

BAB II

TINJAUAN SHOPPING MALL, TEORI KONTEKSTUAL, DAN TINJAUAN BANDUNG INDAH PLAZA DI KOTA BANDUNG

2.1. Pengertian Shopping Mall

Mall dapat diartikan sebagai sebuah jalur pertokoan untuk pejalan kaki (*A pedestriannised shopping street*); yang dibuat untuk menciptakan kesan ruang lebih luas, lebih berkualitas dan lebih mewah daripada arcade-arcade (1 Gang beratap. 2 gedung yang mempunyai gang yang beratap biasanya ditempati toko-toko) biasa¹³.

Pengertian lain *shopping mall* diartikan sebagai suatu area pergerakan (linier) pada suatu area pusat bisnis kota (*central city business area*) yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki; berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional¹⁴.

Menurut pengertian kamus, mal berarti sebuah plaza umum, jalan-jalan umum atau sekumpulan sistem jalan dengan *tress*/belokan-belokan dan dirancang khusus untuk pejalan kaki (*A public plaza, walk, or system of walk set with tress and designed for pedestrian use*)¹⁵. Dalam kamus *The Brandom House Dictionary* artinya suatu tempat orang berjalan dengan santai yang di sebelah kanan kirinya terdapat toko-toko serta mudah dicapai dari tempat parkir kendaraan pengunjung. Konsep ini juga mengandung pengertian bahwa mal selain digunakan sebagai tempat berbelanja juga sebagai tempat rekreasi. Untuk menarik pengunjung sebanyak-banyaknya biasanya terdapat banyak *anchor* sebagai pemikat konsumen.

Jadi shopping mall dapat diartikan sebagai suatu pusat perbelanjaan yang berorientasi ke dalam karena kegiatan jual beli itu lebih ditujukan pada manusia yang berada di dalam bangunan. Konsep mal selalu menerapkan konsep berbelanja dan berekreasi dengan koridor tunggal sehingga semua *outlet*

¹³ Rinorthen, *Shopping Centres a Developer Guide to Planning ang Design*, Colledge of Estate Management, 1977, dalam *Shopping Mall* di Jl. Baranangsiang Bandung.

¹⁴ Rubenstein, Harvey, M., *Central City Mall*, 1978.

¹⁵ Harris M Cyril, *A Dictionary of Architecture and Construction*.

mempunyai peluang sama untuk dikunjungi konsumen. Dalam konsep aslinya di Amerika Serikat, mal paling tinggi berlantai 3 (tiga), dalam perkembangannya di Indonesia sudah mencapai 5 (lima) dan 8 (delapan) lantai.

2.2. Tipe Mall

Tipe mall secara global mal apabila ditinjau dari luas dan macam-macam desainnya dapat digolongkan ke dalam 3 tipe yaitu :¹⁶

1). *Full Mall*

Full Mall terbentuk oleh sebuah jalan, yang jalan tersebut sebelumnya digunakan untuk lalu lintas kendaraan kemudian diperbaharui 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.

Sejumlah *full mall* dibangun di area-area dengan jumlah penduduk dan dasar ekonomi yang bermacam-macam, biasanya dengan jumlah penduduk antara 9.725-360.000 jiwa. Ada beberapa contoh di luar negeri seperti; *Lebanon, New Hampshire* (jumlah penduduk (9.725 jiwa) dan *Louisville, Kentucky* (jumlah penduduk (360.000 jiwa).

2). *Transit Mall*

Transit mall atau *transitway* dikembangkan dengan memindahkan lalu lintas mobil pribadi dan truk ke jalur lain dan hanya mengijinkan angkutan umum seperti bis dan taksi. Area parkir direncanakan tersendiri dan menghindari sistem parkir pada jalan (*on-street parking*), jalur pejalan kaki diperlebar dan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas seperti : *paving*, bangku, pohon-pohon, pencahayaan, patung, air mancur, dll. *Transit mall* telah dibangun di kota-kota dengan rata-rata ukurannya lebih besar dari *full mall* maupun *semi mall*, untuk contoh, *Minneapolis; Minnesota; Portland; Oregon; Philadelphia; Pennsylvania; Dan Vancouver; British Columbia*.

¹⁶ Asri No. 85, 1990.

3). *Semi Mall*

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

2.3. Bentuk Mall

Ada tiga (3) bentuk umum mall dengan keuntungan & kerugiannya, yaitu :

1) Mall Terbuka

Adalah Mall tanpa pelingkup. Keuntungannya kesan yang ditimbulkan luas, perencanaan teknis mudah sehingga biaya murah. Kerugiannya kesulitan *Climatic Control* (berpengaruh terhadap kenyamanan).

2) Mall Tertutup

Mall dengan pelingkup. Keuntungannya berupa kenyamanan *Climatic Control*, sedang kerugiannya adalah biaya mahal dan kesan kurang luas.

3) Integrated Mall (terpadu)

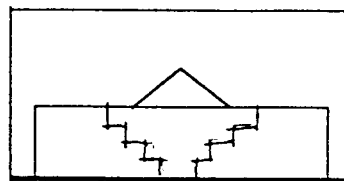
Merupakan gabungan antara mall yang terbuka dengan tertutup di mana sebagian terbuka dan bagian lainnya tertutup.

Menurut variasi bentuk mall, secara horizontal dapat dilihat digambar bawah ini:

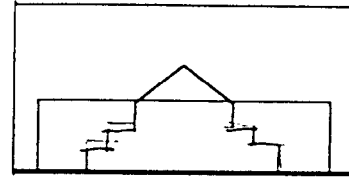
- Mall Tipikal



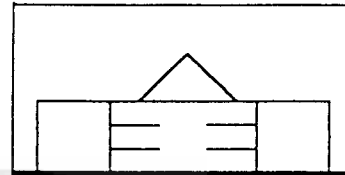
- Mall Melebar Ke Atas



- Mall Menyempit Ke Atas



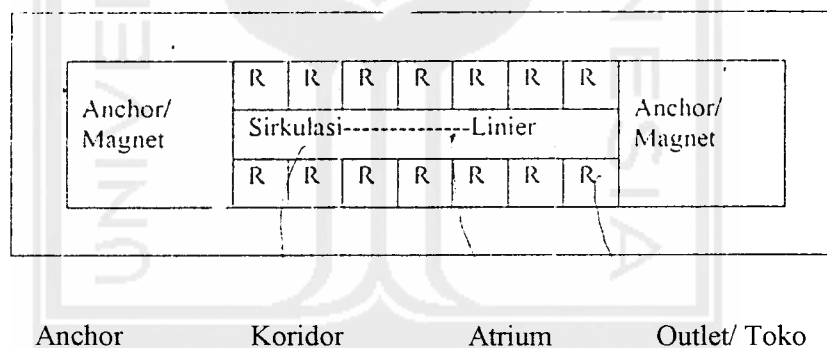
- Mall Menggunakan Koridor.



Gambar II-1. Empat variasi bentuk Mall

2.4 Pola Tata Ruang Shopping Mall

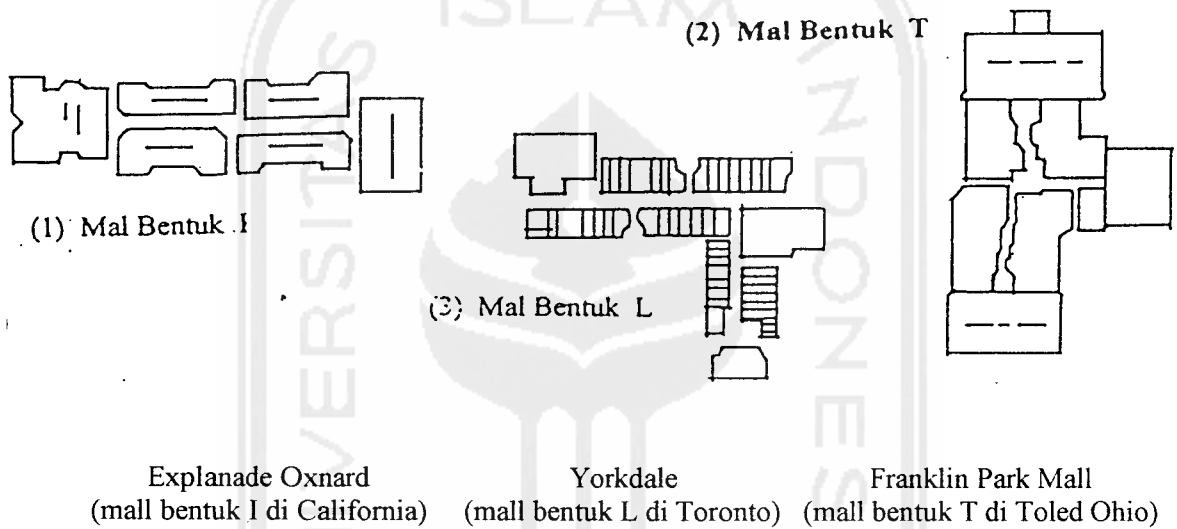
Ciri utama yang membedakan Mall perbelanjaan dengan perbelanjaan lainnya adalah bentuk koridor tunggal dengan letak atrium disepanjangnya, dan perletakan anchor/magnet yang biasanya di ujung atau di pengakhiran koridor.



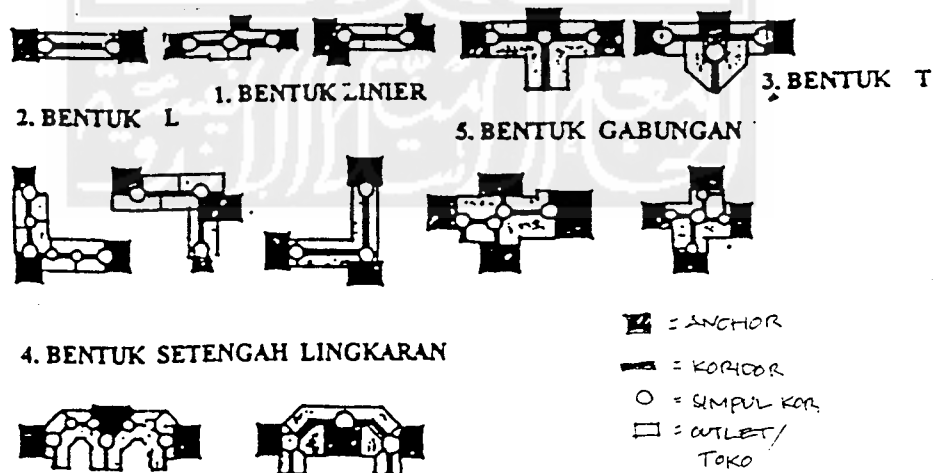
Gambar II-2
Pola dasar perletakan ruang-ruang utama Mall

Berdasarkan penelitian di AS panjang mall minimal 180 m. dan panjang maksimal 240 m, ketentuan ini sifatnya tidak mutlak, pada prinsipnya mall tidak boleh terlalu panjang yang akan mengakibatkan kejenuhan untuk menjangkau sampai ke ujung mall. Untuk mengantisipasi keadaan diatas maka di perlukan adanya anchor/magnet pada tempat-tempat tertentu dan jarak tertentu, biasanya jarak anchor (100-200 meter. Anchor/magnet ini berfungsi sebagai daya tarik yang dapat mengalihkan

perhatian untuk bersantai/melepas lelah, anchor itu dapat berupa square, courts, food courts, dll. Anchor seperti tersebut diatas harus mempertimbangkan total area mewadahi keluberan (termasuk court dan square) minimal 10 % dari total luas lantai, sedangkan komposisi yang baik antara outlet dengan anchor adalah 50 % berbanding 50 %. Mall dinegara asalnya, A.S. umumnya menerapkan lay out yang sederhana dengan formasi seperti huruf I, T, L, digambarkan seperti dibawah ini.



