

**Skripsi Arsitektur**

**Pusat Oleh-Oleh Singhasari di Batu  
Tema Post Modern**

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL



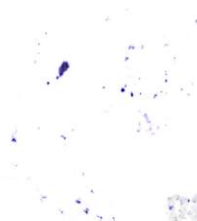
Oleh :

**Dewi Masito  
0922003**

MALANG

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG  
2013**

1943  
1943  
MAY 15 1943  
MAY 15 1943  
MAY 15 1943



1943  
1943

1943

1943  
1943

1943

## Persetujuan Skripsi

### Pusat Oleh-Oleh Singhasari Di Batu Tema Post Modern

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1  
Institut Teknologi Nasional Malang

Disusun oleh :

**Dewi Masito**

**0922003**

Menyetujui :

Pembimbing I



**Ir. Gatot Adi Susilo, M.T**

N.I.P.Y. 1018800185

Pembimbing II



**Ir. Djoko Suarto**

NIP.Y. 1018800184



Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



**Ir. Daim Triwahyono, MSA.**

NIP. 195603241984031002

## Pengesahan Skripsi

### Pusat Oleh-Oleh Singhasari Di Batu Tema Post Modern

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi

Jenjang Strata Satu (S-1)

Pada hari : Sabtu

Tanggal : 3 Agustus 2013

Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

**Dewi Masito**

**0922003**

Disahkan oleh :

Penguji I



**Ir. Didiek Suharjanto, MT**  
NIP. Y.103 90 00215

Penguji II



**Ir. Adhi Widarthara, MT**  
NIP. 196012031988111002

Ketua,



**Ir. Daim Triwahyono, MSA** *Scy*  
NIP. 195603241984031002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dewi Masito**

NIM : **0922003**

Program Studi : **Teknik Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

### **Pusat Oleh-Oleh Singhasari Di Batu Tema Post Modern**

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 20 Juli 2011

Yang membuat pernyataan



( **Dewi Masito** )

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil A'lam, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT pemberi Rakhmat, pemilik jagad, penyempurna nikmat, serta perancang hari kiamat. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi Arsitektur ini dengan judul "Pusat Oleh-Oleh Singhasari di Batu" dengan tema "Post Modern". Lantunan Sholawat Semoga tetap tercurahkan kepada nabi tiada tanding tiada banding, baginda Muhammad SAW, yang dengan ajarannya mampu mengarahkan kepada semangat menuntut ilmu.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Yth. :

1. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan moril maupun spiritual.
2. Seluruh dosen jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang yang dengan semangat cinta kasihnya membimbing saya selama pendidikan di Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Dosen pembimbing saya Ir. Datot Adi Susilo, MT serta Ir. Djoko Suarto yang dengan sabar mengarahkan skripsi saya.
4. Seruruh teman civitas akademi Institut Teknologi Nasional Malang yang selalu memberi support.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi saya yang tidak akan mampu membalas budi baiknya.

Penlis menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penulisan selanjutnya yang lebih baik, dean semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, Agustus 2013

Penulis

## **Pusat Oleh Oleh Singhasari di Batu**

**Tema : Post Modern**

**Dewi Masito 0922003**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Nasional Malang

e-mail : [z\\_thrial1@yahoo.com](mailto:z_thrial1@yahoo.com)

Pembimbing : Ir. Gatot Adi Susilo, MT dan Ir. Djoko Suarto

Penguji : Ir. Didiek Suharjanto, MT dan Ir. Adhi Widarthara, MT

### **Abstraksi :**

Perencanaan dan perancangan Pusat Oleh-oleh Singhasari ini dimaksudkan sebagai pusat perbelanjaan oleh-oleh yang lengkap, untuk memperkenalkan makanan, dan kerajinan yang terdapat di kota Batu, Malang dan sekitarnya yang melalui berbelanja. Perancangan ini menekankan pada tema arsitektur post modern yang mengacu pada satu tokoh yaitu Michael Graves.. Metode perencanaan dan perancangan yang digunakan adalah metode pemikiran atau karakteristik dalam post modern yang mengacu pada aliran-aliran yang ada pada post modern, diantaranya yang mempengaruhi adalah sintak, semiotic form, variable space with surprice, convensional and abstract form, pro historical refrence. Pada hal ini sudah terkait pada pemikiran post modern dan juga sesuai dengan karakter bangunan Michael graves. Pengaplikasian dalam bangunan yang sesuai dengan tema, di terapkan pada bentuk bangunan, fasade bangunan, dan warna pada bangunan. Dalam bangunan pusat oleh-oleh ini mengambil konsep bentuk dari kultul masyarakat yang mana sudah banayak mengenal sebuah candi yang ada di kota Batu dan Malang. Tujuan sendiri dari pengambilan candi untuk mengenalkan pada basyarakat agar teringat masa lalu. Perancangan ini bertujuan agar bangunan pusat oleh-oleh ini menjadi sebuah fasilitas perbelanjaan bagi pengunjung kota Batu dan Malang.

Lokasi perancangan Pusat Oleh-oleh Singhasari ini terletak di jalan Jl. Ir Soekarno, Ds Beji Kec. Junrejo. Kota Batu. Pusat Oleh-oleh ini terdapat fasilitas penunjang yaitu dengan adanya workshop yang mana didalamnya terdapat suatu kegiatan yang menampilkan suatu proses pembuatan produk dalam pusat oleh-oleh ini sehingga pengunjung tidak hanya tau jadinya tetapi juga mengetahui proses awal pembuatan suatu prodak didalamnya. Dalam pusat oleh-oleh ini terdapat tiga jenis perbelanjaan antara lain perbelanjaan makan, perbelanjaan kerajinan, dan perbelanjaan pakaian. Dalam perbelanjaan makanan terdapat dua jenis yaitu makan yang bias dimakan disan atau berupa masakan yan di fasilitasi dalam pujasera dan stan-stan makanan yang berupa makanan-makanan kecil. Luasan total bangunan adalah  $\pm 9910$  m<sup>2</sup>. Berikut ini pembahasan mengenai hasil rancangan Pusat Oleh-oleh.

# Pusat Olah-Olah Singhasari di Batu

Tema : Post Modern

Desi Masito 0912093

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Nasional Malang

e-mail : [desimasio@itn.ac.id](mailto:desimasio@itn.ac.id)

Penelitian : Di Gedung Abdi Widyadarmas MT dan Di Djoko Soarno

Penjaja : Ir. Didick Subardjono MT dan Ir. Abdi Widyadarmas MT

## Abstrak :

Perencanaan dan pembangunan Pusat Olah-olah Singhasari ini dilaksanakan sebagai pusat pembelajaran olah-olah yang lengkap untuk memperkembangkan makanan dan kegiatan yang terdapat di kota Batu. Malang dan sekitarnya yang meliputi pembelajaran. Perencanaan ini menekankan pada tema arsitektur post modern yang mengacu pada satu tokoh yaitu Michael Graves. Metode perencanaan dan pembangunan yang digunakan adalah metode penelitian atau karakteristik dalam post modern yang mengacu pada aliran-aliran yang ada pada post modern diantaranya yang mempengaruhi adalah semiotik formal, variable space with surprise, conventional and abstract form, po historical reference. Pada hal ini sudah terdapat pada penelitian post modern dan juga sesuai dengan karakter bangunan Michael Graves. Pengaplikasian dalam bangunan yang sesuai dengan tema di terapkan pada bentuk bangunan. Aspek bangunan dan warna pada bangunan. Dalam bangunan pusat olah-olah ini mengambil konsep bentuk dari kuliner masyarakat yang mana sudah banyak mengolah sebuah candi yang ada di kota Batu dan Malang. Tujuan sendiri dari pengambilan candi untuk mengaitkan pada masyarakat agar teringat masa lalu. Perencanaan ini bertujuan agar bangunan pusat olah-olah ini menjadi sebuah fasilitas pembelajaran bagi pengunjung kota Batu dan Malang.

Lokasi pembangunan Pusat Olah-olah Singhasari ini terdapat di jalan Jl. Ir. Soekarno. Di Bcji Kecamatan Batu. Pusat Olah-olah ini terdapat fasilitas penunjang yaitu dengan adanya workshop yang mana didalamnya terdapat suatu kegiatan yang menampilkan suatu proses pembuatan produk dalam pusat olah-olah ini sehingga pengunjung tidak hanya tau jadinya tetapi juga mengetahui proses awal pembuatan suatu produk didalamnya. Dalam pusat olah-olah ini terdapat tiga jenis pembelajaran antara lain pembelajaran makan, pembelajaran kerajinan, dan pembelajaran bakikan. Dalam pembelajaran makanan terdapat dua jenis yaitu makan yang bias dimakan di sana berupa masakan yang di fasilitasi dalam piaseter dan san-san makanan yang berupa makanan-makanan kecil. Luasan total bangunan adalah 20010 m<sup>2</sup>. Berikut ini pembahasan mengenai hasil rancangan Pusat Olah-olah.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>Kata Pengantar</b>	<b>I</b>
<b>Abstrak</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi</b>	<b>iii</b>
<b>Daftar Diagram</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Tabel</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1. Latar Belakang</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Maksud Dan Tujuan Perancangan</b>	<b>3</b>
<b>1.3. Batasan</b>	<b>3</b>
<b>1.4. Permasalahan</b>	<b>3</b>
<b>1.5. Sistematika Perancangan</b>	<b>3</b>
<b>1.6. Diagram Proses Perancangan</b>	<b>5</b>
<b>BAB II KAJIAN TEMA</b>	
<b>2.1. Pengertian Arsitektur Post Modern</b>	<b>6</b>
<b>2.2. Pemahaman Post Modern Secara Umum</b>	<b>6</b>
<b>2.3. Post Modern Dalam Arsitektur</b>	<b>7</b>
<b>2.4. Ciri-Ciri Khusus Arsitektur Post Modern</b>	<b>10</b>
<b>2.5. Perkembangan Post Modern Di Indonesia</b>	<b>14</b>
<b>2.6. Teori Arsitektur Post Modern Menurut Tokoh</b>	<b>16</b>
<b>2.7. Teori Arsitektur Post Modern Menurut Tokoh</b>	<b>17</b>
<b>2.7.1 Teori Arsitektur Menurut Michael Graves</b>	<b>17</b>

2.7.2. Karya Arsitektut Michael Graves	19
2.8. Kesimpulan	23
<b>BAB III TINJAUAN OBYEK</b>	
3.1. Pengertian Pusat	25
3.2. Pengertian Oleh-Oleh	25
3.3. Fungsional Pusat Oleh-Oleh	25
3.4. Jenis Oleh – Oleh	26
3.4.1.Fasilitas	27
3.4. Contoh Pusat Oleh-Oleh	27
3.5. Klasifikasi Oleh-Oleh Batu	30
3.6. Studi Banding Obyek	32
3.6.1. Harum Manis Jl.Mojorejo.07. Wisata Batu	32
3.6.2. Istana Souvenir Jl.Mojorejo.07. Wisata Batu	34
3.7. Kesimpulan	35
3.8. Lingkup Kegiatan	35
3.9. Kebutuhan Ruang	36
<b>BAB IV KAJIAN TAPAK</b>	
4.1. Dasar Pemilihan Lokasi	37
4.2. Lokasi Tapak Secara Geografis	38
4.2.1. Lingkup Kota	38
4.2.2.Lingkup Wilayah	38
4.2.3. Lokasi Tapak	39
4.3. Data Tapak	40
4.3.1. Lokasi Tapak	40
4.4. Potensi Tapak	40
4.5. Kekurangan Tapak	41
4.6. Gambaran Situasi Tapak	41
4.7. Dimensi Tapak	42
4.8. Suasana Lingkungan Sekitar Tapak	42
4.9. Pencapaian Tapak	43

<b>4.10. Sarana Lingkungan Tapak</b>	<b>43</b>
--------------------------------------	-----------

**BAB V METODE PERANCANGAN**

<b>5.1. Sistematika Perancangan</b>	<b>44</b>
<b>5.1.1. Diagram Pola Pikir Perancangan</b>	<b>46</b>

**BAB VI ANALISIS PERANCANGAN**

<b>6.1. Analisa Bentuk</b>	<b>47</b>
<b>6.1.1. Permasalahan Bentuk</b>	<b>47</b>
<b>6.2. Analisa Tapak</b>	<b>52</b>
<b>6.2.1. Eksisting Tapak</b>	<b>54</b>
<b>6.2.2. View Ke Dalam Site</b>	<b>55</b>
<b>6.2.3. View Keluar Site</b>	<b>56</b>
<b>6.2.4. Pencapaian Lahan Dan Sirkulasi Tapak</b>	<b>57</b>
<b>6.2.5. Kebisingan</b>	<b>58</b>
<b>6.2.6. Zoning</b>	<b>59</b>
<b>6.3. Analisa Ruang</b>	<b>59</b>
<b>6.3.1. Analisa Kegiatan</b>	<b>59</b>
<b>6.3.2. Analisa Pelaku</b>	<b>60</b>
<b>6.3.3. Organisasi Ruang</b>	<b>61</b>
<b>6.2.4. Asumsi jumlah pemakai gedung</b>	<b>63</b>
<b>6.3.5. Analisa Aktivitas</b>	<b>64</b>
<b>6.3.6. Analisa Besaran Ruang massa utama</b>	<b>68</b>
<b>6.3.7. Analisa Besaran Ruang keseluruhan</b>	<b>70</b>
<b>6.4. Sirkulasi</b>	<b>76</b>
<b>6.5. Analisa Utilitas</b>	<b>81</b>
<b>6.5.1. Penghawaan</b>	<b>81</b>
<b>6.5.2. Listrik</b>	<b>81</b>
<b>6.5.3. Penanganan Sampah</b>	<b>81</b>
<b>6.5.4. Plumbing</b>	<b>82</b>
<b>6.6. Analisa Struktur</b>	<b>83</b>

**BAB VII KONSEP PERANCANGAN**

<b>7.1 Konsep Bentuk</b>	<b>85</b>
<b>7.1.1 Pendekatan</b>	<b>85</b>
<b>7.1.2 Konsep Perancangan</b>	<b>85</b>
<b>7.2 Konsep Ruang</b>	<b>90</b>
<b>7.2.1 Outlet Atau Ruang Tetap</b>	<b>90</b>
<b>7.2.2. Sirkulasi Ruang</b>	<b>91</b>
<b>7.3 Konsep Tapak</b>	<b>92</b>
<b>7.3.1 Zoning Area</b>	<b>92</b>
<b>7.3.2 Vegetasi</b>	<b>92</b>
<b>7.4 Konsep Struktur</b>	<b>93</b>
<b>7.4.1 Sub Structure</b>	<b>93</b>
<b>7.4.2 Main Structure</b>	<b>93</b>
<b>7.5 Konsep Utilitas</b>	<b>94</b>
<b>Daftar Pustaka</b>	<b>95</b>
<b>Lampiran</b>	<b>96</b>

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram 1.1</b> Proses Perancangan	5
<b>Diagram. 3.1.</b> Diagram Struktur Pengelola Harum Manis	33
<b>Diagram. 3.2.</b> Diagram Struktur Pengelola Istana Souvenir	35
<b>Diagram. 5.1.</b> Diagram Pola Pikir	46
<b>Diagram. 6.1.</b> Kelompok Kegiatan	60
<b>Diagram. 6.2.</b> Pelaku Kegiatan	60
<b>Diagram. 6.3.</b> Sirkulasi Pelaku Pusat Oleh-Oleh	61
<b>Diagram. 6.4.</b> Sirkulasi Pengelola	62
<b>Diagram. 6.5.</b> Sirkulasi Pengunjung	62
<b>Diagram. 6.6.</b> Distribusi Listrik	81
<b>Diagram. 6.7.</b> Saluran Air Kotor	82

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Michael Graves	16
<b>Gambar 2.2</b> Portland Building	18
<b>Gambar 2.3</b> Siteplan Dan Tampak <i>Portland Building</i>	19
<b>Gambar 2.4</b> Walt Disney World Swan And Dolphin Resort	20
<b>Gambar 2.5</b> Bagian Depan Hotel	21
<b>Gambar 2.6</b> Karakter Dolphin	21
<b>Gambar 2.7</b> Ornamen Air Mancur Di Depan Hotel	22
<b>Gambar. 3.1.</b> Pasar Oleh-Oleh Songgoriti	28
<b>Gambar. 3.2.</b> Pusat Oleh-Oleh Krisna Bali	29
<b>Gambar. 3.3.</b> Pasar Oleh-Oleh Kerajinan Sukowati	29
<b>Gambar.3.4.</b> Suasana Pusat Oleh-Oleh Kerajinan Sukowati	30
<b>Gambar. 3.5.</b> Kerajinan Keramik	30
<b>Gambar. 3..6.</b> Kayu Dan Batu	30
<b>Gambar. 3.7.</b> Kerajinan Lampion	30
<b>Gambar. 3.8.</b> Kerajinan Kayu	30
<b>Gambar. 3.9.</b> Kerajinan Manik-Manik	31
<b>Gambar. 3.10.</b> Kerajinan Kupu-Kupu Dari Bulu Angsa	31
<b>Gambar. 3.11.</b> Kerajinan Topeng Gantungan Kunci	31
<b>Gambar. 3.12.</b> Kerajinan Topeng	31
<b>Gambar. 3.13.</b> Kerajinan Batik	31
<b>Gambar. 3.14.</b> Kerajinan Bambu	31
<b>Gambar. 3.15.</b> Keripik Tempe	32

<b>Gambar. 3.16.</b> Keripik Tahu	32
<b>Gambar. 3.17.</b> Buah Apel	32
<b>Gambar. 3.18.</b> Keripik Buah	32
<b>Gambar. 3.19.</b> Produk Makanan	33
<b>Gambar. 3.20</b> Produk Kerajinan	33
<b>Gambar. 3.21</b> Istana Souvenir	34
<b>Gambar. 3.21.</b> Souvenir Dan Kerajinan	34
<b>Gambar. 4.1.</b> Lokasi Tapak	39
<b>Gambar. 4.2.</b> Foto Dari Arah Timur	41
<b>Gambar. 4.3.</b> Foto Dari Arah Barat	41
<b>Gambar. 4.4.</b> Foto Dari Arah Depan	41
<b>Gambar. 4.5.</b> Foto Dari Arah Situasi Jalan Dilihat Dari Arah Timur	41
<b>Gambar. 4.6.</b> Foto Dari Arah Situasi Jalan Dilihat Dari Arah Barat	41
<b>Gambar. 4.7.</b> Foto Tapak Dilihat Dari Jalan Utama	41
<b>Gambar. 4.8.</b> Dimensi Tapak	42
<b>Gambar. 4.9.</b> Foto Suasana Batas Lingkungan Tapak	42
<b>Gambar. 4.10.</b> Foto Jaringan Listrik	43
<b>Gambar. 4.11.</b> Foto Jaringan Telekomunikasi	43
<b>Gambar. 4.12.</b> Jalan Utama Beji	43
<b>Gambar. 4.13.</b> Foto Fasilitas Villa Batu Permai	43
<b>Gambar. 4.14.</b> Foto Drainase Jalan Ir Soekarno	43
<b>Gambar. 4.15.</b> Foto Jaringan Listrik	43
<b>Gambar. 6.1.</b> Bentuk Dasar Bangunan	47

<b>Gambar. 6.2.</b> Gapura Gunung Kawi	50
<b>Gambar. 6.3.</b> Apel Manalagi	51
<b>Gambar. 6.4.</b> Apel Ana	51
<b>Gambar. 6.5.</b> Apel Rome Beuty	51
<b>Gambar. 6.6.</b> Bentuk Tempe	51
<b>Gambar. 6.7.</b> Peta Batu	53
<b>Gambar. 6.8.</b> Eksisting Tapak	54
<b>Gambar. 6.9.</b> View To Site	55
<b>Gambar. 6.10.</b> View Keluar Site	56
<b>Gambar. 6.11.</b> Pencapaian & Sirkulasi Tapak	57
<b>Gambar. 6.12.</b> Kebisingan Pada Tapak	58
<b>Gambar. 6.13.</b> Zoning	59
<b>Gambar. 6.14.</b> Sirkulasi Linier	77
<b>Gambar. 6.15.</b> Sirkulasi Radial	78
<b>Gambar. 6.16.</b> Sirkulasi Spiral	78
<b>Gambar. 6.17.</b> Sirkulasi Network	59
<b>Gambar. 6.18.</b> Sirkulasi Campuran	59
<b>Gambar. 7.1.</b> Komposisi Bentuk	85
<b>Gambar. 7.2.</b> Pengambilan Bentuk	86
<b>Gambar. 7.3.</b> Komposisi Bentuk Pada Bangunan Pasca Penambahan Unsur Simbolik	87
<b>Gambar. 7.4.</b> Faktor Atraktif Bangunan	88
<b>Gambar. 7.5.</b> Pengolahan Bentuk	88
<b>Gambar. 7.6.</b> Konsep Stand	89
<b>Gambar. 7.7.</b> Konsep Ruang	89
<b>Gambar. 7.8.</b> Sirkulasi Outlet	90
<b>Gambar. 7.9.</b> Zoning Area	91
<b>Gambar. 7.10.</b> Vegetasi	91



**Gambar. 7.11.**Pondasi Foot Plat

92

**Gambar. 7.12.**Struktur Rangka Kaku

93

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel. 6.1.</b> Bentuk Dasar	48
<b>Tabel. 6.2.</b> Sifat Dari tekstur	48
<b>Tabel. 6.3.</b> Kesan Dari Warna	49
<b>Tabel 6.4.</b> Analisa Aktifitas	64
<b>Tabel 6.5.</b> Analisa Ruang	67
<b>Tabel 6.6.</b> Besaran Ruang	70
<b>Tabel 6.7.</b> Pola Sirkulasi	80



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sejak abad ke-10, wilayah Batu dan sekitarnya telah dikenal sebagai tempat peristirahatan bagi kalangan keluarga kerajaan, karena wilayah adalah daerah pegunungan dengan kesejukan udara yang nyaman, juga didukung oleh keindahan pemandangan alam sebagai ciri khas daerah pegunungan. Wilayah Kota Batu yang terletak di dataran tinggi di kaki Gunung Panderman dengan ketinggian 700 sampai 1100 meter di atas permukaan laut.

