

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pusat kuliner sebagai salah satu program pemerintah pengembangan kawasan Kayutangan

Kota Malang sudah sejak masa kolonial dikenal sebagai tempat peristirahatan dan tujuan wisata bangsa Eropa terutama dari Negeri Belanda. Iklim tropis pegunungan yang sejuk dan kaya pemandangan indah serta lingkungan yang alami dikelilingi oleh perkebunan, pegunungan, sungai dan taman menjadikan Kota Malang dikenal sebagai *Paris Van East Java* dan *Switzerland of Indonesia*.

(www.ilovemalang.com/tag/wisata-kota-malang/)

Berdasarkan pada Rencana Detail Tata Ruang Kota Kecamatan Klojen Tahun 2005-2008, kawasan Kayutangan (Jalan Basuki Rachmat) masuk pada kecamatan Klojen, Sub BWK B, Unit Lingkungan B2, bahwa kawasan ini mempunyai aktifitas utama yang dikembangkan di unit ini meliputi permukiman, pendidikan, perkantoran, penggunaan campuran, perdagangan dan jasa, fasilitas umum, dan kesehatan. Selain itu juga terdapat tingkatan skala yang ada pada tiap aktifitas kawasan. (Lampiran 1)

Pemerintah merencanakan pengembangan kawasan untuk fungsi rekreasi pada SBWK B, UL B2. Hal ini dikarenakan keberadaan fasilitas rekreasi sangat memberikan dampak positif bagi berkembangnya kegiatan lain, khususnya perdagangan dan jasa. Lebih jelasnya, yang harus ditingkatkan adalah mengenai sarana dan prasarana rekreasi untuk dapat lebih menarik pengunjung. Hendaknya sarana rekreasi tersebut didesain dengan baik dan menyatu dengan area perkantoran.

Pada SBWK B, UL B2 mempunyai beberapa masalah yaitu pada kelebihan sarana warung dan toko yang ada saat ini. Kelebihan ini hingga mencapai tiga kali lipat dari standar keperluan daerah tersebut. Untuk itu, guna mengurangi kelebihan tersebut maka dibutuhkan suatu sarana yang bisa menjadi solusi serta membantu pemerintah dalam pengembangan ke arah rekreasi tersebut.

Berdasarkan Rencana Induk Pengembangan Kawasan Eks-Kayutangan (Jalan Basuki Rachmat) Malang, selain bertujuan untuk konservasi kawasan, segmen

koridor Jalan Basuki Rachmat Malang dikembangkan sebagai area untuk meningkatkan kegiatan ekonomi perdagangan serta meningkatkan kegiatan wisata sejarah yang bersifat rekreatif di pusat kota. Pengembangan-pengembangan kawasan koridor jalan ini sebagai berikut :

1. Pembenahan terhadap fasilitas perbelanjaan, seperti penataan parkir dan penyediaan prasarana pejalan kaki yang nyaman.
2. Membuka kegiatan komersial baru yang dapat beroperasi full-time (24 jam) seperti warung, kafe, billiard room, bioskop, untuk mempertahankan aktifitas perdagangan di kawasan tersebut.
3. Pembatasan terhadap komoditas perdagangan yang diperdagangkan, terutama barang-barang yang mudah dibawa.
4. Pengembangan kegiatan pejalan kaki lima (PKL) di depan kantor Telkom sebagai Pujasera di malam hari.

Pada poin nomor 2, pemerintahan ingin memberi sarana yang bersifat komersial dengan waktu operasi 24 jam seperti warung, kafe, billiard room, bioskop, untuk mempertahankan aktivitas kawasan. Tidak hanya bersifat komersial saja, namun juga rekreatif, untuk lebih mudah menarik perhatian masyarakat mengunjungi kawasan Kayutangan. Jika ditinjau pada point nomor 4, pemerintah juga ingin memberikan solusi pada banyaknya PKL jajanan yang berada di kawasan tersebut dan juga ingin menjadikan PKL ini sebagai aset kawasan bersejarah Kayutangan.

Keberadaan sebuah pusat kuliner tentunya akan mampu menjadi solusi terbaik dalam pengembangan kawasan ini. Selain memberikan daya tarik tersendiri pada kawasan, serta akan mampu menyedot banyak minat pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat. Pusat kuliner juga akan mampu menjadi solusi bagi permasalahan penumpukan warung dan toko, juga akan bisa menjadi tempat bagi para PKL. Pusat kuliner akan bisa meningkatkan pariwisata kawasan historis Kayutangan. Tidak hanya itu, dengan adanya pusat kuliner ini, kawasan Kayutangan yang dikembangkan sebagai area perdagangan skala regional, akan mendapat sarana penunjang kawasan, yaitu sarana beristirahat dan berelaksasi.

1.1.2 Kayutangan sebagai kawasan historis dan identitas Kota Malang

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur yang telah lama berdiri sejak zaman kolonial Belanda. Pada zamannya, perencanaan kota Malang sering disebut sebagai salah satu hasil perencanaan kota kolonial yang

terbaik di Hindia Belanda. Kota Malang yang kita huni didesain dengan konsep arsitektur kolonial, yang karena nilai estetis dan historisnya yang tinggi patut untuk dipertahankan.

Kota Malang telah dikuasai Belanda sejak tahun 1767, namun baru berkembang pesat pada awal abad ke-20. Perkembangan yang pesat dalam perencanaan perluasan Kota Malang sangat dipengaruhi dari berdirinya *Gemeente* Malang pada 1 April 1914 dibawah pimpinan walikota pertama, H.I Bussemaker. Perencana utama perkembangan kota Malang pada masa itu adalah Ir. Herman Thomas Karsten, dengan memperhatikan aspek kenyamanan view yang berorientasi pada pemandangan gunung-gunung sekitar kota Malang.

Rencana Kota Malang 1920, yang dibuat oleh Ir Thomas Kartsen, merupakan fenomena baru bagi perencanaan kota-kota di Indonesia, kaidah-kaidah perencanaan modern telah memberikan warna baru bagi bentuk tata ruang kota, seperti penggunaan pola boulevard, bentuk-bentuk simetri yang menonjol dan sangat disukai pada periode renaissance, salah satunya adalah sepanjang koridor Jalan Basuki Rachmat yang dulunya dikenal dengan nama *Kajoetangan Straat*.

Dari adanya Undang-undang Wilayah (*Wijekenstensel*) di masa lalu terlihat sekali membentuk pola pemukiman yang terpisah antara bangsa Eropa dengan pribumi. (Handinoto, 1996) *Kajoetangan straat* menjadi salah satu lokasi strategis yang umumnya menjadi pemukiman orang Eropa. Hal ini disebabkan letaknya yang berada dekat dengan JP Coen Plein, atau sekarang yang lebih dikenal sebagai alun-alun Tugu, dimana merupakan pusat pemerintahan Belanda kala itu. Kawasan ini berkembang baik juga dikarenakan terdapat fasilitas-fasilitas penunjang seperti sekolah dan rumah sakit yang dibangun di sekitar wilayah tersebut. Fasilitas-fasilitas umum ini dibangun untuk kepentingan warga Belanda yang bermukim di Malang.

Kayutangan atau Jalan Basuki Rachmat menjadi jalan utama di Kota Malang. Selain karena berada pada poros Utara-Selatan kota, jalan ini juga sebagai jalan utama menuju keluar kota yaitu Surabaya. Seperti yang telah disebutkan pada buku Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial di Malang, disepanjang jalan Kayutangan (Jalan Basuki Rachmat) sejak tahun 1900-an telah dikembangkan sebagai area kompleks pertokoan dan perdagangan.

Kawasan koridor Jalan Basuki Rachmat merupakan salah satu saksi sejarah dari perkembangan arsitektur Kota Malang. Pada periode kolonial, fungsi utama dari kawasan ini adalah sebagai zona komersial dan pelayanan publik. Karakteristik

bangunan pada kawasan ini menunjukkan suatu metaformose teratur, dari gaya *Indische* (sampai tahun 1900-an) sampai gaya *Nieuwe Bouwen* (setelah 1900-an). Berdasar tinjauan teori bentuk kota figure/ground, karakter kawasan Kayutangan ini merupakan *ground figurative* dimana area didominasi oleh bangunan masif dan penjajaran facade bangunan membentuk garis visual kawasan yang kompak dan indah sebagai kawasan komersial dan pelayanan publik.

1.1.3 Revitalisasi sebagai upaya untuk menghidupkan kembali dan menambah daya tarik kawasan Kayutangan

Upaya konservasi dan preservasi yang telah diusahakan pemerintah kota sebagai salah satu cara untuk melestarikan cagar budaya tersebut. Hal ini juga berkesuaian untuk mendukung program pemerintah kota yang menjadikan Kota Malang sebagai Kota Pariwisata.

Saat ini, Dinas Pariwisata Kota Malang, Dinas Pariwisata Kabupaten Malang, Dinas Pariwisata Kota Batu bersama pelaku bisnis, asosiasi, (PHRI, ASITA Malang Raya) serta para pemangku kepentingan (stakeholder) pariwisata sepakat akan melaksanakan program Visit Malang Batu (VMB) 2012 yang dimulai pada tahun 2010. Hal ini untuk berupaya meningkatkan citra kawasan Malang – Batu dengan tema “ *Malang Batu Tourism Membuka Diri kepada Dunia Sambil Mempertahankan Identitasnya*”. (Nugraha, 2010)

Kawasan dan bangunan-bangunan kuno yang banyak terdapat di Kota Malang menjadi saksi sejarah yang patut dilestarikan serta untuk mendukung program pemerintah kota, yaitu VMB 2012. Hasil survei primer yang dilakukan oleh Badan Pertimbangan Penelitian untuk Rencana Induk Penataan Kawasan Eks-Kayutangan tahun 2005. Sebesar 49,18 % responden menyatakan bahwa lokasi wilayah perencanaan yang paling banyak mendapat kunjungan yaitu koridor Jln. Basuki Rachmat.

Selain bangunan kolonial, kawasan Kayutangan mempunyai daya tarik tersendiri yaitu Kawasan Splendid (pasar ikan, bunga, dan burung) adalah terletak pada suasana ruang terbuka yang lebih alami karena lokasinya yang berada di dekat Sungan Brantas. Kondisi ini menjadi nilai lebih dari kawasan lainnya karena kawasan Kayutangan mampu menampilkan suasana yang menyegarkan di tengah-tengah hiruk pikuk kesibukan Kota Malang. Sehingga segmen koridor Jalan Basuki

Rachmat memiliki identitas yang lebih kuat, yakni bangunan kuno dan ruang terbuka.

Ironisnya, saat ini kegiatan ekonomi yang terjadi sepanjang segmen koridor Jalan Basuki Rachmat mengalami kemunduran kualitas dan aktivitas dibanding tahun 1970-1980an. Tak hanya itu, keberadaan *mall-mall* dengan tampilan bangunan yang lebih modern menjadi salah satu penyebabnya juga.

Dari kondisi kawasan tersebut yang membutuhkan revitalisasi kawasan yang bertujuan untuk memunculkan kembali image koridor Jalan Basuki Rachmat atau kawasan Kayutangan umumnya sebagai ciri khas Malang dan menjadikannya sebagai salah satu aset pembentuk identitas kota Malang. Jika Bandung terkenal dengan Braga, dan Yogyakarta identik dengan Malioboro, maka sangat tepat jika Kayutangan sebagai ikon Kota Malang. Sayangnya, banyak permasalahan yang saat ini ada di kawasan tersebut diantaranya, terus memudarnya identitas kawasan Kayutangan sebagai salah satu aset historis kota Malang, tidak adanya *activity support* sehingga belum terciptanya suasana yang menarik dan hidup pada kawasan Kayutangan, yang mampu dijadikan sebagai generator aktivitas utama. Untuk inilah perlu adanya generator aktivitas pada kawasan tersebut dengan mengedepankan program pemerintah yaitu perencanaan koridor jalan ini sebagai kawasan wisata belanja dan budaya.

Berdasarkan rencana pelestarian dan konservasi oleh Badan Perencanaan Kota Malang tahun 2005, bangunan terlantar di koridor Jalan Basuki Rachmat dimanfaatkan sebagai toko cinderamata dan jajanan khas Kota Malang, sebagai upaya mempertinggi daya tarik wisata kawasan dari aspek ketersediaan sesuatu untuk dibeli (*something to buy*).

Kawasan Kayutangan, sepanjang Jalan Basuki Rachmat ini, menjadi kawasan perdagangan dan jasa berskala regional. Sangat disayangkan terdapat beberapa bangunan yang tidak dioperasikan, mengingat potensi kawasan yang ada. Jika dilihat, beberapa bangunan terlantar tersebut masih mempunyai bentuk bangunan yang menjadi karakteristik kawasan, yaitu bergaya kolonial Belanda. Fasade bangunan terlantar tersebut juga masih dalam kondisi yang baik, hanya beberapa bagian pada dinding bawah bangunan telah mengalami perubahan. Dilihat pada ukuran bangunan, beberapa bangunan terlihat cukup menonjol di koridor Jalan Basuki Rachmat, Malang tersebut. Hanya saja, bangunan sekitar bangunan terlantar

ini tidak bisa mendukung karakteristik kawasan bersejarah Kayutangan, sehingga keberadaan bangunan terlantar ini menjadi kabur diantara bangunan baru yang ada.