Gambar II-3
Percontohan bentuk-bentuk mal diluar negeri



Gambar II-4.
Pola tata ruang Shopping Mall di Indonesia
Sumber : Majalah Asri, No.85, 199

2.5. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

2.5.1. Berdasarkan Jangkauan Pelayanan

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan menjadi 3 tingkatan, yaitu¹⁷ :

1) *Neighborhood Center (Pusat Perbelanjaan Lokal)*

Jangkauan pelayanan antara 5.000-40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas areanya berkisar antara 30.000-100.000 sq.ft. (2.787-9.290 m²). Unit terbesar berupa *supermarket*.

2) *Community Center (Pusat Perbelanjaan Distrik)*

Jangkauan pelayanan antara 40.000-150.000 penduduk (skala lingkungan). Luas areanya berkisar antara 100.000-300.000 sq.ft. (9.290-27.870 m²). Unit terbesar berupa *junior department store*, *supermarket* dan toko-toko.

3) *Main Center (Pusat Perbelanjaan Regional)*

Jangkauan pelayanan antara 150.000-400.000 penduduk (skala lingkungan). Luas areanya berkisar antara 300.000-1.000.000 sq.ft. (27.870-92.990 m²). Unit terbesar berupa *junior department store*, *department store*, dan berjenis-jenis toko.

2.5.2. Berdasarkan Bentuk Fisik

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan dalam 7 bentuk yaitu¹⁸ :

- 1) *Shopping Street* : deretan pertokoan di sepanjang jalan.
- 2) *Shopping Centre* : kompleks pertokoan yang terdiri dari stan-stan (toko) yang disewakan/dijual.
- 3) *Shopping Precint* : kompleks pertokoan dengan stan (toko) menghadap ke ruang terbuka yang bebas dari kendaraan.
- 4) *Department Store* : merupakan toko yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai, yang menjual macam-macam barang termasuk pakaian. Perletakan barang-barang memiliki tata letak yang khusus, memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses. Luas lantai berkisar 10.000-20.000 m².

¹⁷ Gruen Victor, 1960, P : 23.

¹⁸ Nadine, 1982, P : 14.

- 5) *Supermarket* : mempunyai toko-toko yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari dengan sistem pelayanan *self-service* dan area penjualan bahan makanan tidak melebihi 15% dari seluruh area penjualan. Luas lantai berkisar 1.000-2.500 m².
- 6) *Department Store* dan *Supermarket* : merupakan bentuk-bentuk perbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan 2 jenis pusat perbelanjaan).
- 7) *Super Store* : merupakan toko 1 lantai yang menjual macam-macam barang kebutuhan sandang dengan sistem *self-service*, luasnya berkisar 5.000-7.000 m², dengan luas area penjualan minimum 2.500 m².

2.6. Sistem Pengelolaan Dan Pelaku Kegiatan Dalam Pusat Perbelanjaan

2.6.1. Sistem Pengelolaan

Sebagai suatu bangunan komersial, sistem manajemen yang digunakan dalam pengelolaan pusat perbelanjaan harus benar-benar baik, karena berhasil tidaknya bisnis pusat perbelanjaan salah satunya ditentukan oleh faktor manajemen pengelolaan dan kegiatan administrasi yang dipakai.

Jenis organisasi yang dipakai dalam kegiatan administrasi dan pengelolaan adalah jenis organisasi fungsional yang menggunakan tenaga ahli untuk pelayanan terhadap pekerja pelaksana. Pekerja tidak dipimpin oleh seorang ahli tertentu melainkan bertanggung jawab kepada beberapa atasan. Setiap atasan melakukan pengawasan sendiri-sendiri menurut keahliannya. Secara garis besar manajemen pengelolaan Shopping Mall meliputi :

- 1) Divisi Accounting

Mengatur sistem keuangan perusahaan termasuk bertanggung jawab terhadap pengembalian modal perusahaan.

- 2) Divisi Operasional

Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan dan perawatan bangunan dan masalah parkir dan keamanan bangunan.

3) Divisi Marketing

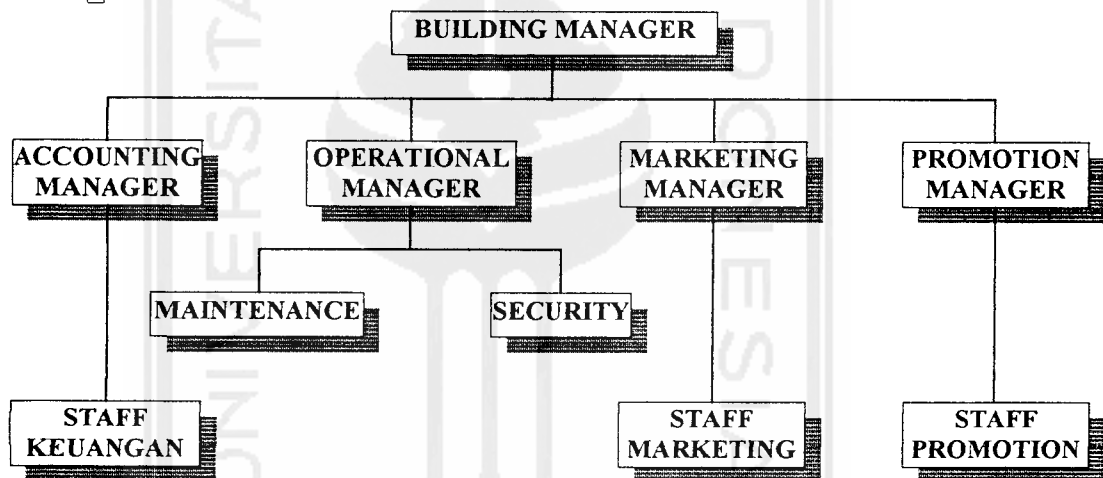
Bertanggung jawab terhadap lakunya toko-toko yang disediakan dengan mengadakan pendekatan terhadap pengusaha secara langsung.

4) Divisi Promosi

Bertanggung jawab memasarkan Shopping Mall tersebut sehingga masyarakat memiliki kecenderungan menjadikannya sebagai orientasi kunjungan.

Masing-masing divisi di atas dikepalai oleh seorang manajer yang bertanggung jawab terhadap Building Manager.

Diagram Organisasi Pengelola Pusat Perbelanjaan



2.6.2. Sistem Pemilikan

Ruang atau unit toko yang ada di pusat perbelanjaan dapat dimiliki dan dipergunakan melalui sistem kontrak atau sewa. Siapa pun berhak menyewa bilamana sudah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan.

Penyewa terbesar disebut "Anchor Tenance" yang merupakan penyewa dengan harga lebih rendah dibandingkan "Retail". Ini disebabkan anchor tenant mempunyai jangka waktu pemilikan atau penyewaan unit toko yang lebih panjang dibandingkan retail.

2.6.3. Pelaku Kegiatan Dalam Pusat Perbelanjaan

Secara individu yang melakukan kegiatan dalam Shopping Mall dapat dikelompokkan sebagai berikut :

a. Pengunjung

Merupakan faktor yang paling menentukan dalam kegiatan suatu pusat perbelanjaan. Pengunjung dapat dibedakan menjadi tiga tipe berdasarkan tujuan kedatangannya, yaitu :

- Pengunjung yang datang khusus untuk berbelanja.
- Pengunjung yang mempunyai tujuan untuk berbelanja sambil berekreasi.
- Pengunjung yang tujuannya adalah hanya khusus untuk berekreasi.

Berdasarkan penggolongan tipe pengunjung ini, maka sasaran dari desain pertama-tama adalah bagaimana menghasilkan rancangan suatu pusat perbelanjaan yang memiliki suasana yang menarik hingga orang tertarik untuk kembali karena suka menikmati suasana di dalamnya, disamping menciptakan kenyamanan.

b. Penyewa

Merupakan individu maupun kelompok yang menyewa dan menggunakan ruang serta fasilitas yang disediakan untuk usaha komersial. Karena itu sangatlah logis kalau sebagai pihak penyewa menuntut suatu rancangan yang menjamin setiap unit ruang yang disewakan memiliki nilai jual yang sama.

a. Pengelola

Merupakan individu yang tergabung dalam suatu badan yang mempunyai tugas mengelola, mengatur dan mengorganisir Shopping Mall agar sistem pelayanannya berjalan dengan baik.

b. Pemilik/Investor

Merupakan pihak yang paling berkepentingan terhadap nilai komersial dari pusat perbelanjaan, di mana dalam hal ini sasaran

langsung mereka adalah para penyewa dan sasaran tidak langsungnya adalah para pengunjung pusat perbelanjaan.

Dengan melihat pengelompokan secara individu di atas maka kegiatan yang ditampung dalam suatu Shopping Mall dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu :

- Kelompok kegiatan utama, adalah kelompok kegiatan yang merupakan kegiatan paling pokok dalam Shopping Mall yaitu jual beli dan rekreasi yang dilakukan antara pengunjung dan penyewa. Adapun kelompok utama ini merupakan suatu kelompok yang mendominasi dari keseluruhan ruang di dalam Shopping Mall, seperti ruang pertokoan (retail store), department store, restoran, cafetaria, big space (hall), dan area bermain.
- Kelompok kegiatan pendukung, adalah merupakan kelompok kegiatan pengelolaan dan administrasi dari bangunan Shopping Mall.

