

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Ruang Publik

Ruang publik adalah ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Hakim, 1987). Tipologi ruang publik penekanan kepada karakter kegiatannya, lokasi dan proses pembentuknya. (Carr, 1992). Tipologi ruang publik diantaranya adalah: Jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam lingkungan hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, tepi air. (Carr, 1992).

Penulis dapat menjelaskan bahwa pengertian dari ruang publik adalah ruang yang secara terbuka atau tertutup dapat menampung aktivitas pengunjung baik secara individu maupun kelompok. Sehingga, *culinary center* adalah salah satu ruang yang termasuk dalam ruang publik.

2.2 Tinjauan Arsitektural

2.2.1 Wayfinding

Wayfinding adalah sistem yang menghubungkan berbagai macam ruang dengan memberikan panduan kepada para pengunjung melalui ruang yang sama dengan menggunakan sistem komunikasi tunggal. (Kusumasari & Harsritanto, 2019). Sistem *wayfinding* yang baik menyuguhkan penanda dan informasi yang bersifat eksplisit (tegas) serta memiliki simbol dan *landmark* yang memiliki makna secara implisit (tersirat), kedua hal tersebut secara bersamaan menyampaikan maksud secara langsung dan tepat. (Kusumasari & Harsritanto, 2019). *Wayfinding* di ruang publik biasanya bertujuan untuk membantu pengunjung dalam menjangkau ruang dan fasilitas lainnya dengan mudah.



Gambar 2.1 Kerangka Teori Wayfinding

(Sumber : Passini, 1984)

Proses *wayfinding* ini terdiri dari 3 bagian penting diantaranya ialah mengetahui informasi, pengambilan keputusan, dan tindakan aksi. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut: Seorang individu memiliki sebuah *Expected Image* (image/ citra yang diharapkan) dan *Behaviour* (tingkah laku yang direncanakan). (Passini, 1984). *Expected Image* merupakan bayangan tempat tujuan atau perjalanan itu. *Mental Map* merupakan kondisi lingkungan yang diamatinya dari lingkungan. Proses *wayfinding* dilakukan dengan mencocokkan *Expected Image* (I_{ex}) dengan *Mental Map* (I_{re}). Jika *Expected Image* (I_{ex}) dengan *Mental Map* (I_{re}) maka individu akan mencapai tujuan. Sebaliknya jika tidak, ia akan merencanakan tindakan lainnya untuk mencapai tujuan akhirnya. (Passini, 1984). Sehingga diperlukan elemen *wayfinding* pada suatu tempat dalam membantu individu atau kelompok dalam mencapai tujuan akhirnya.

2.3 Tinjauan Empiris

2.3.1 Bukit Panjang Hawker Center International Competition Entry, Materium



Gambar 2.1 Bukit Panjang Hawker Center
(Sumber : archdaily.com)

Bukit Panjang Hawker Center oleh Materium, yang diumumkan sebagai salah satu finalis dalam kompetisi internasional. Perancangan ini bertujuan untuk mewujudkan dan mempromosikan budaya makanan Singapura. Proyek ini memiliki ruang sosial dan komunal yang sederhana meskipun masyarakatnya bersifat kosmopolitan. Sifatnya yang sederhana memungkinkan orang dari semua lapisan masyarakat untuk menikmati makanan mereka dalam keadaan paling santai dan nyaman. Sehingga dengan keadaan santai dan nyaman, masyarakat dapat bersosialisasi satu sama lain.

