

# PENGESAHAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

CULTURAL SHOPPING MALL DI PALOPO  
Eksplorasi Kosmologi Kota Kuno Palopo abad ke XVII  
dalam Rancangan Arsitektural

**PALOPO CULTURAL SHOPPING MALL**  
*The Exploration of Palopo's Cosmology in Architectural Design*

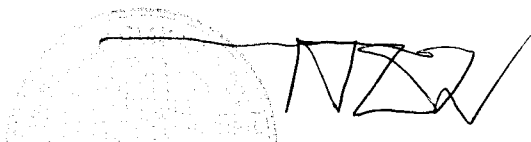
Disusun Oleh:  
**ENDAH CIPTANING PUSPITASARI**  
No. Mhs. 0 2 5 1 2 2 0 2

Disahkan oleh :  
Dosen Pembimbing



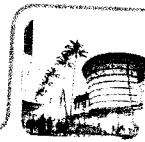
Arrif Budi Sholihah, ST, M.Sc.

Mengetahui  
Ketua Jurusan,

  
Ir. Hastuti Saptorini, MA



Gambar 8.8.2 Analisis Eksplorasi Nilai .....	72
Gambar 8.8.3. Analisis Zoning .....	72
Gambar 8.8.4 Potongan Kota Kuno Palopo Utara - Selatan .....	73
Gambar 8.8.5 Analisis Eksplorasi Bentuk .....	73
Gambar 8.9.1. Analisis Penzoningan Horisontal .....	74
Gambar 8.9.2. Analisis PenzoninganVertikal Potongan Utara - Selatan .....	75
Gambar 8.9.3. Analisis PenzoninganVertikal Potongan Barat - Timur .....	75
Gambar 8.10.1. Analisis Landscape .....	76
Gambar 8.10.2. Analisis Landscape .....	76
Gambar 9.1.1. Konsep Traffic .....	78
Gambar 9.1.2. Konsep View .....	78
Gambar 9.1.3 Konsep Orientasi Bangunan .....	79
Gambar 9.1.4 Konsep Klimatologi .....	79
Gambar 9.1.5 Konsep Kebisingan .....	80
Gambar 9.1.6 Konsep Kebisingan .....	80
Gambar 9.2.1 Konsep Sirkulasi Pengunjung .....	81
Gambar 9.2.2 Konsep Sirkulasi Pengelola .....	81
Gambar 9.2.3 Konsep Sirkulasi Barang .....	81
Gambar 9.2.4 Konsep Organisasi Ruang .....	82
Gambar 9.2.5 Konsep Gubahan Massa .....	83
Gambar 9.2.6 Konsep Pencahayaan Alami .....	84
Gambar 9.2.7 Konsep Sistem Akustik .....	84
Gambar 9.3.1. Analisis Open Space .....	85
Gambar 9.3.2. Analisis Kios Pedagang Lokal .....	85
Gambar 9.3.3 Konsep Sirkulasi Parkir .....	86
Gambar 9.3.4. Konsep Landscape .....	97



## V. LANDASAN TEORI

### 5.1 BATASAN PENGERTIAN JUDUL

#### Shopping

1. Merupakan kegiatan berbelanja.
2. Transaksi jual beli.

#### Mall

1. Menurut pengertian kamus *mall* berarti sebuah plaza umum, jalan – jalan umum atau sekumpulan system dengan tress / belokan – belokan dan dirancang khusus untuk pejalan kaki (*A public plaza, walk, or system of walk set with tress and design for pedestrian use*)
2. *Mall* adalah jalur pertokoan bagi pejalan kaki (*A pedestriannised Shopping Street*); yang dibuat untuk menciptakan kesan ruang lebih luas, lebih berkualitas dan lebih mewah dari pada arcade – arcade (1.gang beratap. 2.gedung yang mempunyai gang yang beratap biasanya ditempati toko – toko) biasa.

