

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pusat Oleh-oleh sebagai Toko

Pusat oleh-oleh ini merupakan sejenis pertokoan yang terdiri dari beberapa retail yang menawarkan produk dagangan. Seperti halnya sebuah pertokoan, pusat oleh-oleh ini harus memperhatikan strategi dalam mencapai tujuan yaitu untuk menarik perhatian pengunjung. Tidak hanya fasade bangunan yang harus diperhatikan, namun interiornya juga harus diperhatikan. Menurut Levy and Weitz (1998), desain interior toko yang baik akan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Desain yang secara konsisten dapat mencerminkan *image* dan strategi

Desain interior harus dapat mencerminkan *image* atau citra dan strategi *market target*, *market segment*, dan *positioning* toko. Baker et.all. (1992) dalam risetnya menemukan bahwa persepsi pengunjung atas desain interior toko berkorelasi positif dengan persepsi harga, kualitas pelayanan *interpersonal* dan kualitas *merchandise*.

2. Desain yang dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung

Untuk dapat memberikan daya tarik maka secara optimal desainer harus dapat secara kreatif mewujudkan desain yang memberikan perbedaan dan cukup unik dibandingkan dengan toko-toko lainnya. Keunikan desain dapat meningkatkan *visibility* toko.

3. Desain yang mempertimbangkan fungsionalitas dan efisiensi

Desain yang baik, tidak hanya tampak secara visual saja, namun keberhasilan desain juga harus dapat memperhitungkan dengan baik antara biaya yang dikeluarkan dengan *value* yang dihasilkan dan juga profitabilitas yang akan didapat, serta fungsionalitas desain (akomodasi terhadap semua kebutuhan ruang yang diperlukan).

4. Desain yang *flexible*

Desain harus cukup *flexible* dan adaptif dengan perubahan, untuk kebutuhan ekspansi dan juga untuk produk-produk yang terkait dengan trend dan memiliki *product life cycle* yang singkat, seperti produk-produk fashion, kosmetik, dan interior. Selain itu terdapat event-event promosional khusus yang membutuhkan desain khusus pula seperti Natal.

5. Desain yang mempertimbangkan keamanan

Desain yang aman baik untuk penyandang cacat, anak-anak, dan orang tua akan menjadi nilai tambah. Pemikiran-pemikiran khusus yang terkait hal ini saat ini masih seringkali menjadi nomor kesekian dalam mendesain toko.

2.1.1 Store layout

Store layout direncanakan sesuai dengan program ruang yang biasanya disusun berdasarkan observasi mengenai kebutuhan ruang. Tiap toko memiliki luas lantai yang berbeda, namun yang terpenting adalah bagaimana melakukan pembagian antara *selling*, *merchandise*, *personnel*, dan *customer area*, yang memiliki fungsi berbeda (De Chiara & Callender, 1980):

1. *Selling space*

Merupakan area untuk display *merchandise*, adanya interaksi antara penjual dan *customer* demonstrasi dan lain sebagainya. Untuk retail dengan sistem *self service*, misalnya, membutuhkan lebih banyak tempat untuk display barang-barang.

2. *Merchandise space*

Merupakan area tempat penyimpanan stok barang. Toko sepatu tradisional, sebagai contoh, membutuhkan banyak ruang untuk penyimpanan.

3. *Personnel space*

Merupakan area khusus bagi karyawan, biasanya dipergunakan untuk berganti pakaian, makan, dan *rest room*. Biasanya pemilik bisnis retail cenderung memberikan alokasi yang ketat karena ruang yang ada sangat berharga.

4. *Customer space*

Merupakan area bagi pengunjung, area ini dapat meningkatkan mood berbelanja. Termasuk di dalamnya adalah tempat duduk, *lounge*, *dressing room*, *café*, dan *aisle*.

Dalam menata display, perlu diperhatikan aliran sirkulasi pengunjung. Pada prinsip penataan toko, disebutkan bahwa peletakan barang dapat diatur seperti:

1. Barang-barang utama diletakkan di tempat yang mudah dijangkau dan dilihat.
2. Barang-barang mewah diletakkan di tempat yang dapat menarik konsumen tetapi tidak dapat langsung dijangkau tanpa bantuan pegawai toko.
3. Disediakan pula “*white counter*” atau area servis untuk kasir, pembungkusan barang, dan informasi.

Menurut Kliment (2004) terdapat enam bentuk dasar dari layout sebuah toko, yang nantinya bisa dikembangkan:

1. *Varied plan*

Sebuah toko yang membutuhkan penyediaan stok barang secara berdekatan sangat cocok menerapkan layout ini, misalnya toko sepatu atau busana.

2. *Curved plan*

Curved plan menciptakan suasana yang istimewa dan mengundang bagi *customer*, misalnya pada butik, salon, dan toko lain yang menawarkan *high-end merchandise*.

Tema dapat ditekankan pada dinding, langit-langit, dan sudut ruang.

3. *Straight plan*

Sangat ekonomis, dapat diaplikasikan pada semua jenis toko, mulai dari *gift shop* sampai dengan gerai-gerai busana.

