

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA (Studi literature)**

#### **2.1 Kajian Waterfront City atau Kawasan Tepi Air**

Kawasan tepi air adalah area yang di batasi oleh air dari komunitasnya yang dalam pengembangannya mampu memasukkan nilai manusia, yaitu kebutuhan akan ruang publik dan nilai alami (Carr, 1992). Disamping itu secara lebih luas kawasan tepi air dapat dimaknai dengan beberapa hal seperti berikut :

1. Kawasan yang dinamis dan unik dari suatu kota (dengan segala ukuran) di mana daratan dan air (sungai, danau, laut, teluk) bertemu (kawasan tepian air) dan harus dipertahankan keunikannya.
2. Kawasan yang dapat meliputi bangunan atau aktivitas yang tidak harus secara langsung berada di atas air, akan tetapi terikat secara visual atau historis atau fisik atau terkait dengan air sebagai bagian dari "scheme" yang lebih luas.

##### **2.1.1 Jenis-jenis Waterfront**

Berdasarkan fungsinya, *waterfront* dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu :

1. *mixed-used waterfront*, adalah *waterfront* yang merupakan kombinasi dari perumahan, perkantoran, restoran, pasar, rumah sakit, dan/atau tempat-tempat kebudayaan.
2. *recreational waterfront*, adalah semua kawasan *waterfront* yang menyediakan sarana-sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti taman, arena bermain, tempat pemancingan, dan fasilitas untuk kapal pesiar.
3. *residential waterfront*, adalah perumahan, apartemen, dan resort yang dibangun di pinggir perairan.
4. *working waterfront*, adalah tempat-tempat penangkapan ikan komersial, reparasi kapal pesiar, industri berat, dan fungsi-fungsi pelabuhan. (Breen, 1996).

### **2.1.2 Kriteria Waterfront**

Kriteria umum dari penataan dan pendesainan *waterfront* adalah (Prabudiantoro, 1997):

1. Berlokasi dan berada di tepi suatu wilayah perairan yang besar (laut, danau, sungai, dan sebagainya).
2. Biasanya merupakan area pelabuhan, perdagangan, permukiman, atau pariwisata.
3. Memiliki fungsi-fungsi utama sebagai tempat rekreasi, permukiman, industri, atau pelabuhan.
4. Dominan dengan pemandangan dan orientasi ke arah perairan.
5. Pembangunannya dilakukan ke arah vertikalhorisontal.

## **2.2 Struktur Pengembangan Kawasan Waterfront City**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh pusat penelitian dan pengembangan permukiman pada tahun 1995-2000 melihat bahwa struktur peruntukkan kawasan kota pantai atau kota tepi air dapat diarahkan pada 7 (tujuh) pengembangan, yaitu :

### **2.2.1 Kawasan Komersial (*Commercial Waterfront*)**

Adapun kriteria pokok pengembangan kawasan komersial di kota pantai adalah :

- a. Harus mampu menarik pengunjung yang akan memanfaatkan potensi kawasan pantai sebagai tempat bekerja, belanja maupun rekreasi (wisata) . Kegiatan diciptakan tetap menarik dan nyaman untuk dikunjungi (dinamis)
- b. Bangunan harus mencirikan keunikan budaya setempat dan merupakan sarana bersosialisasi dan berusaha (komersial)
- c. Mempertahankan keberadaan golongan ekonomi lemah melalui pemberian subsidi.

- d. Keindahan bentuk fisik (profil tepi pantai) kawasan pantai diangkat sebagai faktor penarik bagi kegiatan ekonomi, sosial-budaya, dll.

### **2.2.2 Kawasan Budaya, Pendidikan dan Lingkungan Hidup (Cultural, Education, dan Environmental Waterfront)**

Kriteria pokok pengembangannya adalah :

- a. Memanfaatkan potensi alam pantai untuk kegiatan penelitian, budaya dan konservasi.
- b. Menekankan pada kebersihan badan air dan suplai air bersih yang tidak hanya untuk kepentingan kesehatan saja tetapi juga untuk menarik investor.
- c. Diarahkan untuk menyadarkan dan mendidik masyarakat tentang kekayaan alam tepi pantai yang perlu dilestarikan dan diteliti.
- d. Keberadaan budaya masyarakat harus dilestarikan dan dipadukan dengan pengelolaan lingkungan didukung kesadaran melindungi atau mempertahankan keutuhan fisik badan air untuk dinikmati dan dijadikan sebagai wahana pendidikan (keberadaan keragaman biota laut, profil pantai, dasar laut, mangrove, dll).
- e. Perlu ditunjang oleh program-program pemanfaatan ruang kawasan, seperti penyediaan sarana untuk upacara ritual keagamaan, sarana pusatpusat penelitian yang berhubungan dengan spesifikasi kawasan tersebut, dll.
- f. Perlu upaya pengaturan/pengendalian fungsi dan kemanfaatan air/badan air.

### **2.2.3 Kawasan Peninggalan Bersejarah (Historical/Herritage Waterfront)**

Kriteria pokok pengembangannya adalah :

- a. Pelestarian peninggalan-peninggalan bersejarah (landscape, situs, bangunan dll) dan/atau merehabilitasinya untuk penggunaan berbeda (modern);
- b. Pengendalian pengembangan baru yang kontradiktif dengan pembangunan yang sudah ada guna mempertahankan karakter (ciri) kota;

- c. Program-program pemanfaatan ruang kawasan ini dapat berupa pengamanan pantai dengan pemecah gelombang untuk mencegah terjadinya abrasi (melindungi bangunan bersejarah di tepi pantai), pembangunan tanggul, polder dan pompanisasi untuk menghindari terjadinya genangan pada bangunan bersejarah, dll.

#### **2.2.4 Kawasan Wisata/Rekreasi (Recreational Waterfront)**

Kriteria pokok pengembangan kawasan rekreasi/wisata di kota pantai adalah :

- a. Memanfaatkan kondisi fisik pantai untuk kegiatan rekreasi (indoor atau outdoor).
- b. Pembangunan diarahkan di sepanjang badan air dengan tetap mempertahankan keberadaan ruang terbuka.
- c. Perbedaan budaya dan geografi diarahkan untuk menunjang kegiatan pariwisata, terutama pariwisata perairan.
- d. Kekhasan arsitektur lokal dapat dimanfaatkan secara komersial guna menarik pengunjung.
- e. Pemanfaatan kondisi fisik pantai untuk kegiatan rekreasi/wisata pantai.

### **2.3 Tinjauan Aspek Pariwisata**

Pariwisata adalah suatu konsep umum yang berkembang sejak tahun 1811. Pariwisata sendiri pada perkembangannya memiliki defenisi yang mengalami perubahan. wisata merupakan kegiatan atau sebagian dari kegiatan yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata (UU. No. 9 tahun 1990 pasal 1). Kepariwisataan mempunyai beberapa dimensi lain selain ekonomi, diantaranya kompleks interaksi dan akibat-akibat yang terjadi sebelum, selama dan setelah suatu perjalanan pariwisata dan juga berdampak terhadap psikologis, sosiologis, ekologis dan politis.

beberapa jenis pariwisata diatas terdapat beberapa jenis pariwisata lain yang pada dasarnya juga di ditunjukkan untuk pembangunan perekonomian ekonomi modern saat ini yaitu :

