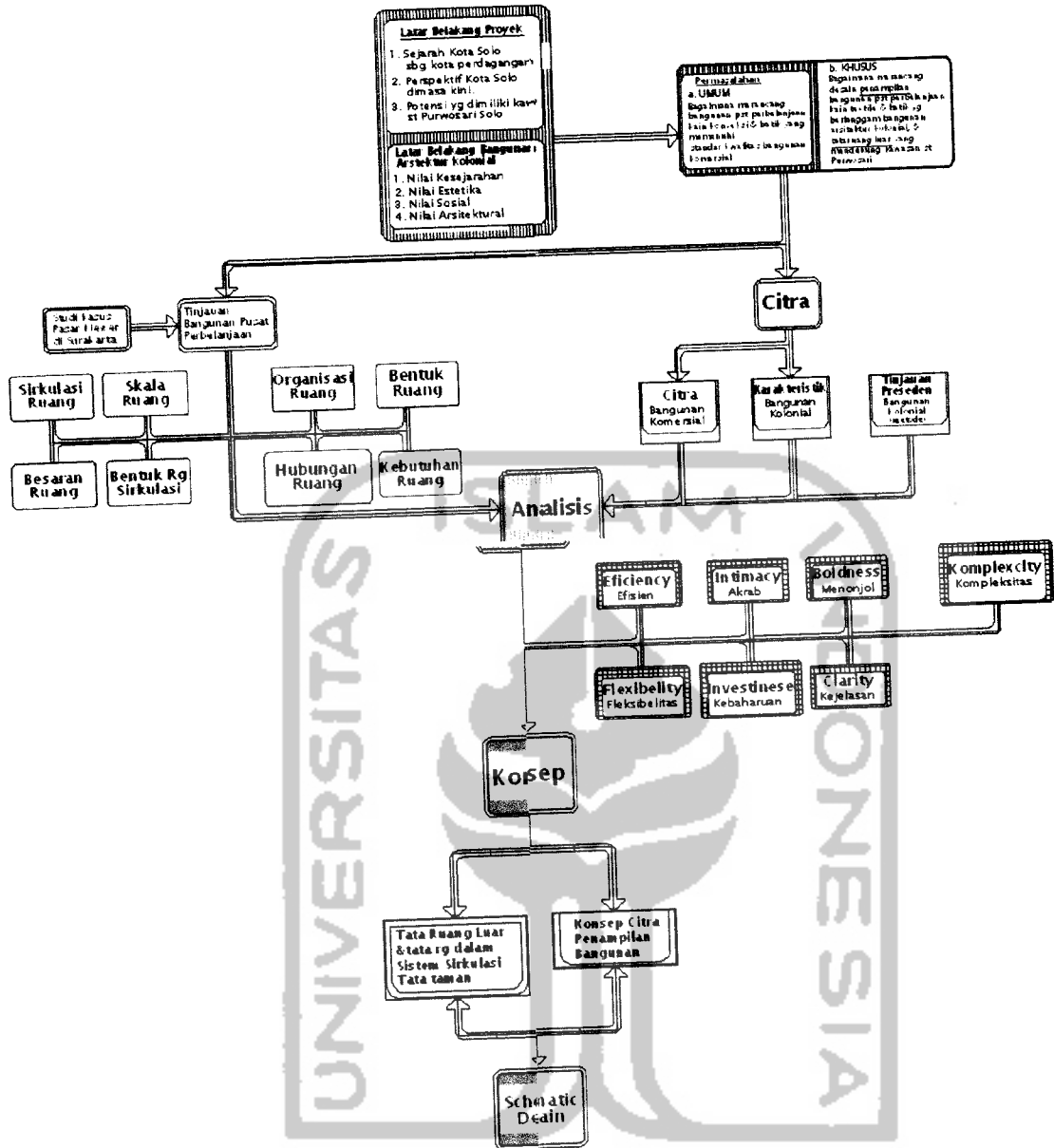


Kerangka Pola Fikir





tinjauan teoritis **chapter 2**

BAB 2 TINJAUAN TEORITIS

2.1. Tinjauan Shopping Center

Shopping, berarti : – Berbelanja atau perbelanjaan
– Merupakan perihal berbelanja untuk suatu keperluan.¹

Perbelanjaan berarti tempat untuk berbelanja yang menyediakan berbagai macam kebutuhan baik barang maupun jasa untuk kebutuhan sehari-hari maupun kebutuhan berkala.

Center, berarti : – Pusat²
– Merupakan pokok atau pangkal dari berbagai hal/ urusan.³
– Bagian utama yang merupakan tempat terjadinya berbagai aktivitas.

Sehingga pusat berarti suatu pokok/pangkal terjadinya berbagai kegiatan dimana terdapat satu kegiatan yang paling dominan dan berpotensi dalam kegiatan tersebut.

2.1.1. Pengertian Shopping Center

- a. Sekelompok kesatuan bangunan komersial yang di bangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang di rencanakan , dikembangkan mulai dari di atur menjadi sebuah kesatuan operasi (operating unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko-toko.⁴ (Mc Keever, J.R. et al, 1977)
- b. Suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang dan jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuannya adalah memetik keuntungan.⁵

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta, 1988

² S. Wojowasito, Kamus Umum Lengkap Inggris-Indonesia, Pengarang, 1982

³ W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1986

⁴ Urban Land Institute, Shopping Centers Development Handbook, Community Builders Handbook Series, Washington, 1977

⁵ Gruen, Victor, Centers for the Urban Environment: Survival of the Cities, Van Nostrand Co,

Tugas Akhir Arsitektur

- c. Suatu wadah kegiatan dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat, selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga sebagai tempat untuk berkumpul atau berekreasi/ relax.⁶

2.1.2. Pengkategorian Shopping Center

1. Berdasarkan skala pelayanan⁷

a. Pusat Perbelanjaan Lokal (Neighbourhood Center) :

Jangkauan pelayanan antara 5.000 – 40.000 penduduk (skala lingkungan).

Luas area berkisar antara 2.787 – 9.290 m². Unit terbesar, adl Supermarket.

b. Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Center) :

Jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 penduduk (skala wilayah).

Luas area berkisar antara 9.290 – 27.870 m². Terdiri dari Departmen store kecil, Supermarket, dan toko-toko.

c. Pusat Perbelanjaan Regional (Main Center) :

Jangkauan pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk. Luas area berkisar antara 27,870 – 92.990 m². Terdiri dari Department store, junior Department store dan berjenis-jenis toko.

2. Berdasarkan bentuk fisik⁸

a. Shopping Street :

Toko yang berderet di sepanjang sisi jalan.

b. Shopping Center :

Kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang di sewakan atau dijual.

c. Shopping Precient :

New York, 1973

⁶ Nadine Bendington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982

⁷ Gruen, Victor, Shopping Town USA, The Planning of Shoppng Centers, Reinhold Publishing Cooperation NY, 1960

⁸ Nadine, Benddington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982

Tugas Akhir Arsitektur

f. Gabungan antara Department Store dan Supermarket :

Merupakan bentuk-bentuk perbelanjaan modern yang umum di jumpai.

g. Super Store :

Merupakan toko satu lantai yang menjual berbagai macam barang kebutuhan sandang dengan sistem self-service. Luasnya berkisar antara 5.000 – 7.000 m², dengan luas area penjualan minimum 2.500 m².

3. Berdasarkan kuantitas barang yang dijual

a. Toko Grosir :

Toko yang menjual barang dalam jumlah besar atau secara partai, dimana barang-barang tersebut biasanya di simpan di tempat lain, dan yang terdapat di toko-toko hanya sebagai contohnya saja.

b. Toko Eceran (retail) :

Toko yang menjual barang dalam jumlah yang relatif lebih sedikit atau per satuan barang. Lingkup sistem eceran ini lebih luas dan fleksibel daripada grosir. Selain itu toko retail akan lebih banyak menarik pengunjung karena variasi barang lebih banyak.

4. Berdasarkan variasi barang yang di jual⁹

a. Specially Shop

Merupakan toko yang menjual barang tertentu, misalnya: toko obat, toko sepatu, toko kacamata, toko emas dan lain sebagainya.

b. Variety Shop

Merupakan toko yang menjual berbagai jenis barang, seperti toko kelonting.

2.1.3. Materi yang di Perdagangan di Pusat Perbelanjaan

1. Berdasarkan tingkat kebutuhan pemakaian :

a. Demand Goods

⁹ Gruen, Victor, Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Cooperation NY, 1960

Tugas Akhir Arsitektur

Yaitu barang-barang kebutuhan pokok yang di butuhkan setiap hari.

b. Convenience Goods

Yaitu barang yang sering dibutuhkan, tetapi bukan kebutuhan pokok, dan tidak dibutuhkan setiap hari.

c. Impuls Goods

Yaitu barang kebutuhan khusus, mewah, dan biasanya untuk kepuasan bahkan menaikkan gengsi pemakainya.

2.1.4. Sistem Pelayanan dalam Pusat Perbelanjaan

1. Personal Service :

Pembeli dalam melakukan tawar menawar di layani oleh Pramuniaga melalui counter, sehingga antara pedagang dan konsumen terpisah dengan jelas.

Gbr 2.b. Interior street mall in Citrus Park Town Center/ Tampa/ Florida/ U.S.A



Sumber: Winning Shopping Center Design

2. Self Service :

Pembeli bebas memilih barang yang mereka inginkan, umumnya ruang yang dibutuhkan untuk sirkulasi cukup besar dan dilengkapi dengan trolley

Tugas Akhir Arsitektur

(keranjang belanja), ruang antara pedagang dan konsumen tidak terpisah dengan jelas dan pembayaran dilakukan melalui counter akhir.

3. Vending Machine :

Cara pelayanan dengan memakai alat mekanis, umumnya di buat ruang yang besar.

4. Order system :

Cara pemesanan barang berdasarkan contoh dalam ukuran dan variasi sesuai keinginan melalui sarana komunikasi, internet, pos, dan telpon sehingga ruang yang di butuhkan relatif kecil, pembayaran dilakukan saat pengambilan pesanan.

2.1.5. Pelaku dan Alur Kegiatan di Dalam Shopping Center.

1. Pelaku kegiatan

a. Konsumen/ Pengunjung/ Pembeli

Konsumen sebagai obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan dalam hal barang dan jasa. Kondisi sosial ekonomi konsumen sangat mempengaruhi jumlah dan jenis kebutuhannya. Pengunjung sebagai calon konsumen menginginkan memperoleh banyak pilihan barang dengan pelayanan maksimal serta menikmati suasana yang menyenangkan dan penampilan ruang dan bangunan.

b. Penyewa/ Pedagang

Pemakai ruang dengan menyewa atau membelinya dari pemilik pusat perbelanjaan (owner) untuk digunakan sebagai tempat menjual barang dagangannya.

c. Investor/ Pemilik modal ruang dagang (owner)

Sebagai penanam modal terbesar memberi pelayanan dan fasilitas yang memadai agar pedagang mau menyewa/ membeli berbagai luasan yang ditawarkan.

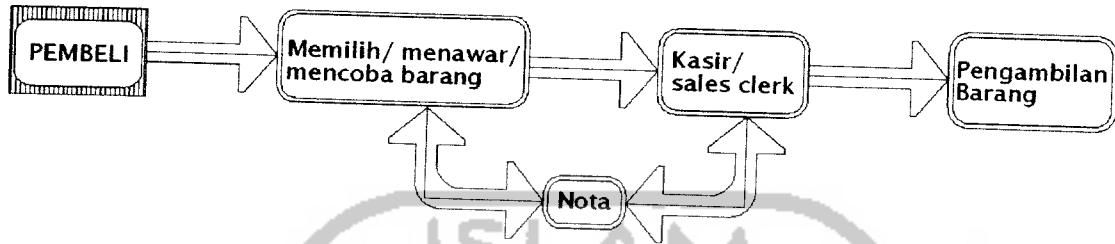
d. Supplier

Pensupply barang dagangan dalam jumlah yang besar, dan di jual kembali oleh pedagang kepada konsumen.