Salah satu bangunan yang terlantar tersebut adalah Gedung Bioskop Merdeka, yang berada di depan gedung Telkom. Gedung ini dulunya merupakan gedung yang cukup berpengaruh pada kawasan Kayutangan, namun sayangnya kini bangunan ini terkesan kumuh dan tidak terawat. Fungsi bangunan sebagai bioskop pun sudah menghilang dan beralih ke fungsi yang lain. Lantai dasar bangunan digunakan sebagai pujasera yang keberadaannya kurang dikenali oleh masyarakat. Bangunan yang sudah dialihfungsikan menjadi pujasera ini, kurang mampu memenuhi fungsi pujasera dari pengolahan ruangnya.

Bangunan ini semakin hilang dari visual kawasan dengan adanya jembatan penyeberangan yang berada di depan bangunan tersebut. Hal ini disebabkan jembatan penyeberangan tersebut juga digunakan sebagai tempat menempelnya baliho. Sungguh disayangkan, mengingat jembatan penyeberangan tersebut juga kurang dimanfaatkan oleh masyarakat.



Gambar 1.1 Bangunan Bioskop Merdeka di koridor Jalan Basuki Rachmat, kawasan Kayutangan, Malang
Sumber : Cinder, 2011



Gambar 1.2 Bangunan Bioskop Merdeka pada skyline koridor Jalan Basuki Rachmat, kawasan Kayutangan, Malang
Sumber : Ary, 2009

Oleh karena itu, pengadaan sebuah pusat kuliner dengan karakteristik koridor Jalan Basuki Rachmad akan menjadi sebuah jawabannya. Selain tetap

mempertahankan karakteristik kawasan yang bernilai historis yang tinggi, pusat kuliner ini akan menjadi salah satu generator aktifitas yang meningkatkan perkembangan ekonomi kawasan Kayutangan. Selain itu, sebuah pusat kuliner akan mampu menarik berbagai kalangan untuk dikunjungi. Tak hanya orang-orang tua yang ingin bernostalgia di kawasan tersebut, namun juga generasi muda akan lebih tertarik untuk mengenal sejarah kawasan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berbagai isu mengenai karya arsitektur dan pelestarian bangunan bersejarah yang telah dipaparkan di atas dapat dikerucutkan menjadi beberapa permasalahan utama yang melatarbelakangi penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengembangan bangunan pusat kuliner di daerah konservasi perlu mempertahankan tampilan bangunan kolonial yang menjadi ciri khas kawasan Kayutangan (Jalan Basuki Rachmat) dan identitas Kota Malang.
2. Adanya bangunan konservasi yang perlu dipertahankan sehingga diperlukan solusi desain mengenai ruang yang dapat menghubungkan bangunan baru dengan bangunan lama.
3. Adanya integritas yang baik antara tampilan kawasan, tampilan bangunan, dan bangunan pusat kuliner yang nantinya akan membangun suasana yang lebih kuat.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana desain sebuah pusat kuliner yang berintegritas yang baik secara kesinambungan gerak dan visual dengan bangunan historis di kawasan perdagangan bersejarah Kayutangan (koridor Jalan Basuki Rachmat) melalui revitalisasi bangunan yang ada ?

1.4 Pembatasan Masalah

Penulisan skripsi dengan judul Pusat kuliner di Kawasan Kayutangan Malang, mempunyai beberapa batasan dalam proses penyelesaian masalah sebagai berikut :

1. Penekanan perancangan dari pusat kuliner yang tetap berkesesuaian dengan kawasan bersejarah Kayutangan (Jalan Basuki Rachmat) Kota Malang ini, melalui pendekatan kefunksian, tapak, kesinambungan gerak dan visual, dan tampilan bangunan sebagai upaya pelestarian bangunan yang mampu memberikan daya tarik visual bagi pengunjung.

2. Sebagai upaya revitalisasi bangunan pada kawasan, maka elemen desain yang menjadi fokus utama meliputi elemen pendukung fasade yang memberikan karakteristik kawasan.
3. Perancangan dilakukan di tapak terpilih dan disertai dengan meninjau bangunan lama yang ada di tapak untuk mengetahui ciri-ciri bangunan di kawasan Kayutangan (Jalan Basuki Rachmat) Malang agar dihasilkan rancangan yang kontekstual dengan lingkungan.
4. Pemanfaatan potensi kawasan yang telah ada, seperti bangunan terlantar, menjadi salah satu penekanan pada desain pusat kuliner di Kawasan Kayutangan Malang.

1.5 Tujuan

Mendesain sebuah pusat kuliner yang berintegritas yang baik secara kesinambungan gerak dan visual dengan bangunan historis di kawasan perdagangan bersejarah Kayutangan (koridor Jalan Basuki Rachmat) melalui revitalisasi bangunan yang ada.

1.6 Manfaat

Manfaat yang dapat diberikan dari penulisan skripsi “Pusat Kuliner di Kawasan Bersejarah Kayutangan, Malang” ini antara lain :

1. Bagi Akademis
 - a. Memberikan ide pemikiran mengenai sebuah rancangan revitalisasi bangunan upaya revitalisasi kawasan.
 - b. Menjadi sumber data pertimbangan bagi kalangan akademik yang ingin mengetahui beberapa aspek desain pada perancangan ruang publik dalam koridor kota dan revitalisasi
2. Bagi masyarakat

Memberikan wacana mengenai pembangunan kembali bangunan lama dengan fungsi tetap dan fungsi penunjang dengan mempertahankan eksistensi bangunan lama di kawasan bersejarah.
3. Bagi Pemerintah
 - a. Memberikan masukan mengenai pembangunan fasilitas publik dengan fungsi baru tanpa meninggalkan gaya arsitektur bangunan lama dengan upaya revitalisasi.
 - b. Memberikan masukan mengenai aspek desain untuk perancangan fasilitas publik yang berbasis jajanan di pusat perdagangan Kota Malang.

4. Bagi Praksis Arsitektur
 - a. Memberikan wacana baru dalam pengembangan suatu kawasan historis, tanpa harus mengubah karakteristik kawasan yang sudah ada. Sehingga muncul keselaran dalam suatu kawasan, antara arsitektur dahulu dengan arsitektur moderen yang berkembang saat ini.
 - b. Memberi ide dan pemikiran tentang pemenuhan kebutuhan masyarakat urban saat ini dengan sejarah yang menjadi identitas suatu daerah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan isi dari uraian masing-masing bab pembahasan. Adapun isi dari tiap-tiap pembahasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang perancangan pusat kuliner dengan tujuan untuk melestarikan bangunan lama yang sudah ada, untuk kemudian dilakukan identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan serta manfaat kajian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan teori-teori yang menjadi acuan dalam proses perancangan yang akan dilakukan selanjutnya.

3. BAB III METODE PERANCANGAN

Menguraikan metode yang digunakan untuk kajian, meliputi metode evaluasi bangunan eksisting, metode pengumpulan data baik primer maupun sekunder, serta metode pengolahan yang berupa analisis, sintesis, dan evaluasi yang digunakan untuk pemecahan masalah.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menguraikan tinjauan kawasan, analisis perencanaan dan perancangan yang digunakan untuk menyusun konsep perencanaan dan perancangan serta pembahasan hasil desain.

5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang simpulan dari pembahasan di atas, serta saran dan masukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Kawasan Kayutangan, Koridor Jalan Basuki Rachmat, Kota Malang

2.1.1 Tinjauan historis kawasan Kayutangan

Perkembangan kawasan komersial dan perkantoran di sepanjang koridor Kayutangan, sepanjang koridor Jalan Basuki Rachmat, pada masa kolonial di kota Malang terbagi dalam dua masa (Handinoto, 1996). Dua masa ini memberikan corak yang berbeda dalam perkembangan arsitektur kolonial Belanda pada wajah kota Malang.

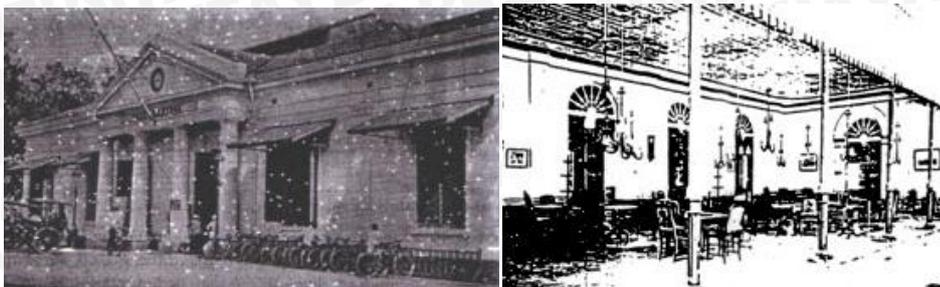
A. Periodisasi Arsitektur Kolonial Belanda

1. Perkembangan Arsitektur Antara Tahun 1870-1900

Pada periode ini, arsitektur kolonial Belanda yang berkembang di Kota Malang adalah gaya *Indische Empire*, yang saat itu juga berkembang pesat di daratan Eropa.

Gaya arsitektur Hindia Belanda abad ke-19 yang dipopulerkan Daendels tersebut kemudian dikenal dengan sebutan *The Empire Style*. Gaya ini oleh Handinoto juga dapat disebut sebagai *The Dutch Colonial*. Gaya arsitektur *The Empire Style* adalah suatu gaya arsitektur neo-klasik yang melanda Eropa (terutama Prancis, bukan Belanda) yang diterjemahkan secara bebas. Hasilnya berbentuk gaya Hindia Belanda (Indonesia) yang bergaya kolonial, yang disesuaikan dengan lingkungan lokal dengan iklim dan tersedianya material pada waktu itu (Akihary dalam Handinoto, 1996: 132).

Ciri-cirinya antara lain: denah yang simetris, satu lantai dan ditutup dengan atap perisai. Karakteristik lain dari gaya ini diantaranya: terbuka, terdapat pilar di serambi depan dan belakang, terdapat serambi tengah yang menuju ke ruang tidur dan kamar-kamar lain. Ciri khas dari gaya arsitektur ini yaitu adanya barisan pilar atau kolom (bergaya Yunani) yang menjulang ke atas serta terdapat *gevel* dan mahkota di atas serambi depan dan belakang. Serambi belakang seringkali digunakan sebagai ruang makan dan pada bagian belakangnya dihubungkan dengan daerah servis (Handinoto, 1996: 132-133).



Gambar 2.1 Pilar-pilar Yunani yang menghiasi bangunan peninggalan kolonial Belanda
Sumber : Handinoto, 1996: 141

2. Perkembangan Arsitektur Sesudah Tahun 1900

Handinoto (1996: 163) menyebutkan bahwa, bentuk arsitektur kolonial Belanda di Indonesia sesudah tahun 1900 merupakan bentuk yang spesifik, demikian pula yang ada di Kota Malang. Bentuk tersebut merupakan hasil kompromi dari arsitektur modern yang berkembang di Belanda pada waktu yang bersamaan dengan penyesuaian iklim tropis basah Indonesia, bahkan ada yang menggunakan elemen-elemen tradisional setempat yang kemudian diterapkan ke dalam bentuk arsitekturnya. Hasil keseluruhan dari arsitektur kolonial Belanda di Indonesia tersebut adalah suatu bentuk khas yang berlainan dengan arsitektur modern yang ada di Belanda sendiri.

a. *Art Nouveau*

Art Nouveau adalah gerakan internasional dan gaya seni arsitektur dan diterapkan terutama pada seni-seni dekoratif yang memuncak pada popularitas di pergantian abad 20 (1890-1905). Nama *Art Nouveau* adalah bahasa Perancis untuk 'seni baru'. Gaya ini ditandai dengan bentuk organik, khususnya yang diilhami motif-motif bunga dan tanaman lain, dan juga sangat bergaya bentuk-bentuk lengkung yang mengalir. Gaya *Art Nouveau* dan pendekatannya telah diterapkan dalam hal arsitektur, melukis, furnitur, gelas, desain grafis, perhiasan, tembikar, logam, dan tekstil dan patung. Hal ini sejalan dengan filosofi *Art Nouveau* bahwa seni harus menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

b. *The Amsterdam School*

Nieuwe Kunst adalah versi Belanda dari aliran "*Art Nouveau*" yang masuk ke Belanda pada peralihan abad 19 ke 20, (1892-1904). Agak berbeda dengan '*Art Nouveau*', didalam dunia desain "*Nieuwe Kunst*" yang berkembang di Belanda, berpegang pada dua hal yang pokok, pertama adalah 'orisinalitas' dan kedua adalah 'spritualitas', disamping rasionalitas

yang membantu dalam validitas universal dari bentuk yang diciptakan (de Wit dalam Handinoto, e-journal ilmiah Petra Surabaya).