1. Wisata Komersial (Belanja) Jenis wisata ini bertujuan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial yang menjadi daya tarik bagi pengunjung sehingga hal ini berdampak terhadap kebutuhan akan sarana dan prasarana lain seperti meningkatnya arus transportasi dan fasilitas penginapan.
2. Wisata Bahari Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, danau, bengawan, pantai, teluk dan laut untuk berbagai kegiatan seperti memancing, berlayar, berselancar, mendayung dll Dari kegiatan wisata yang ada pada dasarnya akan memicu tumbuhnya tempat-tempat belanja sebagai salah satu daya tarik pengunjung dalam suatu pengembangan. Untuk menciptakan kenyamanan bagi pengunjung maka tempat belanja ditinjau dari bentuk spasialnya dapat dibedakan menjadi :
  - a. Shopping center, merupakan kawasan perbelanjaan dan perniagaan yang terpusat, seringkali disebut pusat perbelanjaan
  - b. Shopping strips , merupakan kawasan perbelanjaan yang berdiri di sepanjang jalan utama
  - c. Shopping street, yaitu kawasan perbelanjaan yang meliputi bangunan di sepanjang jalan dimana jalan masih dilewati kendaraan bermotor, pusat perbelanjaan berbentuk linier.
  - d. Pedestrian Shopping Mall, merupakan tempat perbelanjaan dimana seluruh bagian jalan dan pedestrian menjadi satu kesatuan dengan pertokoan yang berderet di sepanjang jalur dan biasanya hanya dilewati oleh pejalan kaki.

Tabel 2. 1 Kriteria Dan Pertimbangan Yang Dapat Digunakan Dalam Membangun Suatu Kawasan Wisata Untuk Menarik Wisatawan

Faktor	Kriteria	Pertimbangan	Potensi Teluk Kuantan
Alam	<i>Keindahan</i>	Topografi umum seperti flora, fauna disekitar danau, sungai, pantai, dll	Sungai Kuantan
	<i>Iklim</i>	Sinar matahari, cuaca, iklim, angin, dll	Sunset, waterfront
Social-Budaya	<i>Adat istiadat</i>	Pakaian, makanan, tata cara hidup, pesta rakyat, kerajinan tangan,dll	Malam kesenian budaya kuantan
	<i>Seni bangunan</i>	Arsitektur seperti masjid, candi, gereja, bangunan rumah adat,dll	Bangunan Rumah Godang(rumah adat)
	<i>Festival</i>	Music tradisional, seni tari, olahraga, dan kompetisi	Festival Pacu Jalur
Sejarah	<i>Peninggalan</i>	Kota tua, bangunan peninggalan sejarah, dll	Tugu Pacu jalur
Fasilitas rekreasi	<i>Olahraga</i>	Memancing, berenang, berlayar, main ski, berkuda, dll	Outbond di sungai kuantan (kereta air) <b>(belum dikembangkan)</b>
Fasilitas berbelanja	<i>Berbelanja</i>	Elektronik centre, retail, food court, fashion centre, toko-toko souvenir, took-toko barang kesenian, dll	Shopping center <b>(belum ada)</b>
Infrastruktur	<i>Kualitas wisata</i>	Jalan raya, taman, transportasi, faktor keamanan dan kenyamanan	Taman jalur , hutan kota, terminal Taluk
Fasilitas pangan dan akomodasi	<i>Makanan dan penginapan</i>	Hotel, cottage, restoran, coffeeshop, dll	Mess Jalur

sumber: Pendit, 1999 dan analisis penulis

Melihat adanya berbagai potensi yang di miliki oleh kota Teluk Kuantan seperti tabel 2.1 diatas, Dari kegiatan wisata yang ada pada dasarnya akan memicu tumbuhnya tempat-tempat belanja sebagai salah satu daya tarik pengunjung dan lokasi yang menarik untuk di kunjungi oleh wisatawan domestik ataupun lokal. Maka orientasi pengembangan wisata pada kawasan waterfront kotaTeluk Kuantan adalah :

1. Pleasure Tourism/ Pariwisata untuk menikmati perjalanan, yang dapat diartikan sebagai wisata untuk menikmati view sungai kuantan (area rekreatif)
2. Business Tourism, pengembangan wisata yang dapat dinikmati oleh pelaku bisnis di kota Teluk Kuantan dalam mengembangkan potensi bisnis yang ada. Wisata Komersial (Belanja), pengembangan wisata yang dapat dimanfaatkan oleh wisatawan domestik dan terutama bagi penduduk kota Teluk Kuantan.

## 2.4 Kajian Objek Rancangan

### 2.3.1 Shopping Mall

Pilliang (1998) menyebutkan bahwa shopping mall telah berkembang menjadi pusat pembentukan gaya hidup. Shopping mall mengkonsentrasikan dan merasionalisasikan waktu dan aktivitas masyarakat sehingga ia menjadi pusat aktivitas sosial and akulturasi, tempat pembentukan citra dan eksistensi diri, sumber pengetahuan, informasi, tata nilai dan moral sekaligus. Saat ini, shopping mall adalah sebuah fasilitas publik yang fungsinya meluas menjadi semacam pusat komunitas kaum urban, tempat mereka menikmati gaya hidup melalui konsumsi barang dan jasa yang sesuai dengan simbol statusnya. Siapapun boleh menikmati shopping mall, baik yang ber-uang maupun tidak, untuk berbelanja atau sekedar melihat-lihat (window shopping) tanpa harus membeli barang apapun. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, fungsi dari shopping mall sendiri telah mengalami penambahan yaitu antara lain :

- Mall sebagai bangunan Capital Investment (Fungsi Investasi Modal)
  - a. Memberikan keuntungan Profit, yaitu sebagai bangunan komersial memberikan keuntungan pengembalian modal investasi yang bergerak dalam bidang penjualan barang dan jasa.
  - b. Memberikan keuntungan Benefit, yaitu menjadi pusat aktivitas sosial dan akulturasi, tempat pembentukan citra dan eksistensi diri, sumber pengetahuan, informasi, tata nilai dan moral sekaligus.
- Area Rekreatif dan Hiburan (Kebutuhan Psikologis)

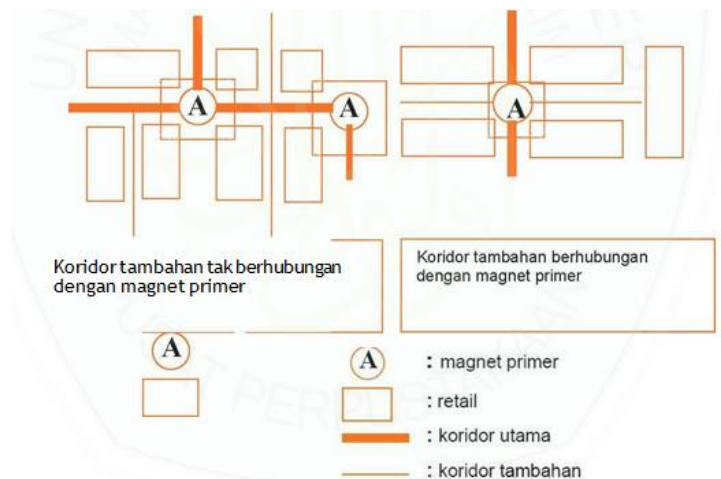
**Prospek dan Visibilitas :** Dengan perubahan gaya hidup yang semakin modern membuat kebutuhan semakin kompleks dan akan terus meningkat seiring dengan perkembangan zaman. Peluang ini menjadikan prospek yang baik bagi shopping mall untuk dibangun khususnya di Kota Teluk Kuantan yaitu terdapat festival budaya Pacu Jalur yang terbilang tinggi. Dengan implementasi tema

Shopping center yang rekreatif pada rancangan shopping mall di kota Teluk Kuantan menciptakan suatu gaya berbeda dari shopping mall yang lain dan tentunya diharapkan tercipta suatu interaksi dan ikatan positif antara manusia dengan alam, melalui rancangan shopping mall yang tidak hanya terfokus menjadi wadah investasi modal melalui kegiatan belanja, rekreasi dan hiburan, namun juga memberikan kesempatan untuk menjadi wadah investasi bagi kesehatan dan kesejahteraan masyarakat kota Teluk Kuantan.