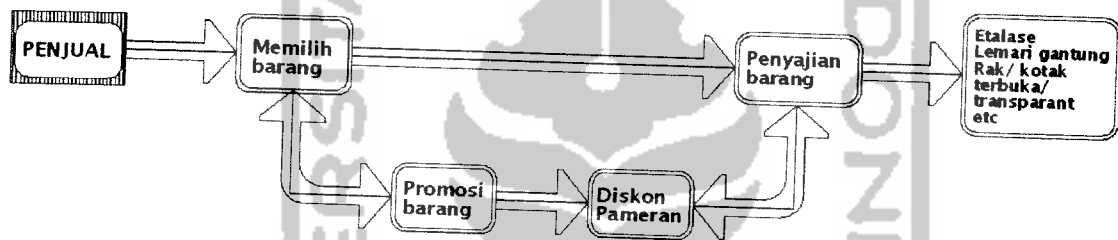
2. Alur Kegiatan

A. Kegiatan Jual - Beli, meliputi :

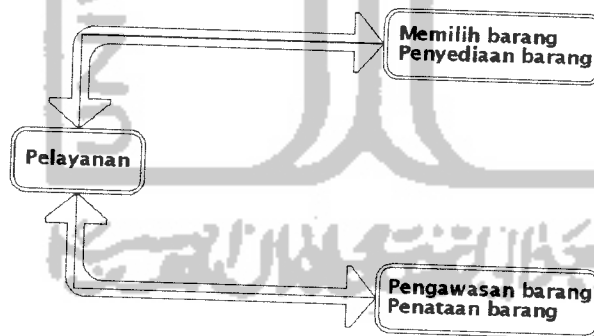
a. Kegiatan pergerakan pembeli



b. Kegiatan penyajian barang

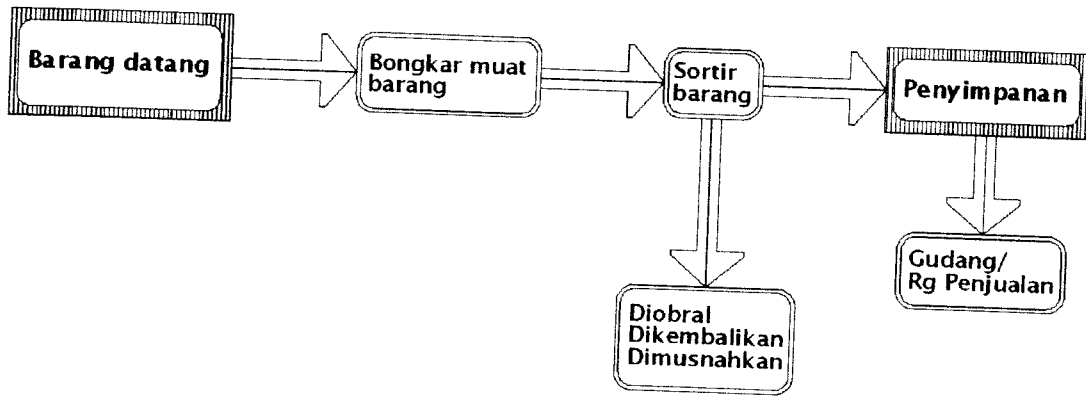


c. Kegiatan pelayanan



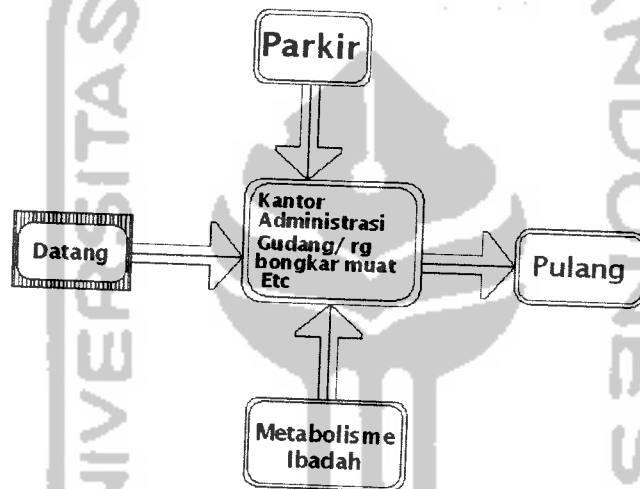
B. Kegiatan Pengadaan Barang, meliputi :

Tugas Akhir Arsitektur

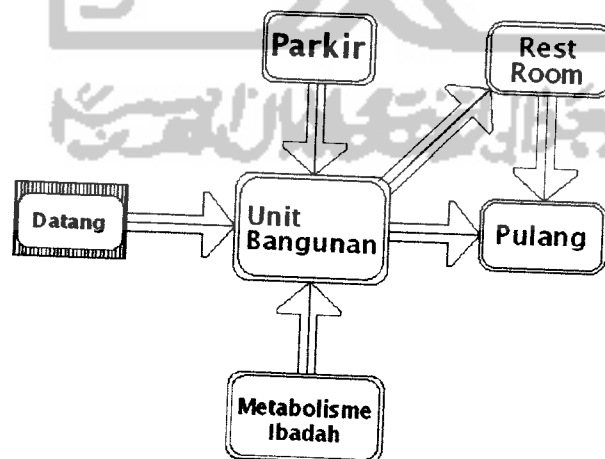


C. Kegiatan Pengelolaan , meliputi :

a. Kegiatan menejemen/ pengelola



b Kegiatan Clening service, electrical and fire protection maintenance



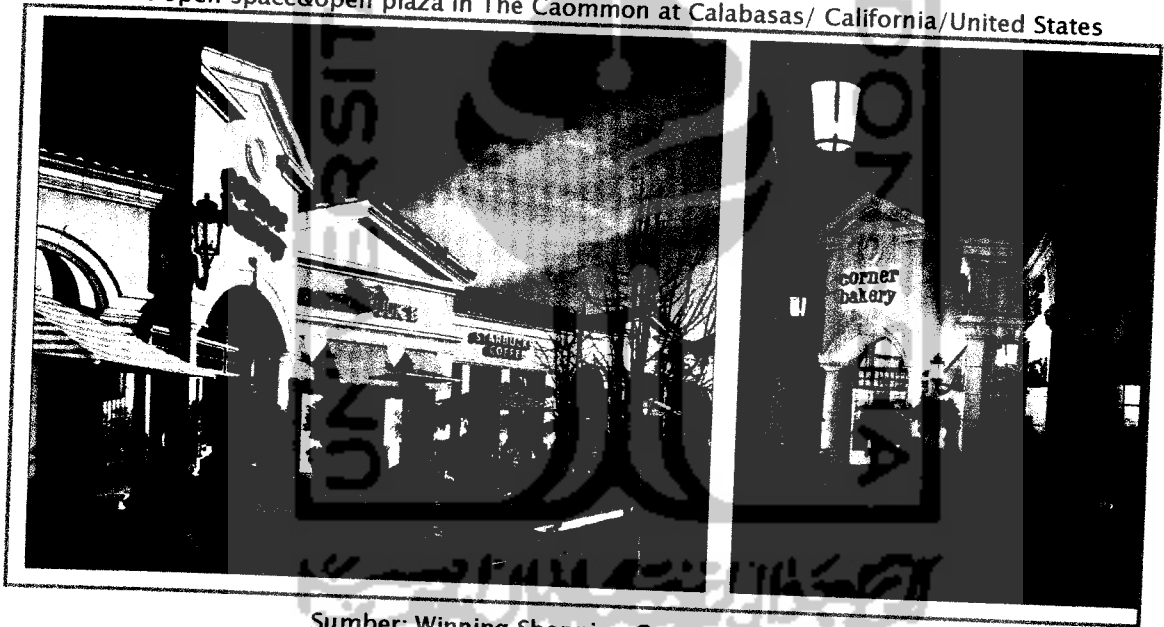
2.2. Tinjauan Pengertian dan Karakteristik Bangunan Komersial

2.2.1. Pengertian Bangunan Komersial dan Mall

Commercial Building, diartikan sebagai suatu tempat pusat kegiatan yang pada tujuan akhirnya, adalah mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Sifat komersial selalu berpangkal pada prinsip ekonomi, yang berbunyi “ Dengan modal yang sedikit, haruslah bisa memperoleh laba/ keuntungan sebesar-besarnya.

Standar kualitas sebuah bangunan komersial pada saat ini, sudah dituntut adanya kelengkapan berbagai fasilitas yang mendukung bagi kenyamanan pengunjung/ user dalam berbelanja, berdagang, dan lain sebagainya. Kenyamanan tersebut, meliputi kenyamanan inderawi, sirkulasi pergerakan, keamanan dan lain sebagainya.

Gbr 2.c. open space&open plaza in The Caommon at Calabasas/ California/United States



Sumber: Winning Shopping Center Designs

Sebuah bangunan komersial, haruslah dilengkapi dengan *mall*, yaitu area pergerakan horizontal yang diorientasikan bagi pejalan kaki (berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional).¹⁰ Area pergerakan/ *mall* sering ditumbuhi oleh pedagang tidak tetap yang menyewa ruang dagang sempit dan sering kurang terencana, sehingga mengganggu ruang gerak pengunjung yang

¹⁰ Rubenstein, Harvey M, Central City Mall, 1978

sedang melakukan aktivitas pergerakan. Akibatnya terjadi pengumpulan aktivitas karena macet/ terhambat dalam pergerakannya, menjadikan *mall* sebagai fasilitas yang harus didesain dengan sangat fleksibel untuk berbagai asumsi/ perkiraan kejadian yang mungkin terjadi.

2.2.1.1. Mall

Selain sebagai area sirkulasi pengunjung, mall juga merupakan ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antara pengunjung dan antara pengunjung dengan pedagang (terutama pedagang tidak tetap/ PKL).

2.2.1.1.a. Tata letak dan dimensi mall

Tata letak mall yang dianggap paling berhasil, dari bangunan komersial yang sudah ada, adalah yang berbenruk sederhana, seperti bentuk huruf I, T dan L.¹¹ Mall harus didesain dengan kejelasan akses menuju pada setiap magnet/ *anchor tenant* yang akan dituju oleh pengunjung. Panjang mall yang ideal adalah berkisar antara 180 meter hingga 240 meter.¹² Mall jangan terlalu panjang, sehingga pengunjung akan jenuh dan tidak mampu berjalan sampai ke ujung mall.

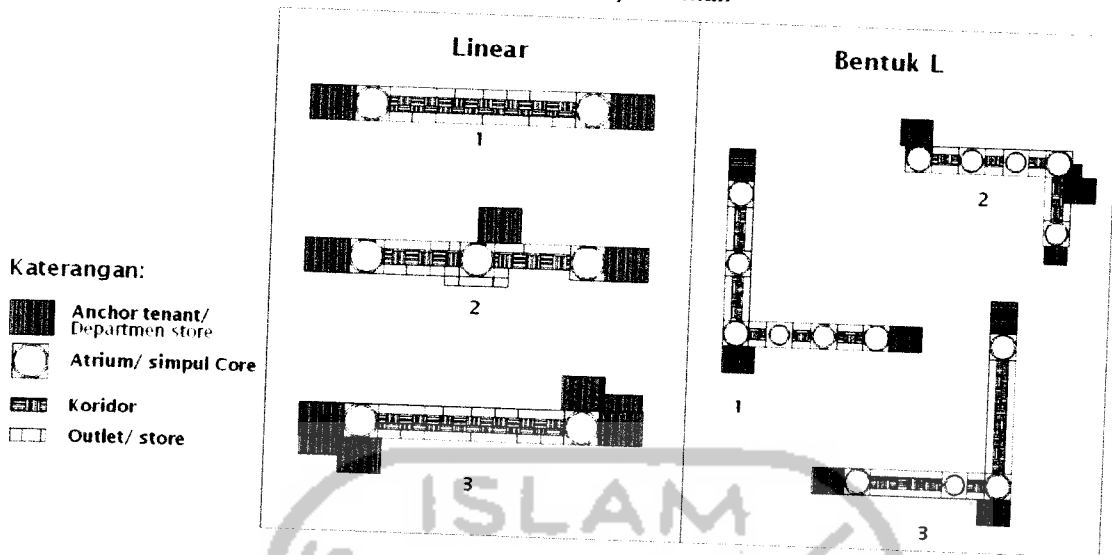
Permasalahan terlalu panjangnya mall ini bisa di pecahkan dg adanya anchor/ magnet. Jarak antar anchor biasanya adalah 100–200 meter. Fungsi Anchor/ magnet sebagai daya tarik yang dapat mengalihkan perhatian untuk bersantai/ melepas lelah. Anchor ini dapat berupa square, courts, food courts, plaza dan ruang terbuka lainnya. Court/ square dapat berisi fasilitas rest area, tempat duduk, tanaman/ small garden dan juga harus di desain untuk bias cukup menampung luberan pengunjung pada saat-saat ramai, sehingga kemacetan dapat dihindari. Total area mall, termasuk plaza/court/square/ruang terbuka lainnya, minimal 10% dari total luas lantai bangunan komersial seluruhnya.

