

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Ruang Publik

Ruang terbuka publik adalah fasilitas umum di perkotaan yang hadir untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas masyarakat. Intensitasnya dapat tinggi dalam berbagai hal, seperti aktivitas, kebutuhan pengguna, interaksi sosial, dan lainnya, maka itu dalam peranan ruang publik (Darmawan, 2007) , ada 8 elemen penting dalam meningkatkan kualitas ruang publik dalam kegiatan - kegiatan masyarakat, bentuk fisik bangunan hingga pada manajemen pengelolaannya (Tibbalds, 1993) dalam (Darmawan, 2007) :

1. Aktivitas dan Fungsi Campuran

Masyarakat perkotaan cenderung lebih memilih tempat yang memiliki beragam fasilitas dan fungsi yang berbeda-beda. Ini memungkinkan mereka untuk dengan lebih mudah memenuhi berbagai kebutuhan dan aktivitas yang beragam dalam kehidupan sehari-hari mereka.

2. Ruang Publik dan Ruang Khusus

Ruang publik memiliki peran penting bagi masyarakat yang dimana mereka bisa bersosialisasi, tempat rekreasi, tempat untuk beristirahat sementara, tempat untuk mengemukakan pendapat, tempat perbelanjaan dan sebagainya. Kehadiran ruang publik menjadikan faktor kunci dalam menjadikan kawasan sekitar dapat menjadi lebih hidup (*Lifely*) (Krier & Rowe, 1979) dalam (Darmawan, 2007)

3. Pergerakan dan Keramahan Jalur Pedestrian.

Pedestrian, atau pejalan kaki, merupakan faktor yang sangat krusial dalam mobilitas manusia dari satu tempat ke tempat lainnya. Fasilitas pedestrian harus dipertimbangkan secara serius karena

memiliki dampak signifikan terhadap nilai dan kualitas lingkungan. Pengembangan fasilitas jalur pejalan kaki harus dilakukan dengan hati-hati dan sesuai dengan citra kawasan, untuk menciptakan lingkungan yang baik dan sesuai dengan karakteristik kawasan tersebut. (Rubenstein, 1992) dalam (Darmawan, 2007).

4. Skala Manusia dan Kepadatan (*Human Scale and Density*)

Dalam proses perancangan suatu desain, perancang harus memperhitungkan skala manusia agar menciptakan keterlingkupan yang lebih intim dan untuk meningkatkan daya tarik kawasan tersebut. Hal ini juga dapat menghasilkan townscape yang lebih menarik. Selain itu, perancang juga harus mempertimbangkan faktor kepadatan, yang mengacu pada ketidakseimbangan antara jumlah fasilitas yang tersedia dan jumlah masyarakat yang menggunakannya. (Spreiregen, 1965) dalam (Darmawan, 2007)

5. Struktur, Kejelasan dan Identitas (*Structure, Clarity, and Identity*)

Sebelum merancang, penting untuk memahami struktur kawasan, mengatur aksesibilitas, dan memilih ruang terbuka yang cocok sebagai titik pertemuan. Ini berdampak pada manajemen transportasi dan kenyamanan pengguna. Selain itu, rancangan ruang publik harus memiliki identitas yang kuat untuk menarik perhatian dan menjadi ikonik, sehingga orang mudah terkesan dan mengingatnya. (Lynch. K, 1962; Kohan. N, 1999) dalam (Darmawan, 2007)

6. Kerapian, Keamanan dan Kenyamanan (*Neatness, Security, and Comfort*)

Kerapian (*Neatness*) adalah faktor kunci yang sering diabaikan dalam pengelolaan ruang publik, dan hal ini sering kali menjadi

penyebab keluhan masyarakat (Shirvani, 1985) dalam (Darmawan, 2007)

