

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ruang Terbuka Publik

2.1.1. Pengertian ruang terbuka publik

Menurut Carr (1992), ruang terbuka publik sebagai ruang milik bersama, tempat masyarakat melakukan aktivitas fungsional dan ritualnya dalam suatu ikatan komunitas, baik kehidupan sehari-hari maupun dalam perayaan berkala yang telah ditetapkan sebagai sesuatu yang terbuka, tempat masyarakat melakukan aktivitas pribadi dan kelompok.

Ruang terbuka menurut Budiharjo (1998) adalah bagian dari ruang yang memiliki definisi sebagai wadah yang menampung aktivitas manusia dalam suatu lingkungan yang tidak mempunyai penutup dalam bentuk fisik. Sedangkan ruang publik menurut Budiharjo dan Sujarto (1999:34) adalah tempat dimana masyarakat dapat melakukan aktivitas sehubungan dengan kegiatan rekreasi dan hiburan, bahkan dapat pula mengarah kepada jenis kegiatan hubungan sosial lainnya, seperti untuk berjalan-jalan, melepas lelah, duduk-duduk santai, pertemuan akbar pada saat tertentu atau juga digunakan untuk upacara-upacara resmi, dapat pula dipadukan dengan tempat-tempat perdagangan.

Pada umumnya ruang terbuka adalah ruang publik yang dapat menampung kebutuhan suatu area pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka. Ruang yang memungkinkan terjadinya pertemuan antar manusia untuk saling berinteraksi, karena pada ruang ini seringkali terjadi berbagai kegiatan bersama, maka ruang-ruang terbuka ini dikategorikan sebagai ruang publik. Pada kajian ini yang dimaksud dengan ruang terbuka publik adalah ruang umum diantara bangunan yang dapat mewadahi kegiatan bersama dan berinteraksi antar masyarakat dalam suatu ruang terbuka.

2.1.2. Tujuan ruang terbuka publik

Secara umum, tujuan ruang terbuka publik menurut Carr (1992) adalah:

1. Kesejahteraan Masyarakat Kesejahteraan masyarakat menjadi motivasi dasar dalam penciptaan dan pengembangan ruang terbuka publik yang menyediakan jalur untuk pergerakan, pusat komunikasi, dan tempat untuk merasa bebas dan santai.
2. Peningkatan Visual (*Visual Enhancement*), keberadaan ruang publik di suatu kota akan meningkatkan kualitas visual kota tersebut menjadi lebih manusiawi, harmonis, dan indah.

3. Peningkatan Lingkungan (*Environmental Enhancement*), penghijauan pada suatu ruang terbuka publik sebagai sebuah nilai estetika juga paru-paru kota yang memberikan udara segar di tengah-tengah polusi.”
4. Pengembangan Ekonomi (*Economic Development*), pengembangan ekonomi adalah tujuan yang umum dalam penciptaan dan pengembangan ruang terbuka publik.
5. Peningkatan Kesan (*Image Enhancement*) merupakan tujuan yang tidak tertulis secara jelas dalam kerangka penciptaan suatu ruang terbuka publik namun selalu ingin dicapai.

2.1.3. Elemen ruang terbuka publik

Menurut Darmawan (2009:89), terdapat 8 elemen yang dapat menilai kualitas ruang terbuka publik dalam kota, yaitu: aktivitas dan fungsi campuran; ruang publik dan ruang khusus; pergerakan dan keramahan pedestrian; skala manusia dan kepadatan; struktur, kejelasan, dan identitas; kerapian, keamanan, dan kenyamanan; manajemen kota; dan visual yang menarik. Terdapat 3 elemen dari 8 elemen tersebut yang lebih dapat menilai kualitas ruang terbuka publik yang terintegrasi dengan pusat perbelanjaan, yaitu :

1. Ruang publik dan ruang khusus

Sebagai area komunikasi, tempat kencana, tempat apresiasi, dan rekreasi, area komersial, pedagang kaki lima. Penyediaan ruang publik merupakan faktor penting untuk membuat ruang kota menjadi hidup (*lively*). Pengadaan ruang publik perkotaan sangat diperlukan untuk sarana kegiatan sosial, ekonomi, dan fungsi lingkungan.

2. Pergerakan dan keramahan pedestrian

Merupakan faktor penting untuk mengatisifasi pergerakan orang dari satu fasilitas publik ke tempat lainnya dengan dirancang sesuai dengan citra kawasan. Keramahan pedestrian akan memberi kenyamanan bagi masyarakat dalam melakukan pergerakan.

3. Visual yang menarik

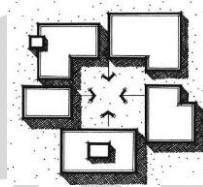
Untuk menambah nilai pemandangan yang dapat meningkatkan daya tarik dan nilai estetika kawasan. Penataan ruang publik harus memperhatikan potensi yang ada sehingga menciptakan karakter tersendiri dari kawasan setempat.

2.1.4. Tipe kelompok bangunan dan ruang yang dibentuk

Tipe kelompok bangunan dan ruang yang di bentuk menurut Booth (1983) sebagai berikut:

1. Ruang terbuka yang memusat

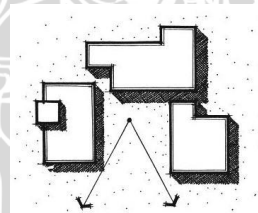
Konsep dasar dari tipe ini adalah menata kelompok bangunan mengelilingi sebuah ruang terbuka yang memusat yang menghubungkan seluruh bangunan. Kelemahan tipe ruang ini adalah ruang yang terbentuk memiliki tingkat *enclosure* (pelingkup) yang kuat, sehingga terbentuk suatu *dead end*. Manusia dipaksa memasuki ruang ini, bukan melewati ruang ini (Booth, 1983:141).



Gambar 2.1 Ruang Terbuka Memusat
Sumber: Booth (1983:141)

2. Ruang terbuka yang menjadi fokus

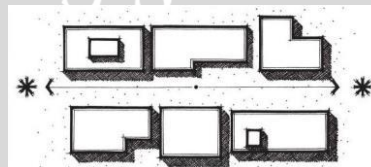
Konsep dari tipe ruang ini adalah membentuk ruang terbuka sebagai fokus dengan membuka salah satu sisi, sehingga memungkinkan adanya pandangan menuju sisi tersebut. Namun untuk tetap menciptakan *enclosure*, dapat digunakan elemen lansekap lainnya (Booth, 1983:143).



Gambar 2.2 Ruang Terbuka Menjadi Fokus
Sumber: Booth (1983:143)

3. Ruang linier

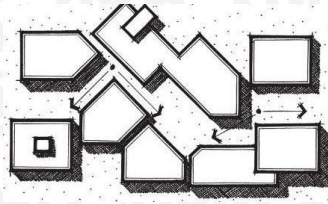
Ruang memanjang yang dibentuk dari penataan bangunan memanjang dan menciptakan ruang pada salah satu atau kedua ujungnya (Booth, 1983:144).



Gambar 2.3 Ruang Linier
Sumber: Booth (1983:144)

4. Ruang linier organik

Ruang memanjang yang terbentuk dari penataan bangunan memanjang dan menciptakan ruang pada salah satu atau kedua ujungnya, namun memiliki jalur yang tidak sederhana. Misalnya memiliki sudut pada setiap jarak tertentu (Booth, 1983:144).



Gambar 2.4 Ruang Linier Organik
Sumber: Booth (1983:144)

2.2. Pusat Perbelanjaan

Menurut Maitland (1987), *Mall* adalah pusat perbelanjaan yang berintikan satu atau beberapa department store besar sebagai daya tarik dari retail-retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama *mall* atau pedestrian yang merupakan unsur utama dari sebuah *shopping mall*, dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang. *Mall* diartikan sebagai suatu area pergerakan (linier) pada suatu pusat bisnis kota (*central city business area*) yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki, berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional (Rubenstein, 1987).