Dengan dukungan Topografi – Sarana dan Prasarana yang memadai menjadikan Kota Batu sebagai salah satu tujuan untuk menghabiskan waktu libur, sehingga Kota Batu dijuluki sebagai *the real tourism city of Indonesia oleh Bappenas*.

Kota batu juga mempunyai banyak ragam oleh-oleh mulai dari buah apel yang jadi icon kota batu, kripik buah. Jenis tanah yang berada di kota Batu sebagian besar merupakan andosol, selanjutnya secara berurutan kambisol, latosol dan aluvial. Tanahnya berupa tanah mekanis yang banyak mengandung mineral yang berasal dari ledakan gunung berapi, sifat tanah semacam ini mempunyai tingkat kesuburan yang tinggi.

Penduduk Kota Batu sebagian besar bekerja sebagai petani dimana hasil pertanian utama dari Kota Batu adalah buah, bunga dan sayur-mayur. Hasil perkebunan andalan yang menjadi komoditi utama dari Kota Batu adalah buah apel. Apel Batu ini memiliki empat varietas yaitu manalagi, rome beauty, anna, dan wangling.

Dengan berkembangnya wisata di kota batu, banyak turis lokal, domestik, dan internasional yang datang untuk berwisata, maupun istirahat di kota batu, maka perlu mendirikan bangunan pusat oleh-oleh dari kota batu, yang bisa untuk buah tangan dari kota batu.

Potensi kota Batu juga sangat mendukung dengan pusat oleh-oleh dari Batu dan Malang tetapi mereka banyak berjualan di pinggir jalan dan di sembarangan tempat. Oleh karena itu akan di sediakannya tempat berbelanja yang bisa menampung semua oleh-oleh dari kota Batu dan Malang.

Sebagian besar orang mengenal Malang sebagai tempat rekreasi, akan tetapi Malang hanya terdapat beberapa tempat wisata yang bisa di kunjungi. Yang paling banyak area rekreasi yaitu di kawasan Batu. Dan paling banyak dikunjungi oleh para wisatawan itu ke Batu.

Dulu Batu memang masih dibawah pemerintahan kabupaten Malang, tetapi sekarang Batu sudah menjadi kota sendiri dikarenakan Batu sudah bisa menjadi kota administrasi sendiri dan pendapatan daerahnya banyak sehingga bisa menciptakan pemerintahan sendiri.

Dengan terkenalnya kota Malang yang di kenal orang sebagai tempat rekreasi, maka di munculkan pusat oleh-oleh Batu dan Malang dan lokasi pusat oleh-olehnya ditempatkan di Batu.

Kota Batu mempunyai sejarah yang sangat panjang sebelum kondang seperti yang sekarang. Jauh sebelum dikenal sebagai Kota Wisata, daerah pemekaran dari Kabupaten Malang pada 2001 lalu itu melampaui proses dinamika peradaban yang cukup panjang.

Hal itu terjadi karena topografi dan keadaan tanah Kota Batu yang subur dan strategis sejak jaman prasejarah. Kota Batu merupakan bagian dari Dataran Tinggi Malang yang terbentuk dari endapan lava yang menjadi danau. Daerah Batu hingga Malang merupakan suatu cekungan dalam yang terbentuk oleh apitan gunung dan pegunungan .

### **Kota Batu Semakin Kondang Sejak Abad 18**

Modernisasi Batu sebagai daerah baru mulai tumbuh dan berkembang pada 1767. Hal itu berbarengan dengan masuknya VOC dalam membuka lahan perkebunan di Batu. Di sisi lain, Perang Surapati atau *Geger Suropaten* turut memicu migrasi penduduk untuk mencari tempat domisili baru yang lebih menjanjikan. Berbagai kompleks pemukiman banyak dibangun untuk tempat kediaman meneer-meneer Belanda. Hingga kini pun beberapa bangunan masih berdiri tegak sesuai aslinya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>.[http://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Batu](http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Batu)

Kenyamanan Batu sebagai wilayah hunian dan pertanian juga berlanjut pada masa kolonial Jepang. Hal itu dibuktikan dengan banyaknya peninggalan bangunan gua bekas perlindungan tentara Jepang.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Perancangan**

- Tujuan perancangan untuk menyediakan suatu lokasi yang di pusatkan sebagai tempat belaja oleh-oleh dari kota Batu dan kota Malang.
- Menjadi fasilitas yang dapat mendukung pengembangan wilayah.
- Menjadikan salah satu tempat wisata belanja di kota Batu dan sekitarnya.

### **1.3. Batasan**

- Di dalam bangunan pusat oleh-oleh terdapat macam-macam oleh-oleh dari kota Malang, Batu dan sekitarnya.
- Pengaplikasian tema post modern Michael graves yang akan di terapkan pada bangunan.
- Dalam merancang menyesuaikan dengan RDTRK yang meliputi KDB, KLB, GSB, dan lain sebagainya.

### **1.4. Permasalahan**

- Bagaimana menciptakan bentuk dan pola ruang pada pusat oleh-oleh dengan konsep Post Modern, yang sesuai dengan kondisi tapak?
- Bagaiman cara merancang bentuk arsitektur Post Modern Michael graves yang nantinya di aplikasikan dalam bangunan?
- Bagaimana memanfaatkan potensi dan kekurangan tapak dengan tema rancangan dalam implementasinya didalam rancangan?
- Bagaimana cara tatanan masa dalam site nantinya?
- Bagaimana pengaplikasian bentuk bangunan yang disesuaikan iklim dan kondisi tapak?

## 1.5. Sistematika Perancangan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan landasan program perencanaan dan perancangan Arsitektur ini adalah :

### BAB I PENDAHULUAN,

Berisi penjelasan secara umum tentang latar Belakang judul obyek Pusat Oleh-Oleh di Batu secara umum, tujuan, batas-batas, tahapan serta sistematika pembagasan perancangan.

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi penjelasan mengenai tema perancangan yang digunakan.

### BAB III KAJIAN OBYEK

Berisi penjelasan mengenai fungsional obyek

### BAB IV KAJIAN LOKASI

Berisi penjelasan mengenai gambaran kota dan kawasan, ukuran dan dimensi tapak, kondisi, potensi tapak, dan lingkungan.

### BAB V METODE PERANCANGAN

Diagram dan uraian proses perancangan yang akan dilakukan setelah memahami tema, obyek, dan lokasi.

### BAB VI ANALISA PERANCANGAN

Berisi uraian analisa proses perancangan yang terdiri dari analisa ruang, analisa bentuk, analisa tapak, analisa struktur, dan analisa utilitas.

### BAB VII KONSEP PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai konsep rancangan yang berupa sebuah deskripsi dan gambaran mengenai hasil dari analisa rancangan.

## 1.6. Diagram Proses Perancangan

Diagram Proses Perancangan

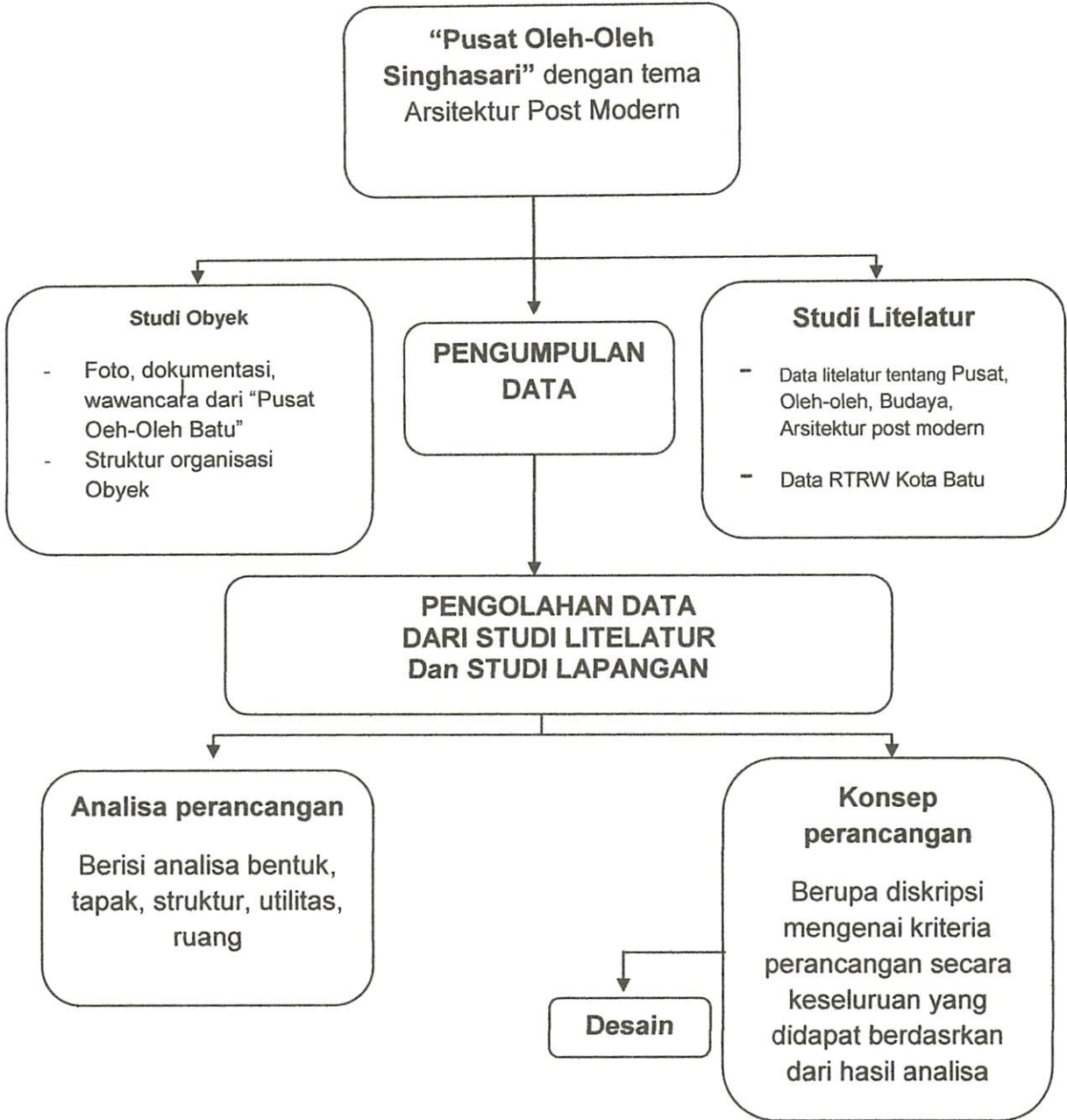


Diagram 1.1 proses perancangan

## **BAB II**

### **KAJIAN TEMA**

#### **2.1. Pengertian arsitektur Post Modern**

- Arsitektur yang sudah melepaskan diri dari aturan-aturan modernisme. Tapi keduanya masih eksis.
- Anak dari arsitektur modern keduanya masih memiliki sifat/karakter yang sama.
- Koreksi terhadap kesalahan arsitektur modern jadi hal –hal yang benar dari arsitektur modern masih dipakai.
- Merupakan pengulangan periode 1890-1930.
- Arsitektur yang menyatupadankan art and science, craft and technology, international and local, mengakomodasikan kondisi-kondisi paradoksal dalam arsitektur.
- Tidak memiliki hubungan sama sekali dengan arsitektur modern.

#### **2.2. PEMAHAMAN POST MODERN SECARA UMUM**

Kejayaan modernisme dianggap sudah berakhir oleh banyak kalangan, baik sebagai pengayaan maupun konsep ideologinya. Kenyataan ini memicu munculnya alternatif pemikiran baru sebagai usaha dari mencari bentuk baru. Dengan mendefinisikan dirinya menentang Modernisme, maka postmodernisme memperoleh makna yang lebih jelas.

Terdapat kesepakatan umum bahwa postmodernisme merupakan fenomena perubahan sosial budaya yang terjadi pada dekade tahun 1970-an serta merupakan cerminan situasi masyarakat Barat pada dasawarsa 1970-an – 1980-an. Para penganut postmodernisme menilai bahwa kini sedang terjadi perebutan dan pergeseran di kalangan teknokrat, yaitu mereka yang memegang kekuasaan akan informasi dan mereka yang berakses rendah dalam informasi. Di era 1990-an, postmodernisme oleh para penganut kebudayaan merupakan peradaban yang dilahirkan dari masyarakat pascaindustri, adikapitalisme, konsumerisme lanjut, dunia multimedia, produk pakai-buang serta masyarakat digital (Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, 2000).



Dalam bidang sosial ekonomi, menurut Daaniel Bell (Ikwanuddin, 2005), postmodernisme berarti “meningkatnya kecenderungan yang saling bertolak belakang”. Dalam bidang budaya, menurut Frederic Jameson, Postmodern berarti “logika cultural berdasarkan nominasi teknologi reproduksi dan system kapitalisme global”. Dalam bidang filsafat, menurut Lyotard, Post Modern berarti “ketidakpercayaan terhadap segala bentuk narasi besar, filsafat metafisis dan sejarah, serta segala bentuk mentotalisasi dari paradigm modern” (Sugiharto. 1996 dalam Ikhwanuddin 2005)

### 2.3. POST MODERN DALAM ARSITEKTUR

Pengertian post modern dalam kamus *Oxford English Dictionary's* (OED), suplemen tahun 1982, yang dikutip oleh Rose dalam Ikhwanuddin, diartikan sebagai berikut :

Post-modern atau pos-modern adalah sesuatu atau yang kemudian dari apa yang disebut “modern”. Khususnya, di dalam bidang seni, terlebih arsitektur, istilah ini diberikan untuk sebuah gerakan yang bereaksi melawan apa-apa yang menandakan modern.

Terhadap definisi postmodern di atas, Rose dalam Jencks (1992) Memberikan dua pendapatnya. *Pertama*, kata *Postmodern* tidak selalu merupakan pemikiran sesudah modern, sebagaimana pendapat Lyotard. *Kedua*, postmodern di dalam arsitektur dilihat sebagai sebuah reaksi sederhana terhadap arsitektur modern, digambarkan sebagai “double coding” dari gaya modern dengan beberapa gaya atau “code”.

Menurut Featherstone (Sofian, 2001) dalam Ikhwanuddin (2005). istilah postmodern merupakan istilah genetic (turunan). Awalan *post* berarti ‘sesuatu yang datang sesudah, pecahan dari atau pemutusan hubungan dengan’. Istilah postmodern lebih cenderung sebagai “bentuk penegasan terhadap modern, suatu perpecahan atau pergeseran dari gambaran definitif modern”.

Menurut Lyotard dalam *The Post Modern Conditions*, awalan *post* menekankan sesuatu ‘setelah’, bukan sebelum modernisme dan memiliki tujuan mendasar “hybird”, yaitu mengibarkan yang modern dan budaya local (Jencks, 1992 dalam Ikhwanuddin 2005). Di pihak lain menurut Sugiharto (1996), awalan *pos* berarti kritik terhadap *world view*, epistemologi, dan ideologi modernisme. Akhiran *isme* berarti sebuah system

pemikiran. Pismodernisme bisa memiliki banyak arti. Lyotard dan Dellner mengartikan “pemutusan hubungan dengan modernisme”.

Posmodernisme juga dipandang sebagai perkembangan lanjut dari budaya modern atau modernitas, seperti pendapat Baudriillard dan Foucault dalam Ikhwanuddin (2005), yang menyatakan postmodernisme sebagai “bentuk radikal dan kemodernan”. Di pihak lain Habermas mengartikan “proyek modernisasi yang belum selesai”. Giddens berpendapat sebagai “wajah modern yang sadar diri”, dan menurut Griffin, “koreksi terhadap aspek-aspek tertentu saja dari modernisme”.

Jencks (1992) menyatakan bahwa Ihab Hasan Sampai Lyotard, David Lodge sampai David Harvey, dari filsafat sampai arsitektur menyetujui bahwa pengertian posmodernisme adalah sebagai berikut :

Postmodernisme berarti berakhirnya world view tunggal dengan kata lain perang terhadap totalitas, resistensi terhadap eksplanasi tunggal, penghargaan terhadap perbedaan dan perayaan yang bersifat regional, lokal atau khusus.<sup>2</sup>

Menurut Jencks (1992), posmodernisme juga berarti kelanjutan modernisme. Ia menyatakan :

Postmodernisme berarti kelanjutan modernisme dan transendensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigm dan world view sebelumnya.