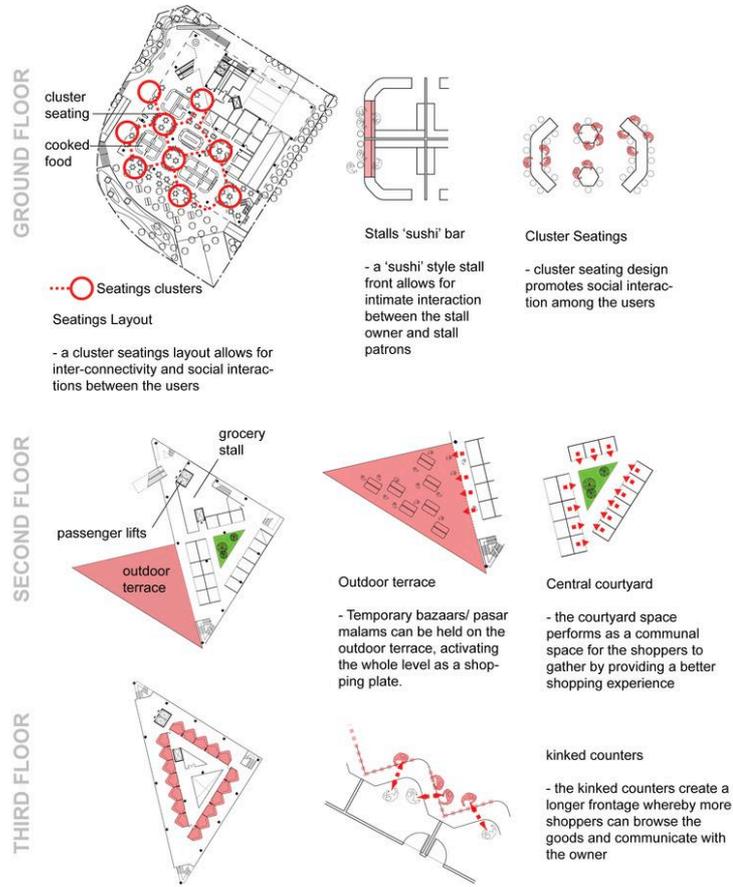


Gambar 2.2 Desain Bukit Panjang Hawker Center

(Sumber : Google maps dan dikembangkan kembali oleh Penulis Tahun 2021)

Bukit Panjang Hawker Center memiliki desain bangunan yang memberikan sebuah pengalaman ruang yang intim bagi pengunjung yang datang. Dimulai dengan desain persegi putih, desainnya menjabarkan dan menggabungkan ruang sosial yang intim dari seluruh tingkat pusat jajanan yang berbeda melalui serangkaian eksplorasi massa berupa pengurangan dan lipatan. Selain itu atraksi ini menjadi daya tarik dan keunikan pada bangunan, sehingga dapat menambah kesan untuk pengunjung yang akan datang ke bangunan tersebut. Strategi sosial ini bertujuan tidak hanya untuk mendorong hubungan antar individu tetapi juga melibatkan konteks dan komunitasnya yang lebih luas.

SOCIAL STRATEGY



Gambar 2.3 Social Strategy pada Bukit Panjang Hawker Center
 (Sumber : Google maps dan dikembangkan kembali oleh Penulis Tahun 2021)



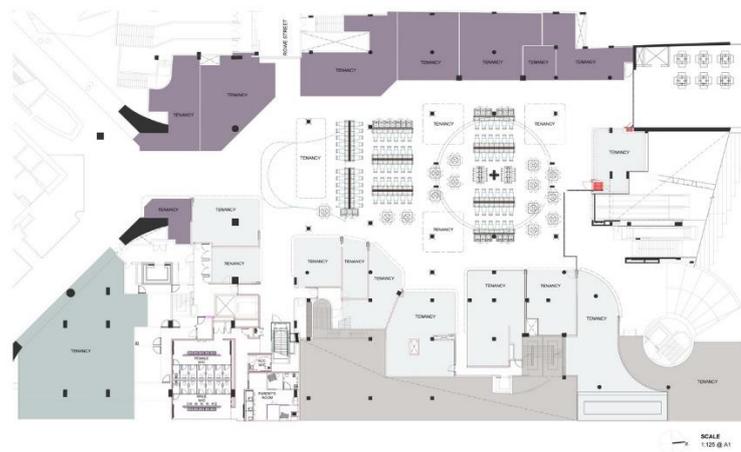
Gambar 2.4 Interior Bukit Panjang Hawker Center
 (Sumber : Google maps dan dikembangkan kembali oleh Penulis Tahun 2021)

2.3.2 MLC Centre Food Court, Luchetti Krelle

MLC Centre Food Court adalah tempat pertemuan yang populer bagi pengunjung atau pegawai kantor sekitar yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbarui kualitas bisnis baru dan yang sudah ada baik secara estetika maupun operasional. Tata letak yang diperbarui berfokus pada peningkatan arus pejalan kaki untuk mengatasi tingginya volume pengunjung dan komuter pada jam sibuk. Bahan dipilih untuk daya tahan dan ketahanan maksimum, sementara desainnya membantu pemeliharaan harian lingkungan yang bersih dan sehat.