2.7. Pengertian Rekreasi Di Shopping Mall

Rekreasi berasal dari kata re-create yang secara harfiah berarti mencipta kembali. Rekreasi merupakan suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain untuk menciptakan kembali suasana baru melalui kesibukan-kesibukan yang menyenangkan, hiburan pelengah waktu dan kesenangan.¹⁹

Rekreasi adalah bersifat luwes atau fleksibel, ini berarti rekreasi tidak dibatasi oleh tempat ataupun fasilitas dan alat tertentu. Alat dan fasilitas adalah sarana yang mendukung berlangsungnya kegiatan rekreasi.²⁰

Dari beberapa pernyataan tentang rekreasi dapat disimpulkan bahwa rekreasi merupakan kegiatan untuk mencari hiburan baik bersifat fisik

¹⁹ The Oxford Englis Dictionary, Clarendon Press, 1993.

²⁰ Drs. Wing Haryono, MED, Pariwisata, Rekreasi, Dan Entertainment, Ilmu Publisher, Bandung, 1978

maupun emosional yang dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan bantuan alat dan fasilitas atau tidak yang berada di shopping mall.

2.7.1. Jenis Kegiatan Rekreasi

Menurut jenis kegiatan, rekreasi dikelompokkan :

- a. Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik di mana orang yang melakukannya ikut serta dalam kegiatan-kegiatan obyek, seperti olahraga, permainan/ketangkasan.
- b. Pasif : kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik di mana orang hanya dengan menikmati seperti menonton bioskop, konser, drama, jalan-jalan.

2.7.2. Sifat Kegiatan Rekreasi

Berdasarkan sifat kegiatannya, rekreasi digolongkan sebagai berikut :

- a. Entertainment/kesukaan, yang tergolong dalam entertainment, misalnya pergi nonton cinema, konser musik/ teater.
- b. Amusement/kesenangan, yang tergolong dalam amusement, misalnya, ke night club, game, bilyard, dan sebagainya.
- c. Recreation/bermain dan hiburan, yang tergolong dalam recreation ini, misalnya pameran, olahraga, permainan ketangkasan seperti pinball, dan lain-lain.
- d. Relaxation/santai, yang tergolong dalam hal ini misalnya pergi ke taman kota, makan di restoran/fash food, dan lain sebagainya.

2.7.3. Pelaku Kegiatan Rekreasi

Berdasarkan pola kegiatan, rekreasi dibedakan :

- a. Massal, yaitu kegiatan dilakukan bersama-sama oleh orang yang banyak, misalnya menonton pertunjukan film, konser, drama, dan sebagainya.

- b. Kelompok kecil, yaitu kegiatan rekreasi yang dilakukan bersama-sama dalam kelompok yang lebih kecil/sedikit, misalnya bilyard, ke restoran/kafe.
- c. Perorangan, yaitu kegiatan rekreasi yang dilakukan sendiri, misalnya olahraga, melakukan permainan.

2.8. Sistem Sirkulasi

2.8.1. Pengertian

Yang dimaksud sistem sirkulasi di maksud adalah pergerakan/perpindahan manusia, barang, dan kendaraan dari satu tempat ke tempat lain. Bila sirkulasi dalam Shopping Mall secara keseluruhan dianggap sebagai suatu sistem, maka di dalamnya terdapat subsistem-subsistem, yaitu :

- a. Subsistem sirkulasi manusia
- b. Subsistem barang
- c. Subsistem kendaraan.

2.8.2. Tujuan Pengendalian Sistem Sirkulasi

Bertujuan agar pengunjung / pengguna mendapatkan “kemudahan” dan “kenyamanan” dalam melakukan proses perpindahan dan pergerakan, yaitu dengan :

- a. Mengatasi kesulitan parkir, membuat pola gerak yang jelas terarah dan teratur, menyediakan luasan dan kapasitas yang memadai serta mengatur perletakan area parkir dengan mempertimbangkan kondisi site terhadap sistem lalu- lintas dilingkungannya.
- b. Mengurangi konsentrasi pengunjung pada ruang-ruang pergerakan dengan luasan yang memadai dan pada ruang perpindahan dengan jumlah, jarak dan luasan ruang yang memenuhi ketentuan standart besaran.

2.8.3. Sistem Sirkulasi Horisontal

Sirkulasi horisontal adalah pergerakan diluar bangunan dan di dalam bangunan dalam satu lantai. Faktor-faktor penentu untuk mencapai

kemudahan dalam sirkulasi adalah mempersingkat pencapaian ke bangunan, oleh karenanya pencapaian ke bangunan harus bersifat “langsung” menuju pintu masuk. 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 merupakan bentuk pola jalur sirkulasi.

2.8.4. Sistem Sirkulasi vertikal

Sirkulasi vertikal adalah pergerakan antar lantai dengan penggunaan sarana, antara lain :

- a. Tangga, perletakan tangga harus mudah dilihat dan dicari. Apabila tangga dimaksudkan sebagai jalan darurat, sebaiknya diletakan dekat dengan pintu keluar.
- b. Elevator, mudah dilihat dari pintu masuk diletakan ditengah-tengah bangunan dengan jarak tidak lebih dari 50 m dari bagian penjualan pada masing masing lantai.
- c. Eskalator, perletakan eskalator diusahakan dapat mengarahkan para pengunjung untuk melewati outlet-outlet. eskalator mempunyai keunggulan tersendiri yaitu menyenangkan, tidak terlalu memerlukan banyak tenaga untuk menempuh tujuan, selama perjalanan memberi pandangan yang luas kesegala arah termasuk semua barang pada lantai penjualan yang dilewati sehingga memberi kemungkinan kepada pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap sewaktu yang bersangkutan berpindah tempat dari satu lantai ke lantai berikutnya, tidak membutuhkan waktu tunggu seperti pada elevator.

2.9. Tinjauan Teori Kontekstual

2.9.1. Definisi Kontekstual

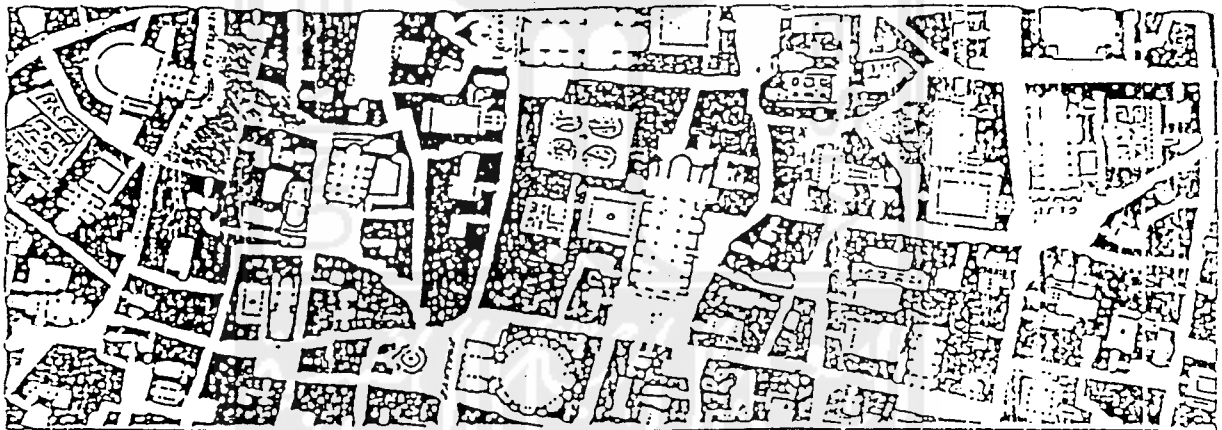
Konteks berarti sesuatu yang mendahului, hal ini berkaitan dengan mengambil sikap peduli akan eksisting yang sudah ada baik itu berupa

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 visual²¹.

2.9.2. Landasan Teori Bangunan Kontekstual Dengan Lingkungan

a. Teori Figure Ground

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



Denah Roma oleh Giambattista Nolli Thn. 1748. Menggambarkan hubungan figure ground dari sebuah kota tradisional dimana area masyarakat publik dibentuk dari jaringan bangunan privat. Bidang yang sangat dominan adalah masa kontinyu yang padat, yang memungkinkan area terbuka menjadi suatu void figural.

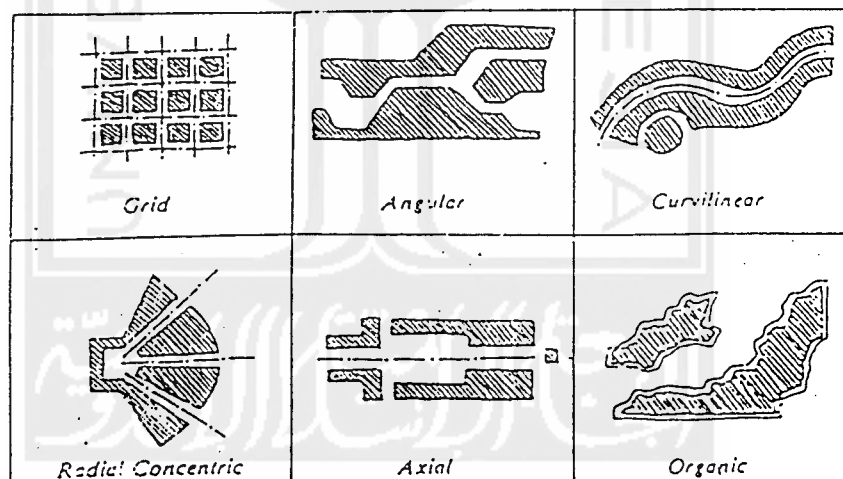
Gambar II-5
Denah kota Roma

²¹ Wondo Amiseno, 1992, Arsitektur Kontekstual

Tujuan dari usaha manipulasi ini adalah untuk menjelaskan struktur ruang-ruang perkotaan dalam sebuah kota atau distrik dengan menetapkan suatu hirarki ruang-ruang dengan ukuran-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 seperti objek utama penanda lokalitas atau ruang-ruang terbuka yang menjadi fokus dan area pinggiran kawasan tersebut.

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



Enam pola tipologi solid dan void. Hubungan solid dan void yang terwujud lewat bentuk dan letak bangunan, desain elemen-elemen tempat bangunan (penanaman, dinding-dinding) dan penyaluran pergerakan dihasilkan dalam enam pola tipologi, yaitu : Grid (memanggang), Angular (bersudut banyak), Curvelinier (garis lengkung), Radial/Konsentris (pola berpusat), Aksial (simetris persendian), dan Organik.

Gambar II-6
Pola tipologi solid dan void

1). Bangunan –bangunan solid perkotaan

- Institusi dan Monumen-monumen Publik

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



Panthenon, Roma. Detail dari denah Roma oleh Nolli. Sebuah tipe bangunan solid kota yang ditemukan di sebuah kota adalah institusi atau monumen publik. Dalam banyak kasus, monumen ini perlu diletakkan pada suatu area publik yang penting, dengan tujuan memiliki arti penting yang sama dengan arsitektur pembentuknya. Pada panthenon Roma, sebuah Piazza menghubungkan ruang interior dengan struktur ruang terbuka dari kota yang lebih luas. Institusi dan monumen berfungsi sebagai titik pusat atau hiasan tengah kota.

