

## **BAB II Tinjauan Shopping Centre**

### **Dan Fasilitas Wisata Tirta Yang Atraktif Dan Rekreatif**

#### **2.1. Tinjauan Mengenai Shopping Centre (Pusat perbelanjaan)**

##### **2.1.1. Pengertian pusat perbelanjaan**

Pusat perbelanjaan adalah sekelompok kesatuan bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (Operating Unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit itu juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko-toko.

Pengertian yang lain menyebutkan pusat perbelanjaan adalah suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang/jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan penghitungan khusus dengan tujuannya adalah memetik keuntungan.

Secara umum pusat perbelanjaan mempunyai pengertian sebagai suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan sekitar, selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja, juga sebagai tempat rekreasi wisata.

##### **2.1.2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan**

###### **2.1.2.1. Berdasarkan Skala Pelayanannya**

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan menjadi tiga tingkatan yaitu :

###### **1 Pusat perbelanjaan local (Neighbourhood Center)**

Jangkauan pelayanan antara 5000-40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas areanya berkisar antara 30.000 – 100.000 sq.ft (2.787 – 9.290 M ). Unit terbesar berupa *supermarket*.

###### **2 Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Center):**

Jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 penduduk (skala Wilayah). Luas areanya berkisar 100.000 – 300.000 sq.ft (9.290 – 27.870 M ). Terdiri dari *Junior Department Store*, *Supermarket* dan *toko – toko*.

###### **1 Pusat Perbelanjaan Regional (Main Center)**

Jangkauan Pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk. Luasnya berkisar 300.000 – 1.000.000 sq.ft (27.870 – 92.990 M ). Terdiri dari *Junior Department Store*, *Supermarket* dan *toko – toko*.

### 2.1.2.2. Berdasarkan Bentuk Fisik

Dapat digolongkan menjadi tujuh bentuk, yaitu :

- 1 *Shopping Street* : Toko yang berderet di sepanjang sisi jalan.
- 2 *Shopping Center* : Komplek pertokoan yang terdiri dari stand-stand took yang disewakan/dijual.
- 3 *Shopping Precint* : Komplek pertokoan yang pada bagian stand (took) menghadap ruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.
- 4 *Departement Store* : Merupakan suatu took yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai, yang menjual bermacam – macam barang termasuk pakaian.
- 5 *Supermarket* : Merupakan took yang menjual barang-barang sehari hari dengan system pelayanan *self service* dan area menjual bahan makanan tidak melebihi 15% total area penjualan. Luas lantai berkisar 1.000 – 2.500 M .
- 6 *Departement Store dan Supermarket* : Merupakan bentuk-bentuk pusat perbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan dua jenis pusat perbelanjaan di atas)
- 7 *Super Store* : Merupakan toko satu lantai yang menjual bermacam-macam barang kebutuhan dengan system *self service*. Luasnya berkisar antara 5.000 – 7.000 M , dengan luas area penjualan minimum 2.500 M .

### 2.1.2.3. Berdasarkan Kuantitas Barang yang dijual

1. *Toko Grosir* : Toko yang menjual barang dalam jumlah yang besar atau secara partai, dimana barang-barang biasanya disimpan ditempat lain, dan yang terdapat ditoko sebagai contoh saja.
2. *Toko eceran (Retail)* : Toko yang menjual barang relative lebih sedikit atau persatuan barang. Lingkup system retail ini lebih luas dan fleksibel dari pada grosir. Selain itu toko eceran akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi yang tinggi.

### 2.1.2.4. Berdasarkan Variasi Barang Yang Dijual

1. *Specially shop* : Merupakan toko yang menjual jenis barang tertentu, misalnya : toko obat, toko sepatu, toko kacamata, toko emas dan sebagainya.
2. *Variety shop* : Merupakan toko yang menjual berbagai macam jenis barang dagangan, seperti toko kelontong.

### **2.1.3. Aktifitas Kegiatan Pada Shopping Center**

#### **2.1.3.1. Pelaku Kegiatan**

Pelaku Kegiatan Pada Shopping Center dapat dibedakan menjadi :

1. Konsumen atau pembeli

Adalah masyarakat yang membutuhkan pelayanan barang dan jasa dengan melakukan transaksi serta melakukan kegiatan rekreasi di dalam shopping center.

2. Pedagang

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.

3. Pengelola

Pengelola disini menginginkan dapat menyediakan fasilitas yang menguntungkan pedagang yang terlibat melakukan kegiatan di dalam shopping center.

4. Suplier

Pengisi barang dagangan didalam shopping center yang diperlukan oleh pedagang atau penjual.