7. Manajemen Kota

Peran *Stakeholder* sangat signifikan dalam manajemen perkotaan karena tidak mungkin untuk menggantungkan seluruh beban tugas tersebut kepada pemerintah kota, mengingat berbagai keterbatasan yang dimilikinya. (Chua & Edwards, 1992) dalam (Darmawan, 2007)

8. Kekayaan Visual

Dalam ruang publik, unsur visual memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemandangan (*Vista*) yang menarik, sehingga dapat meningkatkan daya tarik pengunjung dan meningkatkan kualitas estetika dari kawasan tersebut. (Cullen.G, 1996) dalam (Darmawan, 2007)

Dari 8 elemen yang sudah dijelaskan bahwa kunci untuk menciptakan ruang publik yang ideal dikarenakan masing-masing elemen akan saling terkait dan mendukung satu sama lain untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, berkelanjutan dan ramah manusia di dalam perkotaan serta penekanan pada ruang publik yang baik adalah esensial dalam membentuk identitas kawasan sekitar yang lebih baik untuk masyarakat

2.1.2 Ruang Komersial

Ruang Komersial adalah fasilitas publik yang memungkinkan berbagai aktivitas ekonomi, seperti penyediaan jasa dan penjualan produk, yang berkontribusi pada penghidupan ruang kota atau lingkungan sekitarnya. Fungsi komersial dapat berdampak positif pada perekonomian suatu daerah, memberikan manfaat baik bagi pemilik usaha maupun konsumen. Kegiatan komersial berpotensi menarik beragam target pasar, termasuk segmen menengah ke atas, menengah ke bawah, grosir, dan sebagainya. Selain itu, komersial area juga sering digunakan sebagai tempat

untuk bersosialisasi dan berkumpul (Dikwatama et al., 2019). Dengan keberadaan ruang komersial pada suatu kawasan dapat menopang suatu lingkup pada kawasan (Kliment & Barr, 2004) dalam (Dikwatama et al., 2019)

Dalam buku *Urban Land Use Planing (1995)* yang ditulis oleh *Kaiser, Godschalk dan Chapin komersial* dalam (Dikwatama et al., 2019). Pentingnya adalah melihat aksesibilitas di dalam area tersebut yang berkaitan dengan aktivitas, hal ini akan menentukan keberhasilan dari suatu area komersial. Terkait dengan lokasi dari area komersial, harus memiliki letak yang strategis, serta dilengkapi dengan prasarana yang mampu mendukung aktivitas komersial. Selain itu, area komersial juga memerlukan jangkauan aktivitas yang lebih luas dengan cara menambahkan fasilitas atau jenis program yang dapat meningkatkan kualitas dari area komersial.

Seiring berjalannya waktu, pertumbuhan penduduk perkotaan dan percepatan aktivitas ekonomi akan secara otomatis memengaruhi area komersial di kota, yang juga berkembang dengan cepat. Hal ini mengakibatkan peningkatan kebutuhan akan lahan ruang publik. Dalam buku "*Pedestrian Modern*", banyak dibahas mengenai pentingnya memiliki ruang publik di dalam area komersial sebagai sarana untuk mendukung berbagai aktivitas dan memenuhi kebutuhan masyarakat yang tinggal di sekitarnya (Smiley, 2013, 10) dalam(Dikwatama et al., 2019).

2.1.3 Aspek Integrasi Ruang Publik Dengan Ruang Komersial

Fungsi ruang publik di perkotaan tidak hanya terbatas pada tempat bersosialisasi, beraktivitas, dan mendukung perekonomian. Keberadaan ruang komersial juga memiliki dampak yang signifikan pada ruang publik tersebut. Keterhubungan antara ruang publik dan ruang komersial dapat meningkatkan kualitas suatu kawasan serta mampu membentuk sebuah identitas yang memiliki makna. Identitas tersebut tidak hanya mencerminkan karakteristik kota tertentu, melainkan juga merepresentasikan identitas negara secara keseluruhan (Darmawan, 2009).

