

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pemahaman Judul

2.1.1 Pengertian Judul

Penjelasan judul Perencanaan Dan Perancangan Pusat Perbelanjaan Di Kota Larantuka, maka diuraikan sebagai berikut:

- I. Perencanaan
 - a) Rencana: rancangan, rangka, sesuatu yang akan dikerjakan (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi 2, 1995, hal. 832*).
 - b) Merencanakan: mengkonsep, menyusun konsep (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi 2, 1995, hal. 1260*).
 - c) Perencanaan: suatu proses, perbuatan atau cara merencanakan (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1998*).
- II. Perancangan
 - a) Rancang: desain bangunan (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi 2, 1995, hal. 815*).
 - b) Perancangan: proses, cara, perbuatan merancang (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi 2, 1995, hal. 815*).
- III. Pusat: di tengah, pokok pangkal, tempat yang letaknya di tengah-tengah. (*Kamus Umum Bahasa Indonesia. W. J. S. Poerwadarmainta, 1985 ; hal.781*).
- IV. Perbelanjaan: suatu kegiatan pertukaran dan distribusi barang/ jasa yang bercirikan komersial (*Panduan Perancangan Bangunan Komersial, Endy Marlina, 2008*).
- V. Di: penunjuk arah, (*Kamus Umum Bahasa Indonesia, W. J. S. Poerwadarmainta*).
- VI. Kota: daerah permukiman yang terdiri atas bangunan rumah yang merupakan kesatuan tempat tinggal dari berbagai lapisan masyarakat (*KBBI, 2014*).

VII. Larantuka: nama ibukota Kabupaten Flores Timur (FLOTIM) dan tergabung di dalam Propinsi Nusa Tenggara Timur yang berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2.1.2 Interpretasi Judul

Dari uraian definisi di atas dapat diambil suatu kesimpulan pengertian yaitu "bagaimana merencanakan dan merancang sebuah pusat perbelanjaan di Kota Larantuka" dimana konsep dan rancangan yang di buat dapat menciptakan suasana yang nyaman dengan perencanaan tata ruang luar, ruang dalam bangunan serta fasilitas penunjang lainnya sehingga bermanfaat bagi para pengunjung.

2.2 Pemahaman Tentang Obyek Perencanaan dan Perancangan

2.2.1 Pengertian Pusat Perbelanjaan

Pusat Perbelanjaan adalah:

- a. Bagian dari kegiatan dagang dalam suatu kota.
- b. Berupa usaha sewa/ beli ruang komersial berupa sekelompok pertokoan yang dibangun dan dikelola oleh investor.
- c. Penjualan yang memperjualbelikan barang dalam skala kecil, sedang dan besar, berupa barang-barang kebutuhan sehari-hari.
- d. Fasilitas pelayanan berbagai jenis barang yang direncanakan secara terpadu, yakni dengan digunakannya pengelolaan modern seperti: manajemen, teknologi, serta promosi yang agresif, disamping tersedianya sarana berbelanja yang mewah, bersih, nyaman dan teratur.
- e. Sebagai suatu kelompok perbelanjaan (pertokoan) terencana yang dikelola oleh suatu manajemen pusat, yang menyewakan unit-unit kepada pedagang dan mengenai hal-hal tertentu pengawasannya dilakukan oleh manajer yang sepenuhnya bertanggungjawab kepada pusat perbelanjaan tersebut. (*Nadine Bednington, 1982*).

2.2.2 Tujuan Perencanaan Pusat Perbelanjaan

- a. Sebagai pusat perbelanjaan baru yang menyediakan fasilitas kebutuhan masyarakat dan hiburan di Kota Larantuka.

- b. Menciptakan pusat perbelanjaan dengan pengolahan ruang dalam dan ruang luar yang optimal serta menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan.

2.2.3 Arsitektur Modern

- I. Karakteristik arsitektur modern pada umumnya adalah:
 - a. Menolak gaya lama.
 - b. Menolak bordiran atau ukiran dalam bangunan.
 - c. Menyederhanakan bangunan sehingga format detail menjadi tidak perlu.
 - d. Mengadopsi prinsip bahwa bahan dan fungsi sangatlah menentukan hasil bangunan.
 - e. Memandang bangunan sebagai mesin.
- II. Beberapa pendapat tentang arsitektur modern:
 - a. *Form follows function*, yang dicetuskan oleh Pemahat Horatio Greenough (Louis Sullivan).
 - b. *Less is more*, yang diumumkan oleh Arsitek Mies Van Der Rohe.
 - c. *Less is more only when more is too much*, yang dikatakan oleh Frank Lloyd Wright.
 - d. *Less is a bore*, yang dicetuskan oleh Robert Venturi, pelopor arsitektur postmodern.
- III. Bentuk dan ruang dalam arsitektur modern

Perkembangan arsitektur modern meliputi perkembangan pemikiran mengenai konsep bentuk, ruang, fungsi, dan konstruksi. Penekanan disini lebih pada pembahasan bentuk dan ruang. Ciri pokok dari bentuk adalah "ada dan nyata atau terlihat atau teraba", sedangkan ruang memiliki ciri khas "ada dan tak terlihat atau tidak nyata". Ditinjau dari segi bentuk, bangunan arsitektur modern memungkinkan untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang tidak biasa karena perkembangan teknologi struktur dan konstruksi serta perkembangan teknologi bahan. Sedangkan dilihat dari segi ruang bangunan arsitektur modern bersifat lebih mengalir berdasarkan proses sirkulasi dan berkegiatan (*step to step*).

Dari segi konstruksi, perkembangan arsitektur modern ditandai oleh penggunaan konstruksi beton bertulang, baja dan bahan-bahan bangunan yang ringan. Dilihat dari segi fungsi, bentuk bangunan arsitektur modern menggunakan modul manusia (*Le Corbusier*), karena bangunan ditekankan pada fungsinya. Berdasarkan slogan Le Corbusier "rumah sebagai mesin untuk tempat tinggal", yang menginginkan dua hal. Yang pertama adalah sebuah rumah yang menyerupai mesin yang murah, standard, mudah digunakan dan mudah dalam perawatan. Tapi ia juga mengartikan sebuah rumah yang didesain dengan kejujuran. Oleh karena itu slogan tersebut menjadi terkenal pada masa perkembangan arsitektur modern dan menjadi konsep dasar suatu rancangan bangunan yang modern.

1. Bentuk

Bentuk dalam arsitektur modern tidak ditentukan dan dibentuk dari fungsi maupun bahan bangunan yang dipakai. Dalam arsitektur modern bentuk, fungsi dan konstruksi harus tampak satu kesatuan dan muncul menjadi bentuk yang khusus dan spesifik antara gabungan ketiganya. Solusi unik umumnya karena teknik-teknik konstruksi modern menjadikan semua bentuk mungkin untuk dibangun. Bentuk yang diinginkan adalah bentuk-bentuk sederhana, karena semua gaya lama amat kompleks dan dipenuhi oleh ornamen. Bentuk dasar pada arsitektur modern adalah bentuk-bentuk geometri yang ditampilkan apa adanya.

Arsitektur modern pada dasarnya masih melakukan pengulangan bentuk-bentuk rasional pada awal abad 20, dimana fungsi masih menjadi inspirasi utama, dan pada masa kini bebas dalam mengembangkannya. Selanjutnya mereka memanfaatkan material dan teknik konstruksi yang baru, muncul pemikiran baru tentang struktur yang tergantung pada tempat dimana bangunan itu dibangun.

2. Ruang

Satu hal yang tak dapat disangkal tentang arsitektur modern adalah kesadaran dalam mendesain ruang. Dalam sejarah, ruang telah ada hanya didalam struktur (diluar hanyalah alam, ketidakaturan dan tidak dapat diukur). Konsep ruang pada arsitektur modern yaitu ruang tidak terbatas meluas kesegala arah, ruang terukur/ terbatas/ terlihat bayangan strukturnya (segi empat). Arsitektur modern dipahami dalam tiga dimensi. Ruang yang di dalam merupakan eksperimen ruang tak terbatas dengan partisi yang dapat ditelusuri melalui ruang-ruang yang dilalui. Pola perletakan ruang lebih mengalir dan berurutan berdasarkan proses kegiatan.

Pada perkembangannya arsitektur modern memiliki bentuk dan struktur yang tetap. Bagian fisik dari arsitektur modern sebagai pemecahan yang radikal dari sebuah masalah yang fungsional, yang tidak dapat hilang sebagai bagian dari estetika yang merupakan manipulasi dari ruang yang tidak terbatas dan tidak terukur.

Berikut beberapa contoh tentang konsep bentuk dan ruang dalam arsitektur modern:



Gambar 2.1 Villa Savoye, Le Corbusier

Sumber: (Guide to Modern Architecture, Rayner Banham)

- 1) Ruang yang tercipta haruslah seefisien mungkin, sesuai dengan kaidah industri. Karena ruang adalah mesin untuk ditinggal/

ditempati. Keindahan diperoleh dari kemurnian (*purism*), dimana bentuk-bentuk yang digunakan adalah bentuk yang halus dan sederhana.

- 2) Bentuk bangunan menggunakan modul manusia, karena bangunan ditekankan pada fungsinya.
- 3) Bentuk bersifat kubisme dan futuristik.



Gambar 2.2 Farnsworth House, Fox River, Illinois, 1950
Sumber: (Guide To Modern Architecture, Rayner Banham)

Ruang haruslah sederhana dan apa adanya, karena dari situlah estetika berasal. Fleksibel adalah nilai tambah tersendiri bagi sebuah ruang yang dapat memberi kesan dinamis dan adaptif. Secara struktural ruang harus terpisah antara kolom dan dindingnya (*skins & bones*). Bentuk bersifat kubisme dan futuristik.



Gambar 2.3 Fagus Factory, Alfeld-an-der-Line, Walter Gropius
Sumber: (Guide To Modern Architecture, Rayner Banham)

Pembentukan ruang dimulai dari suasana, kemudian beralih pada fungsi. Keindahan ditemukan dari produk industri dan bukan dari alam. Penciptaan bentuk bangunan, disesuaikan dengan pola perletakan dan hubungan antar ruang yang urut berdasarkan urutan proses kegiatan penghuninya



Gambar 2.4 Falling Water, Frank Lloyd Wright
Sumber: (Guide To Modern Architecture, Rayner Banham)

- 1) Ruang terbentuk karena interaksinya dengan lingkungan alam. Bagaimana lingkungan bisa merespon faktor-faktor alam, atau mengambil filosofi kesederhanaan dan kesempurnaan dari alam.
- 2) Bentuk suatu bangunan sangat bersifat kontekstual dengan merespon kondisi alam, korelasi alam, topografi dengan arsitektur terwujud pada bentuk bangunan yang mengadopsi bentuk lokasi tapak dari bangunan.

2.2.4 Konsep Arsitektur Modern

Arsitektur modern mempunyai pandangan bahwa arsitektur adalah olah pikir dan bukan olah rasa (tahun 1750) dan permainan ruang dan bukan bentuk. Sejalan dengan kemajuan teknologi yang pesat ikut mempengaruhi arsitektur. Munculnya teknologi bahan bangunan yang mendukung arsitektur modern. Misalnya kaca yang dapat digunakan untuk mengekspresikan *space* atau ruang. Karena ciri-cirinya yang ada tapi tak terlihat. Selain itu untuk mewujudkan kecepatan dalam membangun maka dilakukan dengan produksi massal bahan bangunan sehingga mengakibatkan arsitektur modern dapat

menembus batas budaya dan geografis, dan arsitektur menjadi suatu gaya internasional serta bangunan-bangunan di dunia menjadi seragam. Ornamen-ornamen dalam bangunan dianggap suatu kejahatan dan klasisme yang pernah dipakai oleh kaum fasis dan nazi menjadi simbol yang negatif dan perlu diolah.

2.2.5 Prinsip-Prinsip Arsitektur Modern

Prinsip arsitektur modern terbagi atas 7 yaitu:

1. Keseimbangan/ *balance*
2. Irama
3. Tekanan/ *point of interest*
4. Skala
5. Proporsi
6. Urut-urutan
7. Kesatuan/ *unity*

1. Keseimbangan/ *balance*

Keseimbangan adalah suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian *visuil* dari dua bagian pada dua sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama.

2. Irama

Irama adalah elemen desain yang dapat menggugah emosi atau perasaan yang terdalam. Didalam seni visuil irama merupakan suatu obyek yang ditandai dengan sistim pengulangan secara teratur. Cara yang paling meyakinkan untuk mendapatkan irama adalah dengan memberi pola pada keadaan-keadaan tertentu. Pola yang dapat dikenal dan diingat dengan mudah. Contohnya kumpulan titik-titik sembarangan akan sukar untuk diingat letaknya, apabila kumpulan titik-titik tersebut dikelompokkan sedemikian dengan cara pengulangan bentuk yang mudah dikenal, kumpulan tadi satu sama lainnya menjadi berkaitan dan memiliki pola.

3. Tekanan/ *point of interest*

Tekanan adalah *vocal point* atau pusat perhatian dalam sebuah komposisi/bangunan, yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Ini sangat dominan, bagian-bagian atau kelompok lain dari komposisi atau yang berkaitan.

4. Skala

Skala adalah suatu sistem pengukuran (alat pengukur) yang menyenangkan, dapat dalam satuan cm, inchi atau apa saja dari unit-unit yang akan diukur. Dalam yang dimaksud dengan skala adalah hubungan harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya dengan manusia. Skala-skala itu ada beberapa jenis yaitu: skala intim, skala manusiawi, skala monumental/ megah, skala kejutan.

5. Proporsi

Menurut Vitruvius proporsi berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan. Proporsi merupakan hasil perhitungan bersifat rasional dan terjadi bila dua buah perbandingan adalah sama. Proporsi dalam arsitektur adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan.

6. Urut-urutan

Menurut H.K Ishar (1992: 110-121), urut-urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi. Urut-urutan yang baik peralihan atau perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak terduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan penerapan prinsip urut-urutan seperti dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ketempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks.

7. Kesatuan/ *unity*

Kesatuan adalah keterpaduan yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini

seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, dan tidak kurang. Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan atau untuk mendukung tema.

2.3 Tinjauan Umum Pusat Perbelanjaan

2.3.1 Sejarah

Konsep mengenai pusat perbelanjaan sebenarnya ada sejak Zaman Yunani Kuno, dimana Agora merupakan tempat masyarakat beraktifitas dalam perdagangan. Pada Zaman Kebesaran Romawi, para Arsitek Trojan membangun pusat perbelanjaan tipikal yang kemudian oleh Amerika dan Eropa mengembangkan fasilitas/ sarana pusat perbelanjaan dalam berbagai tipe.

2.3.2 Definisi Pusat Perbelanjaan

Istilah pusat perbelanjaan memiliki beberapa pengertian, di antaranya adalah:

- a) Bentuk usaha perdagangan individual yang dilakukan secara bersama melalui penyatuan modal dengan tujuan efektifitas komersial (*Beddington, Design for Shopping Centre*).
- b) Suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang/ jasa yang bercirikan komersial, melibatkan perencanaan dan perancangan yang matang karena bertujuan memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya (*Gruen, Centers for Urban Environment: Survival of the Cities*).
- c) Kompleks perbelanjaan terencana, dengan pengelolaan yang bersifat terpusat, dengan sistem menyewakan unit-unit kepada pedagang individu, sedangkan pengawasannya dilakukan oleh pengelola yang bertanggungjawab secara menyeluruh (*Beddington, Design for Shopping Centre*).

- d) Sekelompok kesatuan pusat perdagangan yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi, berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko, dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total toko-toko (*Urban Land Institute, Shopping Centre Development Handbook*).
- e) Suatu wadah tempat masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat. Selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul atau berekreasi (*Beddington, Design for ShoppingCentre*).
- f) Kumpulan dari toko yang biasanya dilengkapi dengan restoran dan bisnis usaha lain yang dibangun dengan dikelilingi sebuah area parkir umum (*Microsoft Encarta Dictionary, 2006*).
- g) Seperangkat bangunan yang terdiri dari beraneka ragam retail yang dihubungkan oleh jalan untuk pedestrian yang bertujuan agar para pengunjung dapat dengan nyaman bergerak dari unit ke unit dan melihat-lihat apa yang ada di sekitarnya (*Wikipedia.org*).

Dari berbagai pengertian di atas, terdapat beberapa kata kunci terkait dengan pusat perbelanjaan, yaitu:

1. Adanya kegiatan jual beli atau pertukaran barang dan jasa.
2. Dapat berfungsi sebagai tempat berkumpul dan berekreasi.
3. Bertujuan untuk memperoleh keuntungan.
4. Pengelolaan bersifat terpusat.

Dari hal-hal di atas dapat disimpulkan bahwa pusat perbelanjaan merupakan gabungan dari toko-toko yang melakukan kegiatan jual beli atau pertukaran barang yang diwadahi dalam suatu kompleks dimana pengelolaannya dilakukan secara terpusat dan bertujuan untuk memperoleh keuntungan.