Menurut Maitland (1987), Terdapat beberapa ragam (variasi) mall, antara lain:

1. *Mall* terbuka

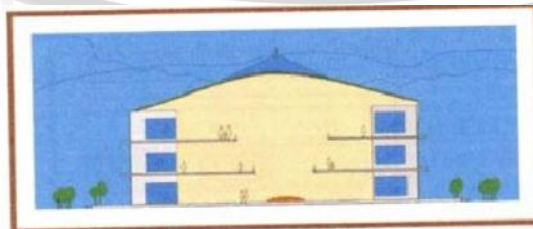
Mall terbuka adalah sistem mall dengan koridor terbuka (tidak dinaungi oleh atap), mall dengan sistem terbuka direncanakan menyatu kondisi lingkungan luar



Gambar 2.5 *Mall* Terbuka
Sumber: David (2014)

2. *Mall* tertutup

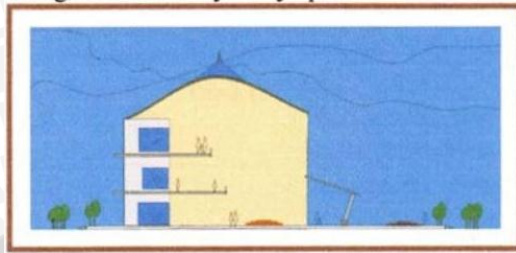
Mall dengan sistem ini lebih mengutamakan adanya kenyamanan termal di dalam ruangan, sehingga pengunjung nyaman untuk melakukan aktivitas di dalam ruangan. Hal tersebut berdampak pada massif dan tertutup bagian luar bangunan



Gambar 2.6 *Mall* Tertutup
Sumber: David (2014)

3. *Integrated Mall*

Integrated mall merupakan penggabungan dari mall tertutup dan mall terbuka, sistem ini merupakan solusi dari penggunaan energi yang berlebihan pada suatu bangunan mall.



Gambar 2.7 *Integrated Mall*
Sumber: David (2014)

Berdasarkan dari cara pola penataannya, menurut Maitland (1987) *mall* dapat dibedakan menjadi :

1. *Full Mall*, diperoleh dengan menutup suatu jalan yang sebenarnya difungsikan untuk kendaraan, dan diubah menjadi jalan untuk pejalan kaki atau plaza dengan jenis perkerasan yang berbeda, dan dilengkapi dengan pepohonan, penerangan dan elemen ruang luar lainnya
2. *Transit Mall*, dibuat dengan memindahkan kendaraan pribadi dan kendaraan angkutan dari jalan yang sudah ada, dan hanya mengizinkan sarana transportasi umum seperti bus, taxi dan kendaraan umum lainnya pada jalan tersebut. Parkir ditepi jalan (*on-street parking*) dilarang, jalur pejalan kaki diperbesar dan dilengkapi juga elemen. ruang luar seperti paving, bangku dan tempat duduk, pohon-pohon, pencahayaan buatan, patung, air mancur.



Gambar 2.8 Down Town Transit Mall, Santa Monica, CA
Sumber: http://econode.blogspot.com/2010_09_01_archive.html

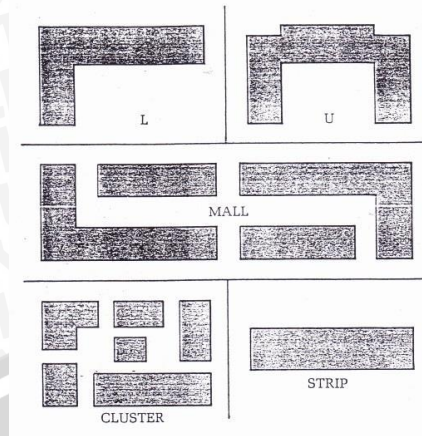
3. *Semi Mall*. Pada *mall* jenis ini, jumlah lalu lintas dan kendaraan parkir dikurangi, jalur untuk pejalan kaki diperluas serta dilengkapi dengan taman dan pepohonan, penerangan dan elemen luar lainnya.

Pada kajian ini, *mall* yang dimaksud adalah *integrated mall* dengan menggabungkan antara ruang terbuka publik dan pusat perbelanjaan. Dalam kajian ini menfokuskan pada ruang terbuka publik yang lebih dominan daripada pusat perbelanjaan. Hal ini dapat menggunakan pendekatan *city walk* yang berarti sebuah plaza umum, jalan-jalan umum atau sekumpulan sistem jalan yang dirancang khusus bagi pejalan kaki.

2.2.1. Pola bangunan pusat perbelanjaan

Pola konfigurasi bangunan pada pusat perbelanjaan merupakan hal yang penting dari proses perencanaan site bagi penyewa maupun developer. Pertimbangan dari developer adalah menentukan pola bangunan dan menempatkan penyewa utama. Penyewa-penyewa ini diatur sedemikian rupa sehingga menimbulkan suatu jalur lalu lintas perbelanjaan antara penyewa utama dengan penyewa lain. Berdasarkan konfigurasi tersebut, menurut *The Urban Land Institute (Uli)* (1985:86) terdapat macam dan pola bangunan dan konfigurasi, antara lain:

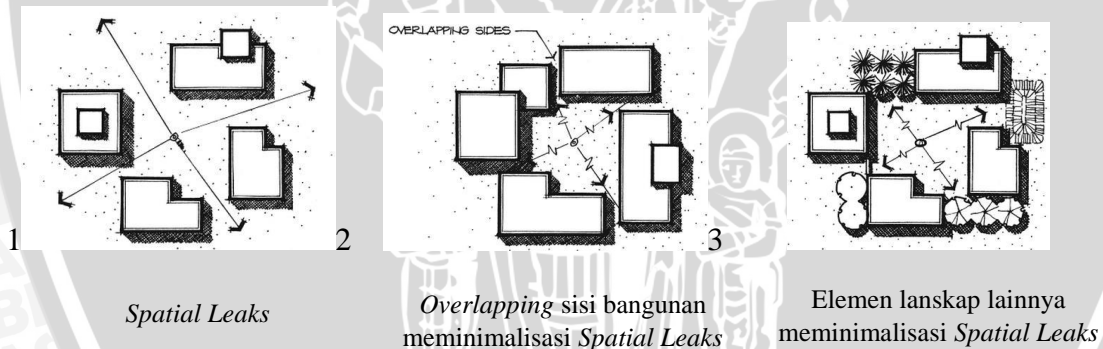
1. Bentuk linier merupakan suatu deretan toko-toko yang membentuk garis lurus yang dipersatukan oleh kanopi dan pedestrian yang terdapat di sepanjang bagian depan toko-toko. Bangunan tipe ini biasanya dimundurkan dari batas jalan dan sebagian besar parkir terletak antara jalan dan bangunan. Pengaturan dengan tipe ini paling sering diterapkan pada *neighbourhood shopping center* dengan peletakan penyewa-penyewa utama pada ujungnya.
2. Bentuk L dan U merupakan perkembangan dari bentuk linier *shopping center* yang besar dan *community shopping centers* yang kecil, sedangkan bentuk U sesuai dengan *community shopping center* yang besar.
3. *Mall*, merupakan daerah bagi pejalan kaki yang terletak diantara bangunan linier yang berhadapan, kemudian mall menjadi daerah bagi pejalan kaki untuk hilir-mudik dalam berbelanja. *Mall* telah menjadi *standart regional shopping center* dan sedang diterapkan pula pada *community shopping center*.
4. Cluster, merupakan perkembangan dari konsep mall, tetapi pada penerapan cluster lebih ditekankan pada penggunaan beberapa massa bangunan yang berdiri sendiri, dipisahkan oleh jalur bagi pejalan kaki atau taman pada regional shopping center. Bentuk cluster bervariasi dengan menggunakan bentuk-bentuk dari huruf X, Y, dan halter.



Gambar 2.9 Shopping Centre Building Configuration
 Sumber: Uli- The Urban Land Institute (1985)

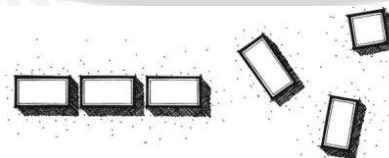
2.2.2. Penataan bangunan

Tingkat *enclosure* (pelingkup) yang tinggi didapat dari ada atau tidaknya batas, seperti halnya dinding pada bangunan. Ketika kelompok bangunan membentuk ruang di tengah, namun masih memungkinkan untuk memandang keluar area tersebut, maka akan terbentuk apa yang disebut “*spatial leaks*”. Untuk meningkatkan *enclosure*nya, dapat digunakan elemen lain, misalnya vegetasi atau menggunakan *overlapping* sisi bangunan (Booth, 1983:131-137).



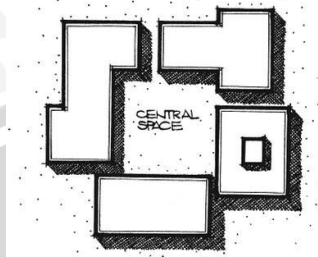
Gambar 2.10 Spatial Leaks
 Sumber: Booth (1983:131-137)

Kelompok bangunan yang ditata membentuk sebuah garis tidak akan menciptakan suatu enclosure yang jelas, sehingga tidak membentuk sebuah ruang. Begitu juga halnya dengan kelompok bangunan yang disusun acak, tanpa penataan yang dirancang.