#### **2.1.3.2. Jenis Kegiatan**

Jenis kegiatan yang diwadahi pada shopping center adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan jual beli yang meliputi :

- a. Kegiatan penyajian barang
- b. Kegiatan promosi
- c. Kegiatan pergerakan
- d. Kegiatan pelayanan

2. Kegiatan pengelolaan meliputi :

- a. Kegiatan operasional
- b. Kegiatan manajemen
- c. Kegiatan maintenance

3. Kegiatan pengadaan barang meliputi :

- a. Dropping (bongkar muat barang) dan distribusi barang
- b. Kegiatan penyimpanan

### 2.1.3.3. Pola Kegiatan

Kegiatan-kegiatan yang diwadahi pada shopping center mempunyai pola-pola hubungan antar kegiatan. Kecenderungan yang terjadi dalam arus pengunjung dapat terjadi dengan adanya bentuk-bentuk atau pola sirkulasi :

1. Pola kegiatan mengenal medan

Pada kegiatan ini pengunjung memikirkan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju. Pengunjung selalu mengutamakan pencapaian tercepat ke unit yang dituju, sehingga perlu diberikan orientasi pencapaian ke segala arah dengan pola yang jelas.

2. Pengunjung yang telah mengenal medan

a. Langsung ketempat yang dituju, apabila untuk keperluan singkat dan khusus. Agar maksud ini tercapai maka perlu diberikan jarak capai yang efektif kesegala arah.

b. Berkeliling, apabila pengunjung ingin memilih barang ataupun sekedar melihat-lihat.

3. Transaksi

Dalam bertransaksi pengunjung langsung membayar dengan harga barang yang dibelinya pada kasir.

4. Rekreasi

Pengunjung dalam melakukan kegiatan belanja yang panjang tentunya membutuhkan suatu perubahan suasana yang lebih rekreatif, sehingga perlu diberikan keleluasaan dalam bergerak atau tidak terikat jalur.

5. Kedekatan jarak

Pengunjung cenderung untuk mencari jalan yang singkat apabila kebutuhannya telah terpenuhi, sehingga bentuk dan arah jalur dimungkinkan untuk saling berhubungan serta mudah dicapai.

#### 2.1.4. Karakter Kegiatan Shopping Center

Kegiatan utama dalam shopping center adalah kegiatan jual beli yang berkaitan erat dengan kegiatan promosi dan tidak terlepas dengan kegiatan rekreasi di dalamnya. Dari kegiatan tersebut dapat dikelompokkan menurut sifat kegiatannya menjadi :

1. Sifat kegiatan jual beli

a. Dinamis

Hilir mudiknya orang di dalam shopping center menjadikan suasana ruangan menjadi ramai dalam melakukan kegiatan belanja. Sifat dinamis yaitu dengan adanya aliran pengunjung dalam memilih barang yang akan dibeli.

b. Terbatas

Meskipun semua orang terlibat dalam kegiatan di dalam shopping center tetapi tidak semua orang yang mau dan mampu melakukannya, melainkan hanya dari masyarakat yang mempunyai tingkat ekonomi tertentu.

2. Sifat kegiatan promosi

Kegiatan ini mempunyai orientasi dalam upaya untuk meningkatkan daya tarik dan persaingan barang dagangannya.

a. Dalam meningkatkan upaya daya tarik orientasinya lebih mengarah pada segi visual atau penampakan barang serta kesan yang langsung ditangkap oleh pengunjung secara keseluruhan.

b. Sedangkan orientasi persaingan barang dagangan adalah lebih mengarah pada aspek harga dan kualitas barang dagangannya serta mutu pelayanannya dan penyajiannya.

3. Sifat kegiatan rekreasi / wisata

a. Non formal

Pengunjung atau konsumen datang ke shopping center untuk melakukan kegiatan santai, menyenangkan dengan suasana ramainya berbagai macam kegiatan di dalamnya.

b. Dinamis

Pergerakan pengunjung yang mengalir dari satu tempat kegiatan ke tempat kegiatan lainnya membuat suasana lebih dinamis.

## 2.1.5. Materi Yang Diperdagangkan

### 2.1.5.1. Jenis Materi Perdagangan

Berdasarkan tingkat kebutuhan pemakainya, materi perdagangan pada shopping center dapat dikelompokkan menjadi :

1. *Demand goods*

Barang-barang pokok yang merupakan kebutuhan sehari-hari.

2. *Convenience goods*

Barang-barang yang sering dibutuhkan tetapi bukan kebutuhan pokok dan tidak dibutuhkan sehari-hari.

3. *Impuls goods*

Barang-barang kebutuhan khusus, mewah, luks, digunakan untuk kenyamanan dan kepuasan.

### 2.1.5.2. Cara Penyajian Materi Perdagangan

Beberapa kemungkinan bentuk wadah penyajian barang dagangan dan tempat untuk menampung kegiatan pada shopping center :

1. Bentuk tempat penyajian barang.

a. *Table fixture* : Bentuk meja menerus.

b. *Counter fixture* : Bentuk almari rendah.

c. *Cases fixture* : Bentuk almari transparan.

d. *Box fixture* : Kotak-kotak terbuka.

e. *Back fixture* : Rak-rak almari yang terbuka atau transparan yang sekaligus sebagai penyimpanan.

f. *Hanging case* : Lemari penggantung.

g. *Jendela peraga (etalase)* : Merupakan salah satu komponen penyajian barang yang letaknya diluar toko, mempunyai fungsi sebagai alat promosi untuk memperkenalkan barang-barang yang dijual kepada pengunjung sebelum masuk toko.

