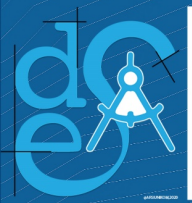




# JURNAL DESAIN DAN ARSITEKTUR

## DAFTAR ISI

JUDUL	HALAMAN
1. PERANCANGAN STADION SEPAK BOLA DI KABUPATEN GARUT MELALUI PENDEKATAN ESTETIKDA STRUKTUR Penulis : Andre Rikhardi , Andi Harapan Siregar	1-4
2. FASILITAS AKOMODASI BAGI WISATAWAN PANTAI PANGANDARAN DENGAN PENDEKATAN SENSE OF PLACE YANG DIAPLIKASIKAN PADA BENTUK BANGUNAN Penulis : Chintia Puspitasari , Tri Wahyu Handayani	5-9
3. APLIKASI BENTUK BANGUNAN DAN MATERIAL FASADE BERDASARKAN KEBUTUHAN CAHAYA MATAHARI UNTUK TANAMAN HIAS PADA <i>FLORIKULTURA TROPICARIUM</i> Penulis : Salma Ambarwati, Tri Widiанти Natalia	10-16
4. PENERAPAN RAGAM HIAS DAN MATERIAL ARSITEKTUR BALI PADA KONTEKS ARSITEKTUR BUDAYA SUNDA DI HINDU CENTER PURA AGUNG WIRA LOKA NATHA CIMAHI Penulis : Merlin Octavia, Salmon Priaji Martana	17-26
5. PENERAPAN PLEASURE PADA PUSAT PERBELANJAAN DI CIANJUR Penulis : Ahmad Fauzi Mutaqin, Tri Widiанти Natalia	27-34



**Desa-Jurnal Desain dan Arsitektur**

**Dewan Redaksi**

**1. Chief Editor**

Dr. Salmon Priaji Martana, ST.,MT.

**2. Editor**

Dr. Dhini Dewiyanti, Ir.,MT.

Dr. Wanita Subadra Abioso, Ir.,MT.

Dr. Andi Harapan Siregar, ST.,MT.

Tri Widiyanti Natalia, ST.,MT.

Nova Chandra Aditya, ST.,MT.

Dr. I Dewa Gede Agung Diasana Putra, ST.,MT. (Universitas Udayana)

**3. Redaktur Pelaksana**

Laili Nurul Imaniar, ST.,MT.



# PERANCANGAN STADION SEPAK BOLA DI KABUPATEN GARUT MELALUI PENDEKATAN ESTETIKA STRUKTUR

Andre Rikhardi<sup>1\*</sup>, Andi Harapan Siregar<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia <sup>2</sup> Dosen Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia.

## Abstrak

Kabupaten Garut merupakan Kabupaten di Provinsi Jawa Barat yang saat ini sedang berkembang. Dalam perkembangannya Kabupaten Garut membutuhkan fasilitas olahraga berupa stadion sepak bola yang dapat mengakomodasi kegiatan masyarakat dan juga sebagai home base dari tim Persatuan Sepakbola Indonesia Garut (disingkat PERSIGAR) yang saat ini bermain di divisi 3 Liga Indonesia. Tidak memiliki fasilitas stadion sepak bola yang layak menurut FIFA dan PSSI, sehingga membuat tim Persigar tidak dapat naik ke divisi selanjutnya. Untuk itu perlu adanya perancangan stadion sepak bola yang tidak hanya menjadi sarana olah raga namun juga sebagai sarana rekreasi masyarakat. Perancangan Stadion Sepak Bola dengan tema Estetika Struktur yang dimana rancangan stadion menerapkan sistem struktur membran sebagai penutup atap dan skins yang dipadukan dengan mega kolom beton precast yang membentuk kumpang. Rancangan stadion sepak bola ini difokuskan pada desain yang di hasilkan melalui estetika struktur dari sistem struktur membrane tersebut.

## Kata Kunci:

Stadion, Sepak Bola, Estetika Struktur

## ARTICLE INFO

Received Maret 15,2020

Accepted Juni 15,2020

Available online Juli 01,2020

## \*Corresponding Author

Andre Rikhardi  
 Universitas Komputer Indonesia  
 +62 888-0180-3689  
 Email: Andre.rikhardi@gmail.com

## 1. Pendahuluan

Sepak bola merupakan olahraga yang populer di Indonesia bahkan di dunia. Kabupaten Garut tak luput dari kepopuleran cabang olahraga ini, Salah satu wujud dari kegemaran masyarakat Kabupaten Garut terhadap cabang olahraga sepak bola adalah terbentuknya klub Persigar Garut. Persatuan Sepak Bola Indonesia Garut (disingkat Persigar) adalah klub sepak bola asal Kabupaten Garut yang terbentuk pada tahun 1949, Saat ini bermain di tingkat liga 3 atau divisi 3 liga Indonesia. Klub sepak bola Persigar saat ini menempati Stadion Jayaraga yang berkapasitas 10.000 Penonton. Namun Stadion Jayaraga ini tidak memenuhi standar yang di keluarkan oleh PSSI. Seiring berjalannya waktu, dengan berbagai kebutuhan yang berkembang serta frekuensi pertandingan-pertandingan yang dilakukan oleh klub Persigar, Stadion Jayaraga tidak dapat lagi menjadi homebase yang layak bagi klub Persigar. Beberapa hal yang tidak dapat dipenuhi oleh Stadion Jayaraga yaitu Kapasitas stadion yang tidak dapat menampung banyaknya penonton sehingga menimbulkan berbagai dampak negatif seperti kerusakan maupun vandalisme. Standar Stadion Jayaraga tidak memenuhi standar-standar teknis minimum yang ditentukan dalam SNI, PSSI maupun FIFA. Selain itu iklim profesionalisme dalam klub sepak bola menuntut stadion agar dapat menjadi sumber pendapatan bagi klub tersebut sehingga klub dapat mandiri secara ekonomi. Sebagai kabupaten di Jawabar, Kabupaten Garut akan terus berusaha untuk mengembangkan dirinya menuju sebuah kabupaten yang maju dan modern. Stadion dapat menjadi generator bagi perkembangan kawasan di sekitarnya. Menjadi sebuah ruang publik menyediakan lapangan pekerjaan dan mendatangkan banyak kegiatan ekonomi yang mengikutinya. Sebagai simbol kebesaran dari klub Kabupaten Garut. Stadion Persigar harus dapat menjadi kebanggaan masyarakatnya sehingga dapat menjadi landmark bagi Kabupaten Garut. Dengan demikian perlu dibangun sebuah stadion baru sebagai *homebase* untuk memenuhi kebutuhan dari klub sepak bola Persigar.

## 2. Metode

Metode diawali dengan penjabaran latar belakang berupa kebutuhan bangunan stadion di Kabupaten Garut dan dikembangkan secara objektif dengan menjadikan bangunan stadion sebagai landmark dari Kabupaten Garut. Dalam hal ini pendekatan estetika struktur menjadi fokus dalam mendesain stadion di Kabupaten Garut ini. Selain itu

pengumpulan berupa data primer yaitu dengan cara mendatangi instansi pemerintahan yaitu Badan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Garut. Survei langsung ke lokasi menghasilkan beberapa data tapak yang menjadi bahan dalam analisis selanjutnya. Data sekunder di dapat dari beberapa literatur perancangan stadion sepak bola yang berdasar pada peraturan FIFA dan SNI. Selain dari beberapa literatur perancangan bangunan stadion, studi banding juga dilakukan dengan meninjau langsung stadion yang sudah ada untuk kemudian menjadi bahan referensi dan bagi stadion sepak bola yang akan dirancang. Selanjutnya dilakukan metode perancangan dengan menggunakan metode analogi yang dimana dalam hal ini budaya Jawa Barat berupa kesenian, pakaian, dan senjata tradisional dianalogikan ke dalam bentuk dari stadion sepak bola Kabupaten Garut.

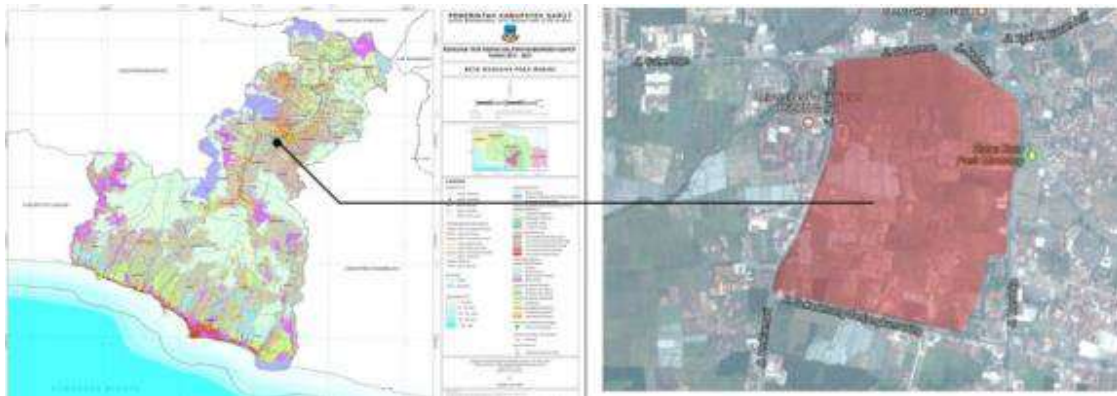
**3. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Lokasi site untuk stadion sepak bola Kabupaten Garut berada di Desa Jayaraga Kecamatan Tarogong Kidul. Lokasi yang dipilih berdasarkan pada beberapa pertimbangan dan beberapa syarat dari regulasi yang dikeluarkan oleh FIFA yang harus dipenuhi agar stadion dapat dengan layak dipergunakan. Beberapa pertimbangan itu antara lain memiliki lahan yang cukup luas dan didukung dengan lingkungan yang baik, serta akses yang mudah dari berbagai sarana transportasi seperti jalan raya, stasiun kereta api dan juga bandara. Berdasarkan dari kriteria persyaratan di atas, lokasi site di Desa Jayaraga Kecamatan Tarogong kidul memiliki kriteria seperti yang dikeluarkan oleh FIFA. Selain itu site ini sudah direncanakan akan digunakan sebagai SOR (Sarana Olahraga) Kabupaten Garut ata Ruang (RDTR) Kabupaten Garut 2013-2033. Berasarkan dari data Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) batasan site terpilih sebagai berikut :

**Tabel 1.** Batasan Lahan Perancangan

<b>Batas</b>		<b>Peraturan</b>
Utara	: Jl. Suherman	KDB : 50%
Timur	: Jl. Merdeka & Jl. Jend. Soedirman.	KLB : 3
Selatan	: Jl. Arujiwinata	GSB : 8m
Barat	: Jl. Proklamasi	Luas lahan : ±180.000m2

Sumber: olahan Pribadi



**Gambar 1.** Peta Lokasi Lahan Perancangan

Sumber: RTRW Kabupaten Garut

**3.1 Perencanaan Tapak**

Perancangan dari stadion ini mawadahi dua cabang olahraga yaitu sepak bola dan atletik. Pembagian zona pada saat perancangan awal stadion dengan cara membagi menjadi beberapa titik pada tapak terpilih sebagai fungsi dan fasilitas yang akan disediakan.



**Gambar 2.** Pembagian Zonasi

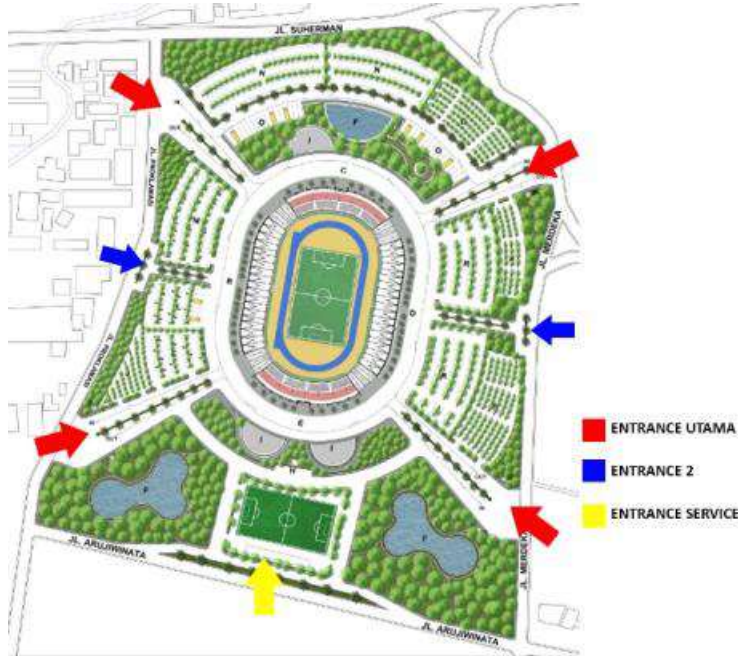
Sumber: Hasil olahan pribadi

**Zonasi**

- Zona Arena Pertandingan (Kuning)
- Zona Area Stadion (Biru)
- Zona Pengunjung (Merah)
- Zona Sirkulasi (Abu-Abu)

Terdapat dua arena dalam stadion ini, yaitu lapangan sepak bola dan lintasan lari atletik yang sesuai dengan peraturan FIFA dan SNI. Fasilitas yang tersedia dalam area stadion diantaranya yaitu arena olahraga, fasilitas pengunjung, kantor pengelola dan juga parkir.

### 3.2 Aksesibilitas



Gambar 3. Aksesibilitas  
Sumber: Hasil olahan pribadi

Sirkulasi area stadion dibagi menjadi dua yaitu sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan. Sirkulasi tersebut selanjutnya terbagi menjadi sirkulasi untuk pemain, official, penonton dan pengelola. Sirkulasi ini juga terbagi kembali menjadi dua yaitu khusus dan umum. hal ini bertujuan untuk menjaga privasi dari masing-masing kepentingan. Terdapat empat Pintu masuk kawasan dalam perancangan stadion ini, masing-masing berada di bagian timur atas, timur bawah, barat atas, dan barat bawah. Pintu masuk kawasan utama digunakan untuk sirkulasi kendaraan bermotor yang masing-masing dapat terhubung ke area parkir yang dituju. Pintu masuk kawasan dua berada di barat dan timur. Digunakan untuk pengunjung yang datang dengan transportasi umum dan dilengkapi

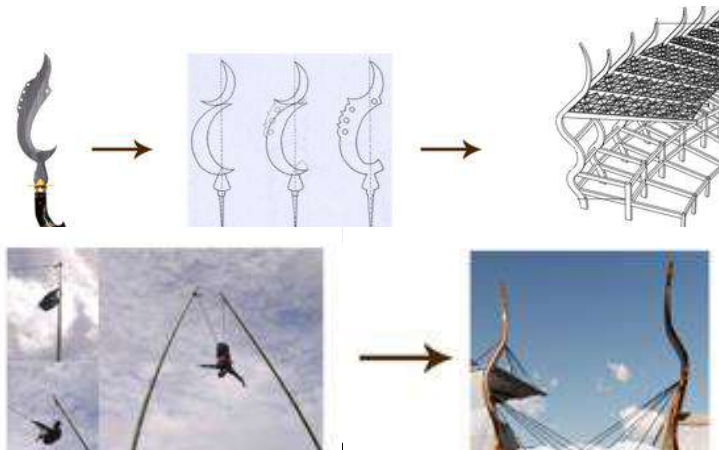
*drop-off* bagi pengguna transportasi umum agar tidak mengganggu lalu lintas, sedangkan Pintu masuk pelayanan berada di selatan.

### 3.3 Ruang Luar

Vegetasi yang tedapat pada bagian ruang luar area stadion memiliki fungsi diantaranya yaitu Pemecah Kebisingan, Peneduh dan sebagai *buffer* radiasi matahari, Penyerap polusi, Pembatas, Estetika, Pengarah, Pengarah angin, & Resapan Air Selain vegetasi, area ruang luar stadion terdapat kolam retensi yang berfungsi sebagai pengendali banjir di dalam lapangan.

### 3.4 Bangunan

Tema yang diambil dalam perancangan stadion sepak bola Kabupaten Garut adalah Struktur Sebagai Elemen Estetis yang dimana definisi dari struktur adalah segi kekuatan sebuah elemen yang terkomposisi dengan fungsi tercapainya kekuatan. Sedangkan definisi estetis adalah segi keindahan yaitu sebuah komposisi dari elemen-elemen ornamen



Gambar 4. Transformasi Kujang (atas) & Kesenian Laes (bawah)

Sumber: Hasil olahan pribadi

dengan fungsi menghadirkan keindahan. Konsep dari ornament stadion sepak bola ini mengambil dari ragam kesenian Jawa Barat yaitu Kujang, Batik Limar, dan Pentas seni Laes.

Senjata tradisional kujang di transformasikan kedalam bentuk dari mega kolom utama sebagai ciri khas utama dari bangunan stadion ini. Material Struktur utama ini menggunakan beton precast dengan bentukun kujang yang mengelilingi tribun stadion. Bagian tribun barat dan timur menggunakan penutup atap dengan struktur balok penopang tribun yang diberikan penguatan berupa kabel baja yang ditanam dengan sistem *prestressed*. Selain sebagai penguatan, kabel baja pada rancangan

stadion ini juga merupakan transformasi dari kesenian laes yang merupakan kesenian tradisional dari Kabupaten Garut. Kesenian Laes adalah sebuah pentas seni akrobatik dengan menggunakan tali yang dibentangkan di antara dua buah bambu dengan ketinggian 10 s/d 15 meter untuk di panjat dan melakukan aksi akrobatik.