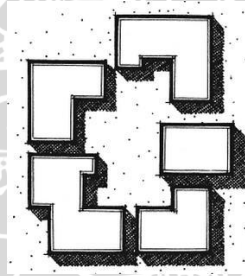
Gambar 2.11 Penataan Bangunan yang Tidak Menciptakan Enclosure
 Sumber: Booth (1983)

Teknik paling mudah untuk menata kelompok bangunan untuk menciptakan sebuah ruang adalah dengan membentuk dinding fasad mengelilingi yang menerus, karena ruang ditengahnya akan mudah terasa, namun ruang yang dihasilkan akan terasa statis dan sulit melakukan pergerakan.



Gambar 2.12 *Central Space*
Sumber: Booth (1983)

Ruang yang tercipta memiliki hirarki yang sejajar dengan menciptakan *central space*. Dalam komposisi ruang yang tercipta, tidak terdapat suatu fokus. Untuk menciptakan fokus dalam ruang, dapat dibuat ruang utama dengan sub ruang-sub ruang disekitarnya.



Gambar 2.13 Ruang Utama dan Sub Ruang Menciptakan Fokus
Sumber: Booth (1983)

2.2.3. Karakter bangunan

Karakter bangunan mempengaruhi kualitas ruang yang diciptakan. Karakter bangunan meliputi warna, tekstur, detail, dan proporsi dari fasad bangunan yang mempengaruhi personalitas dari ruang luar di sekitar bangunan. Fasad bangunan dapat memberikan kesan dingin atau hangat di lingkungan sekitarnya (Booth, 1983:138).

2.3. Aspek Integrasi Ruang Terbuka Publik Terhadap Pusat Perbelanjaan

Aspek yang dapat menilai kualitas ruang terbuka publik yang terintegrasi pada pusat perbelanjaan yaitu aspek sirkulasi, zoning aktivitas, dan visual ruang

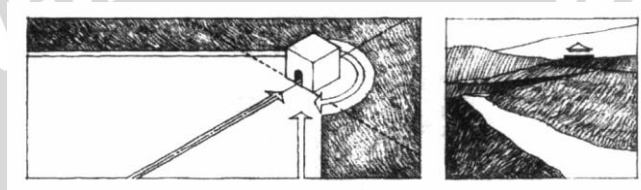
2.3.1. Sirkulasi

Menurut Ching (1996:246), sirkulasi adalah suatu type gerakan melalui ruang. Ruang tempat kita bergerak / ruang sirkulasi diartikan sebagai tali pergerakan yang terlihat

menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau bagian yang satu dengan yang lain di dalam maupun di luar bangunan. Komponen-komponen prinsip suatu sistem sirkulasi bangunan sebagai unsur-unsur positif yang mempengaruhi persepsi kita tentang bentuk dan ruang-ruang bangunan serta arah pergerakannya adalah:

1. Pencapaian bangunan

Sebelum benar-benar memasuki ruang interior dari suatu bangunan, kita mendekati pintu masuk melalui sebuah jalur. Hal ini merupakan tahap pertama dari suatu sistem sirkulasi, dimana kita dipersiapkan untuk melihat mengalami dan menggunakan ruang-ruang di dalam bangunan tersebut. Pendekatan sebuah bangunan dan jalan masuknya mungkin berbeda-beda dalam waktu tempuh, dari beberapa langkah menuju ruang-ruang singkat hingga suatu jalur panjang dan berkelok-kelok.

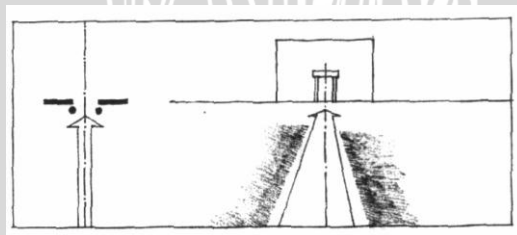


Gambar 2.14 Pencapaian Bangunan
Sumber : Ching (1996:243)

Terdapat beberapa macam sirkulasi dalam pencapaian dalam bangunan, antara lain:

a. Langsung

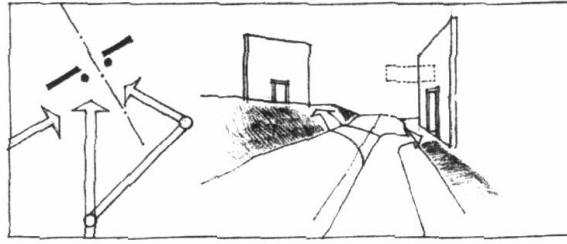
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.



Gambar 2.15 Pencapaian Bangunan secara Langsung
Sumber : Ching (1996:243)

b. Tersamar

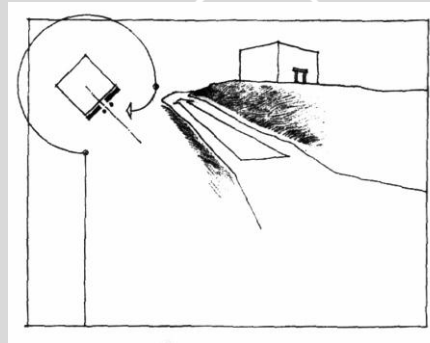
Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur sirkulasi dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat atau memperpanjang urutan pencapaian.



Gambar 2.16 Pencapaian Bangunan secara Tersamar
Sumber : Ching (1996:243)

c. Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai di tempat kedatangan.



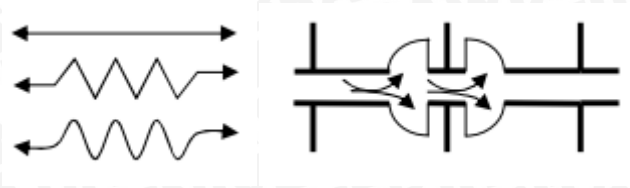
Gambar 2.17 Pencapaian Bangunan secara Berputar
Sumber : Ching (1996:243)

2. Konfigurasi alur gerak

Persimpangan atau perlintasan jalan selalu merupakan titik pengambilan putusan bagi orang yang mendekatinya. Kontinuitas dan skala dari masing-masing jalan pada sebuah persimpangan dapat menolong kita membedakan antara jalan utama menuju ruang-ruang utama dan jalan sekunder yang menuju ruang-ruang sekunder. Menurut Ching (1996), Terdapat macam-macam konfigurasi alur gerak, antara lain:

a. Linier

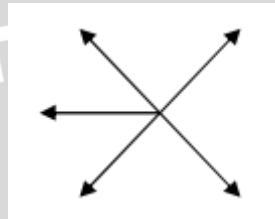
Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kiasan (*loop*).



Gambar 2.18 Konfigurasi Alur Linier
Sumber : Ching (1996:265)

b. Radial

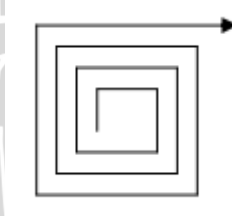
Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada, sebuah pusat, titik bersama.



Gambar 2.19 Konfigurasi Alur Radial
Sumber : Ching (1996:265)

c. Spiral

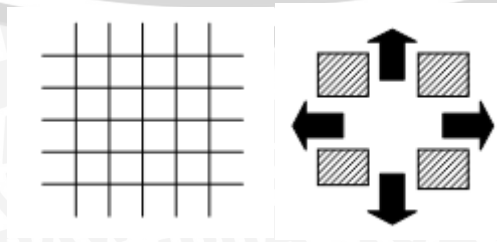
Sebuah bentuk spiral adalah sesuatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.



Gambar 2.20 Konfigurasi Alur Spiral
Sumber : Ching (1996:265)

d. Grid

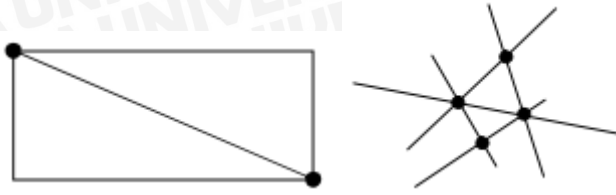
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segiempat.



Gambar 2.21 Konfigurasi Alur Grid
Sumber : Ching (1996:265)

e. Network

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruang.