4. *Diagonal plan*

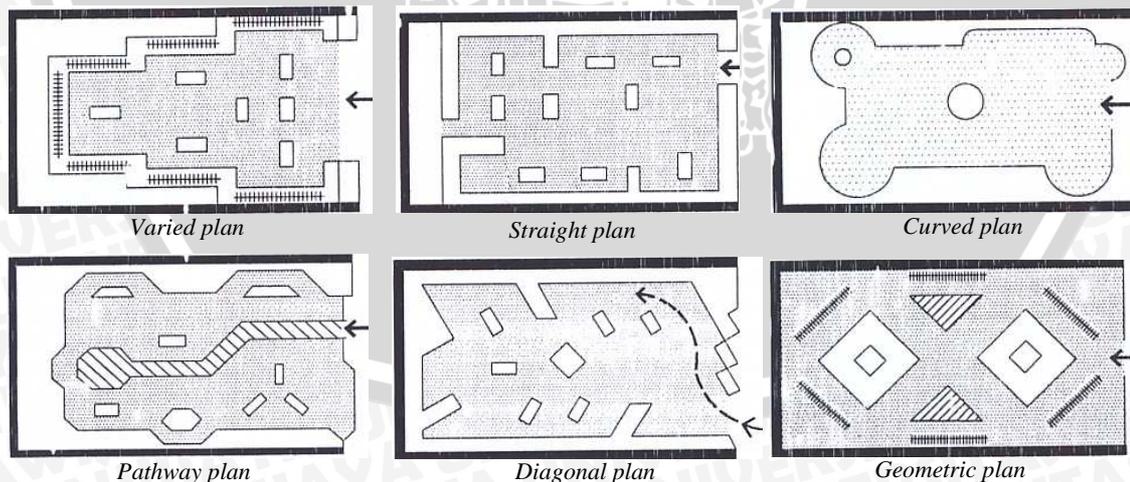
Layout ini sangat optimal untuk toko yang menerapkan sistem *self service*.

5. *Pathway plan*

Pathway plan dapat diaplikasikan pada semua jenis toko, terutama untuk toko dengan luasan lebih dari 400 meter persegi dan pada satu lantai.

6. *Geometric plan*

Geometric plan merupakan layout yang paling eksotis dari semua bentuk layout dasar. Layout ini sesuai digunakan untuk *fitting room* tanpa mengharuskannya berbentuk persegi, cocok untuk gerai busana.



Gambar 2.1 Bentuk-bentuk dasar penataan layout toko

Sumber : Kliment, 2004

2.1.2 Sistem pelayanan

Bentuk pelayanan dan penjualan barang pada pertokoan dapat dibedakan menjadi (Robert, 1987):

1. *Personal services*

Dalam membeli konsumen mendapat pelayanan langsung dari pegawai, baik saat memilih barang, pembayaran maupun pembungkusan barang. Biasanya barang yang dijual bernilai tinggi, diletakkan dalam lemari display dan memerlukan pelayanan teknis.

2. *Self section*

Pembeli dapat memilih dan mengambil barang-barang sendiri, kemudian menyerahkan pada pegawai yang akan membawanya ke kasir untuk pembayaran dan pembungkusan. Sistem ini diterapkan pada *department store* atau *specialis shop* karena terdiri dari beberapa kelompok barang yang berbeda-beda.

3. *Self services*

Pembeli membawa keranjang atau troli yang telah disediakan, memilih barang dan membawa sendiri ke kasir untuk dibayar dan dibungkus. Sistem ini diterapkan pada supermarket dan hypermarket. Dimana sistem ini dilakukan dengan cara memilih dan melayani sendiri dan mempunyai harga yang pasti.

4. *Order system*

Sistem pemesanan barang melalui sarana komunikasi dan telepon. Biasanya untuk pembelian dalam partai besar.

5. *Vending machine*

Cara pelayanan dilakukan dengan menggunakan alat mekanis dan memasukkan uang logam/koin. Biasanya digunakan untuk menjual makanan kecil dan minuman.

Pada pusat oleh-oleh sistem yang digunakan nantinya adalah *self services*, yaitu pengunjung memilih barang dan membawa sendiri ke kasir untuk dibayar dan dibungkus, dan juga pelayanan sistem order untuk pembeli secara grosir.

2.2 Tinjauan Restoran

2.2.1 Definisi restoran

Ada beberapa pengertian tentang definisi restoran, antara lain:

1. Suatu usaha komersial yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman dan dikelola secara profesional (Soekresno, 2000).

2. Tempat dimana makanan dan minuman dapat dibeli, dimakan dan diminum,
3. Berasal dari Bahasa Perancis yaitu *restourer* atau *to restore* dalam Bahasa Inggris yang berarti suatu tempat untuk menjual makanan dan minuman kepada publik/umum.

2.2.2 Jenis restoran

Adapun jenis restoran yang antara lain:

1. Restoran *fast food* yang banyak digemari karena pelayanannya cepat
2. Restoran tradisional, yang menyediakan makanan khas daerah-daerah di Indonesia seperti restoran khas Jawa Timur, restoran masakan Padang, dan lain-lain.
3. Restoran yang menyediakan makanan khas dari negara lain, seperti restoran masakan Cina, Jepang, Itali, Perancis, dan lain-lain.
4. Restoran umum, yang menyediakan berbagai masakan (masakan tradisional dan mancanegara).
5. Bar makanan ringan, dipergunakan terbatas hanya untuk makanan ringan, pelayanan dilakukan pada meja pajangan atau diambil sendiri oleh pembeli yang bersangkutan dan terus dibawa ke meja makan.
6. Kedai kopi, biasanya dilayani oleh pelayan, kadang-kadang dari bagian depan ruang masak yang dibatasi meja penyekat yang diberi tirai berhias. Tempat persiapan utama dan tempat cuci terletak di belakang. (Jenny, 2003)