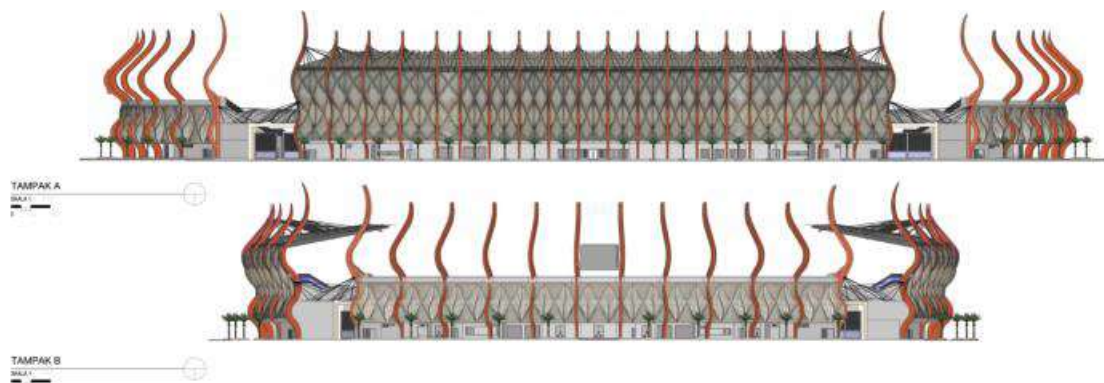
Kabel baja pada bangunan stadion ini diperlukan sebagai kompensasi tidak adanya kolom penyangga balok tersebut. Prinsip prestress ini memanfaatkan keunggulan dari material beton dan baja. Beton merupakan material yang rawan terhadap gaya tarik namun kuat menahan tekan. Balok kantilever pada tribun kemudian ditarik dengan menggunakan kabel baja ke tengah-tengah pusat massa. Kabel-kabel baja tersebut dikaitkan dengan cincin tarik yang terbuat dari susunan kabel-kabel baja dengan dimensi yang lebih kecil pada bagian tengah. Tujuannya adalah menggabungkan seluruh momen pada balok pusat sehingga terjadi reaksi saling tarik yang dapat memperkuat balok. Bahan penutup atap didasari oleh karakteristik membran yang fleksibel sehingga mampu mengikuti bentuk dari tribun. Pertimbangan lainnya adalah tingkat efisiensi material membran yang tinggi. Material ini mampu menahan beban hingga mencapai 13 ton/m<sup>2</sup> dengan berat relatif ringan yaitu hanya 1 kg/m<sup>2</sup> sehingga tidak mempengaruhi struktur yang di bebannya.



**Gambar 6. Detail material membran**

Sumber:: Koch, 2004

Selain pada penutup atap, Membran diaplikasikan juga pada bagian fasade bangunan yang dibuat sesuai pola dari batik limar khas Garut yang dibentuk dengan penggunaan rangka sesuai bentukan pola dari batik limar. Membran yang digunakan dalam fasade bangunan berbeda dengan membran yang digunakan sebagai atap. Membran pada fasade merupakan jenis ETFE yang memiliki karakter transparan menutupi sebagian besar fasade stadion. Sehingga bagian dalam stadion khususnya sirkulasi penonton dilantai dua dapat terekspos keluar stadion dan juga sistem truss sebagai pemangku membran dapat terekspos.



**Gambar 7. Penerapan Material Membran pada Fasade Bangunan Stadion**

Sumber:: olahan Pribadi

## 5. Kesimpulan

Pendekatan Perancangan dengan menekankan pada estetika struktur dalam stadion sepak bola Kabupaten Garut ini menghasilkan bentuk dan tampilan dengan identitas kebudayaan Jawa Barat melalui simbol-simbol yang mewakili kebudayaan sunda seperti senjata tradisional, pakaian tradisional dan pentas seni. Semua elemen yang mempengaruhi bentuk ditransformasikan kedalam estetika dari stadion yang dirancang ini. sehingga didapatkan bentuk struktur simbolik yang representatif dan mencerminkan karakter dari klub sepak bola asal Kabupaten Garut.

## 6. References

- Association, F. F. (2011). *Football Stadiums : Technical recommendations and requirements* (5th ed.). Zurich, Switzerland: Fédération Internationale de Football Association.
- Koch, K.-M. (2004). *Membrane structures : innovative building with film and fabric*. Munich: Prestel Verlag.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek* (Ed. 33 Jil. 2 ed.). Jakarta: ERLANGGA.

Peraturan Daerah Kabupaten Garut Nomor 29 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Garut Tahun 2011-2031. (2011). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Garut Tahun 2011-2031*. Kabupaten Garut: BAPPEDA Kab.Garut.

SNI 03-3647-1994. (1994). *TATA CARA PERENCANAAN TEKNIK BANGUNAN OLAHRAGA*. Bandung: Departemen Pekerjaan Umum, Yayasan LPMB.



# FASILITAS AKOMODASI BAGI WISATAWAN PANTAI PANGANDARAN DENGAN PENDEKATAN *SENSE OF PLACE* YANG DIAPLIKASIKAN PADA BENTUK BANGUNAN

Chintia Puspitasari<sup>1\*</sup>, Tri Wahyu Handayani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia <sup>2</sup> Dosen Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia.

## Abstrak

Kabupaten Pangandaran di Jawa Barat merupakan wilayah yang memiliki potensi pariwisata yang terkenal dan juga ramai dikunjungi oleh para wisatawan baik lokal maupun internasional. Salah satu daya Tarik wisata yang paling digemari adalah pantai Pangandaran karena didukung dengan potensi alam yang unik serta adanya objek wisata lain di sekitarnya. Seperti, diantaranya adalah kawasan hutan lindung, penangkaran rusa, Batu Hiu, *green canyon*, pasir putih, dan sebagainya. Selain itu terdapat kegiatan tahunan yang sudah menjadi tradisi lokal memberikan daya tarik tersendiri, seperti festival layang-layang, upacara adat, hajjat laut, sajen makanan laut, yang dapat menciptakan suasana keakraban keluarga. Potensi seperti ini seyogyanya didukung oleh pengembangan sarana rekreasi karena kebutuhan sarana tersebut diperlukan guna memwadahi perkembangan dan tingginya tingkat kedatangan para wisatawan, berdasarkan isu tersebut maka perlu disediakan sebuah wadah yaitu berupa bangunan akomodasi seperti hotel resort, yang diharapkan dengan adanya bangunan hotel resort bisa menampung kegiatan wisatawan untuk rekreasi dan relaksasi di pantai Pangandaran. Fasilitas yang dirancang diharapkan dapat meningkatkan nilai ekonomi, memwadahi kebutuhan wisatawan dan meningkatkan citra sebuah kota.

## Kata Kunci:

Pangandaran, Hotel, Resort, wisata, wisatawan.

## ARTICLE INFO

Received Maret 15,2020

Accepted Juni 15,2020

Available online Juli 01,2020

## \*Corresponding Author

Chintia Puspitasari  
 Universitas Komputer Indonesia  
 +62 888-0180-3689  
 Email: chintiapuspitasi29@gmail.com

## 1. Pendahuluan

Potensi pariwisata di Indonesia merupakan sektor yang patut untuk dikembangkan sebagai identitas bangsa dan dapat menghasilkan sumber devisa Negara. Hal ini karena Indonesia merupakan Negara multi-kultural yang didiami oleh penduduk asli beretnis Melanesoid dan Australoid, Indonesia juga merupakan salah satu negara yang memiliki ratusan suku, budaya dan bahasa yang beranekaragam atau banyak. Secara geografis Indonesia merupakan negara yang terletak di garis khatulistiwa. Sehingga Negara Indonesia merupakan Negara yang memiliki iklim tropis yang hangat. Indonesia juga dapat dikatakan sebagai negara kepulauan yang memiliki potensi alam, pantai yang sangat banyak serta dilintasi dengan pegunungan. Keanekaragaman ini menyebabkan tingginya potensi pariwisata di seluruh Indonesia yang menawarkan keunikan dan kemurnian, serta menawarkan potensi pariwisata alam yang begitu besar hampir di seluruh Indonesia.

Dalam konteks ini dunia Arsitektur berperan sebagai media yang dapat menyalurkan potensi pariwisata Indonesia menjadi suatu kawasan yang menarik dan memfasilitasi kebutuhan pengunjung yang menikmati potensi pariwisata di Indonesia. Seperti Kabupaten Pangandaran yang saat ini terus membenah diri dalam bidang pariwisata. Wisata Pantai Pangandaran merupakan pantai yang sangat menarik dan otentik, sehingga selalu banyak dipenuhi oleh wisatawan yang ingin menikmati potensi budaya dan alamnya yang indah. Walaupun memiliki pertambahan jumlah sarana akomodasi yang sangat signifikan setiap tahunnya, seperti bertumbuhnya fasilitas penginapan setingkat hotel melati, namun dari semuanya itu belum terdapat akomodasi penginapan berbintang yang jauh lebih baik dengan disertai wujud bangunan yang mampu menggali daerah wisata Kabupaten Pangandaran, terutama untuk objek wisata pantainya.

Objek wisata pantai merupakan salah satu pilihan utama bagi setiap orang untuk menenangkan pikiran dan jiwa. Bukan hanya untuk menenangkan pikiran saja, objek wisata pantai juga menjadi tujuan utama orang-orang untuk berlibur di akhir pekan. Salah satu objek wisata pantai yang sering dikunjungi wisatawan di daerah Jawa Barat yang sudah dijelaskan diatas yaitu Pantai Pangandaran yang berada di daerah Kabupaten Pangandaran.



## 2. Metode

Metoda yang dilakukan dalam pembahasan ini terdiri dari dua tahap yaitu dengan metode deskriptif Analisis, dengan melakukan studi literatur, yaitu tahap pengumpulan data melalui literatur yang berhubungan dengan ho-tel resort berupa teori-teori yang mendukung, standarisasi, dan data-data lain dengan mengkaji buku terkait dengan kebutuhan dan kelengkapan data yang sesuai dengan standar, diantaranya buku, *Hotel, Motel and Condominiums, Desain, Planning, Maintenance*. Buku Ilmu Pariwisata, dan peraturan-peraturan terkait usaha dan Penggolongan Hotel. Metode selanjutnya yaitu melakukan survei langsung ke lokasi dan menghasilkan data tapak yang menjadi acuan dan bahan untuk proses analisis, selain melakukan studi banding terhadap bangunan yang terkait, studi komparasi juga dilakukan untuk mengambil data-data dari bangunan sejenis yang sudah ada untuk menjadi acuan bagi bangunan yang akan dirancang. Metode Analitik dengan kompilasi dari data yang diambil dan kemudian dilakukan tahapan analisis, tahapan analisis yaitu dilakukan berdasarkan tiga aspek, yaitu:

1. aspek aktivitas, kegiatan dan kebutuhan pengguna.
2. Aspek kondisi dan Potensi Lingkungan.
3. Aspek Sistem Bangunan yang menyangkut dengan fisik bangunan, sistem, dan persyaratan lainnya.

Dari aspek tersebut didapatkan analisis yang saling terkait yang kemudian dikembangkan dalam bentuk konsep perancangan, dan dilanjutkan pada tahap desain untuk mewujudkan dalam bentuk tiga dimensi.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara umum, hotel adalah jenis akomodasi yang dikelola secara komersial yang gunanya untuk menyediakan jasa penginapan, rekreasi, makan dan minum serta jasa lainnya dan hanya mempergunakan sebagian atau se-luruh bagian yang digunakan. Hanya saja ada beberapa pengertian tentang hotel, yaitu:

1. Hotel adalah jenis akomodasi yang dikelola secara komersial yang gunanya untuk menyediakan jasa penginapan, rekreasi, makan dan minum serta jasa lainnya dan hanya mempergunakan sebagian atau se-luruh bagian yang digunakan. Surat Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No. Km 94/HK103/MPPT (1987) Tentang Peraturan Uasaha dan Penggolongan Hotel.
2. Hotel adalah sarana tempat tinggal sementara untuk umum dan untuk wisatawan atau pengunjung yang datang dengan memberikan pelayanan jasa penginapan atau kamar, menyediakan makanan dan minu-man, rekreasi, relaksasi dan akomodasi lainnya dengan syarat pembayaran. Lawson (1976).

Hotel Resort merupakan tempat atau wadah akomodasi pariwisata bagi wisatawan mancanegara maupun do-mestik yang ingin tinggal sementara dengan segala fasilitas yang ada dengan tujuan untuk berlibur atau mencari ketenangan beristirahat menikmati kekayaan alam (flora dan fauna)

1. Resort adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang-orang di mana pengunjung da-tang untuk menikmati potensi alamnya. (A.S. Hornby; Oxford Leaner's Dictionary Of Current English, Oxford University Press, 1974).
2. Merancang sebuah bangunan hotel resort tidak dibangun di sembarangan tempat, tetapi harus mempu-nya lahan tertentu yang lahannya berkaitan dengan obyek wisata, maka dari pada itu biasanya sebuah hotel resort berada di daerah pegungan, lembah, perbukitan, tepian pantai dan juga pulung kecil. (Nyoman S. Pendet. Ilmu Pariwisata. Jakarata : Akademi Pariwisata Trisakti 1994).

Dalam pencapaian integrasi pariwisata khususnya dalam bidang akomodasi, beberapa aspek-aspek konsep dasar pembentukan haruslah dipahami terlebih dahulu :

1. Pengertian Hotel Resort  
Hotel Resort merupakan tempat atau wadah akomodasi pariwisata bagi wisatawan mancanegara mau pun domestik yang ingin tinggal sementara dengan segala fasilitas yang ada dengan tujuan untuk berli bur atau mencari ketenangan beristirahat menikmati kekayaan alam (flora dan fauna)
2. Konsep Dasar Hotel Resort  
Setiap tahunnya tempat pariwisata di Kabupaten Pangandaran salah satunya yaitu wisata pantainya yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan setiap tahunnya, berikut merupakan tabel perbandingan jumlah pengunjung setiap tahunnya :

Tabel 1. Batasan Lahan Perancangan

LAPORAN PERBANDINGAN KUNJUNGAN WISATA TAHUNAN											
NO	OBJEK WISATA	TAHUN 2013					TAHUN 2014				
		TARGET	WISMAN	WISNUS	Jumlah Pengunjung	REALISASI	TARGET	WISMAN	WISNUS	Jumlah Pengunjung	REALISASI
1	OW. Pangandaran	2,500,000,000	4,059	1,209,200	1,213,259	3,033,147,500	2,750,000,000	5,515	946,580	952,095	2,380,237,500
2	OW. Batu Hiu	200,000,000	215	60,333	60,548	151,370,000	200,000,000	48	67,980	68,028	170,070,000
3	OW. Green Canyon	400,000,000	4,016	123	4,139	318,367,500	376,000,000	5,350	154,255	159,605	399,012,500
4	OW. Batukaras	400,000,000	1,754	141,420	143,174	357,935,000	376,000,000	2,151	190,578	192,729	481,822,500
5	OW. Karapyak	20,000,000	6	31,898	31,904	57,427,200	48,000,000	22	34,320	34,342	61,815,600
<b>JUMLAH TOTAL</b>		<b>3,520,000,000</b>	<b>10,050</b>	<b>1,442,974</b>	<b>1,453,024</b>	<b>3,918,247,200</b>	<b>3,750,000,000</b>	<b>13,086</b>	<b>1,393,713</b>	<b>1,406,799</b>	<b>3,492,958,100</b>
NO	OBJEK WISATA	TAHUN 2015					TAHUN 2016				
		TARGET	WISMAN	WISNUS	Jumlah Pengunjung	REALISASI	TARGET	WISMAN	WISNUS	Jumlah Pengunjung	REALISASI
1	OW. Pangandaran	4,328,200,000	6,621	1,832,025	1,838,646	4,521,420,000	6,996,625,000	3,804	1,389,156	1,402,960	4,065,960,000
2	OW. Batu Hiu	323,850,000		103,645	103,645	259,112,500	523,575,000		89,349	89,349	246,540,000
3	OW. Green Canyon	711,200,000	7,105	189,830	196,935	498,670,250	1,126,205,000	5,654	143,240	148,894	451,413,750
4	OW. Batukaras	571,500,000	2,789	276,130	278,919	697,300,000	923,325,000	1,318	296,924	298,242	858,095,000
5	OW. Karapyak	97,750,000		40,783	40,783	71,407,800	157,950,000		48,945	48,945	110,029,400
<b>JUMLAH TOTAL</b>		<b>6,032,500,000</b>	<b>16,515</b>	<b>2,442,413</b>	<b>2,458,928</b>	<b>6,047,910,550</b>	<b>9,726,680,000</b>	<b>10,776</b>	<b>1,977,614</b>	<b>1,988,390</b>	<b>5,732,038,150</b>
NO	OBJEK WISATA	TAHUN 2017 s/d Tgl 30 September 2017					TAHUN 2018				
		TARGET	WISMAN	WISNUS	Jumlah Pengunjung	REALISASI	TARGET	WISMAN	WISNUS	Jumlah Pengunjung	REALISASI
1	OW. Pangandaran	11,918,791,087	1,684	1,487,132	1,488,816	7,483,900,000					
2	OW. Batu Hiu	583,068,750	33	108,871	108,904	544,520,000					
3	OW. Green Canyon	760,661,438	4,509	117,960	122,469	615,998,255					
4	OW. Batukaras	1,568,924,375	1,239	326,036	327,275	1,618,270,000					
5	OW. Karapyak	167,554,350		73,333	73,333	263,996,600					
<b>JUMLAH TOTAL</b>		<b>15,000,000,000</b>	<b>7,465</b>	<b>2,113,332</b>	<b>2,120,797</b>	<b>10,526,684,755</b>					

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pangandaran

Sehingga banyaknya pengunjung yang datang ke Pantai Pangandaran maka diperlukannya perancangan bangunan yang dapat menciptakan suatu fasilitas akomodasi untuk memwadhahi segala aktivitas yang berkaitan dengan rekreasi dan relaksi di objek wisata pantai Pangandaran. Bangunan akan dirancang menggunakan pendekatan kontekstual agar dapat selaras dengan lingkungan sekitar.