Gambar 2.22 Konfigurasi Alur Network
Sumber : Ching (1996:265)

f. Komposit

Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya mempunyai suatu kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur

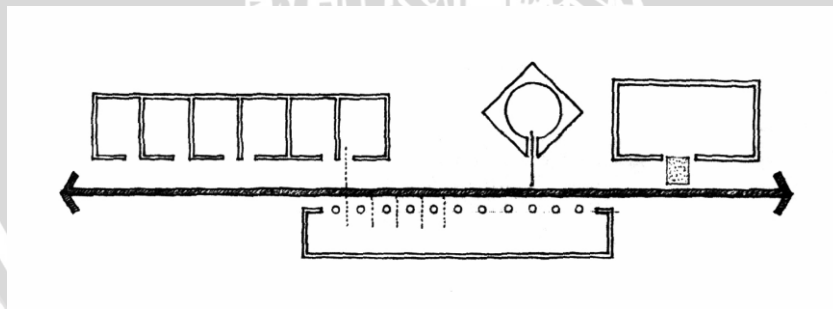
3. Hubungan ruang dan jalan

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dalam cara-cara berikut ini:

a. Melewati ruang-ruang

Memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan lurus
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya

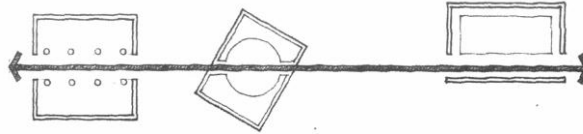


Gambar 2.23 Melewati Ruang
Sumber : Ching (1996:278)

b. Menembus ruang-ruang

Memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya
- Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya

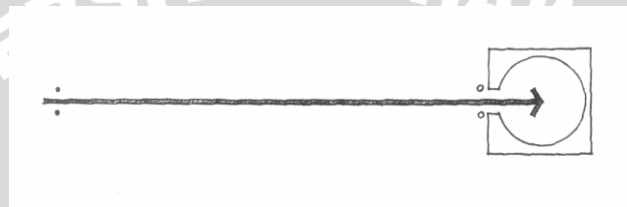


Gambar 2.24 Menembus Ruang
Sumber : Ching (1996:278)

c. Berakhir dalam ruang

Memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Lokasi yang menentukan jalan
- Hubungan jalan-ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting



Gambar 2.25 Berakhir Dalam Ruang
Sumber : Ching (1996:278)

4. Bentuk dari ruang sirkulasi

Ruang-ruang pergerakan membentuk suatu kesatuan bagian dari setiap organisasi bangunan dan memakan volume bangunan yang cukup besar. Jika dilihat hanya sebagai alat penghubung fungsional, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Bagaimanapun juga, bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya.

Ruang sirkulasi bisa berbentuk:

a. Tertutup

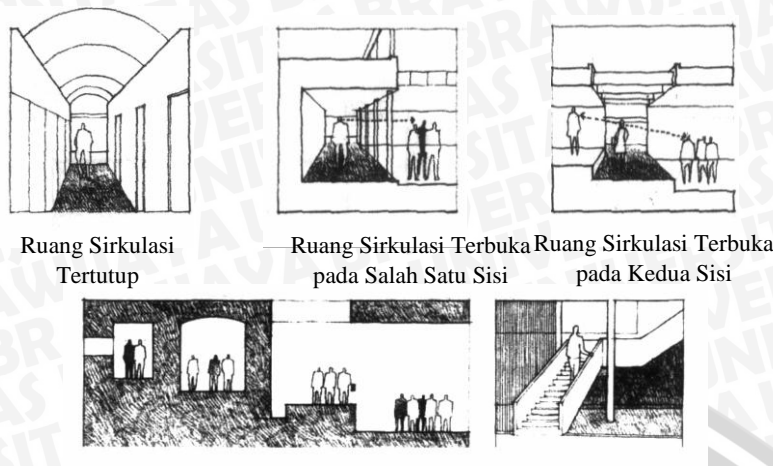
Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding

b. Terbuka pada salah satu sisi

Untuk memberikan kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya

c. Terbuka pada kedua sisinya

Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.



Gambar 2.26 Bentuk Ruang Sirkulasi
Sumber : Ching (1996)

2.3.2. Zoning aktivitas

1. Zoning aktivitas pada ruang terbuka publik

Menurut Carr (1992), aktivitas yang terjadi pada suatu lingkungan termasuk ruang terbuka publik yaitu:

- Aktivitas sesungguhnya seperti aktivitas makan dan minum, belanja, dan berjalan
- Aktivitas spesifik seperti aktivitas berbelanja di kios, minum di retail, berjalan di jalan, duduk di area tempat duduk, dan makan dengan orang lain
- Aktivitas tambahan yakni melakukan lebih dari satu aktivitas seperti pacaran sambil berjalan, berjalan sambil berbincang, dan lain sebagainya
- Aktivitas simbolik seperti memasak sebagai ritual, berbelanja sebagai konsumsi yang mencolok.

Menurut Sari (2011), zoning yang terbentuk dari aktivitas pengguna pada ruang terbuka publik sebagai berikut:

- Zoning penerima yang merupakan zoning penangkap pengunjung dari area depan ruang terbuka publik
- Zoning berkumpul yang merupakan zoning yang digunakan sebagai sarana berkumpul pengunjung, sehingga zoning ini juga nantinya akan memiliki fungsi ruang yang beragam (*multiuse*)
- Zoning penunjang yang merupakan sarana penunjang untuk lebih mendapatkan daya tarik pengunjung, misalnya taman, area kios, *retail* makanan dan minuman, dan lain sebagainya
- Zoning koneksi atau penghubung yang merupakan zoning yang digunakan untuk menghubungkan ruang satu ke ruang lainnya.

2. Intensitas aktivitas

a. Definisi intensitas

Intensitas dalam KBBI adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Sedangkan intens sendiri berarti hebat atau sangat kuat (kekuatan, efek), tinggi, bergelora, penuh semangat, berapi-api, berkobar-kobar (tentang perasaan), sangat emosional (tentang orang), sehingga dapat diartikan dengan sungguh-sungguh dan terus menerus melakukan sesuatu hingga memperoleh hasil yang diinginkan. Intensitas dalam penelitian ini sebagai titik ukur kecenderungan aktivitas pengunjung di ruang terbuka publik pada pusat perbelanjaan, sehingga dapat mengetahui tinggi rendahnya intensitas aktivitas.

b. *Sense of Place*

Konsep *sense of place* menggambarkan sebuah konsep holistik yang berfokus pada subjektivitas dan terkadang berhubungan dengan pengalaman atau ikatan seseorang terhadap lanskap, emosi dan simbol serta bisa berfungsi sebagai sebuah hubungan antara pengalaman sosial dengan area geografi (Galliano dan Loeffler dalam Nurhayati, 2014). *sense of place* adalah sebuah faktor yang dapat mengubah sebuah ruang atau *space* menjadi sebuah tempat atau *place*, perubahan ini dapat dilihat melalui perilaku yang spesial dan karakteristik emosi dari individu. Rostamzadeh dkk (2012) mendefinisikan *sense of place* sebagai ikatan emosional antara tempat dengan manusia. Tempat adalah posisi tertentu dengan komponennya seperti atribut fisik atau karakteristik lokasi, makna, persepsi dan aspek psikologi adalah hal yang penting untuk menciptakan *sense of place*, oleh karena itu *sense of place* adalah sebuah konsekuensi dari hubungan timbal balik antara manusia dengan tempatnya. Dari sini terlihat sebuah kecenderungan manusia untuk lebih menyukai suatu tempat tertentu dimana mereka merasa nyaman dan aman.

Menurut Hashemnezhad dkk (2013) dalam Nurhayati (2014) mempercayai struktur sebuah *place* tanpa orang-orang hanya sebuah lokasi geografi dan konsep dari sebuah *place* hanya akan signifikan dengan adanya eksistensi manusia. Dimensi-dimensi *sense of place* menyatakan secara umum interaksi antara manusia dengan tempat atau *place* terdiri dari tiga dimensi : kognitif, perilaku, dan emosi.

Tabel 2.1 Perbedaan aspek dari interaksi manusia dengan lingkungannya dan hubungannya dengan perbedaan komponen suatu tempat (Hashemnezhad dkk, 2013)

	Tipe hubungan	Detail dari hubungan	Komponen tempat
Interaksi antara manusia dan lingkungan	Kognitif	Persepsi umum dalam memahami geometri dari suatu ruang dan orientasinya	Bentuk
	Perilaku	Persepsi terhadap ruang sebagai tempat memenuhi kebutuhan	Fungsi
	Emosi	Persepsi terhadap kepuasan dan kelekatan terhadap suatu tempat	Arti

Menurut Jorgensen dan Stedman (2001) lebih jauh mengembangkan sebuah pengertian mengenai proses yang melibatkan integrasi domain yang memungkinkan membentuk teori yang kuat dari hasil hubungan antara beberapa aspek psikologis, aspek ini diperoleh dari konstruk yang dapat membentuk suatu tempat yaitu sebuah kerangka kerja yang terdiri dari proses kognitif, afeksi dan konatif. Ketiga konstruk ini memiliki kesamaan dengan literatur yang terdapat di psikologi lingkungan yaitu *place identity*, *place dependence*, dan *place attachment*. Dari ketiga tersebut, teori yang dapat menentukan intensitas aktivitas dengan mengamati kecenderungan seseorang pada suatu tempat adalah *place attachment*.