Dalam keterhubungan ruang publik dan komersial area memiliki 3 aspek yang perlu dilihat :

1. Sirkulasi

Sirkulasi pada suatu tempat merupakan pergerakan yang menghubungkan suatu ruang ke ruang lainnya, di dalam ruang maupun di luar dalam (Darmawan, 2009) . Bentuk dan ruang ruang serta arah pergerakannya sebagai berikut :

A. Pencapaian suatu tempat

Terdapat 3 karakteristik utama dalam pencapaian suatu tempat yaitu pencapaian langsung, pencapaian tersamar dan pencapaian memutar. ini akan merujuk pada bagaimana orang dapat mencapai suatu ruang, tempat maupun bangunan dengan 3 cara tadi.

B. Konfigurasi alur gerak

Menurut (Ching, 1996) terdapat beberapa macam konfigurasi alur gerak dalam suatu ruang. Ini dapat memiliki gerak linear (berjalan sepanjang satu jalur), radial (berpusat pada satu titik dan menjalar keluar), spiral (berbentuk spiral), grid (menggunakan jaringan jalur), *network* (sistem jalan yang terhubung dan komposit (kombinasi dari beberapa bentuk)

C. Hubungan ruang dan jalan

Menurut (Ching, 1996) Hubungan antara ruang dan jalan mengacu pada bagaimana jalan-jalan dalam bangunan terhubung dengan ruang-ruangnya. Ini bisa berarti rute melalui ruangan, penetrasi ke dalam ruangan, atau akhirnya berakhir di dalam sebuah ruangan.

D. Bentuk sirkulasi

Terdapat tiga bentuk sirkulasi yang dapat ditemui dalam perancangan arsitektur, yaitu sirkulasi tertutup (sepenuhnya tertutup oleh dinding atau pembatas), sirkulasi terbuka di salah satu sisi (terbuka di satu sisi dan dibatasi di sisi lain), dan sirkulasi terbuka di kedua sisi (terbuka di kedua sisi).

2. Aktivitas

Dalam memperhatikan aktivitas pada ruang publik yang memiliki integrasi dengan komersial area menurut Sari (2011) dalam (Putra et al., 2017). Zoning tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Zoning Penerima

Ini adalah area yang berfungsi sebagai penangkap pengunjung dari area depan ruang terbuka publik. *Zoning* penerima ini mungkin mencakup area yang pertama kali dilihat atau di akses oleh pengunjung saat mereka memasuki ruang terbuka publik tersebut.

B. Zoning Multiuse

Zoning ini mencakup area yang memiliki berbagai fungsi yang beragam dan digunakan sebagai tempat berkumpul oleh pengunjung. Di sini, pengguna dapat melakukan berbagai jenis aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

C. Zoning Penunjang

Zoning penunjang adalah area yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik pengunjung. Contohnya bisa berupa taman, area kios, tempat belanja makanan dan minuman, dan fasilitas lainnya yang bertujuan untuk membuat pengunjung merasa nyaman dan terpenuhi dalam aktivitas mereka di ruang terbuka publik.

D. *Zoning* Koneksi

Zoning koneksi adalah area yang berfungsi sebagai penghubung antara satu ruang dengan ruang lainnya. Ini dapat berupa jalur pejalan kaki, koridor, atau ruang transit yang memungkinkan pengunjung untuk berpindah dari satu zona atau area ke zona atau area lainnya dengan lancar

3. Visual Ruang

Unsur-unsur keindahan visual dalam konteks desain ruang, seperti yang dijelaskan oleh Hakim (2014:44) dalam (Putra et al., 2017) , mencakup garis, bentuk, warna, dan tekstur. Setiap unsur ini memiliki sifat dan karakteristiknya sendiri yang dapat mempengaruhi kesan dan suasana yang diciptakan dalam ruang tersebut. Prinsip desain digunakan untuk menggabungkan dan mengatur unsur-unsur keindahan visual ini agar menciptakan hasil yang estetik dan memuaskan. Dalam meningkatkan kualitas visual dijelaskan oleh (Oc, Heath, Tiesdel, 2010) dalam (dapat dijelaskan dalam beberapa poin :