Gambar 2.5 MLC Centre Food Court
(Sumber : archdaily.com)



Gambar 2.6 Denah MLC Centre Food Court
(Sumber : archdaily.com)

Pada interior MLC Centre Food Court, ruang tersebut memisahkan kedua buah fungsi yaitu retail dan tempat makan. Ini dilakukan untuk menghindari kepadatan pengunjung di titik – titik tertentu. Sehingga pengunjung yang membeli dan yang menikmati makanan tidak saling bertabrakan. Pemisahan ini bisa dilihat dari desainnya dimana konsep ruang yang menampung retail lebih tertutup dan jalur sirkulasinya lebih luas tanpa diganggu furnitur lain. Desainnya juga ditandain dengan penggunaan material kayu untuk memberikan kesan warm. Sedangkan desain pada area makan lebih memberikan kesan terbuka dengan atap berupa *skylight*. Desain ruang juga diberikan warna putih sebagai pembatas antara area makan dengan area retail. Area makan juga memberikan kesan yang jelas kepada pengunjung dengan adanya susunan furnitur tempat makan yang lumayan padat dibawah *skylight*.



Gambar 2.7 Area Retail pada MLC Centre Food Court
(Sumber : archdaily.com)



Gambar 2.8 Area Makan pada MLC Centre Food Court
(Sumber : archdaily.com)

2.3.3 The Breeze, Indonesia

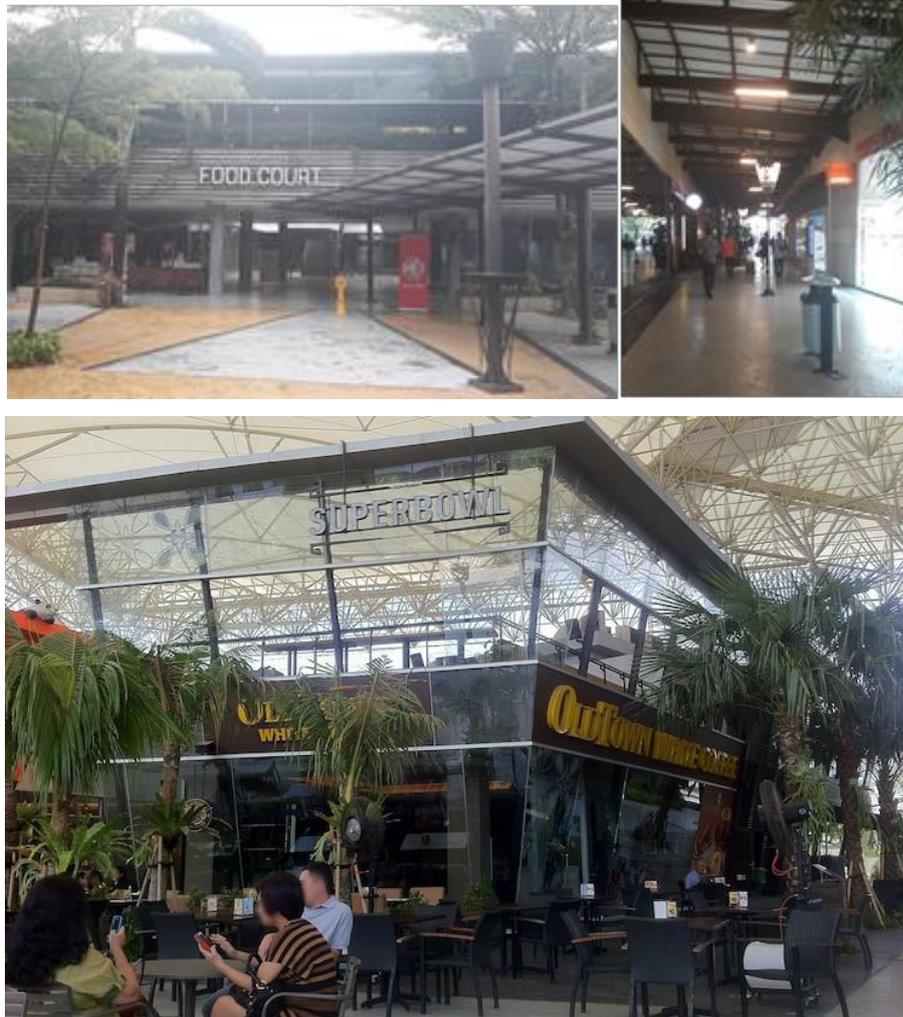
The Breeze BSD City dirancang oleh arsitek asal Amerika bernama Jerde, dengan mal yang berfokus dalam mendukung aktivitas ruang terbuka (open air lifestyle). (Serpongku, 2018). Dengan menawarkan konsep *open space*, maka The Breeze BSD City menjadi salah satu daya tarik masyarakat untuk mengunjungi mal tersebut. Hal ini mendorong pengunjung untuk merasakan aktivitas ruang terbuka (open air lifestyle) yang disediakan oleh mal The Breeze BSD City.