2.2.3. Konsep restoran

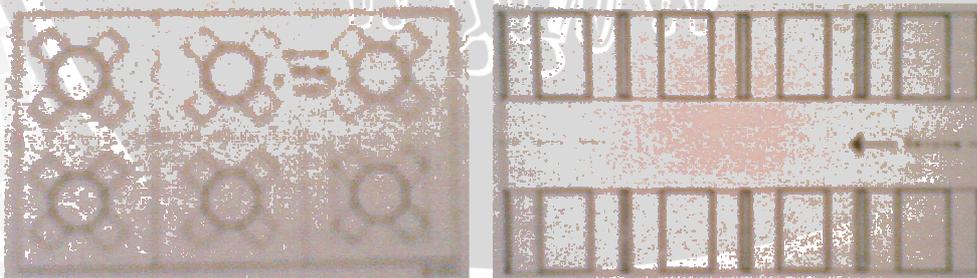
Dalam tata letak dan dekorasi interior restoran dapat diciptakan suasana yang diinginkan. Biasanya hal ini dapat tercermin dari konsep dan visi atau misi yang diinginkan dari restoran tersebut. Beberapa konsep serta visi atau misi yang ingin diciptakan dalam tata letak dan dekorasi restoran adalah (Purba, 2008) :

1. Konsep *family and recreation*, biasanya untuk mencapai kondisi dan suasana bagi keluarga dan rekreasi bagi pengunjung restoran. Ini biasanya diterapkan untuk *fast food resto*, tradisional resto, dan lain-lain.
2. Konsep *imagine*, biasanya untuk menciptakan kondisi dan suasana imajinasi melakukan pekerjaan yang membutuhkan suasana kondusif. Ini biasa diterapkan multifungsi resto seperti warnet resto, bookstore resto, dan lain-lain.
3. Konsep *exclusive and executive*, biasanya untuk mencapai kondisi yang mendukung bagi high performance meeting, bagi pertemuan-pertemuan bisnis dan suasana yang

kondusif untuk kegiatan transaksi dan yang sejenisnya. Ini biasa diterapkan dalam mini resto atau cafe and bar yang menyuguhkan suasana yang nyaman bagi eksekutif-eksekutif serta individu-individu bisnis yang membutuhkan suasana daripada hidangan yang diberikan.

4. Konsep *taste exploration*, konsep ini merupakan standar bagi restoran maupun rumah makan skala besar yang memang ingin menjual hidangan dan kualitas rasa yang dimiliki oleh resto tersebut. Konsep ini dapat dilihat dari restoran-restoran yang mencirikan kedaerahan ataupun ciri etnik maupun suatu negara yang mana ciri makanan yang diberikan.
5. Konsep *dynamic and entertainment* resto, biasanya konsep ini digunakan dan diterapkan untuk menciptakan suasana dinamis dan menghibur bagi pengunjungnya. Konsep ini sangat identik dengan musik dan "energization" (tingkah yang energik atau bersemangat) seperti biasanya diaplikasikan dalam resto cafe yang biasanya dikunjungi oleh kaum muda. Dalam skala mini resto konsep ini dapat dijumpai pada *cafeteria-cafeteria*.
6. Konsep *natural inside*, biasa dijumpai pada restoran-restoran yang ingin memasukkan suasana alam atau natural dalam restoran. Seperti restoran-restoran taman dan restoran lobby atau hall.

Pusat oleh-oleh dan resto khas Lumajang ini nantinya akan mengambil konsep *family and recreation* sesuai dengan sasaran yang ingin dituju yaitu selain pengunjung lokal, juga diperuntukkan bagi pengunjung dari luar kota yang salah satunya bertujuan untuk istirahat sebelum meneruskan perjalanan sehingga membutuhkan suasana yang dapat membuat rileks dan menyenangkan.



Gambar 2.2 Contoh penataan bangku restoran
Sumber: De Chiara (1980)

2.3 Tinjauan Perancangan Ruang Dalam

Tampilan interior toko juga mempengaruhi pengunjung untuk masuk ke dalam toko dan kemudian tertarik untuk membeli, sehingga interior toko juga merupakan

faktor yang ikut mendukung dalam keberhasilan toko tersebut. Interior toko yang terkesan asal-asalan akan membuat pengunjung enggan untuk memasuki toko tersebut, atau bahkan hanya untuk melihat-lihat saja. Oleh karena itu, penataan interior toko harus memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip perancangan interior yang mampu membangun suasana yang diinginkan dan dapat mengundang reaksi emosi pengunjung.

2.3.1 Unsur-unsur perancangan ruang dalam

1. Ruang

Bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu “ruang”. Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan plafond. Kehadiran ruang secara visual menjadi semakin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya makin jelas terwujud.

Elemen-elemen pembentuk ruang antara lain adalah elemen lantai, dinding dan langit-langit. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai batas fisik ruang.

Hubungan ruang terbagi menjadi empat bagian yaitu antara lain :

- Ruang di dalam ruang
- Ruang yang saling terkait
- Ruang yang bersebelahan
- Ruang yang terkait dengan ruang umum

2. Bentuk

Menurut Wardhana (2009) bentuk yang dapat menghasilkan ruang yang efektif adalah bentuk ruangan yang ideal karena bentuk ruangan mempengaruhi bentuk tatanan *display* di dalam toko. Karena setiap ruangan dengan bentuk tertentu akan mempunyai sifat yang tertentu pula (Laksmiwati, 1989). Masing-masing bentuk mencerminkan fungsi simboliknya. Secara garis besar bentuk dasar ruang dapat dibagi menjadi 3 macam, yaitu :

- Segiempat, menimbulkan kesan sederhana dan lebih tenang karena bersifat statis, netral dan tidak mempunyai arah tertentu. Bentuk ini sesuai untuk mendukung tema santai.
- Segitiga, menunjukkan stabilitas yang dalam perletakannya dapat sangat stabil atau sebaliknya kurang stabil atau sangat kritis dan menimbulkan kesan tersudut.
- Lingkaran, umumnya bersifat stabil dan *introvert* (terpusat ke dalam), jika diletakkan path pusat (tengah) suatu bidang maka sifat alamnya, yaitu sebagai

poros. Bentukkan lingkaran ini dapat diaplikasikan pada perabot maupun aksesoris untuk menciptakan tema ceria.