Gambar II-7
Panthenon, Roma

- Daerah blok-blok Perkotaan

Ukuran, pola dan orientasi blok-blok perkotaan merupakan elemen terpenting dalam komposisi area publik. 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 vertikal yang tepat. Daerah blok kadang-kadang membentuk pola seperti karpet dari tekstur-tekstur yang berkaitan dan dapat dikenali, yang menentukan

pusatnya. Selain itu dapat pula dibentuk oleh kawasan pemukiman atau distrik-distrik dari sebetuk kelompok yang konsisten.

- **Bangunan Teratur**

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

2). Ruang Void Perkotaan

- **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 *Defensible Space* (Ruang yang dapat dipertahankan) menekankan pentingnya halaman gerbang semi publik dalam pencegahan kejahatan. Wilayah jalan masuk adalah pintu gerbang yang dapat diamati untuk sedikit menyeleksi dan mengumumkan kehadiran seseorang dilingkungan tempat tinggal atau tempat kerja mereka. Bentuknya dapat berupa teras, lorong-lorong, cerok, lobby, atau halaman depan. Ukurannya kecil dan tampak akrab, merupakan tempat dimana seseorang menjadi ruang privat atau publik.

- **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 dari void di dalam blok adalah Paley Park di

Manhattan, terdapat banyak teras dan kebun serambi di Kopenhagen masuk dalam kelompok ini.

- Jaringan Primer Jalan dan Square

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

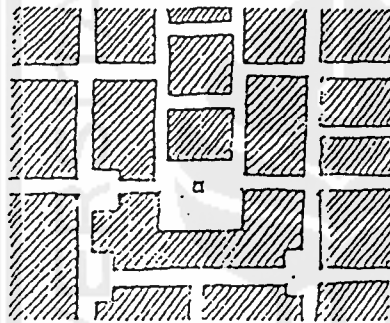


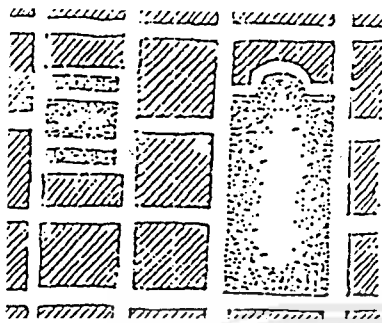
Diagram rencana jalan-jalan dan square sebagai void-void perkotaan, jaringan jalan dan square berhubungan dengan wilayah blok-blok solid perkotaan. Perluasan bangunan dan tempat-tempat interaksi lingkungan permukiman, jalan-jalan dan blok-blok secara tradisional menyediakan hirarki sistematis dan teritorial yang terkontrol sampai rute-rute komunikasi seluruh kota. Selain sebagai tempat berlalu-lalang, juga merupakan tempat untuk menghabiskan waktu disana.

Gambar II-8
Diagram rencana jalan dan square

- Taman dan Kebun Publik

Taman dan Kebun Publik 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 didatangi. 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.



Taman didalam grid kota. Taman dan kebun-kebun terbuka adalah ruang-ruang yang memberi kontras pada lingkungan kota yang keras dan memberikan kesempatan beristirahat dan berekreasi

Gambar II-9
Taman didalam grid kota

3). Building Form and Massing (Bentuk Bangunan dan Massa)

Bentuk dan tatanan masa pada awalnya menyangkut aspek-aspek bentuk fisik karena setting (rona) spesifik yang meliputi ketinggian, pemunduran (setbacks), penutupan (coverage). Selanjutnya lebih luas menyangkut juga penampilan dan konfigurasi bangunan, yaitu disamping ketinggian, kepejalan juga meliputi warna, materi, tekstur, fasade, skala, dan gaya. Dalam hubungannya dengan prinsip-prinsip dasar perencanaan kota, penyatuan masalah bentuk bangunan dan masa dengan prinsip-prinsip skala, ruang kota (urban space) dan masa kota (urban massa). Skala meliputi : pandangan / penglihatan manusia (human vision), sirkulasi, bangunnberdampingan dan ukuran lingkungan. Ruang kota menyangkut : Artikulasi ruang kota, pembatas dan tipe-tipe ruang kota. Sedangkan masa 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.

2.9.3. 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 dari Kevin Lynch) tersebut mengemukakan bahwa kota

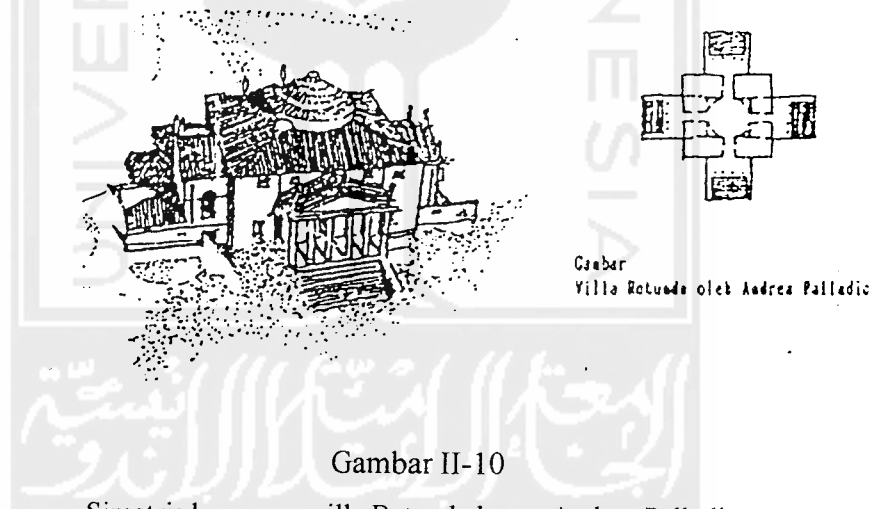
sebagai suatu sistem yang terjadi atas seperangkat struktur psikologi yang mempunyai arti bagi penduduknya.

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

a. Komposisi (Durand – 1809)

- ◆ Keteraturan, simetri dan kesederhanaan merupakan hal yang mudah dalam suatu perancangan dan pembangunan.
- ◆ Komposisi atau disposisi elemen yang terbebas dari tirani order
- ◆ Style dapat ditambahkan setelah struktur terbentuk melalui komposisi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penting dalam menentukan kontekstualisme menurut durand adalah simetris, kesederhanaan dan keteraturan. Contohnya : Bangunan karya Andrea Palladio pada villa Betanda.



Gambar II-10

Simetris bangunan villa Betunda karya Andrea Palladio.

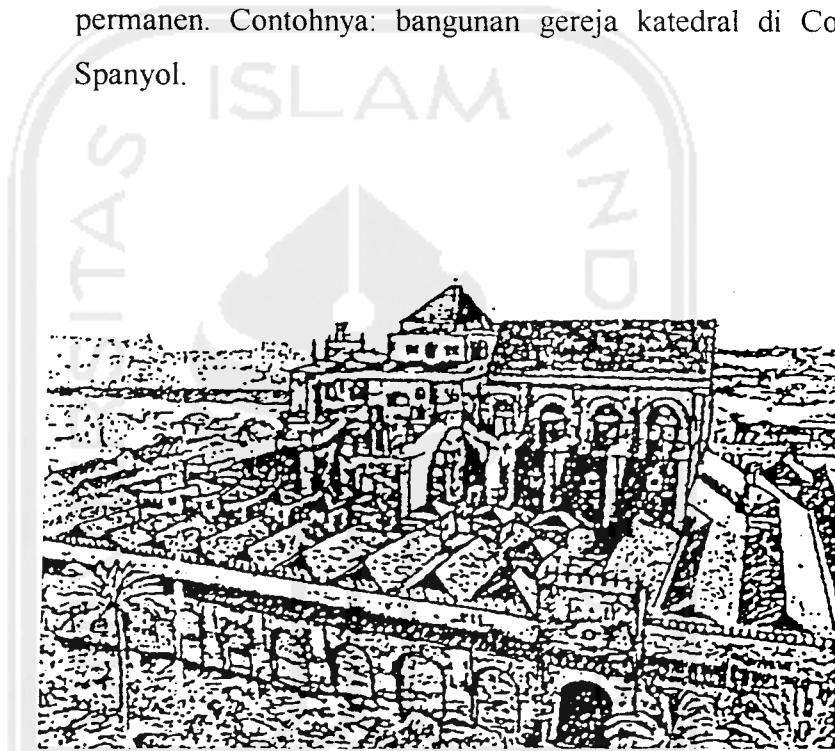
b. The Permanences : Programme and Logic Form

Teori permanences banyak membicarakan tentang type. Dimana type merupakan :

- ◆ Oyek tunggal yang unik

- ◆ Memiliki logika bentuk (logic of Form) , produk nalar (reasonal form) dan penggunaan (programme).
- ◆ Alamiah dan mengeksperisikan “the permanence “ seperti rumah dan monumen yang merupakan sesuatu yang konstan sepanjang sejarah.

Variabel penting dalam menganalisa karya kontekstual melalui metode permanences adalah keunikan obyek, kesejarahan dan permanen. Contohnya: bangunan gereja katedral di Cordoba - Spanyol.



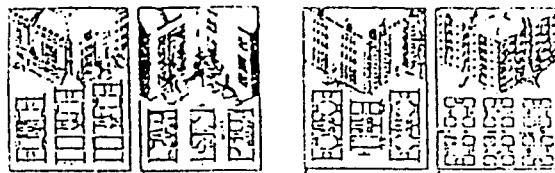
Gambar II-11

Bangunan Gereja Katedral di Cordoba –Spanyol
fungsi awal sebagai masjid Arab

c. Struktur Formal Internal (Teori Guilio Carlo Argan)

Menguraikan bahwa untuk mencapai suatu komposisi yaitu melalui cara stuktur formal internal. Harmoni adalah perbandingan dan overlapping dari keteraturan formal tertentu. Dapat di definisikan bahwa variabel penting dalam berkontekstual menurut teori yang

dikemukakan Guilio Carlo Argan adalah pengaruh nalar, harmoni bentuk dan pola bentuk, seperti contoh dibawah ini :



Gambar
Lencana Struktur Formal
sebagai metode kontekstualisasi

Gambar
Variasi desain dengan letak pola
pola struktur formal yang baru



Gambar II-12

Penerapan teori struktur internal
pada New Blok Partition di Kota Berlin-West German

d. 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 :

- ◆ Bangunan lama dengan bangunan lama, yaitu meliputi Kontekstual antara bangunan lama sekitarnya dengan lenmark. Kontekstual bangunan lama dengan bangunan

lama sekitarnya. Konteksturl antara bangunan lama dengan lingkungan lama.