Postmodernisme bukan berarti perpindahan dari “eksplanasi totalitas” modernisme menuju “eksplanasi totalitas” yang lain. Gerakan ini berpikir dengan menggunakan *binary terms* ‘istilah-istilah biner’ yaitu, sebuah model berpikir relatifitas yang membentuk kontinum, jaringan, *rizhome* atau pola-pola. Pengertian dari paradigma sebelumnya bukan berarti oposisi (perlawanan), namun lebih sebagai *hybridization* (turunan) dan *complexification* (pengayaan) elemen modern dengan sesuatu yang lain. Itulah yang disebut *double coding* (Jencks, 1992)

Jencks (1992) tampaknya mengikuti pendapat John Barth, Linda Hutcheon dan Andreas Huyssen, yang menegaskan bahwa gerakan ini “bukan anti-modernisme”. Gerakan ini tetap , menerima modernisasi atau industrialisasi, tetapi menolak untuk menempatkan kemajuan teknologi dan *world view* sebagai nabi seperti yang dilakukan paradigm sebelumnya. Penjelasannya tentang alam semesta (universe), masyarakat dan

alam yang masih relevan tetap dipertahankan, namun secara terbatas. Postmodernisme berarti menata ulang asumsi-asumsi modernisme dengan suatu yang lebih besar dan lebih benar. Dengan demikian, awalan *post* bukan berarti “penghancuran”. Melainkan “penhalusan” terhadap pendahulunya.

Charles A. Jencks berpendapat bahwa arsitektur identik dengan bahasa. Bahasa terdiri dari kata-kata seperti halnya arsitektur terdiri dari unsur-unsur atap, dinding, kolom, dan lain-lain. Oleh karenanya, arsitektur harus komunikatif. Unsur-unsur komunikatif pada bangunan yaitu:

- **Sintak** : Sintak berarti cara/teknik penyusunan kata-kata hingga bermakna. Begitu pula arsitektur, penyusunan komponen-komponennya dengan tepat akan menghasilkan karya yang memiliki makna.
- **Sematik** : Sematik yaitu menentukan gambaran keseluruhan yang tercipta dalam ingatan seseorang saat mendengar rangkaian serangkaian kata atau kalimat yang diucapkan orang lain. Jencks berpendapat sejak dulu masyarakat sudah mempunyai prototype bangunan yang berkaitan dengan penggunaannya.
- **Methapor** : Methapor ialah suatu kiasan yang dihasilkan setelah kata-kata dirangkaikan. Dalam arsitektur dapat dijumpai bentuk-bentuk alam yang fungsional diambil sebagai tanda atau simbol tertentu.

Komunikasi dalam arsitektur post modern dapat dilakukan untuk dua arah, yaitu:

- Orang-orang yang mengerti pada makna-makna arsitektur.
- Masyarakat awam yang lebih mementingkan kenyamanan cara hidup dan bangunan-bangunan tradisional.

Satu hal yang penting untuk diingat adalah bahwa tujuan gerakan postmodernisme adalah terciptanya pluralisme untuk mengatasi elitisme yang iheren pada paradigma sebelumnya. Benar bahwa gerakan modern mengklaim dirinya sebagai demokratis dan membuka kreativitas, namun ia terjebak dalam kemapanan, intoleran dan menjadi ortodoks. Meskipun demikian, menurut Jencks (1992), kita masih dapat melihat sisi baik dari ekspresi budaya modern ini, yaitu kekuatan birokrasi, ideology, rasionalisme dan gaya arsiteknya.<sup>3</sup>

## 2.4. CIRI-CIRI KHUSUS ARSITEKTUR POST MODERN

### ▪ IDEOLOGI (IDEOLOGICAL)

Ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur postmodern bisa terarah dan sistematis :

#### a. *Double Coding of Style*

Bangunan postmodern adalah bangunan yang memiliki 2 (dua) gaya (style) yaitu memadukan arsitektur modern dengan arsitektur lainnya, misal :

- Revivalist – Methaphorical
- Local – Kontekstual
- Commercial

#### b. *Popular and Pluralistic*

Gagasan yang umum serta memiliki sifat lebih umum dan tidak terkait dengan kaidah-kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang beragam. Hal ini lebih baik daripada gagasan tunggal.

---

<sup>2</sup>*Post-modern and also post-modern subsequent to, or later than, what is 'modern'. Spec in arts, eso. Archit, applied to a movement in a reaction against that designated 'modern'.* Charles Jencks, 1992. *The Post Modern Reader*, Academy editions, *Menggali Pemikiran Postmodernisme Dalam Arsitektur*. UGM Press.

<sup>3</sup>*(Arsitektur Posmodern Sebagai Koreksi Arsitektur Modern. Entry from [http://www.proyeksi.com/berita/desain/0030305\\_arsitek.htm](http://www.proyeksi.com/berita/desain/0030305_arsitek.htm). 31 Maret 2007 )*

c. *Semiotic Form*

Penampilan bangunan lebih mudah dipahami, karena bentuk-bentuk yang vertikal yang menyiratkan makna-makna tertentu

d. *Tradition and Choice*

Merupakan hal-hal yang tradisional dan penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud dan tujuan perancang.

▪ GAYA (STYLISTIC)

Gaya dalam arsitektur postmodern diartikan sebagai pemahaman terhadap bentuk, cara, rupa, dsb. Yang khusus tentang arsitektur post modern.

a. *Hybird Expression*

Penampilan dari hasil gabungan antara unsur-unsur yang dimiliki oleh modern dengan :

- Vernacular – Revivalist
- Local – Commerical
- Methaporical – Contextual

b. Kerumitan (Complexity)

Merupakan perlawanan terhadap simplisitas. Dimana rancangan yang bersifat dasar dimodifikasi untuk menciptakan kompleksitas yang dapat dinikmati dari bentuk maupun maknanya.

c. *Variable Space with Surprice*

Perubahan nilai ruang yang tercipta akibat adanya kejutan-kejutan, misalnya : warna, detail, elemen arsitektur, dll.

d. *Conventional and abstract form*

Kebanyakan penampilan bentuk yang konvensional dan bentuk yang rumit/popular, sehingga , mudah ditangkap artinya.

e. *Elektik*

Campuran langgam yang saling berintegrasi secara berkelanjutan (continue) untuk menciptakan kesatuan (unity)

f. *Semiotic*

Arti yang akan ditampilkan secara fungsi.

g. *Variable mixed aesthetic depending on context, expression on content and semantic – appropriateness toward function*

Gabungan antara unsur estesis dengan fungsi-fungsi estesis secara tidak mengacaukan fungsi

h. *Pro Organic and Applied Ornament*

Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornament.

i. *Pro Representation*

Menampilkan ciri-ciri yang gampang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.

j. *Pro Methapor*

Hasil pengisian bentuk-bentuk tertentu yang diterapkan pada desain bangunan sehingga orang lebih menangkap arti dan fungsi bangunan.

k. *Pro Historical Refrence*

Menampilkan nilai-nilai historis pada setiap rancangan yang menegaskan ciri bangunan.

l. *Pro Humor*

Mengandung nilai humoris sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya.

m. *Pro Symbolic*

Menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti dan yang dikehendaki perancang.

- IDE-IDE RANCANGAN (*DESIGN IDEAS*)

Maksud dari ide-ide rancangan dalam arsitektur post modern adalah gagasan-gagasan perancangan yang mendasari dalam arsitektur post modern:

- a. *Contextual Urbanism and Rehabilitation*

Kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu lingkungan urban. *Functional Mixing* gabungan beberapa fungsi yang menjadi tuntutan dalam perancangan.

- b. *Mannerist and Baroque*

Kecenderungan untuk menonjolkan diri

- c. *All Phetorical Means*

Semua bentuk-bentuk perancangan yang memiliki arti

- d. *Skew Space and Extentions*

Pengembangan rancangan yang asimetris-asimetris

- e. *Street Building*

- f. *Ambiguity*

Menampilkan ciri-ciri yang men'dua', berbeda tetapi masih *unity* dalam fungsi

- g. *Trends to Asymetrical Symetry*

Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan asimetris namun seimbang.

- h. *Collag Collision*

Secara garis besar ciri-ciri arsitektur post modern adalah sebagai berikut :

- Ditandai dengan munculnya ornamen, dekorasi dan elemen-elemen kuno tetapi dengan melakukan transformasi terlebih dahulu terhadap elemen-elemen kuno tersebut.
- Menyertakan warna dan tekstur menjadi elemen arsitektur yang penting yang ikut diproses dengan bentuk dan ruang.

- Yang dimaksudkan adalah identitas regional, identitas kultural atau identitas kultur. Hal-hal yang masa silam tersebut dikonsumsi.

## 2.5. PERKEMBANGAN POST MODERN DI INDONESIA

Berdasarkan pengertian arsitektur post modern yaitu gaya arsitektur yang memadukan gaya arsitektur modern dengan gaya arsitektur lain. Sehingga dapat diperjelas sebagai berikut :

Sejarah Arsitektur di Indonesia dimulai sejak adanya politik etis pemerintahan Hindia-Belanda pada tahun 1870 (Saliya, 1991) Pada masa itu perkembangan arsitektur barat masih berlangsung langgam tradisional Neo Klasik dengan bahan-bahan tradisional, terkecuali bangunan-bangunan transitori dan pameran menggunakan material baru. Sedangkan di Indonesia pada masa itu mulai berkembang dengan pesat bangunan-bangunan pelayanan umum selain bangunan militer, dengan langgam arsitektur 'Indische Empire Stijl' seperti yang dikatakan oleh Thomas Nix. Bangunan-bangunan rumah tinggal masyarakat pribumi kebanyakan sederhana baik bentuk dan bahannya, kecuali bangunan rumah tinggal bangsa-bangsa asing terutama usahawan Eropa/Belanda sendiri. Dari situasi perkembangan arsitektur yang adanya sedikit kebebasan ekspresi bangunan di Indonesia pada masa-masa itu.

Pada tahun 1908, muncul faham Nasionalisme dengan munculnya organisasi Budi Utomo. Pelajar-pelajar yang mengikuti perkembangan pergerakan bangsa-bangsa luar membentuk "Volksraad" pada tahun 1918 namun tidak menguntungkan bangsa Indonesia sehingga kemudian lahirlah pujangga baru (1920) angkatan seniman-seniman yang menyuarakan semangat gerakan kebangsaan yang sangat bernuansa kebangsaan di bawah pengawasan Belanda melalui Balai Pustaka.

Pada umumnya bangunan-bangunan yang memakai langgam Eropa: romantic dengan beberapa penyesuaian dengan iklim Indonesia. Pada masa-masa tersebut perkembangan arsitektur di Indonesia tetap melaju yang dikenal dengan nama Indies yang memiliki pergerakan untuk berusaha mengembangkan bentuk-bentuk penduduk asli setempat, yang menurut Ir. Antonisse bentuk itu merupakan bentuk-bentuk dalam arsitektur Jawa. Sedangkan di negara-negara barat pada tahun 1910 F. L. Wright menyatakan tentang arsitektur organic (dimana estetika dan konstruksi, bentuk dan



fungsi saling bekerjasama). Namun kenyataannya pada tahun 1950-an Wright mendesain karya-karyanya tidak organik, dimana semua unsur tidak saling berkaitan dan tidak dapat dikenal dengan baik. Yang pada akhirnya muncullah gerakan yang post modern yang diawali dengan pengeboman proyek rumah Pruitt-Igoe di St. Louis pada sore hari di bulan Juli 1972.

Dengan demikian post modern berjaya sampai ke seluruh dunia, termasuk Indonesia yang memiliki sejarah perkembangan arsitektur yang banyak dipengaruhi oleh bangsa asing seperti Belanda. Dengan penjajahan yang dilakukan bangsa Belanda selama 350 tahun dan meninggalkan banyak bangunan yang bercorak arsitektur kolonial Belanda yang banyak berkembang di Hindia-Belanda. Sampai saat ini masih dapat ditemukan di berbagai kota di Nusantara bekas jajahan bangsa Belanda.

Bentuk arsitektur kolonia Belanda di Indonesia sesudah tahun 1990-an merupakan bentuk yang spesifik. Bentuk tersebut merupakan hasil kompromi dari arsitektur modern yang berkembang di Belanda pada jaman yang bersamaan dengan iklim tropis basah Indonesia. Ada juga beberapa bangunan arsitektur kolonial Belanda yang mengambil 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 arsitektur modern Belanda itu sendiri.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk dan tampilan bangunan di Indonesia dapat mencerminkan Arsitektur Post Modern yang pada hakekatnya sebuah arsitektur dengan perpaduan gaya arsitektur modern dengan gaya arsitektur yang lain. Dalam penelitian ini penulis mengambil tema arsitektur post modern menurut teori Aldo Rossi pada hakekatnya berkonteks urban berhubungan dengan dengan sejarah kawasan obyek dan penyelesaiannya terhadap lingkungan.

## 2.6. teori arsitektur post modern menurut tokoh

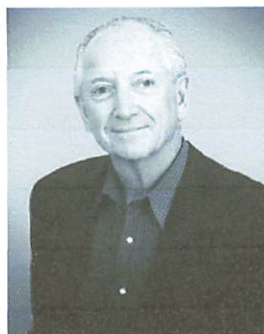
Berikut pengkajian bagaimana perkembangan pemikiran tentang posmodernisme dalam arsitektur. Beberapa pemikiran arsitektur post modern antara lain seperti Charles Jencks, Heinrich Kotz, Michael Graves, Robert Venturi, Kisho Kurokawa dan pemikiran-pemikiran lainnya. Dipilih satu pemikiran posmodernisme dalam arsitektur<sup>4</sup>

## 2.7. TEORI ARSITEKTUR POST MODERN MENURUT TOKOH

Berikut pengkajian bagaimana perkembangan pemikiran tentang postmodernisme dalam arsitektur. Beberapa pemikir Arsitektur Post Modern antara lain seperti Charles Jencks, Heinrich Kotz, Michael Graves, Robert Venturi, Kisho Kurokawa dan pemikir-pemikir lainnya. Dipilih satu pemikir post modernism dalam arsitektur yaitu Michael Graves untuk dikaji teori arsitekturnya, ciri-ciri arsitekturnya maupun bagaimana cara ber-arsitekturnya serta tak lupa mencantumkan hasil-hasil karya arsitekturnya.

### 2.7.1 TEORI ARSITEKTUR MENURUT MICHAEL GRAVES

Pada masa Arsitektur Post Modern mulai diakui eksistensinya oleh dunia luas, banyak muncul tokoh-tokoh arsitektur yang berupaya menciptakan suatu bentuk bangunan yang dapat dikatakan memperbaiki atau memperkaya khasanah Arsitektur Modern. Dalam jajaran Arsitektur Kontemporer yang berkembang sejak surutnya Arsitektur Modern, nama **Michael Graves** semakin diperhitungkan.



Gambar 2.1 Michael Graves

---

<sup>4</sup>Hadnoto. H. 19996. "Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda Di Malang", Yogyakarta: Andi

Pengaruh gaya klasik selama di Italia banyak diserap olehnya dan terekspresikan lewat karya-karyanya. Gaya klasik yang diterapkan dalam karya arsitektur dan hasil desainnya menjadikan karyanya dapat diterima dengan mudah. Pada pertengahan tahun 1970- an, Graves tidak peduli lagi dengan akar-akar modernism dan mulai mengembangkan secara luas dan menafsirkan kembali tentang gaya rasional yang pertama kali diperkenalkan oleh Le Corbusier pada tahun 1920-an, menjadi gaya Neoclassical. Disini Graves menggabungkan bentuk-bentuk lama secara abstrak dan menegaskan melalui warna.

Dalam perancangannya, Graves menggunakan prinsip-prinsip dan konsep sebagai berikut :

- a. Mengabstrakkan bentuk-bentuk yang historical, yang berbaur atau berhubungan dengan sejarah yang telah ada. Tapi tidak sekadar meniru, Graves juga melakukan improvisasi
- b. Menekankan penggunaan warna, misalnya warna-warna cerah (warna value atau sekunder). Warna kontemporer juga merupakan bagian dari perancangan Graves, diantaranya warna meran maroon.
- c. Graves tetap tidak meninggalkan unsure-unsur geometris seperti bentuk silinder  $\frac{1}{2}$  lingkaran atau perpaduan dari bentuk-bentuk geometris.
- d. Memiliki inti bangunan
- e. Bangunan mudah dikenali dan diingat karena adanya penerapan unsure-unsur sejarah dan kenangan masa lalu yang telah ada, sehingga masyarakat mempunyai kenangan dalam dirinya tentang masa lalu tersebut
- f. Bangunan-bangunannya hanya menjadi klasik dalam hal massa dan susunan. Dengan kata lain dalam hal ruanya tidak meyangkut dengan arsitektur klasik.
- g. Adanya permainan bentuk pada kolom-kolom yang ada, misalnya kolom-kolom vertical, baik mencampurkan dengan unsure humor, unsure estetika (prinsip pewarnaan bangunan tidak meninggalkan unsure geometrinya), ataupun penerapan unsure masa lalu atau peninggalan sejarah.

## 2.7.2. KARYA ARSITEKTUT MICHAEL GRAVES

### 1. Portland Building

*Portland Building* ini berada di kota Portland, Amerika Serikat, tepatnya di jalan 1120 SW 5<sup>th</sup> Avenue. Ketinggian bangunan 70 meter, dengan 15 lantai bangunan. Peruntukan bangunan utamanya adalah perkantoran. Berada di atas tanah seluas 200 kaki persegi di sebuah blok *downtown*.



Gambar 2.2 Portland Building

Menurut Clausen dan Christiansen, *Portland Building* dengan tiga pembagian dasar, tengah dan atasnya mengingatkan antropomorfik klasik yang berasosiasi dengan kaki, badan dan kepala. Demikian pula dengan warna-warna yang dipilih, *teal* pada dasar, *terra cotta* pada tengah dan biru pada atap, menyimbolkan dunia alamiah, yaitu taman, bumi dan langit. Graves meyakini bahwa desainnya kontekstual dengan kota, dengan permukaan kaca reflektifnya mencerminkan symbol “jendela” pada prinsip fasadenya.

Sepasang kolom besar pada fasade berfungsi sebagai portal atau gerbang yang memperkuat *sense of passage* memasuki bangunan sejajar sumbu utamanya. Kegiatan yang paling *accessible* oleh public diletakkan pada bagian

dasar dan diberi warna hijau, seperti warna tanah (berumput) (lausen dan Christiansen, Architectonic, vol 6).