### 2.3.2 Prinsip-Prinsip Perencanaan *Shopping Mall*

Prinsip tata ruang yang digunakan oleh *Shopping Center* ini mengikuti prinsip dasar ruang *shopping mall* yang terdapat dalam *Time Saver Standard for Building Types*, yang meliputi:

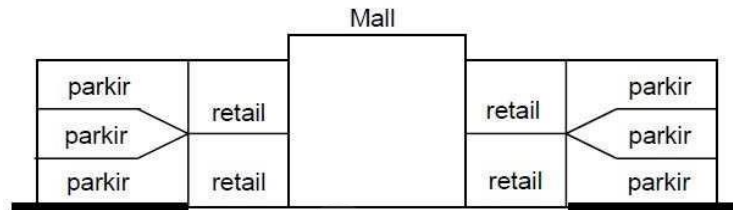
1. Jalur pedestrian utama (*pedestrian way*) atau koridor utama dengan satu atau lebih tambahan jalur pejalan kaki yang berhubungan dengan koridor utama dan lokasi parkir serta jalan yang berdekatan.
2. Semua penyewa toko menghadap dan memiliki pintu masuk menghadap ke koridor utama maupun koridor tambahan.



Gambar 2. 1 koridor utama dan koridor tambahan



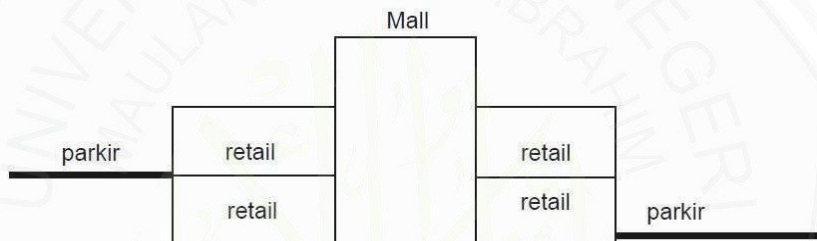
3. Dengan semakin sempit dan tingginya harga lahan, maka parkir pada suatu *shopping mall* dapat dibuat dengan parkir bertingkat (*double decked*) atau *basement*, di samping parkir secara konvensional.
4. Mall dapat berupa satu lantai, dua lantai atau lebih. Setiap lantai Mall harus menghindari kemiringan yang curam untuk menjaga agar tidak terjadi kecelakaan pada pengunjung.



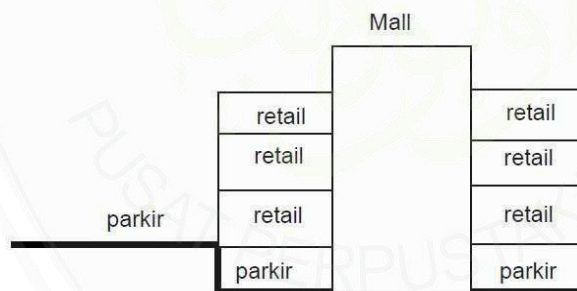
Sistem parkir multi decked pada shopping



Mall dan retail dalam satu lantai dengan parkir rata



Mall dan retail dalam dua lantai dengan parkir rata tiap



Mall dan retail menjadi tiga lantai dengan parker *basement*

Gambar 2. 2 Gambar Tipe retail dalam bangunan komersial

5. Dengan penataan sirkulasi yang hanya memiliki satu koridor, diharapkan semua retail dapat dilewati pengunjung sehingga semua retail mempunyai nilai komersial yang sama. Penataan retail tenant *dan* anchor tenant yang baik dapat saling mendukung terjadinya aliran pengunjung yang merata di sepanjang *mall*. Komposisi yang paling baik adalah 50% *retail tenant* dan 50% *anchortenant*.

### 2.3.3 Elemen – Elemen dalam shopping Mall

menurut *Bednar* (1990), adalah :

#### a. Magnet Primer (Anchor)

Magnet primer merupakan transformasi dari node kota yang berfungsi sebagai titik konsentrasi. Dan dapat pula menjadi *Landmark*. Analoginya dapat berupa Plaza atau *court* yang akan menjadi daya tarik utama pada *Shopping Mall*. Konsep penataan ruang pada *shopping mall* pada umumnya berupa garis lurus (linear) atau setengah lingkaran. Pada bentuk linear diperlukan dua buah magnet pada pengakhiran koridor. Sedangkan yang berbentuk T, L, atau Lengkung memerlukan tiga buah magnet. Dalam perkembangannya sering pula di pakai magnet perantara yaitu bila jarak antar magnet utama terlalu panjang sehingga bisa menimbulkan kesan monoton. Jarak antar magnet maksimal adalah 250 meter.

#### b. Magnet sekunder

Magnet sekunder merupakan transformasi dari districk kota. Perwujudannya dapat berupa toko-toko pengecer maupun fasilitas-fasilitas lainnya. Toko merupakan salah satu bagian terpenting dari shopping mall yang dianggap sebagai district pada pusat perbelanjaan. Penempatan toko erat kaitannya dengan magnet primer sebagai daya tarik utama dalam shopping mall tersebut. Pemanfaatan daya tarik dengan mengarahkan pengunjung sedemikian rupa sehingga dengan sendirinya arus tersebut melewati toko-toko kecil sebelum akhirnya menuju magnet primer yang terdapat di depan anchor tenant yang berupa *department store, supermaket, atau cineplex*.

### **c. Koridor**

Merupakan transformasi dari path, penerapannya dapat berupa jalur untuk pejalan kaki yang menghubungkan antara magnet-magnet yang ada. Ada dua macam koridor, yaitu koridor utama (primer) dan koridor tambahan (sekunder). Koridor utama merupakan orientasi dari toko-toko yang ada di sepanjangnya. Sedangkan koridor tambahan merupakan koridor yang terletak pada perpanjangan koridor utama, yang mempersingkat jarak *entrance* bila terjadi keadaan darurat. Lebar koridor utama sekitar 15 meter sedangkan koridor tambahan sekitar 6 meter.

### **d. Atrium**

Merupakan ruang kosong yang diapit oleh lapisan-lapisan lantai yang disekelilingnya, dengan ketinggian minimal dua lantai atau lebih yang mendapat pencahayaan alami siang hari dan menjadi pusat orientasi bangunan. Atrium ini berfungsi sebagai daya tarik dalam perancangan ruang dalam maupun ruang luar bangunan tersebut. Begitu pula halnya dengan EMAC (*Enclosed Mall Air Conditioned*), atrium sangat penting perannya. Berdasarkan penutup atrium tersebut dapat berupa :

- Vault Skylight, bentuk lengkung atau setengah lingkaran.
- Pyramid or Dome, Bentuk pyramid atau kubah.
- Glazed wall, bentuk dinding kaca.
- Multiple linear skylight, bentuk berupa atrium linear.
- Multiple units skylight, bentuk dengan beberapa unit atrium.