### 3.1 Tema Perancangan

Pemilihan tema "SENSE OF PLACE" ini dapat dilakukan karena identitas dari tempat wisata alamnya yaitu pantai dan budaya local yang ada di Pangandaran yang dapat memiliki keunikan dan potensi yang dapat ditonjolkan dari resort hotel lainnya, sehingga dapat menghasilkan perancangan hotel resort yang memberikan keunikan tersendiri yang otentik, unik dan memiliki daya tarik tersendiri.

Dalam teori umum terdapat tiga faktor utama yang membentuk *sense of place*, yaitu *Physical Setting* (tatanan Fisik), *Image* (citra yang mempertegas) dan *Activity* (aktivitas yang berlangsung secara terus menerus ditempat tersebut). *Sense of place* di resort ini memadukan berbagai elemen yaitu: lokalitas, bangunan, ruang interior dan eksterior, cahaya, iklim, budaya, aktivitas dsb. Sehingga dari keseluruhannya membentuk kesan tertentu bagi orang yang berada di hotel resort ini.

*Sense of place* ditempat-tempat tertentu memiliki arti khusus bagi mereka yang tinggal di sana dan bagi banyak dari mereka yang berkunjung. Perasaan seperti itu mungkin berasal dari lingkungan alami tempat itu tapi lebih cenderung menjadi perpaduan antara banyak fitur alam dan budaya. Fundamental untuk rasa tempat adalah perasaan yang kuat dari keterikatan dan kepemilikan manusia yang otentik dan ini menumbuhkan komitmen manusia.

Unsur selanjutnya dalam *sense of place* adalah tempat (place) itu sendiri. Definisi menurut Yi-Fu Tuan, suatu ruang yang pertama kalinya kita datangi dan tidak kita ketahui belum mempunyai makna, setelah kita mengetahui dan berada diruang tersebut maka dapat memberikan nilai dan makna yang lebih baik. Lebih singkatnya suatu tempat menjadi ada ketika manusia beraktifitas, mengetahui, dan memberikan memori tersendiri pada sebagian ruang dan pada saat sebuah lokasi diberi sebuah identitas atau diberi nama. Pada keadaan tertentu, sebuah tempat dapat memiliki makna yang lebih kuat. Tempat ini yang biasanya dikatakan memiliki "sense of place" yang kuat.

### 3.1 Perencanaan Tapak



● Zona Privat    ● Zona Semi-Publik    ● Zona Publik

**Gambar 1. Zoning**

Sumber: Hasil olahan pribadi

Peletakan zona publik diletakkan pada area depan tapak untuk dapat diakses oleh setiap pengunjung yang datang seperti tempat parkir bus, *entrance*, taman, plaza dan untuk zona publik juga berada di area belakang tapak yang berada di arah Selatan yang berguna sebagai area parkir kendaraan roda dua dan empat. Zona semi publik diletakkan berdekatan dengan zona publik dan servis disisi Barat dan tengah tapak agar dapat dijadikan hirarki ruang. Sedangkan untuk zona privat diletakkan di bagian Barat dan Timur, Selatan yang memberikan kenyamanan *view*, keamanan dan kemudahan sirkulasi.

### 3.2 Aksesibilitas



**Gambar 2. Aksesibilitas kawasan**

Sumber: Hasil olahan pribadi

Aksesibilitas pada tapak dapat dicapai dari dua arah yaitu dari arah Jalan Pantai Timur, dari arah Jalan Pasar Ikan dan dari arah Jalan Pengadilan Lama. Pencapaian menuju lokasi menggunakan kendaraan pribadi ataupun sebaiknya berjalan kaki bisa dicapai dari arah Jalan Pantai Timur dan Jalan Pasar Ikan hanya saja untuk kendaraan berroda empat lebih baik melewati Jalan Pantai Timur karena akses jalannya lebih besar dari pada Jalan Pasar Ikan.

Pintu masuk utama berada di Jl. Pantai Timur, Tapak Hotel Resort Pantai Pangandaran ini ramah terhadap pengunjung pejalan kaki, karena sirkulasi di dalam tapak didominasi oleh sirkulasi pejalan kaki yang berukuran lebar dan banyak menggunakan ramp. Taman-taman di dalam tapak pun didesain sedemikian rupa agar menambah kesan nyaman bagi para pejalan

kaki dan juga pengunjung yang datang. Sirkulasi kendaraan hanya ada di bagian tengah tapak, dengan *drop off* utama berada di sebelah Timur yang berbatasan langsung dengan jalan Pantai Timur. Sirkulasi kendaraan di dalam tapak dibuat dua arah untuk mengoptimalkan lahan, dengan jalur masuk kendaraan roda empat dan roda dua di arah Utara tapak. Parkir bus berada di arah timur tapak.

### 3.3 Bangunan



**Gambar 3. Konsep Tata Massa**

Sumber: Hasil olahan pribadi

Konsep tata massa bangunan resort ini diwujudkan dalam perancangan orientasi bangunan yang menghadap ke arah Timur. Konsep ini menawarkan potensi yang merupakan pandangan tanpa batas ke arah laut tetapi hanya sebagian bangunan yang langsung memiliki *view* ke arah pantai timur. Seperti, hotel, resort, restoran dan lain-lain yang memiliki *infinity view*. Pesona arsitektur yang dihasilkan mengusung pendekatan "*borrowing the view*" yaitu meminjam pemandangan dari lepas pantai untuk dibawa ke dalam ruang.



**Gambar 4. Drop Off & Pintu Masuk Utama**

Sumber: Hasil olahan pribadi



**Gambar 5. Konsep Massa Bangunan Resort**

Sumber: Hasil olahan pribadi

Gambar 4 merupakan perspektif mata burung yang menunjukkan bagian *drop off* dan *entrance* utama ke dalam site. Pada gambar tersebut memperlihatkan bentuk gubahan dengan penggunaan material kaca, baja, kayu dan beton.

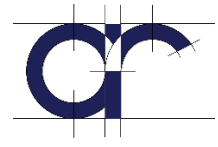
Konsep dari bangunan resort mengacu pada tema yaitu *sense of place* merupakan tema yang diaplikasikan pada perancangan hotel resort. Penggunaan tema yang berhubungan dengan eksplorasi budaya lokal dan keadaan alam yang ada sebagai dasar dari tema perancangan. Sehingga tema perancangan yang menerapkan citra arsitektur tradisional dan mengeksplorasi potensi alam merupakan keputusan yang cukup tepat untuk perancangan resort yang berada di pantai pangandaraan, Jawa Barat (gambar 5).

## 5. Kesimpulan

Perancangan ini membahas tentang hotel resort dengan pendekatan *sense of place* yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar. penerapan sistem pencahayaan alami, pengaturan sirkulasi udara, pemanfaatan *view*, dan orientasi bangunan serta penggunaan material tradisional tanpa merusak lingkungan diaplikasikan pada perancangan resort ini sebagai pemecahan masalah yang ada pada tapak dimana bangunan ini dirancang. Konsep material pada hotel resort ditekankan pada penggunaan material yang tidak terlepas dari unsur tradisional dengan memanfaatkan material lokal yang ada di sekitaran pantai pangandaraan hal ini bertujuan untuk memunculkan lokalitas dari bangunan resort yang dirancang.

## 6. Referensi

- Hornby, A. S. (1974). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford, United Kingdom.
- Lawson, F. (1976). *Hotels, motels and condominiums : design, planning and maintenance*. London: Architectural Press.
- Pariwisata, D. J. (1987). *Pariwisata tanah air Indonesia* (National government publication ed.). Jakarta: Direktorat Jenderal Pariwisata.
- Pendit, N. S. (1994). *Ilmu pariwisata : sebuah pengantar perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis : University of Minnesota Press.



## APLIKASI BENTUK BANGUNAN DAN MATERIAL FASADE BERDASARKAN KEBUTUHAN CAHAYA MATAHARI UNTUK TANAMAN HIAS PADA *FLORIKULTURA TROPICARIUM*

Salma Ambarwati\*, Tri Widiyanti Natalia

<sup>1</sup> Mahasiswa Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia <sup>2</sup> Dosen Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia.

### ABSTRAK

Cihideung Kabupaten Bandung Barat, memiliki potensi industri Florikultura yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi, dalam komoditas ekspor maupun impor. Tetapi akses untuk mencapai Cihideung ini cukup sulit, yang mengakibatkan penurunan peminat, serta mutu tanaman hias yang di hasilkan petani tidak memenuhi standar. Karena bangunan yang tidak mendukung untuk penanaman tanaman hias, sehingga mutu tanaman kurang baik. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk bangunan dan material yang dapat di aplikasikan pada florikultura tropicarium, serta untuk mengetahui desain kawasan yang dapat menjadi sentra bunga yang menampung segala aktivitas. Metode yang digunakan yaitu analisis kualitatif dengan melakukan studi literature, wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini yaitu bentuk bangunan harus Dinamis dan kurvalinier, menggunakan Material dengan kombinasi kaca dan paranet. Untuk Display matahari Teduh 70% Kaca 30% Paranet, Sedang 60% Kaca dan 40% Paranet, Penuh 50% Kaca dan 50% paranet.

### Keywords:

*Florikultura, Cihideung, Tanaman, Arsitektur, Desain, Organik*

### ARTICLE INFO

Received Maret 15,2020

Accepted Juni 15,2020

Available online Juli 01,2020

### \*Corresponding Author

Salma Ambarwati  
 Universitas Komputer Indonesia  
 Email: salmaambar04@gmail.com

## 1. Latar Belakang

Florikultura ialah suatu jenis tanaman hortikultura yang bagian-bagiannya dan bisa juga semua bagian, bisa digunakan untuk memperlihatkan keindahannya jika di pandang, selain itu juga dapat menimbulkan kesan asri dan menimbulkan kesan nyaman bila terdapat di dalam ruang terbuka seperti taman atau ruangan tertutup seperti dalam ruangan. Dalam Budidaya florikultura ini dapat mencakup semua kegiatan pembibitan, penanaman, pemeliharaan florikultura, pemanenan dan pasca panen florikultura serta dalam sektor perdagangan florikultura itu sendiri [1]. Florikultura ini merupakan salah satu bagian dari komoditas hortikultura yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi, dan sebagai komoditas ekspor unggulan sudah memperlihatkan kemajuan yang tinggi, selain ekspor *florikultura tropicarium* ini juga unggul dalam pemasaran di dalam negeri. Pada saat ini hambatan industri tanaman florikultura ini tidak lagi terhambat oleh kurangnya biaya, tetapi lebih kepada hambatan teknis, berupa persyaratan Mutu pada bunga hias itu sendiri. Pada permasalahan tersebut tentu sangat menuntut para produsen, untuk lebih meningkatkan lagi persaingan dalam industri ini [1]. Kota Bandung dengan kategori kota yang memiliki mobilitas tinggi sekarang kembali memperbaiki infrastruktur kotanya, salah satunya yaitu memperbaiki pedestrian, Perbaikan infrastruktur tersebut dapat memberikan kesan nyaman kepada penduduk sekitar kota bandung maupun wisatawan yang datang ke Kota Bandung, tentunya dapat meningkatkan wisatawan yang datang ke Bandung [2]. Sebelah Utara pada Kabupaten Bandung Barat ini memiliki potensi alam yang sangat baik dalam bidang pertanian karena tanahnya yang subur, Salah satunya didesa Cihideung, Kecamatan Parongpong sudah memiliki agrowisata yang terdapat berbagai jenis bunga yang menarik. Jenis-jenis bunga tersebut diantaranya : bunga anggrek, mawar, krisan dan bunga lainnya yang biasanya di gunakan sebagai penghias taman [3]. Menurut Bapak Januar, yang merupakan Ketua Gapoktani untuk menaungi para petani bunga hias, para petani membuat kios-kios atau desa bunga ini sama sekali tidak memikirkan akses untuk para konsumennya, sehingga hal itu akan menimbulkan kesulitan akses bagi para konsumen. Bentuk bangunan yang pada saat ini ada di Desa cihideung berbentuk rumah panggung, dan semua tanaman berada di dalam bangunan yang menggunakan bentuk yang sama dan material yang sama, sehingga ada beberapa tanaman yang kurang mendapatkan nutrisi matahari karena tidak sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu dengan adanya potensi industri florikultura yang memiliki nilai

ekonomi yang tinggi, sehingga hal tersebut perlu di pertimbangkan untuk membuat florikultura tropicarium, yaitu suatu sarana yang dapat meningkatkan potensi industri tersebut.

Maksud dari perancangan ini untuk memberikan tempat bagi para petani sebagai ruang untuk berbagai kegiatan industri florikultura dari mulai pembibitan sampai dengan penjualan hasil panen. Serta mengetahui bentuk bangunan dan material fasad yang diterapkan pada bangunan *Florikultura Tropicarium* dengan Tujuan untuk Mewadahi para petani bunga sehingga lebih dapat meningkatkan perekonomian para petani bunga dan juga untuk menjadi sarana penelitian bagi mahasiswa.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1. Definisi Florikultura

Florikultura adalah bagian dari disiplin ilmu hortikultura, yang membahas mengenai tanaman hias dan budidaya tanaman, Khususnya untuk mewadahi hal-hal budidaya guna untuk mendapatkan varietas baru [3]. Pada florikultura tropicarium ini terdapat Ruang Terbuka Hijau kota merupakan bagian dari ruang terbuka yang terdapat pada suatu kota yang di dalamnya terdapat tumbuhan endemik kota tersebut yang terdapat manfaat untuk keberadaan kota tersebut, manfaatnya yaitu untuk keindahan dan kenyamanan pada wilayah tersebut [4]. Terdapatnya ruang publik pada suatu kota tidak dapat dipisahkan dengan ruang – ruang yang terbangun yang terdapat di perencanaan kota. Ada beberapa Ruang publik diantaranya jalan, trotoar, taman, plaza, alun-alun, dll. Sehingga ruang publik itu sendiri dapat dibedakan menjadi 2 yaitu ruang publik luar dan ruang publik dalam [5].

### 2.2. Klasifikasi tanaman dalam pendapatan cahaya matahari [6]

- a) Kebutuhan cahaya matahari tinggi yaitu tanaman yang harus mendapatkan cahaya matahari penuh antara 80% agar tanaman tersebut dapat tumbuh dengan baik
- b) Kebutuhan cahaya matahari sedang (agak teduh) merupakan bunga dengan pengharusan pendapatan cahaya matahari berkisar antara 60% jenis tumbuhan biasanya tumbuhan peneduh yang memiliki daun majemuk dan tipis.
- c) Kebutuhan cahaya matahari setengah teduh merupakan tanaman yang harus di tempatkan di tempat teduh dengan cahaya matahari kurang dari 50%

### 2.3. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan sangat di pengaruhi oleh bentukan-bentukan metafora hal tersebut dapat mempengaruhi bentuk bangunan, organisasi bangunan secara keseluruhan dan bentuk bangunan ini merupakan salah satu bagian dari komunikasi arsitek untuk menyampaikan pesan, metafora dibagi menjadi tiga diantaranya metafora abstrak, metafora konkrit, metafora gabungan [7].

Bentuk bangunan sangat berkaitan dengan penerimaan panas yang masuk pada bangunan hubungan, hal tersebut berhubungan dengan luas permukaan dan volume ruang akan menentukan berapa besar panas yang akan masuk ke dalam bangunan. Makin padat bentuk bangunan, maka panas yang akan masuk ke dalam bangunan makin kecil. Bentuk bangunan yang terbaik adalah memiliki volume besar, tetapi luas permukaannya kecil yaitu bentuk setengah bola atau bangunan yang memiliki sisi lingkaran [7].

Selain itu bentuk bangunan harus menerapkan arsitektur yang organik, yaitu bentuk-bentuk yang alami di mana alam atau lahan menjadi inspirasi dari bentuk bangunan, dan juga harus mengikuti bentuk energi alam yaitu mengikuti aliran udara atau orientasi matahari [8].

### 2.4. Material Fasade

Dalam penerapan Arsitektur Organik dapat di aplikasikan melalui beberapa inovasi material dan struktur yang digunakan dalam bangunan, material dan struktur nya dapat meniru bentukan yang terdapat di alam dengan menggunakan material local, material yang berbahan ringan, material yang dapat menyerap cahaya dan udara, dan material yang mendukung bentuk-bentuk kurvilinier [7]. Struktur yang organik akan membentuk sirkulasi yang alami. Bangunan adalah buatan manusia yang dibuat oleh ahlinya, tidak memiliki jiwa atau makna spiritual di barat konsep nya tentu berbeda dalam konsep tradisi timur yang dilihat rumah sebagai bagian dari organisme alami, yang memiliki jiwa [9].