3. Garis

Unsur garis merupakan unsur yang sangat kuat dalam membangkitkan perasaan dalam menciptakan suasana pada suatu ruang. (Laksmiwati, 1989). Secara umum, garis terbagi atas 2 macam. Yaitu

- Garis lurus, karakter penting sebuah garis lurus adalah arahnya.
 - Garis horizontal, memberikan kesan hangat, tenang, rileks, melebarkan ruang, dan bersifat informal bagi perencanaan ruang dalam.
 - Garis vertikal, memberikan kesan kekuatan, keagungan, kejantanan, meninggikan ruang, dan bersifat resmi atau formal bagi perencanaan ruang dalam.
 - Garis diagonal, memberikan kesan aktif pada perencanaan ruang dalam
- Garis lengkung, cenderung mengekspresikan gerak yang halus, manis, dan menarik perhatian.

Menurut Laksmiwati (1989), garis juga mempengaruhi pencapaian tema yang diinginkan. Tema ceria menggunakan garis lengkung, sedangkan tema santai menggunakan garis lurus horizontal.

4. Tekstur

Kombinasi antara tekstur-tekstur yang keras dan lembut, seragam dan tak beraturan, dan mengkilap dan kusam dapat menciptakan variasi dan daya tarik. Secara umum tekstur terbagi menjadi dua bagian, yaitu tekstur halus yang dapat memantulkan cahaya dengan indah, tampak tajam, dan menarik perhatian kita, serta membuat kotoran dan aus lebih terlihat, tetapi relatif lebih mudah untuk dibersihkan. Kedua yaitu tekstur kasar yang menyerap dan menyebarkan cahaya secara tidak merata dan oleh karenanya terlihat kurang terang dibandingkan permukaan yang halus, menimbulkan kesan hangat pada ruangan, dan dapat menyembunyikan kotoran tetapi sulit dalam pemeliharaannya.

Menurut Laksmiwati (1989), tekstur juga mempengaruhi warna. Pemberian tekstur halus dapat diberikan pada dinding dan lantai ruang. Sedangkan tekstur kasar diberikan pada elemen plafon dan pelapis lantai.

5. Motif

Motif dapat terbentuk dari tekstur dan bentuk serta memiliki arah gerak. Penempatan motif harus sejalan dengan irama ruangan, motif tidak diperkenankan

bersaing dengan titik pusat perhatian di dalam ruangan. Motif juga merupakan ornamen-ornamen dua dimensi atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola atau ragam. Agar motif yang digunakan hasilnya baik maka terdapat beberapa cara, antara lain (Laksmiwati, 1989):

- a. Agar suatu motif terlihat menonjol sebaiknya latar belakang yang digunakan netral atau polos
- b. Penggunaan motif yang sama untuk beberapa benda dapat menciptakan keharmonisan dan kesatuan
- c. Dua macam motif dengan warna yang sama bisa dikombinasikan bila gaya dan skala proporsinya sama, atau motif yang sama tetapi dalam warna lain bisa digunakan dalam satu ruangan.
- d. Warna dominan pada motif-motif bisa digunakan pada bidang-bidang yang polos.

Selain motif yang muncul dari ornamen-ornamen dua maupun tiga dimensi, motif juga dapat timbul dari bahan yang digunakan. Misalnya perabot yang menggunakan bahan kayu.

6. Warna

Warna adalah jiwa desain. Warna menciptakan kesan mendalam dan mudah tertangkap mata. Selain itu bisa mempengaruhi suasana hati manusia dan menciptakan suasana ruang (Laksmiwati, 1989). Misalnya:

- Kuning, diasosiasikan dengan matahari. Kesannya gembira, penuh energi, dan menghangatkan suasana.
- Hijau, memberi kesan dalam, kaya, dan tradisional. Di dalam ruang warna ini menciptakan kesan redup dan dramatis.
- Cokelat, memberi kesan suram, damai, tenang, alamiah. Suasana ruang akan terasa hangat dengan penggunaan warna cokelat.

Menurut Wardhana (2009), umumnya warna yang digunakan untuk suatu toko sangat mengundang perhatian. Hal ini sengaja dibuat agar orang tertarik untuk masuk ke dalam toko. Warna-warna yang biasa digunakan merupakan kategori warna panas dalam pengelompokan jenis warna. Warna panas adalah warna-warna cerah yang dapat mengundang mata untuk melihatnya. Dengan kata lain, warna ini dapat menjadi *point of interest* dari suatu toko, sehingga dapat mengundang orang untuk datang berkunjung. Aplikasi warna yang digunakan juga harus memperhatikan tema yang ingin ditampilkan.

Selain jenis warna yang harus diperhatikan untuk menghasilkan tema yang diharapkan, skema warna juga mempengaruhi terbentuknya suasana dalam ruangan tersebut. Untuk tema ceria yang diinginkan, maka dapat digunakan skema warna komplementer atau triadik dengan pemilihan warna-warna panas dan cerah. Sedangkan tema santai dapat diwujudkan dengan skema warna analogus atau monokrom dengan pemilihan warna-warna dingin dan lembut. Penggunaan skema warna ini harus diimbangi dengan penataan unsur desain lain agar tidak terjadi kemonotonan.