Hubungan proporsional antara lebar dan tinggi serta derajat ketertutupan mall sangatlah penting, karena hal ini berdampak pada efek psikologis yang mendalam terhadap user/ pengunjung. Lebar mall umumnya berkisar 8 – 16 meter.

¹¹ Frics, Northen and Haskoll M, Shopping Centers, College of Estate Management, 1977

¹² Rubenstein, Harvey M, Central City Mall, 1978

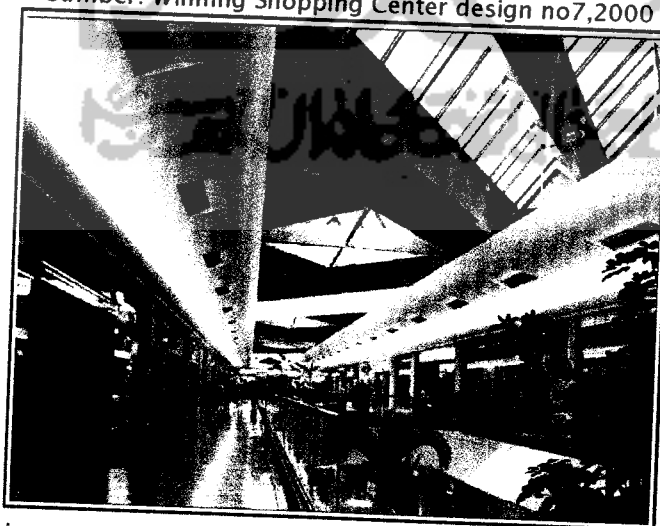
- Variasi pola lay out mall



Gbr2.d. Sumber: Dokumen Pribadi



Gbr 2.e. interior street mall in Citrus Park Center, Tampa/Florida/U.S.A
Sumber: Winning Shopping Center design no7,2000



Gbr 2.f. interior street mall in Chapel Hills Mall, Colorado Springs/Colorado/U.S.A
Sumber: Winning Shopping Center design no7,2000

2.2.1.1.b. Tipe Mall¹³

1. Full Mall

Terbentuk oleh sebuah jalan, yang jalan tersebut sebelumnya digunakan untuk lalu lintas kendaraan kemudian di perbaharui menjadi jalur pejalan kaki atau plaza (alun-alun) yang dilengkapi dengan paving, pohon-pohon, bangku-bangku, pencahayaan dan fasilitas-fasilitas baru lainnya seperti patung dan air mancur.

2. Transit Mall

Transit mall atau transitway dikembangkan dengan memindahkan lalu lintas mobil pribadi ke jalur lain dan hanya mengizinkan angkutan umum seperti bus dan taksi. Area parker direncanakan tersendiri dan menghindari system parker pada jalan (on street parking), jalur paving, bangku, pohon-pohon, pencahayaan, patung, air mancur, dan lin sebagainya. Transit mall telah di bangun di kota-kota dengan rata-rata ukurannya lebih besar dari Full mall maupun semi mall, contohnya di: amerika, yaitu Mennesota, Portland, Philadelphia, Vancouver, etc.

3. Semi mall

Semi mall lebih menekankan pada pejalan kaki, oleh karena itu areanya di perluas dan melengkapinya dengan pohon-pohon dan tanaman, bangku-bangku pencahayaan dan fasilitas-fasilitas buatan lainnya, sedangkan jalur kendaraan dan area parkir dikurangi.

2.2.1.1.c. Bentuk Mall

1. Mall Terbuka

Mall tanpa pelingkup. Mempunyai keuntungan: kesan yang di timbulkan luas, perencanaan teknis mudah sehingga biaya murah. Kerugiannya kesulitan *Climatic Control* (berpengaruh pada kenyamanan berbelanja)

2. Mall Tertutup

Mall dengan pelingkup. Keuntungannya: Nyaman thdap *Climatic Control*, kerugiannya: memerlukan biayamahal dan kesan tertutup / kurang luas.

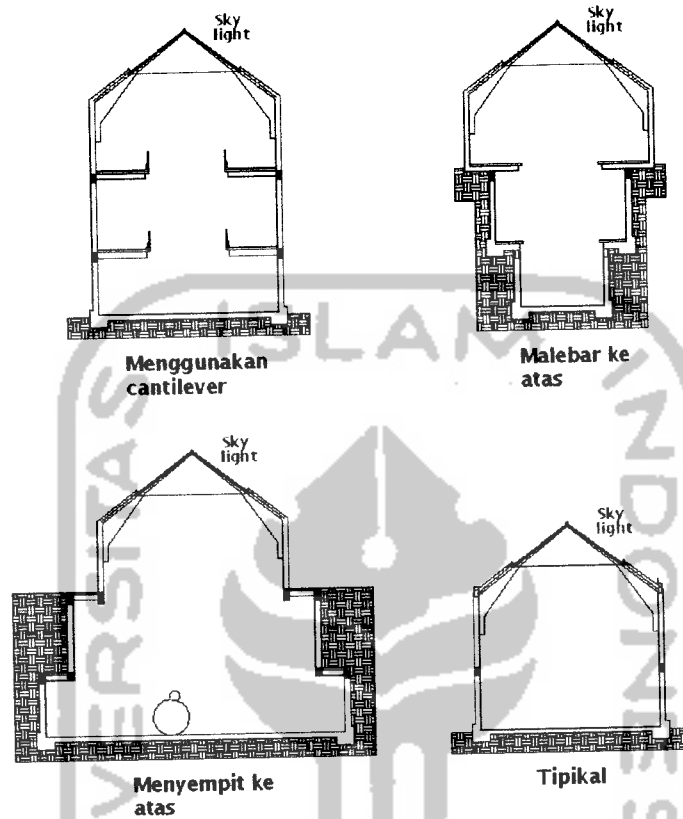
¹³ Majalah Asri no 85, Th 1990

Tugas Akhir Arsitektur

3. Integrated Mall (kombinasi)

Gabungan antara mall terbuka dan mall tertutup dimana sebagian terbuka dan bagian lainnya tertutup.

- Variasi bentuk Mall



Gbr 2.g. Sumber: Dokumen pribadi

2.2.1.2. Karakteristik Bangunan Komersial

2.2.1.2.a. Citra Visual Bangunan Komersial

Penampilan visual bangunan komersial sudah selayaknya untuk diupayakan memenuhi kriteria-kriteria sebagai-berikut¹⁴ (Hoyt, 1978):

1. Clarity (kejelasan)

Sifat dari penampilan visual yang dapat menunjukkan gambaran mengenai fungsi fasilitas tersebut. Maksudnya adalah: visual pusat perbelanjaan harus dapat menunjukkan dengan jelas fungsi bangunan bahwa bangunan merupakan pusat perbelanjaan.

¹⁴ Hoyt, Charles King, The Building Commerce, 1978

Tugas Akhir Arsitektur

2. Boldness (menonjol)

Sifat yang menunjukkan kesan menonjol. Jadi suatu pusat perbelanjaan penampilannya harus menonjol dari lingkungan sekitarnya agar fasilitas perdagangan tersebut dapat menarik perhatian dari pembeli/ pengunjung.

3. Intimacy (akrab)

Sifat penampilan visual yang menunjukkan keakraban bangunan dengan lingkungan sekitar.

4. Flexibility (Fleksibilitas)

Suatu citra yang memungkinkan alih guna, alih citra dan alih waktu serta membawa pengunjung untuk senantiasa mencari dan mendapatkannya.

5. Complexity (kompleksitas)

Suatu citra penampilan bangunan yang tidak monoton.

6. Efficiency (Efisien)

Suatu citra penggunaan yang optimal dari setiap jengkal ruang dan setiap biaya yang di keluarkan.

7. Investinense (kebaharuan)

Suatu sifat penampilan pusat perbelanjaan yang memberikan citra yang mencerminkan inovasi baru, ekspresif, dan spesifik.

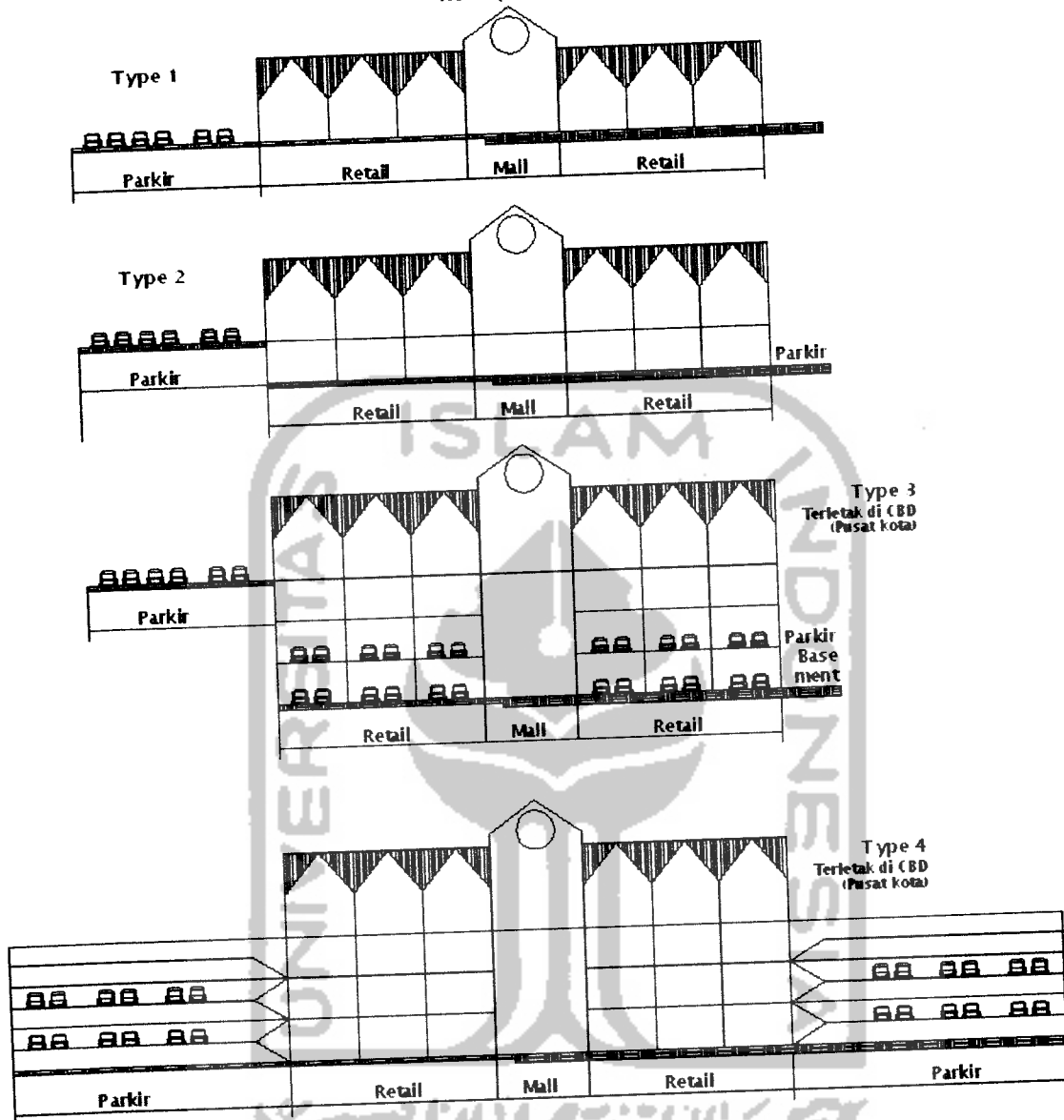
2.2.1.2.b. Ciri Bangunan Komersial

Pada prinsipnya, bangunan komersial selalu berkonsep untuk memanfaatkan lahan dengan seoptimal/ seefektif mungkin. Sehingga bentuk yang sering terjadi, adalah: Memiliki koridor tunggal, lebar koridor 8 - 16 meter, ketinggian bangunan maksimal 3 lantai, parker mengelilingi bangunan mall (tdk ada gedung parkir), entrance dapat dicapai dari segala arah, atrium di sepanjang koridor, anchor tenant/ magnet (ex. Department store) di setiap akhiran koridor (hub horizontal), jarak antar magnet 100 - 200 meter.¹⁵

¹⁵ Rubenstein, Harvey M, Central City Mall, 1987

Tugas Akhir Arsitektur

- Alternatif variasi tipe bangunan komersial berdasarkan efisiensi pemanfaatan lahan di pusat kota (CBD) :



Gbr 2.h. Sumber: Dokumen Pribadi

2.3. Sistem Sirkulasi di dalam Bangunan

2.3.1. Pengertian Sistem Sirkulasi

Pergerakan/ perpindahan manusia, barang dan kendaraan dari satu tempat ke tempat yang lain. Bila sirkulasi di dalam Pusat perbelanjaan secara keseluruhan dianggap sebagai suatu system, maka di dalamnya terdapat sub system-sub system, yang meliputi:

- Sub system sirkulasi manusia
- Sub system barang

Tugas Akhir Arsitektur

– Sub system kendaraan

2.3.2. Tujuan Pengendalian System Sirkulasi

Agar pengunjung/ user mendapatkan “kemudahan dan kenyamanan” dalam melakukan proses perpindahan dan pergerakan, yaitu dengan:

- a. Mengatasi kesulitan parker. Membuat pola yang jelas terarah dan teratur. Menyediakan luasan dan kapasitas yang memadai serta mengatur perletakan area parker dengan mempertimbangkan kondisi site terhadap system lalu-lintas di lingkungannya.
- b. Mengurangi konsentrasi pengunjung pada ruang0ruang pergerakan dengan luasan yang memadai dan pada ruang perpindahan dengan jumlah, jarak dan luasan ruang yang memenuhi ketentuan standart besaran.