Gambar 2.9 Batas Wilayah Site Perancangan

(Sumber : google.co.id)

Retail makanan di The Breeze BSD City, dibagi di beberapa bagian. Setiap bagiannya memiliki desain dan ciri khasnya masing – masing. Seperti pada *retail* makanan dan minuman ringan, The Breeze BSD City mengelompokkan *retail – retail* tersebut di bagian ruang terbuka. Ini memberikan kesan yang *easy going* dan cocok untuk dijadikan tempat nongkrong. Untuk *retail – retail* yang menyediakan makanan berat seperti *steak* atau *ramen*, The Breeze BSD City mengelompokkannya ke daerah yang memberikan kesan *indoor* dan tertutup. Ini memberikan kesan yang lebih *private* dan nyaman. Sedangkan *foodcourt* dibedakan ke dalam *massa* yang berbeda. Ini untuk menjelaskan tujuannya bahwa *foodcourt* dikhususkan untuk pegawai yang bekerja di The Breeze BSD City.



Gambar 2.10 Retail makanan di The Breeze BSD City
(Sumber : diolah oleh Penulis tahun 2021)

2.4 Tinjauan Teori

2.4.1 Architectural Wayfinding Elements

Perancangan *wayfinding* secara arsitektural memiliki keterkaitan dengan beberapa elemen sehingga pengunjung dapat mencapai tujuannya. Elemen – elemen tersebut adalah :

- *Landmarks*, dalam skala kota dapat didefinisikan sebagai sebuah titik referensi yang dapat berupa benda fisik: bangunan, tanda, pertokoan atau gunung. Landmark dalam bangunan dapat berupa toko, bioskop, meja informasi, patung lansekap, elemen struktur dan elemen dekoratif.

Seringkali landmark dapat berupa ruangan kosong yang memiliki fungsi sebagai titik referensi. (Dewi, Yoedawinata & Laksemi, 2019)

- *Pathway*, dalam skala kota dapat didefinisikan sebagai jalur pergerakan pengamat secara biasa, sering dan potensial. *Pathway* dalam skala bangunan berupa koridor, promenade, koridor di dalam galeri, tangga, eskalator, elevator. (Dewi, Yoedawinata & Laksemi, 2019)
- *Nodes*, dalam skala kota merupakan sebuah tempat strategis yang dapat dimasuki oleh pengamat dan sebuah pusat intensif dimana individu pergi ke tempat tersebut. *Nodes* dalam skala bangunan merupakan pertemuan sirkulasi dan aula pertemuan, sehingga hanya berada dalam skala terhadap *nodes* dalam skala kota. (Dewi, Yoedawinata & Laksemi, 2019).
- *Edge* dalam skala kota adalah elemen-elemen linear yang bukan merupakan jalan oleh pengamat, mereka adalah batas-batas, tepian merupakan pembatas. *Edge* dalam skala bangunan dapat berupa dinding pembatas terutama dinding luar bangunan. (Dewi, Yoedawinata & Laksemi, 2019).
- *District* dalam skala kota merupakan bagian kota yang berukuran sedang atau luas yang memiliki fungsi serupa seperti pertokoan. Atau pada pendidikan dapat berupa zona laboratorium, zona kelas dan zona kantor. (Dewi, Yoedawinata & Laksemi, 2019).