Gambar 2.3 Lingkaran warna
Sumber: www.blog.uad.ac.id

7. Pencahayaan

Penerangan sangat berpengaruh pada penentuan karakter ruangan (Laksmiwati, 1989). Penerangan dikatakan baik jika mampu mengubah suasana dan emosi ruang secara fleksibel serta sesuai dengan fungsi dan tujuan ruang, sehingga pengguna dapat melakukan aktivitasnya dengan baik. Secara fungsional untuk mengenali bangunan secara fungsional, pencahayaan dibedakan menjadi empat, yaitu: *general lighting*, *spot lighting* (penerangan setempat), *accent/decorative lighting*, *natural lighting*, (sinar matahari bahkan cahaya bulan).

Pencahayaan itu sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- Pencahayaan alami. Cahaya alami merupakan cahaya yang berasal dari matahari dan bintang-bintang.
- Pencahayaan buatan. Peran cahaya alami di waktu malam digantikan oleh cahaya buatan (lampu). Dalam perkembangannya cahaya buatan terutama lampu tidak hanya berfungsi sebagai penerang yang membantu penglihatan manusia, namun juga sebagai elemen yang dekoratif. Jenis-jenisnya antara lain: lampu pijar (*incandescent*/bohlam), lampu berpendar (*fluorescent*/neon/TL). Keuntungan pencahayaan buatan:
 - Tidak tergantung waktu dan cuaca

- Mampu meningkatkan nilai objek yang ingin ditonjolkan
- Intensitas cahaya dapat diatur
- Kemudahan untuk menciptakan cahaya setempat, cahaya sorot, cahaya yang mengarah pada tempat tertentu serta demi penonjolan elemen-elemen dekoratif atau detil-detil struktural dan tekstur

Tema santai dapat menggunakan penerangan buatan dengan intensitas rendah agar kesan menenangkan dapat dicapai. Dan sebaliknya, untuk tema ceria menggunakan penerangan yang terang untuk menonjolkan barang yang di-*display*.

8. Penghawaan

Ventilasi atau sistem penghawaan adalah pembaharuan udara dalam suatu ruang bangunan, dengan jalan memasukkan sejumlah udara segar/bersih dari luar untuk menggantikan udara yang kotor di dalam ruang dengan memperhatikan faktor-faktor kelembapan, agar dapat memenuhi unsur kenyamanan bagi si pemakai. Sistem penghawaan terbagi menjadi dua, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan.

Penghawaan alami di ruangan yang terbuka atau ruang tanpa dinding masif memaksimalkan tema santai dengan adanya angin sepoi-sepoi yang dihasilkan dan pemandangan di area sekitar yang tidak terhalang.

9. Akustik

Fungsi sistem akustik adalah perlindungan terhadap gangguan bunyi yang berasal dari luar ruangan atau dari dalam ruangan itu sendiri. Penanggulangan bunyi sendiri dapat dibagi dalam tiga lokasi yaitu sumber bunyi itu sendiri, jalan-jalan yang dilalui bunyi, dan benda atau ruang yang harus dilindungi. Unsur-unsur yang dapat menunjang penyerapan bunyi diantaranya adalah lapisan permukaan dinding, lantai, dan langit-langit; isi ruang, seperti manusia, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak dan karpet; dan udara dalam ruang.

10. Bahan

Bahan merupakan salah satu unsur pembentuk ruang yang pemilihannya dapat berpengaruh pada fungsi ruang dan dapat menguatkan tema atau gaya yang dipakai dalam sebuah interior. Pemilihan penggunaan bahan dalam suatu rancangan ruang dalam secara garis besar dengan menggunakan bahan kayu-kayuan, tembok/batu-batuan, gelas/keramik, dan metal.

2.3.2 Prinsip-prinsip perancangan ruang dalam

Prinsip-prinsip ini dapat membantu mengembangkan dan mempertahankan kesan keteraturan visual di antara elemen-elemen desain suatu ruang. Selain itu juga memenuhi maksud penggunaan dan fungsinya. Menurut Laksmiwati (1989), prinsip-prinsip dasar desain antara lain:

1. Harmoni

Sebuah harmoni dalam karya arsitektur tercipta ketika seluruh unsur-unsur dan prinsip desain menyatu dalam realita ruang dan menjadi satu kesatuan yang utuh. Harmoni atau keselarasan merupakan salah satu prinsip dasar perencanaan ruang dalam yang sangat penting. Tidak adanya keselarasan dalam sebuah interior akan membuat interior tersebut terlihat kacau balau yang mengakibatkan interior tersebut tidak nyaman bagi penggunaanya.

2. Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar perancangan ruang dalam untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah perancangan interior diperlukan upaya pengaturan yang berkenaan dengan ukuran antara bagian satu dengan yang lain. Besar kecil, luas sempit, panjang pendek, atau tinggi rendah merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi proporsi ruang.

3. Keseimbangan

Keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah desain interior tidak ada yang saling membebani. Ada dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris mempunyai elemen yang sama bobotnya pada kedua sisi yang menghasilkan desain yang statis dan berkesan formal. Keseimbangan asimetris mempunyai elemen yang tidak sama bobotnya pada kedua sisi dari garis imajiner yang menjadikan desain lebih dinamis.

4. Irama

Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur perancangan ruang. Untuk memperoleh pergerakan yang berirama, dapat dicapai dengan pengulangan bentuk, peralihan ukuran, pergerakan garis yang tak putus, dan radiasi.

5. Titik berat

Titik berat merupakan suatu prinsip dalam interior yang pertama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam susunan dan dari titik ini kemudian ke bagian

lainnya. Titik berat mempunyai tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan. Titik berat ini bisa didapatkan dengan cara pengaturan posisi, perbedaan ukuran, perbedaan warna, atau unsur lain, dan pengaturan arah unsur-unsur.