Material pada bangunan yang akan di terapkan sesuai dengan pendekatan Arsitektur Organik yaitu menggunakan material-material yang dapat menciptakan bentuk-bentuk fleksibel dan dapat digunakan sebagai interior maupun eksterior pada bangunan [10].

Material yang digunakan pada bangunan harus memiliki beberapa fungsi sekaligus yaitu dapat digunakan sebagai elemen interior dan eksterior, selain itu juga harus menggunakan material yang tidak beracun dan mengurangi polusi pada bangunan [8]. Untuk system pemeliharaan fasadnya, Aktifitas operasional akan bergantung pada penggunaan material dan fabrikasi, lalu pemeliharaan bergantung pada orientasi, jenis jendela, permukaan gedung, pecahayaan, sirkulasi udara, termal dinding dan atap [11].

**3. Metode**

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif diantaranya adalah studi literature, studi klasifikasi tanaman hias yang akan dipamerkan, studi banding, Wawancara kepada petani bunga dilakukan untuk mendapatkan dan menggali pendapat untuk mengetahui preferensi mereka mengenai fasilitas-fasilitas yang ada pada florikultura tropicarium yang akan di rancang. Selain itu juga survey ke tempat-tempat yang memiliki Fungsi Sejenis.

**4. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

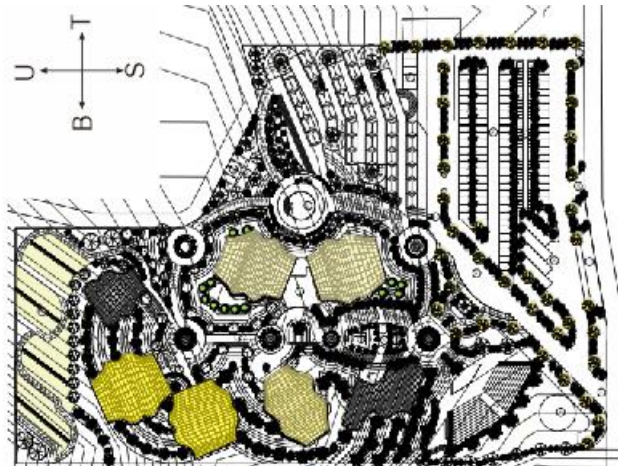
Pembagian Klasifikasi tanaman di buat menyesuaikan dengan kebutuhan tanaman hias yang di bagi menjadi 3 klasifikasi sesuai dengan kebutuhan dan klasifikasi bunga perdu dan tanaman hias berbunga [63]. Klasifikasi Tersebut Diantaranya:

**Tabel 1.** Klasifikasi Tanaman Hias Berdasarkan Penyinaran

Cahaya matahari penuh	Cahaya matahari sedang	Cahaya matahari teduh
Bunga kupu kupu	Melati	Begonia atau Daun Antik
Cemara Udang	Anggrek	Eporbia
Lavender	Mawar	Kladi Tikus
Taiwan Beauty	Keladi baret	Suplir
Bunga Asoka	Aralia	Gelombang cinta
Kamboja jepang	Kriminil	<i>Treecolour</i>
Bunga Krisan	Kuca Mini	Pakis gading
Sikas	Cemara Lilin	Bungapukul delapan
Kastuba atau Poinsettia	Kenanga	Kemuning
Nusa Indah	Pohon zig-zag	siklok
Pucuk Merah	Tanaman Dollar	Puring
Melati Gambir	Pukul empat	Kol Banda
Kaktus Kubis	Sri Rejeki	Bromolia
	Bromelia Pink Grass	Sambang Dara

Sumber: olahan Pribadi

Sesuai dengan pembagian klasifikasi Tersebut maka di peroleh 3 Display yang berbeda pada Florikultura Tropicarium, Display tersebut menyesuaikan dengan klasifikasi Kebutuhan sinar matahari, Dengan orientasi bangunan yang berbeda sesuai energi alam [8]. Display Tersebut diantaranya :



**Gambar 1. Site Plan**

Sumber: Olahan Pribadi

- a) Display dengan Cahaya Matahari Penuh Berwarna Hijau,
- b) Display Cahaya Matahari sedang Berwarna Kuning,
- c) Display Cahaya Matahari teduh dengan warna kuning muda.

#### 4.1. Bentuk Bangunan

##### a) Display Tanaman Kategori Cahaya Matahari Penuh



**Gambar 2. Site Plan**  
Sumber: Olahan Pribadi

Penerapan Bentuk bangunan pada area display ini membentuk bentuk masa yang organik dengan menggunakan metafora biologi [7], bentuk masa menyesuaikan tata letak kontur pada lahan ini, bangunan di buat split level dengan perbedaan ketinggian di setiap levelnya yaitu 1 meter, dan juga orientasi bangunan menyesuaikan kebutuhan cahayanya, sehingga bangunan berorientasi pada barat timur sehingga cahaya yang masuk pun dapat menyesuaikan kebutuhan bunga [8]. Bentuk bangunan pada Display ini merupakan setengah lingkaran hal tersebut akan menghasilkan bangunan yang memiliki penerapan cahaya yang baik dan menyeluruh [7].

##### b) Display Tanaman Kategori Cahaya Matahari Sedang



**Gambar 3. Denah Display dan 3D Cahaya Matahari Sedang**  
Sumber: Olahan Pribadi

Bentuk masa untuk display Tanaman hias dengan kategori cahaya matahari sedang membentuk metafora dengan analogi biologi yang mengingatkan kedalam bentuk-bentuk natural [7], bangunan ini berorientasi pada arah barat sehingga cahaya yang masuk pada display ini akan maksimal sekitar 60% maksimalnya, perbedaannya dengan display matahari penuh, ialah pada area ini di tanam beberapa pohon buffer sehingga cahaya yang masuk dapat menyesuaikan. Karena terdapat di area berkontur maka pada denahnya menyesuaikan dengan elevasi konturnya, dengan elevasi kontur 1 meter [8]. Pada bentuk bangunan display ini sama dengan area display sebelumnya yaitu terdapat sisi lingkaran yang dapat mengalirkan udara dan panas matahari [7].



### c) Display Tanaman Kategori Cahaya Matahari Teduh

Analogi metafora biologi yang di terapkan dalam display ini adalah dengan menyesuaikan bentuk naturalnya pada tapak, yaitu menyesuaikan area kontur pada site [7], karena ini merupakan display untuk tanaman perdu atau teduh sehingga berorientasi pada sisi timur, cahaya yang masuk pun akan menyesuaikan kebutuhannya yaitu dibawah 50% dengan penggunaan material kaca lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan paranetnya, sehingga cahaya matahari yang masuk dapat di buffer oleh kaca dan akan menghasilkan area yang teduh. Karena terdapat di area berkontur maka pada denahnya menyesuaikan dengan elevasi konturnya, dengan elevasi kontur 1 meter [8]. Dengan bentuk bangunan yang kurvalinier tersebut dapat mengalirkan udara dan cahaya matahari yang sesuai[7].

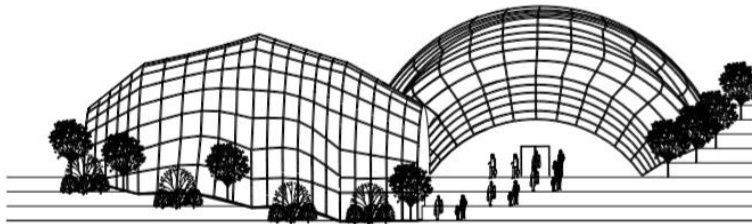


Gambar 4. Denah Display Cahaya Matahari Teduh

Sumber: Olahan Pribadi

## 4.2. Material Fasad

### a) Display Tanaman Kategori Cahaya Matahari Penuh



Gambar 5. Tampak Display Cahaya Matahari Penuh

Sumber: Olahan Pribadi

Penggunaan Material Fasad yang digunakan untuk Display Tanaman dengan kategori cahaya matahari penuh ini, menggunakan material local yang mudah dijumpai, selain itu untuk mendukung bentuk kurvalinier menggunakan material yang fleksibel yaitu menggunakan kaca dan juga paranet, sehingga cahaya dapat masuk ke dalam display tersebut. Kaca dan Paranet pada display ini di haruskan untuk menyerap cahaya matahari sekitar 80% dengan memperbanyak material paranet di bandingkan dengan kaca nya, sehingga cahaya matahari dapat masuk secara maksimal [7]. Penggunaan struktur yang organik dapat membentuk bangunan yang kurvalinier yaitu menggunakan struktur lamela yang dapat membentuk elemen struktur sekaligus fasad [9].

Material-material yang digunakan tersebut dapat membentuk elemen eksterior dan juga interior, karena struktur lamela yang dapat dilihat dalam kedua sisi dan juga material kaca dan paranet yang transparan [10], material tersebut merupakan material yang tidak beracun, sehingga tidak berbahaya untuk manusia dan tanaman [8].



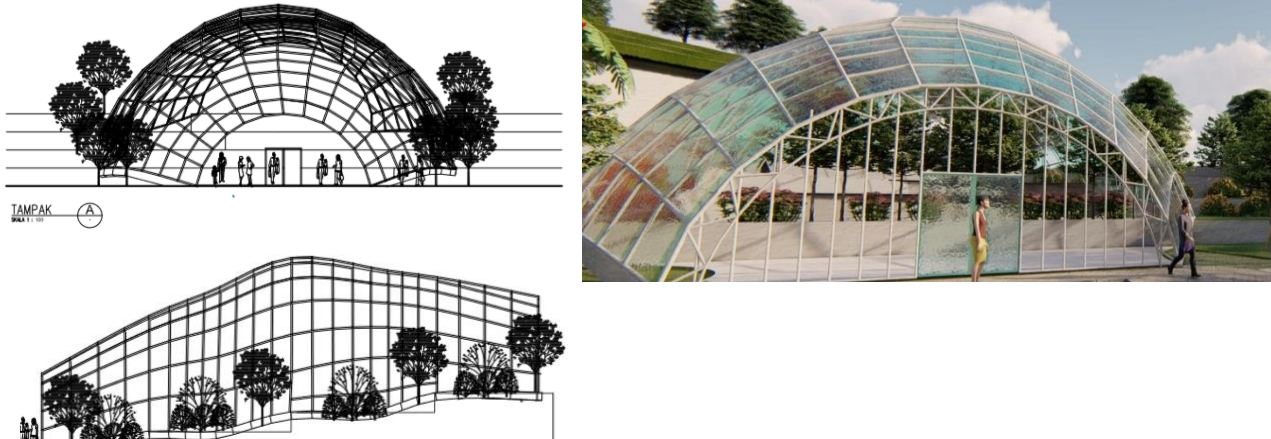
Gambar 6. Eksterior Display Cahaya Matahari Penuh

Sumber: Olahan Pribadi

**b) Tanaman Kategori Cahaya Matahari Penuh**

Material yang digunakan pada display ini yaitu kombinasi antara paranet dan juga kaca material tersebut termasuk ke dalam material lokal karena mudah di jumpai, material tersebut juga material yang transparan sehingga cahaya dapat masuk ke dalam display tersebut. Kaca dan Paranet pada display ini di haruskan untuk menyerap cahaya matahari sekitar 60% dengan menstabilkan penggunaan material paranet dan kaca nya, sehingga cahaya matahari dapat masuk secara maksimal [7]. Struktur pada display ini juga sama menggunakan struktur lamela, struktur ini dapat menyesuaikan bentuk kurvalinier pada fasade [9].

Dengan penggunaan material kaca dan paranet yang di dukung oleh struktur lamela dapat menjadi elemen eksterior dan interior bangunan [8].

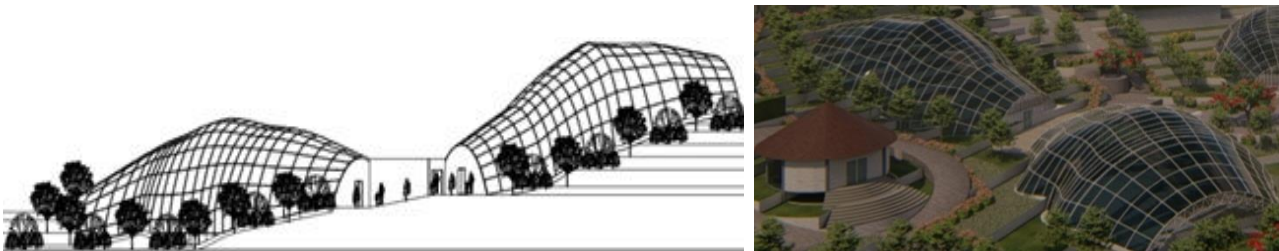


**Gambar 7. Tampak Display Cahaya Matahari Sedang**

Sumber: Olahan Pribadi

**c) Tanaman Kategori Cahaya Matahari Penuh**

Kaca dan paranet merupakan material yang digunakan sebaga bahan penutup pada area display ini, material tersebut sangat mudah dijumpai di Cihideung ini, karena sebelumnya mayoritas kios petani ini menggunakan material tersebut. Kaca dan Paranet pada display ini di haruskan untuk menyerap cahaya matahari sekitar kurang dari 50% dengan menyeimbangkan material kaca dan paranet [7]. Sama seperti display sebelumnya strukur yang digunakan juga menggunakan struktur lamela sehingga dapat membentuk bangunan yang kurvalinier [9], penggunaan material dan struktur tersebut dapat menjadikan bangunan yang multifungsi yaitu sebagai elemen eksterio dan interior bangunan [8].



**Gambar 7. Tampak Display Cahaya Matahari Teduh**

Sumber: Olahan Pribadi

**5. Kesimpulan**

Kesimpulan dari pembahasan diatas merupakan perancangan bentuk bangunan pada area Display harus menggunakan morfologi dengan mengingatkan tentang bentuk-bentuk organik, selain itu juga lahan pada area tersebut harus di perhatikan dan bentuk dari bangunan harus menyesuaikan lahan nya, jika lahan tersebut berkontur maka harus menyesuaikan konturnya. Selain itu penggunaan material pada bangunan harus menggunakan material yang transparan, yang dapat menyerap cahaya matahari dan material yang dapat membentuk kurvalinier.

**6. Referensi**

[1] Ismawati U. (2015). Meningkatkan Daya Saing Florikultura Menyongsong Mea. Dinas Pangan, Pertanian dan Perikanan.  
 [2] Rohmawati T, Natalia T. (2018). Tingkat Kepuasan Pejalan Kaki Terhadap Trotoar Di Kota Bandung INCITEST

- [3] Binarwan R. (2015). Taman Bunga Cihideung Bandung Barat Merupakan Tempat Agrowisata Berbasis Masyarakat.
- [4] Dewiyanti. (2007). Ruang Terbuka Hijau Kota Bandung Suatu Tinjauan Awal Taman Kota Terhadap Konsep Kota Layak Anak . Majalah Ilmiah Unikom
- [5] Susanti A, Natalia T W. (2018). Public space strategic planning based on Z generation Preferences. IOP
- [6] Narpodo. (2015). Botanical Garden Visitor Center. UANJY
- [7] Rasikha TN. (2009). Arsitektur kontemporer. Universitas Indonesia. Skripsi Fakultas Teknik Departemen Arsitektur. Agustus 2019
- [8] Sujanra SP, Mustaqimmah U. (2017). Penerapan Teori Arsitektur Organik Dalam Strategi Perancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif Di Bandung . Jurnal ARSITEKTURA Vol. 15 No. 2
- [9] Astuti S. (2006). Sustainable Development In Public Area To Enhance Ecological Open Space Use, In Urban Tropical Settlements.
- [10] Sujanra S P, Mustaqimmah U, Wahyuwibowo AK. (2017). Penerapan Teori Arsitektur Organik Dalam Strategi Perancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif Di Bandung
- [11] Abioso. (2008). Daur-Hidup-Gedung Dalam Sistem Arsitektur . DIMENSI



## Penerapan Ragam Hias Dan Material Arsitektur Bali Pada Konteks Arsitektur Budaya Sunda Di Hindu Center Pura Agung Wira Loka Natha Cimahi

Merlin Octavia<sup>1\*</sup>, Salmon Priaji Martana<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, <sup>2</sup> Dosen Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia .

### Abstrak

Pura Agung Wira Loka Natha merupakan tempat peribadahan umat beragama Hindu yang terletak di kota Cimahi Jawa Barat dimana pura ini terbentuk karena adanya kelompok masyarakat berkebudayaan Bali yang menetap di tanah Sunda. Bertambahnya penduduk beragama Hindu tentunya membutuhkan ruang publik sebagai sarana untuk interaksi sesama umat beragama. Hindu Center merupakan sarana publik yang tepat untuk memfasilitasi aktivitas-aktivitas yang terjadi di dalam kawasan pura, namun karena Hindu center kental dengan arsitektur kebudayaan Bali sementara Hindu center sendiri berlokasi di tanah Sunda yang juga memiliki arsitektur budaya Sunda, maka perancangan Hindu center ini haruslah memiliki keharmonisan budaya di dalam kawasan pura, harmonisasi budaya dalam kawasan Hindu Center tersebut diterapkan dalam ragam hias dan penggunaan material. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang bangunan-bangunan dengan ragam hias dan material arsitektur budaya Bali pada konteks arsitektur kebudayaan Sunda sehingga terciptanya keselarasan di dalam satu kawasan Hindu Center.