- ◆ Bangunan lama dengan bangunan baru
- ◆ Bangunan baru dengan bangunan baru

Beberapa hal penting dalam menentukan kontekstualisme yang dikemukakan oleh Brent C. Brollin adalah style, teknologi dan kontinuitas visual. Seperti contoh dibawah ini yang menggunakan pendekatan kontekstual melalui keserasian dan kontras pada gambar.

Kesamaan gaya
dengan bangunan sekitar



Kekontrasan style
antara bangunan dengan sekitarnya

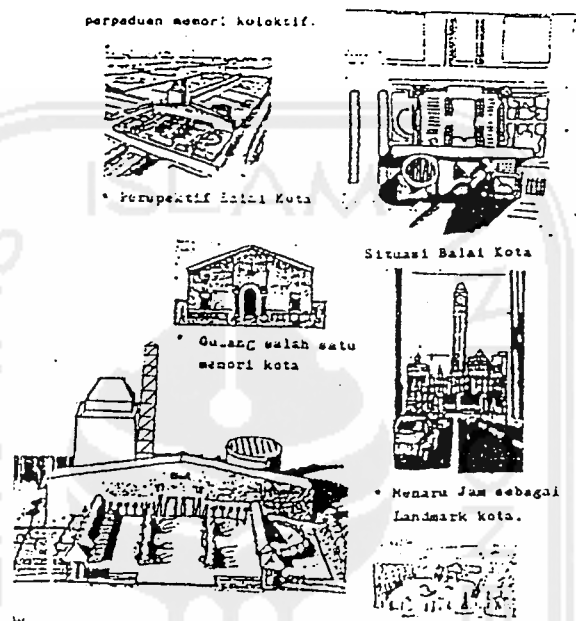


Gambar II-13
Dua ungkapan sikap berkontekstual

e. Juxtaposition of Reason and Memory (logika bentuk arsitektur)

Arsitektur adalah materialisasi dari kultur, atau dengan katalian budaya mewujudkan dalam bentuk trimatra massa dan ruang

fisik. Variabel penting dalam berkontekstual menurut teori Juxtaposition of memory and reason adalah perpaduan memori kolektif. Seperti City Hall dibawah ini:



Gambar II-14

City Hall Toronto – Canada
Penerapan teori Juxtaposition of reason and memory.

2.9.4. Penyesuaian Konstektual

Menurut Brollin, konstektual atau kontrasnya bangunan dengan lingkungan merupakan sebuah harmoni, bentuk konstektual pada bangunan, dapat diadaptasikan dengan memasukkan bentuk perulangan yang hal ini biasanya disebut dengan Link. Terdapat beberapa bentuk dari link ini, beberapa bentuk perulangan yang benar-benar mirip, atau bentuk set back dari bidang fasad dengan ukuran yang beragam. Link juga bisa 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 baru dengan konteksnya. Sebuah asumsi yang berhubungan bahwa substansi kemiripan umum antar bangunan baru dengan konteksnya, seperti kemiripan dasar, material, bentuk akan memberikan hubungan yang ramah.

Hal tersebut diatas dapat dilakukan dengan studi terhadap penampilan bangunan secara detail melalui langkah – langkah sebagai berikut :

- ♦ Membuat gambaran penampilan bangunan yang mencakup seluruh permukaan lantai, dinding dan atap yang menjelaskan pertimbangan-pertimbangan potensi visual pengamat.
- ♦ Mencari tanda – tanda visual setempat yang didapat dari studi terhadap elemen bangunan lingkungan meliputi : ritme vertikal horizontal, garis skyline, detail dinding, komposisi bukaan (pintu dan jendela).
- ♦ Mencari keterkaitan terhadap lingkungan dan bangunan sekitarnya.
- ♦ Menguji antar petunjuk – petunjuk tersebut dengan tujuan yang diinginkan, pada suatu sintesa untuk mendapatkan konklusi desain.

2.9.5. Evaluasi Desain Kontekstual

Menurut Brollin, tidak ada suatu kriteria yang baku suatu bangunan bisa selaras dengan yang lain, karena itu diperlihatkan kreativitas arsitektur dalam mengelola memenuhi persyaratan tersebut. Mengevaluasi desain yang kontekstual, dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

a. General Attributes

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

- Setback (jarak dari jalan)
- Jarak antar bangunan
- Massing (komposisi massa baru dengan massa lama)

- Skala ketinggian bangunan
- Proporsi fasade bangunan
- Raut atau silhouette
- Disposisi pintu dan jendela
- Dimensi dan proporsi pintu dan jendela
- Material, warna dan skala bangunan terhadap manusia.

b. Historikal dan Non Historikal Atributes

Adalah membahas mengenai permasalahan ornamen dalam desain, hal ini merupakan skala prioritas dalam rancangan, hanya hal ini merupakan cara yang paling mudah dalam membuat hubungan antara bangunan baru dengan konteksnya serta memberikan suana pada wujud lingkungan secara menyeluruh.

2.9.6. Sikap Terhadap Kontekstual

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

a. Kontras

Adalah satu bentuk yang banyak dipegang 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 buruk, ada kalanya muncul suatu keharmonisan yang dinamis dan dramatis. Pemutusan mata rantai sejarah secara visual terkadang diperlukan untuk menginterpretasikan nilai – nilai simbolis .

b. Selaras

Adalah salah satu sikap yang mengambil dan menerapkan sikap arsitektur kontekstual yang memperhitungkan bentuk - bentuk yang terjadi dan eksist pada lingkungan. Sikap ini mencoba mengambil

unsur pola – pola bangunan lam untuk dimasukkan dalam pola bangunan baru sebelumnya sehingga sejalan.

Ada dua hal yang harus di telaah dalam melakukan pendekatan kontekstual terutam dalam lingkungan visual, yaitu :

Elemen pendekatan, adalah unsur – unsur yang dapat digunakan agar suatu karya arsitektur konteks dengan lingkungan eksisting.

Cara pendekatan , adalah cara yang dapat digunakan agar suatu karya arsitektur konteks dengan sesuatu.

Hubungan atau penyesuaian antara bangunan baru dengan lingkungan yang telah ada dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

- Mengambil motif setempat
- Menggunakan bentuk – bentuk yang sam tetapi mengaturnya kembali sehingga mempunyai bentuk sendiri.
- Melakukan pencarian bentuk – bentuk baru yang mempunyai efek visual yang sama atau mendekati dari bangunan/ lingkungan lama.

2.10. Tinjauan Kota Bandung dan Wilayah Cibeunying

2.10.1. Fungsi Kota Bandung

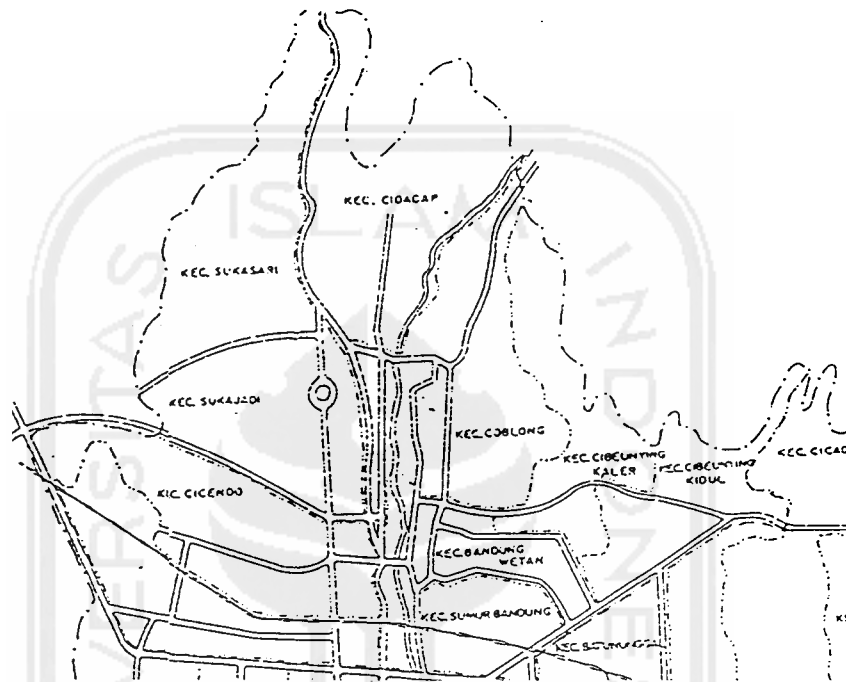
Fungsi Kota Bandung di dalam konteks nasional dan wilayah tetap seperti yang telah ditetapkan semula yakni berdasarkan yang telah ada (berdasarkan Master –plan tahun 1970) maupun telaah kembali terhadap fungsi tersebut. Fungsi kota Bandung tersebut adalah :

- ◆ Pusat pemerintahan.
- ◆ Pusat Perdagangan lokal dan regional
- ◆ Pusat pendidikanPusat pariwisata dan Kebudayaan.
- ◆ Pusat Industri.

2.10.2. Tinjauan Wilayah Pengembangan Cibeunying

- a. Balam Buku RUTRK Bandung tahun 1991 ditentukan bahwa jumlah penduduk WP. Cibeunying hingga tahun 2005 dalah sebesar 443.900 jiwa

dengan luas wilayah 2918, 39 Ha. Jumlah penduduknya kurang lebih 17,74 % dari jumlah penduduk Kodya Bandung (2.509.448 jiwa). Selanjutnya dapat dilihat Peta wilayah Cibeunying dan perhitungan proyeksi jumlah penduduk per kecamatan dalam tabel ;



Gambar II-15
Peta Wilayah Cibeunying

Tabel Perhitungan Proyeksi Jumlah Penduduk Per Kecamatan
Tahun 1992 – 2012

Kecamatan	1992	Rate (%)	1997	2002	2007	2012
Bandung Wetan	44262	0,10	44483	44705	44926	45147
Cidadap	42480	1,07	44753	47025	49298	51573
Coblong	102548	0,80	106650	110752	114854	118956
Cibeunying Kaler	56923	-0,28	56126	55329	54532	53735
Cibeunying Kidul	106110	-0,64	102714	99319	95923	92528
Sumur Bandung	47575	-0,34	46766	45957	45149	44340
Jumlah	399898		401492	403087	404682	4006279

Sumber : RDTRK WP Cibeunying, P : IV – 1

Selanjutnya hasil proyeksi yang didasari oleh laju pertumbuhan kodya Bandung digunakan untuk perhitungan proyeksi kebutuhan baik fasilitas maupun ruang di masa yang akan datang.

b. Rencana Penggunaan Kawasan Perdagangan

Kebutuhan luas tanah yang disediakan untuk pengembangan kawasan perdagangan tersebut sampai tahun 2005 adalah 80 Ha.