#### Shopping Mall

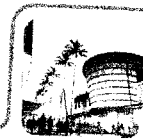
1. *Shopping mall* adalah suatu tempat kegiatan perkotaan dan distribusi barang dan jasa, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuan memetik keuntungan.
2. *Shopping mall* adalah pusat perbelanjaan yang berintikan dari satu atau beberapa *departement store* besar sebagai daya tarik dari *retail-retail* kecil dan rumah makan kecil dengan tipologi bangunan yang menghadap ke koridor utama.
3. *Shopping mall* adalah suatu area yang biasanya memanjang dengan bayangan pohon-pohon peneduh dan digunakan sebagai area pejalan umum. Pada perkembangan sekarang ini, mall digunakan sebagai tempat transaksi jual beli. *Mall* berkembang menjadi pusat perbelanjaan atau *shopping mall* dengan sistem terbuka, sedangkan untuk sistem

<sup>1</sup> Haris M Cyril, A Dictionary or Architecture and Construction

<sup>2</sup> Rinorthen, Shopping Centres a Developer Guide to Planning a Design, Colledge of Estate

<sup>3</sup> Gruen, 1973

<sup>4</sup> Maitland, Barry, 1987



Ada 7 unsur kebudayaan, yaitu :

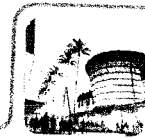
- Bahasa
- Sistem pengetahuan
- Organisasi sosial
- Sistem peralatan hidup dan teknologi
- Sistem mata pencaharian hidup
- Sistem religi
- Kesenian.

Ada pun ciri – ciri kebudayaan antara lain :

- Beraneka ragam
- Terjabarkan secara dasar biologis, psikologis, sosiologis dari eksistensi manusia.
- Berstruktur (terdiri dari 7 unsur universal).
- Terbagi dalam beberapa aspek, yaitu :
  - Kebudayaan material (teknologi, ekonomi)
  - Lembaga sosial (organisasi sosial, struktur politik)
  - Manusia dan alam semesta (sistem kepercayaan, pengawasan terhadap kekuasaan)
  - Estetika (kesenian : musik, drama, kesenian rakyat, dll.)
  - Bahasa
- Dinamis
- Relatif

Dari penjelasan di atas, dapat dikerucutkan bahwa kebudayaan yang akan dimasukkan ke dalam shopping mall ini adalah nilai cipta, rasa dan karsa.

Nilai cipta dituangkan dalam ide bagaimana memasukkan unsur budaya Sulawesi – dispesifikkan pada kesenian tradisional – ke dalam sebuah shopping mall? Hal ini diharapkan agar kebiasaan berbelanja yang cenderung dimiliki masyarakat sekarang dapat disisipi nilai budaya masa lalu, sehingga kebiasaan tersebut berkembang dalam koridor memperhatikan pelestarian kebudayaan setempat.



Nilai rasa diwujudkan dengan memberi ruang bagi pertunjukan seni, serta memfasilitasi pedagang hasil – hasil kesenian sehingga pengunjung mall dapat pula berapresiasi seni disamping ritual belanjanya. Disamping itu elemen – elemen arsitektural dalam bangunan tersebut didesain dengan mengambil nilai budaya setempat.

Nilai karsa dituangkan dalam mewujudkan desain mendekati kesempurnaan.

Nilai kebudayaan yang nantinya tertuang dalam desain difokuskan lagi kepada unsur kebudayaan sebagai kesenian dan kebudayaan bendawi. Diharapkan nantinya Cultural Shopping Mall ini dapat mengangkat kesenian daerah yang mulai terlupakan.

### 5.9.1 Ragam Kesenian Bugis

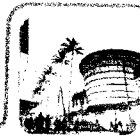
Berbicara tentang unsur budaya lokal Palopo, sama halnya dengan berbicara tentang budaya Bugis. Hal ini disebabkan kebudayaan Palopo berasal dari kebudayaan asli Bugis.