2. Tempat untuk menampung kegiatan dan standard

a. Lay out toko

b. Lay out toko besar

Bentuk wadah penyajian barang atau tempat untuk menampung kegiatan tidak semua digunakan dalam setiap toko, hanya digunakan sebagai standard dengan barang yang dijual.

### 2.1.5.3. Sifat Materi perdagangan

Merupakan sifat fisik yang terkandung di dalam shopping center, melalui :

1. Bersih, yang meliputi barang dagangan dan tempatnya.
2. Tidak berbau, untuk barang yang berbau ditempatkan dan dilakukan pengemasan khusus.
3. Padat
4. Kering
5. Tidak mudah busuk (tahan lama).

### 2.1.5.4. Sistem Pelayanan Pada Pusat Perbelanjaan

1. *Personal Service*, pembeli atau konsumen dilayani oleh pramuniaga dari belakang counter, biasanya untuk barang mahal dan eksklusif.
2. *Self Selection*, Pembeli atau konsumen memilih barang, kemudian memberi tahu pramuniaga untuk diberikan nota tanda pembelian untuk melakukan pembayaran pada counter.
3. *Self Service*, Pembeli atau konsumen dengan membawa keranjang atau trolley yang tersedia, kemudian memilih barang yang dibutuhkan dan dibawa menuju counter untuk membayar barang yang diambilnya.

### 2.1.6. Persyaratan Peruangan

Kenyamanan yang relative tinggi bagi pengunjung dan pedagang, meliputi pemenuhan ada dua aspek kenikmatan, yaitu :

1. *Emosial need (kualitatif)*, merupakan sesuatu yang dapat dihayati perasaan dan mempengaruhi emosional, seperti :
  - a. Lay out ruang
  - b. Dimensi ruang.
  - c. Warna dan tekstur ruang.
  - d. Pengaturan perabot.
2. *Phisycal need (kuantitatif)*, sesuatu yang berpengaruh langsung dan dapat dirasakan oleh indera atau rasa manusia, seperti :
  - a. Pencahayaan (alami dan buatan).
  - b. Penghawaan (alami dan buatan).
  - c. Tata suara.
  - d. Dekorasi.
  - e. Pengendalian bau.

### **2.1.7. Area Lantai Pada Pusat Perbelanjaan**

Dalam merencanakan fungsi pusat perbelanjaan maka area lantai yang ada dapat dibedakan :

1. Selling floor area (area lantai penjualan).
2. Net Sales Area (area penjualan bersih).
3. Gross Retail Area (Area Pengecer).
4. Gross Leasable Area (area sewa).

## **2.2 Tinjauan Mengenai Fasilitas Wisata dan Wisata Tirta**

### **2.2.1 Pengertian**

Fasilitas wisata adalah suatu wadah kegiatan yang berfungsi sebagai tempat untuk melakukan kegiatan wisata dimana fasilitas ini dimanfaatkan oleh pengunjung dalam melakukan aktifitasnya dalam berekreasi. Hal ini sangat penting dalam usaha menciptakan suasana yang diinginkan pengunjung secara bebas.

Wisata tirta adalah : Suatu kegiatan wisata dengan pemanfaatan air (laut, sungai, danau, rawa, dan waduk) sebagai sasaran wisatanya, sehingga sebagian besar kegiatannya berada di air atau tepian air.

### **2.2.2 Tinjauan Mengenai Wisata Tirta**

Wisata tirta atau lebih dikenal dengan rekreasi air merupakan salah satu objek pariwisata yang sekarang banyak dikembangkan di daerah-daerah Indonesia yang memiliki panorama alam perairan yang indah seperti Danau Toba, Pantai Kuta di Bali, Pelabuhan Tanjung Emas di Semarang, dan lain sebagainya. Hal ini karena memang sebagian besar daerah di Indonesia kaya akan objek wisata perairan. Namun suatu objek wisata tentunya harus memiliki beberapa criteria factor utama dari kelamngsungan kehidupan pariwisata, yaitu :

- a. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan (To Do) yang dapat berupa adanya fasilitas olah raga, rekreasi atau entertainment.
- b. Faktor sesuatu yang dapat dilihat (To See), hal ini dapat berupa objek atau atraksi wisata yang memiliki tingkat keunikan tertentu, khusus baik itu di dalam lokasi yang berupa penampilan bangunan dan tata ruangnya maupun di luar lokasi yang bersifat hiburan.
- c. Faktor sesuatu yang dapat dibeli (To Buy / To Shop / To Get) yang dapat berupa inderamata, keperluan umum, penukaran uang, pos dan telepon.
- d. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan, diminum, dan penyegaran kembali (To Eat / To Refresh), yang dapat berupa restoran, bar atau pun klub malam.



Untuk mewujudkan wisata tirta maka diperlukan beberapa fasilitas yang mendukung untuk menunjang kegiatan rekreasi. Setidaknya dari segi perencanaan arsitekturalnya, hal yang amat diperhatikan dalam penyediaan fasilitas wisata tirta adalah :

- a. Bagaimana fasilitas rekreasi air yang diinginkan semaksimal mungkin dapat melayani pengunjung yang ingin berekreasi.
- b. Fasilitas penunjang jenis apakah yang digunakan sebagai suatu fasilitas yang atraktif dan rekreatif.
- c. Berhubungan dengan lingkungan atau kegiatan lainnya.