Aliran *Amsterdam School* menafsirkan ‘orisinalitas’ ini sebagai sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap perancang. Sedangkan ‘spiritualitas’ ditafsirkan sebagai metode penciptaan yang didasarkan atas penalaran yang bisa menghasilkan karya-karya seni (termasuk arsitektur), dengan memakai bahan dasar yang berasal dari alam (bata, kayu, batu alam, tanah liat, dsb.nya). Bahan-bahan alam tersebut dipasang dengan ketrampilan tangan yang tinggi sehingga memungkinkan dibuatnya bermacam-macam ornamentasi yang indah. Tapi semuanya ini harus tetap memperhatikan fungsi utamanya.

Pada tahun 1915, ‘*Nieuwe Kunst*’ ini kemudian terpecah menjadi dua aliran. Pertama yaitu aliran *Amsterdam School* dan yang kedua adalah *De Stijl*.



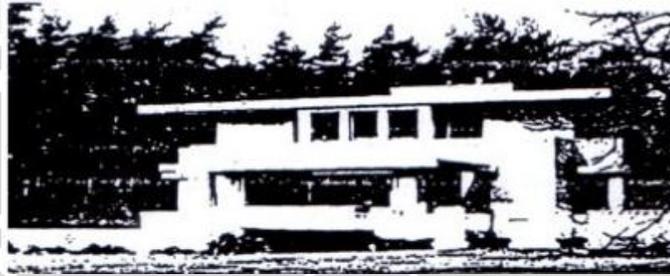
Gambar 2.2 Gaya arsitektur *Amsterdam School*

Sumber : *The Amsterdam School*, Wim de Witt dalam Handinoto, 1996: 161

c. **Gaya Arsitektur *De Stijl***

Gaya *De Stijl* dikenal sebagai *neoplasticism*, adalah gerakan artistik Belanda yang didirikan pada 1917. Dalam hal ini, *neoplasticism* sendiri dapat diartikan sebagai seni plastik baru. Pendukung *De Stijl* berusaha untuk mengekspresikan utopia baru ideal dari keharmonisan spiritual dan ketertiban. Mereka menganjurkan abstraksi murni dan universalitas dengan pengurangan sampai ke inti bentuk dan warna; mereka menyederhanakan komposisi visual ke arah vertikal dan horisontal, dan hanya digunakan warna-warna primer bersamaan dengan warna hitam dan putih.

Secara umum, *De Stijl* mengusulkan kesederhanaan dan abstraksi pokok, baik dalam arsitektur dan lukisan dengan hanya menggunakan garis lurus horisontal dan vertikal dan bentuk-bentuk persegi panjang. Selanjutnya, dari segi warna adalah terbatas pada warna utama, merah, kuning, dan biru, dan tiga nilai utama, hitam, putih, dan abu-abu. Gaya ini menghindari keseimbangan simetri dan mencapai keseimbangan estetis dengan menggunakan oposisi.

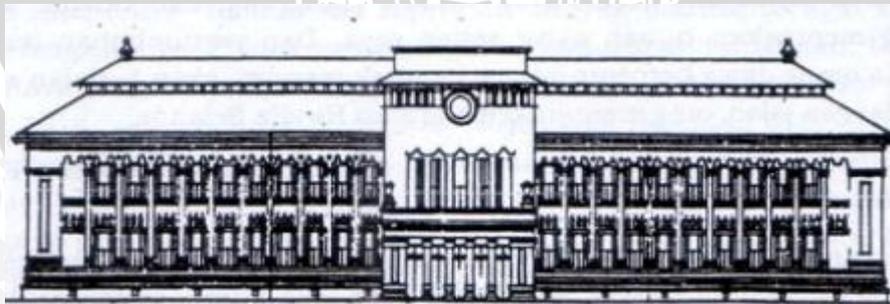


Gambar 2.3 Gaya arsitektur *de Stijl*

Sumber : The Amsterdam School, Wim de Witt dalam Handinoto, 1996: 161

3. Perkembangan Arsitektur Setelah Tahun 1920

Akihary (dalam Handinoto, 1996: 237-238) menggunakan istilah gaya bangunan sesudah tahun 1920-an dengan nama *Nieuwe Bouwen* yang merupakan penganut dari aliran *International Style*. Seperti halnya arsitektur barat lain yang diimpor, maka penerapannya disini selalu disesuaikan dengan iklim serta tingkat teknologi setempat. Wujud umum dari penampilan arsitektur *Nieuwe Bouwen* ini menurut formalnya berwarna putih, atap datar, menggunakan *gevel* horizontal dan volume bangunan yang berbentuk kubus.



Gambar 2.4 Gaya arsitektur *Nieuwe Bouwen*

Sumber : Handinoto, 1996: 238

Gaya ini (*Nieuwe Bouwen/ New Building*) adalah sebuah istilah untuk beberapa arsitektur internasional dan perencanaan inovasi radikal dari periode 1915 hingga sekitar tahun 1960. Gaya ini dianggap sebagai pelopor dari *International Style*. Istilah “*Nieuwe Bouwen*” ini diciptakan pada tahun dua

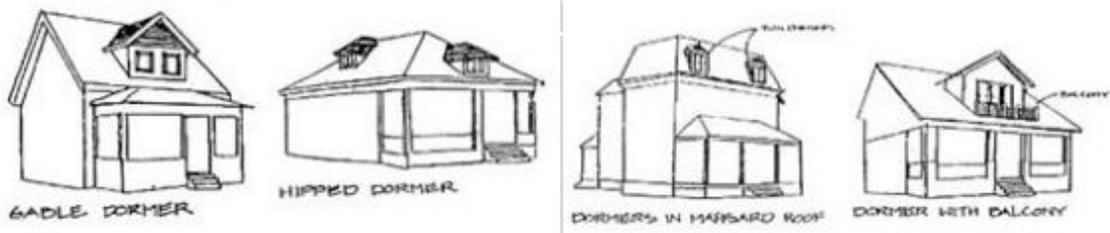
puluhan dan digunakan untuk arsitektur modern pada periode ini di Jerman, Belanda dan Perancis. Arsitek *Nieuwe Bouwen* nasional dan regional menolak tradisi dan pamer dan penampilan. Dia ingin yang baru, bersih, berdasarkan bahasa desain sederhana, dan tanpa hiasan. Karakteristik *Nieuwe Bouwen* meliputi: a) Transparansi, ruang, cahaya dan udara. Hal ini dicapai melalui penggunaan bahan-bahan modern dan metode konstruksi. b) Simetris dan pengulangan yaitu keseimbangan antara bagian-bagian yang tidak setara. c) Penggunaan warna bukan sebagai hiasan namun sebagai sarana ekspresi.

B. Berbagai Elemen Bangunan Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia

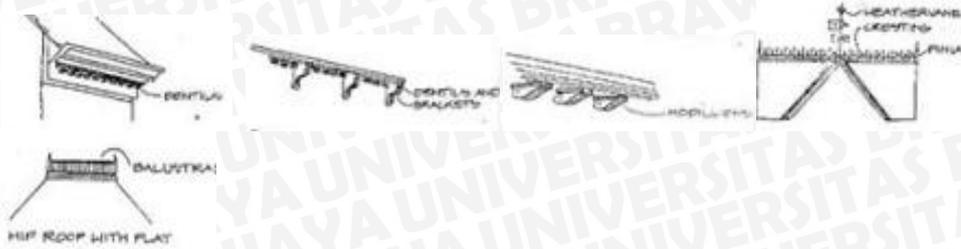
Elemen-elemen bangunan bercorak Belanda yang banyak digunakan dalam arsitektur kolonial Hindia Belanda (Handinoto, 1996:165-178) antara lain: a) *gevel* (*gable*) pada tampak depan bangunan; b) *tower*; c) *dormer*; d) *windwijzer* (penunjuk angin); e) *nok acroterie* (hiasan puncak atap); f) *geveltoppen* (hiasan kemuncak atap depan); g) ragam hias pada tubuh bangunan; dan h) *balustrade*.



Gambar 2.5 Berbagai macam variasi *gevel*
Sumber : American Vernacular Design dalam Handinoto, 1996: 178



Gambar 2.6 Variasi *dormer* pada atap rumah
Sumber : American Vernacular Design dalam Handinoto, 1996: 178



Gambar 2.7 Ornamen lain yang banyak ditemukan di bangunan kolonial
Sumber : American Vernacular Design dalam Handinoto, 1996: 178

2.1.2 Peraturan dan kebijakan

Berdasarkan Perda Kota Malang tahun 2001, kawasan perdagangan - jasa yang terletak pada sepanjang jalan utama kota termasuk dalam kawasan pusat kota. Arahan penataan bangunannya adalah KDB = 90 - 100 %, KLB = 0,9 - 3,0, dan TLB = 1 - 8 lantai. Dan yang perlu diperhatikan pada kegiatan ini harus mempunyai sistem parkir off sreet (didalam bangunan) tersendiri selain parkir on street (dipinggir jalan) bagi kegiatan yang banyak menimbulkan bangkitan dan tarikan kendaraan yang cukup besar. Pada kawasan terbangun kota, harus disediakan RTH yang cukup yaitu kawasan padat, minimum disediakan area 10% dari luas total kawasan.

Pada Perda Kota Malang Nomor 7 Tahun 2001, pasal 19 butir ke-9, pengembangan areal PKL yang berada di sekitar koridor jalan-jalan utama Kota Malang terutama jalan arteri dan kolektor diperbolehkan selama keberadaan PKL tersebut;

1. tidak mengganggu sirkulasi lalu lintas dan sirkulasi orang yang ada disekitarnya.
2. keberadaanya tidak merusak estetika kota yang telah ada disekitarnya.
3. tidak berada di tempat parkir dan pangkalan kendaraan.
4. keberadaan PKL tidak boleh berada dikedua sisi jalan, yaitu hanya satu sisi jalan selama tidak mengganggu dan merusak

2.2 Tinjauan Revitalisasi Kawasan dan Bangunan

2.2.1 Tinjauan desain bangunan dalam konteks revitalisasi

A. Pengertian korservasi-revitalisasi

Konservasi adalah upaya pelestarian lingkungan, tetapi tetap memperhatikan, manfaat yang dapat di peroleh pada saat itu dengan tetap mempertahankan keberadaan setiap komponen lingkungan untuk

pemanfaatan, masa depan. Konservasi (*conservation*), adalah tindakan untuk memelihara sebanyak mungkin secara utuh dari bangunan bersejarah yang ada, salah satunya dengan cara perbaikan tradisional, atau dengan sambungan baja, dan atau dengan bahan-bahan sintetis, sedangkan kata *conservation* lebih banyak digunakan di UK dan Australia (Larsen, 1994).

Dalam Piagam Burra, pengertian konservasi dapat meliputi seluruh kegiatan pemeliharaan dan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat dan dapat pula mencakup: preservasi, restorasi, rekonstruksi, adaptasi dan revitalisasi (Marquis-Kyle & Walker, 1996).

Revitalisasi meningkatkan kegiatan sosial dan ekonomi lingkungan bersejarah, yang sudah kehilangan vitalitas fungsi aslinya. Revitalisasi ialah kegiatan pemugaran yang bersasaran untuk mendapatkan nilai tambah yang optimal secara ekonomi, sosial, dan budaya dalam pemanfaatan bangunan dan lingkungan cagar budaya dan dapat sebagai bagian dari revitalisasi kawasan kota lama untuk mencegah hilangnya aset-aset kota yang bernilai sejarah karena kawasan tersebut mengalami penurunan produktivitas. (Ref. UNESCO.PP. 36/2005, Ditjen PU-Ditjen Tata Perkotaan dan Tata Pedesaan)

B. Tindakan pragmatik konservasi-revitalisasi

Kawasan Kayutangan merupakan kawasan dengan kondisi bangunan eksisting yang padat dan lahan kosong yang tersedia hanya terdapat di bagian belakang bangunan pertokoan. Lahan kosong yang berbatasan dengan sungai Brantas. Maka dibutuhkan solusi desain yang dapat mempertahankan ciri khas kawasan tersebut, untuk dapat memunculkan bangunan baru yang tetap memperhatikan kesinambungan dengan lingkungan sekitar dengan cara revitalisasi ini.

Beberapa alternatif tindakan atau cara pragmatis yang dapat digunakan dalam upaya konservasi bangunan dan lingkungan bersejarah menurut Budihajo, 1997 (dalam Intan, 2010) antara lain adalah :

1. Memberikan fungsi baru pada bangunan kuno

Bangunan kuno yang dipugar dengan merekonstruksi bagian-bagian bangunan yang unik dan mengadakan kegiatan-kegiatan yang dapat menghasilkan keuntungan dan nantinya dapat dimanfaatkan sebagai biaya pelestarian bangunan tersebut.

2. Sebagai latar depan dan belakang
Bangunan kuno dipertahankan sebagai latar depan sedangkan bangunan yang modern atau barudirencanakan dengan penuh kepekaan agar menyatu dengan citra khas yang sudah ada pada bangunan terdahulu.
3. Bangunan pengisi (infill development)
Bangunan baru yang menempati ruang-ruang kosong atau pengganti dari bangunan kuno yang sudah rusak berat. Dirancang juga berdasarkan penyesuaian dengan gaya yang sudah ada dari bangunan kunonya.
4. Mempertahankan fasad yang lain
Dalam situasi dan kondisi yang terbatas, maka dipertahankan adalah bagian fasade bagian depannya saja, sedangkan bagian dalam bangunan dirombak sesuai kebutuhan.
5. Konservasi swadaya
Diterapkan pada bangunan kuno tradisional yang masih berfungsi dengan baik dan ditempati oleh pemiliknya.