### **e. Vegetasi**

Merupakan elemen yang berfungsi untuk melengkapi keberadaan suatu jalan. Dalam perencanaan mall, pohon berintegrasi dengan elemen desain lainnya. Pohon digunakan untuk menimbulkan kesan asri pada pedestrian serta menambah kesejukan mall. Street furnitur yang biasa dipakai dalam shopping mall antara lain :

- Lampu penerangan atau lampu hias
- Sculpture

- Tempat duduk (sitting group)
- Kolam dan air mancur
- Pot tanaman

## **2.5 Tinjauan Perilaku berbelanja**

Perilaku manusia merupakan fungsi dari individu dan lingkungan. Artinya Individu memiliki kehendak dan lingkungan yang turut menentukan apakah kehendak tersebut dapat dilaksanakan atau tidak. Pada dasarnya Individu dalam melakukan kegiatan berbelanja dipengaruhi oleh dua jenis kondisi, yaitu kondisi keadaan individu melalui struktur mental dan nilainya (biasanya didekati dengan karakteristik tingkat pendapatan, tingkat pendidikan, etnis dan sebagainya) dan rangsangan pengaruh yang ditimbulkan oleh keadaan potensi dari tempat-tempat perbelanjaan (seperti daya tarik lokasi, jarak pencapaian dan sebagainya). Kedua keadaan tersebut berupa timbal balik dan tidak dapat dipisahkan.

Menurut Daniel dan Warnes (1980) dalam pandangan konseptualnya tentang pergerakan individu dalam suatu kota terdapat enam jenis faktor yang secara nyata dan simultan memberikan andil dalam membentuk pola ruang pergerakan individunya yaitu : waktu pergerakan, karakteristik internal individu (umur, pekerjaan, pendapatan, kesehatan dan lain-lain), lokasi rumah, banyaknya pilihan moda transportasi, siklus kehidupan, kondisi-kondisi sosial budaya.

### **A. Menurut fungsi kegiatan**

Pusat perbelanjaan yang dilihat dari fungsi dan kegiatan yang ada pada bangunan yaitu:

- Murni : Pusat perbelanjaan yang tidak hanya sebagai tempat berbelanja tetapi juga sebagai suatu “Community Center”.
- Multi Fungsi : memiliki fungsi yang hampir sama dengan “pusat perbelanjaan” murni. Namun kegiatan yang terjadi di dalamnya tidak hanya berbelanja dan rekreasi, namun memiliki fungsi untuk kegiatan perkantoran

atau apartemen.

## **B. Jenis barang yang dijual**

Menurut jenis barang yang dijual pusat perbelanjaan modern dapat dibedakan menjadi:

- Demand (permintaan), yaitu yang menjual kebutuhan sehari-hari yang juga merupakan kebutuhan pokok.
- Semi demand (setengah permintaan), yaitu yang menjual barang-barang untuk kebutuhan tertentu dalam kehidupan sehari-hari.
- Implus (barang yang menarik), yaitu yang menjadi barang-barang mewah yang menggerakkan hati konsumen pada waktu tertentu untuk membelinya.
- Drugery, yaitu yang menjual barang-barang higienis seperti, sabun, parfum, dan lain-lain.

## **C. Unsur-unsur pada pusat perbelanjaan**

Berdasarkan kuantitas barang yang diperdagangkan

1. Retail grosir Yaitu toko yang menjual barang dengan jumlah besar atau secara partai, di mana barang dalam jumlah besar tersebut biasanya disimpan di tempat lain dan yang terdapat di toko-toko hanya sebagai contoh.
2. Retail eceran Merupakan toko yang menjual barang dalam jumlah relatif sedikit atau persatuan barang. Lingkup sistem eceran ini lebih luas dan fleksibel dari pada grosir. Selain itu toko retail akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi barang yang tinggi.

#### **D. Berdasarkan variasi barang yang diperdagangkan**

3. Specialty shop, Merupakan toko yang menjual jenis barang tertentu, misalnya: toko pakaian, toko sepatu, toko kacamata, toko perhiasan dan sebagainya.
4. Variety shop Merupakan toko yang menjual berbagai jenis barang seperti toko kelontong.

#### **E. Berdasarkan sistem pelayanan pada pusat perbelanjaan (Joseph De Chiara, Time Saver Standards/or Building Types, USA: Me Graw - Hill, 1983, P. 731)**

4. Personal service Pembeli atau konsumen dilayani oleh pramuniaga dari belakang counter, biasanya untuk barang mahal dan eksklusif
5. Selfselection Pembeli atau konsumen memilih barang, kemudian memberi tahu pramuniaga untuk diberikan nota tanda pembelian untuk melakukan pembayaran pada kasir.
6. Selfservice Pembeli atau konsumen dengan membawa keranjang atau trolley yang tersedia, memilih barang yang dibutuhkan dan dibawa menuju kasir untuk membayar barang yang telah diambilnya.

#### **F. Cara penyajian materi yang diperdagangkan (Ernst Neufert, Data Arsitek. Jilid I, Edisi kedua, Jakarta: Erlangga 1995, p. 190-196)**

1. Bentuk tempat penyajian barang
  - Table fixture: bentuk meja menerus.
  - Counterfixture: bentuk almari rendah.
  - Cases fixture: bentuk almari transparan.
  - Boxfixture: kotak-kotak terbuka.
  - Back fixture: rak-rak almari yang terbuka atau transparan yang sekaligus sebagai penyimpan.
  - Hanging case: lemari penggantung.
  - Etalase (jendela peraga): merupakan salah satu komponen penyajian barang yang letaknya diluar toko, mempunyai fungsi sebagai alat

promosi untuk mengenalkan barang-barang yang dijual kepada konsumen sebelum masuk toko.

2. Tempat untuk menampung kegiatan dan standar
  - Layout toko (retail)
  - Layout toko besar (department store dan supermarket) Bentuk wadah penyajian barang atau tempat untuk menampung kegiatan, tidak semua digunakan pada pertokoan tetapi hanya digunakan sebagai standar dengan barang-barang yang akan dijual dan disusun berdasarkan suasana yang diinginkan.

### **G. Sifat materi yang diperdagangkan**

1. Bersih, meliputi barang yang diperdagangkan dan tempatnya.
2. Tidak berbau, untuk barang yang berbau ditempatkan dan dilakukan dengan pengemasan khusus.
3. Tidak mudah busuk.

### **H. Pelaku kegiatan ( Aria Nugrahadi, 1997)**

Pelaku kegiatan pada pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi

1. Konsumen atau pembeli Konsumen atau pembeli adalah masyarakat yang membutuhkan pelayanan barang dan jasa dengan melakukan transaksi serta melakukan kegiatan rekreasi di dalam pusat perbelanjaan. Kondisi sosial ekonomi konsumen sangat mempengaruhi jumlah dan jenis kebutuhannya. Semakin tinggi tingkat sosial ekonominya, semakin tinggi pula tuntutan kualitas pelayanan kebutuhannya. Di dalam pusat perbelanjaan ini konsumen atau pengunjung memperoleh banyak pilihan barang dan pelayanan maksimal dalam melakukan transaksi serta menikmati suasana yang menyenangkan dan rekreatif

2. Pedagang Pedagang pada pusat perbelanjaan ini sebagai penyewa atau pembeli ruangan yang disediakan oleh investor sebagai tempat untuk menjual barang dagangannya. Pelaku kegiatan ini berkemauan untuk memperoleh sewa ruang yang menguntungkan usahanya dan dapat memasarkan barang dagangannya secara efektif Pedagang yang menyewa pusat perbelanjaan biasanya mempunyai modal sedang hingga besar.
3. Pengelola Pengelola disini menginginkan dapat menyediakan fasilitas yang menguntungkan pedagang yang terlibat melakukan kegiatan di dalam pusat perbelanjaan
4. Supplier Pengisi barang dagangan di dalam pusat perbelanjaan yang diperlukan oleh pedagang atau penjual.