### 2.3. Tinjauan Suasana Atraktif dan Rekreatif

Suasana Atraktif adalah suasana yang memberikan kesan menarik yang dapat dirasakan berdasarkan pengalaman. Suasana Rekreatif suasana yang dapat menyegarkan badan dan pikiran atau sesuatu yang menyenangkan / menggembirakan. Ruang yang rekreatif adalah ruang yang mempunyai bentuk tata ruang yang bebas, dinamis, tidak monoton dalam ruang gerak.

Dapat disimpulkan bahwa suasana atraktif dan rekreatif adalah suasana suatu ruang yang menarik yang dapat membuat pengguna leluasa dalam melakukan pergerakan sehingga memberikan kesegaran yaitu dengan bentuk tata ruang yang tidak monoton yang keberadaannya terbuka untuk masyarakat.

Suasana atraktif dan rekreatif dapat tercermin pada beberapa hal, yaitu :

#### 1. Bentuk

Bentuk dapat memberikan suatu kesan statis, stabil, formal, aging, labil, aktif jug adapt memberikan atau mengesankan suatu pergerakan atau pelepasan. Dari segi penampilannya bentuk dapat di bagi menjadi :

- a. Bentuk teratur : bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, pyramid dan sebagainya.
- b. Bentuk tidak teratur : susunan yang terdiri dari berbagai macam bentuk dasar sehingga menjadi bentuk dinamis dan tidak monoton
- c. Bentukan lengkung : umumnya bentuk-bentuk alam (memberikan kesan kelembutan, kesenangan, dan keindahan)

Sedangkan sifat atau karakter dari setiap bentuk memberikan kesan tersendiri seperti :

- a. Bentuk kubus atau persegi baik tiga dimensi atau dua dimensi memberikan kesan statis, stabil, formal, mengarah ke arah monoton.
- b. Bentuk bulat atau bola memberikan kesan tuntas, labil dan bergerak.
- c. Bentuk segitiga dan yang meruncing memberikan kesan aktif, enerjik, tajam serta mengarah.

Untuk mendapatkan suatu bentuk yang tidak monoton dan dinamis serta mempunyai keanekaragaman maka bentuk dapat merupakan komposisi dari gabungan ketiga bentuk dasar di atas. Sedangkan prinsip-prinsip penyusunan komposisi adalah :

- a. Sumbu : merupakan suatu garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang dan terhadapnya bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun dengan cara teratur dan tidak teratur.
- b. Simetri : merupakan susunan yang seimbang dari pola-pola yang hampir sama dari bentuk dan ruang terhadap suatu sumbu atau pusat.
- c. Irama/pengulangan : merupakan pola-pola yang sama dari irama-irama yang teratur atau harmonis dari garis-garis, bentuk-bentuk, potongan-potongan dan ruang-ruang.
- d. Datum : merupakan bentuk atau ruang yang teratur dan mempunyai kontinuitas dalam mengelompokkan suatu pola bentuk dan ruang.
- e. Transformasi : prinsip-prinsip konsep arsitektur yang dapat dipertahankan melalui sederetan transformasi.
- f. Hirarki : perbedaan bentuk-bentuk dan ruang-ruang baik dari segi ukuran, potongan bentuknya, dan penempatannya.

## 2. Skala ruang

Skala dalam arsitektur adalah suatu kualitas yang menghubungkan ruang dengan kemampuan manusia dalam memahami bangunan tersebut dan menunjukkan perbandingan antara elemen ruang dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai ruang dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai bagi manusia. (Rustam Hakim, 1993). Skala dalam arsitektur dikenal 2 macam, yaitu :

NO	MACAM SKALA	PENGERTIAN
1.	SKALA UMUM	Ukuran relatif sebuah unsure bangunan terhadap bentuk-bentuk lain di dalam lingkungannya.
3.	SKALA MANUSIA, dibagi 3 macam	Ukuran relatif sebuah unsure ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.
	- skala intim	- Dapat membentuk suasana akrab. - Memberikan rasa terlindung dari gangguan.
	- skala normal	- Skala yang memberikan kesan leluasa dalam bergerak
	- skala monumental	- Membentuk suasana yang berwibawa, agung, kuat dan sakral. - Membentuk suasana yang menakutkan - Memberikan kesan penghuni tertekan oleh ruang

Tabel II.1 Diagram Ruang  
Sumber : Unsur Perancangan Dalam Arsitektur

### 3. Bentuk Ruang Sirkulasi

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktifitas sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu keruang yang lain yang dapat mempengaruhi kenyamanan. Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tidak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat yang cukup besar di dalam ruang bangunan, jika dilihat sebagai alat penghubung semata-mata, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah-ruang yang menyerupai koridor. Sirkulasi dengan unsure linier dapat diperlebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas, tetapi untuk menciptakan tempat-tempat pemberhentian, beristirahat atau menikmati pemandangan. Bentuk ruang sirkulasi dapat mempengaruhi gerak manusia pada waktu berkeliling, oleh karena itu bentuk ruang sirkulasi dibagi menjadi :