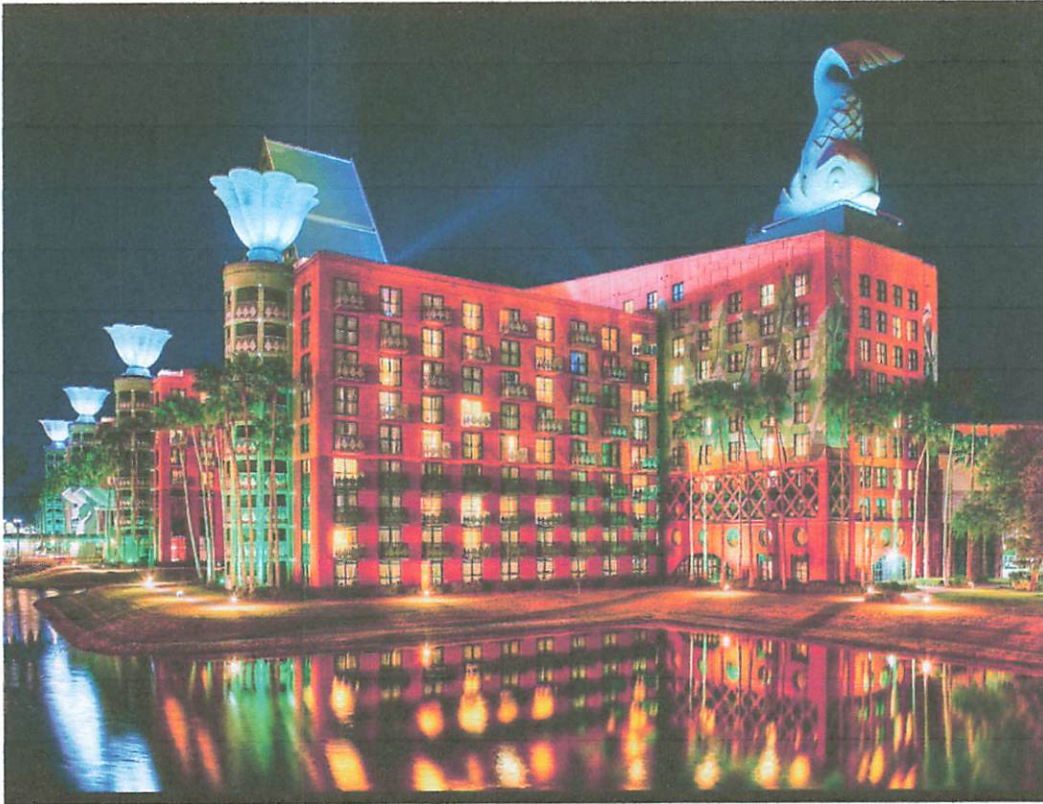


Gambar 2.3 Siteplan dan tampak *Portland Building*

Layanan kota diletakkan pada bagian tengah, di belakang jendela besar dari kaca reflektif yang menerima dan mencerminkan kota itu sendiri yang menyimbolkan kolektivitas dan sifat public kegiatan di dalamnya. Patung *Lady of Commerce* diambil dari gambar dalam stempel kota, diintegrasikan kembali sebagai representasi tradisi budaya yang lebih luas yang dinamai “Portlandia”, diletakkan di depan jendela besar sebagai referensi bagi kota (Schully dalam Wheeler, dkk. 1982).

Pada sisi lain yang kurang aktif dibandingkan dengan *4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> Avenue*, terdapat kolom-kolom besar mendukung guide bangunan sebagai jalur lintasan dari area komersial ke taman. Menurut Schully dalam Wheeler dkk. (1982), kolom-kolomnya yang diikat bersama-sama dengan pita tempelan bergaya klasik dari *Portlandia* menyatakan “selamat datang” dan secara tematik berkaitan dengan kesejahteraan

## 2. Walt Disney World Swan And Dolphin Resort



**Gambar 2.4** Walt Disney World Swan and Dolphin Resort

*Walt Disney World* di Lake Buena Vista, Florida menggunakan jasa arsitek Michael Graves untuk merancang sebuah resort yang terdiri dari dua hotel yang akan menjadi bagian dari koleksi terkenal Disney. “Postmodern Graves”, gaya penuh warna, adalah pilihan sempurna untuk *Themepark Disney* yang lucu. Tema desain hotel muncul tepat dari tahap awal konseptual, dimana Graves mengembangkan seluruh cerita untuk menciptakan karakter *Swan* dan *Dolphin* dalam sebuah cerita yang ajaib, dimana karakter tersebut berpotensi sebagai karakter terkenal Disney selanjutnya



**Gambar 2.5** Bagian depan hotel



**Gambar 2.6** Karakter Dolphin

Cerita Graves pada *background* hotel ini dimulai dengan ide untuk Doplhin, yang adalah sebuah pulau yang dibentuk oleh sebuah peristiwa bencana besar yang terjadi secara tiba-tiba, seperti gunung berapi bawah laut atau gempa bumi. Ketika pulau itu muncul dari bawah air, secara tidak sengaja terangkat pula lumba-lumba, dan ini diwakili oleh lumba-lumba di atap hotel. Daun pisang dicat di samping hotel merupakan dedaunan di pulau tersebut dan “kotak hitam” pada elevasi depan gedung adalah jantung dari gunung.

Graves memilih angsa dan lumba-lumba dengan tujuan untuk menciptakan dua karakter yang belum digunakan oleh Disney. Lumba-lumba ini terinspirasi oleh karya pematung Italia Gian Lorenzo Bernini. Contoh lumba-lumba ini dapat dilihat di air mancur Neptunus Raja di pavilion Italia di Epcot. Perbedaan utama adalah lumba-lumba dalam karya Bernini semuanya memiliki mulut mereka melengkung ke bawah seolah-olah mereka mengerutkan kening. *Michael Eisner, CEO Walt Disney Company* bersikeras lumba-lumba tidak untuk ditampilkan dengan cara ini pada property Walt Disney, dan lumba-lumba Graves memiliki mulut melengkung ke atas untuk memberi kesan bahwa mereka tersenyum.



**Gambar 2.7** Ornamen air mancur di depan hotel



Sebuah elemen penting pada kedua hotel adalah integrasi dari air. Ada dua air mancur utama pada eksterior dan interior dari masing-masing hotel. Bagian dalam *Swan* memiliki air mancur kecil dengan angsa di lobi, dan interior *Dolphin* memiliki ide yang sama air mancur utama di lobi tetapi dengan lumba-lumba sebagai gantinya.

## 2.8. Kesimpulan

Arsitektur Post Modern adalah Arsitektur yang berkembang setelah era Arsitektur Modern, dimana aliran arsitektur yang baru ini mempunyai tujuan menolak, menyempurnakan dan mengkoreksi terhadap kesalahan yang telah terjadi pada Arsitektur Modern di masa yang sebelumnya.

Dalam perancangan Pusat oleh – oleh diKota Pariwisata Batu nantinya akan mengacu kepada satu tokoh posmodernisme yaitu Michael Graves. Acuan yang dipakai adalah karakteristik berarsitektur dan juga bangunan arsitektural Michael Graves (sebagai contoh riil penerapan aspek-aspek postmodernisme Michael Graves).

Adapun beberapa karakteristik Arsitektur Post Modern menurut Micheal Graves antara lain :

1. Banyak dipengaruhi bentuk-bentuk dari arsitektur klasik
2. Memiliki inti bangunan
3. Memasukkan unsure-unsur simbolis yang diambil dari kultur masyarakat
4. Menggunakan warna-warna cerah dan kontemporer.

Oleh Jencks (1990), Michael Graves dikelompokkan ke dalam arsitek yang memiliki cirri ideologis postmodern, yaitu gaya *double-coding*, popular dan pluralistic, bentuk semiotic, tradisi dan pilihan, hubungan arsitek-klien, peran elitis dan partisipatif, *piecemeal* (satu per satu) dan arsitek sebagai representasi dan aktivis.

Oleh sebab itu, digunakannya teori Post Modern Michael Graves ke dalam bangunan Pusat oleh – oleh diKota Pariwisata Batu nantinya dengan harapan bahwa

bangunan memiliki kesan *attractive* atau dapat menarik minat banyak pengunjung untuk datang, sehingga pelaku Pusat oleh – oleh diKota Pariwisata Batu dapat mempromosikan produknya secara optimal kepada masyarakat luas.



## BAB III TINJAUAN OBYEK

### 3.1. Pengertian Pusat

#### Pusat :

- Pokok pangkal yang jadi timbunan berbagai hal, urutan kegiatan dan sebagainya atau focus tempat berkumpulnya kegiatan-kegiatan. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, DEPDIKBUD RI*)
- Pusat diartikan sebagai tempat berkumpul, tempat pokok pangkalan atau tumpuan berbagai urusan dan lain sebagainya.<sup>5</sup>

### 3.2. Pengertian Oleh-Oleh

#### Oleh-Oleh :

Sesuatu yang dibawa dari bepergian; buah tangan <sup>6</sup>

Jadi pengertian **Pusat Oleh-Oleh** adalah suatu tempat dimana letak atau pusat dari buah tangan atau oleh-oleh dari kota batu dijadi satu tempat. Dimana di dalamnya terdapat banyak macam-macam jenis oleh-oleh dari kota wisata itu. Pusat oleh-oleh ini yang nantinya menjadi suatu tempat atau area dispey makanan maupun benda-benda yang menjadi oleh-oleh atau buah tangan dari kota Batu.

### 3.3. Fungsional Pusat Oleh-Oleh

Fungsional dari Pusat Oleh-Oleh adalah untuk memfasilitasi atau mengadakan tempat dimana didalamnya terdapat banyak jenis atau banyak tempat untuk berjualan. Didalam pusat oleh-oleh ini akan terdapat banyak macam oleh-oleh yang tidak hanya oleh-oleh dari kota Batu saja, melainkan juga dari kota Malang dan sekitarnya.

---

<sup>5</sup> (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, POERDAMINTO*)

<sup>6</sup> (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*)

Di dalam pusat oleh-oleh ini berfungsi untuk kunjungan terakhir bagi para wisatawan untuk berbelanja oleh-oleh. Dimana didalamnya banyak terdapat banyak macam oleh-oleh. Pusat oleh-oleh yang nantinya bertujuan untuk belanja, tidak hanya untuk belanja saja. Tetapi didalamnya terdapat banyak fasilitas penunjang yang bisa dinikmati oleh pengunjung, juga bias menjadi wisata belanja.

### 3.4. Jenis Oleh – Oleh

Jenis oleh-oleh sangat beragam dan mempunyai karakter tersendiri. Sehingga perlu peninjauan dalam jenis oleh-oleh tersebut.

#### a) Makanan

Setiap daerah memiliki beraneka macam olahan makanan dan minuman tradisional atau khas yang di miliki daerah tersebut. Sehingga banyak para wisatawan mencari olahan makanan yang belum tentu ada di daerahnya.

Jenis makanan yang ada dalam pusat oleh-oleh :

- Keripik tempe
- Keripik tahu
- Kripik buah
- Keripik kentang
- Bakpao telo
- Kue bronis tempe
- Kue pai apel

#### b) Kerajinan

Kerajinan juga benda yang sering di beli untuk oleh-oleh para wisatawan. Kerajinan pun setiap daerah memiliki ke khasan tersendiri.

Jenis kerajinan yang ada dalam pusat oleh-oleh :

- Kerajinan keramik
- Kerajinan kayu
- Kerajinan bambu
- Kerajinan batu
- Kerajinan topeng

- Lampion
- Kerajinan bulu angsa
- Kerajinan manik-manik
- Kerajinan batik

c) Pakaian

Pakaian sangat di minati oleh wisatawan karena bisa menjadikan ciri atau bukti bahwa wisatawan tersebut pernah ke tempat wisata yang sudah di kunjungi.

### 3.4.1. Fasilitas

Fasilitas lain untuk melengkapi para wisatawan dalam berbelanja oleh – oleh yaitu para wisatawan bisa melakukan kegiatan lain seperti :

- Area bermain atau rest area  
Area bermain anak bertujuan untuk Selain belanja oleh-oleh wisatawan juga nanti akan di sajikan aneka hiburan pada saat wisatawan sedang berbelanja. Bisa saja hiburan itu berupa 27 area bermain anak. Selain bertujuan untuk belajar juga bertujuan untuk berwisata untuk keluarga. Serta biasa mengalihkan anan-anak untuk bermain, sehingga tidak mengganggu aktifitas belanja orang tuanya.
- Kuliner  
Setelah capek berbelanja wisatawan di sajikan dengan aneka makanan yang disediakan di restaurant.
- Work shop  
Dalam pusat oleh-oleh ini juga menyediakan work shop yang difungsikan, untuk menampilkan cara pembuatan salah satu produk oleh-oleh yang disana.

### 3.4. Contoh Pusat Oleh-Oleh

- Pasar Wisata Songgoriti Batu  
Pasar wisata songgoriti terletak di bawah bukit (area pegunungan)  
Pasar wisata songgorit menawarkan berbagai macam produk mulai dari sayuran, buah-buahan, camilan khas, aneka souvenir, kerajinan alat dapur, tanaman hias dan juga baju asal buatan penduduk Kota Apel ini. Akses yang sangat mudah di capai, hanya 10menit dari alun-alun kota. Dekat dengan tempat penginapan (villa) dan hotel.



Pasar wisata ini merupakan tempat oleh-oleh dari kota batu, perbedaan antara pasar oleh-oleh dengan pusat oleh-oleh

Pasar oleh-oleh : Dimana didalam kawasan itu terdapat banyak penjual dan milik banyak orang atau bukan milik perseorangan.

Pusat oleh-oleh : dimana didalamnya juga terdapat banyak macam oleh-oleh yang didisplay produk yang dijual. Tetapi di dalamnya bukan milik banyak pedagang, melainkan milik perseorangan dalam pengelolannya.



**Gambar. 3.1.**

### Pasar Oleh-Oleh Songgoriti

para wisatawan selalu singgah ke Pasar Wisata Songgoriti untuk membeli oleh-oleh khas Kota Apel yang biasa di sebut oleh banyak orang. Aneka produk yang dari kota batu banyak terdapat dalam pasar ini. Mulai dari buah, kerajinan, sayur, dan bunga.

- Pusat Oleh-Oleh Krisna Di Bali



**Gambar. 3.2.**

### Pusat Oleh-Oleh Krisna Bali

Pusat oleh-oleh ini terdapat di Bali, di dalam pusat oleh-oleh ini banyak terdapat oleh-oleh dari Bali, tetapi dalam krisna ini menekankan oleh-oleh yang berupa T-shirt. Selain itu pusat oleh-oleh ini sudah modern karena didalamnya terdapat banyak macam oleh-oleh.

Selain itu harga yang ditawarkan dengan harga pas, dalam perbedaan ini yang di bilang modern beda dengan yang tradisional seperti sistem pembayaran yang masih ada tawar menawar antara pembeli dan penjual.

- Pasar Oleh-Oleh / Pasar Kerajinan Sukowati



**Gambar. 3.3.**

### pasar oleh-oleh kerajinan sukowati

Pusat oleh-oleh yang berada di Kabupaten Gianyar ini memang sangat terkenal di penjuru pulau Bali bahkan di Indonesia. Pasar ini terletak 20 km dari kota Denpasar dan sekitar 30 menit dari Pantai Kuta.



**Gambar.3.4.**Suasana Pusat Oleh-Oleh Kerajinan Sukowati

Didalam pusat oleh-oleh ini banyak terdapat ragam kesenian, yang berupa buah tangan kerajinan dari penduduk setempat.

### 3.5. Klasifikasi Oleh-Oleh Batu

Di Malang dan Batu banyak terdapat jenis oleh-oleh yang bisa menjadi buah tangan bagi wisatawan yang datang, diantaranya sebagai berikut:

- Kerajinan



**Gambar. 3.5.** kerajinan keramik



**Gambar. 3..6.** kayu dan batu



**Gambar. 3.7.** kerajinan lampion

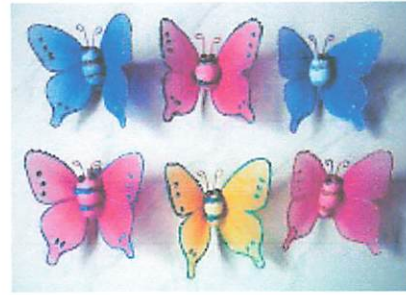


**Gambar. 3.8.** kerajinan kayu





**Gambar. 3.9.**  
kerajinan manik-manik



**Gambar. 3.10.**  
Kerajinan kupu-kupu dari bulu  
angsa

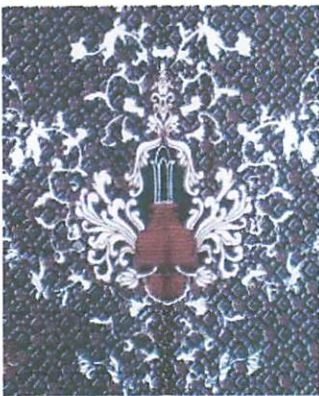
- Olahan seni



**Gambar. 3.11.**  
kerajinan topeng gantungan kunci



**Gambar. 3.12.**  
kerajinan topeng



**Gambar. 3.13.** kerajinan batik



**Gambar. 3.14.** kerajinan bambu

- Produk makanan



**Gambar. 3.15.** Keripik Tempe



**Gambar. 3.16.** Keripik Tahu



**Gambar. 3.17.** Buah Apel



**Gambar. 3.18.** Keripik Buah

### 3.6. Studi banding obyek

#### 3.6.1. Harum Manis Jl.Mojorejo.07. Wisata Batu

Dalam pusat oleh-oleh ini hanya terdapat beberapa oleh-oleh, yang meliputi: kerajinan, souvenir, dan pangan. Didalm pusat oleh-oleh ini hanya menyajikan displaynya saja, tidak ada didalamnya yang menunjukkan proses pembuatan bahan olahan yang dijual disana.

- Contoh produk yang dijual disana:



**Gambar. 3.19.**  
Produk Makanan



**Gambar. 3.20**  
Produk kerajinan

- Struktur organisasi pengolahan pusat oleh-oleh harum manis



**Diagram. 3.1.**

Diagram struktur pengelola Harum Manis

- Fasilitas utama dan penunjang pusat oleh-oleh harum manis

1. Parkir
2. Kasir
3. Tempat penitipan barang
4. Display produk
5. Kantor pengolahan
6. gudang

**sumber:** Hasil wawan cara dengan staf pengelolah pusat oleh-oleh harum manis.

Bpk. Anton

### 3.7.2. istana souvenir Jl.Mojorejo.07. Wisata Batu



Dalam pusat oleh-oleh ini hanya terdapat souvenir, kerajinan, dan kaos dari kota Batu. Selain itu hanya penyajian display-display produk yang dijual.

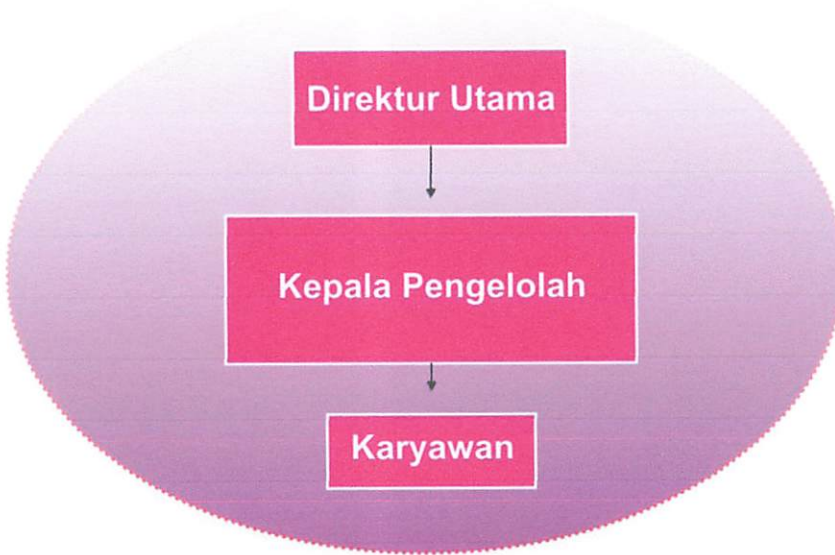
- Contoh produk yang dijual



**Gambar. 3.21**

Souvenir dan kerajinan

- Struktur organisasi pengolahan istana souvenir



**Diagram. 3.2.**

Diagram struktur pengelola istana souvenir

- Fasilitas utama dan penunjang

1. Parkir
2. Kasir
3. Gudang
4. Kantor pengelolah
5. Display produk

**sumber:** Hasil wawan cara dengan staf pengelolah istana souvenir. Ibu siska

### 3.7. Kesimpulan

berdasarkan penjelasan obyek dan studi banding serta studi literatur diatas, maka disimpulkanlah beberapa hal mengenai pusat oleh-oleh singhasari di Batu yang akan dirancang baik segi ruang dan menejemennya.