#### **i. Jenis Kegiatan**

Jenis kegiatan yang diwadahi pada pusat perbelanjaan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan perdagangan jual - beli yang meliputi:
  - Kegiatan penyajian barang
  - Kegiatan pergerakan
  - Kegiatan pelayanan
2. Kegiatan pengelolaan yang meliputi:
  - Kegiatan operasional
  - Kegiatan manajemen
  - Kegiatan maintenance
3. Kegiatan pengadaan barang yang meliputi:
  - Dropping (bongkar muat barang) dan distribusi barang
  - Kegiatan penyimpan
4. Kegiatan rekreatif
  - Kegiatan jalan-jalan
  - Kegiatan menikmati fasilitas yang ada



## 2.6 Tinjauan Kreatif Pusat Perbelanjaan

Menurut KBBI Kreatif berasal dari kata rekreasi yang berarti penyegaran kembali badan dan pikiran atau sesuatu yang menghiburkan hati dan menyegarkan seperti hiburan dan Piknik. Definisi kreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri sesuatu yang dapat menghibur.

Dari pengertian diatas, terdapat banyak unsur yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana kreatif pada ruang dalam, sifat kreatif pada pusat perbelanjaan pada umumnya adalah sifat kreatif yang dibentuk oleh adanya fasilitas-fasilitas perbelanjaan itu sendiri (bermacamnya hal-hal yang ditawarkan atau diperdagangkan dan kegiatan didalamnya). Serta fasilitas-fasilitas pendukung lainnya.

### 2.6.1 Karakter kreatif pada ruang dalam

Francis D.K. Ching, Karakter kreatif dapat tercermin pada beberapa hal, antara lain:

#### 1. *Keanekaragaman ruang*

mengatakan Untuk menciptakan karakter kreatif pada ruang dalam memerlukan adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya. Keanekaragaman akan lebih terasa dalam menciptakan karakter kreatifnya jika dibandingkan dengan hal-hal yang bersifat monoton.

#### 2. *Warna*

Bentuk Ruang dan Susunannya Warna adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

### 3. *Material Material*

karakter permukaan suatu bentuk tekstur yang dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.

### 4. *Dekorasi*

Merupakan suatu olahan pada elemen ruang, dapat berupa dekorasi tempelan ataupun dekorasi langsung. Dekorasi berfungsi untuk memperindah atau menciptakan suasana ruang yang menyenangkan pada suatu ruang terutama pada ruang dalam.

## 2.6.2 Tuntutan kegiatan rekreatif

Bila seseorang berada pada sirkulasi linier yang lurus, akan membuat seseorang merasa bosan atau enggan untuk menyusuri, apabila seseorang tidak yakin akan adanya sesuatu yang benar-benar dibutuhkan di ujung perjalanan. Sedangkan menurut (Morkhis Ketchum, 1957) menyatakan bahwa "Tuntutan kegiatan rekreatif yang menginginkan adanya suatu bentuk yang lain supaya tidak membosankan dan adanya keingintahuan perlu sistem pergerakan yang mendukung, yaitu menurut kinematika gerak antara lain:

- Gerakan berjalan
- Gerakan berhenti sejenak
- Gerakan berhenti lama
- Gerakan istirahat
- Gerakan menikmati view sekeliling

## 2.7 Unsur Alam Sebagai Penambah Suasana Rekreatif

Unsur alam yang akan digunakan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam pusat perbelanjaan ini adalah: Sinar matahari, air dan tumbuhan dimana hal ini merupakan olahan elemen pada ruang dalam yang berupa dekorasi langsung

## 2.7.1 Sinar matahari

### a. Pemanfaatan sinar matahari

Bagi sebagian orang sinar matahari dengan cahayanya dapat memberikan kesenangan, lebih dari itu sinar matahari memberikan ketentraman pada suatu tempat dan waktu. Ketika menerapkannya dengan pertimbangan untuk psikologi dan kebutuhan fisiologis, sinar matahari dapat menciptakan ruang dalam yang nyaman, menyenangkan dan produktif (William M.e. Lam)

Matahari selain memberikan panas (radiasi) juga memberlkan sinar (cahaya). Mengingat sinar matahari pada siang hari adalah merupakan sinar yang bermanfaat sekali bagi semua kehidupan baik di darat maupun di air, maka sinar matahari sangat diperlukan khususnya dalam pencahayaan bangunan. Tujuan pemanfaatan sinar matahari sebagai penerangan alami dalam bangunan adalah sebagai berikues

- Menciptakan ruang yang sehat mengingat sinar matahari mengandung ultraviolet yang memberikan efek psikologis bagi manusia dan memperjelas kesan ruang.
- Menggunakan sinar matahari sebagai cahaya alami sejauh mungkin kedalam bangunan, baik sebagai sumber penerangan langsung maupun tak langsung.
- Menghemat energi dan biaya operasional bangunan.

Pemanfaatan sinar matahari ke ruang dalam dapat dilakukan dengan berbagai cara, dilihat dari arah jatuhnya sinar matahari dan komponen atau bidang-bidang yang membantu memasukan dan dan memantulkan sinar matahari. Pada umumnya sinar matahari yang jatuh pada permukaan tanah atau bangunan dapat dinyatakan sebagai berikut:

- Sinar matahari langsung jatuh pada bidang kerja.
- Refleksi atau pantulan sinar matahari dari benda, bidang yang berada diluar bangunan dan masuk melalui bukaan.

- Refleksi atau pantulan sinar matahari dari halaman, yang untuk kedua kalinya dipantulkan kembali oleh langit-langit dan dinding ke arah bidang kerja.
- Sinar yang jatuh di lantai dan dipantulkan lagi oleh langit-langit.

Dalam pemanfaatan sinar matahari ini juga harus memperhatikan sifat sinar matahari itu sendiri, dimana sifat dari cahaya-kilaunya dapat menjadikan ketidakmampuan dan ketidak-nyamanan dalam penglihatan.

Menggunakan sinar matahari dan menghadirkannya ke ruang dalam diharapkan akan semakin menambah suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan ini, karena masuknya sinar matahari yang tidak secara langsung (sudah melewati media tertentu) secara besar-besaran pola ruang-ruang tertentu akan memberikan rasa tidak terkurung, terang alami dan perasaan menyatu dengan alam luar (atas, langit).

#### **b. Material yang dapat meneruskan sinar matahari**

Kaca atau plastik tembus cahaya dapat digunakan untuk pelapis luar sebuah bangunan sebagai jendela, skylight atau sebagai panel pada sistem dinding penutup, untuk memasukan cahaya siang hari kedalam ruang dalam

##### **1. Kaca**

- Float glass, terdiri dari:
  - Clear float glass, dapat meneruskan 80-90 persen sinar, tergantung dari ketebalannya.
  - Tinted glass, juga dikenal sebagai kaca penyerap panas, adalah digunakan untuk memantulkan dan menyerap sinar matahari.
  - Coated glass, merupakan kaca pemantul sinar (reflective glass) dan kaca rendah pancaran sinar (low-emissivity glass), yang kesemuanya diperuntukan bagi tipe yang khusus bagi pengkacaan dan memiliki bentuk sangat tipis, menggunakan lapisan tembus cahaya yang menyerupai logam (metallic)

untuk satu sisi permukaannya. Hal ini digunakan untuk sifatnya yang meneruskan dan memantulkan sinar.