NO	BENTUK	CIRI-CIRI
1	Tertutup	Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.
2	Terbuka satu sisi	Memberikan kontinuitas visual/ruang dengan ruang-ruang.
3	Terbuka dua sisi	Terjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

Tabel II.2 Diagram Bentuk Ruang Sirkulasi  
Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya

### 4. Organisasi Ruang

Ada beberapa organisasi ruang yang digunakan untuk dapat menciptakan suasana atraktif dan rekreatif pada suatu ruangan, yaitu :

- a. Organisasi terpusat
- b. Organisasi Linier
- c. Organisasi Radial
- d. Organisasi Cluster

### 5. Warna Ruang

Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai untuk memperkuat bentuk yang dapat memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya dan dapat menentukan karakter suatu ruang. Menurut teori, warna terdiri dari dua macam system, yang umumnya digunakan dalam menyusun warna adalah teori :

- a. Teori Prang Colour System.
- b. Teori Munsell Colour System.

Sedangkan sifat-sifat warna ditinjau secara psikologis untuk menciptakan suasana ruang yang diharapkan adalah :

NO	WARNA	SIFAT	CONTOH
1	Warna Cerah	Bahagia Menyenangkan Menonjol Mengembang Ringan Hangat Tenang	Putih Kuning Kuning hijau Merah Jingga Jingga kuning Abu-abu
2	Warna Gelap	Dingin Menambah Konsentrasi Menyempit	Coklat hitam Biru Ungu

Tabel II.3 Diagram Sifat-sifat Warna  
Sumber : Tata Ruang Dan Pedoman Umum Merancang Bangunan

Sedangkan sifat warna di dalam penggunaan pada ruangan adalah sebagai berikut :

NO	SIFAT WARNA	RUANG
1	Hangat	Warna hangat lebih menyenangkan untuk area di mana manusia tidak diburu oleh waktu dan biasanya untuk area yang digunakan lebih bersifat rekreasi
2	Dingin	Penggunaan warna dingin untuk area dimana pekerjaan bersifat rutin/monoton (belajar, bekerja)

Tabel II.4 Diagram Penggunaan Warna  
Sumber : Unsur Perancangan Dalam Arsitektur

Menurut sifat-sifatnya, warna hangat dan dingin dapat diuraikan sebagai berikut :

NO	SIFAT WARNA	RUANG
1	Hangat : Putih Kuning Kuning hijau Hijau Abu-abu Merah Jingga Jingga kuning	Terang, cerah Bebas, ceria Tenang, menyenangkan Ramah Menenangkan Panas, Gembira lincah

2	Dingin : Hitam Biru Biru ungu Ungu Ungu merah Biru hitam (campuran) Coklat hitam (campuran)	Gelap, menakutkan Keras, dingin Sombong, suka menghayal Tinggi, ekstrim Tenang, peka menekan
---	--	---

Tabel II.5 Diagram Sifat Warna Hangat Dan Dingin  
 Sumber : Pedoman Umum Merancang Banguna

Suasana atraktif dan rekreatif pada suatu ruangan dipengaruhi oleh pergerakan manusia di dalam melakukan aktifitas antara konsumen dan pedagang. Pergerakan tersebut dipengaruhi oleh keinginan dalam memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan tersebut adalah (*Simonds John Orsmsbe, 1961*) :

- 1 Faktor pendorong adalah pengunjung melakukan pergerakan menuju ketempat yang lebih menarik, suasana yang lain, bentuk yang dinamis dan sesuatu yang actual.
- 2 Faktor pengarah adalah cenderung mengikuti arah yang dibentuk, jalur yang dinamis dan pola sirkulasi.
- 3 Perangsang untuk beristirahat adalah keinginan pengunjung untuk mendapatkan privacy, memperoleh view dengan melepas lelah.
- 4 Pergerakan horizontal adalah pergerakan yang lebih mudah, bebas, perubahan arah lebih mudah, pergerakan lebih aman.
- 5 Pergerakan kebawah yang memberikan privacy.
- 6 Pergerakan keatas yang dapat memberikan suasana baru dalam pergerakan.

Sedangkan pergerakan manusia dan sifatnya merupakan penentu ruang dan suasana rekreatif (*Toetoeko Hari Hatmojo, 1994*) adalah : bebas, santai, terarah, dinamis.