### 3.8. Lingkup Kegiatan

Kegiatan yang diwadahi dalam pusat oleh-oleh ini terbagi menjadi :

1. Promosi produk (display produk)

Kegiatan utama yang dilakukan promosi prodak terbaru, serata pengadaan pameran untuk prodak-prodak terbaru dalam pusat oleh-oleh.

Terdapat dua macam area yang disediakan

- Area stant atau ruang tetap untuk pengenalan produk terbaru
- Area terbuka untuk pameran produk terbaru dalam jangka waktu yang tidak ditentukan, tergantung dengan kemunculan barang atau produk terbaru yang di munculkan.

## 2. Work shop

- Pengenalan pembuatan produk bagi pengunjung (rekreatif)
- Proses informasi tentang produk yang dijual

## 3. Kegiatan penunjang

Kegiatan utama tentu tidak dapat berjalan, jika tidak didukung dengan kegiatan-kegiatan lain. Berikut adalah peran pendukung yang memiliki kriteria kegiatan seperti: pengeloleh, keamanan, pengawasan, kebersihan, dan fasilitas penunjang lainnya.

### 3.9. Kebutuhan Ruang

- Fasilitas utama
  - Area display produk yang di jual, dengan ukuran yang tergantung dengan produk-produk yang dipajang.
  - Workshop untuk pengenalan produk-produk terbaru (pengunjung dapat belajar dan mendapat pengetahuan tentang apa yang akan di pameran)
- Fasilitas pendukung
  - Restaurant
  - Area bermain/rest area
- Fasilitas penunjang
  - Fasilitas kantor pengelolaan
  - Fasilitas keamanan
  - Fasilitas kebersihan
  - Fasilitas pengunjung
  - Fasilitas parkir
  - Fasilitas MEE

## BAB IV

### KAJIAN TAPAK

#### 4.1. Dasar Pemilihan Lokasi

Dalam pemilihan Site Pusat Oleh-Oleh Di Batu mempertimbangkan beberapa 37ias37l antara lain :

- Faktor psikologis yaitu mengurangi kemacetan pada kawasan, serta kenyamanan bagi pengunjung, karena lokasi berada dibagian bawah kota batu, dan arah pulang.
- Faktor lokasi arsitektur metafora yang nantinya menjadi 37ias37l atau untuk menjadikan icon fungsi bangunan tersebut yang pada umumnya bangunan 37ias dinikmati bukan hanya dalamnya saja melainkan bentuk luarnya yang menarik.
- Faktor jarak tempuh sangatlah strategis dekat dengan wahana wisata Jawa Timur park serta lokasi berada di jalan utama arah pulang dari Batu.
- Faktor peruntukan lahan site harus berada di jalan yang strategis yang sesuai dengan fungsi bangunan yang akan dirancanag untuk Pusat Oleh-Oleh Singhasari Di Batu
- Faktor saran dan prasarana infrastruktur untuk mendukung berfungsinya bangunan pusat oleh-oleh , seperti jaringan jalan, drainase/utilitas, listrik dan telekomunikasi.

Dengan demikian lokasi tapak hendaknya berada di kawasan yang mudah jangkauannya, serta memiliki suasana lingkungan yang menarik. Selain itu

sarana dan prasarana dapat tercukupi, dan sarana lingkungan yang memadai.

## 4.2. Lokasi Tapak Secara Geografis

### 4.2.1. Lingkup Kota

Lokasi tapak di Kota Batu, sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini terletak 15 km sebelah barat Kota Malang, berada di jalur Malang-Kediri dan Malang-Jombang. Kota Batu berbatasan langsung dengan Kabupaten Mojokerto dan Kabupaten Pasuruan di sebelah utara serta dengan Kabupaten Malang di sebelah timur, selatan, dan barat. Wilayah kota ini berada di ketinggian 680-1.200 meter dari permukaan laut dengan suhu udara rata-rata 15-19 derajat Celsius.

### 4.2.2. Lingkup Wilayah

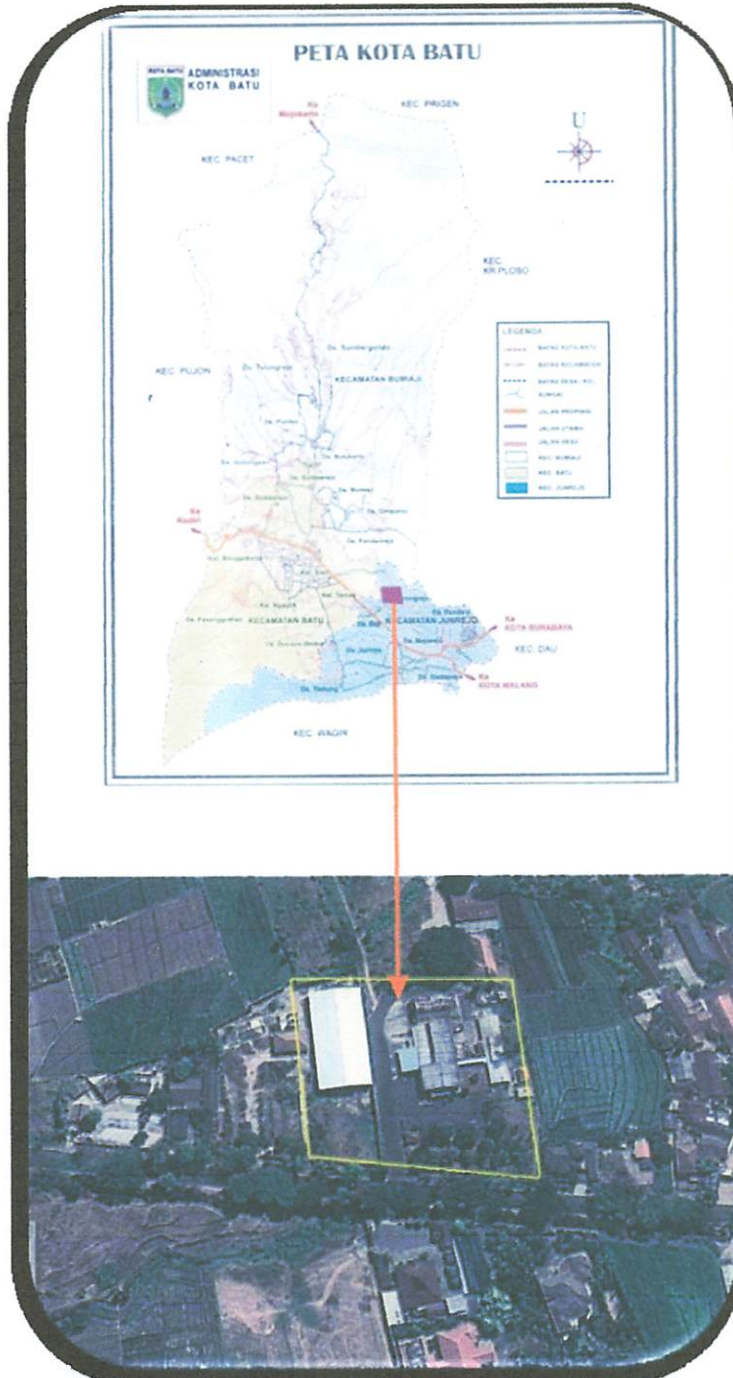
Kecamatan Junrejo terletak pada bagian timur kota batu, luas wilayah kecamatan 26,23 km<sup>2</sup>, yang memiliki Desa/kelurahan tersebut adalah:

1. Beji
2. Dadaprejo
3. Junrejo
4. Mojorejo
5. Pendem
6. Tlekung
7. Torongrejo



#### 4.2.3. Lokasi Tapak

Lokasi tapak yang di pilih untuk pusat oleh-oleh kota Batu, di Batu terletak di jalan Jl. Ir. Soekarno Ds. Beji Kec. Junrejo. Di sekitar lokasi merupakan kawasan perdagangan dan posisinya sebagai berikut :



Gambar. 4.1. Lokasi Tapak

### 4.3. Data Tapak

#### 4.3.1. Lokasi Tapak

- a. Kota madya : Batu
- b. Kecamatan : Junrejo
- c. Kelurahan : Beji
- d. Lokasi Site : Jl. Ir.soekarno

#### 4.3.2 Batas Lingkungan Tapak

- a. Batas Utara : Lahan Kosong Persawahan
- b. Batas selatan : Resto Neng Ayu, Tidar FM, Villa Batu Permai
- c. Batas Timur : Lahan Kosong Bangunan Pusat Oleh-Oleh
- d. Batas Barat : Rumah Makan

#### 4.3.3 Peraturan Tata Ruang (Peraturan Daerah Kota Batu)

- a. KDB : 40% - 60%
- b. KLB : 100% - 150%
- c. GSB
  - Depan : 6 m
  - Belakang : 3 m
  - Samping : 3 m
- d. Peruntukan Lahan : Pusat Oleh-Oleh Singhasari

### 4.4. Potensi Tapak

- a. Berada di akses jalan utama, menuju malang, jombang Kediri.
- b. Jarak pandang manusia kedalam tapak berpotensi cukup jelas untuk melihat bangunan kedalam tapak
- c. Lokasi tapak tidak jauh dari lokasi pariwisata
- d. Sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadahi seperti jalan, listrik, air, jaringan telekomunikasi, dan drainase kota.

- e. Terdapat beberapa vegetasi didalam tapak yang dapat di manfaatkan sebagai potensi tapak dalam perancangan.

#### 4.5. Kekurangan Tapak

- a. Hanya terdapat satu jalan utama yang menjadi akses menuju akses site yaitu Jalan raya Beji.
- b. Kondisi tapak yang berkontur membutuhkan pengolahan khusus untuk merancang.
- c. Terdapat beberapa tempat pariwisata yang letaknya jauh dari tapak.
- d. Akses jalan kurang lebar.

#### 4.6. Gambaran Situasi Tapak



**Gambar. 4.2.**

Foto Tapak Dari Arah Timur



**Gambar. 4.3.**

Foto Tapak Dari Arah Barat



**Gambar. 4.4.**

Foto Tapak Dari Arah Depan



**Gambar. 4.5**

Foto Situasi Jalan Dilihat  
Dari Arah Timur



**Gambar. 4.6**

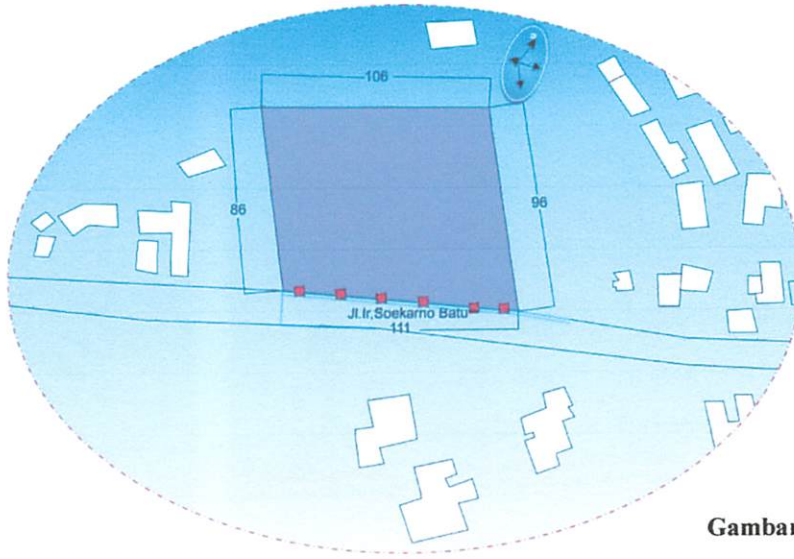
Foto Situasi Jalan Dilihat  
Dari Arah Barat



**Gambar. 4.7**

Foto Tapak Dilihat Dari Jalan  
Utama

#### 4.7. Dimensi Tapak

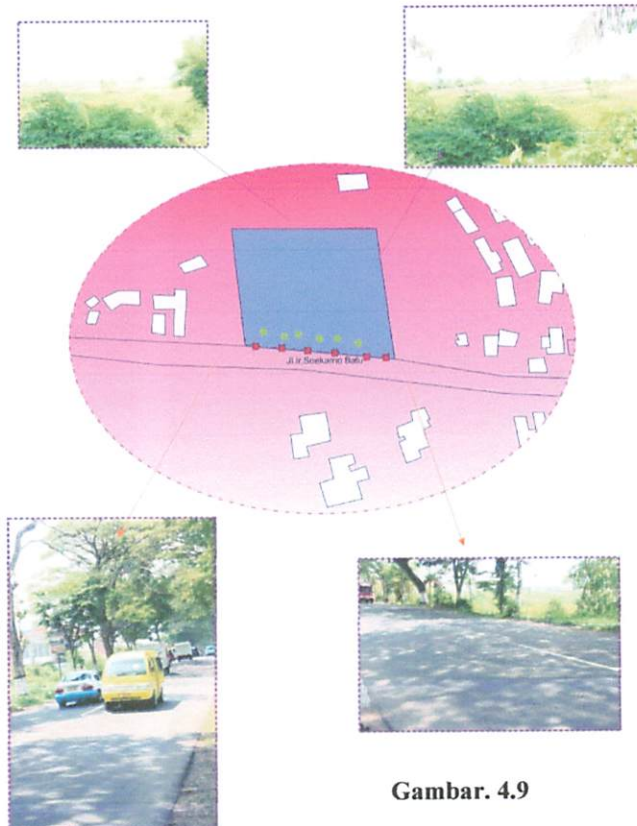


Gambar. 4.8.

Dimensi Tapak

Tapak yang dipilih memiliki luas  $\pm 9910 \text{ m}^2$

#### 4.8. Suasana Lingkungan Sekitar Tapak



Gambar. 4.9

Suasana Batas Lingkungan Tapak

#### 4.9. Pencapaian Tapak

Pencapaian menuju ke tapak dari arah timur ( arah kota) hanya dua akses utama menuju ke tapak yaitu jalan Ir. Soekarno dan jalan. Sedangkan jalan menuju dari arah barat memiliki dua akses jalan

#### 4.10. Sarana Lingkungan Tapak



**Gambar. 4.10.**

Foto jaringan listrik



**Gambar. 4.11.**

Foto jaringan telekomunik



**Gambar. 4.12.**

Foto jalan utama beji



**Gambar. 4.13.**

Foto fasilitas villa batu permai



**Gambar. 4.14.**

Foto drainase jalan Ir. soekarno



**Gambar. 4.15.**

Foto jaringan listrik

## **BAB V**

### **METODE PERANCANGAN**

Beberapa metode perancangan yang digunakan dalam perancangan pusat oleh-oleh ini adalah sebagai berikut :

- **Studi Literatur**

Mencari kelengkapan data-data yang berhubungan dengan pusat oleh-oleh di buku-buku, media internet dan lainnya sebagai bahan masukan dalam proses perancangan.
- **Studi Lapangan / survey**

Terjun langsung ke lokasi dan mengadakan pengamatan mengenai kondisi lingkungan lahan. Hasil yang ingin di peroleh dari survey ini adalah untuk keakuratan dan ketepatan keadaan sebenarnya pada site yang direncanakan.
- **Sudy banding / studi obyek**

Mengkaji beberapa pusat oleh-oleh yang sudah ada untuk dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan obyek rancangan.

#### **5.1. Sistematika Perancangan**

##### **BAB I        PENDAHULUAN,**

Berisi penjelasan secara umum tentang latar Belakang judul obyek Pusat Oleh-Oleh di Batu secara umum, tujuan, batas-batas, tahapan serta sistematika pembagasan perancangan.

##### **BAB II        KAJIAN PUSTAKA**

Berisi penjelasan mengenai tema perancangan yang digunakan.

##### **BAB III       KAJIAN OBYEK**

Berisi penjelasan mengenai data dan gambar lokasi tapak secara umum.

##### **BAB IV       KAJIAN LOKASI**

Berisi penjelasan mengenai gambaran kota dan kawasan, ukuran dan dimensi tapak, kondisi, potensi tapak, dan lingkungan.

**BAB V            METODE PERANCANGAN**

Diagram dan uraian proses perancangan yang akan dilakukan setelah memahami tema, obyek, dan lokasi.

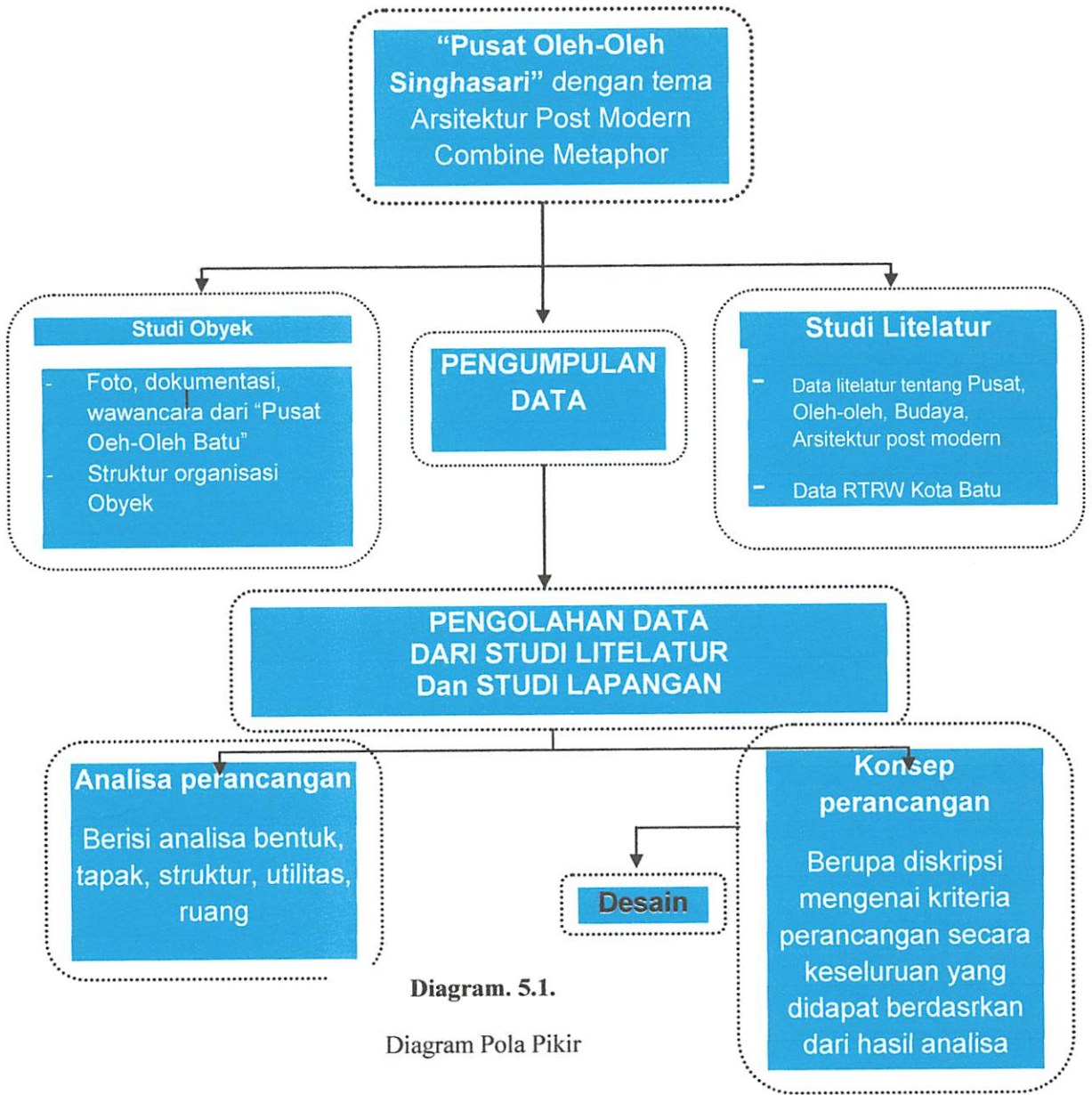
**BAB VI           ANALISA PERANCANGAN**

Berisi uraian analisa proses perancangan yang terdiri dari analisa ruang, analisa bentuk, analisa tapak, analisa struktur, dan analisa utilitas.