2.2.2 Tinjauan kesinambungan gerak dan visual

A. Penciptaan kesinambungan visual

Suatu tempat dikatakan memiliki kelayakan visual (*visual appropriateness*) apabila pengamat dibantu untuk memperhatikan pilihan-pilihan desain yang ditawarkan, sehingga masyarakat dapat menginterpretasikan suatu tempat sebagai tempat yang penuh makna.

Adanya kesinambungan visual yang mampu memberi kelayakan visual yang baik, menurut Bently, dkk (1985) bisa melalui studi elemen-elemen pada bangunan meliputi :

1. Ritme vertikal
2. Ritme horisontal
3. Garis langit
4. Detil pada dinding (material, warna, pola, dll)
5. Jendela-jendela
6. Pintu-pintu
7. Detil pada skala lantai dasar

Sedangkan menurut Brolin dalam teori *Architecture in Context* (1980) , untuk memberi kesinambungan visual yang baik bisa diperoleh dari studi elemen-elemen yang mudah dikenali pengamat, yaitu :

1. Jarak bangunan dengan jalan utama (*setback*)
2. Jarak antar bangunan
3. Komposisi massa
4. Ketinggian rata-rata
5. Proporsi dan arah pandang fasade bangunan
6. Bentuk dan Silhouette
7. Penempatan pintu dan jendela
8. Ukuran dan proporsi jendela dan pintu
9. Material
10. Warna dan tekstur
11. Skala bangunan dengan skala manusia

Ada beberapa elemen yang harus menjadi perhatian (Ardiani, 2009) adalah sebagai berikut

1. Proporsi fasade, dimana didalamnya membahas :
 - a) Proporsi bukaan, lokasi pintu masuk, ukuran pintu, jendela yang mengatur artikulasi rasio solid *void* pada dinding.
 - b) Bahan bangunan permukaan material dan tekstur untuk menghasilkan motif bayangan.
 - c) Warna
2. Komposisi massa bangunan, dimana didalamnya membahas :
 - a) Tinggi bangunan untuk menciptakan skala tepat dengan bangunan sekitar dan skala manusia.
 - b) Garis Sempadan Bangunan depan dan samping yang mengatur jarak kemunduran bangunan dari jalan dan bangunan eksisting.
 - c) Komposisi bentuk massa bangunan.

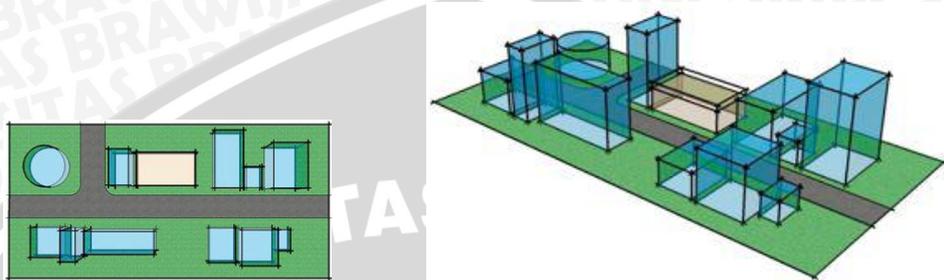
Lain-lain seperti langgam arsitektural dan penataan *landscape* / ruang luar.

B. Metode *infill* dan *insertion* dalam kesinambungan gerak dan visual

Telah dijelaskan sebelumnya, salah satu alternatif tindakan pragmatis konservasi-preservasi adalah dengan metode bangunan pengisi (*infill development*), cara untuk mempertahankan bangunan lama dan

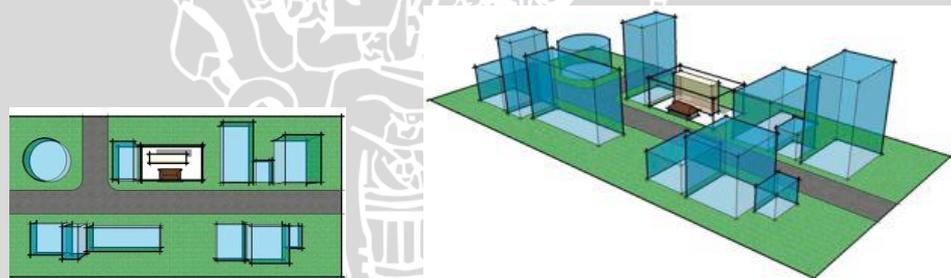
mengkombinasikannya dengan bangunan baru. Dengan cara ini pelestarian pusaka dan pembangunan baru secara simultan terakomodasi.

Definisi *infill* menurut BUILD, adalah pemanfaatan secara ekonomi pada lahan kosong, atau restorasi, atau rehabilitasi dari struktur dan infrastruktur yang sudah ada, di kawasan urban baik di air, selokan dan area publik lain, dengan tetap menjaga dan melestarikan identitas asli kawasan tersebut.



Gambar 2.8 Penambahan bangunan dengan metode infill
Sumber : Ardiani, 2009

Sedangkan *insertion* berasal dari kata *insert*, yang berarti sisipan. Insertion adalah upaya menghadirkan suatu bangunan baru dengan cara menyisipkan bangunan tersebut kedalam kompleks atau unit bangunan yang sudah ada.



Gambar 2.9 Penambahan bangunan dengan metode insertion
Sumber : Ardiani, 2009

Penyisipan bangunan baru (*insertion*) dapat disusun dengan menggunakan pengkategorian bangunan baru dengan bangunan lama yang menjadi eksisting. Cara yang dapat dilakukan dalam insertion adalah :

1. Terpisah (*separate*)
2. Bersebelahan (*by side*)
3. Di dalam (*in side*)

INSERTION	SEPARATE	BY SIDE	IN SIDE
1 EKISTING < NEW			
2 EKISTING > NEW			
3 EKISTING = NEW			

Gambar 2.10 Pengkomposisian bangunan baru dengan bangunan eksisting

Sumber : Ardiani, 2009

Untuk pengomposisian bangunan secara terpisah (*separate*) maka bisa dilakukan beberapa cara sebagai penghubung, yaitu :

1. Jembatan (*by bridge*)
2. Selasar (*by gallerie*)
3. Plasa (*by plaza*)
4. Area sirkulasi (*circulation area*)

Sirkulasi yang dimaksud dapat berupa tangga, lift maupun eskalator.

(INSERTION SEPARATE)	by bridge	by gallerie	plaza	circulation area
←				

Gambar 2.11 Alternatif penghubung antara bangunan baru dengan bangunan eksisting

Sumber : Ardiani, 2009

C. Derajat pembeda laras dan kontras dalam *insertion*

Menurut Hedman (1984) derajat pembedaan ketika bangunan dikatakan laras atau kontras, yaitu :

	Identical		Differentiation
	Similar		Contrasting
	Variation		Radical Contrast

Gambar 2.12 Laras dan kontras

Sumber : Hedman, 1984

Batas perubahan bentuk secara kontekstual adalah menggunakan bentuk dasar bangunan tanpa adanya penambahan atau pengurangan dengan bentuk lain yang berbeda. Sedangkan kontras adalah sebaliknya (Ardiani dalam Intan, 2009).

Sedangkan untuk menggambarkan hubungan laras atau kontras dalam elemen bangunan dibagi dalam beberapa hubungan.

TANDA-TANDA VISUAL KAWASAN	RESPON DESAIN	
	SELARAS	KONTRAS
1. Unsur yang sama dalam hubungan yang sama	Dengan membuat bangunan dengan : unsur sama/mirip dgn hubungan sama	Dengan membuat bangunan dengan : unsur beda dgn hubungan beda
2. Unsur yang sama dalam hubungan yang berbeda	Dengan membuat bangunan dengan : unsur sama dgn hubungan beda	Dengan membuat bangunan dengan : unsur beda dgn hubungan beda
3. Unsur yang berbeda dalam hubungan yang sama	Dengan membuat bangunan dengan : unsur mirip dgn hubungan sama	Dengan membuat bangunan dengan : unsur sama dgn hubungan beda
4. Unsur yang berbeda dalam hubungan yang berbeda	Dengan membuat bangunan dengan : gabungan keduanya diambil kesamaan.	Dengan membuat bangunan dengan : unsur beda dgn hubungan beda

Gambar 2.13 Hubungan laras dan kontras dalam elemen bangunan
Sumber : Hedman dalam Ardiani, 2009

Beberapa variasi situasi yang memungkinkan dan pola yang diambil adalah :

1. Pilihan bebas (*optional*)

Merupakan situasi dimana bangunan secara visual terletak berjauhan satu sama lain pada lingkungan yang masih hijau, misalnya daerah tepian kota. Banyak atau luasnya variasi desain yang diambil tidak akan banyak merusak konteks bangunan yang lain. Walaupun demikian, bila

ada beberapa pola pada elemen desain yang cukup dominan yang dapat dijadikan tanda-tanda bagi pengolahan desain baru, dengan mengembangkannya dapat membantu memperkuat identitas dan kontinuitas lingkungan setempat.

2. *Selective linkages*

Pada lingkungan yang mempunyai kualitas campuran (bangunan baik, cukup baik, dan kurang baik dari segi desain) pendekatan yang lebih selektif diperlukan dalam pengambilan pola-pola setempat, Kualitas desain yang negatif walaupun banyak memberi karakter sebaiknya dihindari.

3. *Moderat conformance*

Kita dapat lebih leluasa dalam memberikan respon terhadap keanekaragaman gaya arsitektur. Keanekaragaman inipun merupakan karakter yang mengarahkan kepada kesatuan dan harmoni. Dalam hal ini elemen baru yang asih memiliki kaitan visual yang kuat dapat diperkenalkan.

4. Penyesuaian yang teliti (*rigorous conformance*)

Suatu wilayah atau distrik yang dikomposisikan oleh banyak bangunan yang signifikan dan secara bersama-sama memiliki banyak detil dan kesamaan sikap, membutuhkan sensitifitas yang tinggi untuk memasukkan unsur-unsur baru. Perhatian yang teliti diperlukan di seluruh level bangunan.

5. Tiruan (*replication*)

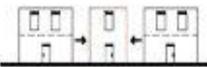
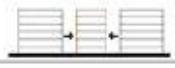
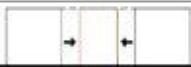
Replikasi merupakan cara yang paling mudah dimengerti dan dilakukan. Namun hal ini jarang dilakukan.

D. Pendekatan desain laras dan kontras

Norman Ttyler membedah lagi ke dalam 4 pendekatan desain dari derajat laras dan kontras tersebut, yaitu :

1. Selaras (*matching*)

Bangunan baru yang dirancang dengan gaya arsitektur sama seperti bangunan eksisting yang telah ada dengan membuat imitasi elemen bangunan bersejarah sekitarnya, yaitu menggunakan material dan detil yang mirip. Sehingga pada eksterior bangunan menyesuaikan langgam bangunan.

Elemen-elemen visual <i>MATCHING</i>	Terwujudnya dalam bentuk / elemen Arsitektural	Kriteria Perancangan <i>MATCHING</i>
1. Elemen fasade		
a) Proporsi bukaan		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan elemen dan bukaan fasade yang sama dengan bangunan eksisting sekitar. Menggunakan ornamen yang sama tanpa meminimalkannya.
b) Bahan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan bahan bangunan yang sama. Menggunakan motif fasade sama.
c) Warna		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan warna yang mirip atau sama dengan warna fasade bangunan eksisting sekitar.
2. Massa bangunan		
a) Tinggi bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Ketinggian bangunan sama dengan bangunan eksisting sekitar.
b) Garis Sempadan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Kemudahan bangunan menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya.
c) Bentuk massa		<ul style="list-style-type: none"> Bentuk massa merupakan pengulangan dari bangunan lama dengan menggunakan bentuk <i>figure ground</i> yang sama dengan bangunan sekitar.

Gambar 2.14 Pilihan dari pendekatan selaras
Sumber : Ardiani, 2009

2. Kontras (*contrasting*)

Bangunan di sekitar tapak memiliki beragam langgam arsitektural dari berbagai periode waktu pembangunan yang berbeda sehingga bangunan baru dan lama seharusnya terpisah langgam.

Elemen-elemen visual <i>ABSTRACTING</i>	Terwujudnya dalam bentuk / elemen Arsitektural	Kriteria Perancangan <i>ABSTRACTING</i>
1. Elemen fasade		
a) Proporsi bukaan		<ul style="list-style-type: none"> Tidak Menggunakan bangunan eksisting sekitar. Tidak menggunakan ornamen fasade bangunan lama.
b) Bahan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan bahan bangunan yang baru berbeda dengan bangunan lama eksisting sekitarnya.
c) Warna		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan warna yang beda atau kontras dengan warna fasade bangunan eksisting sekitar.
2. Massa bangunan		
a) Tinggi bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Ketinggian bangunan lebih tinggi atau lebih rendah 30-70% dengan bangunan eksisting sekitar.
b) Garis Sempadan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Kemudahan bangunan tidak menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya.
c) Bentuk massa		<ul style="list-style-type: none"> Bentuk massa yang abstrak dengan tema <i>function follow form</i>. Membuat sebuah bentuk <i>figure ground</i> baru yang berbeda dengan bangunan sekitar.