## 2.4 Studi Kasus

### 2.4.1 Shopping Center / Pusat perbelanjaan

#### 2.4.1.1 St.Louis Shopping Centre

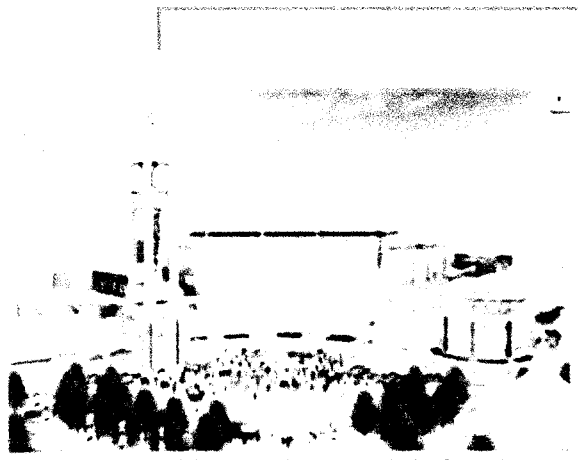


Memasukan unsur air kedalam bangunan dapat memberikan kesan dingin dan tenang serta dapat mengubah kemonotonan dalam hal visualisasi



“ Tugu air “ dalam suatu koridor / selasar bangunan memberikan suatu tujuan dalam hal pencapaian dan hierarki ruang dan juga membentuk suasana ruang yang atraktif dan rekreatif.

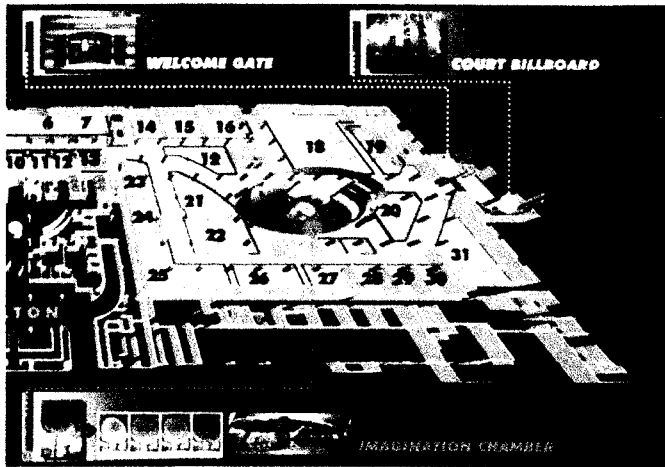
Mengarahkan



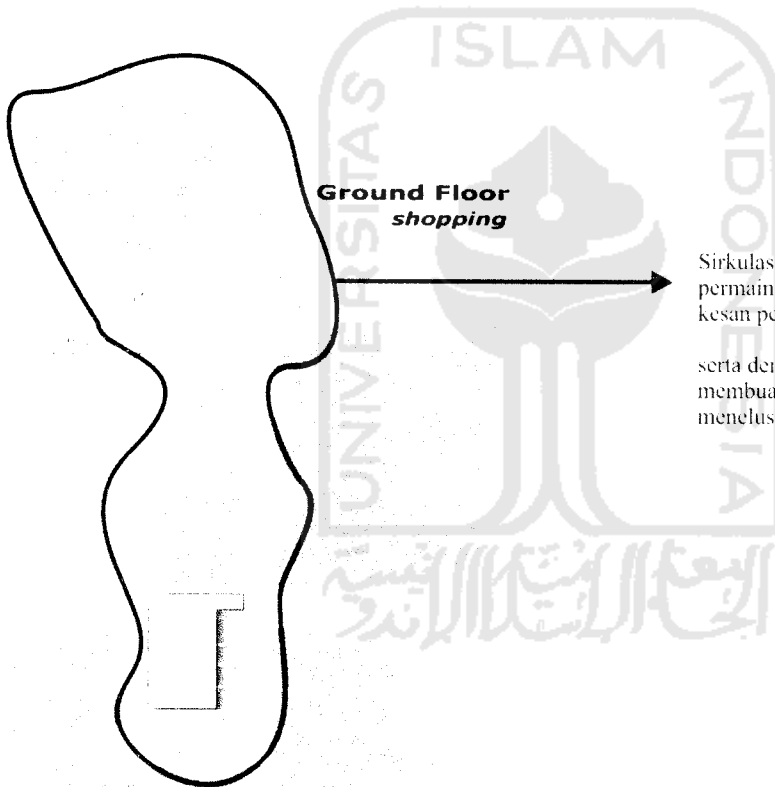
Menerima

Bentukan segitiga pada bangunan inti memberikan makna mengarahkan, yang diterima oleh open space sebagai penyatu ruang dalam dan luar

serta bentuk lengkung yang memberikan kesan “ welcome “ kepada bangunan dengan aktifitas / kegiatan di luarnya



→ Permainan tata letak retail dan sirkulasi dapat mengubah kebosanan / kemonotonan suatu ruang, sehingga keatraktifan ruang dapat terbentuk



Sirkulasi linier yang dikombinasikan dengan permainan bentukan miring dapat memberikan kesan penasaran dan suasana ruang yang berbeda serta dengan bentukan retail yang tidak sejajar dapat membuat keingintahuan pengunjung dalam menelusurinya

2.4.1.2 Shopping Club (Bulgaria)

BearingWall  
(basement construction)