Ada Beberapa ragam kesenian Bugis , yaitu:

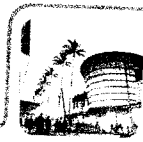
- Musik
  - Musik dan bunyi – bunyian tak bernada berperan penting dalam ritus Bugis kuno, yang masih terlihat dalam praktik *bissu* hingga kini. Bissu merupakan seni musik yang berasal dari berbagai macam bunyi – bunyian dari besi atau bambu dalam beberapa ritus rakyat, yang kini warisan ritus Bugis kuno tersebut telah banyak disederhanakan. Alat musik utama yang digunakan untuk mengiringi ritual ini adalah gendang.
- Tari – tarian
  - Tari *pajaga*, merupakan tarian istana yang dibawakan oleh gadis – gadis bangsawan)
  - Tari *marera – eja*, merupakan tarian yang dipertunjukkan pada pesta perkawinan disertai pertukaran syair antara pihak mempelai laki – laki dan mempelai perempuan.

<sup>27</sup> Menurut Sanusi Dg. Mattata (1978), penduduk yang pertama mendiami Palopo adalah para imigran dari tanah Bugis. Para imigran tersebut berasal dari 3 tempat, yaitu: Wage (Wajo – Sengkang), Cenrara (Bone), dan Latetonro ( Bone)

<sup>28</sup> Manusia Bugis, Christian Pelras, 2006



- Tari *Mang' aru*, sejenis tarian perang yang dipertunjukkan para prajurit sebelum berangkat ke medan perang dengan mencabut keris dan mengayun – ayunkannya, serta mengucapkan semacam syair sumpah setia kepada pemimpin mereka).
- Instrumen
  - Gendang (kadang – kadang dilengkapi gong) senantiasa digunakan dalam musik profan tradisional, misalnya untuk mengiringi tari – tarian tradisional. Selain itu gendang juga digunakan untuk mengiringi ritual *bissu*.
  - Instrumen yang paling digemari oleh para pencerita untuk mengiringi pementasan mereka adalah kecapi (*kacapi atau kacaping*) – diambil dari kata Sansekerta, juga digunakan sebagai nama alat musik sitar Sunda, namun kacapi Bugis tidak tergolong sebagai sitar. Kecapi Bugis merupakan alat musik berdawai – petik – ganda, yang digolongkan oleh etnomusikolog sebagai alat musik berbentuk perahu karena lehernya berbentuk tiang topan depan perahu (Bugis, *anjong*). Itu sebabnya instrument tersebut menjadi symbol warisan musik Sulawesi Selatan.
- Epos
  - Bugis terkenal dengan epos terpanjang di dunia, Epos La Galigo
  - Bersuku kata ritmis dan persajakan lima suku kata setiap larik.
- Kerajinan
  - Tenun
    - Sulawesi Selatan sangat terkenal akan produk sarung sutra kotak – kotaknya.
    - Sabuk sutra (Talli bannang) tempat menyelipkan keris.
    - Kain kasa
    - Kain tenun bermotif lungsin timbul
    - Kain tenun bermotif hias



		<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Phone market</i></li></ul> <p>Unit rekreasi dan hiburan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Restoran</li><li>• <i>Foud court</i></li><li>• <i>Game centre</i></li><li>• Cafe</li><li>• <i>Coffe Shop</i></li></ul> <p>Unit Pelayanan Jasa</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wartel</li><li>• Warnet</li><li>• Biro Pelayanan</li><li>• <i>Money changer</i></li><li>• <i>ATM Centre</i></li></ul>
3	Fasilitas Penunjang	<p>Unit Kegiatan Pengelolaan</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang Tamu</li><li>• Kantor management</li><li>• Ruang administrasi</li><li>• Ruang divisi marketing</li><li>• Ruang divisi akuntansi</li><li>• Ruang rapat</li><li>• Ruang staff</li><li>• Ruang Sekretaris</li></ul> <p>Unit Kegiatan Operasional dan service</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Lavatory/toilet</i></li><li>• Dapur</li><li>• Mushola</li><li>• R. Cleaning Service</li><li>• Pos penjagaan</li><li>• R. Stok barang</li><li>• Gudang</li><li>• Ruang MEE</li></ul>