2.4 Tinjauan Perencanaan Tapak

Menurut White (1990), menyatakan bahwa:

1. Sebuah tapak merupakan sekumpulan jaringan yang sangat aktif dan terus berjalan dalam hubungan yang rumit.
2. Penempatan bangunan kita pada tapak akan selalu mengakibatkan suatu perubahan pada tapak. Sasaran kita harus berupa mewariskan tapak yang keadaannya lebih baik dari pada saat kita mendapatkannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perencanaan pengolahan tapak, antara lain:

1. Faktor alam
 - a. Dasar geologi dan bentuk alam, untuk mengetahui struktur lapisan tanah yang digunakan untuk kelayakan pendirian bangunan.
 - b. Topografi, untuk mengetahui keadaan kontur tanah.
 - c. Hidrografi, untuk mengetahui pola drainase pada tapak.
2. Faktor-faktor kultur
 - a. Tata guna lahan yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
 - b. Lalu lintas dan transit, adanya hubungan pola lalu lintas yang ada satu sama lain dan hubungannya dengan tapak.
 - c. Kepadatan dan zoning.
 - d. Utilitas
 - e. Bangunan-bangunan yang ada sangat mempengaruhi tata letak secara fisik pada rencana tapak yang baru dan membantu dalam menetapkan pola drainase serta pembentukan lahan pada tapak.
3. Faktor estetika
 - a. Bentuk-bentuk alam, diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin
 - b. Pola ruang, kemampuan tapak untuk pemandangan, ruang, dan sekuen dalam perencanaan tapak yang baru.

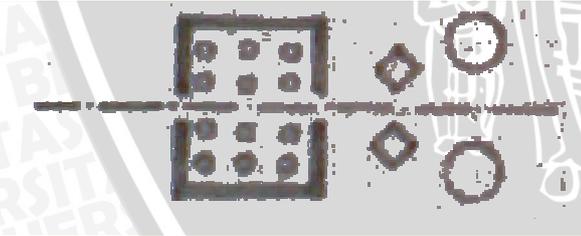
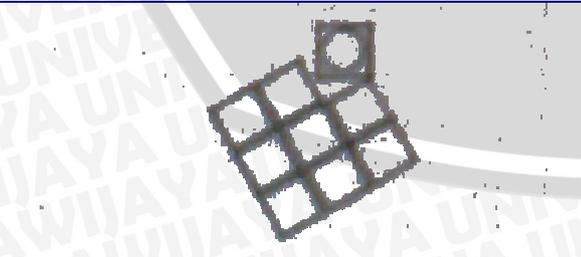
2.5 Tinjauan Tata Massa Bangunan

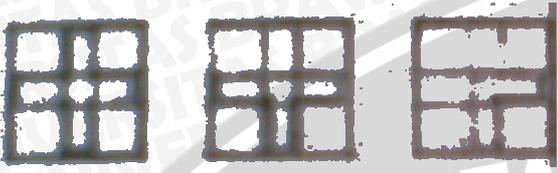
Ching (2000) menyatakan, penataan tidak hanya berupa aturan geometrik tetapi lebih pada suatu kondisi di mana setiap bagian dari seluruh komposisi saling berhubungan dengan bagian lain dengan tujuan untuk menghasilkan suatu susunan yang harmonis.

Dalam tatanan tersebut terdapat suatu keragaman dari kerumitan alami dalam kebutuhan-kebutuhan program untuk bangunan-bangunan. Bentuk-bentuk dan ruang-ruang setiap bangunan harus menyatakan hirarki yang melekat di dalam fungsi-fungsi yang dimiliki, para pemakai yang dilayani, tujuan-tujuan atau arti yang disampaikan, lingkup atau konteks yang dipaparkan.

Penataan tanpa variasi dapat mengakibatkan adanya sifat monoton dan membosankan, variasi tanpa tatanan menimbulkan kekacauan. Prinsip-prinsip penataan berikut ini tampak sebagai alat visual yang memungkinkan bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang bermacam-macam dari sebuah bangunan hadir bersama-sama secara konseptual dan perseptual di dalam keseluruhan tatanan, kesatuan, dan keharmonisan.

Tabel 2.1 Bentuk-bentuk penataan massa bangunan

Bentuk	Keterangan
	Sumbu Sebuah garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang. Bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun dalam sebuah paduan yang simetri dan seimbang
	Simetri Distribusi dan susunan yang seimbang dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama pada sisi yang berlawanan terhadap suatu garis atau bidang pembagi dan titik pusat atau sumbu.
	Hirarki Penekanan kepentingan atau keutamaan suatu bentuk atau ruang menurut ukuran, wujud atau penempatannya relatif terhadap bentuk-bentuk atau ruang-ruang lain dari suatu organisasi.
	Irama Pergerakan yang mempersatukan, yang dicirikan dengan pengulangan berpola atau pergantian unsur atau motif formal dalam bentuk yang sama atau

	<p>dimodifikasi.</p> <p><u>Datum</u> Sebuah garis, bidang atau volume yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengukur, dan mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang.</p>
	<p><u>Transformasi</u> Prinsip bahwa konsep arsitektur, struktur atau organisasi dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permuatasi dalam merespon suatu lingkup atau kondisi yang spesifik tanpa kehilangan konsep atau identitasnya.</p>

Sumber : Ching (2000)