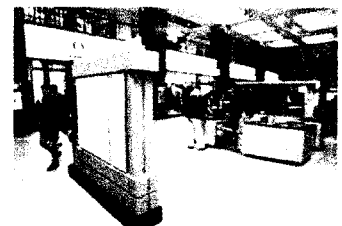
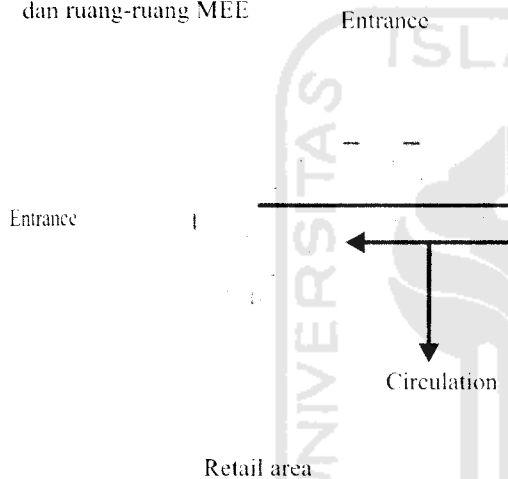


Service area

Penggunaan struktur dinding pemikul pada konstruksi basement untuk menahan beban lateral yang di timbulkan oleh beban tanah

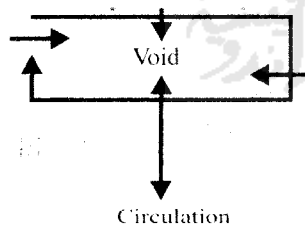
Basement

Area basement yang digunakan sebagai area parkir dan ruang-ruang MEE



Peletakan retail-retail yang berada di sisi tepi dan area sirkulasi di depannya memudahkan pengunjung untuk mengitarinya.

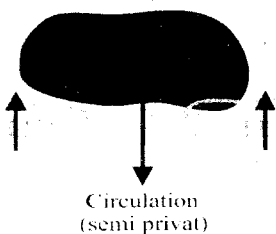
Lantai 1



Kehadiran void di tengah-tengah memberikan kesan ruang yang atraktif dan memudahkan pengunjung dalam mencari retail yang ingin dituju, karena terbentuknya jarak pandang dari lantai tersebut dan lantai di bawahnya

Service dan Transportasi vertikal

Lantai 2



Retail-retail (privat)

Dapat dilihat bahwa ruang-ruang didalamnya terbagi berdasarkan area fungsinya masing-masing seperti : retail-retail yang berada di sisi bangunan dan diikuti oleh area sirkulasi yang berada di depannya serta area servis dan transportasi yang berada di daerah sudut bangunan

Lantai 3

Service dan Transportasi vertikal (service)



## 2.4.2 Fasilitas Wisata Tirta

### 2.4.2.1 Alun-alun Kapuas (Pontianak)

SITE

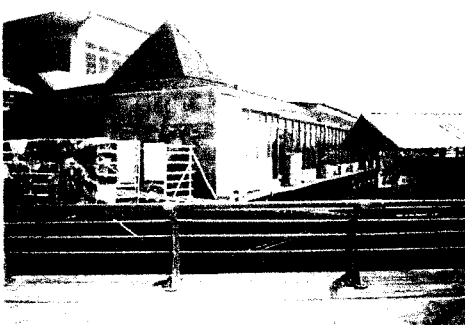


Pelataran yang menjorok ke sungai sangat memberikan pengaruh yang besar kepada pengunjung dan dapat memberikan kesan atraktif dan suasana yang rekreatif. Secara tidak langsung memberikan pengalaman tersendiri dan rasa menyatu dengan alam



Keuntungan yang didapat dari keberadaan pelataran yang menjorok kesungai yaitu dapat menikmati suasana dan **kegiata tepian sungai** (transportasi kapal dan sebagainya) tanpa ada halangan. dalam hal ini khususnya view ke sungai

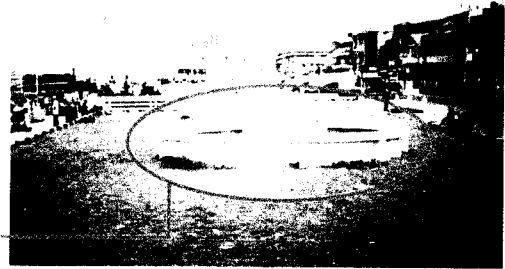
Salah satu fasilitas yang disediakan disini adalah restoran atau rumah makan yang berada di tepi sungai. disini dapat dilihat bagaimana bisa memberikan suasana yang nyaman dengan menggunakan pembatas transparan (kaca) sehingga view bisa langsung menghadap sungai.



### 2.4.2.2 Seng hie (Pontianak)

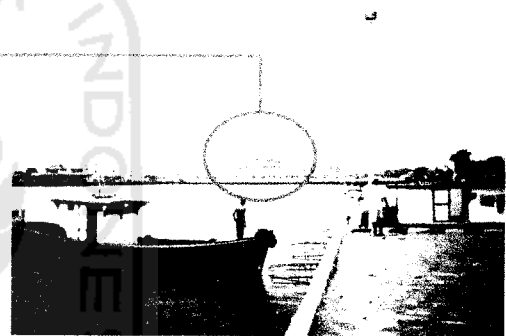
Merupakan salah satu taman kota yang menghadirkan kegiatan rekreasi tepi sungai yang berada di daerah perdagangan yang juga digunakan sebagai pelabuhan rakyat ( penyebrangan dan bongkar muat barang ) dan rekreasi wisata.