### Kata Kunci:

*Kebudayaan, Harmonisasi, Ragam Hias, Aktivitas, Tipologi Bangunan.*

### ARTICLE INFO

Received Maret 15,2020

Accepted Juni 15,2020

Available online Juli 01,2020

### \*Corresponding Author

Merlin Octavia  
Universitas Komputer Indonesia  
+62 888-0180-3689  
Email: celticaditya007@gmail.com

## 1. Latar Belakang

Pura Agung Wira Loka Natha merupakan pura tertua yang berada di kota Cimahi Jawa Barat, di mana awal pura ini dibangun hanya untuk kepentingan Pusat Pendidikan Artileri Medan (Pusdikarmed) sebagai tempat ibadah mahasiswanya saja, namun seiring berjalannya waktu dan bertambahnya umat beragama Hindu di daerah ini, pura Agung Wira Loka Natha beralih fungsi menjadi pura umum yang dapat dikunjungi umat Hindu di kota Cimahi ataupun dari luar kota. Kunjungan umat untuk melakukan ibadah begitu beragam, mulai dari persembahyangan yang dilakukan tiga kali sehari, kegiatan Pasraman (Sekolah Agama Hindu) sampai upacara-upacara besar seperti Hari Raya Nyepi, Galungan, Kuningan, Saraswati dan lain-lain, yang kemudian dihadiri oleh ratusan umat bahkan bisa mencapai ribuan.

Meningkatnya kunjungan di pura tentunya berpengaruh terhadap fasilitas-fasilitas yang ada sejak awal pura berdiri, seperti kurangnya fasilitas toilet umum, kapasitas parkir yang sedikit, dan ruang kelas yang tidak mencukupi. Melihat dampak yang terjadi di dalam kawasan pura, maka dibutuhkannya suatu kawasan yang dapat menampung fasilitas-fasilitas tersebut dan mengembangkan aktivitas di dalam pura seperti kawasan Hindu Center. Hindu Center ini terdapat di dalam kawasan pura dimana pengembangan fasilitas dan aktivitas baru terjadi di bagian Jaba Sisi atau zona ketiga dari konsep struktur pura. Aktivitas yang selama ini ada di kawasan pura terbilang minim dan hanya berfungsi ketika upacara dan kegiatan sekolah pasraman saja, sehingga dengan adanya kawasan Hindu Center akan dapat memberikan aktivitas-aktivitas baru yang lebih komprehensif.

Hindu Center yang merupakan ruang publik tidak hanya dapat digunakan oleh masyarakat beragama Hindu saja, tetapi dapat digunakan oleh seluruh masyarakat cimahi ataupun masyarakat dari luar kota, karena di dalam kawasan Hindu Center ini terdapat bangunan-bangunan dengan fungsi publik seperti penginapan, restoran, dan ruang serbaguna yang tentunya memiliki tipologi bangunan arsitektur Bali, namun pada perancangan ini penerapan ragam hias dan material bangunan harus dapat selaras dengan kebudayaan Sunda, karena lokasi Hindu Center ini yang memang berada di tanah Sunda dan memiliki arsitektur budaya sendiri.

Fasilitas yang tidak memadai membuat aktivitas di dalam kawasan pura menjadi tidak efektif dan kemudian hanya berfungsi ketika upacara sembahyang dan kegiatan sekolah pasraman saja, serta adanya pertemuan dua kebudayaan di dalam suatu lingkungan yang menjadikan salah satunya terlihat lebih menonjol.

Tujuan dari perancangan ini adalah menghadirkan aktivitas-aktivitas baru yang lebih komprehensif dan mengembangkan fasilitas-fasilitas yang terdapat di kawasan pura dengan cara merancang bangunan-bangunan dengan ragam hias dan material arsitektur budaya Bali pada konteks arsitektur kebudayaan Sunda sehingga terciptanya keselarasan di dalam satu kawasan Hindu Center tersebut.

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1 Ragam Hias

Hindu Center merupakan suatu kawasan dimana terdapat fasilitas-fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat bukan hanya yang beragama Hindu tetapi juga semua masyarakat Cimahi maupun yang berasal dari luar kota dapat mengunjungi kawasan Hindu Centre ini. Namun karena Hindu Center ini kental akan kebudayaan Bali namun berada di tanah Sunda maka kawasan Hindu Centre ini haruslah memiliki keserasian dan keselarasan di setiap bangunannya mengingat adanya perbedaan dua budaya yang terdapat di kawasan tersebut.

Perbedaan tersebut dapat dilihat dari ragam hias dan material yang digunakan, dimana penerapan arsitektur Bali pada konteks arsitektur budaya Sunda dapat terlihat pada fasade bangunan-bangunan yang ada di Hindu Center. Penggunaan elemen-elemen ataupun corak yang beragam tentunya memiliki makna dan arti yang berbeda. Seperti bentuk corak-corak flora, fauna dan alam yang digunakan, kemudian warna dan penggunaannya di bangunan, begitu pula penggunaan material serta bentuknya yang memang diterapkan di dalam fasade bangunan.

Berikut contoh ragam hias, warna dan material dari dua kebudayaan yaitu kebudayaan Bali dan kebudayaan Sunda yang dapat diterapkan di dalam kawasan Hindu Center:

### 2.2 Ragam Hias, Warna dan Material Kebudayaan Bali

#### 2.2.1. Ragam Hias dengan corak Flora, Fauna dan Alam

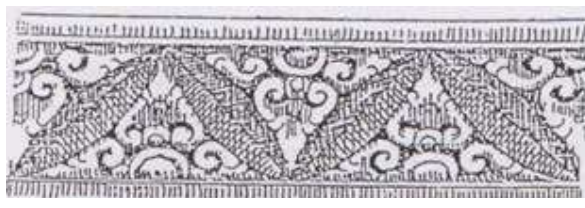
Dalam kebudayaan Bali, ragam hias terbagi menjadi tiga yaitu flora, fauna dan alam. Ragam hias flora memiliki bentuk yang mendekati keadaan sebenarnya yang dipolakan dalam bentuk pematraan dengan macam-macam pengungkapannya seperti:



**Gambar 1. Patra Ganggong**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

Patra Ganggong yaitu bentuk yang menyerupai tumbuhan ganggang air yang dipolakan dalam bentuk berulang dan berjajar memanjang.



**Gambar 2. Patra Batun Timun**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

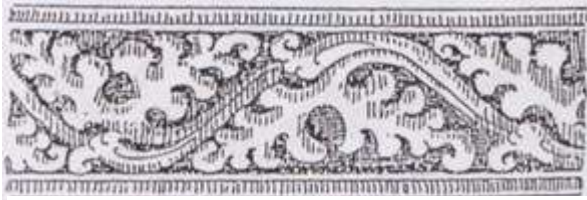
Patra Batun Timun yaitu bentuk dasar serupa biji mentimun yang dipolakan dalam susunan diagonal berulang



**Gambar 3. Patra Pae**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

Patra Pae mengambil bentuk tumbuh-tumbuhan sejenis kapu-kapu yang dipolakan berulang dalam deretan memanjang.



**Gambar 4. Patra Sulur**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

Patra Sulur yaitu melukiskan pohon jalar jenis beruas-ruas dengan daun-daun sulur bercabang-cabang tersusun berulang.



**Gambar 5. Karang Boma**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

Sementara bentuk fauna umumnya sebagai patung hiasan pada bangunan dan umumnya mengambil jenis-jenis kera dari cerita ramayana. Fauna sebagai elemen bangunan ragam hias yang memiliki bentuk bermacam-macam seperti:

Karang Boma berbentuk kepala raksasa yang dilukiskan dari leher keatas lengkap dengan hiasan dan mahkota, ditempatkan sebagai hiasan di atas lubang pintu Kori Agung atau pada bade wadah dan beberapa tempat sebagai hiasan



**Gambar 6. Karang Sae**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

Karang Sae berbentuk kepala kelelawar raksasa seakan bertanduk dengan gigi-gigi runcing, ditempatkan diatas pintu Kori atau pintu rumah tinggal dan juga beberapa tempat lainnya



**Gambar 7. Karang Goak**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

Karang Goak bentuknya menyerupai kepala burung gagak atau goak, ditempatkan pada sudut-sudut bebaturan di bagian atas.



**Gambar 8. Karang Asti**

Sumber: Gelebet,dkk, 1981

Karang Asti bentuknya mengambil bentuk gajah yang diabstrakkan sesuai dengan seni hias yang diekspresikan dengan bentuk kekarangan, ditempatkan sebagai hiasan pada sudut-sudut bebaturan di bagian bawah.

Untuk ragam hias bentuk dari alam diambil dari nama-nama bendanya atau nama unsur yang menjadikan adanya alam dan isinya, seperti:

1. Air dalam penampilannya sebagai ragam hias air yang ditampilkan sebagai kolam, telaga, danau atau laut. Air dalam penampilannya sebagai ragam hias melengkapi atau dilengkapi materi ragam hias lainnya.
2. Api dilukiskan dalam bentuk pepatraan atau dalam bentuk pendekatan lidah-lidah api.
3. Awan ragam hias yang menceritakan suasana di udara atau di ruang angkasa seperti Jetayu yang menerbangkan Sita dalam cerita Ramayana.
4. Gunung dalam penampilannya sebagai ragam hias dalam bentuk pendekatan menyerupai gunung atau gunung-gunung.

### 2.2.2 Ketentuan Warna

Dalam kebudayaan Bali warna menjadi unsur yang tentunya memiliki makna tersendiri, umumnya ragam hias pada bangunan-bangunan menampilkan warna asli atau warna alam seperti hitamnya batu bazalt, merahnya bata atau batu lava, kelabunya batu padas dan putuhnya batu laut merupakan pokok-pokok warna yang dapat divariasikan dalam berbagai kombinasi. Untuk bentuk-bentuk ragam hias flora umumnya menggunakan cat dasar dari warna pokok dan kontras, sementara warna untuk ragam hias fauna menampilkan warna-warna alam atau buatan dan warna ragam hias alam menampilkan unsur-unsur alam atau benda-benda alam tanpa keharusan warna alam.

### 2.2.3 Penggunaan Material

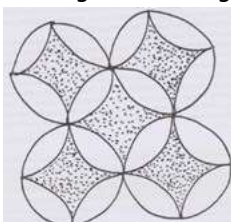
Penggunaan material dalam bangunan arsitektur kebudayaan Bali biasanya menggunakan material yang alami seperti batu padas untuk menjadi hiasan dalam kolom, kayu sebagai rangka konstruksi, kemudian untuk pemakaian dinding biasanya menggunakan bata merah ekspos, ini dikarenakan arsitektur kebudayaan Bali yang memiliki konsep Tri Hita Karna yaitu menciptakan keharmonisan terhadap alam, manusia dan Tuhan, sehingga bangunan-bangunan dengan arsitektur Bali sangat kental dengan nuansa alamnya. Dan penggunaan material kayu sehubungan dengan klasifikasi dikaitkan dengan fungsi bagi pemilik dan masyarakat (Windhu, BA dkk, 1984).

Berikut klasifikasi kayu yang dikaitkan dengan fungsinya:

1. Kayu-kayu yang dipakai untuk panyangan (tempat Upacara) dari penggolongan yang utama sampai pada yang kurang utama.
  - a) Prabu kayu cendana
  - b) Patih kayu menengen
  - c) Arya kayu cempaka
  - d) Demung kayu mejagau
  - e) Temenggung kayu suren
2. Kayu yang dipakai untuk umah patemon (rumah keluarga)
  - a) Prabu kayu nangka
  - b) Patih kayu jati
  - c) Pengalasan kayu sentul
  - d) Arya kayu teep
  - e) Demung kayu sukun
  - f) Temenggung kayu endep
3. Kayu yang dipakai untuk pawon (dapur) dan lumbung:
  - a) Prabu kayu wangkal
  - b) Patih kayu kutat
  - c) Arya kayu blalu
  - d) Demung kayu bentenu
  - e) Temenggung kayu endep

## 2.3. Ragam Hias, Warna dan Material Kebudayaan Sunda

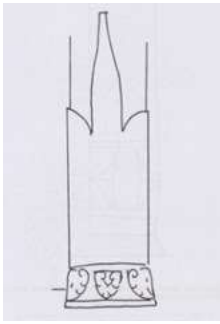
2.3.1 Ragam hias dengan motif tumbuh-tumbuhan yang ada pada bangunan antara lain:



**Gambar 9. Karang Asti**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

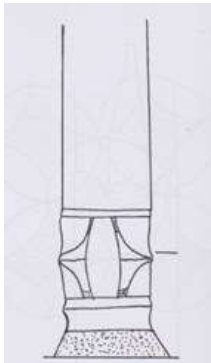
- a. Kawung dengan bentuk terdiri dari lingkaran-lingkaran yang dijajarkan sedemikian rupa, sehingga lingkaran yang satu menutup sebagian lingkaran lainnya, kawung biasanya ditempatkan pada kayu-kayu melintang (pangeret) pada bangunan-bangunan tempat pertemuan seperti Bale Agung.



**Gambar 10. Ragam Hias Motif Rucuk Bung**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

- b. Rucuk Bung berbentuk tumbuhan muda yang baru tumbuh dalam keadaan runcing-runcing keatas, biasanya digunakan pada tiang-tiang (saka) terutama pada bagian umpak ukir pada bangunan-bangunan tempat tinggal milik bangsawan.



**Gambar 11. Ragam Hias Motif Keliangan**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

- c. Keliangan yaitu bentuk daun yang sudah kering yang sisi-sisinya tidak rata lagi, biasanya dipakai pada tiang-tiang umpak di Keraton.

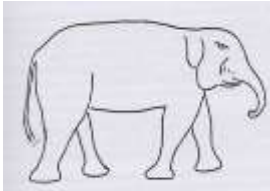


**Gambar 12. Ragam Hias Motif Kangkung**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

- d. Kangkungan yaitu bentuk daun dan batang tumbuh-tumbuhan jenis kangkungan yang menjalar, kangkungan biasanya dipakai pada banjen (tepi keliling) seperti tembok-tembok. Motif kangkungan juga mempunyai arti kesucian, karena tumbuhan ini selalu ada di atas permukaan air, dan pemakaian motif ini membawa kedamaian dan keberanian.

### 2.3.2 ragam hias dengan bentuk binatang



**Gambar 13. Ragam Hias Gambar Gajah**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

- a. Gajah yang digambarkan dengan posisi bergerak dengan keempat kakinya tergambar dengan jelas, biasanya dipakai pada dinding-dinding kayu pada rumah tinggal golongan bangsawan, gambar gajah juga merupakan lambang daripada kekuatan.



**Gambar 14. Ragam Hias Gambar Kerbau**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

- b. Kerbau yang digambarkan cukup dengan bentuk kepalanya saja lengkap dengan kedua tanduknya menghadap ke depan, biasanya dipakai pada dinding-dinding kayu pada rumah tinggal, gambar kepala kerbau melambangkan kesuburuan tanah dan lambang usaha pertanian.

### 2.3.3 ragam hias bentuk alam:



**Gambar 15. Ragam Hias Motif Megasumirat**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

- a. Megasumirat yaitu bentuk-bentuk mega yang bercahaya bersih melambangkan suasana hati yang terang benderang, biasanya ditunjukkan di bagian dinding kayu dan daun-daun pintu.





**Gambar 16. Ragam Hias Motif Megamendung**

Sumber: Yunus, Ahmad, 1984

- b. Megamendung yaitu bentuk-bentuk mega yang keruh sebagaimana halnya mega yang sesungguhnya tatkala menjelang hujan, ditunjukkan di bagian dinding kayu dan daun-daun pintu depan atau tengah, melambangkan suasana hati yang murung.

#### 2.3.4 Ketentuan Warna

Dalam kebudayaan Sunda pada umumnya tidak memiliki warna yang mengikat atau tidak berhubungan dengan aturan-aturan yang ditetapkan, dan pembuat dibebaskan memilih warna yang dikehendaki dan disesuaikan dengan keperluan. Biasanya pula warna dibiarkan sesuai dengan warna temboknya.

#### 2.3.5 Penggunaan Material

Penggunaan material dalam bangunan arsitektur kebudayaan Sunda juga menggunakan bahan-bahan dari alam, seperti penggunaan anyaman bambu sebagai dinding, kemudian penutup atap rumah menggunakan ijuk karena dapat menyerap panas dengan baik dan kayu sebagai konstruksi atap.

### 3. Metode

Metoda perancangan yang digunakan adalah metoda kualitatif dengan penelitian *field study*, yaitu proses yang diawali dengan pengumpulan data, observasi, wawancara, dokumentasi dan bahan pustaka. Untuk observasi yaitu seperti melakukan suvey dengan cara melihat langsung ke bangunan yang bersangkutan, kemudian untuk wawancara adalah wawancara tersruktur dan dilakukan dengan teknik purposive non random sampling yaitu sampel yang ada kemudian dipilih sebagai informan atau orang yang dipandang berkompeten mampu dalam memberikan informasi terkait penelitian. Pengumpulan data dengan dokumentasi yaitu dengan memperoleh data visual berupa foto untuk melengkapi data sebelumnya dan yang terakhir bahan pustaka dari sumber sebagai acuan dalam perancangan dan juga pelengkap teori data.