1. Kekayaan visual pada wajah bangunan dapat dinikmati melalui dua aspek utama, yaitu kekayaan dan keanggunan. Kekayaan menyangkut daya tarik visual dan kompleksitas objek, sementara keanggunan berkaitan dengan proporsi objek untuk menciptakan harmoni

2. Skala, perbandingan antara obyek dengan obyek lain di sekitarnya
3. Bahan yang digunakan, termasuk warna dan tekstur, bisa memberikan kesan kesatuan visual yang kuat jika digunakan secara konsisten dan memperkuat serta menciptakan “*Sense Of Visual Unity*”

2.1.4 Fusion Sci Hub

Fusion Sci Hub merupakan konsep perancangan yang menggabungkan berbagai elemen ilmu pengetahuan dalam satu tempat yang terintegrasi. Nama "Sci" diambil dari kata "Scientia," yang berasal dari bahasa Latin dan berarti "pengetahuan" atau "ilmu pengetahuan." Dalam konteks bahasa Latin, "scientia" mengacu pada pengetahuan yang diperoleh melalui pengamatan, studi, dan pemahaman rasional mengenai dunia atau subjek tertentu.

Fusion Sci Hub menggambarkan sebuah pusat di mana berbagai elemen ilmu pengetahuan berkolaborasi dan terintegrasi satu sama lain. Tempat ini didesain untuk menjadi pusat yang signifikan, menonjolkan peran pentingnya dalam mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Dengan konsep "fusion" yang mengisyaratkan penggabungan, dan "sci" yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, Fusion Sci Hub diharapkan menjadi pusat kolaborasi dan inovasi yang berperan sentral dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.2 Studi Preseden

2.2.1 Aedas Creates an Immersive Cultural Experience in Xiangyang, China

Project: Xiangyang OCT Cultural & Tourism Development Area Joy Town

Location: Xiangyang, China

Floor Area: 65,400 Sq m (*North Plot*), 78,100 Sq m (*South Plot*)

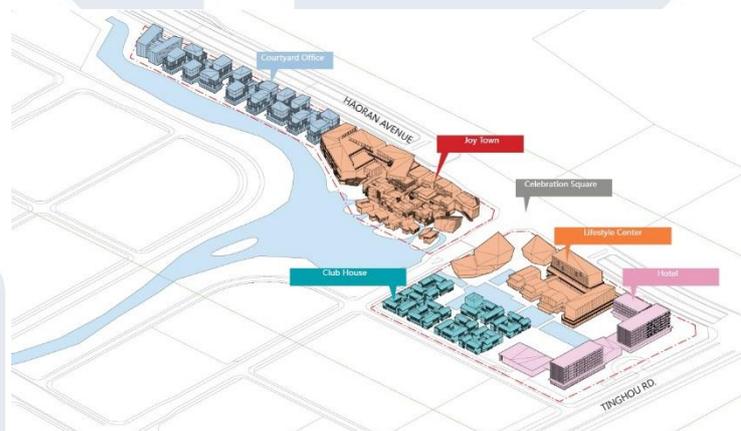
Completion Year: 2022



Gambar 4 Aedas Creates an Immersive Cultural Experience in Xiangyang, China

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Pengembangan Kawasan Budaya & Pariwisata Xiangyang *Overseas Chinese Town Joy Town* yang baru, yang diperkirakan akan selesai pada tahun 2022, merupakan proyek yang terletak di Departemen Pariwisata Ekologis dan Budaya di bagian barat Hubei. Proyek ini bertujuan untuk memberikan warga dan pengunjung pengalaman Xiangyang yang unik dan kaya budaya.