Pot bunga yang juga dapat berfungsi sebagai tempat duduk. Keberadaannya sangat menarik karena berada di belakang area pertokoan, dan mengundang untuk sekedar menikmati kegiatan-kegiatan bongkar muat barang.



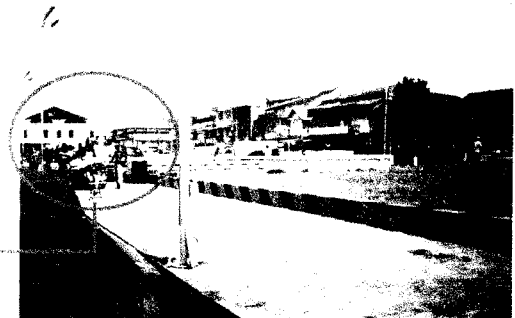
Masjid Jami'

Selain sebagai tempat bongkar muat barang daerah tersebut juga memberikan pelayanan penyebrangan dengan menggunakan klotok (sejenis sampan motor) untuk mengunjungi daerah di sebrangnya. Disini kita lihat keberadaan masjid jami' sebagai salah satu point of interest dan salah satu tempat wisata



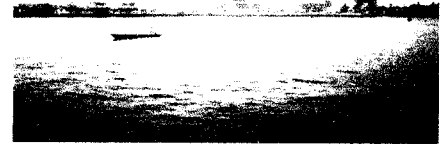
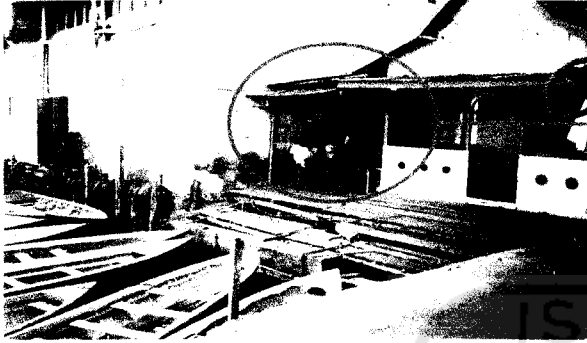
Area sirkulasi yang seharusnya dapat dinikmati oleh pengunjung untuk sekedar berekreasi dan melihat view ke sebrang tidak begitu terasa fungsinya, dikarenakan kapal mot r-kapal motor yang bersandar di tepian menghalangi view.

Kegiatan bongkar muat barang yang memanfaatkan area sirkulasi di tepia, karena saat ini belum ada area atau fasilitas untuk melakukan kegiatan tersebut.



### 2.4.2.3 Terminal Klotok (Pontianak)

Adalah salah satu fasilitas penyebrangan sungai Kapuas yang berada di daerah pontianak kota, yang mana keberadaannya kurang dapat diterima karena letaknya yang kurang strategis dimana untuk menuju ketempat tersebut harus melewati jalan-jalan sempit yang berada diantara pertokoan.

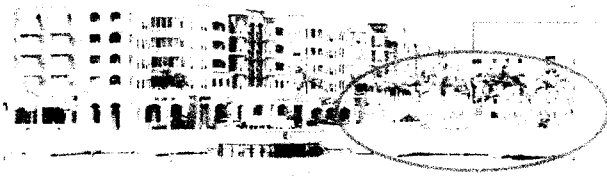


Pos ojek sampan yang menempati area mushola. Kondisi ini sangat mengganggu untuk kegiatan penyebrangan dan peribadatan



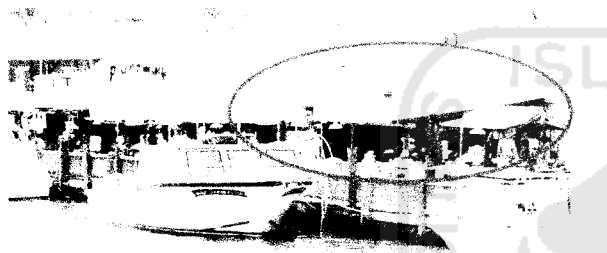
Sara penyebrangan yang ada saat ini dirasakan kurang memadai apalagi untuk kegiatan rekreasi wisata, seperti kita lihat pada gambar hasil dokumentasi yaitu letaknya yang kurang dapat dirasakan keberadaannya karena berada di area sempit yang mana untuk pencapaiannya harus melewati jalan-jalan sempit yang berada di antara pertokoan.

### 2.4.2.4 Florida Waterfront



Open space sebagai pusat orientasi

Kehadiran open space sangat memberikan suasana atraktif di daerah tepian sungai. Dan memberikan daya tarik tersendiri, serta orientasi bangunan yang 'welcome' pada daerah tepian sungai



Adanya café / restoran di daerah tepian sungai (riverwalk) memberikan kesan rekreatif dan menjadikan suasana lebih hidup



Terminal kapal motor



Peletakan terminal kapal motor yang bersender di daerah tepian selain memberikan kesan atraktif dan rekreatif juga dapat sebagai daya tarik pengunjung untuk melakukan kegiatan wisata tirta atau sekedar bermain-main