- Laminated glass, adalah dibuat dari dua atau lebih lapisan dari kaca.
- Heat treated glass, terdiri dari:
  - tempered glass, adalah kaca yang dapat menerima suhu kira-kira pada 1300°F yang kemudian dengan cepat dapat mengurangi suhu dari yang diterimanya. Kaca ini juga tahan terhadap beban angin (defleksi).
  - Heat strengthened glass, adalah kaca yang dapat menerima suhu lebih rendah dari tempered glass.
  - Spandrel glass, merupakan salah satu dari tempered atau heat strengthened glass, yang berlapisan keramik dengan bermacam warna permanen yang digabungkan untuk permukaan interior atau dalamnya. Digunakan untuk penutup sebagai dinding.

## 2. Plastik

- Acrylic glazing, terbuat dari polymethyl methacrylate (PMMA). Meskipun mudah tergores, acrylics mempunyai daya tahan terhadap cuaca, garam dan korosi. Penambahan plastik dapat digunakan untuk meningkatkan daya tahannya, akan tetapi acrylics akan rentan terhadap kerusakan.
- Polycarbonate glazing, terbuat dari bahan polycarbonate (PC) yang memiliki daya tahan yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan acrylics. Sinar dapat diteruskan sebesar 82-90% dan dikombinasikan dengan penerusan infra merah yang rendah. Hal ini dapat menstabilkan suhu dengan melawan sinar ultraviolet ketika digunakan pada sisi luar.
- Fiberglass reinforced polyester (FRP) glazing, dapat meneruskan sinar lebih dari 85%. Jenis ini lebih kuat dari pada acrylics akan tetapi tidak lebih kuat dari polycarbonate.
- Twin wall glazing, dikembangkan untuk menciptakan suhu yang baik. Material yang digunakan bisa acrylic, polycarbonate, dan fiberglass reinforced

polyester. Lebih dapat mengantisipasi radiasi panas sinar matahari dan dapat dibentuk melengkung (fabrikasi).

### **2.7.2 Air**

Banyak studi dan pembahasan yang dilakukan terhadap arti dan tradisi dasar dari keajaiban air, yang itu tidak akan terlepas dari pesona fisik dan alami dari air itu sendiri. Ketika bagian bagian dari arsitektur mengolah dan menelusuri potensi-potensi dan efek yang ditimbulkan dalam batasan tertentu, maka dunia air akan memberikan banyak ragam terhadapnya, yang itu kembali pada fisik dan daya alami air. Banyak contoh yang muncul ketika desain dalam arsitektur melibatkan air, yaitu dengan banyaknya respon yang dimunculkan terhadap desain itu, mulai dari taman Jepang, taman Texas dan landscape di Inggris, yang kesemuanya itu muncul seperti halnya respon terhadap bangunan tinggi di Hongkong, lingkungan di Venesia dan villa desa di Prancis. Ketika respon itu muncul terhadap desain yang melibatkan air, terutama berangkat dari wujud kondisi fisik air, maka air ini mempunyai kekuatan untuk menciptakan suatu suasana dan kesan melalui pesonanya.

Bernard Forest de Belidor dalam *Architecture Hydraulique*, membagi cara pengolahan air berdasarkan bentuk dan karakternya dengan:

- Jet d'eau merupakan pengolahan air yang ditembakkan vertikal dari bawah, dan secara alami dengan kekuatannya air akan berkembang secara horisontal. Jet d'eau akan berbentuk garis lurus keatas dengan bunga air dipuncaknya.
- Barceau merupakan pengolahan air yang ditembakkan juga, akan tetapi tidak secara vertikal. Barceau ditembakkan dengan membentuk parabola, dan berkembang ketika membentur atau mengenai lujua.l.l.llya.
- Nappe merupakan pengolahan air yang pergerakannya lebih halus, dimana air yang mengalir secara horisontal dijatuhkan hingga menimbulkan efek gerak dan berkembang.

- Cascade air dijatuhkan dengan efek gerak yang ditimbulkan lebih keras. Cascade terbagi dalam 2 jenis yaitu cascade waterfall dengan efek jatuhnya yang berulang-ulang dan cascade plume merupakan olahan air alami (air terjun).
- Basin merupakan kolam yang terdiri dari jet d'eau, cascade dan nappe, dimana terjadi pergolakan dan pertemuan efek gerak dari air dan menimbulkan benturan-benturan dalam wujud ombak dengan efek jatuhnya air pada puncak gelombang secara halus.
- Grilles merupakan barceau dalam jumlah yang banyak, akan tetapi lebih halus efek jatuhnya air, karena efek jatuh diharapkan pada kedalaman kolam.

### 2.7.3 Tumbuhan

Tumbuhan dapat menjadi hal yang betul-betul perlu dipertimbangkan dalam sebuah desain, lebih dan sekedar penghias, ketika tumbuhan dengan jumlah yang banyak sebagai pembentuk dinding sebuah ruang dan kanopi. Penanaman tumbuhan pada tempat yang terkena sinar matahari akan memberikan suatu keistimewaan, baik bagi manusia maupun bagi tumbuhan itu sendiri. Tumbuhan ini akan menyaring sinar matahari dan memberikan keteduhan. Tumbuhan juga mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu keindahan dalam pandangan, ketika tumbuhan tersebut ditata, diatur dengan baik pada suatu lahan. Penggunaan unsur tumbuhan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam ini, diolah sedemikian rupa sehingga menciptakan ruang dalam yang tidak monoton, membosankan dan dapat sebagai pelindung baik sinar matahari maupun percikan air yang diolah pada ruang dalam.

Fungsi ruang terbuka hijau di koridor jalan komersial antara lain adalah peneduh, penyerap polusi udara, pengendali suhu dan memberikan keteduhan. Fungsi, persyaratan adalah jenis-jenis pepohonan yang bisa dimanfaatkan di sepanjang jalur sirkulasi, dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 2. 2 Nama Pohon Berserta Fungsinya*

FUNGSI	PERSYARATAN	JENIS
1. Peneduh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohon berkanopi</li> <li>• Percabangan 2m di atas tanah</li> <li>• Bentuk percabangan batang tidak merunduk</li> <li>• Bermasa daun padat</li> <li>• Ditanam secara berbaris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kjarapayung (<i>Filicium Decipiens</i>)</li> <li>• Tanjung (<i>Mimosrops Elengi</i>)</li> <li>• Angsana (<i>Pterocarpus indicus</i>)</li> </ul>
2. Penyerap polusi Udara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdiri dari pohon perdu/semak atau rumput</li> <li>• Tahan terhadap pengaruh iklim dan udara</li> <li>• Jarak tanaman rapat</li> <li>• Bermasa daun padat dan berdaun lebat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angsana (<i>Pterocarpus indicus</i>)</li> <li>• Akasia (<i>Acacia Auriculiformis</i>)</li> <li>• Oleander (<i>Nerium oleander</i>)</li> <li>• Bougervil (<i>Bougenvillae sp</i>)</li> <li>• Tumbuhan teh (<i>Acalypha sp</i>)</li> </ul>
3. Penyerap kebisingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdiri dari pohon perdu/semak atau rumput</li> <li>• Berdaun banyak</li> <li>• Ditanam berkelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanjung (<i>Mimosrops Elengi</i>)</li> <li>• Kiara payung (<i>Filicium Decipiens</i>)</li> <li>• Tumbuhan teh (<i>Acalypha sp</i>)</li> <li>• Kembang sepatu (<i>Hibiscus rosasinensis</i>)</li> <li>• Oleander (<i>Nerium oleander</i>)</li> <li>• Bougervil (<i>Bougenvillae sp</i>)</li> </ul>
4. Penyejuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdiri dari pohon perdu/semak atau rumput</li> <li>• Ditanam berkelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiara payung (<i>Filicium Decipiens</i>)</li> <li>• Tumbuhan teh (<i>Acalypha sp</i>)</li> <li>• Kembang sepatu (<i>Hibiscus rosasinensis</i>)</li> </ul>

Sumber : Baruch 1998, De Chiara 1997, Depatemen pekerjaan umum 996, Harris 1998, Wakarle 1995 dalam Dewi Arfia 2003; Hal 23

## 2.8 Kajian Rumah Adat Kuantan Singingi



Gambar 2. 3 Rumah Godang

Sumber : Google Pictures

Rumah adat Kuantan Singingi dalam bahasa setempat disebut dengan *rumah godang* yang berarti rumah yang berukuran besar sebagai tempat berkumpul niniak mamak dalam membahas masalah adat, seperti musyawarah niniak mamak, upacara pemberian gelar penghulu, monti, dubalang serta pemberian gelar datuk bagi



pemegang pimpinan suatu kenegrian. (Disbudparpora Kabupaten Kuantan Singingi, 2013).