Gambar 2.15 Pilihan dari pendekatan kontras
Sumber : Ardiani, 2009

3. *Compatible* laras

Perancangan ini menggunakan elemen-elemen visual yang mirip, namun detailnya lebih sederhana dari bangunan yang ada.

Elemen-elemen visual COMPATIBLE-LARAS	Terwujudnya dalam bentuk / elemen Arsitektural	Kriteria Perancangan COMPATIBLE-LARAS
1. Elemen fasade		
a) Proporsi bukaan		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan elemen dan bukaan fasade yang mirip atau mengulang rone ketetapan jendela dan pintu Menggunakan ornamen yang sama dengan meminimalkannya
b) Bahan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan bahan bangunan yang mirip dan setip Menggunakan motif fasade sama dengan meminimalkannya
c) Warna		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan warna senada
2. Massa bangunan		
a) Tinggi bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Ketinggian bangunan tidak lebih tinggi dengan bangunan sekitarnya Menyusunakan dengan ketinggian rata-rata
b) Garis Sempadan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Kemunduran bangunan sama dengan bangunan sekitarnya
c) Bentuk massa		<ul style="list-style-type: none"> Bentuk massa merupakan pengulangan dari bangunan lama dengan menggunakan bentuk figure ground sama dengan bangunan sekitar

Gambar 2.16 Pilihan dari pendekatan *compatible* laras
 Sumber : Ardiani, 2009

4. *Compatible* kontras

Gubahan massa disesuaikan dengan bangunan lama, namun komposisi hubungannya dibuat kontras, terutama pada pemilihan penggunaan fasade dan bentuk bangunan.

Elemen-elemen visual COMPATIBLE-KONTRAS	Terwujudnya dalam bentuk / elemen Arsitektural	Kriteria Perancangan COMPATIBLE-KONTRAS
1. Elemen fasade		
a) Proporsi bukaan		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan elemen dan bukaan fasade yang BEDA dengan bangunan eksisting sekitar Menggunakan ornamen yang sama dengan meminimalkannya
b) Bahan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan bahan bangunan yang beda dengan bangunan sekitar Menggunakan motif fasade sama dengan meminimalkannya
c) Warna		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan warna yang kontras terhadap bangunan eksisting sekitar
2. Massa bangunan		
a) Tinggi bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Ketinggian bangunan tidak lebih tinggi dengan bangunan eksisting sekitar sesuai kebutuhan ruang
b) Garis Sempadan bangunan		<ul style="list-style-type: none"> Kemunduran bangunan menyerasakan dengan bangunan eksisting sekitarnya
c) Bentuk massa		<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan bentuk figure ground yang mirip dengan bangunan sekitar Tidak bertolak tolak kontras dengan eksisting

Gambar 2.17 Pilihan dari *compatible* kontras
 Sumber : Ardiani, 2009

2.3 Tinjauan Pusat kuliner

2.3.1 Definisi pusat kuliner

Definisi yang didapat dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat berarti pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dsb). Sedangkan definisi dari kuliner adalah penganan yang diujakan, kudapan. Jadi



pengertian keseluruhan dari pusat kuliner adalah suatu tempat yang menjual berbagai kudapan/makanan. Pusat kuliner merupakan tempat berkumpulnya banyak stand pedagang dalam bidang kuliner dalam satu area yang terorganisir dengan baik, mulai dari manajemen hingga tata ruangnya. Meskipun para pedagang mempunyai stand masing-masing namun tetap dalam satu pengelolaan. Dalam pusat kuliner ini terdapat banyak aktifitas jual beli makanan yang diwujudkan ke dalam bentuk yang berbeda misalnya sebuah restoran, kafe, dan pujasera.

Restoran, kafe dan pujasera mempunyai ruang utama yang sama yaitu area makan, dapur, dan gudang penyimpanan makanan. Hanya saja perbedaannya pada pola penerapan ruangnya yang disesuaikan dengan sistem penjualan.

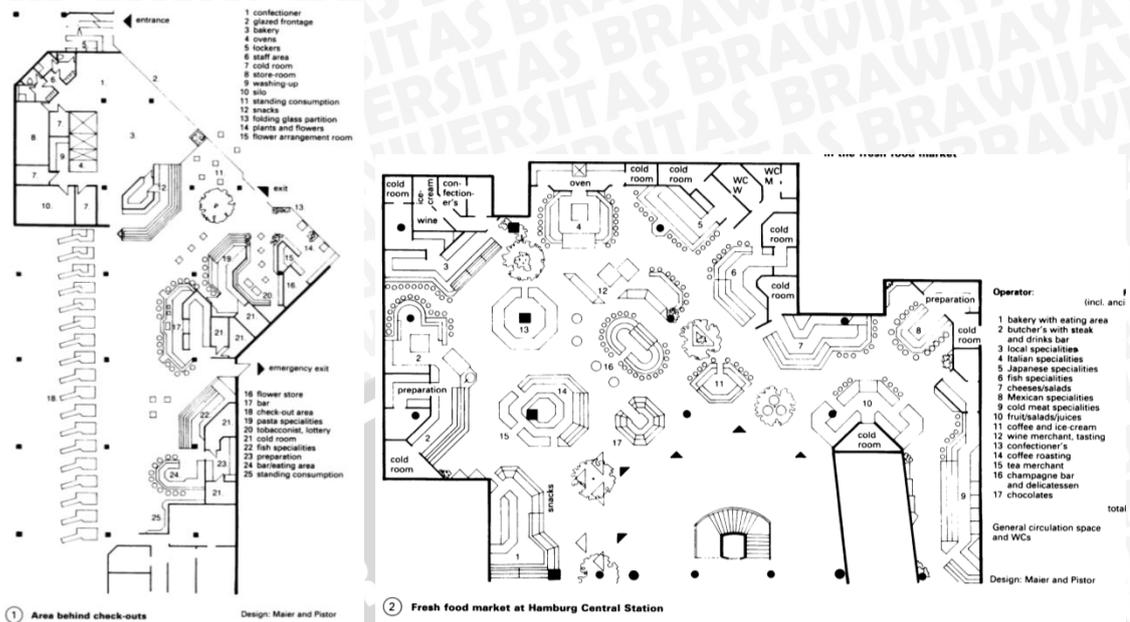
Untuk restoran dan kafe mempunyai system penjualan yang serupa, yaitu satu area makan besar dikelola oleh satu dapur utama. Sedangkan untuk maintenance dari area tersebut dikelola oleh satu pihak. Perbedaannya hanya pada suasana, jika orang berkunjung di restoran maka aktifitas orang tersebut lebih utama pada makan, sedangkan untuk kafe, orang yang datang tidak selalu makan, bisa saja hanya sekedar minum dan menikmati suasana.

Pujasera juga berarti food court atau food center, dimana sebuah ruang aula besar yang didalamnya terdapat retail atau outlet kecil yang menjual berbagai variasi makanan. Para pengunjung bisa langsung memilih tempat duduk yang mereka inginkan dan memesan makanan langsung pada tiap outlet. Pujasera sejenis mungkin saja di dalamnya terdapat sebuah outlet bakery, kafe dan bars, outlet ice krim dan berbagai makanan lainnya.

Aktifitas yang ada pada pujasera tentu difokuskan dalam kegiatan jual beli makanan atau jajanan. Selain aktifitas jual beli makanan, karena pujasera ini cara penyajian makanannya adalah saat dilakukan pemesanan atau *fresh from the kitchen*, maka aktifitas memasak juga diwadahi oleh pujasera.

Pujasera yang mempunyai satu pengelola, maka tentu saja aktifitas seperti cleaning service diwadahi secara bersama, dan dalam pengawasan pihak pengelola. Sehingga cleaning service tidak perlu diwadahi aktifitas masing-masing penjual.

Pelaku aktifitas yang ada pada pujasera antara lain, pengelola, penjual sebagai penyewa stand/booth, konsumen, pekerja (cleaning service, bagian instalasi, dan lainnya).

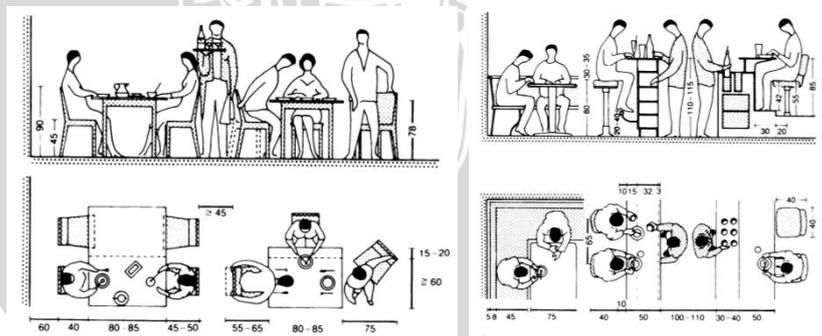


Gambar 2.18 Pilihan dari *foodcourt* / pujasera
 Sumber : Neufert, 1991

2.3.2 Standardisasi pusat kuliner

A. Standar ruang dan perabot area makan

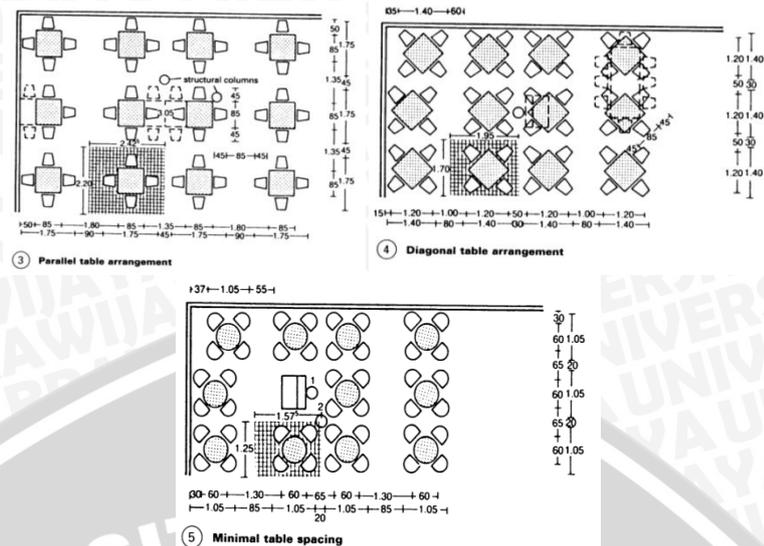
Untuk makan dengan nyaman. Seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60cm dan ketinggian 40cm. Lebar meja bagi pengunjung yang ideal adalah 80-85cm, sedangkan untuk meja bundar dengan diameter 90-120cm bisa digunakan untuk 4 orang pengunjung. Untuk jarak antara meja dengan dinding adalah 75cm, karena digunakan untuk sirkulasi.



Gambar 2.19 Standar ruang dan perabot area makan
 Sumber : Neufert, 1991

Ruang utama dari sebuah tempat makan adalah area makan pengunjung, sehingga penting dalam penataan harus dilakukan dengan baik. Beberapa adalah penataan meja yang dapat dilakukan berikut dimensinya.





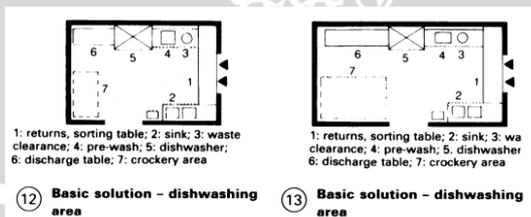
Gambar 2.20 Penataan meja dalam area makan
Sumber : Neufert, 1991

Ruang makan pengunjung ini juga harus dilengkapi dengan fungsi lain seperti toilet dan wastafel pada area makan.

B. Standar ruang dan perabot dapur

Dapur merupakan ruang yang penting dalam sebuah pujasera, atau rumah makan pada umumnya. Dapur dibagi dalam beberapa area, yaitu:

1. Dapur hangat, merupakan area utama digunakan untuk memasak
2. Dapur dingin, menyimpan daging, sayur, dan bahan lainnya.
3. Distribusi makanan, area yang digunakan untuk mendistribusikan makanan kepada pengunjung..
4. Pengambilan piring
5. Area karyawan, sekitar 10-14% dari luasan dapur.
6. Keluar-masuk udara, untuk perputaran udara panas yang terjadi di dapur.



Gambar 2.21 Tata letak perabot dapur
Sumber : Neufert, 1991

Dapur juga harus mempunyai hubungan langsung dengan gudang yang berhubungan dengan *loading dock*. Ini diperuntukkan distribusi bahan makanan bisa lebih mudah dan tidak memakan banyak waktu.

Dapur dibedakan menjadi lima, yaitu : jenis dapur untuk bar, dapur untuk kafe dan resto, dapur untuk restoran hotel, dapur untuk *buffet and vending machine*, serta dapur untuk *self-service restaurant*.