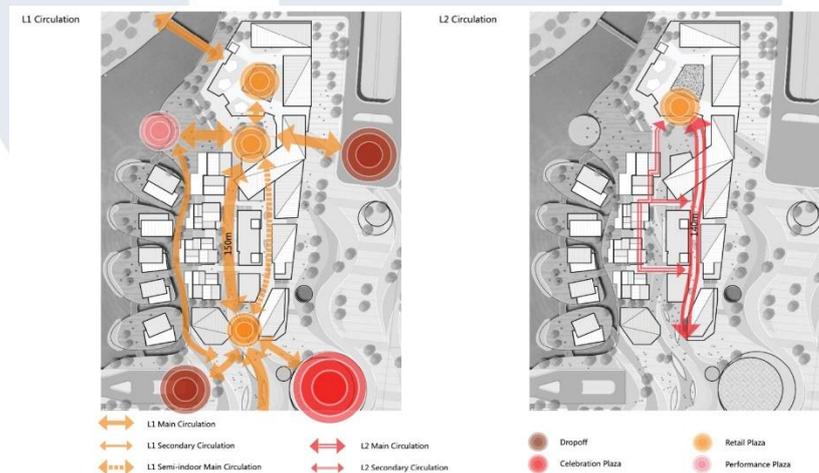
GAMBAR 5 Aedas Creates An Immersive Cultural Experience In Xiangyang, China

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Dengan menggabungkan nilai budaya dan sejarah dermaga kuno Xiangyang, pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan ruang perayaan yang mendalam. Dikelilingi oleh area tempat tinggal dan hospitality, serta jaringan transportasi dan tepi air, situs proyek ini terbagi oleh sebuah arteri lalu lintas utama. Bagian utara akan mencakup kantor-kantor halaman, ruang komersial, dan budaya, yang akan dikembangkan terlebih

dahulu. Sementara bagian selatan akan menampung hotel mewah, klub mewah, ruang makan, dan fasilitas mewah lainnya, yang akan dibangun setelahnya.

Joy Town dirancang sebagai tempat di mana pengunjung dapat mengalami pengalaman visual yang tak terduga. Lanskap air dan jalanan menciptakan suasana tradisional desa, sementara desain tiga dimensi memungkinkan pengunjung naik ke atap dan menjelajahi jalan-jalan tanpa paving. Kami bertujuan memberikan kesempatan bagi orang untuk merasakan kehidupan kota Xiangyang yang telah hilang melalui elemen lingkungan yang unik ini.



Gambar 6 Aedas Creates An Immersive Cultural Experience In Xiangyang, China

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Dengan menggambarkan kota tradisional melalui bahasa visual, skala ruang, dan hubungan spasial, Aedas menciptakan pengembangan yang mereinterpretasi jalan-jalan dan lorong-lorong. Jalan utama ditempatkan di sebelah barat untuk memanfaatkan pemandangan yang lebih luas dan terbuka, sementara jalan kedua yang lebih sempit berada di sebelah timur. Lantai bawah akan berisi gerai makanan dan makanan ringan, sementara lantai kedua akan terhubung ke jalan utama dan ruang komersial serta kantor di bagian utara melalui koridor penghubung.



Gambar 7 Aedas Creates An Immersive Cultural Experience In Xiangyang, China

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Dikelilingi oleh air, pengembangan ini juga secara strategis menggabungkan praktik ramah lingkungan untuk mengembangkan konsep "Kota Spons". Selain melakukan penyaringan air melalui infiltrasi tanah, proyek ini memberikan prioritas pada infiltrasi alami, sabuk penyimpanan air dalam lanskap, dan penggunaan paving permeabel local.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.2 The Kensington Learning Space

Architects: Plan Architect

Area: 4000 m²

Year: 2020

Location : Krung Thep Maha Nakhon, Thailand



Gambar 8 The Kensington Learning Space

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Ruang belajar ini didesain untuk dua kegunaan utama: sebagai kelas dan kompleks olahraga. Dengan berbagai fungsi dan ukuran ruangan yang berbeda, desainnya bertujuan agar setiap kegiatan dapat berlangsung di tengah-tengah alam, dengan cahaya alami dan pemandangan hijau yang dapat dilihat melalui jendela.