Rumah Godang ini adalah suatu bangunan berpanggung yang memiliki atap lontik. Rumah Godang ini merupakan ciri khas dari arsitektur Kuantan Singingi. Rumah Godang terbentuk melalui elemen-elemen arsitekturnya. Elemen-elemen arsitektur Rumah Godang yaitu sebagai berikut :

1. Atap lontik bertingkat.
2. Dinding kayu yang disusun vertikal, tidak dicat, ada yang memiliki ukiran, dan ada juga yang tidak memiliki ukiran.
3. Mempunyai satu pintu di sebelah kanan bangunan.
4. Jendela berjumlah 3 – 4 buah berbentuk persegi panjang dan langsung berbatasan dengan lantai
5. Tiang berjumlah 12 – 15 buah dan ada juga berjumlah sampai 24 buah, tergantung besar dan panjang bangunan.
6. Tangga berjumlah satu dan terletak disebelah kanan bangunan berdekatan dengan pintu.

## 2.9 Kajian Jalur



*Gambar 2. 4 Jalur*

Sumber: Google Pictures

Pacu Jalur Pacu jalur diadakan disepanjang sungai Kuantan dengan panjang arena pacuan sekitar 1 km yang dibagi menjadi 5 pancang. Pacu jalur hanya dilakukan oleh para laki-laki yang berusia antara 15 – 40 tahun secara beregu. Setiap

regu jumlah anggotanya antara 40 – 60 orang (bergantung dari ukuran jalur). Anggota sebuah jalur disebut anak pacu, terdiri atas: tukang kayuh, tukang concang (komandan, pemberi aba-aba), tukang pinggang (juru mudi), tukang onjai (pemberi irama di bagian kemudi ) dan tukang tari pada bagian depan jalur.

Peralatan permainan dalam pacu jalur, tentu saja adalah jalur yang dibuat dari batang kayu utuh, tanpa dibelah-belah, dipotong-potong atau disambungsambung. Panjang jalur antara 25 – 30 meter. Bagian-bagian jalur terdiri atas luan (haluan); talingo (telinga depan); panggar (tempat duduk); pornik (lambung); (ruang timbo (tempat menimba air); talingo belakang; kamudi (tempat pengemudi); lambai-lambai/selembayung (pegangan tukang onjor); pandaro (bibit jalur); ularular (tempat duduk pedayung); selembayung (ujung jalur berukir); dan panimbo (gayung air). Jalur dilengkapi pula dengan sebuah dayung untuk setiap pemain.

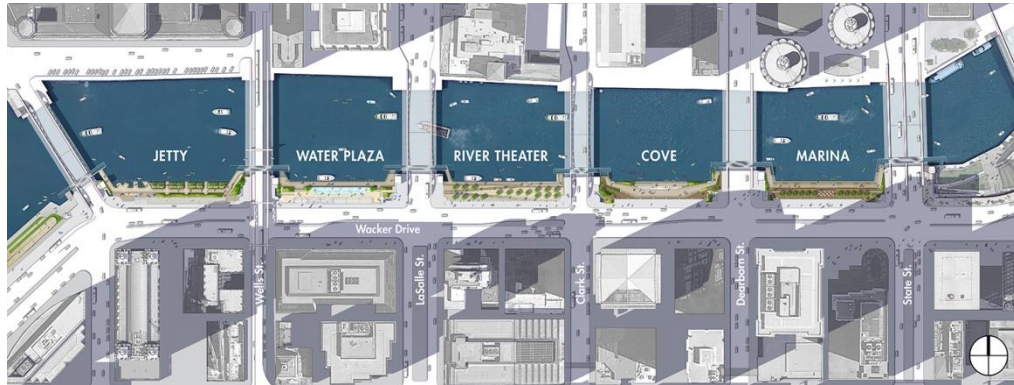
### **KAJIAN PUSTAKA (Studi Preseden)**

Untuk menyelesaikan analisis yang akan dilakukan pada lokasi perencanaan dan perancangan diperlukan studi kasus permasalahan Shopping Center. Penentuan studi kasus berdasarkan kesamaan dari bentuk dan klasifikasi Shopping mall, kondisi topografi serta tema perancangan Mall yang mengacu pada konteks lokasi dan budaya setempat. Perbandingan yang dilakukan pada studi kasus adalah studi kasus adalah dengan membandingkan indikator-indikator yang akan digunakan dalam perancangan Shopping Center di Teluk Kuantan, melalui pendekatan karakteristik Shopping mall

## 2.9 Chicago Riverwalk

### 2.9.1 Tipologi Chicago Riverwalk

Sungai ini pertama kali menjadi saluran untuk mendukung transformasi perdagangan kota. Mengikuti fungsi sungai yang seperti seharusnya. Chicago Riverwalk, sebuah inisiatif untuk merebut kembali Chicago Sungai untuk kepentingan ekologi, rekreasi dan ekonomi kota.



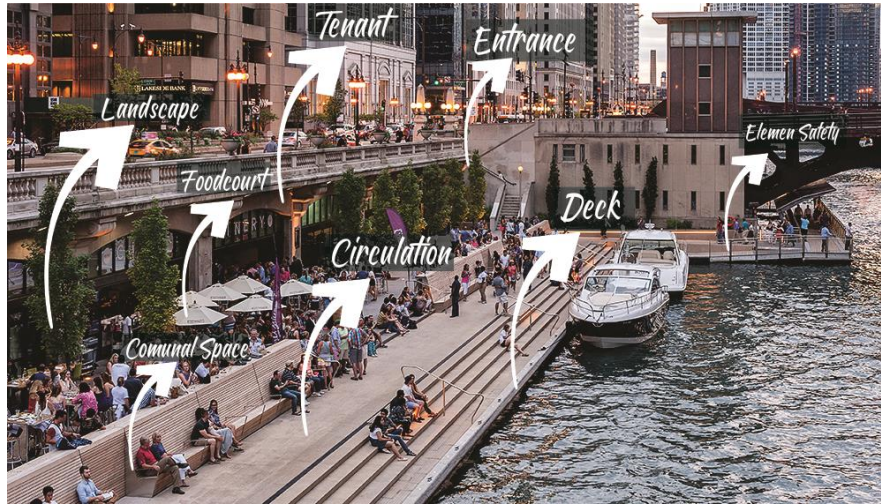
Gambar 2. 5 Chicago Riverwalk typologi

Sumber: <http://www.sasaki.com/project/134/chicago-riverwalk/>

- **The Marina Plaza:** Restoran dan tempat duduk di luar ruangan memberikan pemandangan kehidupan yang hidup di atas air, termasuk tongkang yang lewat, patroli, taksi air, dan perahu wisata.
- **Teluk:** Penyewaan Kayak dan docking untuk kerajinan bertenaga manusia menyediakan koneksi fisik ke air melalui rekreasi.
- **The River Theatre:** Tangga patung yang menghubungkan Upper Wacker dan Riverwalk menawarkan konektivitas pejalan kaki ke tepi air dan tempat duduk, sementara pepohonan memberikan penghijauan dan keteduhan.
- **The Water Plaza:** Sebuah fitur air menawarkan kesempatan bagi anak-anak dan keluarga untuk terlibat dengan air di tepi sungai.
- **The Jetty:** Serangkaian dermaga dan kebun lahan basah terapung menawarkan lingkungan belajar interaktif tentang ekologi sungai, termasuk kesempatan untuk memancing dan mengidentifikasi tanaman asli.
- **Tepi sungai:** Sebuah jalan yang mudah diakses dan tepi laut baru menciptakan akses berkelanjutan ke Lake Street dan menetapkan pemandangan untuk pengembangan masa depan di ruang kritis ini di pertemuan.