C. Pencahayaan

Pencahayaan dalam suatu rumah makan didasarkan pada beberapa hal, yaitu:

1. Makanan dan minuman

Terang gelapnya suatu restoran atau kafe terkait dengan banyaknya jenis makanan yang disajikan, semakin banyak maka membutuhkan kuat pencahayaan (*general lighting*) yang tinggi, sekitar 300lux, serta pencahayaan cahaya yang harus merata. Umumnya tempat yang digunakan adalah ruangnya yang besar, dengan *self-service system*, serta menampung banyak pengunjung. Contoh tempatnya seperti *foodcourt* dan restoran *fast food*. Pencahayaan yang khusus banyak difokuskan untuk visualisasi, baik dalam bentuk gambar makanan ataupun gambar makanan dan minuman yang dapat menggugah selera.

2. Penyajian

Digunakan pada restoran yang memberikan pelayanan kepada pengunjung, berbeda dengan *self-service system*. Pada umumnya membutuhkan waktu dalam mempersiapkan hidangan, sehingga lighting diberikan pada aksentuasi pada ruangan. Dengan demikian akan muncul fokus-fokus tertentu pada ruangan yang menjadikan pengunjung tidak bosan untuk menunggu pesannya.

Untuk kuatnya cahaya hanya sekitar 100lux, pada umumnya dicapai dengan pemberian sumber cahaya yang mempunyai renderasi warna tinggi dengan menggunakan rumah lampu untuk menghindari silau mata.

3. Pelanggan

Setiap restoran ataupun rumah makan lain, mempunyai target pengunjung dari kalangan khusus. Sebagai salah satu parameternya adalah usia, ekonomi, hingga status sosialnya. Banyak cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian pengunjung, misalnya untuk super

cahaya yang berwarnawarni dan atraktif akan mampu menarik usia muda sebagai targetan pengunjungnya.

4. Penataan ruang

Lepas dari faktor-faktor sebelumnya, penataan ruang restoran atau rumah makan lain akan memberikan ciri khas dan identitas tersendiri. Perhatian utamanya akan diutamakan pada estetika dari pengolahan sumber cahaya dengan bentuk ruang tersendiri, misalnya bentuk rumah lampu yang dimanfaatkan sebagai ornamen interior. Untuk menonjolkan bentuk rumah lampu ini digunakan pencahayaan umum (*general lighting*) secara tidak langsung dengan teknik pemasangannya tersembunyi baik pada plafond ataupun dinding.

D. Penghawaan

Terbagi atas dua jenis, yaitu :

1. Ventilasi alami

Ventilasi alami ini merupakan pintu, jendela serta bukaan-bukaan yang ada pada fisik bangunan, yang memungkinkan sirkulasi udara bisa terjadi ke dalam ruang. Ventilasi alami lebih dibanyakkan untuk meningkatkan kualitas ruang, seperti ruang makan. Sehingga pengunjung bisa menikmati pemandangan di luar sambil menikmati makanan.

2. Ventilasi buatan

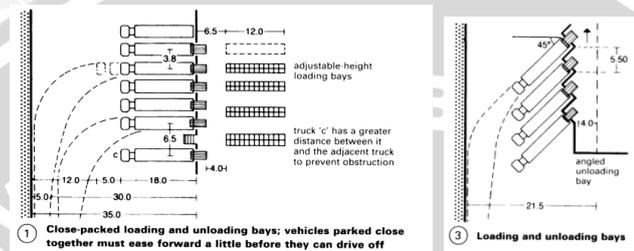
Ventilasi buatan merupakan pengolahan sirkulasi udara dalam ruang dengan sistem ventilasi. Ventilasi buatan akan lebih difokuskan pada ruangan-ruangan yang menyimpan bahan makanan, sehingga makanan bisa tetap terjaga kualitasnya dan tidak basi, meskipun jadi kurang fresh.

Selain itu, ventilasi buatan juga diperuntukkan pada ruang dapur, hal ini disebabkan banyaknya panas yang dihasilkan selama proses memasak. Sirkulasi udara yang mampu mengeluarkan udara panas dari dapur, sehingga pekerja akan tetap mampu berkonsentrasi saat memasak.

E. Loading dock

Loading dock merupakan sirkulasi yang penting dalam pendistribusian bahan makanan untuk dikelola oleh dapur restoran atau rumah makan.

Loading dock mempunyai beberapa persyaratan, yaitu : ramp yang ada disesuaikan kemiringannya, sehingga memudahkan orang untuk memindahkan barang dari truk menuju ke dalam ruangan. Mempunyai sirkulasi khusus yang tidak mengganggu aktifitas pengunjung. Untuk lebarnya dapat disesuaikan dengan banyak truk barang yang mamapu ditampung dalam area tersebut. Mempunyai hubungan langsung dengan gudang atau dapur, sehingga kualitas bahan makanan dan efisiensi waktu dapat lebih maksimal.



Gambar 2.22 Standar loading dock

Sumber : Neufert, 1991

2.4 Tinjauan Komparasi

2.4.1 Kolstrand Building, Settle



Gambar 2.23 Perspektif Kolstrand Building

Sumber : www.archdaily.com

Arsitek: [Graham Baba Architects](#)

Lokasi: Seattle, [Washington, USA](#)

General Contractor: **CDB General Contractors LLC**

structural engineer: [Swenson Say Fagét](#)

Civil Engineer: [Saez Consulting Engineers](#)

Energy Consultant: **Ecotope Inc**

Pengembang: **4743 Ballard Avenue LLC**

Tahun proyek: **2010**

Luas proyek: **17,790 sqf**

Kolstrand Building terletak di lingkungan dengan perkembangan penduduk terpesat di Kota Seattle. Lokasinya sangat strategis, yaitu diantara daerah pengembangan sejarah kota dengan daerah inti industri kota. Lokasi bersejarah ini saat ini dekembangkan sebagai daerah dengan fungsi mix-use yang bisa dilakukan berbagai banyak kegiatan.

Arsitek pengembangnya menggunakan desain adaptive re-use dengan bangunan eksisting yang ada di lokasi historis tersebut. Perencanaan pembangunannya dilakukan dalam dua fase. Kolstrand Building merupakan kepemilikan dari The Kolstrand Marine Supply Company selama kurang lebih 80 tahun. Bangunan ini merupakan salah satu bangunan bersejarah dan sebagai landmark dari Ballard.

Pengolahan ruang yang transparan pada bagian depan dimasukkan dalam desain bangunan lama, sehingga interiornya mengarah ke pemandangan jalan beserta aktifitas. Terdapat pula kafe di pinggir jalan yang menciptakan “living rooms” di area luar. Skala dari bangunan dirasa kurang tepat untuk pedestriannya saat ini.



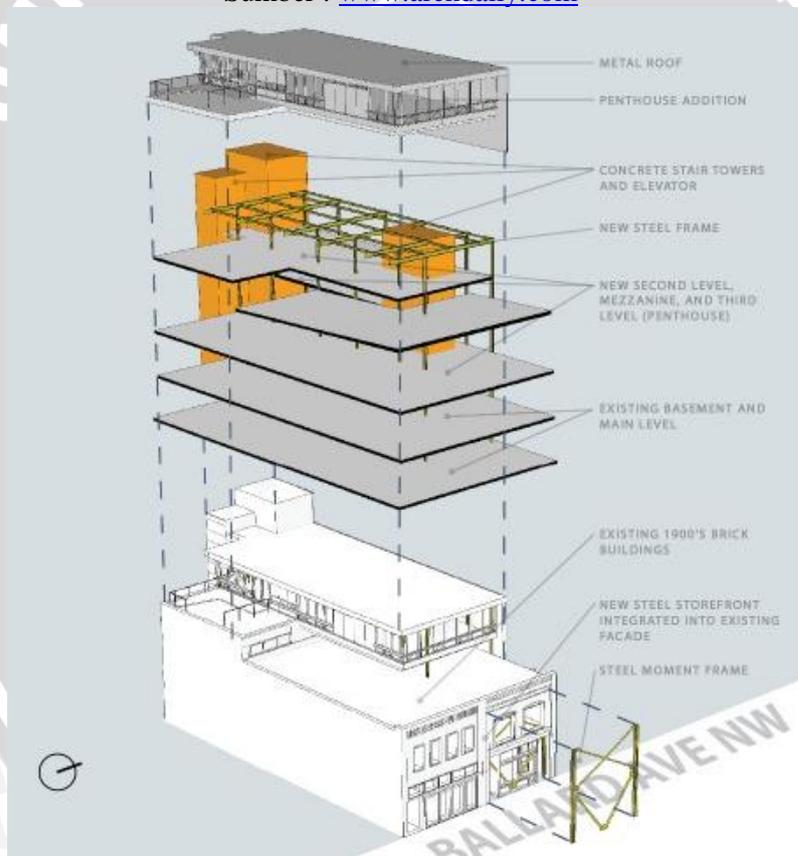
Gambar 2.24 Kiri ke kanan: tampak depan dan potongan barat-timur *Kolstrand Building*

Sumber : www.archdaily.com

Adanya penambahan pada bangunan yang lama merupakan hasil analisis dan diletakkan berdasarkan orientasi matahari dan ketinggian bangunan yang bertingkat bertujuan untuk ventilasi alami. Selain adanya view air (*Salmon Bay*) pada sebelah barat, sehingga bagian barat dilengkapi dengan jendela yang bisa mengurangi panas cahaya matahari. Proyek ini menggunakan pengembangan *re-used system* dan material-material bekas untuk partisi, penyelesaian interiornya, lemari kabinet, untuk penekanan biaya proyek.



Gambar 2.25 Denah Kolstrand Building
 Sumber : www.archdaily.com



Gambar 2.26 Fungsi tiap lantai bangunan Kolstrand Building
 Sumber : www.archdaily.com

Bangunan eksisting adalah bagian lantai *basement* dan lantai 1 bangunan, untuk lantai di atasnya merupakan addisi dari desain bangunan yang baru. Bangunan ini digunakan sebagai bangunan dengan fungsi *mix-use*, antara lain : kantor dan resto

kafe. Resto kafe berada di lantai 1 dan *basement* digunakan sebagai fungsi penunjang resto kafe, yaitu ruang penyimpanan *wine*.

Penataan ruang pada resto kafanya berupa pola tata ruang grid, demikian juga untuk penataan meja kursi yang berada di area makan lantai 1 tersebut. Pola tata ruang grid sangat pas diterapkan pada *Kolstrand Building* ini karena bentuk denahnya yang cenderung memanjang ke arah belakang. Karena potensi view yang kurang baik bagian lantai 1, maka interior di dalam ruang tersebut dibuat dengan sangat unik. Menampilkan banyak kenangan lama dan sejarah bangunan serta kawasan dalam interior. Fasade bangunan bagian depan dibuat terbuka secara visual, diperuntukkan sebagai penguatan tema dan kesan yang ingin dihadirkan oleh bangunan tersebut, yaitu kesan historis bangunan serta kawasan.

Dapur terletak di bagian belakang bangunan, yang berhubungan langsung dengan loading dock dan bangunan parkir. Dapur juga mempunyai aksesibilitas khusus menuju lantai basement yang berguna sebagai ruang penyimpanan anggur/*wine*. Untuk bagian bar dari kafe, terletak tidak jauh dari dapur dan tangga menuju lantai basement. Dapur tidak terlalu besar, mempunyai satu dapur dengan kapasitas 60-100 pengunjung.

Untuk sirkulasi yang ada, dikarenakan luas lantai bangunan yang tidak terlalu besar, sehingga digunakan pola sirkulasi linier, yang juga sangat efisien dalam pengolahan ruang yang sempit. Selain itu, pola sirkulasi linier juga akan memudahkan para pengunjung agar dapat langsung memahami pola ruangan.

Untuk penghawaannya lebih mengarah pada ventilasi buatan, dikarenakan bangunan ini tidak memungkinkan untuk menambahkan ventilasi alami.

Penggabungan bangunan lama dan bangunan baru menggunakan *compatible* kontras. Terlihat dari perpaduan bangunan baru yang mengadopsi unsur garis horisontal bangunan lama, yang merupakan unsur terkuat. Sedangkan untuk material serta tekstur fasade bangunan baru sangat berbeda dengan bangunan lama yang ada. Bangunan baru juga tidak mengadopsi motif-motif material bata yang juga merupakan unsur terkuat bangunan.

Penggunaan metode *compatible* kontras karena kawasan sekitar bangunan juga merupakan bangunan lama yang gaya arsitekturnya tidak jauh berbeda, mengingat fungsi kawasan tersebut dulunya merupakan bangunan pengembangan industri.

2.4.2 Taman Indie River View, Malang



Gambar 2.27 : Perspektif Taman Indie River View
Sumber : Indonesia Design, 2010

Arsitek: [Tim 9](#) (Architect Inhouse Kota Araya)

Lokasi: **Malang, Indonesia**

Pengembang: **Araya Megah Abadi Golf**

Tahun proyek: Februari – Agustus **2005**

Kapasitas pengunjung : 400 – 500 orang

Luas proyek: **4000 m²**

Sungai, dalam sejarah peradaban kota selalu mengambil peranan penting. Hampir seluruh kota-kota besar di dunia berkembang dan bermula dari sungai. Manusia memfuskannya pertama kali terutama sebagai pemenuhan kebutuhan hidup, yaitu air, dan selanjutnya berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia, seperti sarana transportasi hingga kegiatan rekreatif. Seperti itu pula, salah satu resto terkenal di Kota Malang, Taman Indie River View Resto ingin mencoba menggali potensi yang dimiliki oleh sungai.