c. *Place Attachment*

Manusia memiliki kebutuhan untuk membentuk keterikatan tidak hanya dengan sesama manusia tetapi juga dengan lingkungan dan tempat di sekitar mereka. Perasaan senang dan betah secara tidak sadar membuat penggunaan ruang terus berulang sehingga dapat menciptakan keterikatan emosi pada tempat tersebut. Perasaan emosional yang mengikat orang pada suatu tempat tertentu dan perkembangan hubungan antara orang dan ruang tersebut menghasilkan perasaan *place attachment*. Menurut Low & Altman (1992), *place attachment* adalah ikatan emosional yang mendalam atau koneksi yang dikembangkan pada tempat tertentu dari waktu ke waktu melalui interaksi positif yang diulang. Kata "*attachment*" mengacu pada pengaruh, sedangkan kata "*place*" mengacu pada "pengaturan lingkungan di mana orang secara emosional dan budaya melekat". *Place attachment* berpotensi menawarkan prediktabilitas dalam rutinitas sehari-hari, tempat untuk bersantai dari kehidupan formal, dan kesempatan untuk mengontrol berbagai bidang kehidupan. Hal ini juga memberikan kesempatan untuk berhubungan dengan teman dan masyarakat secara nyata. Hubungan sejarah dan budaya dapat terjadi melalui tempat atau simbol yang

berkaitan dengan tempat. Tempat ini kemudian menjadi bagian dari pengalaman hidup, jalinan komponen pengalaman hidup, dan tidak terlepas darinya

- Ketergantungan pada tempat (*place dependence*)

Ketergantungan pada tempat (keterikatan fungsional) merefleksikan pentingnya sebuah tempat dalam menyediakan fasilitas dan fitur yang mendukung tujuan spesifik atau aktivitas yang diinginkan. *Place attachment* fungsional mencakup karakteristik fisik suatu area dan dapat meningkat ketika lokasi suatu tempat cukup dekat sehingga memungkinkan untuk sering dikunjungi. Ketergantungan pada tempat menunjukkan hubungan yang berkelanjutan dengan sebuah *setting* tertentu. Ketergantungan pada tempat juga berhubungan positif untuk mendukung pengembangan fasilitas yang berkaitan dengan kelengkapan *flow* dan penyaringan penggunaan fungsi fasilitas ketika identitas kurang memberikan peran. Fasilitas alam (misalnya: ruang terbuka masyarakat) merupakan area yang ideal untuk membangun keterikatan fungsional.

- Identitas tempat (*place identity*)

Identitas sebuah tempat (keterikatan emosional) mengacu pada kepentingan simbolik sebuah tempat sebagai tempat tersembunyi untuk mencurahkan emosi dan hubungan yang memberikan makna serta tujuan hidup. *Place identity* (keterikatan emosional) bukan akibat langsung dari salah satu pengalaman khusus, melainkan investasi psikologis dengan pengaturan yang telah berkembang dari waktu ke waktu. Riwayat kunjungan berulang karena *place attachment* dapat memunculkan identitas tempat tersebut. *Place identity* diartikan sebagai cara orang menggabungkan tempat ke dalam konsep terbesar dalam identitas mereka atau indera mereka. Kepekaan akan suatu tempat (*sense of place*) terjadi ketika muncul kenyamanan dan perasaan aman yang dirasakan seseorang ketika berhubungan dengan tempat tersebut. yang bagi banyak orang diterjemahkan sebagai rasa memiliki. Dari beberapa konsep *place attachment* di atas, dapat disimpulkan bahwa *place attachment* merupakan kualitas hubungan antara manusia dengan suatu tempat yang menunjukkan keterikatan emosi antara manusia dengan ruang serta pemenuhan kebutuhan akan tempat dan identitas.

2.3.3. Visual (keindahan)

Keindahan adalah suatu rasa yang dapat ditangkap oleh penginderaan manusia (terkait dengan perasaan perorangan / bersifat relatif), yang umumnya disukai dan dibutuhkan oleh

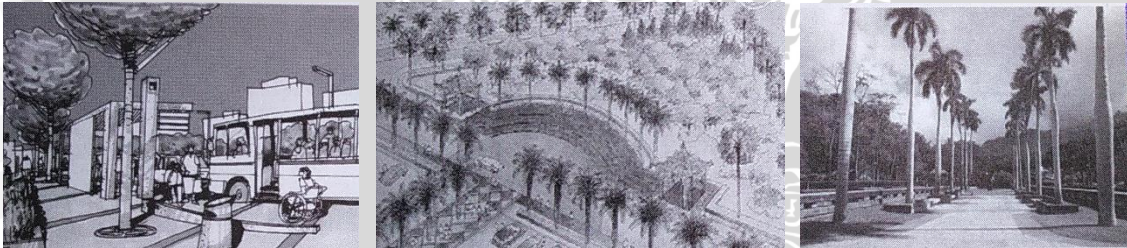
manusia karena keindahan merupakan rasa yang menyenangkan dan bernilai positif (Karsono, 1997). Menurut Hakim (2014:44), unsur-unsur keindahan visual dapat diperoleh melalui garis, bentuk, warna, dan tekstur. Masing-masing unsur memiliki sifat dan karakter yang dapat mempengaruhi kesan dan suasana ruang yang diciptakan.

1. Garis

Garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara titik satu dengan titik lain yang membentuk suatu gambar garis lengkung atau lurus. Garis merupakan elemen untuk mempresentasikan gerak dan bentuk, baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering dilihat di sekitar kita yang terwakili dari bentuk garis tersebut. Ada beberapa tipe garis yang dapat membedakan antara sifat, karakter, dan kesan, antara lain:

a. Garis vertikal

Garis vertikal mudah dikenal dengan bentuk-bentuk seperti tiang lampu, pohon kelapa, cerobong atap atau benda-benda yang berdiri tegak meninggi. Sehingga kesan yang dapat dilihat dari garis vertical yaitu memberikan aksentuasi pada ketinggian tegak dan gagah, kaku, formal, tegas, serius, dan kemegahan.



Gambar 2.27 Contoh Aplikasi Garis Vertikal
Sumber : Hakim (2014:45)

Dalam aplikasi terhadap ruang terbuka didominasi oleh unsur-unsur garis vertikal, maka suasana ruang akan terasa formal, kaku, serius, dan tidak santai.

b. Garis horizontal

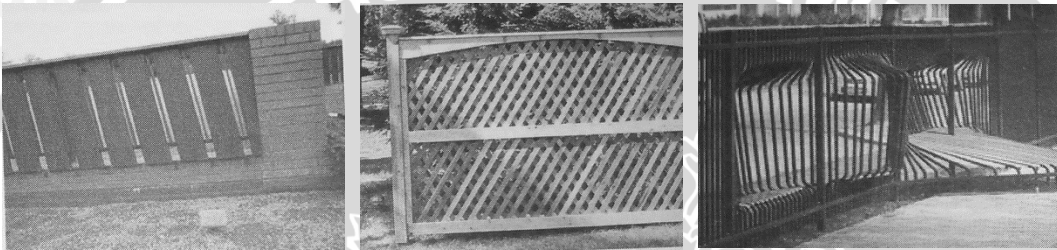
Garis horizontal memberikan aksentuasi terhadap dimensi lebarnya, santai, dan tenang. Bila ruang luar didominasi oleh garis horizontal, maka ruang akan bertambah lebar, membesar, luas, dan lapang. Suasana dan kesan ruang yang timbul yaitu santai, rileks, dan tenang



Gambar 2.28 Contoh Aplikasi Garis Horizontal
Sumber : Hakim (2014:46)

c. Garis diagonal

Karakter garis diagonal adalah dinamis, bergegas (tidak tenang), mendekatkan jarak, dan sensasional, sehingga sering digunakan untuk memberikan kesan menarik perhatian terhadap visual. Apabila dipergunakan di tempat yang kurang tepat akan memberikan efek yang sebaliknya. Biasanya di aplikasikan pada pagar besi halaman.



Gambar 2.29 Contoh Aplikasi Garis Diagonal
Sumber : Hakim (2014:47)

d. Garis lengkung

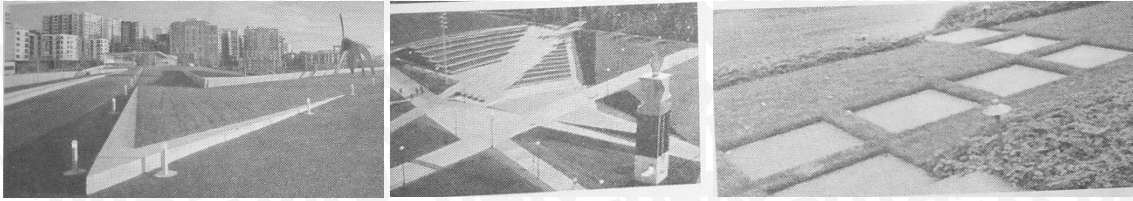
Kesan garis lengkung ini umumnya anggun, dinamis, riang, lembut, dan memberi pengaruh gembira, gerakan, dan pertumbuhan. Bila ruang didominasi garis lengkung, maka akan terasa suasana ruang yang menarik dan gembira. Garis lengkung umumnya dimanfaatkan untuk area rekreasi.