2.3.3. Sistem Sirkulasi horizontal

Pada bangunan komersial, sirkulasi horizontalnya sering di sebut sebagai koridor/ mall, yang memiliki fasilitas-fasilitas berupa plaza, *court*, *food court*, atrium dan lain sebagainya. Pergerakan manusia dan barang di luar bangunan dan di dalam bangunan secara horizontal harus mempertimbangkan akan kemudahan dalam pencapaian ke bangunan secara langsung menuju ke pintu masuk/ *entrance*. Pintu masuk harus didukung dengan kejelasan secara visual maupun dimensi. Pola pergerakan di dalam bangunan sesuai dengan pola bentuk mall atau formasi koridor yang terbentuk .

2.3.4. Sistem Sirkulasi Vertikal

a. Menggunakan Tangga

Perletakan tangga harus mudah dilihat dan dicari. Apabila tangga dimaksudkan sebagai jalan darurat, sebaiknya diletakkan dekat dengan pintu keluar.

b. Elevator

Agar mudah dilihat, elevator dapat diletakkan ditengah-tengah bangunan dengan jarak tidak lebih dari 50 m dari bagian penjualan pada masing-masing lantai.

c. Eskalator

Perletakkannya harus mengarahkan para pengunjung untuk melewati outlet-outlet/ toko². Eskalator sangat menyenangkan, karena tidak terlalu banyak mengeluarkan tenaga dalam menempuh tujuan, selama perjalanan memberi pandangan yang luas kesegala arah termasuk semua barang pada lantai penjualan yang dilewati, sehingga memberikan kemungkinan kepada pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap sewaktu yang bersangkutan berpindah tempat dari satu lantai ke lantai yang berikutnya, tidak membutuhkan waktu tunggu seperti pada elevator.

2.4. Tinjauan Citra

2.4.1. Pengertian Citra

Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu gambaran (*image*). Suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra erat kaitannya dengan guna. Citra menunjuk pada tingkatan kebudayaan, sedangkan guna lebih menuding pada segi keterampilan/ kemampuan.¹⁶

Menurut YB Mangun Wijaya, citra merupakan ungkapan bangunan yang diterima orang yang menangkap kesan dan pesan dari bangunan tersebut. Ungkapannya dapat berupa, antara lain, adalah sebagai berikut:¹⁷

1. Bentuk sebagai Citra
2. Citra sebagai Bahasa (Alat komunikasi)
3. Cita sebagai Ekspresi (Ungkapan jiwa)
4. Citra sebagai Simbol
5. Citra sebagai Ciri/ Karakter

Menurut Harvey M. Rubenstein, citra dapat di bentuk oleh 5 hal, yaitu:¹⁸

- A. Shape (bentuk/ raut)
- B. Color (warna)
- C. Texture (tekstur)

¹⁶ Mangunwijaya, YB, *Wastu Citra*, hlm 25, PT Gramedia Jakarta, 1988

¹⁷ Ibid, hlm 89

¹⁸ Rubenstein, Harvey. M, *Central City Mall*, 1987

Tugas Akhir Arsitektur

D. Arrangement (komposisi, susunan)

E. Sensory Quality (kualitas panca indera)

Gbr 2.i. Facade Barnes & Noble book store: in Shopping center of The Common at Calabasas/California/ U.S.A



Sumber: Winning Shopping Center Design no7, 2000

Citra dapat di wujudkan ke dalam desain ruang luar dan ruang dalam suatu rancangan bangunan , dengan mentransformasikan 5 elemen pembentuk kota, yaitu:

- a. Paths, yaitu rute-rute sirkulasi yang menampung pergerakan orang. Misalnya: jalan, jalan kecil/setapak, angkutan dan rel kereta api.
- b. Nodes, yaitu pusat-pusat aktivitas yang mana kita dapat masuk ke dalamnya. Mereka adalah persimpangan dan perempatan jalan, poin-poin konsentrasi seperti plaza, tempat-tempat aktivitas moda transportasi seperti jalan bis atau stasiun kereta api.
- c. Edges, yaitu batas area atau wilayah yang terkenal terhadap yang lainnya. Mereka berupa sungai, jalan sebagai batas sebuah kota.
- d. Distric, yaitu pemisah anatar bagian luar sebuah kota yang biasanya berkarakter secara khusus.

Tugas Akhir Arsitektur

- e. Landmark, yaitu berupa objek fisik seperti building (bangunan), tower (menara) sign (tanda), Dome (kubah), mountain (gunung), hill (bukit).

2.4.2. Bentuk Sebagai Citra

Bentuk bangunan sangat erat kaitannya dengan skala manusia. Selanjutnya diusahakan untuk mendapatkan kesenangan fisik dari bentuk itu sendiri. Bentuk sendiri merupan unit yang mempunyai unsure garis, lapisan, volume, tekstur dan warna.¹⁹

Gbr 2.j. Façade of San Giacomo di Rialto



Sumber: Splendor of vennish

2.4.3. Citra sebagai Bahasa (alat komunikasi)

Citra sebagai bahas bangunan yang mengkomunikasikan jiwa bangunan yang bias di tangkap oleh panca indera manusia. Hal ini dimanifestasikan oleh tampilan visual bangunan. Citra memberi kerangka komunikasi berdasar pengalaman bersama dan perasaan terhadap lingkungan.²⁰

2.4.4. Citra sebagai Ekspresi

Ekspresi adalah kombinasi unsur-unsur bentuk (garis, lapisan, volume, tekstore dan warna). Unsur pada bangunan selain hanya berguna, tetapi menunjuk budaya manusia sebagai penghuninya: unsur citra.

Gbr 2.k. Market street Square

¹⁹ Sutedjo, Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur, hlm: 8-11, 1985

²⁰ Mangun Wijaya, YB, Wastu Citra, PT Gramedia Jakarta, 1995



Sumber: Down load internet

2.4.5. Citra sebagai Simbol

Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolis, jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (universal validity). Para Arsitek menggunakan bentuk symbol untuk menyajikan pengalaman keindahan ruang mendalam sesuai dengan daya ber citra nya.²¹

2.4.6. Citra sebagai Ciri/ Karakter

Jati diri kebudayaan suatu bangsa dapat di wujudkan melalui permasalahan-permasalahan dasar baik teknis, comfort, maupun pencitraan wujud. Arsitektur dalam arti sebenarnya selalu berakar pada jati diri orang maupun nasion yang memperoleh perwujudan citranya secara konsisten dan penuh makna.

2.5. Tinjauan Bangunan Kolonial sebagai Preseden yang Kontekstual dengan Kawasan St Purwosari serta Menciptakan Koneksitas dengan Kawasan Pusat Kota Solo.

2.5.1. Tinjauan Teori Preseden Arsitektur

2.5.1.1. Pengertian Preseden dan Aspek-aspek yang terkandung

Preseden dalam arsitektur diartikan sebagai karya arsitektur yang mendahului dan dianggap berhasil yang dijadikan sebagai contoh. Prinsip-prinsip yang melandasi karya arsitek diartikan sebagai gagasan mengenai aspek-aspek yang menjadikan

²¹ Sutedjo, Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur, hl:36-42, 1985

karya asitek tersebut berhasil dan mengenai implikasi guna dan citra terhadap karya arsitektur tersebut. (Hatmoko, 1988) dan (Hamzah, 1999:40)

Beberapa aspek yang bias dipelajari dalam preseden arsitektur, yaitu:

a. Aspek Konseptual : Filosofi dan gagasan yang mendasari karya.

Secara konseptual ada beberapa hal yang dapat dianalisis, antara lain:

1. Bagaimana implikasi konsep filosofi yang dimiliki sang arsitek di dalam karya rancangannya.
2. Bagaimana cara sang arsitek merumuskan konsep rancangannya, yaitu gagasan yang dapat menyatukan berbagai elemen ke dalam kesatuan rancangan.
3. Bagaimana sang arsitek menanggapi tuntutan programatis, konteks dan sebagai gagasan yang muncul.

b. Aspek Programatis : Fungsi dan hubungan antar fungsi.

Secara programatis, ada beberapa hal yang dapat dianalisis, antara lain:

1. Bagaimana sang arsitek membuat pemintakatan atau pengelompokan fungsional.
2. Bagaimana arsitek menata dan mengkaitkan ruang pakai dengan sirkulasi.
3. Bagaimana arsitek membentuk ruang dan massa dalam kaitannya dengan program dan fungsi yang harus diakomodasi.

c. Aspek Formal : Ruang dan Bentuk

Secara formal ada dua hal yang dapat dianalisis, antara lain:

1. Analisis karya arsitektur sebagai konstruksi geometris (geometrical construction). Menganalisis karya arsitektur sebagai kumpulan raut, tatanan titik, garis, bidang dan pertemuan bidang dalam ruang. Dalam hal ini raut, bentuk, dan ruang dianalisis sebagai hasil serangkaian operasi geometris yang terkait dengan berbagai konsekuensi logisnya.
2. Analisis karya arsitektur sebagai konfigurasi keruangan (spatial configuration). Karya arsitektur dibayangkan melalui pengalaman sejumlah ruang dan rangkaian pengalaman ketika seseorang berjalan di dalam bangunan, terutama

Tugas Akhir Arsitektur

melalui jalur tertentu, yang memegang peranan penting dalam komposisi geometris.

Kedua analisis diatas, yaitu sebagai konstruksi geometris dan sebagai konfigurasi keruangan (spatial), perlu memenuhi duh aspek signifikansi, yaitu:

- Aspek pertama : Kepuasan perolehan bentuk abstraksi geometris tradisional dan kepuasan intelektual melalui penggunaan logika arsitektural
- Aspek kedua : Aspek ini boleh tercapai atau boleh tidak tercapai, yaitu kesesuaian dengan fungsi.

2.5.1.2. Tinjauan Penggunaan Konsep Preseden²²

1. Doktrin Mimis

Merupakan cara kita menangkap suatu kata-kata dan kalimat dalam suatu obyek arsitektur sebagai ungkapan/ ekspresi dari bangunan itu sendiri bias diterapkan pada bangunan lain.

2. No Copying

Dalam merencanakan bangunan baru yang berpijak pada desain bangunan lama yang sudah ada tidak bias hanya meniru begitu saja, tetapi harus kita mengkaji esensi dari fungsi bangunan itu sendiri sehingga tidak monoton.

3. No Elimination

Ini merupakan peleburan bentuk dari karya arsitektur yang sudah ada pada bangunan baru. Hal ini tidak dijadikan cara dalam menggunakan preseden.

2.5.1.3. Tinjauan Teori-Teori dalam Menggunakan Preseden Arsitektur²³

1. Pendekatan Fungsionalis

Pendekatan pragmatic problem solving ini mempunyai orientasi atau prinsip utama fungsi sebagai penggunaan preseden arsitektur.

2. Pendekatan Tipologis

²² Yuwono, Shopping Center di Madiun, TA UII 1994, hlm 24, mengutip bahan kuliah Program Profesional 8 oleh Ir Wiedu N, M. Art.