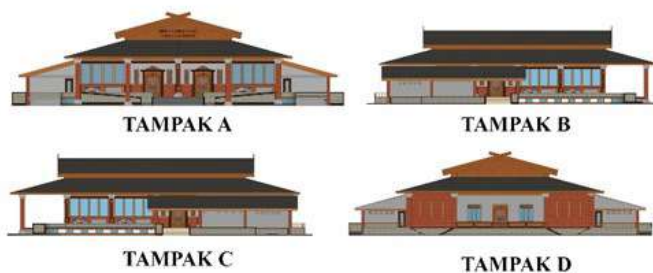
### 4. Pembahasan dan Hasil

Hindu Center merupakan suatu ruang publik yang dirancang untuk dapat memfasilitasi kegiatan atau aktivitas-aktivitas di dalam kawasan pura dan memberikan aktivitas-aktivitas baru yang pada awalnya aktivitas di dalam kawasan pura ini terbilang minim. Terdapatnya dua kebudayaan di dalam kawasan ini membuat kawasan Hindu Center harus memiliki konsep keberagaman agar dapat menyelaraskan dua kebudayaan tersebut. Dari hasil perancangan, selain konsep keberagaman yang diterapkan dalam aktivitas, keberagaman juga diterapkan pada tipologi bangunannya, seperti pada ragam hias dan juga material yang digunakan.

#### 4.1 Kawasan Hindu Center

Di dalam kawasan Hindu Center terdapat beberapa bangunan yang mendukung adanya aktivitas di dalam kawasan Pura. Seperti bangunan Aula, kemudian Restoran, Penginapan, Sekolah Pasraman, Sanggar Seni, dan Kantor Pengelola. Keberagaman tersebut terdapat pada ragam Hias, Warna dan Material yang tertuang pada eksterior dan interior bangunan-bangunan tersebut.

##### 1. Bangunan Aula/ Gedung Serbaguna

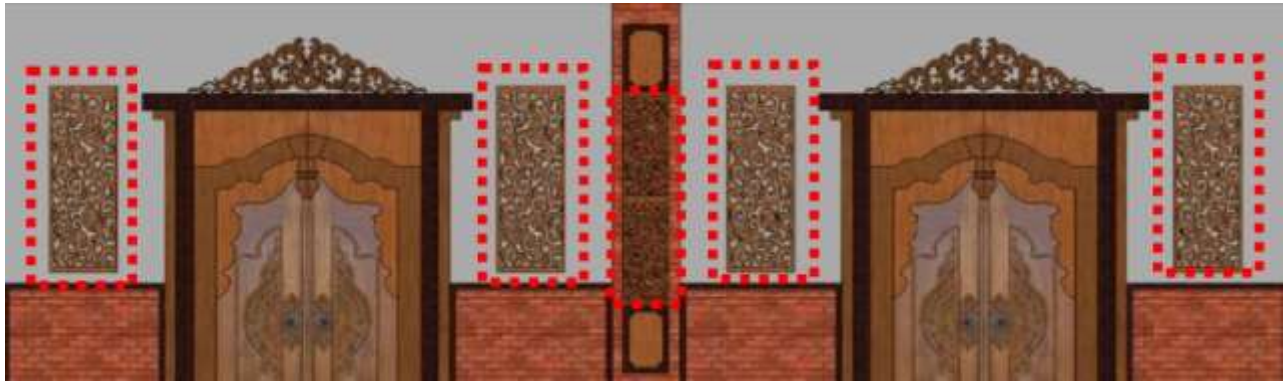


**Gambar 17. Tampak Bangunan Aula**

Sumber: Olahan Pribadi

Bangunan ini merupakan bangunan publik di kawasan Hindu Center dengan fungsi sebagai gedung serbaguna yang dapat digunakan oleh semua pengunjung dalam segala acara sesuai dengan kebutuhan. Keberagaman yang terlihat di bangunan ini sebagai unsur kebudayaan Sunda terdapat pada ragam hiasnya yang menggunakan motif kungkungan dengan material kayu, dan berada disetiap sisi kolom bangunan sebagai ornamen untuk menambah estetika keindahan kolom dan terdapat juga di dinding bagian pintu masuk sebagai bingkai dari pintu tersebut (gambar

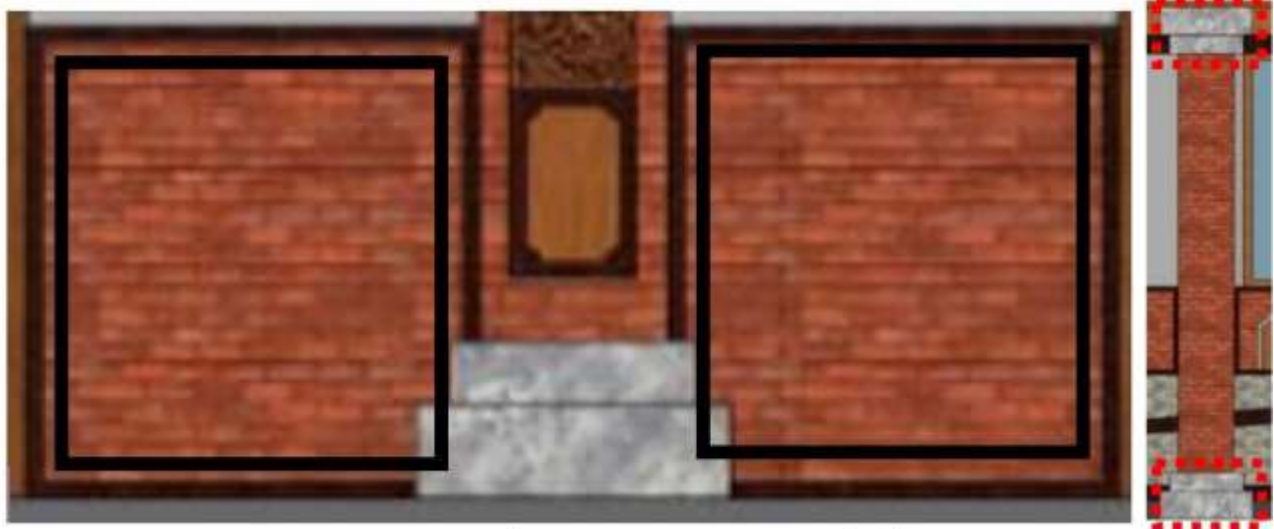
18). Sementara untuk unsur kebudayaan Bali terdapat pada materialnya yang menggunakan material bata merah di dinding bagian bawah, dan juga pada kolom aula. Untuk kaki dan kepala kolom menggunakan material batu padas (gambar 19). Warna-warna yang di hasilkan merupakan warna alami dari material tersebut tanpa penambahan seperti dicat dan lain-lain.



Ket : - - - - Motif Kangkungan

**Gambar 18. Penerapan Motif Kangkungan**

Sumber: Olahan Pribadi

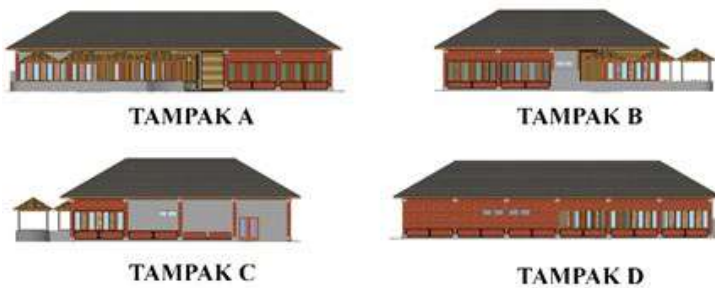


Ket - - - - Batu Padas  
 — Bata Merah

**Gambar 19. Penerapan Material pada Bangunan Aula**

Sumber: Olahan Pribadi

2. Bangunan Restoran

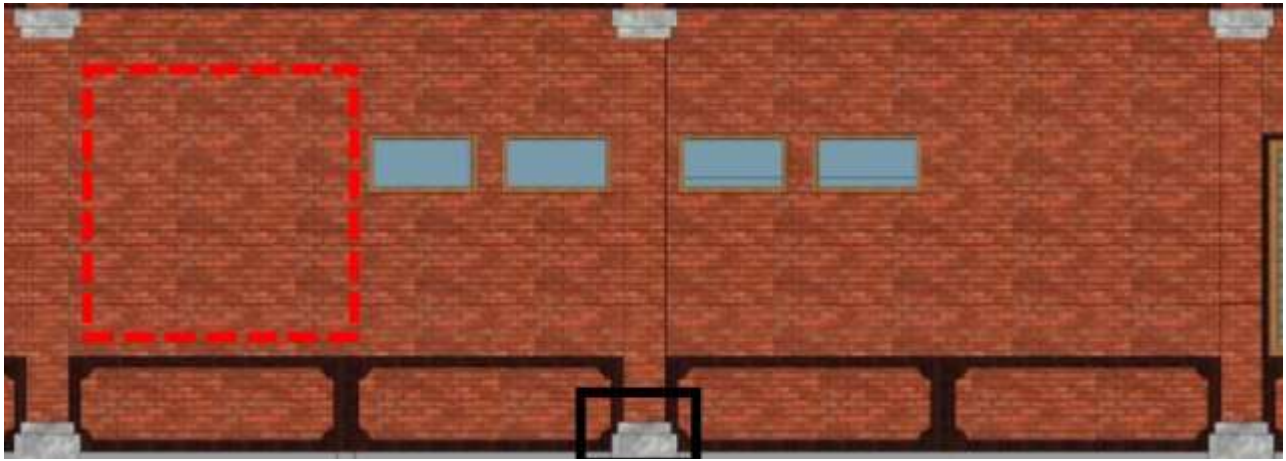


**Gambar 20. Tampak Bangunan Restoran**

Sumber: Olahan Pribadi

Bangunan ini merupakan bangunan publik, dengan fungsi sebagai restoran atau tempat makan. Restoran ini dapat dikunjungi oleh semua masyarakat cimahi ataupun dari luar kota. Keberagaman yang terdapat di bangunan ini berupa ragam hias, warna dan material yang terletak di eksterior bangunan maupun interior bangunan, untuk keberagaman unsur kebudayaan Sunda terdapat pada ragam hias motif kangkungan yang terdapat disamping-samping jendela, berfungsi juga sebagai ventilasi untuk pertukaran sirkulasi udara, dan penggunaan

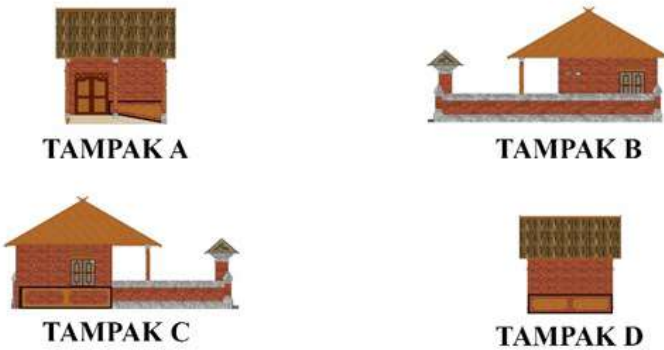
material bambu yang di anyam terdapat di interior bangunan sebagai partisi ruang dan juga penutup langit-langit. Untuk keberagaman unsur kebudayaan Sunda terdapat pada material yang menggunakan bata merah sebagai dinding dan juga penggunaan batu padas sebagai kepala dan kaki di bagian kolom bangunan. Warna yang digunakan tetap menggunakan warna asli dari material tersebut.



Ket - - - - Bata Merah  
 — Batu Padas

**Gambar 21. Penerapan Ragam Hias dan Material pada Bangunan Restoran**  
 Sumber: Olahan Pribadi

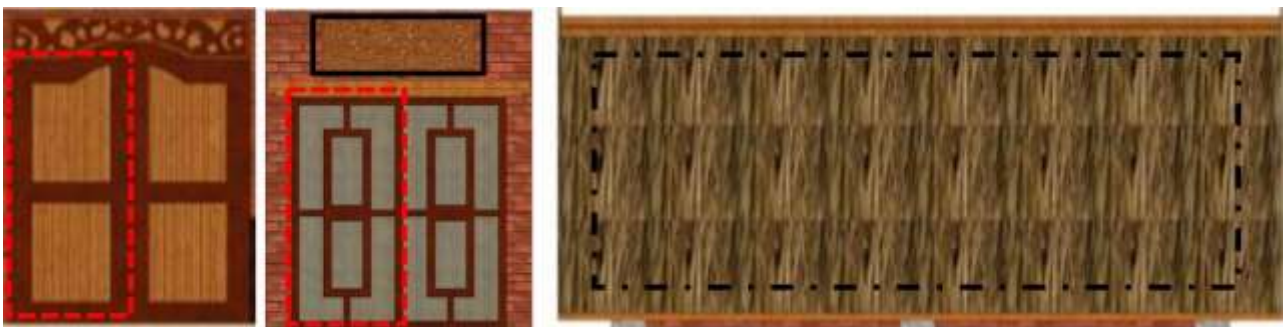
3. Bangunan Penginapan



**Gambar 22. Tampak Penginapan**  
 Sumber: Olahan Pribadi

Bangunan Penginapan merupakan bangunan semi publik yang berada di kawasan Hindu Center, bangunan ini ditujukan bagi pengunjung yang datang dari luar kota untuk beribadah di Pura dan bermalam di penginapan, penginapan ini juga di gunakan ketika ada kegiatan di aula dan membutuhkan tempat untuk peristirahatan. Keberagaman yang terdapat pada unsur kebudayaan Sunda terdapat pada penggunaan ragam hias kangkungan yang terdapat di atas jendela sebagai ventilasi udara, material kayu yang digunakan untuk bahandaun pintu dan daun jendela dan juga penutup atap menggunakan ijuk, sementara unsur kebudayaan Bali terlihat pada penggunaan material bata merah sebagai dinding rumah dan pagar

penyenger, dan penggunaan batu padas sebagai kepala dan kaki dari kolom. Warna-warna yang timbulkan pada bangunan penginapan ini ialah warna alami yang memang berasalh dari material-material tersebut.



Ket - - - - Material Kayu  
 - - - - Material Ijuk  
 — Motif Kangkungan

**Gambar 23. Penerapan Material dan Ragam Hias pada bangunan Penginapan**  
 Sumber: Olahan Pribadi

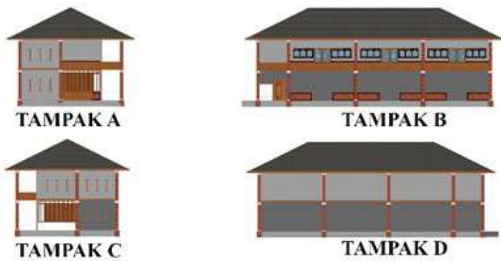


**Gambar 24. penggunaan batu padas sebagai kepala dan kaki dari kolom**

Ket - - - - Bata Merah  
 - · - Batu Padas

Sumber: Olahan Pribadi

4. Bangunan Sekolah Pasraman dan Sanggar Seni

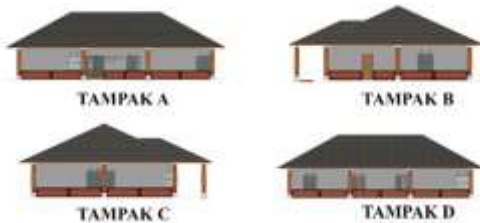


**Gambar 25. Tampak Sekolah Pasraman**

Sumber: Olahan Pribadi

Bangunan ini memiliki dua fungsi yaitu sebagai sekolah pasraman yaitu sekolah agama Hindu yang digunakan setiap hari minggu saja, kemudian dapat beralih fungsi sebagai sanggar seni yang digunakan pada hari senin sampai jumat yang disesuaikan dengan jadwal sanggar seni yang ada. Keberagaman pada pada unsur kebudayaan Sunda yaitu menggunakan material bambu sebagai pengganti sebagian dinding bata dan material pintu katu sebagai partisi ruang , kemudian unsur kebudayaan Bali terdapat material bata merah yang digunakan di kolom dan batu padas sebagai kepala dan kaki dari kolom bangunan tersebut. Warna yang ditimbulkan juga warna alami dari material-material tersebut.

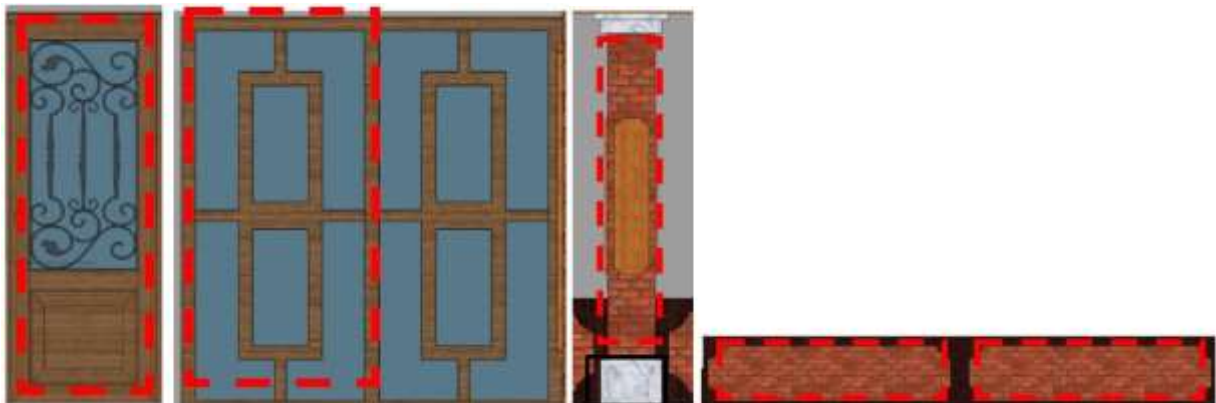
5. Kantor Pengelola



**Gambar 26. Tampak Kantor Pengelola**

Sumber: Olahan Pribadi

Bangunan ini berfungsi sebagai bangunan semi publik yang terdapat di kawasan Hindu Center, digunakan untuk karyawan mengelola kepentingan kawasan Hindu Center. Keberagaman terdapat di unsur kebudayaan Sunda yaitu pada penggunaan material kayu yang digunakan sebagai daun pintu dan daun jendela, untuk unsur kebudayaan Bali terdapat pada materialnya yang menggunakan bata merah dibagian dinding dan batu padas di area kolom sebagai kepala dan kaki. Warna di bangunan kantor pengelola sebagian di cat berwarna abu-abu tua untuk menyamakan seperti warna batu padas, sementara material lain menggunakan warna alami yang terdapat di material tersebut.