Gambar 2.30 Contoh Aplikasi Garis Lengkung
Sumber : Hakim (2014:48)

e. Garis zig-zag

Garis zig-zag merupakan garis lurus yang dicoretkan secara berlawanan membentuk sudut-sudut yang tajam. Watak dari garis ini yaitu bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat. Aplikasi garis ini banyak mempergunakan material dasar perkerasan.



Gambar 2.31 Contoh Aplikasi Garis Zig-Zag
Sumber : Hakim (2014:49)

2. Bidang

Bidang merupakan bentuk 2 dimensi dalam arti tidak mempunyai isi atau ruang di dalamnya. Fungsi bidang dalam arsitektur adalah pelindung, pembatas, dan pembentuk ruang. Pembatas memiliki peran sebagai berikut:

a. Sebagai pemberi arah dan suasana

Deretan pohon yang diatur dan direncanakan dapat memberikan dapat memberikan informasi kepada pengunjung tentang kawasan apa yang kita kunjungi.



Gambar 2.32 Deretan Pohon sebagai Pengarah
Sumber : Hakim (2014:57)



Gambar 2.33 Deretan Pohon sebagai Pengarah Menuju Bangunan
Sumber : Hakim (2014:57)

b. Sebagai penerang (pemberi informasi)

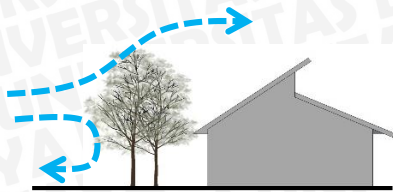
Pagar dapat memperkuat, mengubah, dan membentuk pola sirkulasi dalam ruang. Dinding atau pembatas mengesankan seakan berkata ikuti jalan ini.



Gambar 2.34 Deretan Pohon Memberikan Informasi Pintu Masuk
Sumber : Hakim (2014:57)

c. Sebagai pengontrol

Elemen vertical penting sebagai unsur yang mengontrol angin, cahaya, temperature, dan suara. Unsur ini untuk mengubah dan membelokkan angin serta mengatur banyaknya cahaya atau mengeliminasi.



Gambar 2.35 Vegetasi sebagai Penahan Angin



Gambar 2.36 Vegetasi sebagai Pelembut Angin



Gambar 2.37 Vegetasi sebagai Penyaring Angin

d. Sebagai penutup efektif

Dalam usaha mencapai ruang privat atau untuk keamanan dan lain sebagainya, kurang atau tidak adanya unsur penutup yang efektif dari suatu ruang merupakan kunci kegagalan pembentuk ruang tersebut.



Gambar 2.38 Dinding Terbuka dengan Kesan Publik
Sumber : Hakim (2014:58)



Gambar 2.39 Dinding Efektif dengan Kesan Privasi
Sumber : Hakim (2014:58)

3. Ruang

Ruang mempunyai arti penting bagi kehidupan manusia, semua kehidupan dan kegiatan manusia sangat berkaitan dengan aspek ruang. Adanya hubungan antara manusia dengan suatu objek, baik secara visual maupun secara indra pendengar, perasa, penciuman akan menimbulkan kesan ruang. Komponen-komponen pembentuk ruang antara lain:

a. Lantai

Sebagai bidang alas, berpengaruh terhadap pembentukan ruang karena bidang ini erat hubungannya dengan fungsi ruang. Permukaan lantai pada ruang dapat dibedakan menjadi 2 macam bahan, yakni bahan keras (batu, kerikil, pasir, beton, paving) dan bahan lunak (jenis tanaman dan rumput). Selain itu, perbedaan level ketinggian pada suatu bidang lantai akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antara ruang-ruang tersebut.



Gambar 2.40 Perbedaan Material Lantai
Sumber : Hakim (2014:65)



Gambar 2.41 Perbedaan Level Ketinggian Lantai
Sumber : Hakim (2014:66)

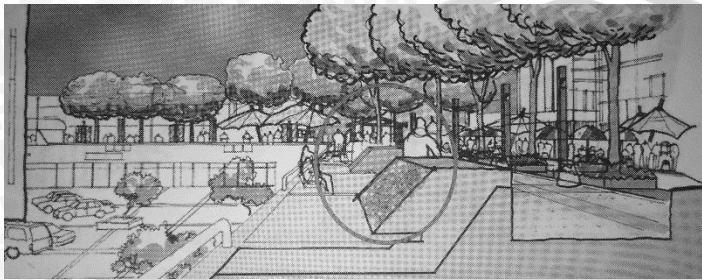


b. Dinding

Sebagai pembatas ruang dinding dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:

- Dinding massif

Bentukan tanah yang miring dapat menjadi elemen vertical untuk membentuk ruang. Dinding bangunan atau tembok berupa pasangan batu bata atau kayu mempunyai sifat yang kuat dalam pembentuk ruang.



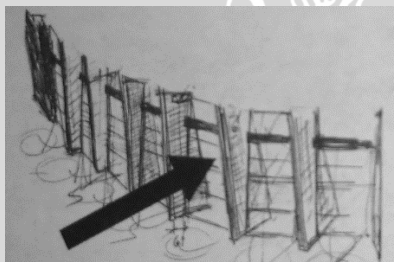
Gambar 2.42 Permukaan Tanah Miring
Sumber : Hakim (2014:67)



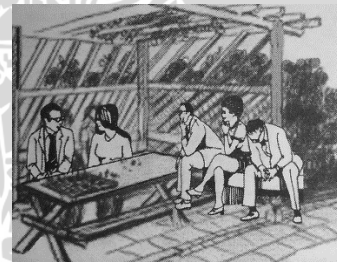
Gambar 2.43 Pagar Kayu
Sumber : Hakim (2014:67)

- Dinding transparan

Dinding ini terdiri dari bidang transparan, seperti pagar bamboo, logam, kayu yang tidak padat yang membentuk dinding transparan. Disebut dinding transparan karena pengamat masih dapat melihat ke arah luar dinding.



Gambar 2.44 Pagar Logam yang Transparan
Sumber : Hakim (2014:68)



Gambar 2.45 Pagar Bambu
Sumber : Hakim (2014:68)

- Dinding semu

Merupakan dinding yang dibentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu objek. Dinding ini dapat terbentuk oleh garis-garis batas, misalnya garis batas air sungai, air laut, cakrawala, dan batas trotoar.



Gambar 2.46 Trotoar
Sumber : Hakim (2014:69)



Gambar 2.47 Batas Dinding Tepian Danau
Sumber : Hakim (2014:69)

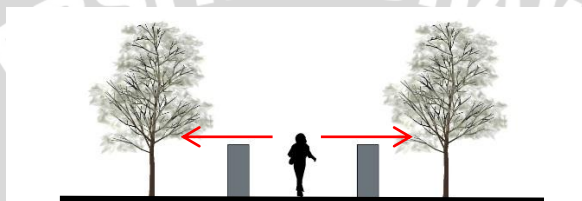
Kesan ruang juga dipengaruhi oleh tinggi pandangan mata yang berhubungan dengan tinggi suatu pembatas. Kesan ruang yang kuat dikelompokkan menjadi:

- Tinggi pembatas yang rendah, yang memberikan kesan ruang yang kuat sebagai fungsi pengarah



Gambar 2.48 Tinggi Pembatas Rendah
Sumber : Hakim (2014:70)

- Tinggi pembatas mata manusia, yang memberikan kesan ruang yang jelas



Gambar 2.49 Tinggi Pembatas Mata Manusia
Sumber : Hakim (2014:70)

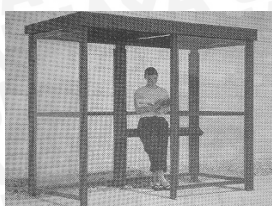
- Tinggi pembatas di atas kepala manusia, yang memberikan kesan ruang yang tertutup serta menghasilkan ruang pengarah yang tegas.