²³ Yuwono, Shopping Center di Madiun, TA UII, 1994, hlm 24, mengutip bahan kuliah Program Profesional 8 oleh Ir Wiendu N, M. Art.

Tugas Akhir Arsitektur

Suatu pendekatan dalam preseden dengan mempelajari suatu tipe-tipe bangunan. Dengan pendekatan tipologi bias ditelusuri asal-usul mula terbentuknya suatu obyek arsitektur.

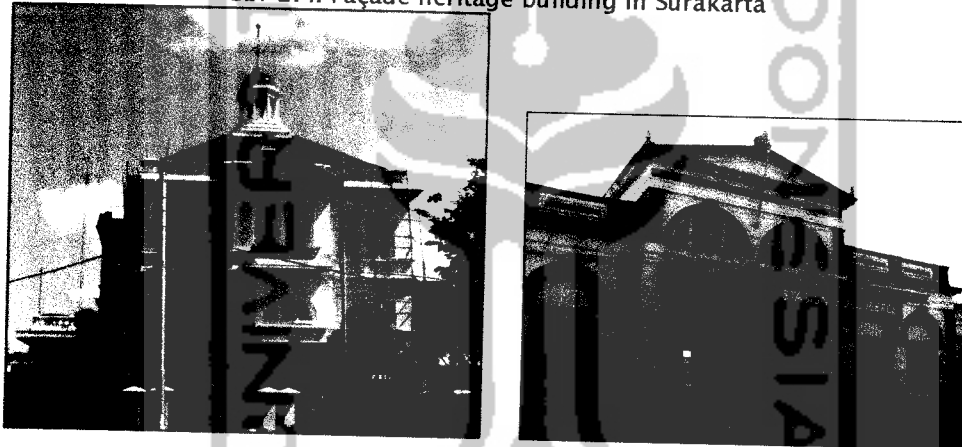
3. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan melalui nilai-nilai budaya social dan budaya masyarakat. Ini berkaitan dengan perilaku dalam masyarakat yang berubah akan berpengaruh pada suatu karya arsitektur.

4. Pendekatan Eksistensial

Pendekatan ini berkaitan dengan norma/ kaidah yang lama, mempunyai eksistensi yang tinggi pada masyarakat yang perlu dipertahankan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan.

Gbr 2. 1. Façade heritage building in Surakarta



Sumber: Dokumen pribadi

2.5.1.4. Tinjauan Cara Baru dalam Menggunakan Preseden Arsitektur²⁴

1. Episodal Vista (pergerakan bentuk)

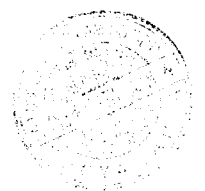
Kesan yang diberikan oleh objek arsitektur apabila kita bergerak darinya, bagaimana perubahan dan kesan yang terjadi dari suatu objek arsitektur.

2. Evolusi Bentuk

Perubahan-perubahan bentuk arsitektur yang terjadi pada masa-masa tertentu sampai sekarang.

3. Morfologis

²⁴ Yuwono, Shopping Center di Madiun, TA UII, 1994, hlm 25, mengutip bahan kuliah Program Profesional 8 oleh Ir Wiendu N, M. Art.



Tugas Akhir Arsitektur

a. Centralized

Bentuk-bentuk yang mempunyai orientasi memusat dan saling berorientasi ditengah pada magnitnya/ Anchor.

b. Disentralized

Penyebaran bentuk/ fungsi dengan simpul-simpul yang saling mengikat.

c. Proporsional

Penerapan bentuk-bentuk atau objek-objek yang proporsional pada suatu bidang untuk dicapai adanya keseimbangan.

Cara baru dalam menggunakan preseden arsitektur dapat secara keseluruhan digunakan pada bangunan yang akan di rancang. Karena tiap-tiap bahasan membutuhkan cara yang berbeda untuk dapat di terapkan kedalam bentuk arsitekturnya.

2.5.1.5. Standar Grafik untuk Melakukan Perbandingan dalam Preseden Arsitektur²⁵

Untuk menkomunikasikan analisis bangunan dan gagasan-gagasan formatif dalam preseden arsitektur, diperlukan sekumpulan diagram. Diagram-diagram adalah gambar-gambar yang ditujukan untuk menyampaikan karakteristik-karakteristik dan perhubungan-perhubungan yang sangat perlu dalam sebuah bangunan.

Standar kriteria-kriteria yang diperlukan untuk analisis, adalah:

a. Struktur, yaitu :

Berupa kolom, bidang atau kombinasi dari keduanya, yang dapat dipergunakan oleh seorang perancang untuk suatu maksud tertentu guna guna memperkuat gagasan-gagasan. Dengan demikian, struktur dapat digunakan untuk menegaskan ruang, menciptakan unit-unit, menjelaskan sirkulasi, menyatakan gerakan, atau membentuk komposisi dan modulasi.

b. Cahaya alamiah, yaitu :

²⁵ Clark, Roger H and Pause, Michael, Preseden dalam Arsitektur, hlm 3-7

Suatu wahana bagi penghasilan bentuk dan ruang, dan kuantitas, kalitas serta warna cahaya mempengaruhi persepsi-presepsi dari massa dan volume. Pemasukan cahaya alamiah mungkin merupakan konsekuensi dari keputusan-keputusan rancangan yang dibuat tentang tampak dan potongan dari sebuah bangunan. Cahaya siang hari dapat dipertimbangkan dari segi perbedaan-perbedaan kualitatif yang timbul dari penyaringan (filtering), peniraian (screening) dan pemantulan (reflecting). Cahaya yang memasuki sebuah ruang dari samping, setelah memodifikasi sebuah tirai, adalah berbeda dari cahaya yang masuk secara langsung diatas. Konsep dalam ukuran, lokasi, raut (shape), dan frekuensi pembukaan; bahan permukaan, tekstur dan warna dan modifikasi sebelum selama atau setelah memasuki kulit bangunan adalah semuanya relevan bagi cahaya sebagai suatu gagasan perancangan.

c. Pembentukan massa, yaitu :

Konfigurasi tiga dimensi yang dominan secara persepsi dan lebih dari sekedar silhouet atau tampak dari sebuah bangunan. Pembentukan massa memiliki potensi untuk menegaskan dan menonjolkan ruang-ruang eksterior, menyesuaikan tapak, mengenali pintu masuk, menyatakan sirkulasi, dan menekankan pentingnya dalam arsitektur.

d. Denah ke potongan atau tampak, yaitu :

Berupa alat untuk mengorganisasikan kegiatan-kegiatan. Oleh karena itu dipandang sebagai penghasil bentuk. Denah dapat berguna memberitahukan tentang banyak persoalan seperti perbedaan diantara jalan lintasan dan tempat bebas kegiatan. Tampak dan potongan sering dipikirkan sebagai lebih banyak berhubungan dengan persepsi karena notasi-notasi ini serupa dengan menjumpai sebuah bangunan secara frontal. Bagaimana pun penggunaan notasi-notasi denah atau potongan memakai pengertian volumetrik; yaitu sebuah garispun memiliki suatu dimensi ketiga. Timbal balik dan ketergantungan dari satu terhadap yang lainnya dapat merupakan suatu wahana untuk membuat keputusan-keputusan rancangan, dan dapat dipergunakan sebagai suatu strategi untuk merancang. Pertimbangan-pertimbangan pada denah, potongan atau tampak dapat

mempengaruhi konfigurasi-konfigurasi lainnya melalui konsep-konsep kesamaan, keserupaan, proporsi, dan perbedaan atau pertentangan.

e. Sirkulasi ke ruang pakai, yaitu :

Sesuatu yang menggambarkan komponen-komponen dinamik statik penting pada semua bangunan. Ruang pakai adalah fokus utama dari pembuatan keputusan arsitektural nisbi terhadap fungsi dan sirkulasi adalah alat dengan mana usaha perancangan dihubungkan. Bersama-sama pengungkapan akan kondisi pergerakan dan kestabilan membentuk hakekat dari sebuah bangunan. Sirkulasi merupakan wahana bagi pemahaman persoalan-persoalan pokok seperti struktur, cahaya alamiah, penegasan unit, elemen-elemen yang berulang dan yang unik, geometri, keseimbangan, dan hierarki. Sirkulasi dapat ditegaskan dalam sebuah ruang, yaitu hanya untuk sirkulasi, atau dinyatakan secara tidak langsung dalam sebuah ruang pakai. Jadi sirkulasi dapat dipisahkan dari melalui, atau berakhir di ruang pakai dan sirkulasi dapat menentukan lokasi-lokasi jalan masuk, pusat pengakhiran dan kepentingan. Perhubungan sirkulasi dan ruang pakai juga dapat menunjukkan kondisi-kondisi keleluasaan pribadi (privacy) dan pertalian (connection). Penting bagi penggunaan persoalan ini bagi perancangan adalah pemahan bahwa konfigurasi yang diberikan kepada baik sirkulasi atau pun ruang pakai langsung mempengaruhi cara dimana perhubungan ke yang lainnya terjadi.

f. Unit keseluruhan, yaitu :

Suatu hal yang menyelidiki arsitektur sebagai unit-unit yang dapat dihubungkan untuk menciptakan bangunan. Suatu unit adalah suatu keberadaan yang dikenal yang merupakan bagian dari sebuah bangunan. Bangunan dapat terdiri dari hanya satu unit, dimana unit tersebut sama dengan keseluruhan atau kumpulan dari unit-unit. Unit-unit dapat berupa keberadaan resmi atau ruang yang bersesuaian dengan ruang pakai, komponen-komponen struktural, pembentukan massa, volume atau kumpulan dari elemen-elemen ini. Unit-unit juga dapat diciptakan secara terlepas dari persoalan-persoalan. Sifat identitas ekspresi dan perhubungan unit-unit ke unit-unit lain dan ke keseluruhan adalah pertimbangan-pertimbangan yang relevan

Tugas Akhir Arsitektur

di dalam penggunaan gagasan ini sebagai suatu strategi perancangan. Dalam konteks ini unit-unit dianggap sebagai berbatasan, terpisah, tumpang tindih, atau kurang daripada keseluruhan. Perhubungan dari unit kekeseluruhan dapat diperkuat oleh struktur, pembentukan massa dan geometri.

g. Perulangan ke unik, yaitu :

Sesuatu hal yang melibatkan penyelidikan akan komponen-komponen resmi dan ruang untuk atribut-atribut yang menggambarkan komponen-komponen ini sebagai keberadaan-keberadaan majemuk atau tunggal. Jika unik dipahami sebagai suatu perbedaan dalam segolongana atau sejenis, maka perbandingan-perbandingan elemen-elemen dalam satu golongan dapat timbul pada pengenalan akan atribut-atribut yang membuat elemen unik berbeda. Perbedaan ini menghubungkan dunia perulangan dengan unik melalui kerangka acuan umum dari golongan atau jenis tersebut. Konsep-konsep ukuran, orientasi, lokasi raut, konfigurasi, warna, bahan dan teksture adalah berguna di dalam membuat keputusan-keputusan diantara berulang ke unik. Sementara elemen-elemen yang berulang atau unik terjadi dalam banyak cara dan pada beberapa skala dalam bangunan, analisis memusatkan kepada perhubungan yang dominan.