- **Penyewa Bereputasi Tinggi**  
Penyewa bereputasi tinggi adalah para peritel populer dengan reputasi merek produk yang tinggi sehingga kehadiran mereka dapat meminjamkan kesan positif bagi pusat perbelanjaan. Mereka harus ditempatkan di lokasi prima, seperti lantai dasar atau dekat main entrance shopping mall.
- **Penyewa Berbasis Makanan dan minuman**  
Pusat makanan dan minuman selalu dicari pengunjung. Dengan demikian dapat diletakkan di lokasi yang kurang menonjol. Untuk makanan cepat saji diletakkan di lokasi prima yang dilewati banyak pengunjung. Misalnya *Mc Donald*. Pada shopping mall ini, makanan di konsentrasikan dekat open space, seperti restoran dan kafe. Pertimbangannya adalah jaringan utilitas dan view menarik ke arah panggung terbuka, sehingga menjadi hiburan tersendiri dan daya tarik suasana.
- **Penyewa berbasis harga.**  
Penyewa berbasis harga dikelompokkan berdasarkan perbedaan harga yang ditawarkan oleh para peritel. Para penyewa dengan harga produk premium biasanya dikelompokkan bersama - sama pada lantai tertentu dimana jumlah pengunjung tidak terlalu padat dan suasananya lebih eksklusif. Di sisi lain, para penyewa yang menawarkan harga diskon dikelompokkan di dekat area dengan tingkat aktivitas tinggi - seperti sepanjang koridor menuju tempat pemberhentian.





### 9.1.5 Konsep kebisingan

- Ketinggian bangunan yang lebih tinggi dari jalan
- Pemberian vegetasi pada sisi jalan untuk mengurangi kebisingan maupun polusi dari jalan raya
- Perletakan ruang yang membutuhkan privasi tinggi pada lantai paling atas.
- Pemberian barrier baik berupa vegetasi maupun material kedap suara pada ruang kegiatan pengelola yang membutuhkan privasi tinggi.