2.6 Tinjauan Ruang Luar Bangunan

Ruang luar juga berarti sebagai lingkungan luar buatan manusia, sebagai ruang yang mempunyai arti sepenuhnya dengan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam. Bila bagian yang dibatasi bingkai kita pandang ke dalam, maka ruang di dalam bingkai itu disebut “ruang positif”, suatu ruang yang di dalamnya terdapat fungsi, maksud dan kehendak manusia. Sebaliknya alam di luar bingkai tersebut meluas tak terhingga dan kita sebut sebagai “ruang negatif”. (Gunadi 1983:3)

Menurut Asihara (1983:37), terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang elemen ruang luar, yaitu:

1. Elemen-elemen ruang luar

Skala sangat mempengaruhi, karena sudut pandang manusia secara normal pada bidang vertikal adalah 60° , tetapi bila melihat secara intensif maka sudut pandangan berkurang menjadi 1° , sehingga perlu diperhatikan perbandingan antara jarak dan tinggi bangunan pada potongan melintangnya, namun teori perbandingan dianggap terlalu statis untuk diterapkan dalam rencana.

2. Teknik perencanaan ruang luar

Dalam perencanaan ruang luar terdapat beberapa cara, antara lain:

- a. Ruang luar terbagi menjadi dua yaitu, untuk keperluan pejalan kaki dan kendaraan. Penggunaan ruang luar adalah kunci utama untuk mengatur serta menentukan skala tekstur dari suatu tempat.
- b. Perbedaan tinggi lantai memberi banyak kemungkinan baik untuk menghubungkan ruang yang satu dengan yang lain maupun untuk memisahkan.

- c. Menciptakan ruang yang dinamis, yaitu orang dapat bergerak kemanapaun mereka pergi. Jenis ruang terbagi menjadi dua yaitu ruang untuk bergerak dan ruang untuk tinggal. Untuk ruang gerak digunakan untuk menuju tempat penting, berjalan-jalan dengan bebas, olahraga dan aktivitas-aktivitas massal seperti parade.
- d. Penggunaan frame atau bingkai dalam susunan ruang dapat menguatkan pemandangan dan menghadirkan suasana dan kesan ruang yang bervariasi.
- e. Air merupakan faktor yang sangat penting dalam penciptaan ruang luar. Pada dasarnya air dapat digunakan dalam dua cara; air diam/tenang dan air yang mengalir.

Ruang terbuka ditinjau dari kegiatannya:

1. Ruang terbuka aktif

Yaitu ruang terbuka yang mengandung unsur kegiatan di dalamnya, antara lain: bermain, jalan-jalan, ruang ini dapat berupa tempat bermain, penghijauan di tepi sungai sebagai rekreasi dan lain-lain.

2. Ruang terbuka pasif

Yaitu ruang terbuka yang di dalamnya tidak mengandung kegiatan manusia antara lain penghijauan/taman sebagai sumber pengudaraan lingkungan, penghijauan sebagai jarak terhadap objek tertentu.

Penataan ruang luar tidak lepas dari tatanan ruang parkir. Area parkir merupakan ruang yang mengakomodasikan pengunjung yang berkendara bermotor pada Pusat Oleh-oleh dan Resto Khas Lumajang ini, sebagai tempat usaha yang dituntut untuk memenuhi kebutuhan ruang parkir yang luas, karena menurut Kliment (2004) sebuah pertokoan harus memperhatikan dua aspek dalam penataan ruang parkir, yaitu ruang parkir harus memenuhi kebutuhan secara kuantitas, dan juga peletakan ruang parkir harus di tempat yang tepat sehingga peletakan kendaraan akan tertata rapi, memudahkan pengunjung, serta mengotimalkan penggunaan lahan.

2.7 Tinjauan Tampilan Bangunan

Tampilan depan fasade bangunan akan mempengaruhi minat terhadap pengunjung karena bagian ini merupakan bagian yang pertama kali akan terlihat. Menurut Kusumowidagdo (2005), karakter tampak depan toko akan memiliki pengaruh yang besar pada *store image* dan harus direncanakan dengan matang. Fasade toko dapat

didefinisikan dengan kondisi eksterior dari toko tersebut. Termasuk di dalamnya adalah *signage*, pintu masuk, efek *lighting*, dan material konstruksi. Dengan tampak luar yang unik dan atraktif, sebuah toko dapat menjadi menarik untuk dikunjungi.

Keberadaan sebuah fasade tidak dapat lepas peranannya dari komponen yang melingkupinya. Komponen tersebut adalah komponen fungsional yang menjadi satu bagian yang tak terpisahkan dalam desain fasade. Unsur yang dimaksud adalah:

1. Pintu

Unsur bukaan berupa pintu pada sebuah nilai fasade merupakan sebuah awal dari bangunan. Pintu pada fasade menjadi bagian yang menentukan, karena pintu merupakan elemen yang terlihat pertama kali sebelum seseorang memasuki sebuah ruang (Krier, 2001).

Sedangkan menurut Kusumowidagdo (2005), pintu masuk dapat memberikan kesan mengundang pengunjung untuk masuk. Jalan masuk yang cukup luas akan memberi kesan yang lega dan nyaman bagi para pengunjung.

2. Jendela

Jendela merupakan gabungan antara nilai dekoratif dari bentuk yang beragam dan nyaman yang terdapat pada sebuah bangunan. Keberadaan jendela pada fasade bangunan, terutama permukiman, kurang begitu menimbulkan variasi apabila disusun secara berderet (Krier, 2001).

Ditinjau dari segi fungsi sebagai hubungan dengan fasade dan juga tanggapan terhadap lingkungan, keberadaan jenis jendela seharusnya disesuaikan dengan fungsi dasar seperti bukaan dan ventilasi, tidak hanya untuk memberikan variasi pada tampilan bangunan.