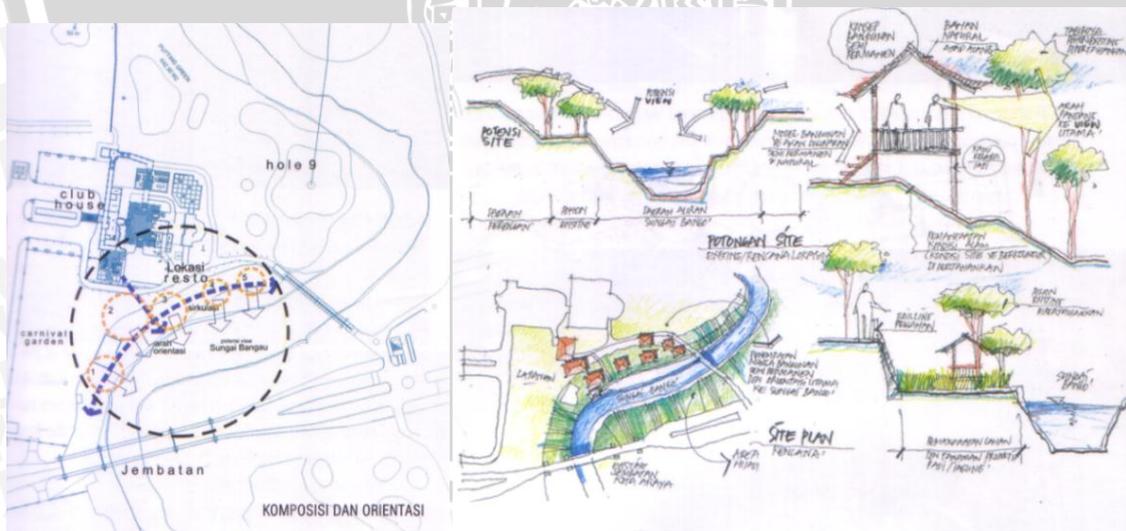
Sesuai dengan namanya, resto ini menawarkan view sungai yang menjadi potensi site bangunan. Aliran Sungai Bango yang mengalir disepanjang tapak, diolah dengan baik sehingga mampu menjadi daya tarik resto tersebut. Pengolahan unit-unit bale yang mewadahi fungsi area makan, visualisasinya diarahkan ke sungai, sehingga pengunjung akan mendapati view yg menarik. Dengan demikian, pengunjung akan senang berlama-lama bersantap di restoran tersebut. Tidak hanya unit bale, namun area makan yang berada di massa utama restoran ini juga diarahkan ke aliran Sungai Bango. (Gambar 2.28)

Lansekap dari restoran ini ditata dengan menarik, sehingga kuat memunculkan kesan natural dan apa adanya dari keindahan pesona site tersebut. Sawah yang berada di sepanjang pinggir sungai pun dibiarkan tetap berbentuk sawah, sehingga suasana pedesaan akan sangat terasa. Sawah-sawah tersebut juga dihiasi bale kecil untuk istirahat petani yang menggarap sawah.

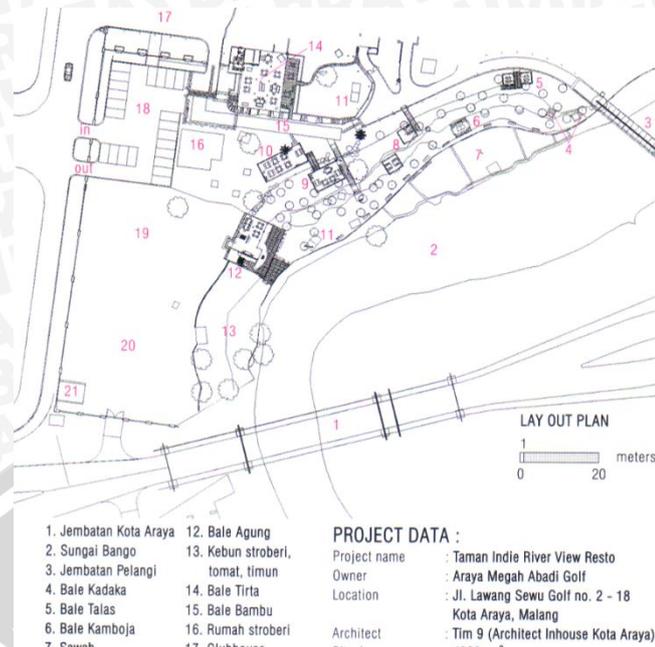
Eksplorasi desainnya berorientasi pada sungai sebagai potensi tapak yang utama, bilik makan diletakkan rapi mengikuti arah aliran sungai. Unit bangunan yang luas diletakkan pada bagian depan, yang agak berjauhan dengan sungai, agar menjaga ketinggian di area sekitar sungai. Selain itu juga menghindari kerusakan dan pencemaran sungai akibat bangunan yang dibangun di dekatnya.

Banyaknya vegetasi di sepanjang sungai bertujuan agar menguatkan kontur tapak, mengurangi resiko longsor saat musim penghujan. Daerah sempadan sungai diolah menjadi area rekreatif perkebunan, seperti kebun stroberi. Hal ini masih memungkinkan karena sungai Bango tidak mempunyai potensi banjir saat musim penghujan tiba.

Selain bernuansa alam, Taman Indie dikemas dengan gaya retro. Wujud arsitekturnya dipilih gaya kampung tradisional jaman dulu, sehingga memunculkan berbagai material dan dengan eksekusi natural, seperti atap rumbia dan seluruh perabotan yang berbahan kayu.



Gambar 2.28 : Konsep desain Taman Indie
Sumber : Indonesia Design, 2010



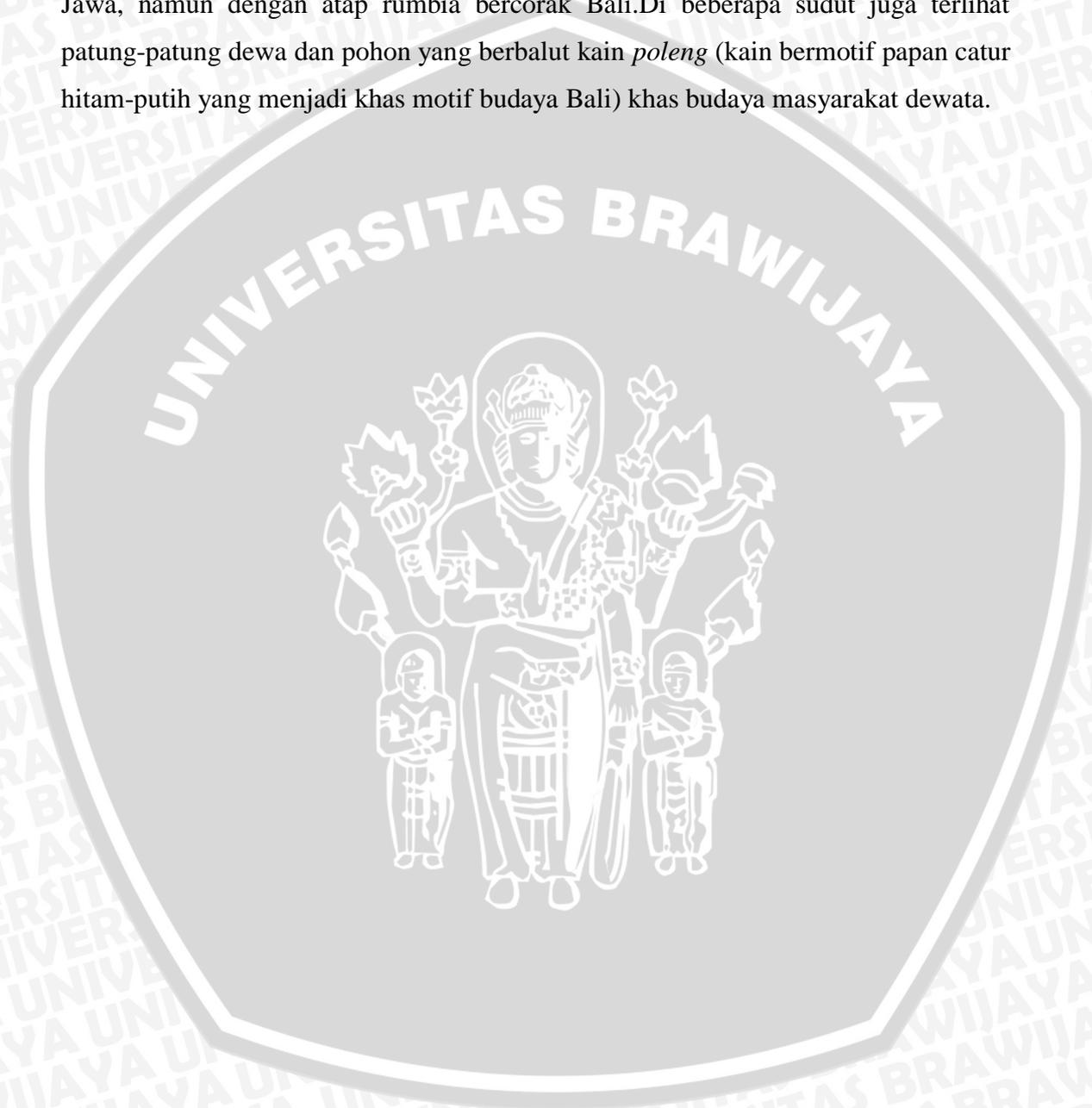
Gambar 2.29 : Layout plan Taman Indie
 Sumber : Indonesia Design, 2010

Interior dari restoran ini banyak didominasi oleh sentuhan tradisional, menyesuaikan dengan tema arsitektur bangunannya. Bahkan ada salah satu dari unit bale tersebut yang interiornya didesain dengan mengangkat tema ruang makan dan dapur jaman dulu, disebut *pawon* dalam bahasa Jawa. Bangku-bangku panjang ditata seperti di warung makan sederhana di pinggir jalan, yang juga merupakan khas tradisional Indonesia.



Gambar 2.30 : Gaya arsitektur Nusantara yang diterapkan
 Sumber : Indonesia Design, 2010

Untuk menu atau pilihan makanan yang ditawarkan beragam, mulai dari makanan jaman dulu hingga jaman kini, dari cita rasa tradisional khas Malang hingga rasa Eropa. Bentangan ragam cita rasa ini pula yang sepertinya membuat taman Indie terpengaruh secara visual/tampilan. Meski tampak serupa, namun sejatinya restoran ini berwujud gado-gado arsitektur tradisional Nusantara. Unitnya bergaya bale khas Jawa, namun dengan atap rumbia bercorak Bali. Di beberapa sudut juga terlihat patung-patung dewa dan pohon yang berbalut kain *poleng* (kain bermotif papan catur hitam-putih yang menjadi khas motif budaya Bali) khas budaya masyarakat dewata.



BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Pendekatan Perancangan

3.1.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk memahami pokok permasalahan yang ada baik secara arsitektural maupun non-arsitektural yang diambil dari latar belakang masalah. Pokok permasalahan yang diamati antara lain adalah tinjauan terhadap fungsi pusat kuliner di kawasan konservasi sebagai upaya revitalisasi bangunan yang ada di tapak tersebut. Identifikasi masalah tersebut ditempuh melalui pendekatan kontekstual dengan meninjau kebutuhan fungsi, bentuk dan tampilan fasade bangunan di sekitar kawasan tersebut. Selain itu juga keselaran bangunan melalui kesinambungan visual yang dihadirkan pada kawasan, sehingga pusat kuliner ini berintegasi dengan baik dengan gaya bangunan untuk menguatkan suasana yang ingin ditampilkan. Serta penyelesaian desain bangunan pada tapak yang mempunyai banyak potensial. Kemudian dilakukan analisis lebih lanjut pada tahap evaluasi.

3.1.2 Evaluasi kondisi eksisting tapak

Tahap evaluasi yang dilakukan berupa analisis bangunan yang ada di sekitar tapak dengan pendekatan kontekstual untuk mengetahui fungsi, tipologi bentuk dan fasade bangunan kolonial yang ada untuk dijadikan dasar dari tujuan kesinambungan visual bangunan. Tipologi ornamentasi bangunan kolonial yang juga untuk dijadikan bagian terapan desain juga. Pada tahap ini dilakukan penelusuran tentang rekomendasi pengembangan yaitu sejauh mana bangunan yang dipertahankan dan bangunan yang diperbarui. Rekomendasi tersebut adalah sebagai informasi yang penting dalam panduan proses perancangan.