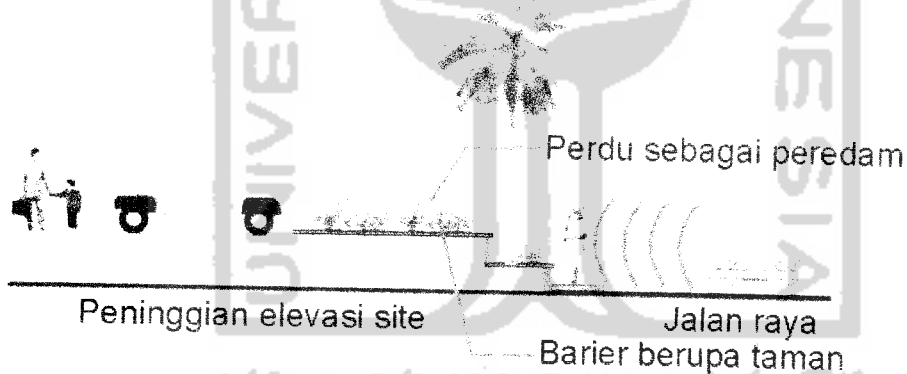
#### ALTERNATIF I



Gambar 9.1.5 Konsep Kebisingan

Sumber : Hasil Olahan, Penulis, 1 Maret 2007

#### ALTERNATIF II

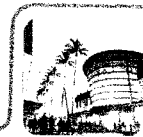


Gambar 9.1.6 Konsep Kebisingan

Sumber : Hasil Olahan, Penulis, 1 Maret 2007

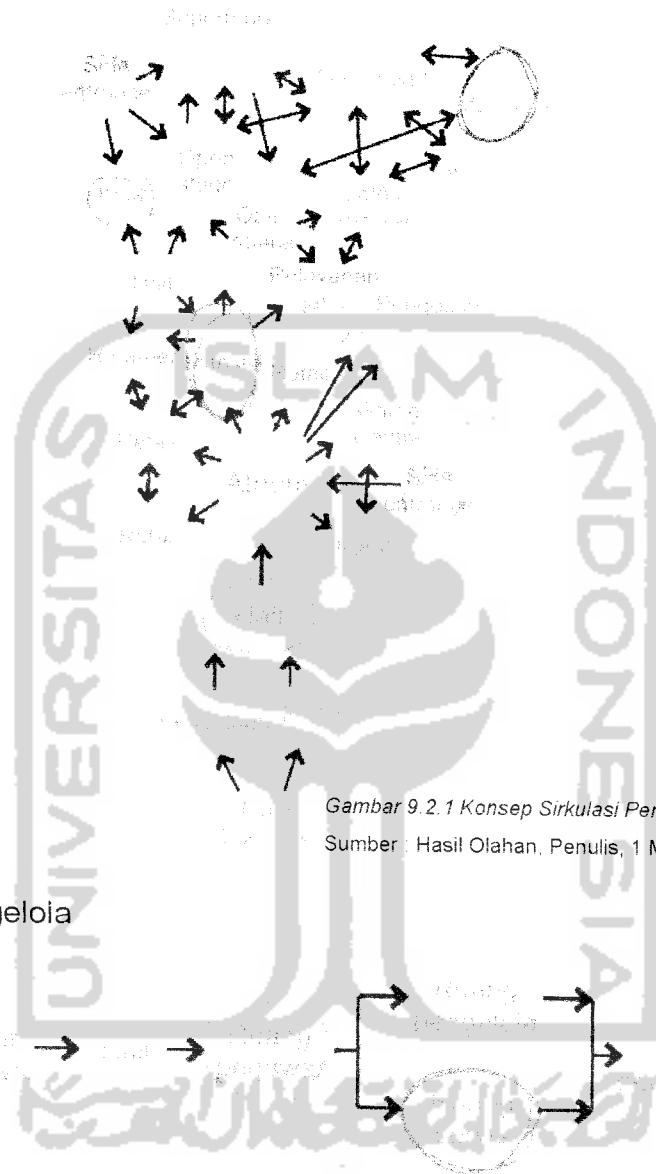
### 9.2 Konsep Bangunan

Konsep bangunan mengambil dari interpretasi nilai - nilai yang terkandung dalam susunan tata kota kuno Palopo. Penerapannya lebih banyak terlihat pada Zoning dan organisasi ruang. Sedangkan gubahan massanya diharapkan dapat mendukung interpretasi nilai tersebut.



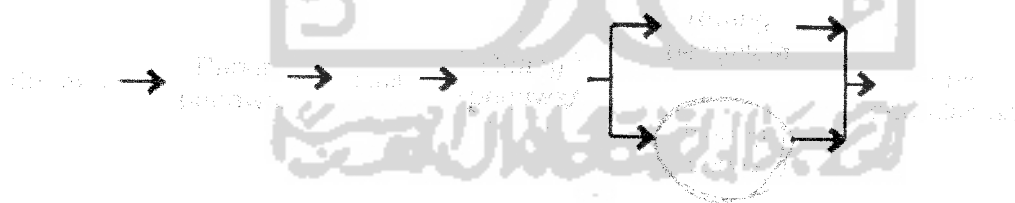
## 9.2.1 Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan

### Sirkulasi Pengunjung



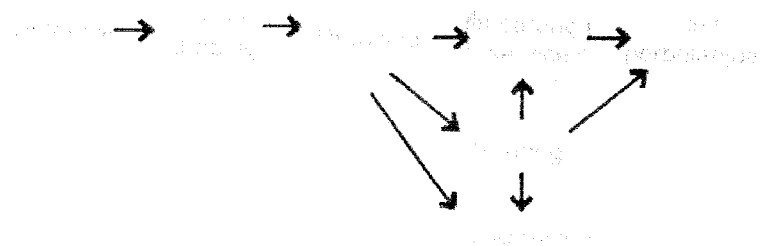
Gambar 9.2.1 Konsep Sirkulasi Pengunjung  
Sumber : Hasil Olahan, Penulis, 1 Maret 2007

### Sirkulasi Pengelola



Gambar 9.2.2 Konsep Sirkulasi Pengelola  
Sumber : Hasil Olahan, Penulis, 1 Maret 2007

### Sirkulasi Barang



Gambar 9.2.3 Konsep Sirkulasi Barang  
Sumber : Hasil Olahan, Penulis, 17 Maret 2007