Gambar 2.50 Tinggi Pembatas di Atas Kepala Manusia
Sumber : Hakim (2014:70)

c. Atap

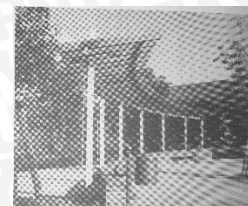
Atap dibagi menjadi 2 macam, yaitu penutup atap massif dan transparan. Penutup atap yang massif antara lain susunan genteng, bidang plafon, dan lainnya. Penutup atap massif ini memberikan kesan terlindungi dari udara luar serta membentuk ruang yang padat. Sedangkan untuk penutup atap yang transparan seperti susunan tajuk tanaman, atap pergola, genteng tembus pandang, dan sebagainya. Kesan yang terbentuk adalah ruang yang semakin luas, bebas, dan mendekati suasana alami.



Gambar 2.51 Penutup Atap Masif



Gambar 2.52 Penutup Atap Transparan
Sumber : Hakim (2014:71)

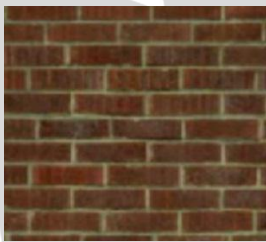


Gambar 2.53 Atap Pergola
Sumber : Hakim (2014:71)

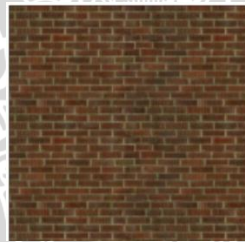
4. Tekstur

Menurut Hakim (2014:127), tekstur adalah kumpulan titik-titik kasar atau halus yang beraturan atau tidak beraturan pada suatu permukaan benda yang dapat berbeda dalam ukuran warna, bentuk atau sifat, dan karakternya seperti ukuran besar kecilnya, gelap terangnya. Suatu tekstur yang susunannya agak teratur atau teratur disebut dengan corak (*Pattern*). Tekstur bertujuan untuk memberikan suatu kesan komposisi yang ideal atau serasi dalam suatu perancangan. Tekstur pada ruang terbuka sangat erat kaitannya dengan jarak pandang atau visual. Pada jarak tertentu tekstur suatu objek tidak berperan lagi, sehingga objek tersebut dapat dikatakan polos tanpa tekstur. Pada ruang terbuka, tekstur dapat dibagi menjadi:

- Tekstur primer, yaitu tekstur yang terdapat pada benda atau objek yang hanya dapat dilihat pada jarak dekat
- Tekstur sekunder, yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional.



Gambar 2.54 Dinding Dilihat dari Jarak Dekat



Gambar 2.55 Dinding Dilihat dari Jarak Dekat



Gambar 2.56 Dinding Dilihat dari Jarak Jauh

Sedangkan untuk jenis-jenis tekstur dibagi menjadi:

- Tekstur buatan, merupakan tekstur yang sengaja dibuat oleh manusia, misalnya sutera, wool, goni, kaca, logam, dan sebagainya; dan juga dibuat oleh hewan, misalnya sarang lebah, terumbu karang, dan lain sebagainya.
- Tekstur alami, merupakan wujud permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia, misalnya pasir, batu, kayu, rumput, kulit kayu, air, dan lain sebagainya.

Tekstur pada pola lantai dapat difungsikan sebagai penunjuk arah sirkulasi dan membedakan ruang gerak, serta dapat digunakan untuk menghilangkan kesan monoton pada suatu tempat perbelanjaan.



Gambar 2.57 Pola Lantai Sebagai Sirkulasi
Sumber : Hakim (2014:131)

5. Warna

Warna dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan karakter suatu objek atau memberikan aksen pada bentuk dan bahannya (Hakim, 2014:132).

Dari unsur-unsur tersebut, untuk menyatukan komponen tersebut haruslah didasarkan pada prinsip desain. Menurut Hakim (2014:143), prinsip dasar utama dalam desain adalah faktor keteraturan dan kesatuan yang dapat memberikan keindahan dalam komposisi. Untuk mencapai suatu kesatuan dan keteraturan, maka pertimbangan pada prinsip-prinsip desain, yaitu:

1. Keseimbangan

Merupakan prinsip dan penciptaan karya untuk menjamin tampilnya nilai-nilai keselarasan dan keserasian yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur-unsur seni. Karena fungsinya yang menampilkan nilai-nilai keserasian dan keselarasan maka prinsip ini juga sering disebut prinsip harmoni.

2. Irama dan pengulangan

Ritme atau *rythme* adalah pengulangan unsur-unsur desain yang dipergunakan pada tempat yang berbeda dalam suatu tapak, sehingga membentuk suatu ikatan atau hubungan visual dari bagian-bagian yang berbeda. Irama dalam perancangan ruang terbuka dapat diciptakan dengan penempatan pola-pola yang jelas, terbentuk melalui pengulangan unsur-unsur desain dalam suatu area. Pola pengulangan ini dapat dibentuk dengan cara penataan letak dan jarak yang berbeda-beda dari elemen lansekap. Pengulangan unsur dapat diciptakan dengan berbagai variasi seperti:

a. Pengulangan



b. Progresif



c. Berselang



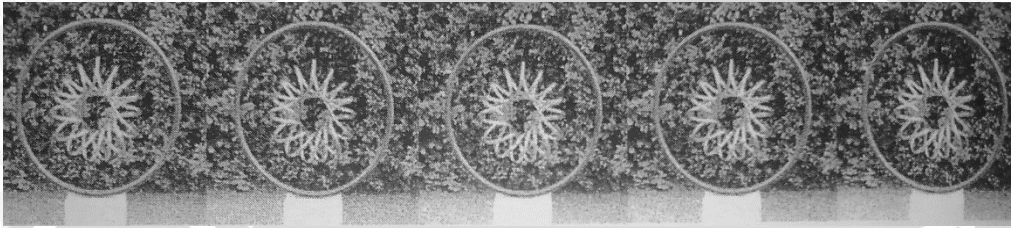
Irama dapat diciptakan melalui:

- a. Garis, dalam ukuran kualitas, lengkung/patah, susunannya.



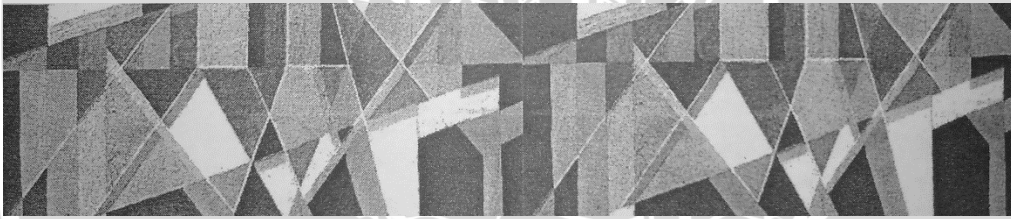
Gambar 2.58 Irama Garis Lengkung
Sumber : Hakim (2014:150)

- b. Bentuk, dalam ukuran penempatan dan susunannya.



Gambar 2.59 Irama Bentuk
Sumber : Hakim (2014:150)

- c. Tekstur, variasi tekstur dalam wujud bentuk



Gambar 2.60 Irama Tekstur
Sumber : Hakim (2014:150)

- d. Ruang, pembagian ruang antara pola dan bentuk



Gambar 2.61 Pembentukan Ruang dari Pola Vegetasi
Sumber : Hakim (2014:151)

- e. Warna, perbedaan warna dan jenis warna dalam perwujudan bentuk.

Irama menciptakan gerak melalui kesinambungan. Pengamat dituntun melalui beberapa peralihan unsur berulang secara teratur dan berselang-seling dengan variasi yang menimbulkan emosi. Dalam suatu komposisi irama adalah pengatur keselarasan susunan. Irama menciptakan harmoni, mengatur aksentuasi dan mengikat bagian-bagian menjadi satu kesatuan.

3. Aksentuasi / dominasi (Emphasis)

Dominasi dapat diartikan sebagai upaya untuk menonjolkan salah satu unsur agar lebih tampak terlihat dalam susunan elemen lansekap, sedangkan unsur lainnya difungsikan sebagai penghubung atau pengikat kesatuan. Penekanan ditimbulkan oleh dominasi dari salah satu unsur sehingga menimbulkan kontras terhadap elemen lainnya. penekanan dapat diciptakan melalui ukuran, bentuk, tata letak, serta unsur-unsur lain seperti garis, warna, tekstur, dan ruang.

4. Kesederhanaan

Kesederhanaan yang dimaksud adalah menghilangkan unsur yang tidak penting yang tidak memberikan kontribusi terhadap esensi dari komposisi rancangan keseluruhan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.