**Gambar 27. Penggunaan Ragam Hias Flora pada pintu dan Material batu padas sebagai kepala dan kaki dari kolom**

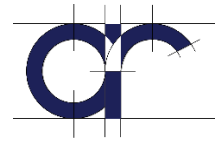
Sumber: Olahan Pribadi

## 5. Kesimpulan

Pada perancangan kawasan Hindu Center keberagaman terlihat pada ragam hias, warna, dan juga material namun tidak semua ragam hias dan material digunakan. Pemilihan material, ragam hias dan warna disesuaikan dengan makna-makna dan kebutuhan penggunaan. Disemua bangunan yang terdapat di kawasan Hindu Center menggunakan ragam hias dari kebudayaan Sunda yaitu otif kangkungan yang memiliki makna kesucian dan menggunakan material yang di kombinasi antara dua kebudayaan tersebut seperti penggunaan bambu, ijuk, kayu, bata merah dan batu padas. Dengan adanya unsur dua kebudayaan tersebut di dalam kawasan Hindu Center tentunya akan menciptakan keberagam di dalamnya dan membuat pengunjung juga mengetahui tentang ciri khas kebudayaan Bali dan Sunda.

## 6. Referensi

- Yunus, Ahmad (1984). *Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Gelebet, Meganada, Negara, Suwirya, dan Surata Nyoman (1981). *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Denpasar : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Windhu, BA dkk (1984) *Bangunan Tradisional Bali Serta Fungsinya*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Surina, Ni Wayan (2004) : *Kajian Pariwisata Budaya, Pura Puseh, Pura Desa Batuan Dalam Perkembangan Kepariwisataaan, Bali Di Desa Batuan Kecamatan Sukawati Kabupaten Gianyar*. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 4, hlm 1-11.



## PENERAPAN *PLEASURE* PADA PUSAT PERBELANJAAN DI CIANJUR

Ahmad Fauzi Mutaqin<sup>1\*</sup>, Tri Widiyanti Natalia<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia <sup>2</sup> Dosen Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia.

### ABSTRACT

Pusat perbelanjaan, merupakan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Pusat perbelanjaan kini semakin berkembang, sehingga kegiatan berbelanja dapat dipadukan dengan kegiatan *pleasure*, seperti berfoto, menonton, bermain dan sebagainya. Cianjur belum memiliki sebuah pusat perbelanjaan/*shopping mall* yang memfasilitasi kegiatan berbelanja *hedonic* maupun *utilitarian*, khususnya pada kegiatan *pleasure*. Maka jika fasilitas dan desain yang menarik tersebut sudah terpenuhi, akan membuat pusat perbelanjaan lebih ramai dikunjungi, khususnya bagi pusat perbelanjaan di Cianjur, yang belum memiliki seluruh fasilitas dan desain tersebut. Tujuan penulisan ini yaitu bagaimana penerapan/aplikasi *pleasure* pada desain perancangan fasilitas *shopping mall* di Cianjur. Metode pengumpulan data yaitu kualitatif dengan mengkaji berbagai jurnal sejenis. Penelitian menghasilkan penerapan/aplikasi *Pleasure* terhadap *shopping mall* di Cianjur, berupa fasilitas *high tension and low tension*, yaitu fasilitas hiburan dan *entertainment* seperti bioskop, foodcourt, arena bermain, karaoke, playground, lalu *low tension*, berbelanja, adanya ruang bersantai, foto studio, taman dalam ruangan dan rooftop.

### Keywords:

*Pleasure, Shopping Mall, Cianjur.*

### ARTICLE INFO

Received Maret 15,2020

Accepted Juni 15,2020

Available online Juli 01,2020

### \*Corresponding Author

Ahmad Fauzi Mutaqin  
 Universitas Komputer Indonesia  
 +62 858 6175 6190  
 Email: fauziahmad746354@gmail.com

## 1. Latar Belakang

Kabupaten Cianjur, memiliki beberapa tempat wisata yang menjadi tujuan pengunjung dalam maupun luar kota, sehingga akan banyak wisatawan berkeliling di Cianjur yang merupakan potensi adanya. Cianjur merupakan daerah yang sudah berkembang dan memiliki beberapa pusat perbelanjaan yang hanya memberikan fasilitas berbelanja Utilitarian. Masyarakat Cianjur harus pergi keluar kota, apabila ingin mengunjungi pusat perbelanjaan yang memberikan fasilitas kegiatan berbelanja *hedonic* dan *utilitarian*, yaitu berbelanja sekaligus bertamasya, berkumpul dengan keluarga, kerabat, teman kantor. Sehingga pembangunan pusat perbelanjaan Cianjur yang memberikan fasilitas kegiatan berbelanja *hedonic*, yaitu adanya fasilitas bioskop, karaoke, zona bermain dewasa, playground, taman dalam ruangan, rooftop, maka akan sangat memenuhi kebutuhan masyarakat Cianjur dan menjadi pusat perbelanjaan baru yang menarik warga kota Cianjur maupun luar kota Cianjur.

Cianjur memiliki salah satu pusat perbelanjaan yang cukup ramai, dibandingkan pusat perbelanjaan lainnya, karena memiliki fasilitas olah raga, karaoke dan zona bermain bagi anak, ditambah dekorasi yang menarik. Hal tersebut menunjukkan, tingginya antusias warga Cianjur mengunjungi pusat perbelanjaan dipengaruhi oleh adanya fasilitas rekreasi/fasilitas *pleasure*, dikukung dengan desain yang menarik adanya permainan cahaya, material alam, warna putih dan coklat kayu, tanaman di beberapa sudut untuk menambah kesan sejuk. Sehingga, pembangunan *shopping mall* dengan kegiatan berbelanja *hedonic* dan penerapan *pleasure* sangat diperlukan. Salah satu indikasi terjadinya kegagalan dan keberhasilan menarik respon konsumen pada sebuah pusat perbelanjaan yaitu dari keberadaan atribut mall (Natalia dan Kusuma, 2013).

Mengunjungi mall dengan fasilitas kegiatan berbelanja *utilitarian* hanya 15-30 menit, namun jika dengan fasilitas berbelanja *hedonic* akan menghabiskan waktu 30 menit hingga 90 menit (Natalia dan Kusuma, 2018). Kegiatan di dalam *shopping mall* dengan fasilitas berbelanja *hedonic* akan lebih lama, dibandingkan dengan pusat perbelanjaan yang memberikan fasilitas kegiatan berbelanja *utilitarian* saja. Karena kegiatan berbelanja *utilitarian* tidak menyajikan fasilitas yang lengkap, seperti bioskop, fasilitas bermain bagi semua usia, karaoke, foto studio dan berbagai macam

fasilitas mall lainnya. Adanya kegiatan berbelanja hedonic pada sebuah pusat perbelanjaan di Cianjur dengan tema pleasure maka dapat memberikan pengalaman baru bagi warga Cianjur. Sehingga setelah pengaplikasian konsep pleasure ini selesai, maka tujuan dari penulisan ini diharapkan dapat tercapai, yaitu penerapan/aplikasi tema pleasure pada desain perancangan fasilitas shopping mall di Cianjur.

## 2. Kajian Literatur

Pusat perbelanjaan Shopping mall merupakan sekumpulan retail, supermarker, department store, dengan adanya fasilitas pendukung seperti mushola, sarana bermain, foodcourt. Mall yang menyajikan kegiatan berbelanja hedonic memiliki karakteristik berbelanja dengan ber-rekreasi/bertamasya. Shopping mall perlu memiliki ruang luar dan ruang dalam yang dapat dinikmati pengunjung, karena Sense of place pada sekitar bangunan dan dalam bangunan shopping mall akan menjadi salah satu daya tarik utama agar sering dikunjungi. Maka pusat perbelanjaan di Cianjur, perlu adanya konsep menyenangkan secara fasilitas dan desain, yang dapat dirasakan lahir maupun batin dengan konsep penyesuaian alam, seperti banyaknya tanaman, material kayu, warna tidak terlalu beragam/warna alam yaitu coklat hijau, dan warna bersih yaitu putih, sehingga pencapaian konsep pleasure maksimal.

Dari diagram diatas disimpulkan bahwa fasilitas berbelanja hedonic akan dinikmati pengunjung secara beramai-ramai, dan akan lebih ramai, dibandingkan dengan fasilitas kegiatan berbelanja utilitarian. Jika pengunjung akan mengunjungi mall sendiri, berarti pengunjung tersebut hanya ingin berbelanja dan memenuhi kebutuhannya saja. Bagi pengunjung hedonic, akan menyajak kerabat, keluarga, atau pasangan untuk menikmati pusat perbelanjaan yang menyediakan fasilitas kegiatan berbelanja hedonic, menonton, bermain, shopping dan sebagainya. Sehingga pembangunan shopping mall yang menyediakan fasilitas kegiatan berbelanja hedonic sangat diperlukan, karena di dalam kota belum tersedia.

Penerapan Pleasure untuk meningkatkan sense of place, dibagi menjadi beberapa konsep utama, yaitu kenyamanan visual dan thermal. Konsep ini memiliki sirkulasi dalam maupun ruang luar bangunan mudah diakses, menyediakan kegiatan hedonic dengan fasilitas mall yang lengkap. Konsep pleasure pada shopping mall, akan lebih maksimal dengan adanya bioskop dan karaoke, karena bioskop dan karoke mendukung kegiatan berbelanja hedonic dan membuat mall lebih menyenangkan, sehingga lebih sering dikunjungi (Natalia dan Kusuma, 2014). Suasana shopping mall, dengan berbagai bentuk fisik, benda dan atribut sesuai tema desain yaitu pleasure yang dibuat, dapat berpengaruh pada perilaku pengunjung, sehingga suasana lingkungan, bentuk, atribut sangat penting dan perlu diperhatikan untuk menciptakan pleasure (Natalia dan Kusuma, 2013).

Shopping mall memiliki fasilitas lengkap seperti mushola, foodcourt, play ground, taman, ruang ibu menyusui, toilet, foto studio, akan menunjang keberlangsungan pengunjung saat berada di mall, maka perlu dihadirkan fasilitas-fasilitas tersebut. Pada pengembangan ruang luar/lingkungan sekitar bangunan mall, harus didesain dengan konsep yang menarik dan mudah dicapai, dengan berbagai tanaman hijau. Taman dengan vegetasi beragam dan dominan ruang hijau, akan memberikan dampak positif pada pengurangan stres dan sangat bermanfaat bagi kesehatan psikologis manusia (Dewiyanti, Natalia dan Aditya, 2020). Maka beberapa fasilitas yang harus ada untuk menciptakan shopping mall selain retail yaitu: Taman, bioskop, karaoke, taman dalam ruangan, mushola, foodcourt, play ground, ruang ibu menyusui, toilet, foto studio.

Pembangunan shopping mall akan berdampak pada masyarakat sekitar, yaitu lapangan kerja baru, usaha baru dan fasilitas baru. Masyarakat dapat bekerja sebagai pekerja di shopping mall tersebut, dan bisa menjadi wirausaha atau membuka toko. Shopping mall Cianjur, akan menjadi daya tarik baru, pengalaman baru bagi masyarakat Cianjur, maka akan berdampak kepada setiap pengunjung. Gun menyatakan setiap tempat rekreasi, wisata atau sebagainya harus ada timbal balik antar pengunjung, aset pariwisata, dan masyarakat (Siregar, 2018). Sehingga adanya Cianjur shopping mall akan berdampak positif bagi masyarakat sekitarnya.

Lokasi sangat strategis, karena memiliki akses yang cukup dekat dengan perkantoran, sekolah, hotel, gedung serbaguna, kampus. Menurut Natalia dan Kusuma 2018, kemudahan akses pada shopping mall sangat berpengaruh positif pada kegiatan berbelanja hedonic. Karena, pengunjung akan merasakan senang/pleasure saat akses ke mall mudah dan dekat. Sehingga, dengan adanya lokasi strategis dan mudah di akses, dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan akan lebih sering dikunjungi.

Pada pembangunan shopping mall, taman merupakan salah satu bagian luar yang paling depan, akan menjadi titik daya tarik yang penting untuk memasuki mall. Perjalanan para pejalan kaki harus diperhatikan, agar tidak sulit untuk mencapai dan menikmati taman, sehingga tercipta suasana senang/pleasure. Untuk mendesain taman, aksesibilitas merupakan salah satu faktor penting untuk dipertimbangkan (Dewiyanti, Natalia dan Aditya, 2020). Sehingga aksesibilitas dengan konsep diperbanyak tanaman, mudah untuk mencapai entrance mall, akan membuat pengunjung lebih tertarik untuk sering mengunjungi shopping mall.

Pusat perbelanjaan kini dengan bangunan yang cukup besar, karena menampung banyak orang yang berjualan dan membeli, sehingga akan memberikan efisiensi lahan yang terpakai untuk pembangunan pusat perbelanjaan tersebut. Namun, dampak pada bangunan tersebut kurang baik bagi lingkungan apabila tidak didasari konsep sustainable untuk kenyamanan berkelanjutan bagi masyarakat. Sehingga para perancang (arsitek) harus memperhatikan bagaimana sebuah bangunan dapat tetap bersahabat dengan lingkungan, dari awal pembangunan hingga renovasi dan pembangunan baru. Dalam pembangunan sebuah gedung diharapkan dapat memperhatikan konsep daur-hidup-gedung untuk menanggapi sustainable building (Abioso, 2007).

Saat ini Bumi, memiliki keadaan yang cukup memprihatinkan (Global Warming), apalagi dengan isu sebagian besar oleh kegiatan manusia (Suhamad dan Martana, 2020). Sehingga perlu adanya penyesuaian konsep bangunan, untuk meminimalisir pemanasan global, karena adanya dampak bagi kenyamanan lingkungan, yaitu suhu lingkungan lebih panas, lahan serapan berkurang. Sehingga perlu adanya solusi untuk mengurangi dampak tersebut, yaitu dengan menerapkan konsep sustainable design.

Sustainable design, bertujuan untuk mendukung kenyamanan pengunjung di waktu yang lama, karena semakin nyaman pengunjung, semakin bangunan beradaptasi dengan lingkungan dengan jangka waktu yang lama, maka akan memberikan kesenangan bagi para pengunjung tersebut. Pleasure bukan hanya disajikan dengan adanya fasilitas mall saja, namun perlu di kolaborasikan dengan kenyamanan dan keselarasan lingkungan. Sehingga, pleasure yang dirasakan pengunjung berupa udara yang nyaman dengan ventilasi silang, banyaknya tanaman dan air mancur, bangunan yang sejuk dilihat karena adanya material alam dan penghijauan di beberapa titik, bangunan sehat karena meminimalisir penggunaan energi dan dapat menyelaraskan dengan lingkungan, kesenangan bagi pengunjung tersebut, akan berlangsung lama jika di kolaborasikan dengan konsep sustainable building.

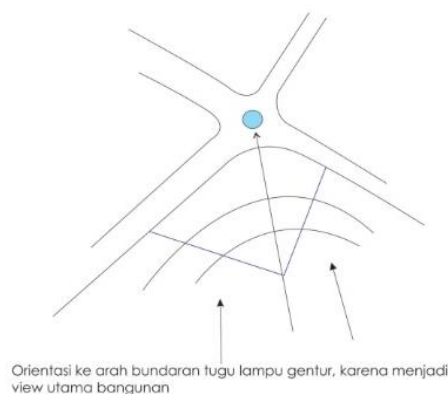
Oleh karena itu, tujuan dari penulisan ini adalah bagaimana aplikasi pleasure pada desain perancangan fasilitas shopping mall di Cianjur, yang mengedepankan konsep berbelanja hedonic, yaitu berbagai macam fasilitas rekreasi ada didalamnya. Didukung dengan adanya konsep sirkulasi mudah, agar pengunjung menikmati dan senang dalam bangunan dan konsep sustainable building, agar kenyamanan thermal dapat terus dirasakan di dalam maupun luar bangunan dengan jangka waktu yang lama. Sustainable building menggunakan sub konsep hemat energi, udara segar, nyaman pada sisi visual maupun non visual. Sehingga seluruh konsep-konsep yang telah disusun dan dikembangkan diharapkan dapat mencapai pleasure yang membuat pengunjung mall dapat ber-rekreasi, maka akan senang jiwa maupun raga.