Subpusat perdagangan dan jasa dikembangkan di beberapa lingkungan untuk melayani penduduk kota disekitar bagian wilayah perencanaan dan sekitarnya. Luas lahan yang disediakan untuk masing – masing subpusat tersebut 10 Ha. Subpusat perdagangan dan jasa ini juga berfungsi sebagai pusat bagian wilayah kota dengan jangkauan pelayanan bagian wilayah kota. Ini berarti di kecamatan Sumur Bandung (khususnya Jl. Merdeka) sebagai subpusat perdagangan disediakan 10 Ha.

c. Pelestarian Bangunan Bersejarah Di Wilayah Cibeunying

Sampai saat ini di kota Bandung bangunan lama semakin berkurang jumlahnya, yaitu tinggal 495 bangunan lama, dan cuma tersisa lebih kurang 206 bangunan arsitektur kolonial yang masih utuh. Kondisi ini di dorong dengan munculnya penggunaan disustu kawasan dikota Bandung yang biasanya menggsur bangunan yang ada diatasnya. Padahal banyak bangunan tersebut mempunyai nilai sejarah yang dapat memberikan ciri khas bagi kota Bandung. Sudah banyak bangunan yang berarsitek legendarais maupun tempat pertemuan sejarah yang tergsur dan hilang serta digantikan oleh bangunan berarsitek modern demi kepentingan bisnis, misalnya saja, gedung Konsultan Perancis pada masa sebelum perang (1912) Kini lahan tersebut telah dijadikan/ditempati oleh Hotel Hyat – Regency di Jl. Aceh.

Dengan maraknya pembangunan fisik Kota Bandung dewasa ini, terutama munculnya bangunan bisnis berlantai banyah seperti Supermarket, Superblock, hotel Business centre, Condominium, Mall dan kompleks bangunan luas dalam kota lainnya, pada gilirannya cenderung

mengorbankan bangunan-bangunan lama bersejarah. Agaknya, pada masa kini pertimbangan bisnis lebih dominan menjadi motivasi utama sistem kehidupan kota, ketimbang upaya pelestarian budaya, perlindungan bangunan bersejarah khususnya. Di sisi lain banyak bangunan historik yang dapat dijadikan sebagai salah satu daya tarik DTW (daerah tujuan wisata) sehingga dapat memperkaya objek wisata kota.

Kehadiran Undang-Undang RI No. 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya, selain pengganti dan penyempurnaan *Monumenten Ordonentie Staatblad No. 238 tahun 1931* yang telah diberlakukan sejak jaman kolonial dulu, ternyata bukan jaminan bahwa gedung-gedung dan bangunan monumen bersejarah telah aman terlindungi. Terbukti, sejak Undang-Undang tentang Cagar Budaya Tahun 1992 itu berlaku, sejumlah bangunan lama bersejarah, yang tergolong harus dilindungi, hilang roboh digusur kepentingan bisnis. Seperti nasib gedung Singer di jalan Asia Afrika dan bangunan karya Bung Karno (1931) di Jl. Gatot Subroto Bandung.

Keprihatinan terhadap nasib bangunan-bangunan bersejarah di Kota Bandung harus dijadikan dorongan dalam mengambil sikap untuk mendirikan bangunan-bangunan baru sebagai tuntutan kebutuhan, setidaknya bangunan yang akan didirikan dapat mendukung elemen-elemen kota yang telah memberikan potensi citra terhadap Kota Bandung, Hal ini sesuai dengan harapan Wilayah Cibeunying hingga tahun 2005 tercapai suatu kota yang memiliki ciri khas serta citra *urban design* yang menonjol dengan diimbangi upaya pengendalian lingkungan yang tepat dan selaras.

Untuk lebih jelasnya mengenai bangunan-bangunan bersejarah di wilayah Cibeunying dapat dilihat dibawah ini :

Gedung Balai Kota

Menunjukkan bidang-bidang horizontal, dan menara kecil yang muncul pada atap, cermin bangunan simetris dan kesederhanaan yang teratur. Babungan atap datar dengan limasan, dinding-dinding masif ciri khas dari arsitektur kolonial modern.



Gambar II-16

Sebagai elemem potensial pembentuk citra kota

Gedung B.I

Struktur menunjukkan anatomi bangunan Bagian atas beratap limasan dengan menara kecil (*louver*). Bagian tengah atau badan bangunan bentuk jendela, kolom ekspos wujud komposisi struktur formal dengan keteraturan dan ritme yang jelas. Pada bagian kaki dibatasi oleh garis lantai yang berada diatas permukaan tanah menunjukkan kesa monumental.



Gambar II-17

Berkaitan dengan sejarah arsitektur

Gereja St. Petrus

Merupakan bangunan tunggal yang mempunyai keunikan dan nilai kesejarahan perpaduan gaya *klasik modern* dengan *gotik* dengan jelas ditunjukkan oleh bentuk yang meninggi dihiasilentern(jendela hiah sebagai mahkota atap) bentuk atap utama limasan dengan bahan sirap dan pintu masuk ditegaskan dengan garis lengkung dan dihiasi dengan kaca berwarna- warni

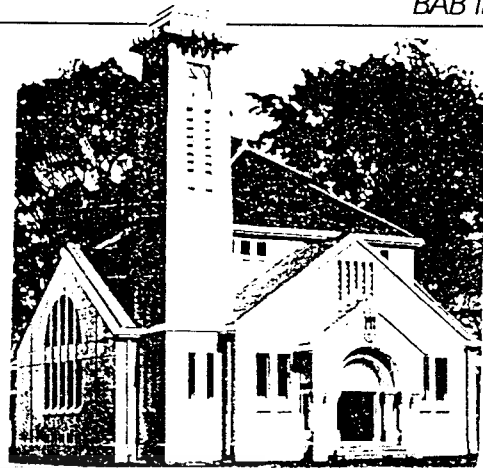


Gambar II-18

Sebagai elemen potensial pembentuk citra kota

Gereja Protestan Bandung

Bentuk bangunan asimetris yang didominasi dengan bentuk segi tiga pada dinding-dinding luar bentuk lengkung setengah lingkaran ciri dari arsitektur klasik-modern, dan dihiasi dengan ornamen ringan dan profil (*molding*).

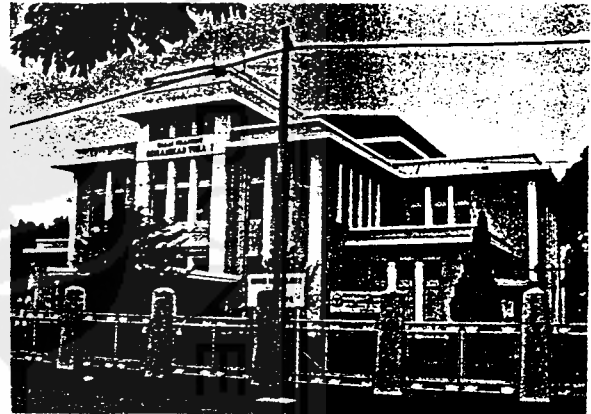


Gambar II-19

Sebagai elemen potensial pembentuk citra kota dan bersejarah Arsitektur

Gedung Balai Prajurit (KODAM)

Bangunan bergaya modern awal dengan atap datar yang mendominasi. Makin ketengah bangunan makin tinggi menunjukkan kesan monumental. Ketegasan pintu masuk dengan diberi atau kanopi bertiang/pilar. Adanya ketegasan garis-garis vertikal pada stuktur (kolom) dan konfigurasi jendela yang teratur.



GambarII-20a

Gedung Pendidikan Komando

Ciri dari bangunan kolonial modern (masif), bentuk atap pengembangan dari limasan dan dihiasi dengan jendela-jendela kecil yang muncul pada kemiringan atap (*lucarne*) dan diletakan dengan jarak-jarak tertentu.. kolom dan jendela menegaskan stuktur formal, simetris, geometis.



Gambar II-20b

Gedung KODAM IV Siliwangi

Terdiri dari beberapa masa (komposisi), bangunan utama merupakan bentuk simetris dan berkesan maumental yang

ditunjukkan oleh adanya undak-undakan pada koridor depan. Pintu masuk ditegaskan dengan porch, dan dinding-dinding memberikan kesan horizontal yang dihiasi ornamen ringan dan lubang-lubang angin yang di komposisikan dengan ritme yang teratur. Pada kedua ujung bangunan terdapat masa vertikal yang seimbang dengan diberi atap limasan kecil untuk mengimbangi kesan horizontal. Atap datar mendominasi bangunan bagiantengan dan berkesan kokoh.

Menara pos jaga orientasi kesegala arah bentuk-bentuk khas dari bangunan kolonial bidang bidang yang dominan diberi ornamen ringan atau berupa tulisan.

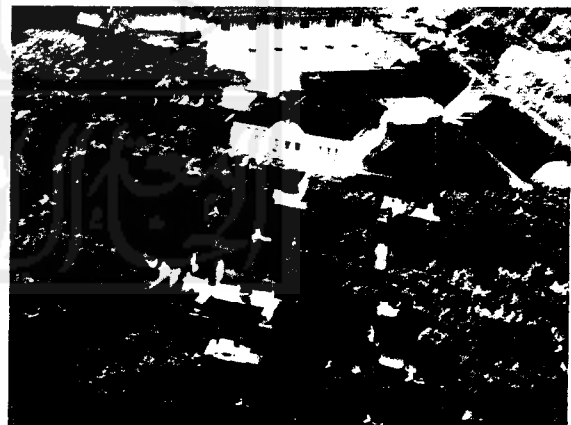


Gambar II-20c

Gambar 20a.b.c. berada dalam satu lingkungan yang merupakan elemen potensial pembentuk citra kota, dan banyak menyimpan nilai-nilai sejarah bangsa, sejarah Arsitektur, dan perkembangan kota

Gedung Pemerintahan Daerah

Merupakan kelompok bangunan dengan atap limasan. Bentuk segitiga pada bangunan tengah, bangunan utama menjadikan ketegasan sumbu simetris dan pintu utam



Gambar II-21

Bangunan bersejarah perkembangan kota

Hasil konservasi yang bergaya Holand
Dan perwujudan kontekstual bangunan
baru dengannn bangunan baru melalui
keserasian dan kekontrasan warna
merah dan putih.