2.4. Studi Terdahulu

Kajian terhadap studi-studi terdahulu yang sejenis dengan penelitian ini sangat bermanfaat untuk menunjukkan kebaruan dan orisinalitas penelitian ini serta dapat membantu dalam penentuan variabel dan metode penelitian. Studi sejenis yang pernah dilakukan peneliti lain yaitu:

1. Kajian Hubungan Antar Fungsi Pada Kawasan Cihampelas Walk Bandung

Penulis : Dewi Parliana, Odi Adiatma, Muhammad, Rizki Ananda Putra, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Institute Teknologi Nasional, 2013

Dalam kajian ini membahas alur hubungan antar fungsi bangunan dan alur hubungan fungsi ruang luar pada kawasan Cihampelas Walk. Ci-Walk memiliki beberapa linkage yang terbentuk oleh fungsi-fungsi dan tatanan massa bangunan. Linkage pula yang menghubungkan fungsi satu dengan lainnya. Linkage yang menghubungkan fungsi satu dengan lainnya berupa sirkulasi dalam bangunan, sehingga linkage sangat mempengaruhi kenyamanan pengunjung dan menjadi salah satu parameter bagi pengunjung untuk mengunjungi Cihampelas Walk.

2. Kajian Fasilitas Pedestrian, *Open Space*, dan Ruang di Antara Bangunan Pada Kawasan Cihampelas Walk Bandung

Penulis : Dewi Parliana, Luthfy Wildan Haryadi, Sandi Firmansah, Solomon Lubis, Like Yani, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Institute Teknologi Nasional, 2014

Dalam kajian ini membahas *sustainable Architecture* yang berdampak dari isu pemanasan global dan *Urban Design*. Berkaitan dengan pengurangan daya dukung bumi termasuk dampak pemanasan global berusaha dikurangi dengan melakukan upaya dan tindakan yang lebih ramah lingkungan. Sedangkan hasil dari urban design, yaitu proses merancang dan membentuk kota, dan desa untuk membuat daerah perkotaan fungsional, menarik, dan berkelanjutan (*sustainable*). Dalam kajian ini peneliti berusaha untuk menganalisis aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok terhadap ruang terbuka (pedestrian, *open space*, dan ruang di antara bangunan) pada kawasan Cihampelas *Walk*.

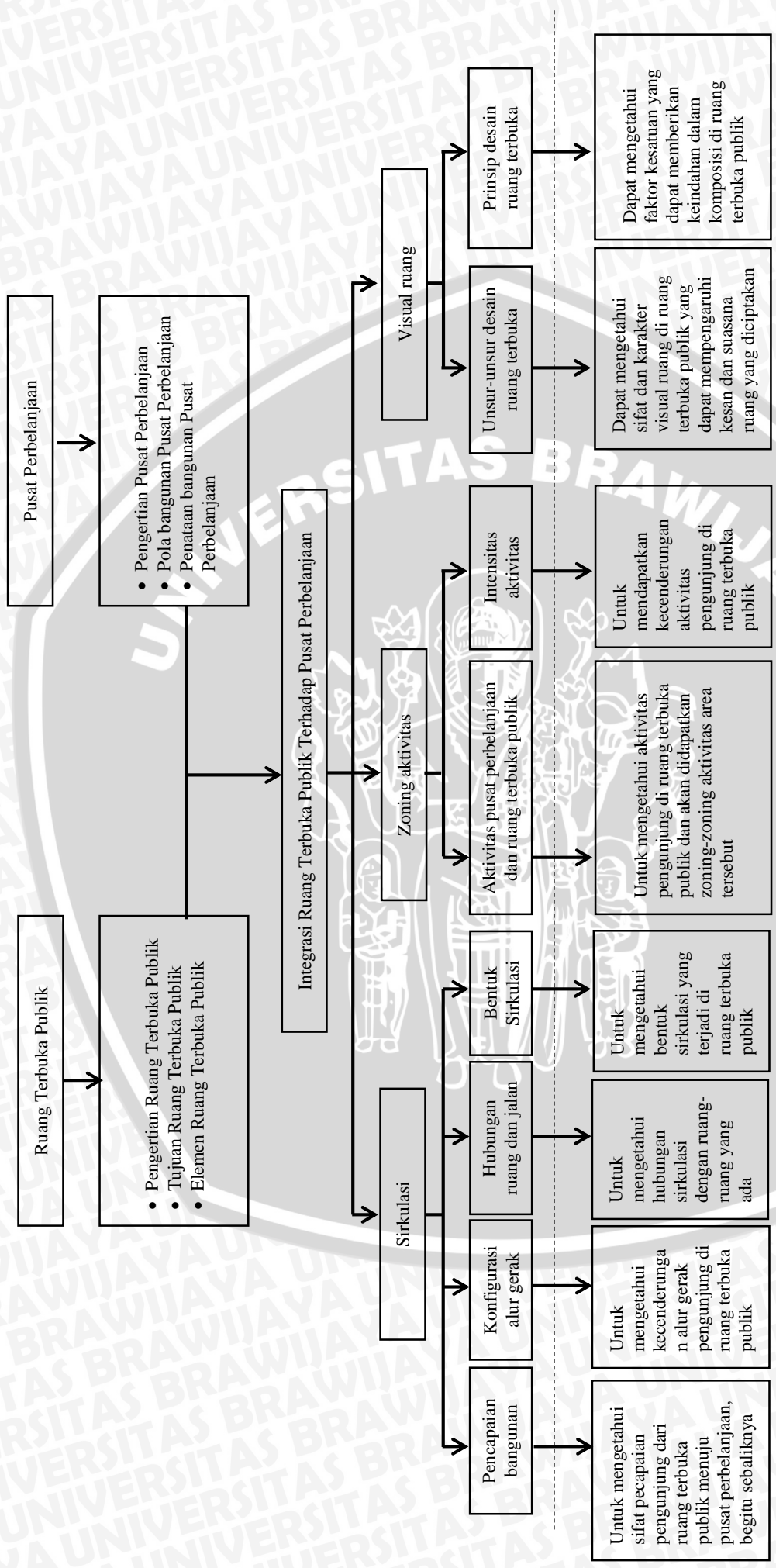
Adapun lingkup kajian, metode penelitian, variabel, hasil penelitian, perbedaan terhadap kajian, dan kontribusi terhadap kajian dari kedua studi terdahulu tersebut diuraikan dalam **Tabel 2.2.**



Tabel 2.2 Studi Terdahulu

No.	Studi Terdahulu	Lingkup Kajian	Metode Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Terhadap Kajian	Kontribusi Terhadap kajian
1	Kajian Hubungan Antar Fungsi Pada Kawasan Cihampelas Walk Bandung (Parliana, 2013)	mengkaji alur antar fungsi bangunan dan alur hubungan fungsi ruang luar pada kawasan Cihampelas Walk.	Metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan <i>grounded theory</i>	Sirkulasi, ruang terbuka, linkage, area pedestrian	Linkage yang menghubungkan fungsi satu dengan lainnya berupa sirkulasi dalam bangunan, sehingga linkage sangat mempengaruhi kenyamanan pengunjung dan menjadi salah satu parameter bagi pengunjung untuk mengunjungi Cihampelas Walk.	Perbedaannya terletak pada fokus kajiannya, dalam penelitian Parliana, yang dikaji adalah alur antar fungsi bangunan yang ada, sedangkan penelitian ini fokus penelitiannya pada hubungannya antara ruang terbuka publik dan pusat perbelanjaan yang dapat mewadahi aktivitas bersama dari kedua ruang tersebut.	Hal-hal yang dapat di acuan dari penelitian Parliana adalah gagasan tentang alur yang ada pada Cihampelas Walk dan teori sirkulasi.
2	Kajian Fasilitas Pedestrian, <i>Open Space</i> , dan Ruang di Antara Bangunan Pada Kawasan Cihampelas Walk Bandung (Parliana, 2014)	Mengkaji ruang terbuka (pedestrian, <i>open space</i> , dan ruang di antara bangunan) pada kawasan Cihampelas Walk	Metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan studi <i>Green</i> atau <i>Sustainable Architecture</i>	Material, Pedestrian, <i>Open Space</i> , dan Ruang di Antara Bangunan	Material <i>Sustainable</i> yang digunakan pada fasilitas pedestrian, <i>open space</i> , dan ruang di antara bangunan serta memberikan kenyamanan pada sirkulasi Cihampelas Walk	Penelitian yang dikaji yaitu fasilitas pedestrian, <i>open space</i> , dan ruang di antara bangunan. Perbedaannya juga terdapat pada metode yang digunakan yaitu dengan pendekatan studi <i>Green</i> atau <i>Sustainable Architecture</i> dengan metode kualitatif	Hal-hal yang dapat di acuan dari penelitian ini adalah bagaimana kenyamanan sirkulasi pada Cihampelas Walk dapat tercapai dengan penggunaan material yang tepat dan dapat digunakan sebagai visual yang menarik perhatian pengunjung

2.5. Kerangka Teori



Gambar 2.62 Bagan Kerangka Teori