**BAB VII          KONSEP PERANCANGAN**

Berisi penjelasan mengenai konsep rancangan yang berupa sebuah deskripsi dan gambaran mengenai hasil dari analisa rancangan.

### 5.1.1 Diagram Pola Pikir Perancangan



**Diagram. 5.1.**  
Diagram Pola Pikir



## BAB VI

### ANALISIS PERANCANGAN

#### 6.1. Analisa Bentuk

##### 6.1.1. Permasalahan Bentuk

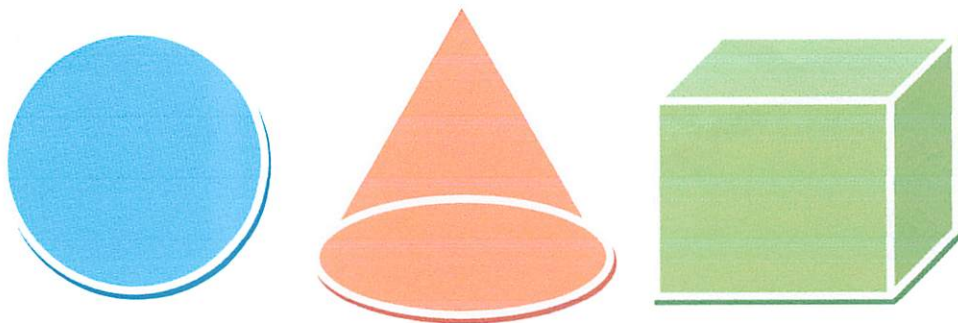
Bagaimana menciptakan bentuk pusat oleh-oleh singhasari, sesuai dengan konsep dan prinsip arsitektur post modern Michael graves yang mana karakteristiknya yang dipilih adalah :

1. memakai unsur-unsur geometri seperti bentuk silinder  $\frac{1}{2}$  lingkaran atau perpaduan dari bentuk-bentuk geometri.
2. Memasukkan unsur-unsur simbolis yang di ambil dari kultur masyarakat.
3. Bangunan mudah dikenal dan diingat karena adanya penerapan unsur-unsur sejarah dan kenangan masa lalu yang telah ada, sehingga masyarakat mempunyai kenangan dalam dirinya tentang masa lalu tersebut.
4. Menggunakan warna-warna cerah dan kontemporer.

##### 6.1.2. Analisa Pendekatan Masalah Bentuk

###### 1. bentuk dasar bangunan




Menggunakan gabungan bentuk-bentuk geometri dasar yaitu lingkaran dan kerucut.



Gambar. 6.1.

Bentuk Dasar Bangunan

Tabel. 6.1. Bentuk Dasar

Bentuk dasar	keterangan
	Lingkaran merupakan sebuah figur yang memusat, introfet, yang normalnya adalah stabil dan memiliki titik tengah sendiri didalam lingkungannya.
	Segitiga menekankan stabilitas. Jika diletakkan pada salah satu sisinya, segitiga merupakan sebuah figure yang luarbiasa stabil.
	Bujursangkar adalah bentuk yang statis yang netral, tidak memiliki arah tertentu. Bentuk segi empat lainnya dianggap sebagai fariasi. Tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.

Sumber: arsitektur bentuk, ruang, dan tatanan, F.D.K. Ching

### Tekstur dan warna

Perana tekstur dan warna dalam bangunan dapat memacu emosi dan imajijasi dari tiap orang yang menikmatinya.

Tekstur merupakan suatu sifat permukaan suatu bentuk yang dapat menaikkan,mempertegas dan mengaburkan suatu ruangan.tekstur yang dirancang mampu menstimulus tidak hanya indra penglihatan saja tekstur memiliki efek dramatis ketika di kaitkan dengan studi cahaya dan bayangan.kesan yang ditimbulkan tekstur adalah:

Tabel. 6.2 Sifat Dari Tekstur

Jenis / tekstur	Kesan
halus	Menyenangkan,ketengan,kelembutan
kasar	Menarik perhatian,kekuatan,ancaman

- Tekstur kasar menimbulkan kesan maskulin.
- Tekstur halus mencerminkan tentang hal-hal resmi dan anggun.
- Tekstur kasar dan tebal cenderung membuat ruangan lebih kecil dan sempit.
- Tekstur yang licin dan ringan menimbulkan kesan luas dan ringan.
- Tekstur kasar membuat intensitas warna tampak lebih lemah dan redup.
- Tekstur licin membuat intensitas warna tampak lebih kuat.

Warna dapat menimbulkan pancaran tertentu yang dapat ditangkap oleh mata, sehingga dapat menimbulkan persepsi secara psikologis. Warna dapat berperan dalam memperkuat bentuk dan mampu memberikan ekspresi kepada pikiran dan jiwa manusia yang melihatnya. Warna menentukan karakter, warna dapat menciptakan suasana yang kita harapkan.

Tabel. 6.3. Kesan Dari Warna

Macam	Kesan
Warna-Warna gelap	Berat, sedih, kelesuan, misteri
Warna-Warna terang	Keberanian, semangat, dinamis
Warna-Warna lembut	Terang, tenang, nyaman
Warna-Warna panas	Agresif, merangsang
Warna-Warna dingin	Kalem, tenang, sejuk

## 2. unsur-unsur simbolis

Memasukkan unsur-unsur simbolis yang diambil dari kultur masyarakat merupakan salah satu ciri arsitektur Michael Graves. Unsur simbol yang dipakai pada bentuk bangunan nantinya adalah bentuk gapura gunung kawi serta memakai bentuk buah yang merupakan ciri khas kota Batu.

## Gapura gunung kawi



**Gambar. 6.2.**

Gapura Gunung Kawi

Gapura ini merupakan bagian dari "pendopo" pesarehan agung berbentuk seperti candi lengkap dengan aksara Jawa dibagian atasnya. Bagian depannya terdapat lukisan timbul yang menceritakan aktifitas Eyang Djoego (Kyai Zakaria 2) dan Eyang Soedjo (Raden Mas Imam Soejono) semasa hidup lengkap dengan tahun keberadaan mereka.

Kawasan ini merupakan makan bangsawan Yogyakarta yang merupakan pengikut setia pangeran Diponegoro yang berhasil selamat dari peperangan melawan kompeni Belanda, dan kemudian menetap di Gunung Kawi hingga akhir hayatnya. Merupakan salah satu tujuan wisata religius sekaligus simbol kemakmuran.

### Apel Batu

Kota Batu sejak era kolonial menjadikan apel sebagai tumpuan kegiatan ekonomi masyarakat karena keunggulan apel dikeseluruhan dimensi ketimbang buah yang lain. Oleh karena itu pemerintah kota dan para petani Batu berinovasi dengan memberdayakan produk-produk dari olahan apel seperti wisata petik apel, kripik apel, jenang apel, minuman sari apel, dan sambel apel. Dengan meningkatkan mutu buah apel maka para petani buah mengurangi penggunaan unsure peptisida dan obat kimia organik yang dapat merusak kesuburan tanah pohon apel.

Jenis buah apel yang ada dikota Batu:  
apel ana, rome beuty, manalagi



Gambar. 6.3.

Apel Manalagi



Gambar. 6.4.

Apel Ana



Gambar. 6.5.

Apel Rome Beuty

Pengambilan bentuk buah apel yang dijadikan dasar bungenan adalah apel rome beuty.

### Tempe



Gambar. 6.6.

Bentuk tempe

Tempe adalah makanan yang dibuat dari fermentasi terhadap biji kedelai atau beberapa bahan lain yang menggunakan beberapa jenis kapang *Rhizopus*, seperti *Rhizopus oligosporus*, *Rh. oryzae*, *Rh. stolonifer* (kapang roti), atau *Rh. arrhizus*. Sediaan fermentasi ini secara umum dikenal sebagai "ragi tempe"

Kapang yang tumbuh pada kedelai menghidrolisis senyawa-senyawa kompleks menjadi senyawa sederhana yang mudah dicerna oleh manusia. Tempe kaya akan serat pangan, kalsium, vitamin B dan zat besi. Berbagai macam kandungan dalam tempe mempunyai nilai obat, seperti antibiotika untuk menyembuhkan infeksi dan antioksidan pencegah penyakit degeneratif.

Secara umum, tempe berwarna putih karena pertumbuhan miselia kapang yang merekatkan biji-biji kedelai sehingga terbentuk tekstur yang memadat. Degradasi

komponen-komponen kedelai pada fermentasi membuat tempe memiliki rasa dan aroma khas. Berbeda dengan tahu, tempe terasa agak masam.

Tempe banyak dikonsumsi di Indonesia, tetapi sekarang telah mendunia. Kaum vegetarian di seluruh dunia banyak yang telah menggunakan tempe sebagai pengganti daging. Akibatnya sekarang tempe diproduksi di banyak tempat di dunia, tidak hanya di Indonesia. Berbagai penelitian di sejumlah negara, seperti Jerman, Jepang, dan Amerika Serikat. Indonesia juga sekarang berusaha mengembangkan galur (*strain*) unggul *Rhizopus* untuk menghasilkan tempe yang lebih cepat, berkualitas, atau memperbaiki kandungan gizi tempe. Beberapa pihak mengkhawatirkan kegiatan ini dapat mengancam keberadaan tempe sebagai bahan pangan milik umum karena galur-galur ragi tempe unggul dapat didaftarkan hak patennya sehingga penggunaannya dilindungi undang-undang (memerlukan lisensi dari pemegang hak paten).

Sebagai produk yang paling terkenal dan khas kota Malang dan Batu maka bentuk ini akan diterapkan pada bangunan pusat Oleh-Oleh Singhasari.

## 6.2. Analisa Tapak

Site berada, di Jl. Ir. Soekarno Ds. Beji Kec. Junrejo. Di sekitar site Lokasi tapak yang di pilih untuk pusat oleh-oleh kota Batu, di Batu terletak di jalan Jl. Ir. Soekarno Ds. Beji Kec. Junrejo. Di sekitar lokasi merupakan kawasan perdagangan, dengan suasana sekitar yang memadai dan keberadaan tapak yang strategis berada di jalan utama arah mau ke batu dan ke Malang.

Lokasi tapak sangatlah mempunyai potensi, seperti letak yang strategis, dekat dengan wahana wisata yang ada di Batu, dan arah balik wisatawan dari tempat rekreasi. dan posisinya sebagai berikut :



### 6.2.1. Eksisting Tapak



**Gambar. 6.8.**

Eksisting tapak

- Letak lampu jalan

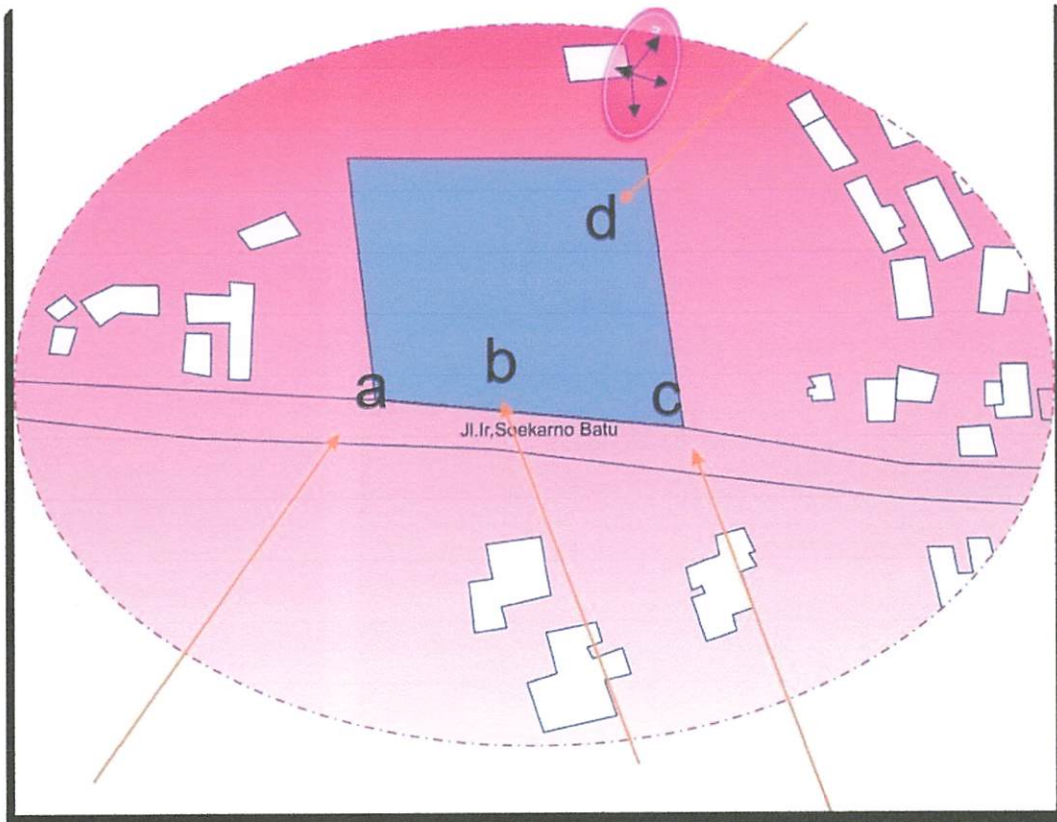
Lampu jalan terletak dipinggir jalan, selain itu jarak tiap tiang listrik sepuluh meter.

- Letak drainase

Drainase derada didepan site, peletakan drainase yang kurang terawat karena drainase ikut jalan raya, di kawasan ini msh bnyk lawan kosong n belum bnyk trdpt bangunan, sehingga drainase jalan kurang terawat dan tertutupi oleh seamak-semak.



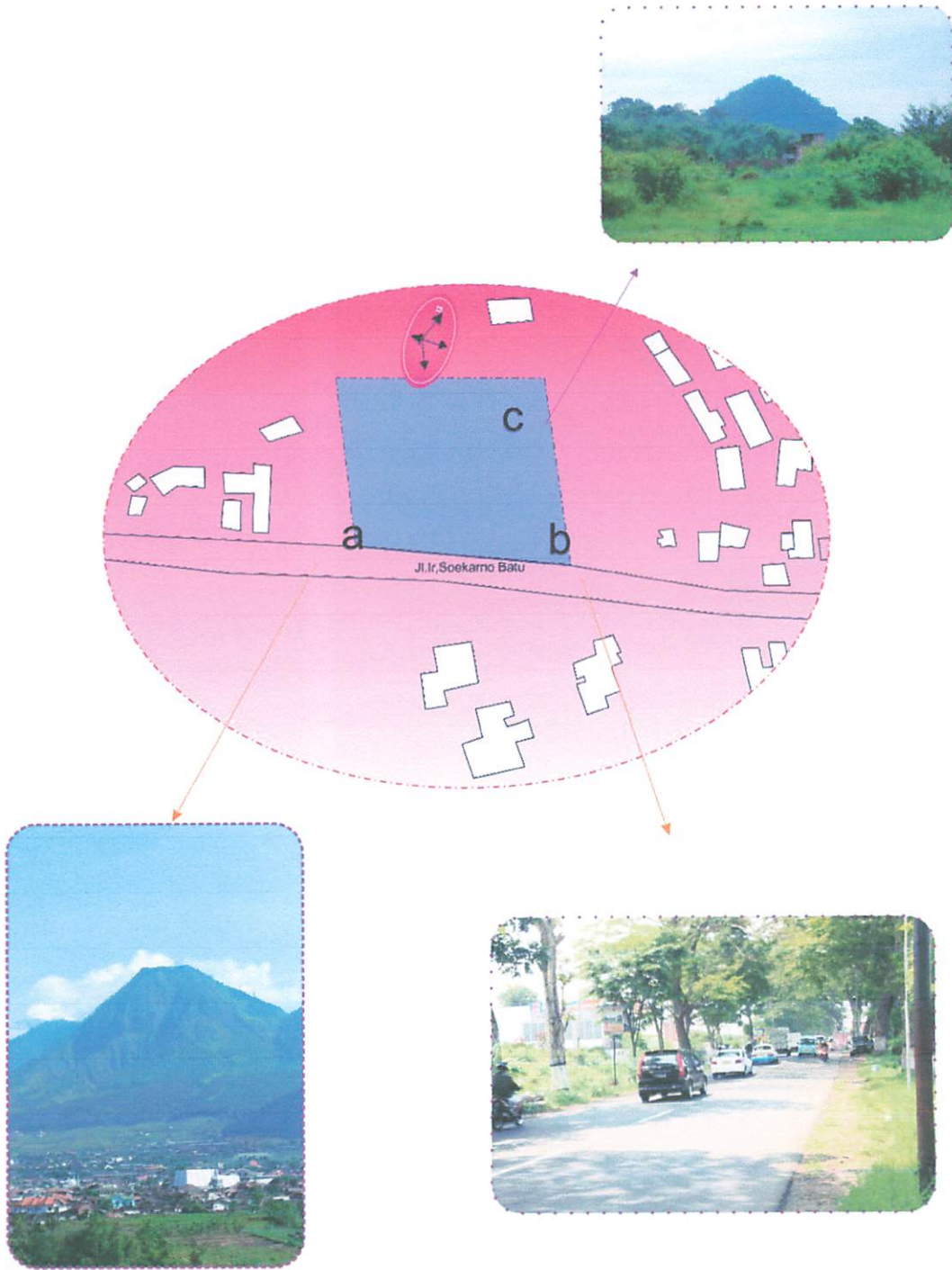
### 6.2.2. View Ke Dalam Site



**Gambar. 6.9.**  
View To Site

- Pada titik A memiliki view ke site yang cukup luas, kecepatan rata-rata 40-60 km/jam sehingga sudut pandangnya sekitar 60°. Sehingga orang arah mau balik dari arah batu bisa melihat bangunannya.
- Pada titik D pandangan bisa langsung mengarah ke belakang site yang terdapat gunung wukir dan bisa menikmati kondisi alam yang ada. Selain itu pada titik D ini merupakan area terbuka.
- Untuk pola sirkulasi didalam tapak menggunakan pola sirkulasi spiral atau melingkar mengelilingi taman yang berada di tengah.
- Untuk pengunjung sirkulasi bisa mengelilingi bangunan, dan arah masuk ada di titik B sedangkan arah keluar ada di titik C.