Gbr 2.m. sumber: Amsterdam photographs

h. Geometrid, yaitu :

Suatu gagasan formatif dalam arsitektur yang mewujudkan prinsip-prinsip baik bidang ataupun geometri padat untuk menentukan bentuk binaan. Dalam persoalan

ini, grid-grid dikenali sebagai tengah dibentuk dari perulangan geometri-geometri dasar melalui pelipatgandaan, kombinasi, pembagi-bagian lagi, dan manipulasi. Geometri sebagai factor penentu karakteristik bangunan, dapat dipergunakan pada suatu jajaran luas tingkat-tingkat ruang atau resmi yang meliputi penggunaan raut-raut geometrik sederhana, bahasa-bahasa bentuk yang beraneka ragam, system-sistem proporsi, dan bentuk rumit yang ditimbulkan oleh manipulasi yang ruwet pada geometri. Dunia geometri focus analisisnya memusat kepada konsep-konsep ukuran, lokasi, raut, bentuk, dan proporsi. Duni geometri juga memusatkan kepada perubahan-perubahan yang konsisten pada geometri dan bahasa-bahasa bentuk yang timbul dari kombinasi, perolehan dan manipulasi dari konfigurasi-konfigurasi geometri dasar. Pada analisis grid-grid diamati terhadap frekuensi, konfigurasi, kerumitan, kekonsistenan, dan variasi. Sebagai atribut yang meresap dari bangunan, geometri dapat memperkuat semua persoalan yang dipakai di dalam analisis.

i. Simetri dan Keseimbangan, yaitu :

Keseimbangan adalah keadaan kesetimbangan (equilibrium) perceptual atau konseptual. Simetri adalah: suatu bentuk keseimbangan(balance) yang khusus. Keseimbangan komposisi dari segi kesetimbangan menyiratkan suatu kesejajaran terhadap keseimbangan dari berat, dimana sedemikian banyak unit A adalah sama dengan sejumlah yang tidak serupa dari unit-unit B. Keseimbangan dikembangkan melalui perbedaan-perbedaan pada atribut-atribut, simetri ada apabila unit yang sama terjadi pada kedua sisi garis keseimbangan. Pada arsitektur ini dapat terjadi dalam tiga cara yang tepat : dipantulkan, diputar disekitar sebuah titik, dan dialihkan atau digerakkan di sepanjang sebuah garis. Baik simetri maupun keseimbangan dapat berada pada tingkatan bangunan, komponen atau ruangan. Sebagaimana skala-skala berubah suatu perbedaan dibuat diantara simetri atau keseimbangan keseluruhan atau setempat. Pertimbangan, akan ukuran (size), orientasi, lokasi, penonjolan, konfigurasi, dan nilai adalah melibatkan dalam penggunaannya sebagai suatu gagasan formatif. Keseimbangan balance dan simetri mungkin memiliki suatu dampak pada semua persoalan analisis lainnya.

Tugas Akhir Arsitektur

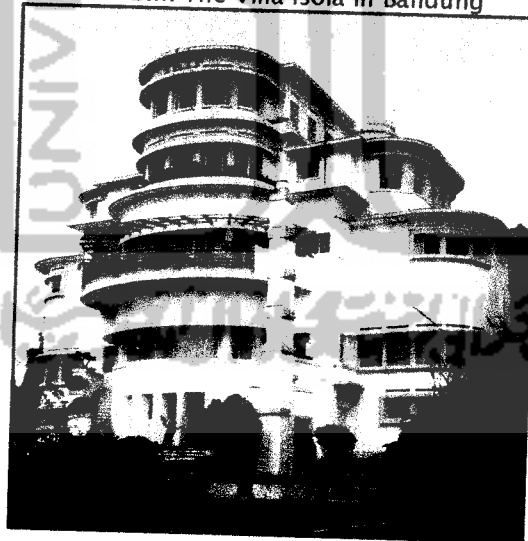
j. Penambahan dan pengurangan

Pertimbangan-pertimbangan resmi yang dapat memiliki konsekuensi-konsekuensi ruang. Penambahan dan pengurangan akan menghasilkan suatu kekayaan perancangan apabila keduanya dapat digunakan secara serempak. Contohnya adalah mungkin untuk menambah unit-unit bersama guna membentuk suatu keseluruhan dari mana bagian-bagian dikurangkan. Juga mungkin untuk mengurangi bagian-bagian dari suatu keseluruhan yang dapat dikenali dan kemudian menambahkan bagian-bagian yang dikurangkan kembali guna menciptakan bangunan.

k. Hierarki

Perwujudan fisik dari penyusunan peringkat dari suatu atribut atau atribut-atribut. Hierarki menyiratkan (rank) yang disusun berganti dari suatu kondisi ke kondisi yang lainnya, dimana jajaran batas-batas seperti mayor-minor terbuka-tertutup, sederhana-rumit, umum-pribadi, dan individual-kelompok yang dipergunakan.

Gbr 2.n. The Villa Isola in Bandung



Sumber: Architect in Indonesia [1910-1929]/ Ir. F. J. L. Ghijsels

Dengan jajaran ini pengaturan peringkat dapat terjadi pada dunia resmi, ruang atau kedua-duanya. Analisis hierarki telah diselidiki nisbi terhadap kedominanan dan kepentingan dalam bentuk binaan melalui pemeriksaan pola, skala, konfigurasi, geometri dan pengulangan. Kualitas, kekayaan, rincian, ornamen dan bahan-bahan

khusus dipergunakan sebagai indikator kepentingan. Hierarki, sebagai suatu gagasan indikator-indikator kepentingan. Hierarki, sebagai suatu gagasan perancangan, dapat dihubungkan kepada dan menunjang tiap persoalan lain yang diselidiki dalam analisis.

2.5.2. Tinjauan Teori Kontekstual

2.5.2.1. Definisi Kontekstual

Konteks berarti sesuatu yang mendahului, hal ini berkaitan dengan mengambil sikap peduli akan eksisting yang sudah ada baik berupa bangunan buatan manusia maupun lingkungan alam. Arsitektur Kontekstual adalah hubungan atau integrasi yang mempunyai makna selaras, menyatu dan mempunyai keterkaitan yang berhubungan secara visual dengan lingkungan sekitar yang telah ada sehingga tercapai kontinuitas visual.²⁶

2.5.2.2. Landasan Teori Bangunan Kontekstual dengan Lingkungan

A. Teori Figure Ground

Teori Ground di temukan pada studi pencakupan tanah relative bangunan sebagai masa solid (figure) untuk membuka ruang kosong (tanah). Setiap lingkungan perkotaan memiliki sebuah pola yang terdiri dari ruang padat (solid) dan ruang kosong (void). Pendekatan fungsi ground terhadap desain ruang merupakan sebuah usaha untuk mensiasati keterkaitan-keterkaitan ini dengan menambahkan, mengurangi atau mengubah teori fisik dari pola tersebut.

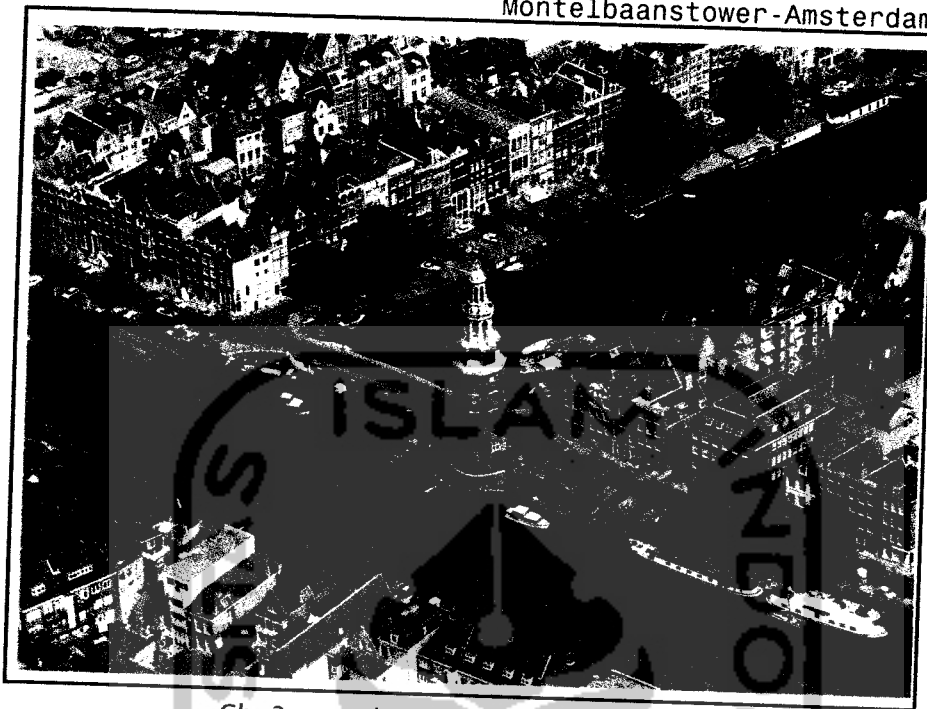
Tujuan dari usaha memanipulasi ini adalah untuk menjelaskan struktur ruang perkotaan dalam sebuah kota atau distrik dengan menetapkan suatu herarki ruang-ruang dengan ukuran yang berbeda dan tertutup secara individual tetapi sengaja dibuat secara teratur dan terarah satu sama lain.

Sebuah dominasi lahan solid dan void membuat pola perkotaan yang sering disebut jaringan yang ditandai dengan objek bangunan dan ruang-ruang ini menjadi

²⁶ Wondo Amiseno, 1992, Arsitektur Kontekstual

seperti objek utama penanda lokalitas atau ruang-ruang terbuka yang menjadi focus dan area-area pinggiran kawasan tersebut.

Montelbaanstower -Amsterdam



Gbr 2.o. sumber: Amsterdam Photograph

Gambaran figure ground merupakan sarana grafis untuk menggambarkan hubungan-hubungan massa kosong sebuah abstraksi dua dimensi dalam gambaran skema yang menjelaskan struktur dan pengaturan ruang perkotaan.

1. Bangunan-bangunan Solid Perkotaan

a. Institusi dan monumen-monumen publik

Bangunan-bangunan objek ini berfungsi sebagai hiasan tengah dalam jaringan kota yang merupakan focus-fokus visual. Halaman depan institusi dan monument-monumen public dengan tangga-tangga besar di jalan masuk dan area terbuka di sekitarnya sama pentingnya dengan dengan monumen-monumen itu sendiri, seperti halnya pada Compo di vienna atau Campidoglio di Roma. Di benua Eropa, Katedral di dahului oleh ruang kota yang berfungsi untuk menghimpun interior simbolis dari bangunan tersebut dengan kota sebagai keseluruhan.

b. Daerah Blok-Blok Perkotaan

Ukuran pola dan ornamentasi blok-blok perkotaan merupakan elemen terpenting dalam komposisi area public. Daerah tersebut diatur dengan pengulangan

bidang-bidang yang belum terbentuk menyusun sebuah pola yang ditentukan lewat penggunaan. Misalnya, sebagai tempat tinggal, retail atau industri dan pengadaan jarak, volume dan dimensi vertical yang tepat. Daerah blok kadang-kadang membentuk pola seperti karpet dari tekstur-tekstur yang berkaitan dan dapat di kenali, yang menentukan pusatnya. Selain itu di bentuk oleh kawasan permukiman atau distrik-distrik dari sebetuk kelompok yang konsisten.

c. Bangunan Teratur Bangunan teratur seringkali terbentuk secara khusus dan umumnya linier dalam konfigurasinya. Hal ini dapat berupa bangunan-bangunan yang dengan sengaja di rancang untuk melanggar daerah yang sangat dominant dan disesuaikan untuk menghadap sebuah jalan besar, bunderan, square atau untuk menentukan pinggiran distrik. Bangunan tersebut dapat pula berfungsi untuk mengelilingi dan membentuk sebuah menuen untuk menciptakan pemandangan dalam bentuk-bentuk aksial dan membingkai tempat-tempat penting.

2. Ruang-Ruang Void Perkotaan.

a. Halaman Gerbang

Tipe yang pertama dalam ruang void adalah halaman gerbang masuk yang menjadi peralihan penting atau jalan lintasan dari area pribadi ke tempat umum. Oscar Newman dalam karyanya *Definsile Space* (Ruang yang dapat dipertahankan) menekankan pentingnya halaman gerbang semi public dalam pencegahan kejahatan. Wilayah jalan masuk adalah pintu gerbang yang dapat diamati untuk sedikit menyeleksi dan mengumumkan kehadiran seseorang di lingkungan tempat tinggal atau tempat kerja mereka. Bentuknya dapat berupa teras, lorong-lorong, cerok, lobby, atau halaman depan. Ukurannya kecil dan tampak akrab, meripakan tempat dimana sesorang menjadi ruang privat atau public.

b. Void dalam Blok

Adalah sebuah wilayah tempat tinggal semi privat untuk bersantai atau untuk suatu kepentingan, atau sebuah tempat mencari ketenangan di tengah-tengah blok untuk lalu-lalang, atau beristirahat. Contoh void di dalam blok Paley Park di

Tugas Akhir Arsitektur

Manhattan (Amerika), terdapat banyak teras dan kebun serambi di Kompenhagen (Denmark) masuk dalam kelompok ini.

c. Jaringan Primer Jalan dan Square

Tipe ini berhubungan dengan daerah-daerah dominasi-blok-blok dan menampung aktif masyarakat kota. Secara historial, jalan-jalan dan square merupakan struktur kota yang dipersatukan. Dimasa modern, mereka telah banyak kehilangan fungsi social dan kualitas fisik, mereka. Jalan-jalan dan square digunakan untuk menghabiskan waktu seperti halnya koridor-koridor untuk dilalui oleh hampir semua sejarah kota dan organisasi ruang.

d. Taman dan Kebun Publik

Taman dan kebun public berperan sebagai titik-titik untuk pemeliharaan alam di kota. Mereka bergabung dalam grid kota untuk meniru setting pedesaan guna menyediakan relief baik dari lingkungan maupun tempat rekreasi yang mudah di datangi. Taman-taman ini pembentuk tempat rekreasi yang mudah di datangi. Taman-taman ini pembentuk tempat yang berdampingan dengan mempertinggi nilai kepemilikan pada tepi-tepinya tetapi mereka merupakan komposisi bentang alam yang mandiri secara internal. Salah satu common (tempat berkumpul orang awam) alami yang paling hebat dari kota manapun adalah Olmsted's Central Park di New York.