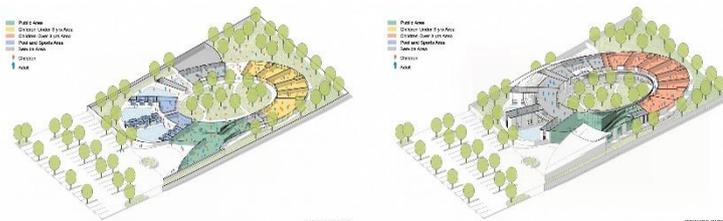
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

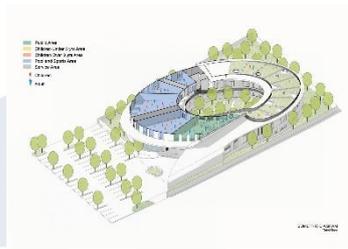


Gambar 9 The Kensington Learning Space

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Di dalam gedung, terdapat berbagai jenis ruangan yang dibuat sesuai dengan fungsinya masing-masing. Sebagai contoh, ada ruang setengah-outdoor di bawah gedung gym yang diubah menjadi kolam renang. Kolam ini memiliki permukaan yang mulus dari dinding hingga langit-langit, dengan pemandangan hijau di ujungnya, menciptakan suasana seperti gua yang memberikan pengalaman petualangan bagi anak-anak. Selain itu, ada ruang luas tanpa tiang yang didesain untuk gym, cocok untuk berbagai kegiatan dan memberikan ruang bermain bebas bagi anak-anak. Ruang kelas bagian gedung yang lebih kecil juga dirancang agar alam bisa dirasakan dekat dengan ruang belajar, sehingga anak-anak dapat belajar di tengah pepohonan.





Gambar 10 The Kensington Learning Space

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Dari perspektif tata letak ruang, terdapat pemisahan yang jelas antara area untuk orang dewasa dan anak-anak, dengan pembagian menjadi dua zona yang terpisah. Pada lantai 2, ruang tersebut didesain untuk anak-anak yang berusia di atas 3 tahun, sementara lantai 1 ditujukan bagi anak-anak yang berusia di bawah 3 tahun. Ini mencerminkan pendekatan yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak-anak, di mana fasilitas dan kegiatan yang tersedia di setiap zona dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak-anak dalam rentang usia yang berbeda

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.3 Benoy Unveils

Developer: China International Travel Service (CITS)

Project Location: Haitang Bay, Sanya, Hainan Province, China

Size (Site Area): 45,700m²

Size (Mixed-use GFA): 32,000m²

Masterplanner: Benoy

Architect: Benoy



Gambar 11 benoy Unveils

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

Kawasan campuran seluas 32.000 meter persegi ini didominasi oleh ruang ritel yang menampilkan lingkungan terbuka dengan banyak lapisan. Di dalamnya, terdapat sejumlah tenant yang membentuk rangkaian ruang dalam dan luar ruangan untuk hiburan dan belanja. Bangunan-bangunan ini terhubung melalui jalan setapak dan jembatan yang melintasi di atas tanah, menciptakan suatu tata letak yang dinamis dan mengundang untuk dinikmati oleh pengunjung.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 12 Benoy Unveils