6.2.3. View Keluar Site

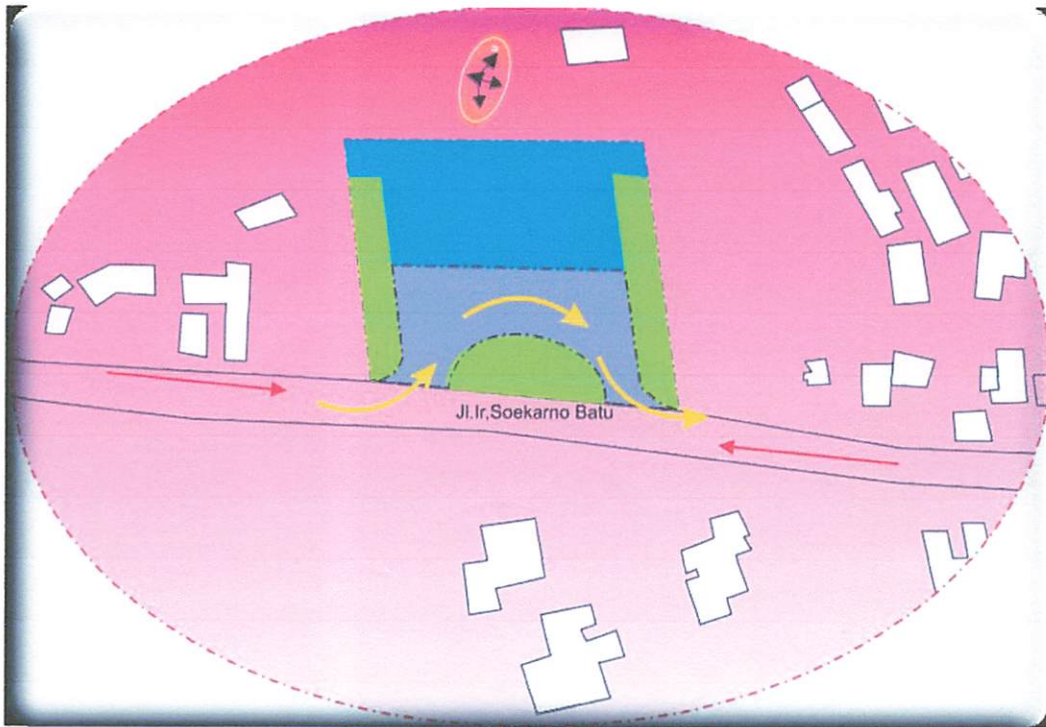


**Gambar. 6.10.**

View Keluar Site



- Pada titik A view menghadap pada jalan raya yang bisa menjadi sudut pandang yang bagus.
- Pada titik B gunung panderman yang menjadi icon kota batu. Dari dua sudut pandang ini menjadi hal yang menarik untuk di nikmati suasana pandangan.
- Pada titik c view gunung wukir yang juga menjadi icon kota batu.




6.2.4. pencapaian Lahan Dan Sirkulasi Tapak



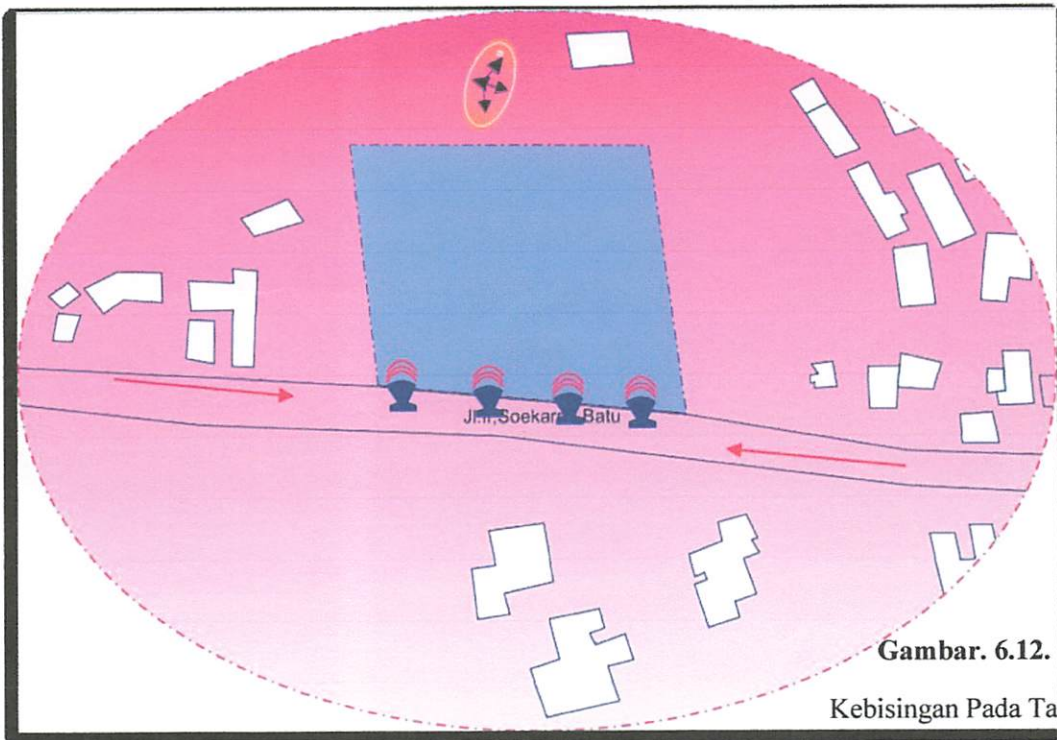
**Gambar. 6.11.**

Pencapaian & Sirkulasi Tapak

- ❖  Arah jalur utama jalan menuju kediri, jombang dan batu, dan jalan arah mau balik k arah malang, surabaya.
- ❖  Arah kluar masuk bangunan dari arah depan, dan sistem parkir yang lineer. Adar dekat dengan jalan dan dibutuhkan lahan parkir yang luas.

- ❖  Area parkir yang d posisikan didepan dan dekat dengan jalan raya, agar supaya pengunjung mudah untuk arah pulang.
- ❖  Area hijau dan fasilitas lain terdapat pada dibagian sayap-sayap bangunan.
- ❖  Bangunan berada pada bagian tengah site dan sedikit mundur kebelakang, karena di bagian depan sudah di jadikan lahan parkir. Site yang akan di gunakan sedikit kebelakang

#### 6.2.5. kebisingan



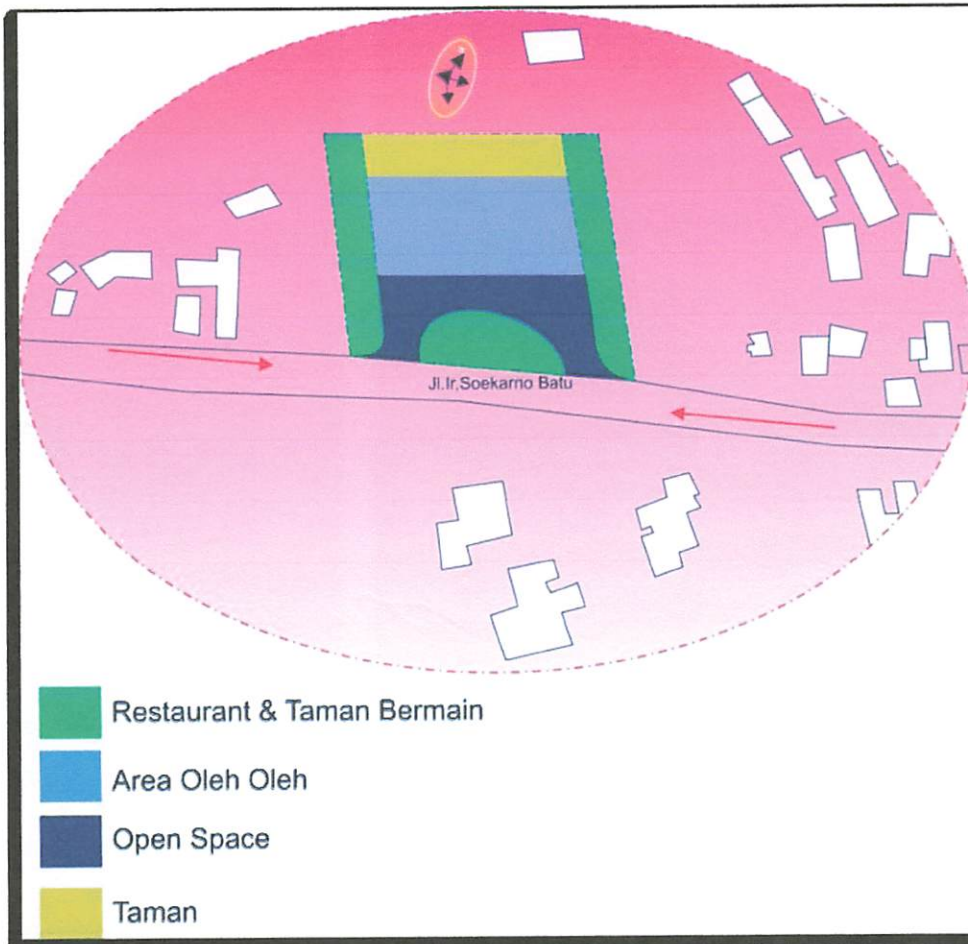
**Gambar. 6.12.**  
Kebisingan Pada Tapak

Untuk sumber kebisingan hanya berasal dari jalan utama yang dihasilkan oleh suara-suara kendaraan yang melintas. Tingkat intensitas kebisingannya relatif sedikit

ramay karena jalan ini merupakan jalan utama. Namun untuk menghindari kebisingan kendaraan letak masa sedikit menjauh dari site.

Selain itu untuk mengantisipasi kebisingan yang terjadi di sekitar pinggr jalan di beri tamanan untuk meredam kebisingan yang akan mempengaruhi aktifitas dalam bangunan.

### 6.2.6. Zoning

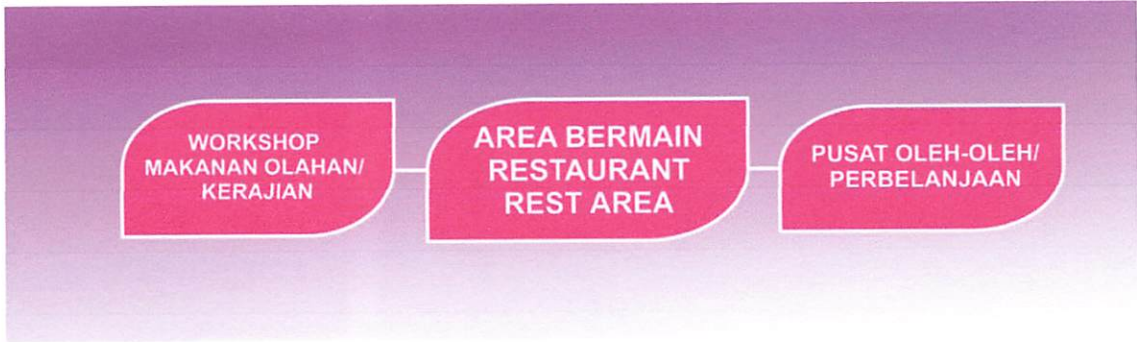


Gambar. 6.13.  
Zoning

## 6.3. Analisa Ruang

### 6.3.1. Analisa Kegiatan

Kegiatan yang diwadahi pada pusat oleh-oleh singhasari adalah kegiatan promosi atau jual beli produk oleh-oleh kota Batu, dan sekitarnya, serta fasilitas pendukung diantaranya, workshop, restaurant,taman bermain.

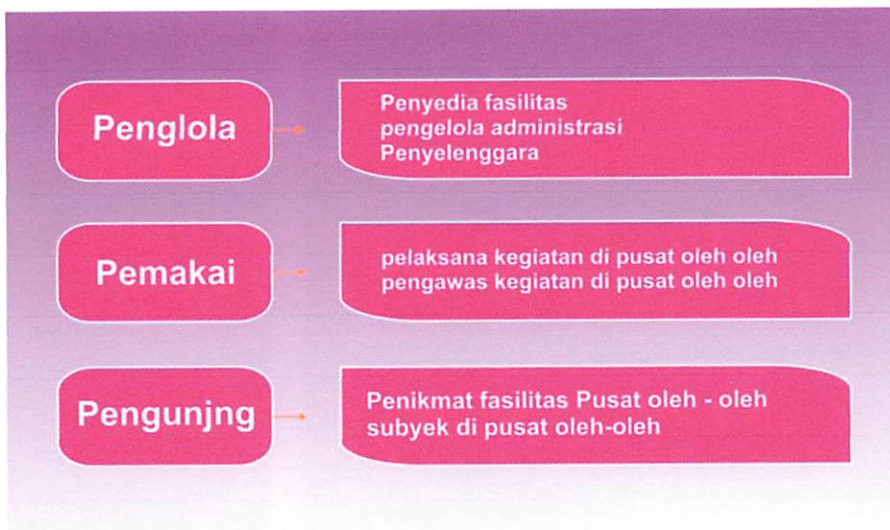


**Diagram. 6.1.**

Kelompok Kegiatan

### 6.3.2. Analisa Pelaku

Pelaku kegiatan dalam pusat oleh-oleh singhasari adalah pengelolaan, pelaku, pemakaian dan pengunjung.



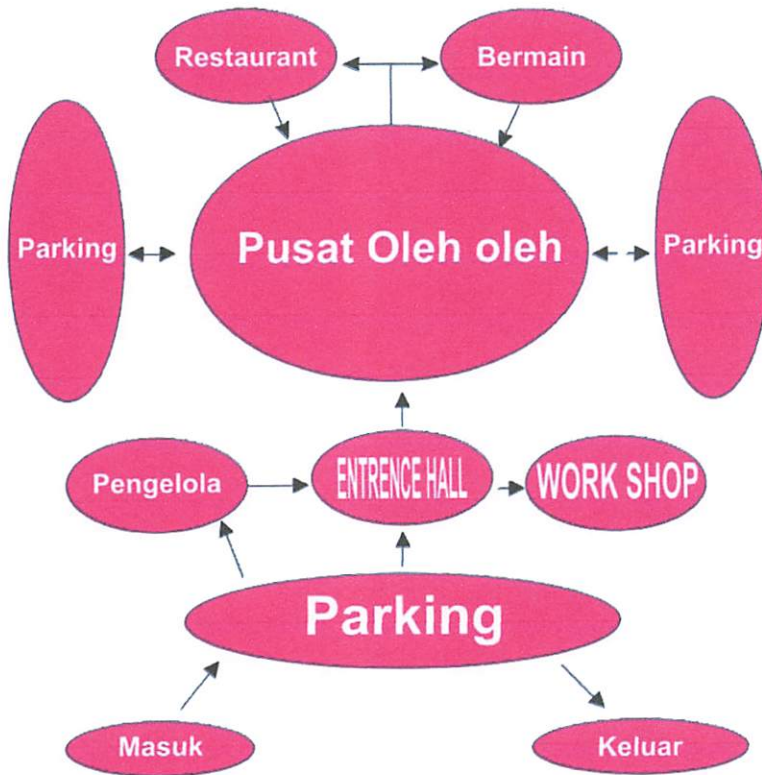
**Diagram. 6.2.**

Pelaku Kegiatan

### 6.3.3. Organisasi Ruang

Pembagian organisasi ruang dalam tapak disesuaikan dengan penggunaan dan aktivitasnya. Pengguna vasilitas ini adalah pelaku, pengunjung, dan pengelola

- Pelaku pusat oleh-oleh singhasari

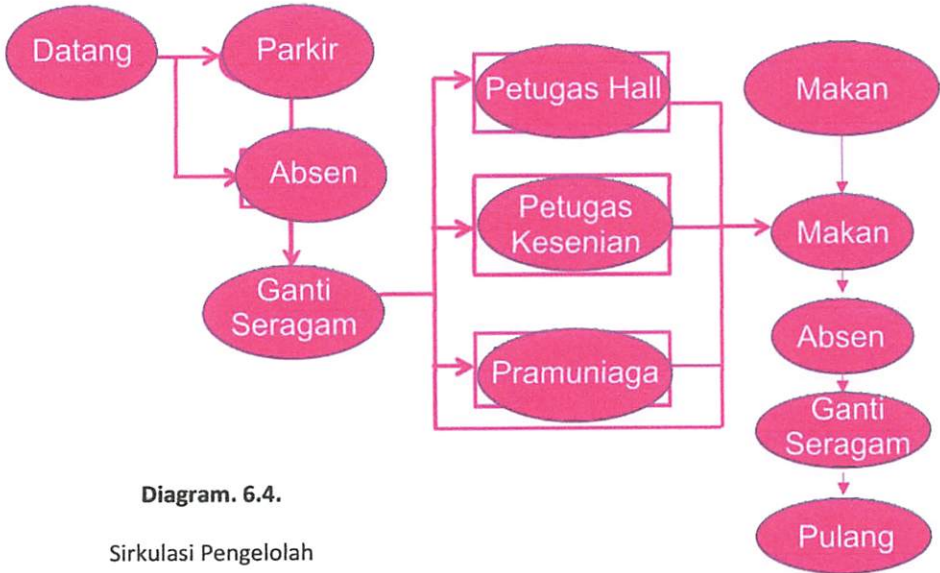


**Diagram. 6.3.**  
Sirkulasi Pelaku Pusat Oleh-Oleh

Keterangan:

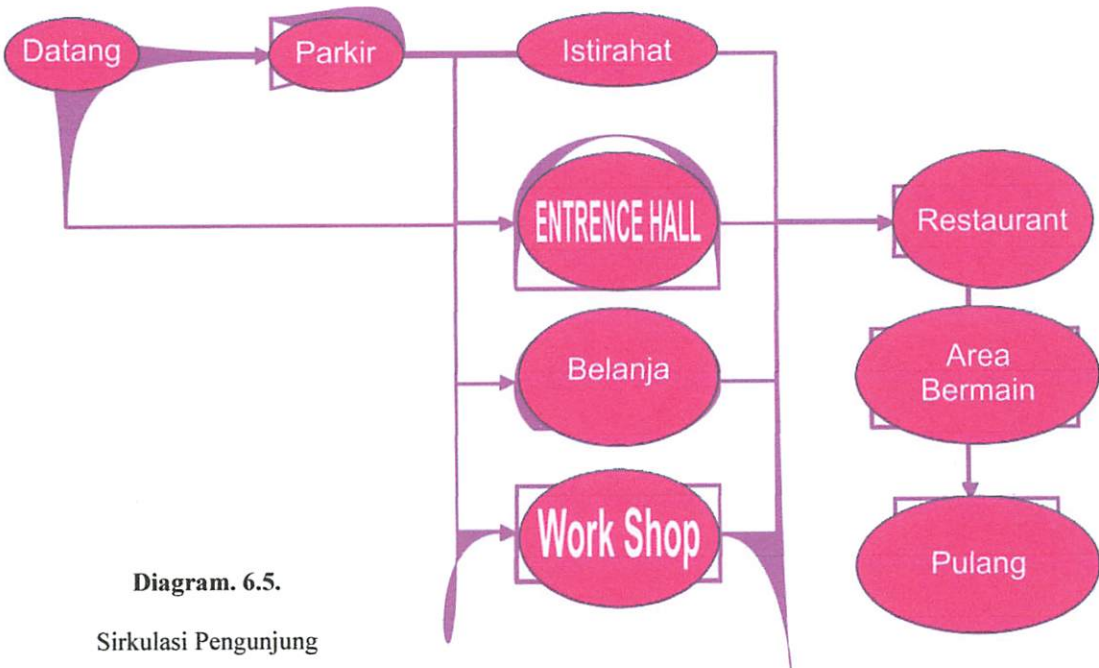
- Entrance Hall  
didalam hall ini bisa difungsikan untuk sirkulasi pengunjung.
- Workshop  
Dalam workshop pengunjung biasa melihat secara langsung proses produksi oleh-oleh berupa makanan olahan atau kerajinan

- Pengelola



**Diagram. 6.4.**  
Sirkulasi Pengelola

- Pengunjung



**Diagram. 6.5.**  
Sirkulasi Pengunjung

Dalam pusat oleh-oleh terbagi menjadi banyak ruang, dalam pusat oleh-oleh terdapat oleh-oleh dari malang dan batu. Selain itu oleh-oleh juga terbagi menjadi banyak bagian antraa lain:



- ❖ makanan
  - makanan ringan
  - makan khas yg bisa di sajikan didalamnya
  - kue
- ❖ sovenir
  - gantungan kunci
  - kaos yang bertuliskan kota batu dan malang atau arema
- ❖ kerajinan
  - kerajian keramik
  - kerajinan batu
  - kerajinan dari kayu

didalam analisa ruang ini akan di kelompokkan lagi antara lain;

#### 6.3.4 Asumsi jumlah pemakai gedung

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum menentukan besaran ruang, salah satunya adalah asumsi jumlah penghuni dari pusat oleh-oleh.