### 3. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif (Creswell, 2008). Metode awal yaitu mencari beberapa jurnal terdahulu yang sejenis, melakukan studi literatur, lalu pengolahan dan pengambilan data, kemudian dianalisis, dimana akan membahas bagaimana penerapan beberapa contoh konsep untuk menghasilkan tema *pleasure*. Kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan berikut merangkum beberapa perspektif yang dapat membuat pengunjung mall nyaman, terfasilitasi semua kebutuhannya, dapat berekreasi di dalam mall, menikmati sisi visual maupun non-visual (*sense of place*) dalam mall, sehingga pengunjung merasa senang dan betah di dalam mall tersebut. Pendekatan perancangan melalui contoh teori pengaplikasian yang dapat mendukung *pleasure* pada bangunan *Shopping mall*.

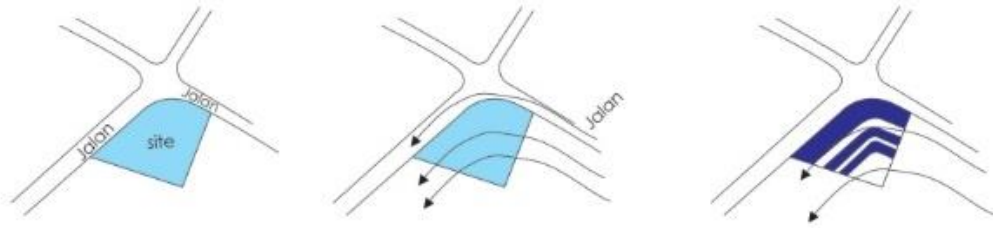
## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Penerapan Konsep Gubahan Massa



Penerapan gubahan massa dengan acuan tema *pleasure*, menyesuaikan view lokasi agar senang saat melihat bangunan maupun lingkungan bangunan. Dan bentuk site yang melengkung menyesuaikan site agar bangunan tidak kaku, sehingga nyaman dipandang dari jauh maupun dekat. Penerapan gubahan massa pada lokasi mengutamakan view area depan, karena dapat dilihat dari berbagai arah, berada di ujung siku jalan. Gubahan dimulai dari bentuk segitiga, namun dilengkungkan bagian depannya agar mengikuti bentuk site. Kesenangan akan terasa saat bangunan berintegrasi dengan lingkungan, ditambah adanya view utama yaitu tugu lampu gentur.

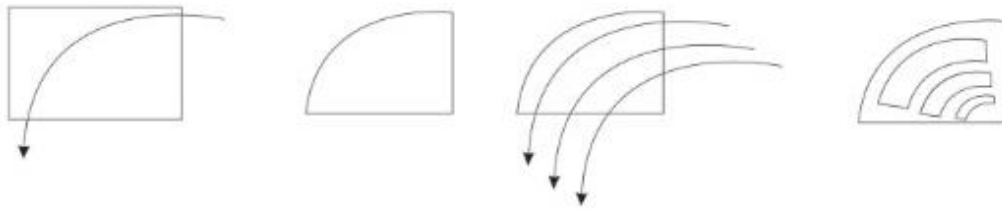




Gubahan massa diambil dari bentukan dinamis sesuai konsep bangunan, bentukan ini diambil karena menyesuaikan bentuk site yang melengkung pada bagian depan

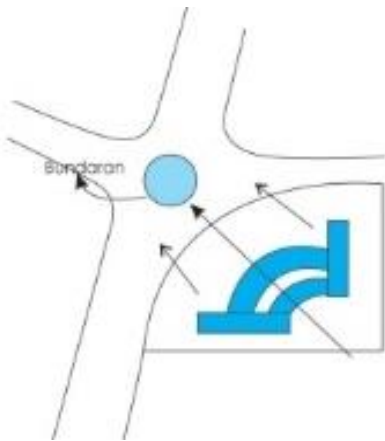
**Gambar 2.** Proses konsep gubahan massa dengan penerapan *pleasure*

Sumber: Dokumentasi pribadi



**Gambar 3.** Proses konsep gubahan massa dengan penerapan *pleasure*

Sumber: Dokumentasi pribadi



Hasil Bentuk/gubahan massa tahap awal, dikunci dengan subtraktif bagian kanan dan bawah bangunan. Agar massa lebih berorientasi terhadap view utama yaitu gunung gede dan bundaran lampu gentur. Aksesibilitas utamapun berada dibagian depan bangunan, dengan lengkungan seperti menyambut pengunjung yang akan pergi ke *shopping mall*. Sehingga dengan gubahan massa yang mengutamakan view bangunan ke lampu gentur, lengkungan yang seolah-olah menerima pengunjung, lalu adanya akses mudah bagi pengunjung karena dekat jalan utama, akan memberikan kesenangan/*pleasure* karena konsep integrasi dengan lingkungan, yaitu view dan kemudahan akses dalam bangunan, karena aksesibilitas merupakan faktor penting untuk dipertimbangkan (Dewiyanti, Natalia dan Aditya, 2020).

**Gambar 5.** Proses Konsep Gubahan Massa

Sumber: Dokumentasi pribadi



SITE PLAN  
SKALA 1:200

**Gambar 6.** Zoning pada site  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah gubahan massa selesai, lalu mulai penerapan zona pada site dengan penerapan *pleasure*. Bangunan dimaksimalkan kebelakang dengan jarak antar bangunan belakang 10 meter. Sehingga akses masuk mall dapat dihiasi oleh taman dan juga air mancur, untuk menciptakan kenyamanan thermal, maka mendukung *pleasure/kesenangan* di luar ruangan karena adanya penyaringan udara, serta memunculkan kesan sejuk dan nyaman berada di area mall tersebut. Kenyamanan tersebut diciptakan untuk membuat pengunjung senang/*pleasure* dan enjoy di dalam bangunan, menikmati dan bersenang-senang di suasana dalam maupun luar mall. Taman dengan vegetasi beragam dan dominan hijau, akan memberikan dampak positif pada pengurangan stress serta bermanfaat untuk Kesehatan psikologis (Dewiyanti, Natalia dan Aditya, 2020). Sehingga *pleasure/senang* akan tercipta, karena memberikan ketenangan secara psikologis jika lingkungan bersahabat dengan alam dan iklim/suhu udara yang dibutuhkan pengunjung.



**Gambar 9.** Pintu Masuk Utama Cianjur Shopping Mall.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Atribut dan desain *entrance mall* berpengaruh pada keinginan pengunjung untuk berbelanja. Pada tahap ini penulis mengaplikasikan bentukan dinamis, sesuai konsep yang penulis terapkan untuk *shopping mall and pleasure*. Gambar 9, menunjukkan entrance mall yang dinamis dan kanopi tinggi untuk mengeluarkan kesan megah dan terbuka. Desain dinamis dengan bentukan awal bulat diolah agar menarik karena terlihat dinamis dengan material kaca dan acp yang terlihat elegant, lalu digabungkan dengan beberapa material kaca, granit, beton cat putih. Di area depan saya terapkan sebuah air mancur untuk mendukung kesejukan di depan mall karena air mancur dapat membuat udara lebih lembab/tidak kering, dan mempercantik taman. Ditambah dengan tanaman jatuh *li kwan yew* sebagai pengejuk bangunan pada fasad. Beberapa konsep ini mendukung *pleasure/kesenangan*, karena kesejukan penghijauan akan membuat pengunjung lebih tenang dan nyaman, sehingga kesenangan dapat dirasakan oleh panca indra, lalu lebih senang saat berbelanja karena suasana sangat mendukung di dalam maupun luar bangunan.



**Gambar 10.** Konsep ruang luar bangunan.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Adanya variasi dinamis pada bagian depan untuk memperindah bangunan, karena lekukan dinamis memberikan daya tarik dan tidak kaku, sehingga pengunjung tertarik untuk masuk ke dalam mall. Elemen yang memberikan daya tarik dapat berupa lengkungan yang menuju ke arah satu titik, sehingga berkesan seperti menyambut pengunjung (Indra dan David, 2017). Dengan banyaknya tanaman dan adanya shading, memberikan kesan sejuk. Bagian belakang hanya diberi lubang dan kaca di beberapa titik, agar tetap ada cahaya dan udara, namun dibatasi untuk menjaga bangunan dalam, agar mencapai kenyamanan *thermal*. Konsep adanya lubang dan kaca di fasad belakang akan mendukung cahaya alami dan udara alami masuk, sesuai kebutuhan retail dan sirkulasi, sehingga konsep *pleasure* terlihat indah di bagian retail yang terbuka dan adanya permainan cahaya alami. Konsep *sustainable building* diharapkan dapat memperpanjang keberlangsungan kenyamanan mall, karena memberikan kenyamanan thermal dari ventilasi silang dan banyak tanaman, meminimalisir penggunaan energi, beberapa material alami (Abioso, 2007).



**Gambar 11.** Ruang Karaoke

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Rooftop berada di lantai paling atas *shopping mall*, karena perlu udara terbuka dan menjadi ruang terbuka hijau untuk berekreasi dan bersantai. Rooftop akan menjadi daya tarik sendiri, karena memiliki view dan banyaknya tanaman yang membuat sejuk lingkungan, sehingga nyaman ditempati. Rooftop dapat digunakan untuk berkumpul, bersantai, dan dapat menjadi tempat untuk mengadakan acara non-formal, seperti music live, wedding. Sesuai tema yang diterapkan, rooftop akan menjadi salah satu ruang *pleasure* karena pengunjung dapat bersantai dan bersenang-senang di ruang tersebut.



**Gambar 12.** Ruang Bioskop

Sumber: Dokumentasi pribadi

Agar mendukung penerapan *pleasure*, dan kegiatan berbelanja hedonic. Maka adanya ruang rekreasi tambahan yang memang belum ada di setiap pusat perbelanjaan Kabupaten Cianjur, yaitu bioskop dan karaoke. 5 studio bioskop diaplikasikan ke Cianjur *Shopping Mall*. Lalu tempat karaoke dibuat lebih luas dan elegant dari karaoke yang sudah ada di Cianjur. Bioskop serta karaoke berpengaruh bagi intensitas pengunjung untuk sebuah *shopping mall* (Natalia dan Kusuma, 2014). Untuk mendukung konsep dan tema *pleasure*, dari beberapa teori yang telah diambil, ada beberapa ruang utama selain fasilitas berbelanja yang harus disediakan, yaitu: Taman, bioskop, karaoke, taman dalam ruangan, ruang menyusui, play ground, ruang bermain bagi semua

umur, fasilitas olah raga, food court, foto studio. Sehingga mall Cianjur akan lebih banyak dikunjungi, dan mencapai pengaplikasian tema *pleasure* dari segi fasilitas bangunan.



**Gambar 13.** Konsep ruang dalam bangunan.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Interior berfungsi memberikan kesan dalam ruangan, maka perlu diperhatikan pada penerapan material dan furniturnya. Dengan adanya tanaman dan material yang tidak terlalu banyak warna, membuat bangunan lebih terlihat ramah lingkungan dan nyaman. Saat di dalam bangunan, dapat merasakan seperti di ruang luar, karena sirkulasi tidak rumit dan mudah mengakses void berisikan tempat santai serta banyaknya tanaman yang berada di tengah void bangunan tersebut. Konsep interior ini, dibuat untuk mencapai *pleasure*, karena jika nyaman, akan membuat senang setiap pengunjung, serta memberikan kepuasan berjalan-jalan, bertamasya dan berbelanja di dalam *shopping mall*.



**Gambar 14.** Konsep ruang dalam bangunan.  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ruang berkumpul utama berupa taman, dibuat terbuka dengan beberapa tanaman dan bunga. Lokasi ruang berkumpul, berada di tengah bangunan. Agar, pengunjung mudah untuk mengakses antar ruangnya, dan lebih mudah menghafal retail yang telah dikunjungi. Sehingga ketika di dalam mall tidak bingung dan focus bersenang-senang memenuhi kebutuhan pengunjung tersebut. *Pleasure* akan terwujud karena pengunjung dapat merasakan bertamasya seperti di taman, namun dapat berbelanja, bermain, dan menikmati fasilitas entertainment mall bersama teman maupun keluarga. Taman dengan vegetasi beragam dan dominan ruang hijau, akan memberikan dampak positif pada pengurangan stres dan sangat bermanfaat bagi kesehatan psikologis manusia (Dewiyanti, Natalia dan Aditya, 2020).



**Gambar 15.** Konsep ruang dalam bangunan.  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Interior dilengkapi beberapa tempat duduk serta tanaman, agar ketika lelah berbelanja, dapat duduk dan menikmati suasana mall. Interior tidak banyak furniture yang digunakan, namun diperbanyak furniture yang sesuai kegunaan seperti kursi, pot bunga, roll baner, untuk meminimalisir adanya penyebaran covid-19/ menerapkannya covid pada furniture. Interior dengan tempat duduk yang cukup banyak, adanya material kayu pada plafond, tanaman, ventilasi silang, udara mengalir ke void, sehingga sejuk, dan memberikan kenyamanan serta kesenangan berada dalam Cianjur *shopping mall* ini. Pada interior, sesuai penjabaran konsep diatas, diharapkan pengunjung dapat merasakan kenyamanan dan ketenangan, agar tercapai perasaan senang/*pleasure*. Salah satu indikasi terjadinya kegagalan dan keberhasilan menarik respon konsumen pada sebuah pusat perbelanjaan yaitu dari keberadaan atribut mall (Natalia dan Kusuma, 2013).



**Gambar 16.** Konsep ruang dalam bangunan.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam rangka mengurangi pandemi covid-19 di Cianjur, ada beberapa penanganan sebelum memasuki mall, yaitu pengecekan suhu, cuci tangan, lift ditekan dengan kaki, dan masuk ke penyiraman air disinfektan. Lalu ada juga ruang swab test, bila pengunjung ingin/ memerlukan surat hasil swab test untuk keperluan pribadi. Udara dibuat seminim mungkin menggunakan AC, sehingga memanfaatkan pergerakan udara ventilasi silang. Penanganan ini dilakukan agar pengunjung merasa lebih tenang di dalam mall, karena apabila pengunjung tenang dan merasa nyaman, akan lebih leluasan dan senang (*pleasure*) berada di dalam suasana retail mall.

## 5. Kesimpulan

Pusat perbelanjaan di Kabupaten Cianjur, belum memiliki fasilitas yang lengkap, desain dan kegunaan masih dengan konsep *utilitarian*. Yang dibutuhkan warga Cianjur berupa pusat perbelanjaan *hedonic* dengan kegiatan rekreasi, bersantai, menonton, fasilitas lengkap. Yaitu dengan adanya sarana bioskop, karaoke, taman, foodcourt, play ground, taman dalam ruangan, mushola, ruang menyusui, penyemprotan disinfektan, ruang swab. Lalu dapat menikmati konsep suasana pusat perbelanjaan tersebut secara visual yaitu bangunan dibuat dinamis, pintu utama di desain dinamis, agar menarik pengunjung, untuk konsep non-visual (kenyamanan thermal) didukung dengan adanya air mancur yang melembabkan lingkungan dan tanaman penghijauan yang banyak di dalam maupun luar ruangan, . Maka pengaplikasian *pleasure* pada Cianjur *shopping mall* sangat diperlukan, karena memiliki konsep utama yang memberikan kenyamanan dengan *sustainable building*, modern, kegiatan berbelanja hedonic, fasilitas entertainment lengkap dan sebagainya. Sehingga warga Cianjur ketika akan berbelanja tidak perlu pergi ke luar kota, untuk mengunjungi semua fasilitas tersebut, karena adanya pusat perbelanjaan yang baru yaitu Cianjur Shopping Mall.

## 6. Daftar Pustaka

- Natalia, T.W. & Kusuma, H.E. (2013). Pola Pengaruh Atribut Mall Terhadap Respon Konsumen Dalam Mengunjungi Shopping Mall. *Prosiding Temu Ilmiah IPLB. (A-41)*
- Natalia, T.W. & Kusuma, H.E. (2018). Relationship between Access to Mall and Shopping Motivation of Young Adult Age Group. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Volume 225.*
- Natalia, T.W. & Kusuma, H.E. (2014). Hubungan antara Motivasi Belanja dan Preferensi Shopping Mall di Kota Bandung. *Prosiding Temu Ilmiah IPLB. (A-61)*
- Dewiyanti, D. Natalia, T.W. Aditya, N.C. (2020). Pendampingan Desain Pemanfaatan Lahan Terlantar di Kompleks Perumahan melalui Pendekatan Komunitas. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia 9 (1).*
- Abioso, W.S. (2007). DAUR-HIDUP-GEDUNG DALAM SISTEM ARSITEKTUR. *DIMENSI TEKNIK ARSITEKTUR Vol.35. No.2 (128-135)*
- Suhamad, D.A., Martana, S.P., (2020). Sustainable Building Materials. *Materials Science and Engineering (879).* doi:10.1088/1757-899X/879/1/012146.
- Zimmerman, R.K., Skjelmoose, O., Jensen, K.G., Jensen, K.K, Birgisdottir, H. (2019). Categorizing Building Certification System According to the Definition of Sustainable Building. *Material Science and Engineering. (471).* doi:10.1088/1757-899X/471/9/092060.
- Indra, A. & David, R. (2017). *Firmitas Aboday*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Creswell, J.W. (2008). *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches.* California: Sage Publications, Inc.
- Siregar, .A.H. (2018). Conservation and re-development of sade traditional kampong at Rambitan Village with local approach and cultural landscape. *Earth and Environmental Science. (126).* doi:10.1088/1755-1315/126/1/012079.