Houses facade in Amsterdam



Gbr 2.p. sumber: Amsterdam Photographs

3. Building Form and Massing (bentuk bangunan dan massa)

Bentuk tatanan massa pada awalnya menyangkut aspek-aspek bentuk fisik karena setting (rona) spesifikasi yang meliputi ketinggian, pemunduran (setbacks), penutupan (coverage). Selanjutnya lebih luas menyangkut juga penampilan dan konfigurasi bangunan, yaitu di samping ketinggian, kepejalan juga meliputi warna, materi tekstur, fasade, skala, dan gaya. Dalam hubungannya dengan prinsip-prinsip dasar perencanaan kota, penyatuan masalah bentuk bangunan dan massa dengan prinsip-prinsip skala, ruang kota (urban space) dan massa kota (urban massa). Skala meliputi: pandangan, manusia (human vision) sirkulasi, bangunan berdampingan dan ukuran lingkungan. Ruang kota menyangkut: Artikulasi ruang kota, pembatas dan tipe-tipe ruang kota. Sedangkan massa kota menyangkut: bangunan, permukaan tanah dan objek-objek ruang yang dapat tersusun untuk membentuk ruang kota serta menentukan pola-pola aktifitas dalam skala besar maupun kecil.

2.5.2.3. Landasan Teori Kontekstual Melalui Tipologi Bangunan

Kontekstual melalui tipologi bangunan adalah suatu pendekatan agar tercipta suatu keserasian akan suatu tempat, yaitu dengan mengkombinasikan elemen-elemen pembentuk (image of the city) suatu ruang kota. The image of the City (teori dr Kevin Linch), mengemukakan bahwa kota sebagai suatu system yang terjadi atas seperangkat struktur psikologi yang mempunyai arti penting bagi penduduknya²⁷.

Dibawah ini teori-teori mengenai elemen-elemen pendekatan arsitektur kontekstual, yaitu:

1. Komposisi (Durand-1890)
 - a. Keteraturan, simetri dan kesederhanaan merupakan hal yang mudah dalam suatu perancangan dan pembangunan.
 - b. Komposisi atau diposisi elemen yang terbebas dari tirani order
 - c. Style dapat di tambahkan setelah struktur terbentuk melalui komposisi.
2. The Permanences: Programme and Logis Form.

Teori permanence banyak membicarakan tentang type. Dimana type merupakan:

²⁷ Linch, Kevin, Image of The City, The NIT Press, 1992

Tugas Akhir Arsitektur

- a. Objek tunggal yang unik
- b. Memiliki logika bentuk (logic of form), produk nalar (reasonal form) dan penggunaan (programme)
- c. Alamiah dan mengekspresikan "the permanence" seperti rumah dan monumen yang merupakan sesuatu yang konstan sepanjang sejarah.

Variabel penting dalam menganalisa karya kontekstual melalui metode permanence adalah keunikan objek, kesejarahan dan permanent. Contohnya: bangunan gereja katedral di Cordoba Spanyol.



Gbr 2. q. Sumber: Splendors of Vennish

3. Struktur Formal Internal (Teori Guillio Argan)

Menguraikan bahwa untuk mencapai suatu komposisi yaitu melalui cara struktur internal. Harmoni adalah perbandingan dan overlapping dari keteraturan formal tertentu. Dapat di definisikan bahwa variable penting dalam berkontekstual menurut teori yang ditemukan Guilio Carlo Argan adalah pengaruh nalar, harmoni bentuk dan pola bentuk.

4. Style (Brent C Brolin)

Kontekstual dapat dicapai melalui eksplorasi kesamaan gaya dan teknologi, sehingga kontinuitas visual terjaga. Menyelaraskan formalisme bangunan baru

(melalui eksplorasi kesamaan gaya dan teknologi), yang bersebelahan dengan bangunan lama atau lingkungan lama, Secara garis besar Brolin membagi metode bangunan kontekstual melalui style bangunan dalam beberapa kategori:

- a. Bangunan lama dengan bangunan lama, yaitu meliputi kontekstual antara bangunan lama sekitarnya dengan lenmark. Kontekstual bangunan lama dengan bangunan lama sekitarnya. Kontekstual antara bangunan lama dengan lingkungan lama.
- b. Bangunan lama dengan bangunan baru.
- c. Bangunan baru dengan bangunan baru.

Beberapa hal penting dalam menentukan kontekstualisme yang dikemukakan oleh Brent C Brillin, adalah style, teknologi dan kontinuitas visual.

5. Juxtaposition of Reason and Memory (Logika Bentuk Arsitektur)

Arsitektur adalah meterialisasi dari kultur, atau dengan katalian budaya mewujudkan dalam bentuk trimatra massa dan ruang fisik. Variabel penting dalam berkontekstual menurut teori Juxtaposition of Memmory and reason adalah: memori kolektif.

2.5.2.4. Penyesuaian Kontekstual

Menurut Brolin, kontekstual atau kontrasnya bangunan dengan lingkungan merupakan sebuah harmoni, bentuk kontekstual pada bangunan, dapat diadaptasikan dengan memasukkan bentuk perulangan yang hal ini biasanya disebut dengan Link. Terdapat beberapa bentuk dari Link ini, bebrapa bentuk perulangan yang benar-benar mirip, atau bentuk seet back dari bidang fasad dengan ukuran yang beragam. Link juga bias sama besar dengan bangunan lama atau baru, namun merupakan bentuk material yang benar-benar berbeda dari keduanya.

Cara lain yang umum digunakan dalam penyesuaian konteks bangunan adalah ornamen. Secara umum ornamen adalah bukanlah unsur utama yang mendapat perhatian oleh praktisi arsitek dalam menghubungkan antar bangunan abru dengan konteksnya. Sebuah asumsi yang berhubungan bahwa sustansi

kemiripan umum antara bangunan baru dengan konteksnya, seperti kemiripan dasar, material, bentuk akan memberikan hubungan yang ramah.

Hal tersebut diatas dapat dilakukan dengan studi terhadap penampinalan bangunan secara detil melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat gambaran penampilan bangunan yang mencakup keseluruhan permukaan lantai, dinding dan atap yang menjelaskan pertimbangan-pertimbangan potensial visual pengamat.
- b. Mencari tanda-tanda visual setempat yang didapat dari studi terhadap elemen bangunan lingkungan meliputi: Ritme vertical horizontal, garis skyline, detil dinding, komposisi bukaan (pintu dan jendela)
- c. Mencari keterkaitan terhadap lingkungan dan bangunan sekitarnya.
- d. Menguji antara petunjuk-petunjuk tersebut dengan tujuan yang diinginkan, pada suatu sintesa untuk mendapatkan konklusi desain.

2.5.2.5. Evaluasi Desain Kontekstual

Menurut Brollin, tidak ada suatu criteria yang baku suatu bangunan bias selaras dengan yang lain, karena itu diperlihatkan kreativitas arsitektur dalam mengelola memenuhi persyaratan tersebut. Mengevaluasi desain yang konteks, dapat dilakukan dengan 2 buah cara, yaitu:

1. General Atrinutes

Dalam kesimpulannya, Brollin mengatakan general attributes bangunan yang di desain mirip atau berbeda dengan lingkungannya dapat dilihat dalam:

- a. SetBack (jarak dari jalan)
- b. Jarak antar bangunan
- c. Massing (Komposisi massa baru dengan massa lama)
- d. Skala ketinggian bangunan
- e. Proporsi Fasade bangunan
- f. Raut atau silhouetee
- g. Disposisi pintu dan jendela
- h. Dimensi dan proporsi pintu dan jendela

- i. Material, warna dan skala bangunan terhadap manusia.

2. Historikal dan Non Historikal Atributes

Adalah membahas mengenai permasalahan ornament dalam desain. Hal ini merupakan skala prioritas dalam rancangan, hanya hal ini merupakan cara paling mudah dalam membuat hubungan antara bangunan baru dan konteksnya serta memberika suasana pada wujud lingkungan secara menyeluruh.

2.5.2.6. Evaluasi Terhadap Kontekstual

Arsitektur kontekstual yang hubungannya dengan lingkungan mempunyai dua sikap, yaitu:

1. Kontras

Adalah, suatu bentuk yang banyak di pegang oleh kaum modernis dimana sikap ini cocok untuk menciptakan bangunan yang khusus diantara lingkungan yang sudah ada. Sikap ini memutuskan hubungan rantai sejarah yang telah berjalan. Bentuk lain dari pengaruh sikap kontras terhadap lingkungan, adalah sikap ini menimbulkan bentuk shock pada lingkungan sekitarnya. Kontras tidak selamanya butuk, ada kalanya muncul suatu keharmonisan yang dinamis dan dramatis. Pemutusan mata rantai sejarah secara visual terkadang di perlukan untuk mengintepretasikan nilai-nilai simbolis.

2. Selaras

Adalah salah satu sikap yang mengambil dan menerapkan sikap arsitektur kontekstual yang memperhitungkan bentuk-bentuk yang terjadi dan eksisting pada lingkungan. Sikap ini mencoba mengambil unsur pola-pola bangunan lain untuk dimasukkan dalam pola bangunan baru sebelumnya sehingga sejalan.

Ada dua hal yang harus ditelaah dalam melakukan pendekatan kontekstual, terutama dalam lingkungan visual, yaitu:

Elemen pendekatan, adalah unsure-unsur yang dapat digunakan agar suatu karya arsitektur, dapat konteks dengan lingkungan eksisting. Hubungan kesesuaian antara bangunan baru dengan lingkungannya yang telah ada, dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

Tugas Akhir Arsitektur

- a. Mengambil motif setempat
- b. Menggunakan bentuk-bentuk yang sama tetapi menentukannya kembali sehingga mempunyai bentuk sendiri.
- c. Melakukan pencarian bentuk-bentuk baru yang mempunyai efek visual yang sama atau mendekati dari bangunan/ lingkungan lama.

2.5.3. Tinjauan Bangunan Arsitektur Kolonial

2.5.3.1. Sejarah Bangunan Kolonial di Kota Solo

Portugis datang tahun 1509 ke Indonesia bertujuan untuk berdagang. Sasaran utamanya, adalah pulau Maluku yang menghasilkan rempah-rempah. Kemudian mereka mulai menetap dan membangun bangunan dengan ide barat yang memakai bahan bangunan setempat (kayu). Tetapi setelah terjadi ketegangan antara pribumi, Portugis dan Belanda mulai membangun bangunan yang lebih kuat yang bahannya (batu bata) di datangkan dari negeri asal.

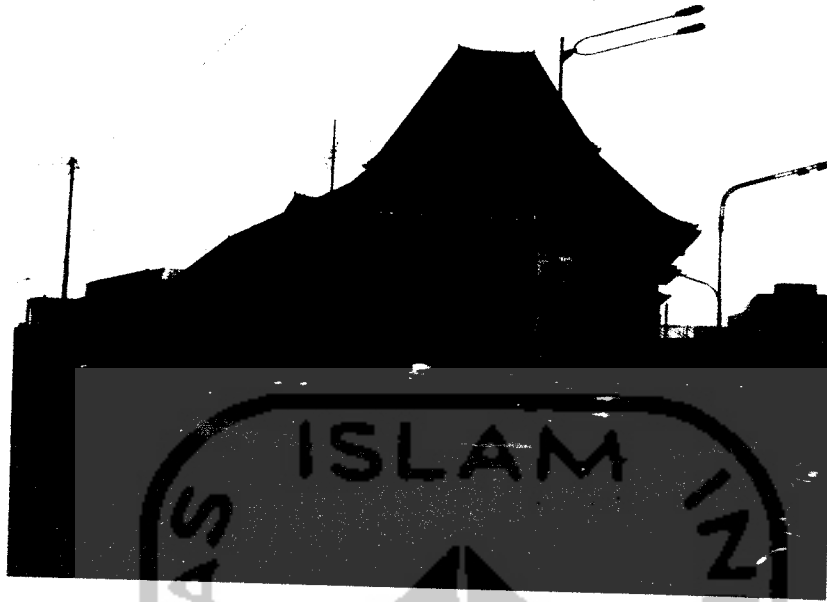
Belanda banyak membangun benteng untuk pertahanan. Salah satunya berada di surakarta, yaitu benteng Fort Vastenburg untuk mengamati pribumi (kraton), kemudian muncul bangunan kolonial lainnya di sekitar kawasan benteng tersebut.