3.1.3 Penentuan variabel desain

Penentuan variabel untuk pemecahan masalah difokuskan pada permasalahan yang terdapat di rumusan yang diprioritaskan untuk diselesaikan. Penentuan variabel adalah variabel yang dipakai sebagai kriteria dalam menggabungkan/mengintegrasikan bangunan lama dengan bangunan baru dalam

upaya revitalisasi kawasan bersejarah Kayutangan, Jalan Basuki Rachmat, Kota Malang. Beberapa variabel dari rumusan masalah adalah sebagai berikut :

Variabel dari rumusan masalah diatas adalah variabel kesinambungan gerak dan visual yang integratif dengan kawasan historis Kayutangan. Dalam hal ini diajukan teori Brolin (1980), Bentley, dkk (1985) serta Ardiani (2009).

Untuk pengembangan desain pada kegiatan revitalisasi, maka diajukan salah satu teori yang dikemukakan oleh Keith Ray mengenai cara menghadirkan bangunan baru yaitu *infill* dan *insertion*. Selain itu, juga cara pengkomposisiannya daari metode *infill* dan *insertion*.

Untuk teori *infill* dan *insertion* ini kemudian dilakukan pendekatan desain laras dan kontras oleh Norman Tyler, yaitu :

- a. *Matching*
- b. *Contrasting*
- c. *Compatible Laras*
- d. *Compatible Kontras*

Stardarisasi pada ruang makan pusat kuliner diajukan teori Neufert.

Untuk variabel pengolahan fasade dan penerapan ornamentasi diajukan beberapa teori yang berkaitan dengan perkembangan arsitektur kolonial Belanda di Malang umumnya, serta kawasan Kayutangan pada khususnya,

3.2 Pengumpulan Data

3.2.1 Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari lapangan, baik data kealitatif maupun kuantitatif untuk didengar dan/atau diamati langsung untuk kemudian dicatat dan dilaporkan. Sumber data laporan awal ini diperoleh melalui dua cara, yaitu :

A. Survei Lapangan

Studi ini bertujuan untuk :

1. Mendapatkan informasi mengenai kondisi dan potensi yang dimiliki kawasan Kayutangan pada umumnya dan tapak yang ditentukan pada khususnya.
2. Mengetahui detail bentuk arsitektural bangunan yang telah ada di koridor Jalan Basuki Rachmat, kawasan Kayutangan sebagai komparasi untuk menentukan bentuk arsitektural bangunan pusat kuliner ini.

Survei lapangan dilakukan pada tapak berdirinya pusat kuliner untuk mengetahui kondisi eksisting tapak, potensi hingga kendala dan permasalahan yang dihadapi. Dalam survei lapangan ini dilakukan proses pencarian dan pengolahan data pada kondisi eksisting tapak. Data tersebut merupakan data dokumentasi eksisting wilayah studi berikut suasana lingkungan dan potensi di dalamnya. Kemudian data tersebut dianalisa berdasarkan potensi dan aspek-aspek lain yang berkaitan dengan tapak serta lingkungannya, sehingga lebih dapat merinci mengenai situasi dan kondisi tapak studi serta kajian arsitektur lokal untuk diterapkan.

B. Wawancara

Proses wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi yang menunjang kesempurnaan pembahasan dan memperdalam pemahaman. Data diperoleh dari tanya jawab langsung dengan nara sumber yang terkait dengan objek pusat kuliner ini. Wawancara dilakukan untuk mengetahui fungsi, sistem dan sejarah keberadaan bangunan tersebut di kawasan perdagangan Kayutangan.

3.2.2 Data sekunder

Pengumpulan data sekunder diperoleh melalui literatur, karya ilmiah, serta bahan pustaka lainnya yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas, agar diperoleh dasar yang teoritis dalam pembatasannya.

A. Studi Literatur

Studi literatur dipergunakan untuk menunjang teori serta memperkaya wawasan yang dapat menunjang perencanaan dan perancangan pusat kuliner pada kawasan Kayutangan Malang ini. Studi literatur bertujuan mendukung dan melengkapi data primer yang telah didapat sebelumnya untuk proses analisis selanjutnya sehingga diperoleh hasil sintesis yang akurat serta aktual sebagai dasar acuan dalam perancangan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Hal ini dilakukan dengan mempelajari beberapa pustaka, laporan ilmiah, buku-buku, jurnal, serta beberapa media berkaitan dengan objek permasalahan, yang terdiri dari :

1. Literatur mengenai pusat kuliner.
2. Literatur mengenai konservasi dan preservasi.
3. Literatur mengenai kesinambungan visual bangunan.

4. Literatur mengenai pengolahan tapak, lingkungan, dan desain bangunan baru dengan pendekatan *infill* dan *insertion*.
5. Literatur mengenai tata ruang pusat kuliner.
6. Literatur mengenai sejarah dan perkembangan arsitektur kawasan Kayutangan, di sepanjang koridor Jalan Basuki Rachmat, pada khususnya dan Kota Malang pada umumnya.
7. Literatur mengenai peraturan bangunan Kota Malang.
8. Literatur mengenai gaya arsitektur Eropa.

B. Studi Komparasi

Studi komparasi yang digunakan adalah *Kolstrand Building*, yang merupakan hasil desain dengan metode *infill* dan *insertion*. Bangunan tersebut diolah dan difungsikan kembali, dari kegiatan revitalisasi kawasan, yang salah satunya sebagai resto kafe. Untuk studi komparasi lebih dipelajari untuk mendapat data berupa olahan langsung dari metode *insertion* dan revitalisasi bangunan lama yang bersejarah. Kemudian, untuk penataan dan pengolahan ruang yang difungsikan sebagai resto kafe. Bagaimana organisasi ruangnya, komposisi area makan, tatanan dapur, sirkulasi dan sebagainya.

3.3 Metode Desain

Data yang sudah didapatkan untuk menunjang proses perencanaan dan perancangan pusat kuliner di Kayutangan (Jalan Basuki Rachmat) Kota Malang diolah untuk memperoleh hasil secara terprogram. Data tersebut dipilih dan dianalisis berdasarkan masalah yang akan dipecahkan. Pada metode desain ini digunakan cara berpikir deduktif, yaitu pembahasan dari yang bersifat umum ke khusus, dengan penjelasan deskriptif analitis yaitu melakukan analisis-sintesis data kualitatif sesuai dengan konteks arsitektur untuk memperoleh konsep tema bangunan.

3.3.1 Analisis

Analisis data dan informasi ini dilakukan dengan pendekatan programatik perancangan untuk mendapatkan solusi permasalahan dan bertujuan untuk mendapatkan konsep perancangan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis fungsi, analisis tapak, analisis kesinambungan gerak dan visual, dan potensi tapak yang diinginkan untuk selanjutnya disintesis. Analisis tersebut berupa uraian teks, gambar manual serta gambar digital.

1. Analisis fungsi : bertujuan untuk menentukan fungsi apa saja yang diwadahi dalam bangunan. Fungsi tersebut didasarkan pada data di lapangan dan di komparasi.
2. Analisis pelaku, aktifitas, dan kebutuhan ruang : menentukan pihak-pihak yang akan menggunakan bangunan tersebut, dari pengunjung hingga pengelola. Setelah itu dianalisis aktifitas dari para pelaku, sehingga dihasilkan kebutuhan ruang untuk para pengguna bangunan. Analisis ruang meliputi analisis keantitatif, kualitatif, organisasi ruang dan hubungan ruang, baik secara mikro ataupun makro.
3. Analisis tapak : menemukan potensi-potensi apa saja yang dimiliki oleh tapak. Dan hasilnya nanti digunakan pedoman untuk mendesain. Analisis tapak meliputi : analisis arah angin, sinar matahari, kebisingan, curah hujan, aksesibilitas, dan view ke arah luar.
4. Analisis konteks urban : menentukan bagaimana dampak tapak terhadap kawasan. Kemudian dari analisis tapak dan konteks urban bisa ditemukan zonifikasi tapak.
5. Analisis pengambilan pada metode *insertion* : menentukan formula *insertion* yang cocok untuk kondisi bangunan dan lingkungan tersebut.
6. Analisis bangunan eksisting, gedung ex-bioskop Merdeka Malang : menentukan sejauh mana perubahan yang bisa dilakukan pada bangunan, didasarkan pada kondisi asli bangunan.
7. Analisis kesinambungan gerak dan visual : menemukan karakter yang dimiliki kawasan, sehingga bisa ditemukan criteria untuk perancangan, sebagai pedoman dalam menghasilkan produk desain baru.

3.3.2 Sintesis

Sintesis merupakan pemikiran terhadap konsep pemecahan masalah yang telah dianalisis. Sintesis dilakukan melalui pendekatan programatik dan pendekatan kontekstual disesuaikan dengan tiap analisis yang telah dilakukan antara lain konsep dasar, konsep fungsional, konsep kesinambungan visual dan konsep tapak yang ingin diterapkan. Konsep tersebut ditampilkan dalam bentuk uraian, serta gambar manual dan digital.

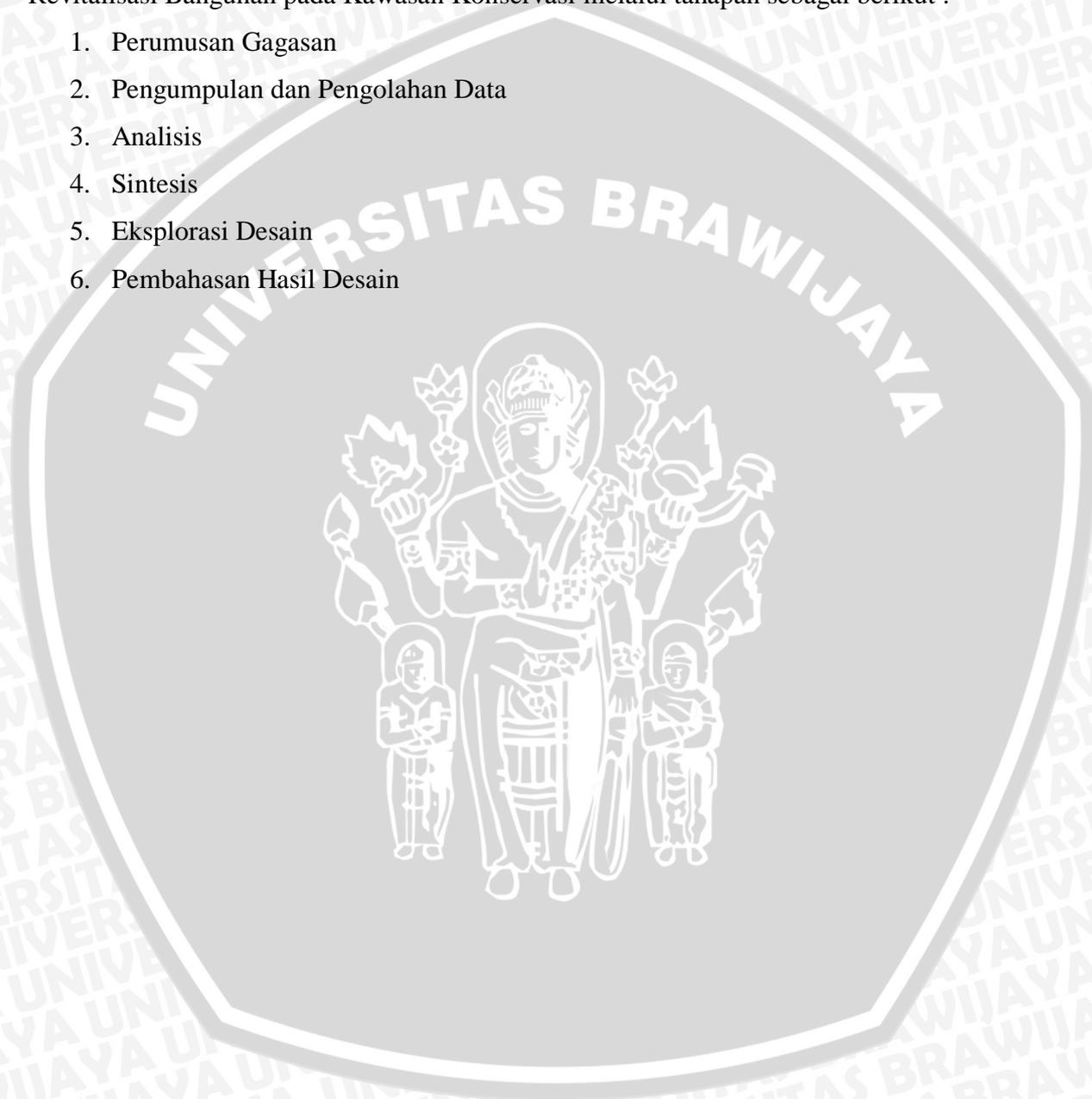
Konsep yang dihasilkan tersebut ditransformasikan ke sebuah desain yang melalui eksplorasi yang baik, baik untuk eksterior maupun interior. Desain yang

dihasilkan melalui pembahasan hasil desain untuk mengetahui kesesuaian dengan konsep yang telah ditentukan.

3.4 Langkah Operasional

Adapun proses perancangan Pusat kuliner di Kawasan Kayutangan Malang, Revitalisasi Bangunan pada Kawasan Konservasi melalui tahapan sebagai berikut :

1. Perumusan Gagasan
2. Pengumpulan dan Pengolahan Data
3. Analisis
4. Sintesis
5. Eksplorasi Desain
6. Pembahasan Hasil Desain



KERANGKA PEMIKIRAN