## 2.9.2 Elemen Chicago Riverwalk

Fasilitas-fasilitas yang terdapat di Chicago Riverwalk antara lain:

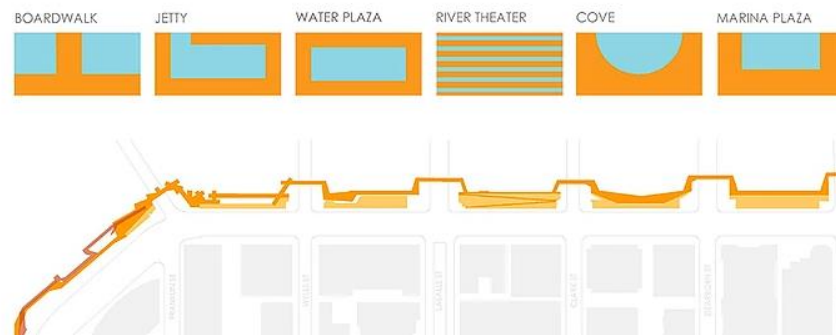


Gambar 2. 6 Fasilitas-fasilitas Chicago riverwalk

Sumber: <http://www.sasaki.com/project/134/chicago-riverwalk/> & Penulis

Dengan koneksi baru yang memperkaya dan mendiversifikasi kehidupan di sepanjang sungai, setiap blok mengambil bentuk dan program tipologi berbasis sungai yang berbeda. Ruang-ruang ini meliputi: Marina Plaza: Restoran dan tempat duduk di luar ruangan memberikan pemandangan kehidupan yang semarak di air, termasuk melewati kapal tongkang, patroli, taksi air, dan kapal tamasya. The Cove: Penyewaan kayak dan docking untuk kerajinan bertenaga manusia menyediakan koneksi fisik ke air melalui rekreasi. The River Theatre: Sebuah tangga patung yang menghubungkan Upper Wacker dan Riverwalk menawarkan konektivitas pejalan kaki ke tepi air dan tempat duduk, sementara pohon memberi kehijauan dan teduh.

## CHICAGO RIVERWALK CONCEPT TYPOLOGIES



Gambar 2. 7 Chicago Riverwalk concept typologies

Sumber: Google picture

- desain Riverwalk Chicago memberikan *kontinuitas* dan variasi bagi pengunjung taman.
- Program ruang dan bentuk yang berbeda dari setiap zona tipologis memungkinkan beragam pengalaman di sungai mulai dari kesempatan makan hingga aktivitas publik yang ekspansif dan adanya fasilitas baru untuk perahu bertenaga manusia untuk menikmati sungai
- desain, rincian, dan bentuk berulang memberikan kohesi visual sepanjang keseluruhan sungai.

### 2.10 Asiatique The Riverfront, Thailand

Pusat perbelanjaan ini berada di tepi Sungai Chao Phraya dan bertema sesuai dengan arsitektur kota tua. tempat ini mencakup lebih dari 1.500 butik yang meliputi dari cenderamata menarik, plus menawarkan berbagai restoran, taman bir, dan bar anggur.



Gambar 2. 8 tata ruang Asiatique the riverfront

Sumber: Google picture

Bangunan menghadap ke pelataran luas yang memiliki pemandangan sungai Chao Phraya, terdapat restoran dan kafe yang dibuat dengan konsep menarik. Adanya aktivitas nongkrong, ngopi, aneka makanan lokal dan menikmati suasana sungai.

Bagian pinggir sungai Chao Phraya, terdapat gerai-gerai makanan dan jajanan juga banyak terdapat di bagian dalam pusat perbelanjaan. Mulai dari makanan khas Thailand sampai mancanegara seperti Jepang, jajanan Korea dan Taiwan. Ada *bubble tea*, es krim mochi, jajanan mangga dan banyak lagi, untuk menemani jalan-jalan sore menyusuri Asiatique.



Gambar 2. 9 Distrik-distrik Asiatique the riverfront

Sumber: Google picture

Terdiri dari 4 distrik yaitu:

1. Charoenkrung District, area ini memiliki lebih dari 1.000 butik yang menjual suvenir dan barang-barang dekorasi, dan boneka
2. Town Square District, Sebuah sintesis budaya Timur dan Barat muncul dalam berbagai kenikmatan gastronomi internasional dan ASIA HOUSE, menyatukan beragam pilihan minuman yang spektakuler dan ruang aktivitas luar ruangan seluas lebih dari 2.000 meter persegi.
3. Factory district, terdapat dengan lebih dari 500 rumah butik mode di penggergajian berusia lebih dari 100 tahun yang telah diperbaharui dan dimodernisasi untuk memenuhi selera dan preferensi saat ini.
4. Waterfront district, pinggir sungai Chao Phraya terdapat deretan restoran internasional dan bar anggur yang menawarkan pemandangan panorama yang mempesona dan jalur sungai terpanjang di Thailand yang membentang sepanjang lebih dari 300 meter

## 2.11 Kesimpulan Studi Kasus

### 2.9.1 Analisis perbandingan aktivitas dan kebutuhan ruang

Tabel 2. 3 Perbandingan studi kasus tolok ukur aktivitas dan kebutuhan ruang

VARIABEL	KEGIATAN	<i>Chicago Riverwalk</i>	<i>Asiatique The Riverfront</i>
<i>Elemen pada shopping mall, Bednar (1990)</i>	- Magnet primer (anchor tenant) dan tenant	Menyediakan Foodcourt, Riverwalk Restaurants Lagniappe, coffe shop, pakaian, toko buah , took Bunga dan penjualan ikan.	Menyediakan Restaurant, souvenir shop, snack and drink, bar, toko pakaian, cofees shop dan kuliner lokal
	- koridor	Terdapat sirkulasi di depan retail-retail yang menghubungkan langsung ke arah sungai/deck papan	Menyediakan deck waterfront yang terdapat street market sehingga adanya aktivitas komersial sambil berjalan
	- atrium sbg pusat orientasi	Tidak adanya atrium karena pusat orientasi dan pusat aktivitas berada di pinggir sungai	Juga berupa distrik tepi air sebagai pusat aktivitas komersial dan rekreasi
	- Vegetasi	Adanya pohon penedeuh di area deck	Adanya vegetasi sebagai pengarah dari retail menuju pinggir sungai
Aktivitas rekreatif (R Francis D.K. Ching )	Wisata budaya	The Bridgehouse Museum pust cultural Chicago Riverwalk, sebuah taman linear di sepanjang tepi selatan Sungai Utama Chicago River, culinary food	Muay thai live, cultural teater, culinary food
	Wisata rekeatif	<i>Boarwalk d pinggir sungai Park</i> <i>Boats adventure</i>	Biaglala Park boardwalk

Sumber: Analisis Penulis, 2018