2.5.3.2. Perkembangan Bangunan Kolonial di Surakarta

Perkembangan bangunan colonial di Surakarta secara makro tidak berbeda jauh dengan perkembangan bangunan Hindia Belanda pada umumnya, yaitu dengan gaya Indische Empire dari masa sebelum tahun 1900 sampai datangnya arsitek professional ke Hindia Belanda sesudah tahun 1900 yang membawa ide-ide arsitektur modern.

Secara makro perkembangan arsitektur di Surakarta memang agak berbeda dengan perkembangan bangunan Hindia Belanda di kota-kota lainnya. Peninggalan arsitektur dengan gaya Indische Empire di Surakarta sangat banyak. Hal ini disebabkan karena kota Surakarta sebagai Bandar sejak perdagangan tahun 1800an. Pemerintah kolonial ingin menguasai kota yang strategis ini dengan mendirikan benteng dan bangunan lainnya, seperti pasar, gereja, dll.

Gbr 2. r. Pasar Buah di kawasan pusat kota Solo.

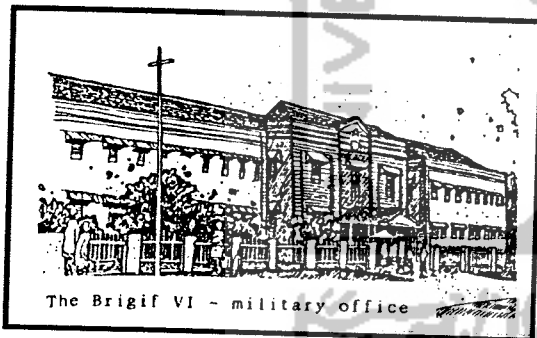


Sumber: Dokumen Pribadi

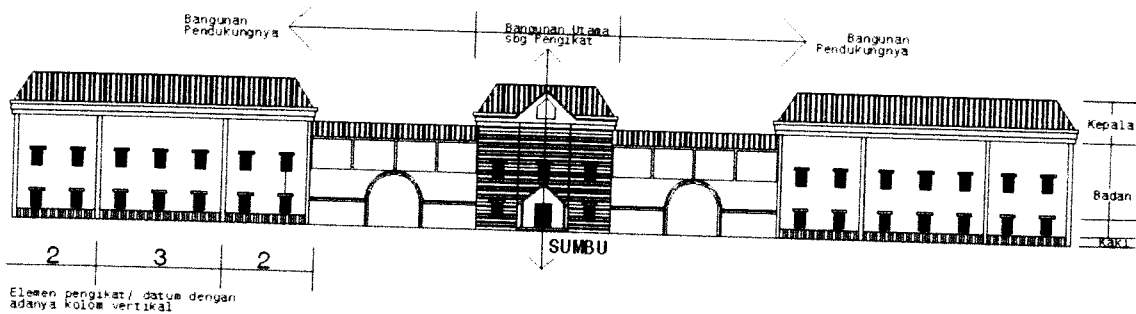
2.5.4. Studi Preseden Bangunan Kolonial

2.5.4.1. Studi Preseden Bangunan Kolonial di kota Surakarta

1. Kantor Brigif 6 : Bangunan kemiliteran

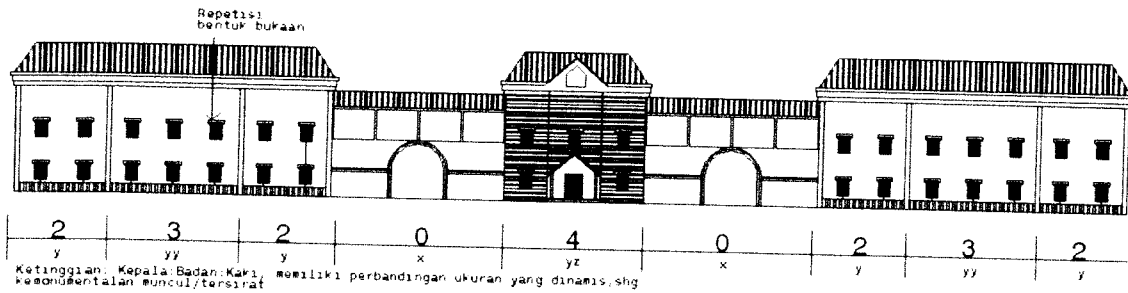


A. Datum dan Simetri.

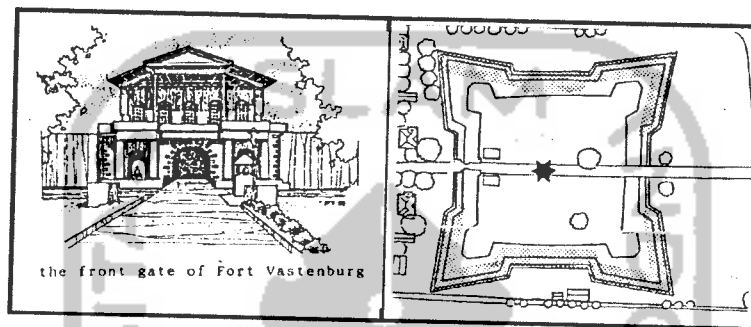


Tugas Akhir Arsitektur

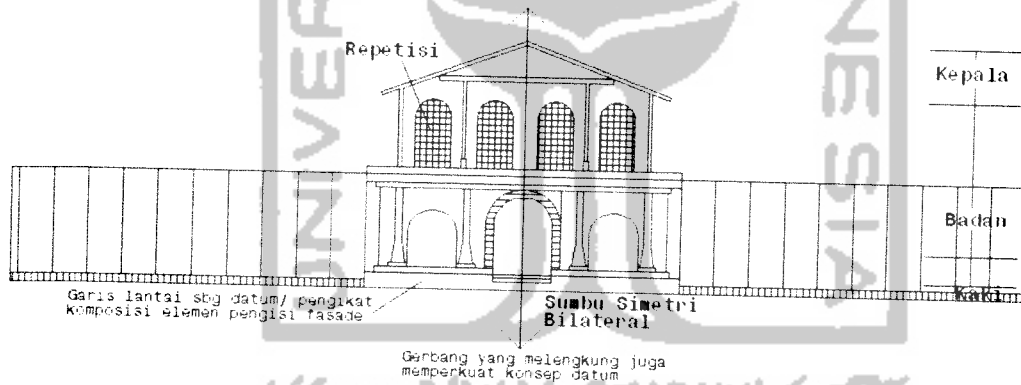
B. Proporsi dan Repetisi.



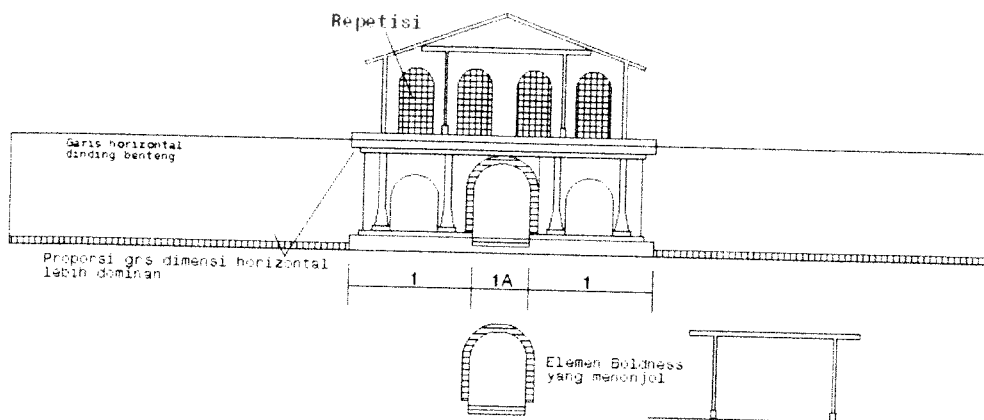
2. Benteng Fort Vastenburg



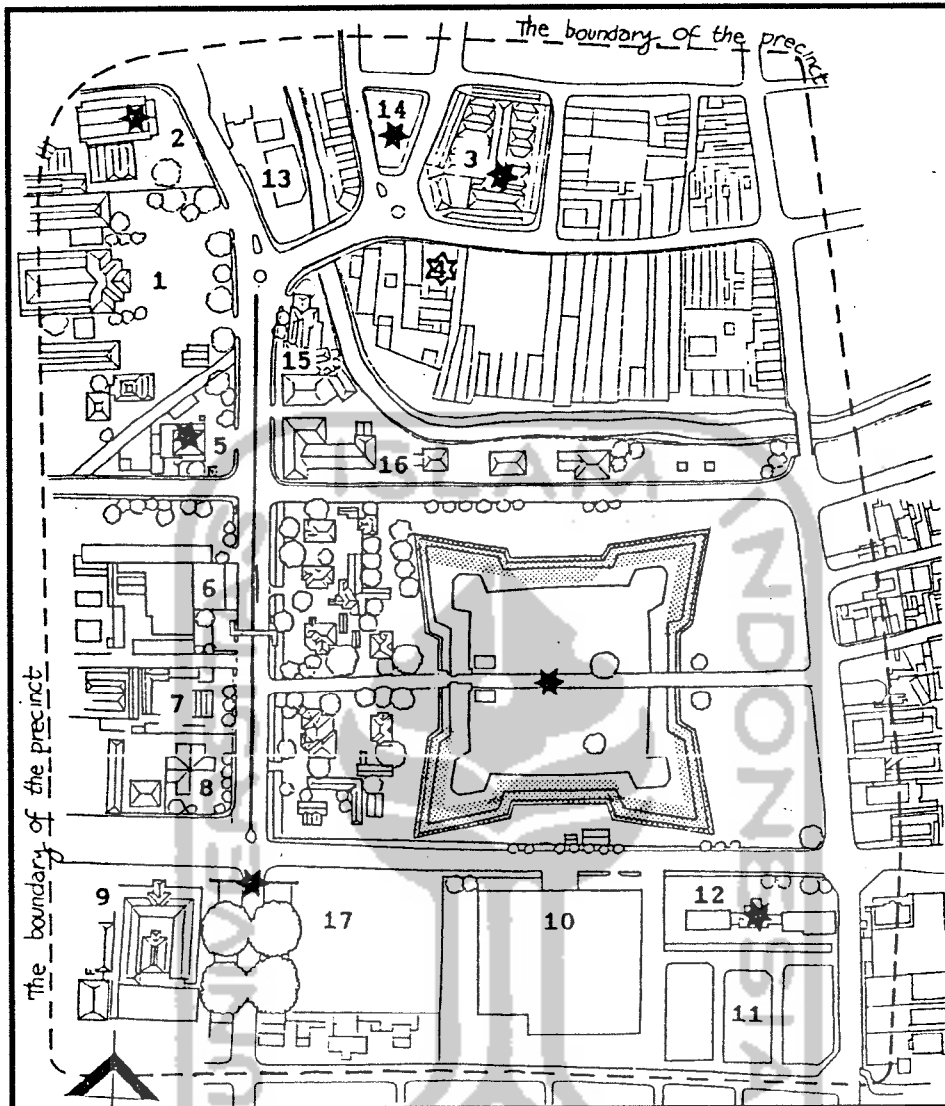
A. Datum dan Simetri



B. Proporsi dan Repetisi



Tugas Akhir Arsitektur



Keterangan Gambar Peta pusat kota Surakartahadiningrat:

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 1. City hall | 9. Assistant Gov office |
| 2. St Antonius church and school | 10. Shopping center |
| 3. Old city market | 11. Klewer market |
| 4. Vihara Avaloki teswara | 12. Military office |
| 5. Indonesian Bank | 13. Bank (BNI 46) |
| 6. Central post office | 14. Fruit market |
| 7. Police office | 15. Bank (BRI) |
| 8. Church | 16. Telegraph&Telecomm office |