Gambar II-22
Bangunan komersial yang berada
di sisi utara BIP



Gambar II-23
Gedung Panti Karya, merupakan bangunan
yang mengandung nilai-nilai sejarah
Arsitektur



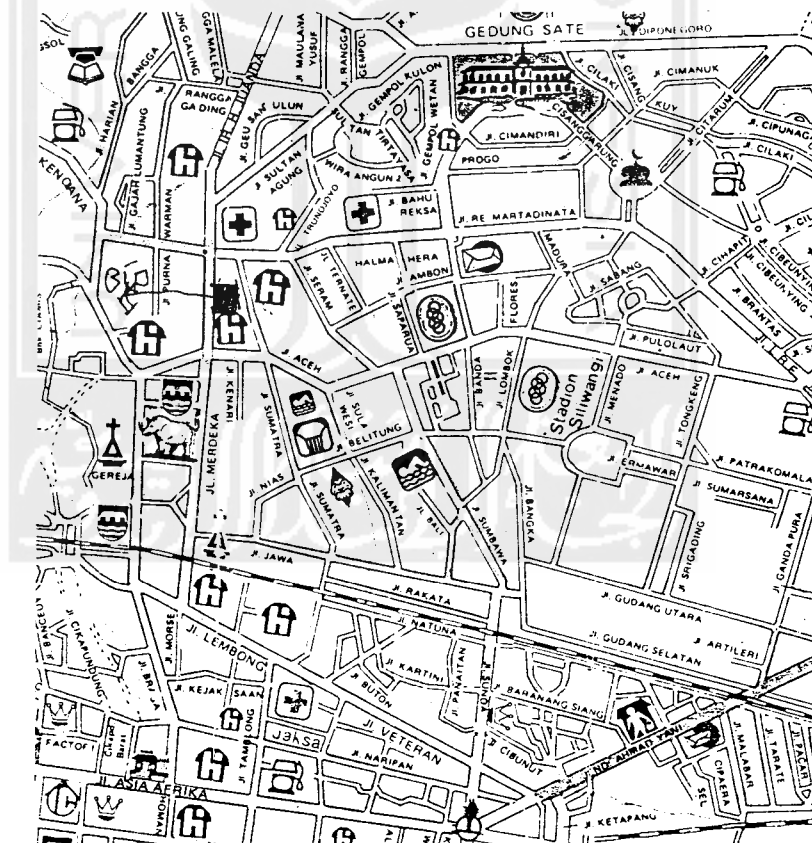
Gambar II-24
Gedung Komtabes Bandung,
berlanggam Empire Hindia

2.11. Tinjauan Bandung Indah Plaza

2.11.1. Spesifikasi Bangunan

Gedung B.I.P. berada di wilayah Cibeunying Kecamatan Merdeka tepatnya di Jl. Merdeka. B.I.P berfungsi sebagai fasilitas pelayanan perbelanjaan di wilayah kota Bandung. Bangunan ini berdiri diatas lahan seluas 20.275m², luas bangunan ini 12.164m², yang terdiri dari 5 lantai dan 3 basement. Adapun perincian fungsi lantai sebagai berikut:

- Basement 1 (low Groun) : merupakan unit parkir 1 dan kantor
- Basemen t 2 dan 3 : merupakan unit parkir 2 dan 3
- Lantai 1 (groun), 2 dan 3 : merupakan pertokoan yang meliputi outlet-outlet/ toko, Departemen store dan Restoran atau Kafetaria
- Lantai 4 : merupakan sarana hiburan yang meliputi 7 cinepleks dan area permainan.
- Lokasi Bangunan :



Gambar II-25
Lokasi Bangunan

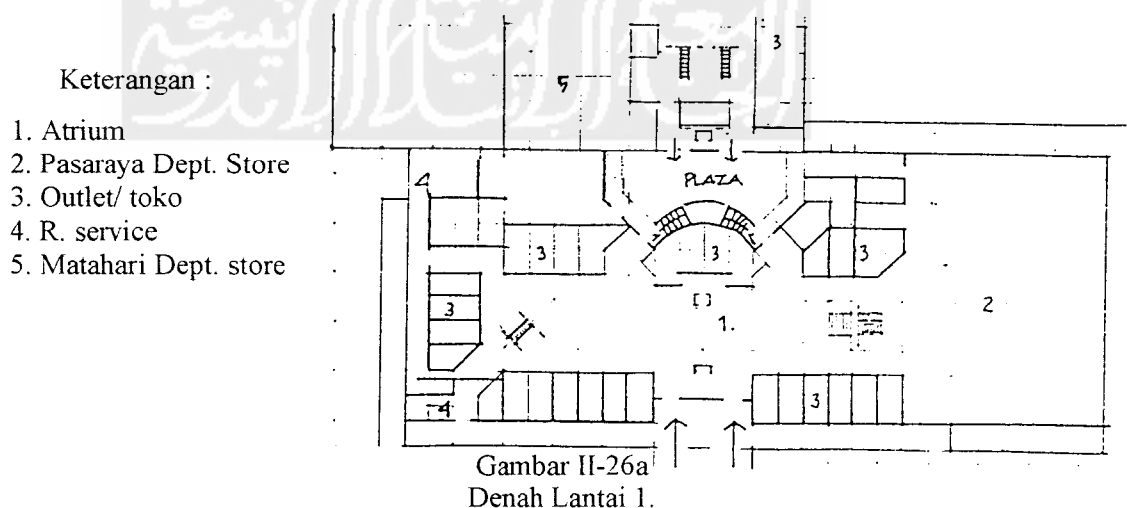
2.11.2. Pola Peruangan Dan Sistem Sirkulasi

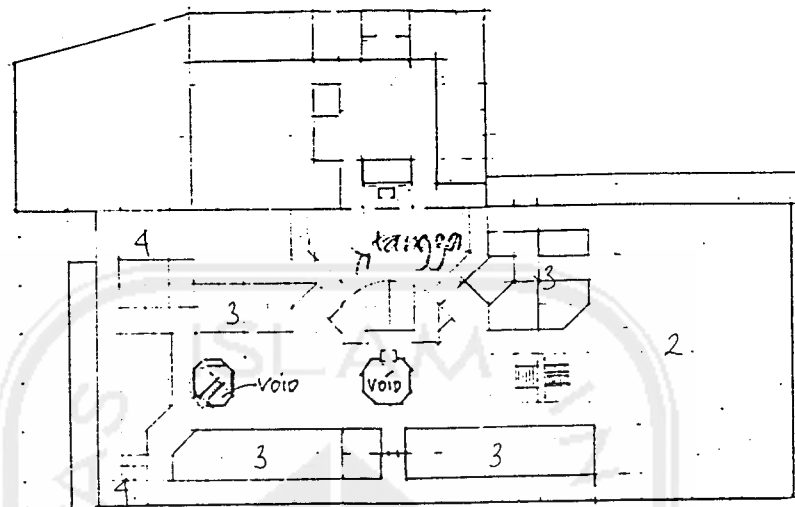
a. Pola Peruangan

Fungsi kegiatan perdagangan atau kegiatan jual beli dan restoran berada pada lantai 1 sampai dengan lantai 4, sedangkan kegiatan rekreasi (arena permainan dan sinepleks) berada berada pada lantai 4. Dan *uper floor* merupakan *receiving and marking room* (penampungan barang sebelum di distribusikan ke unit penjualan).

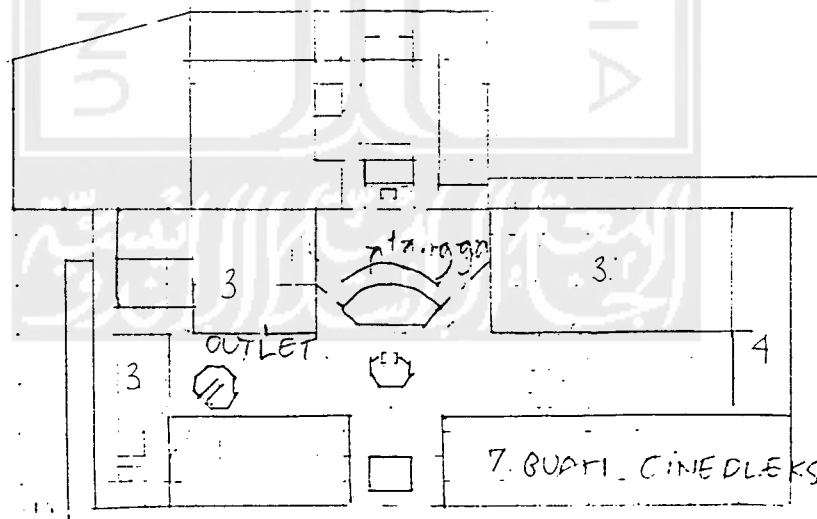
Jumlah unit outlet/toko seluruhnya ada 110 dan satu departement store. Pola peruangan pertokoan merupakan bentuk linier dengan koridor tunggal dan perletakan anchor tenant/ magnet (Yogya Pasaraya) berada diujung kanan bangunan sedangkan atrium berada ditengah-tengah bangunan dekat pintu masuk. Bentuk dasar dari peruangan antar lantai termasuk bentuk tipikal yaitu lantai bawah sampai atas mempunyai kesamaan pola tuang terkecuali lantai empat. Hubungan antar lantai dihubungkan dengan elevator, eskalator, dan tangga yang berada di sisi plaza.

Konsentasi kepadatan pengunjung berada pada seluruh lantai bawah (secara horizontal) dan disekitar eskalator dekat departement store / magnet (secara vertikal). Pada sisi lain, diujung kiri bangunan terdapat beberapa toko atau outlet yang masih kosong atau sepi dari pengunjung baik lantai bawah maupun lantai atas. Dibawah ini gambar sketsa pola peruangan lantai satu sampai empat ;





Gambar II-26b
Denah Lantai 2 dan 3



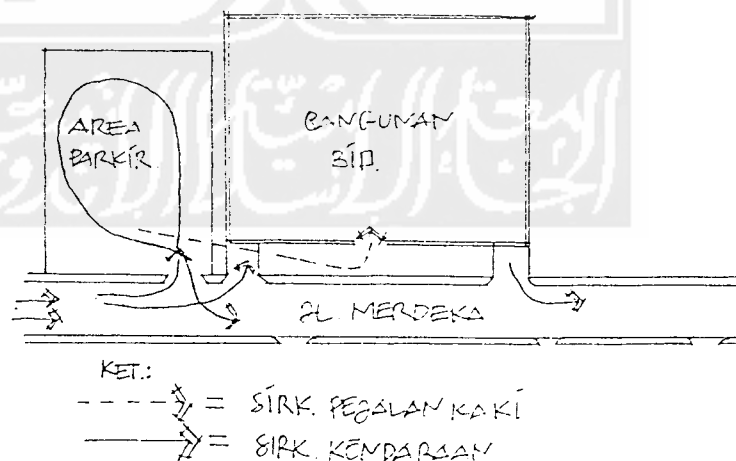
Gambar II-26c
Denah lantai 4

b. Sistem Sirkulasi

Pada BIP terdapat tiga subsistem sirkulasi, yaitu subsistem sirkulasi manusia, subsistem barang, dan subsistem kendaraan. Subsistem sirkulasi bangunan merupakan jalur-jalurateau pedestrian di depan bangunan, yang mana tempat ini memiliki tingkat kepadatan yang cukup besar. Secara dimensi kondisi pergerakan sudah tidak nyaman yang salah satu faktor penyebabnya adalah keberadaan pedagang –pedagang kaki lima ditempat tersebut.