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

2.2.4 Songjiang Media Hub D'Hive

Location : Songjiang, Shanghai,China

Year : 2015

Gross Area : 242,365 m²

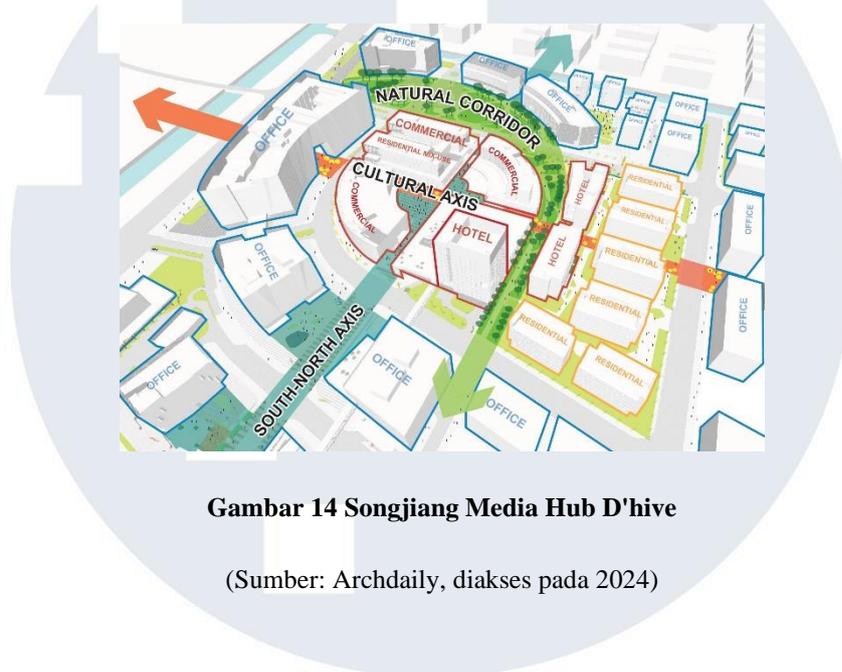


Gambar 13 songjiang Media Hub D'hive

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

D'Hive adalah pengembangan komersial yang mencakup area situs seluas 242.365 meter persegi. Pengembangan ini bertujuan untuk menarik penyewa dari berbagai sektor, mulai dari studio dan perusahaan produksi hingga agensi kreatif dan media.

Fasilitas yang tersedia meliputi pusat konferensi, hotel, taman, plaza, kebun, dan tepi air. Untuk membedakan karakter pusat inovatif ini, rencana lanskap difokuskan pada menciptakan lingkungan luar ruangan yang hidup dan nyaman, serta tempat yang menyenangkan dan berkesan untuk tinggal dan bekerja.



Gambar 14 Songjiang Media Hub D'hive

(Sumber: Archdaily, diakses pada 2024)

TABEL KOMPARASI STUDI PRESEDEN					
No.	Aedas Creates an Immersive Cultural Experience in Xiangyang, China	The Kensington Learning Space	Dalma Mall	Benoy Unveils	Songjiang Media Hub D'Hive
Persamaan	pada persamaan desain di dalam sirkulasi memiliki asis kemudian secara fungsi memiliki fungsi yang bebrbeda beda	persamaanpada learning centre ada pada konsep yang memiliki kelas untuk hobby sehingga learning centre tidak hanya terpaku pada akademis saja	persamaan mall ini ada pada bangunan yang teerpisah sehingga pengunjung akan bereksplorasi lebih di bagian outdoor	persamaan mall ini ada pada area entertainment yang dimana beberapa focal point mejadi apthitheather untu pertunjukan atau pameran	persamaan rancangan pada studi preseden ini ada pada program ruang yang sama sama memiliki axis sirkulasi dan juga natural corridor
Perbedaan	studi preseden lebih menunjukan nilai history sedangkan pada rancangan memiliki konsep futuristik	perbedaan dalam design bentuk bangunan serta fasad yang lebih modern dan futuristik	tenant pada dalma mall memiliki design yang berbeda sedangkan pada rancangan memiliki design yang sama	memiliki design yang berbeda dalam fasad bangunan serta bentuk bangunan	memiliki design yang berbeda dalam axis serta natural corridor dan design yang bebeda dalam bentuk bangunan dan fasad

Tabel Komparasi Studi Preseden

(Sumber:diolah oleh peneliti, 2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA