

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan masyarakat kota-kota besar di Indonesia yang modern, *Mall* telah menjadi simbol urban. Sarana untuk *planned purchase* atau pembelian sesuatu yang sudah direncanakan di rumah menjadi fungsi *Mall* yang paling minimal. Pusat perbelanjaan *Mall* juga sebagai wadah kebutuhan berbelanja praktis, yaitu konsep *shopping* dan *entertainment* (berbelanja dan hiburan) sekaligus di satu tempat.

Dewasa ini, kegiatan perekonomian menjadi kebutuhan utama bagi perkembangan dan pertumbuhan suatu kota, dimana hal ini dapat menimbulkan dampak persaingan pemanfaatan tata ruang lebih pada hal yang bersifat ekonomi. Perubahan peruntukan lahan menjadi sebuah areal perdagangan adalah sesuatu yang biasa. Kehidupan masyarakat tidak lepas dari sebuah tuntutan untuk memenuhi kebutuhan fisik (makan, pakaian, kebutuhan rumah tangga) dan (rekreasi).

Pusat perbelanjaan menjadi salah satu tempat yang menarik untuk dikunjungi khususnya di perkotaan dan telah menjadi tren atau gaya hidup kaum urban. Mengunjungi pusat perbelanjaan saat ini tidak hanya sekedar membeli barang-barang kebutuhan sehari-hari, melainkan telah berubah lebih luas lagi sebagai media untuk berkumpul (*meeting point*), hiburan dan rekreasi, atau sekedar cuci mata. Pergeseran gaya hidup perkotaan ini telah membuat pusat perbelanjaan tumbuh pesat di kota-kota besar dan pusat-pusat pertumbuhan baru, dan tidak menutup kemungkinan di daerah.

Perkembangan pusat perbelanjaan berlanjut dengan mengusung tema *entertainment mall* dengan menambahkan unsur rekreasi yang ada di dalam pusat perbelanjaan. Area bermain menjadi pilihan untuk menciptakan *entertainment mall* dan memperluas segmen pengunjung ke arah *family mall*. Variasi jenis toko mulai banyak untuk mengakomodir kebutuhan para pengunjung tersebut. Konsep ini kemudian berkembang lagi dengan banyaknya

pengembang yang lebih memilih, untuk memperbanyak cafe atau tempat makan (*foodcourt*) di dalam pusat perbelanjaan. Kebutuhan ini muncul di tengah banyaknya permintaan *meeting point* yang dilakukan pusat perbelanjaan. Konsep kemudian menjadi trendsetter pembangunan pusat perbelanjaan sampai saat ini dengan menyediakan tempat makan minum di sebagian besar area pusat perbelanjaan.

Di masa mendatang diperkirakan tren pusat perbelanjaan akan semakin berkembang, tidak hanya penyewa makan minum yang semakin banyak, namun penyedia ruang publik yang memadai akan menjadi kebutuhan pengunjung untuk dapat berinteraksi lebih leluasa.

Pada perkembangan jaman sekarang dan perubahan hidup gaya masyarakat kota, pemakaian konsep *Mall* mulai banyak di adaptasi oleh bangunan – bangunan komersial lainnya, salah satunya ialah pusat perbelanjaan, hal tersebut dapat terjadi disebabkan faktor iklim yang terjadi di Indonesia curah hujan yang tinggi dan panas sulit membuat masyarakat bekerja di luar ruangan sehingga ruang terbuka publik yang terdapat di Indonesia jarang di kunjungi masyarakat. Kecendrungan seperti ini disertai perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memunculkan ide untuk memasukan kegiatan luar kedalam bangunan seperti kegiatan yang terjadi di *Mall*. Hal ini menyebabkan kegiatan *Mall* yang dulunya ruang terbuka menjadi di dalam suatu bangunan karena faktor kenyamanan masyarakat. (Saraswati,2010)

Motaain adalah sebuah Kecamatan yang berada di kota Atambua Kabupaten Belu NTT, Indonesia. Kecamatan ini terletak di ujung timur yang berbatasan langsung dengan negara Timor Leste. Sebagai salah satu Kecamatan yang berbatasan langsung dengan Timor Leste dan memiliki kunjungan wisatawan mancanegara maka perlu adanya perencanaan dan perancangan Pusat Perbelanjaan di Motaain karna memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi kota perdagangan dimana kota ini menjadi salah satu target masyarakat dari Timor Leste. Disamping letak yang sangat strategis untuk dicapai. Motaain merupakan kota perbatasan yang cukup berpotensi, sehingga memungkinkan banyaknya pengunjung domestik maupun luar negeri yang datang.

Potensi-potensi ini menjadi hal yang sangat mendukung apabila Motaain mempunyai tambahan sebuah pusat perbelanjaan. Pusat perbelanjaan dapat digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakat baik antara sesama konsumen (individu masyarakat) maupun antara produsen dengan konsumen. Dimana antar individu dapat saling berkomunikasi sambil menikmati fasilitas belanja yang tersedia

Untuk mewujudkan itu salah satu pendekatan yang di ambil dalam perencanaan ini adalah arsitektur Kontemporer. Gaya kontemporer adalah istilah yang bebas dipakai untuk sejumlah gaya yang berkembang antara tahun 1940 – 1980an. Gaya kontemporer juga sering diterjemahkan sebagai istilah arsitektur modern (*Illustrated Dictionary of Architecture, Ernest Burden*). Walaupun istilah kontemporer sama artinya dengan modern atau sesuatu yang up to date, tapi dalam desain kerap dibedakan. Istilah ini digunakan untuk menandai desain yang lebih maju, fleksibel, variatif, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, maupun teknologi yang dipakai. Desain – desain arsitektur cabang dari modern yang lebih kompleks dan inovatif biasa juga disebut desain yang kontemporer, misalnya dekonstruksi, post moder, atau modern high tech. Arsitektur kontemporer menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, atraktif, dan sangat kompleks. Permainan bentuk dan warna menjadi modal menciptakan daya tarik bangunan.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah tahap permulaan dari penguasaan masalah di mana objek dalam suatu jalinan tertentu bisa kita kenali sebagai suatu masalah. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas, maka ditemukan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya pusat perbelanjaan di Motaain yang dapat mewadahi segala aktivitas jual beli masyarakat Motaain dan Masyarakat Timor Leste yang berkunjung ke Indonesia sedangkan

potensi Motaian sangat berpeluang. untuk perdagangan antar Negara, sehingga perlu adanya perencanaan pusat perbelanjaan.

2. Menghadirkan bangunan Pusat perbelanjaan yang menerapkan prinsip arsitektur Kontemporer dengan Mengolah tampilan spesifik komersial bangunan yang menampilkan diri sebagai ‘Magnet’ pusat kawasan perdagangan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang di hadapi adalah “Bagaimana merencanakan dan membangun sebuah pusat perbelanjaan yang dapat menampung berbagai aktifitas sesuai dengan tuntutan kebutuhan, kenyamanan, utilitas, pola penataan dan tampilan bangunan yang mengacu pada fungsi, aspek, bentuk, serta prinsip arsitektur Kontemporer.

### **1.4 Tujuan Dan Sasaran**

#### **1.4.1 Tujuan**

Mewujudkan konsep perencanaan Pusat Perbelanjaan di Motaain yang memenuhi kaidah kaidah arsitektur dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer yang memenuhi sirkulasi dan organisasi ruang.

#### **1.4.2 Sasaran**

- Tercapainya konsep rancangan pada bangunan pusat perbelanjaan sesuai bentuk gubahan masa dan tampilan fisik bangunan dengan konsep arsitektur Kontemporer
- Terciptanya sarana utilitas yang baik pada bangunan dan tapak.
- Terwujudnya struktur dan konstruksi yang sesuai dengan pendekatan arsitektur Kontemporer
- Terciptanya konsep kelompok ruang kegiatan, besaran ruangan yang memberikan kemudahan bagi konsumen untuk memenuhi segala kebutuhan dan berbelanja.

## **1.5 Metodologi**

Untuk memecahkan suatu masalah digunakan cara atau metode tertentu yang sesuai dengan pokok masalah yang akan dibahas. Metode tersebut dipilih agar penelitian dapat menghasilkan data-data positif dan dipercaya kebenarannya. Metode yang di gunakandalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan Grounded theory:

### **1.5.1 Perumusan Masalah**

Substansi perumusan masalah dalam metode grounded theory bersifat umum yaitu masih dalam bentuk pertanyaan yang memberikan kebebasan dalam menggali berbagai fenomena secara luas maupun secara spesifik.

### **1.5.2 Pengumpulan Data**

Dalam grounded theory pengambilan data dilakukan dengan menggunakan wawancara yang pertanyaannya tidak terstruktur yaitu melalui interview yang dikenal dengan istilah unstructured interview.

Teknik Pengumpulan Data:

#### **1. Data Primer**

Data Primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya berupa studi lapangan secara langsung melakukan survey ke lapangan, wawancara secara langsung kepada seorang informan, autoritas, atau seorang ahli, dan Melakukan pengambilan foto yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran data–data dan menjadikan sebuah dokumentasi.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang didapat tidak secara langsung pada saat di lokasi (data penunjang) yang didapat dari instansi-instansi terkait, perseorangan dan literatur lainnya.

➤ **Analisis Data**

Tahap pengumpulan dan analisis data pada riset kualitatif dengan menggunakan metode Grounded Theory merupakan proses yang saling berhubungan dan harus dilakukan secara bergantian. Tahap analisis data dalam metode Grounded Theory ini dilakukan dalam bentuk pengkodean (coding), yang merupakan proses penguraian data, pembuatan konsep dan penyusunan kembali dengan cara yang baru.

➤ **Analisa Pendekatan**

Analisa ini meliputi pendekatan arsitektur yang diambil yaitu Arsitektur Kontemporer.

➤ **Tahap Penyimpulan**

Tahap pengambilan simpulan pada riset kualitatif dengan menggunakan metode grounded theory tidak didasarkan pada generalisasi tapi lebih ke spesifikasinya

## **1.6 Lingkup dan Batasan**

Lingkup pembahasan dibatasi pada masalah-masalah yang sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur dan disiplin ilmu lain yang saling berkaitan, terutama penekanannya pada permasalahan Perencanaan Mall di Kabupaten Belu yang bertemakan Arsitektur Kontemporer.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

**BAB I.** Pendahuluan meliputi: latar belakang, Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Tujuan dan Saran Ruang Lingkup, Metodologi Penelitian, Lingkup dan Batasan Studi, dan Sistematika penulisan

**BAB II.** Tinjauan Pustaka meliputi: Pengertian Judul, Pemahaman Obyek Studi, Pemahaman Tema perancangan, Pemahaman Arsitektur Kontemporer, Pengertian Arsitektur Kontemporer dan Studi banding.

**BAB III.** Tinjauan Lokasi: Tinjauan Umum Lokasi Tinjauan Lokasi Studi

**BAB IV.** Analisis meliputi: Analisa Ruang, Analisa Site dan Tapak Analisa Bentuk Bangunan, Program Ruang, Sirkulasi Dalam Bangunan.

**BAB V.** Konsep meliputi: Konsep Dasar Tapak, Konsep perancangan Tapak Konsep Perancangan Bangunan, Konsep perancangan struktur bangunan, dan Konsep perancangan utilitas bangunan.