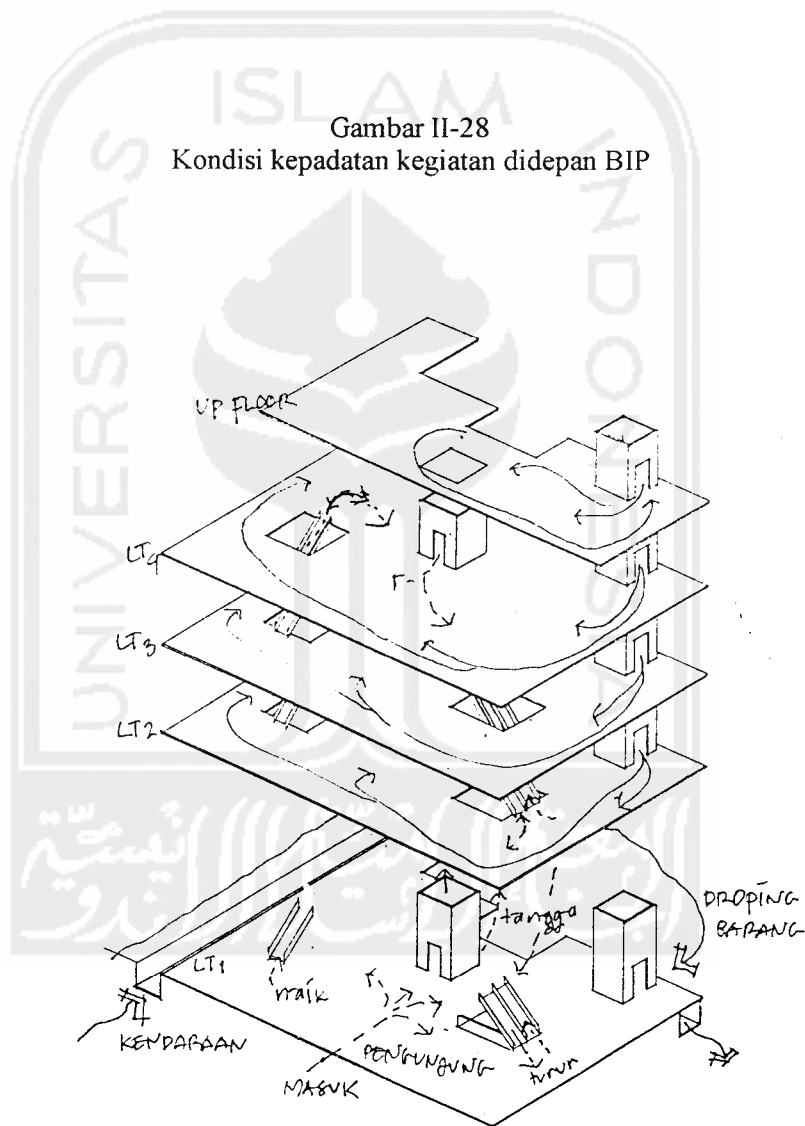
Disebelah utara bangunan terdapat pintu keluar –masuk area parkir, di sampingnya terdapat jalur kendaraan menuju basement. Pada saat kondisi lalu lintas macet / padat, kendaraan yang keluar-masuk area parkir atau bangunan akan menambah kondisi lalu lintas menjadi semakin sulit (terjadi antrian kendaraan untuk keluar-masuk), dan hal ini juga menambah ke-tidaknyamanan bagi pejalan kaki.

Subsistem sirkulasi didalam bangunan meliputi sirkulasi barang dan sirkulasi pengunjung. Jalur-jalur sirkulasi pengunjung merupakan koridor yang ada di depan pertokoan. Untuk pergerakan vertikal, baik barang maupun pengunjung menggunakan tangga, elevator, dan eskalator. Sirkulasi barang terdapat di bagian belakang bangunan yang terpisah dengan sirkulasi pengunjung atau pengguna.



Gambar II-27
Pola sirkulasi diluar bangunan

Gambar II-28
Kondisi kepadatan kegiatan didepan BIP



Gambar II-29
Pola sirkulasi di dalam bangunan

2.11.3. Tinjauan Lingkungan Sekitar BIP

Di sebelah selatan BIP terdapat dua taman yang menjadi elemen pembentuk kota, sehingga secara urban mempunyai arti yang sangat penting. Taman yang pertama adalah Taman Merdeka (Pieter Sythof Park), dan didalam terdapat Balai Kota yang merupakan monumen. Taman ini dikelilingi bangunan-bangunan bersejarah yang menjadi ciri khas kota. Sederetan bangunan-bangunan tersebut adalah Gedung BI, Gereja Protestan, Gereja Santo Petrus, Gedung Polwil Tabes, Gedung Santa Angela, dll.

Taman yang kedua yaitu Taman lalu-lintas, Taman ini bagian dari kawasan industri pada masa pendudukan Belanda. Seperti Taman Merdeka, Tamaan ini juga dibingkai oleh bangunan-bangunan penting yang sekarang ini menjadi kawasan militer dan pendidikan. Diantara bangunan-bangunan itu antara lain yaitu Gedung KODAM IV Siliwangi, Gedung Pendidikan Komandan, Gedung Balai Prajurit, Gedung SMU 3 dan 5, dan deretan rumah-rumah ber-arsitektur kolonial.

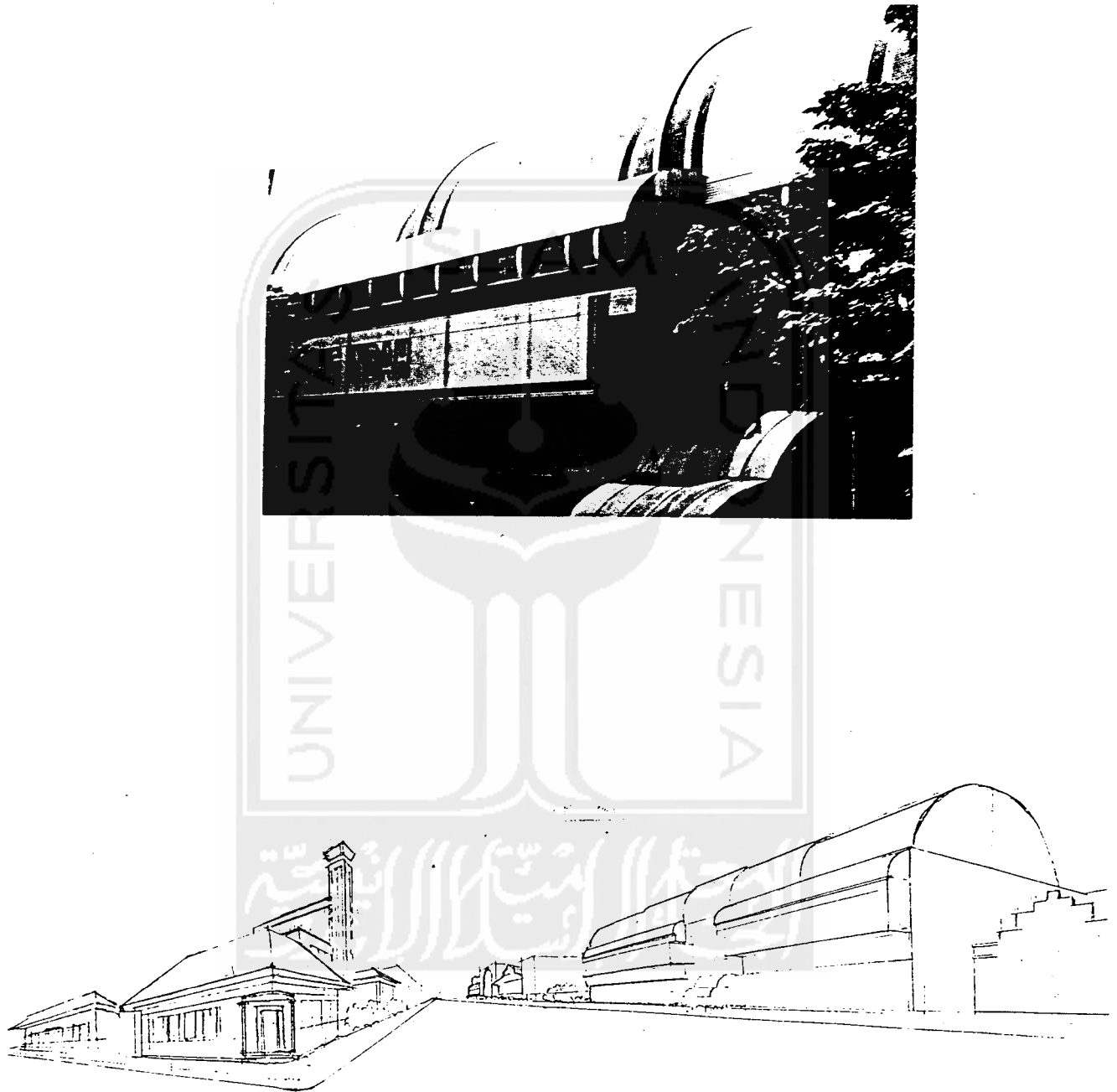
Dengan Kondisi lalu-lintas yang ada (traffic management), saat memasuki kawasan-kawasan tersebut selalu melewati dan melihat suatu kontinuitas visual yang harmonis dan merupakan deretan mata rantai sejarah.

2.11.4. Tinjauan Bentuk Bangunan BIP

Bangunan BIP berada dalam suatu blok kota yang kontras terhadap lingkungan sekitar dan secara dimensi ataupun bentuk mendominasi dan merupakan inti dari bloknya sendiri.

Bentuk bangunan mencerminkan bentuk yang berdiri sendiri, sehingga menciptakan suasana baru yang kontras dengan suasana lingkungan sekitarnya yang bersuasana formal. Bentuk bangunan menunjukkan kesederhanaan, praktis, dan fungsional, hal ini tampak dari bentuk dan penampilan bangunan yang seakan-akan dibungkus dengan bahan-bahan material modern, seperti penggunaan material pada bagian atap (sky light), permukaan dinding, lantai, dan pada bukaan-bukaan yang secara komposisi dan dimensi berdasarkan standart pabrikasi modern. Dengan demikian secara

tipologi baik gaya maupun teknologi tidak ada kesamaan atau keharmonisan dengan bangunan-bangunan kolonial disekitarnya.



Gambar II-30
Bentuk dan penampilan BIP