3. Dinding

Menurut Krier (2001), dinding sebagai pelingkup bangunan memiliki peranan yang cukup penting dalam pembentukan tampilan fasade. Permukaan dinding merupakan representasi pola karakteristik yang sama dari penggunaan bahan bangunan, sehingga keberadaan dinding dapat menjadi pemandangan yang indah pada sebuah fasade bangunan.

Sedangkan menurut Kliment (2004), perancang dapat memanfaatkan desain eksterior untuk mengkomunikasikan image yang diinginkan. Hal yang mendasar yang perlu diperhatikan untuk mendesain fasade antara lain:

1. Jenis bangunan yang akan dirancang

Menjadi toko barang yang menjual bermacam-macam barang yang diproduksi masal atau sebuah toko untuk barang/merk tertentu saja.

2. Konteks urban

Bangunan tersebut dirancang biasa saja, dapat menarik pengguna atau menjadi sebuah ikon baru di lingkungannya atau menjadi sebuah tanda bagi merk tertentu.

3. Peraturan setempat

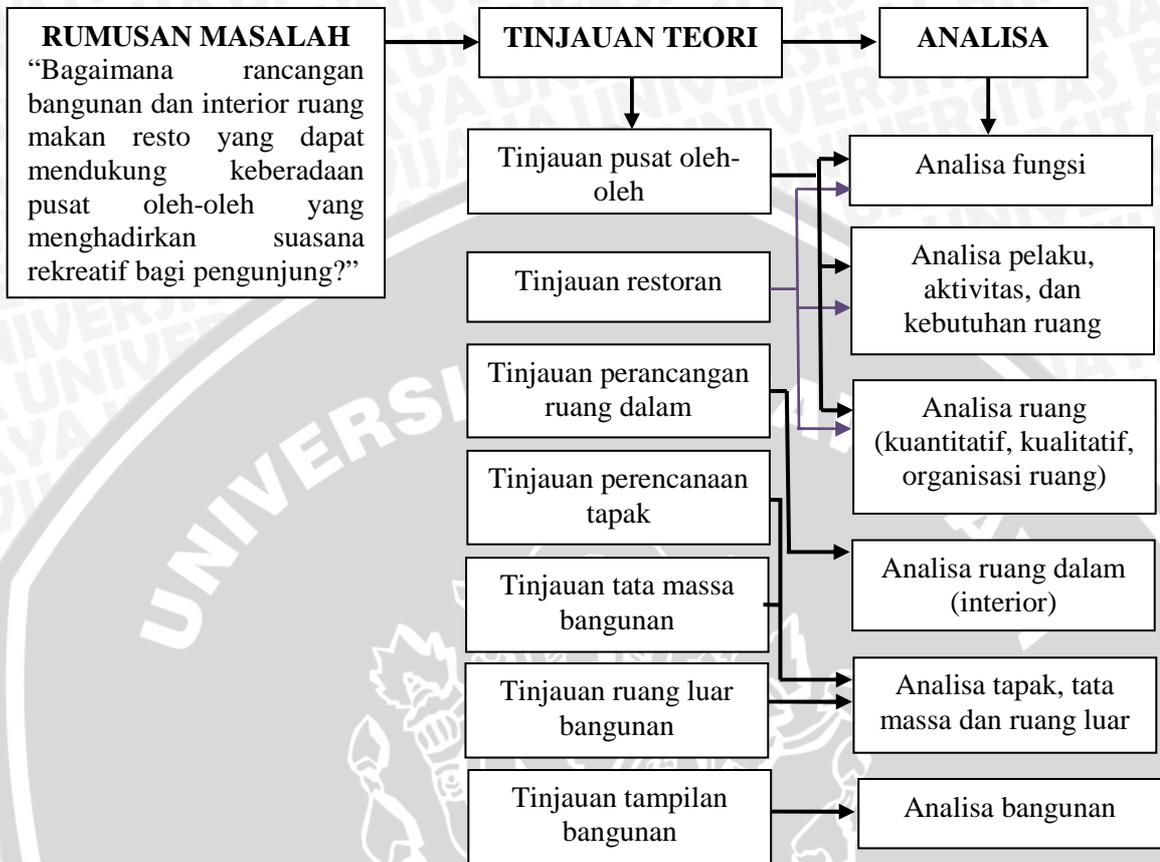
Perancangan bangunan harus memperhatikan dan sesuai dengan peraturan setempat yang berlaku. Misalnya adalah bangunan *shopping mall* berada pada kawasan perdagangan.

4. Style dan tren yang ada

Perancangan bangunan harus memperhatikan style dan tren yang ada dari masyarakatnya. Misalnya, masyarakat yang hidup di kota memiliki style yang modern, sehingga bangunan juga menyesuaikan dengan tampilan yang modern.

Selain hal-hal yang telah dijelaskan, menurut Kliment (2004) strategi desain dalam merancang bangunan perdagangan, antara lain:

1. Untuk bangunan perdagangan dengan skala besar (biasanya *shopping mall*) dibedakan antara jalan untuk menuju ke retail dengan jalan utama yang dapat menyesuaikan posisi pengunjung dengan baik.
2. Fasade depan memiliki pengaruh yang besar pada pengunjung karena bagian ini merupakan yang pertama kali terlihat sehingga dapat dibuat berbeda dan menarik perhatian.
3. Diperlukan sesuatu yang berfungsi untuk penarik pandangan pengunjung agar mengarah pada bangunan, misalnya identitas bangunan.
4. Diperlukan akses visual yang sesuai ke ruang dalam.
5. Integrasi antara aktivitas ruang dalam dan ruang luar.



Gambar 2.4 Kerangka teori