alchin, L. K. (2008). *The Middle Ages*. Mei 25, 2009.

<http://www.middle-ages.org.uk/middle-ages-history.htm>

City. (2009). Dalam *Merriam-Webster Online Dictionary*. Maret 10, 2009.

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/city>

Curl, James S. (2000). *A Dictionary of Architecture and Landscape Architecture*. Oxford: Univerity Press. Maret 10, 2009.

<http://www.encyclopedia.com/doc/1O1-IdealCity.html>

London, Scot. (2000). *The Ideal City*. Maret 10, 2009.

<http://www.scottlondon.com/articles/idealcity.htm>

National Geographic Society. (2003). *Beyond the Movie: The Lord of the Rings – The Return of the King*. Februari 7, 2009.

<http://www.nationalgeographic.com/ngbeyond/rings/timeline.html>

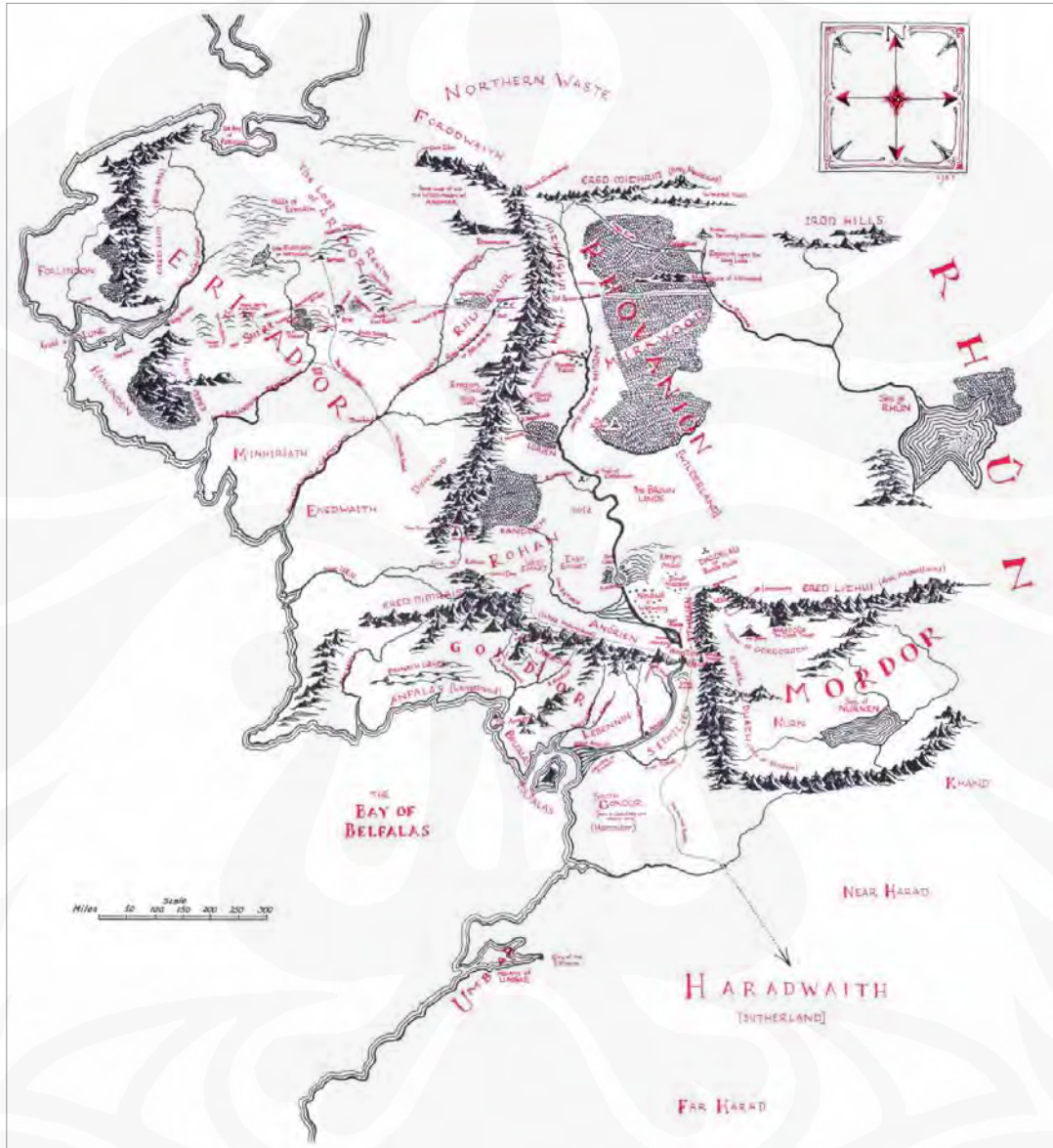
Parker, Philip M. (2009). *Webster's Online Dictionary*. Maret 10, 2009.

<http://www.websters-online-dictionary.org/definition/ideal>

## DAFTAR ISTILAH

- Ancient magic sign* : Lambang kuno di Eropa yang berhubungan dengan sesuatu hal gaib.
- Dwarve* : Makhluk kecil seperti kurcaci yang diceritakan oleh Tolkien dengan jiwa pemberani dan senang perang.
- Elf* : Makhluk yang diceritakan oleh Tolkien berukuran seperti manusia dengan kedudukan lebih rendah dari Tuhan namun masih memiliki kekuasaan dan kekuatan yang besar.
- Eru Iluvatar* : Sebutan untuk Tuhan dalam kisah *The Lord of the Rings* yang dikarang oleh Tolkien.
- Hobbit* : Makhluk kerdil seperti anak kecil yang diceritakan Tolkien tinggal di dalam tanah atau bukit kecil dan senang akan keindahan dan kedamaian.
- Middle-Earth* : Dunia ciptaan Tolkien dengan konsep awal bernama *Middle-Erthe* yaitu sebutan untuk Eropa dalam kesusastraan *Middle English*. Kisah *The Lord of the Rings* berada di setingan dunia *Middle-Earth* ini.
- Middle English* : Kesusastraan Inggris pada tahun 1100 M - 1450 M.
- Old English* : Kesusastraan Inggris pada sebelum tahun 1100 M.
- Orc* : Makhluk yang diceritakan Tolkien seperti monster sedikit lebih besar dari manusia pada umumnya, berpenampilan buruk, kotor, dan berjiwa jahat sebagai pengikut raja kegelapan.
- Square* : Suatu area yang terbentuk oleh bangunan-bangunan dan dirancang dengan tujuan untuk tempat berkumpul.
- Troll* : Raksasa yang diceritakan oleh Tolkien dengan sifat sangat bodoh dan berukuran sangat besar dan sebagai pengikut raja kegelapan.

## LAMPIRAN



Peta *Middle-Earth* karya Tolkien dalam kisah *The Lord of the Rings*  
Sumber: [http://www.geocities.com/puayc/articles/tolkien/middle\\_earth\\_map.jpg](http://www.geocities.com/puayc/articles/tolkien/middle_earth_map.jpg)