Dalam *Architectural Wayfinding Elements*, *path* dan *edges* dapat masuk ke dalam cakupan fitur linear, *nodes* dan *landmark* masuk ke dalam fitur *point*, sedangkan *district* adalah fitur *area*.

2.4.2 Planning Sign Locations

Awal mula perencanaan peletakan sign adalah dengan menganalisis terlebih dahulu area atau ruang dari bangunan. Perencanaan peletakan sign dimulai dari analisis :

- *Arrival, Departure & Decision Points*, adalah titik – titik yang terdapat pada sirkulasi yang tersedia dalam bangunan. Titik *arrival* (kedatangan) dan *departure* (keberangkatan) adalah titik yang biasanya terletak di

entrance, lobby atau area parkir. Sedangkan *descision points* adalah titik dimana pengunjung memilih salah satu jalur dari percabangan sirkulasi dalam mencapai tujuannya. (Kusumasari & Harsritanto, 2019).

- *Circulation Pathways*, adalah sirkulasi atau jalur – jalur yang menghubungkan fasilitas – fasilitas yang berada di dalam bangunan. Pengunjung menggunakan sirkulasi untuk berpindah dari titik awal dia berada ke titik tujuannya. (Kusumasari & Harsritanto, 2019).
- *Signage Opportunities*, adalah titik – titik dimana terdapat kesempatan dalam memanfaatkan peletakan *signage*. Ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam mencapai tempat tujuannya di dalam bangunan. Peletakan *signage* juga berfungsi agar pengunjung lebih mudah mengenali daerah sekitarnya dan tidak tersesat dalam mencapai tempat tujuannya. (Kusumasari & Harsritanto, 2019).

2.4.3 Strategi Signage

Agar *wayfinding* dapat bekerja dengan efisien sekalipun di ruang atau bangunan yang memiliki kompleksitas tinggi, maka perlu didukung dengan *signage*. *Signage* berasal dari kata “*sign*” yang secara etimologi memiliki arti ”tanda, pertanda, isyarat”. (Kusumasari & Harsritanto, 2019). Tiap *sign* dalam *signage* system memiliki fungsi dan menyajikan konten spesifik berupa pesan atau informasi, yang dapat berupa simbol, gambar, atau kata-kata. (Kusumasari & Harsritanto, 2019). Lokasi peletakan *sign* ditentukan setelah dilakukan analisis terhadap titik kedatangan, titik keberangkatan, *decisison point*, pola sirkulasi, dan juga peluang penandaan. (Kusumasari & Harsritanto, 2019). Tidak hanya lokasi peletakan Tidak hanya lokasi peletakan, *sign* juga memiliki beberapa jenis dengan berbagai macam tujuan yang sesuai dengan kebutuhan pada suatu lokasi. Berikut merupakan jenis-jenis *sign* yang digunakan dalam *wayfinding* :

- *Identification Sign*, *sign* yang menandakan atau mengidentifikasi tempat - tempat atau lokasi tertentu. (Kusumasari & Harsritanto, 2019).
- *Directional Sign*, *sign* yang memberikan arahan ke tempat - tempat atau

lokasi tertentu. (Kusumasari & Harsritanto, 2019).

- *Orientation Sign, sign* yang memungkinkan pengunjung mengetahui keberadaan mereka dalam kaitannya dengan seluruh ruang atau tempat. (Kusumasari & Harsritanto, 2019).
- *Regulatory Sign, sign* yang memberitahu larang – larangan atau hal yang tidak boleh dilakukan, dan biasanya berhubungan dengan peraturan. (Kusumasari & Harsritanto, 2019).