##### 1. Pengelola

Direktur utama	: 1 orang
Wakil Dirut	: 1 orang
Sekretaris	: 1 orang
informasi	: 1 orang
Kepala produksi	: 1 orang
Kepala pemasaran	: 1 orang
Staff	: 14 orang
Total penglola	: 20 Orang

##### 2. Pelaku Pusat Oleh-Oleh

Pramuniaga Stand kerajinan	: 68 orang
Pramuniaga Stand makanan olahan	: 68 orang
Pramuniaga Stand makanan olahan	: 68 orang
Pegawai Restaurant	: 10 orang
Security	: 7 orang
Servis	: 10 orang

Total pengelola Pelaku pusat oleh oleh

: 231 Orang

### 3. Pengunjung

Asumsi jumlah pengunjung didapatkan melalui hasil studi banding maupun studi literature sehingga didapatkan rata-rata jumlah pengunjung perharinya. adapun hasil kajian adalah:

Jumlah pengunjung perbulan :

1. Pusat oleh-oleh : ± 1.000
2. Work shop : ± 500
3. Entrence Hall : ± 500

Total pengunjung Pusat oleh-oleh singhasari: 2000 orang perbulan

Maka didapat asumsi.

Jumlah pengunjung minimal pusat oleh-oleh 2000 orang / 30 hari = 67 pengunjung perhari

Karena pengunjung menurut hasil survey kurang memenuhi kuota maka diasumsikan 67 orang pengunjung sesi pertama dalam 4 sesi.

Diasumsikan jam buka puast oleh-oleh singhasari mulai pukul 09.00-22.00 dalam sehari. Rata-rata pengunjung menggunakan waktunya didalam pusat oleh-oleh selama 3 jam, maka dalam sehari terdapat 12 jam / 4 sesi. Diperoleh jumlah pengunjung dalam sehari sebanyak  $4 \times 67 = 267$  pengunjung / hari.

#### 6.3.5. Analisa Aktivitas

Tabel. 6.4. Analisa Aktifitas

No	Civitas	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Kebutuhan Pengguna			
1	Pengunjung	Datang – Parkir kendaraan Masuk Mencari informasi Beristirahat Kebutuhan buang air	Area parkir  Entrence R. informasi Rest Area/T.bermain

		<p>Makan</p> <p>Belanja oleh – oleh</p> <p>Selesai melakukan kegiatan dan mencari kendaraan</p> <p>Bermain</p>	<p>Toilet</p> <p>Restaurant</p> <p>R. belanja oleh – oleh</p> <p>Area parkir</p> <p>Area bermain &amp; Rest Area</p>
2	Pimpinan / manager	<p>Datang – parkir kendaraan</p> <p>Kegiatan pengelolaan dan pengawasan staff</p> <p>Kebutuhan buang air</p> <p>Istirahat</p> <p>Makan</p> <p>Terima tamu</p> <p>Kegiatan rapat</p> <p>Pulang</p>	<p>Parkir pengelola</p> <p>R. pimpinan</p> <p>Toilet</p> <p>R. istirahat pengelola</p> <p>R. tamu</p> <p>R. rapat</p> <p>R. makan pengelola</p>
3	Wakil pimpinan	<p>Datang – parkir kendaraan</p> <p>Kegiatan pengelolaan dan pengawasan staff</p> <p>Kebutuhan buang air</p> <p>Istirahat</p> <p>Makan</p> <p>Pulang</p>	<p>R. wakil pimpinan</p> <p>Toilet</p>
4	Staff operasional	<p>Datang – parkir kendaraan</p> <p>Kegiatan operasional</p> <p>Kebutuhan buang air</p> <p>Istirahat</p> <p>Makan</p> <p>Absen</p> <p>Pulang</p>	<p>R. staff operasional</p> <p>Toilet</p>

5	Staff servis	Datang – parkir kendaraan Kegiatan pengelolaan servis Kebutuhan buang air Istirahat Makan Absen Pulang	R. staff servis R. servis Gudang Toilet
6	Staff administrasi	Datang – parkir kendaraan Kegiatan pengelolaan administrasi Kebutuhan buang air Istirahat Makan Absen Pulang	R. staff administrasi Toilet
7	Staff informasi	Datang – parkir kendaraan Kegiatan pengelolaan terkait informasi Kebutuhan buang air Istirahat Makan Absen Pulang	R. staff informasi R. informasi Toilet
8	Staff keamanan	Datang – parkir kendaraan Kegiatan pengawasan keamanan dan penjagaan keamanan Kebutuhan buang air Istirahat Makan Absen Pulang	R. keamanan (pos keamanan) Toilet

9	Staff pemasaran	Datang – parkir kendaraan Kegiatan pengelolaan pemasaran Kebutuhan buang air Istirahat Makan Absen Pulang	R. staff pemasaran Toilet
10	Staff restaurant	Datang – parkir kendaraan Kegiatan pengelolaan restaurant Memasak untuk pengunjung dan pengelola Kebutuhan buang air Istirahat Makan Absen Pulang	Dapur restaurant Gudang restaurant Toilet

### 6.3.6. Analisa Besaran Ruang massa utama

Tabel. 6.5. Analisa Ruang

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Fasilitas	Luasan	Sumber
1.	Perbelanjaan (stand kerajinan)	2 pramuniaga	meja kursi kasir 1 rak display kecil 2 display besar 1 kursi 2 kereta belanja 1 keranjang belanja 1 meja packing 1 <b>Total</b>	(1,3 m x 2,2 m) (1,3 m x 2,2 m) (2.0 m x 2.5 m) (0.5 m x 0.5 m) (0.84 m x 0.88 m) (0.3 m x 0.5 m) (0.6 m x 1.3 m) 12.57	NAD

			<b>Sirkulasi 50%</b>	6.21	
			<b>Total keseluruhan</b>	<b>18.78 m<sup>2</sup></b>	
2.	Stand makanan olahan	2 pramuniaga	meja kasir + kursi 1 rak display temple 2 rak display tengah 2 keranjang belanja 1 kereta belanja 1 kursi 2 meja packing 1 <b>Total</b> <b>Sirkulasi 50%</b> <b>Total Keseluruhan</b>	(1,3 m x 2,2 m) (1,3 m x 2,2 m) (1.30 m x 1.25 m) (0.3 m x 0.5 m) (0.84 m x 0.88 m) (0.5 m x 0.5 m) (0.51 m x 1.40 m) (0.6 m x 1.3 m) 8.39 4.19 <b>12.585</b>	NAD
3.	pakaian	2 pramuniaga	meja kasir + kursi 1 rak display tempel 3 display gantung 3 keranjang belanja 1 kursi 2 meja packing 1 <b>Total</b> <b>Sirkulasi 50%</b> <b>Total Keseluruhan</b>	(1,3 m x 2,2 m) (1,3 m x 2,2 m) (0.9 mx 0.9 m) (0.3 m x 0.5 m) (0.5 m x 0.5 m) (0.51 m x 1.40 m)  14.584 7.292 <b>21.876</b>	NAD
4.	Work shop (makanan olahan)	6 orang	Penggorengan 1 Keranjang 4 Meja potong 2 Packing 1	(4 m x 4 m) (0.8 m x 0.8 m) (2 m x 1 m) (3 m x 4 m)	ASS

			<b>Total</b>	33.6 m <sup>2</sup>	
			<b>Sirkulasi 50%</b>	16.8 m <sup>2</sup>	
			<b>Total keseluruhan</b>	<b>50.4 m<sup>2</sup></b>	
5.	Work shop (kaos sablon)	6 orang	Meja sablon 2	(0.9 m x 1.20 m)	ASS
			Rak tinta 1	(0.7 m x 2 m)	
			Meja pengeringan 2	(1.m x 3 m)	
			Rak penyimpanan 3	(0.8 m x 3 m)	
			Packing 1	(2 m x 2 m)	
			<b>Total</b>	20.76 m <sup>2</sup>	
			<b>Sirkulasi 50%</b>	10.38 m <sup>2</sup>	
			<b>Total keseluruhan</b>	<b>31.14 m<sup>2</sup></b>	

6.3.7. Analisa Besaran Ruang keseluruhan

Tabel. 6.6. Table Keseluruhan Besaran Ruang

Kelompok Kegiatan	Aktifitas	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart	Sumber	Luasan M <sup>2</sup>
fasilitas publik	Sirkulasi	Entrence Hall	1000 orgng/10 menit	10/60X1000X0,8	NAD	134
	Informasi dan sekuriti	R.Informasi	2 orang	0,6m <sup>2</sup> orang	NAD	12
	Operator	Ruang PABX			SL	10
	Sanitasi	Toilet	2 unit	Pria WC = 1,5m <sup>2</sup> /18 orang Urinoir = 1m <sup>2</sup> /25orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /15orang Wanita WC = 1,5m <sup>2</sup> /22 orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /18orang	NAD	108
	Transaksi	ATM	4 UNIT	2M <sup>2</sup>	SB	8
<b>SIRKULASI</b>						81.6
<b>SUB TOTAL</b>						353.6



FASILITAS UTAMA							
OLEH OLEH	Perbelanjaan	Stand kerajinan	34	25m <sup>2</sup> /stand	ASS	850	
		Stand Makanan Olahan	34	25m /stand	ASS	850	
		Stand Pakaian Oleh oleh	34	25m /stand	ASS	850	
	Work Shop	Work Shop Makanan Olahan	1 unit			SB	200
		Work Shop Kerajinan	1 unit			SB	200
	Sanitasi	Toilet	2 unit		Pria WC = 1,5m <sup>2</sup> /18 orang Urinoir = 1m <sup>2</sup> /25orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /15orang  Wanita WC = 1,5m <sup>2</sup> /22 orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /18orang	NAD	108
	SIRKULASI				30%		917.4
SUB TOTAL						3975,4	

FASILITAS PENUNJANG						
KANTOR PENGELOLA	DIREKSI	RUANG PIMPINAN	1 ORANG	25M <sup>2</sup>	NAD	25
		RUANG WAKIL PIMPINAN	1 ORANG	25M <sup>2</sup>	NAD	25
		SEKRETARIS	1 ORANG	10M <sup>2</sup>	NAD	10
	PERTEMUAN	RUANG RAPAT	10 ORANG	2M <sup>2</sup> /ORANG	NAD	20
		RUANG ARSIP		25M <sup>2</sup>	NAD	25
	OPERASIONAL	PELAKSANA TEKNIS INFORMASI	1 ORANG	25M <sup>2</sup>	NAD	25
		PELAKSANA TEKNIS PEMASARAN	1 ORANG	25M <sup>2</sup>	NAD	25
		STAFF	5 ORANG	6M <sup>2</sup>	NAD	30
		SUB BAGIAN TATA USAHA	7 ORANG	6M <sup>2</sup>	NAD	42
	Sanitasi	Toilet	2 unit	Pria WC = 1,5m <sup>2</sup> /18 orang Urinoir = 1m <sup>2</sup> /25orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /15orang  Wanita WC = 1,5m <sup>2</sup> /22 orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /18orang	NAD	108
	SIRKULASI				20% <sup>2</sup>	
					<b>SUB TOTAL</b>	<b>372</b>

FASILITAS PENUNJANG							
PENUNJANG KEGIATAN	MUSHOLAH	RUANG IBADAH	30 ORANG	1,5M <sup>2</sup>	NAD	45	
		RUANG WUDHU	2 UNIT	10M <sup>2</sup>	ASS	20	
	RESTAURANT	RUANG MAKAN	25 MEJA	5M <sup>2</sup>	NAD	125	
		DAPUR	1 UNIT	15% RUANG MAKAN	ASS	18.75	
		SERVICE	1 UNIT	20% RUANG MAKAN	ASS	25	
		GUDANG PENYIMPANAN	1 UNIT	5% RUANG MAKAN	ASS	6.25	
	Sanitasi	Toilet	2 unit	Pria WC = 1,5m <sup>2</sup> /5 orang Urinoir = 1m <sup>2</sup> /7orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /10orang Wanita WC = 1,5m <sup>2</sup> /7 orang Washbasin = 4m <sup>2</sup> /10orang	NAD	105	
	Taman Bermain/ Rest Area		1 UNIT		ASS	900	
	SIRKULASI					20%	249
						SUB TOTAL	1494

FASILITAS SERVICE							
SERVICE UTILITAS	BONGKAR MUAT BARANG	LOADING DOCK					
	MEE	RUANG GENSET	2 UNIT MESIN	20M <sup>2</sup> /MESIN		ASS	60
		RUANG TRAVO	2 TRAVO	10M <sup>2</sup>		NAD	40
		RUANG AHU	1/50 LUAS RUANGAN	1/50x5578		NAD	20
		RUANG MESIN AC	1/200 LUAS RUANGAN	1/200x5578		MEE	112
		RUANG MESIN POMPA	2 POMPA	24M <sup>2</sup> /MESIN		MEE	28
		RUANG KONTROL		12M <sup>2</sup> /MESIN		NAD	48
		RUANG KEPALA KEAMANAN	1 ORANG	10M <sup>2</sup>		NAD	12
SECURITY	MENJAGA KEAMANAN	RUANG STAFF KEAMANAN	6 ORANG (6 SHIFT)	2M <sup>2</sup> /ORANG		NAD	10
		RUANG GANTI+ LOCKER	1 UNIT	20M <sup>2</sup>		NAD	12
		RUANG STAFF	10 UNIT	1.5M <sup>2</sup> /ORANG		ASS	20
CLENGING SERVICE	MENJAGA KEBERSIHAN GEDUNG	RUANG GANTI+ LOCKER	1 UNIT	20M <sup>2</sup>		NAD	20
SIRKULASI							40,2
10%							
SUB TOTAL							442,2

**Keterangan :**

NAD : Neufert Architect Data

MEE : Mechanical and Electrical for Equipment for building

ASS : Asumsi

SL : Studi Literatur (internet)

SB : Studi Banding

PABX : Private Automatic Branch eXchange

✚ Rekapitulasi besaran ruang :

1. Fasilitas Publik	= 353,6 m <sup>2</sup>
2. Fasilitas Utama	= 3975,4m <sup>2</sup>
3. Fasilitas Penunjang (pengelola	= 372m <sup>2</sup>
4. Fasilitas Penunjang (Restaurant,taman bermain,Rest Area)	= 1494m <sup>2</sup>
5. Service	= 442,2 m <sup>2</sup>
+	
<hr/>	
Total	= 6637,2m <sup>2</sup>
Luas Building Area	= 6637,2m <sup>2</sup> + 20%(1327.4)
	= 6637,2 + 1327.4
	= 7092.072
<b>BUILDING AREA</b>	<b>= ± 7964.6m<sup>2</sup></b>

✚ Perencanaan bangunan :

Building coverage yang diijinkan sesuai dengan RDTRK kawasan tapak (kecaatan Junrejo) adalah :

- KDB 40% - 60%
- Luas lahan = 9910 m<sup>2</sup>
- 46% x 9910 m<sup>2</sup> = 4558.6
- Bangunan direncanakan berlantai 3

✚ Perhitungan areal parkir

**Area Parkir Pengunjung**

- Jumlah pengunjung asumsi 267
- Perbandingan Motor:Mobil:Bus = 2:5:3
- Motor 20%x267= 53,4  
1 Motor Berpenumpang 2 Orang > 53,4/2= 26,7 Jadi Mobil ±26
- Mobil 50%x267= 133,5  
1 Mobil Berpenumpang 4 Orang > 133,5/4= 33,375 Jadi Mobil ±34
- Bus 30%x267= 80,1  
40 Bus Berpenumpang Orang > 80,1/40= 2,0025 Jadi Bus ±3

- Luas Area Parkir
 

26 Motor @2,2 M <sup>2</sup>	= 57.2m <sup>2</sup>
34 Mobil @13,2M <sup>2</sup>	= 448.8m <sup>2</sup>
3 Bus @42.5M <sup>2</sup>	= 127.5m <sup>2</sup>
<hr/>	
Total	= 633.5m <sup>2</sup>
Sirkulasi 50%	= 316,75
- Luas area parkir pengunjung= 950,25**

**Area parkir Pengelola Pelaku Pusat oleh-oleh**

- Jumlah pengunjung asumsi 251
- Perbandingan Motor:Mobil = 9:1
- Motor 90%x251= 225,9  
1 Motor Berpenumpang 2 Orang > 225,9/2= 112,95 Jadi Mobil ±113
- Mobil 10%x251= 133,5  
1 Mobil Berpenumpang 1 Orang > 133,5/1= Jadi Mobil ±14

- Luas Area Parkir
 

113 Motor @2,2 M <sup>2</sup>	= 248,6m <sup>2</sup>
14 Mobil @13,2M <sup>2</sup>	= 184,8m <sup>2</sup>
<hr/>	
Total	= 433,4m <sup>2</sup>
Sirkulasi 50%	= 216,7
- Luas area parkir pengunjung= 650,1m<sup>2</sup>**

**Luasan Parkir**

<b>Luas area parkir pengunjung</b>	<b>= 950,25</b>
<b>Luas area parkir pengunjung</b>	<b>= 650,1m<sup>2</sup></b>
<b>Total :</b>	<b>1600.35m<sup>2</sup></b>

**6.4. Sirkulasi**

Dalam menciptaka sebuah sirkulasi yang baik dalam suatu bangunan,baik itu didalam maupun diluar bangunan,akan timbul suatu permasalahan seperti :

- Bagaimana menciptakan sirkulasi yang baik sehingga yang melakukan aktifitas didalam atau diluar bangunan merasanyaman.
- Bagaimana menciptakan sebuah pola sirkulasi yang tidak menimbulkan dampak negative seperti lelah bingung atau tersesat.
- Bagaimana menciptakan pola sirkulasi yang mudah mencapai sasaran yang diinginkan.

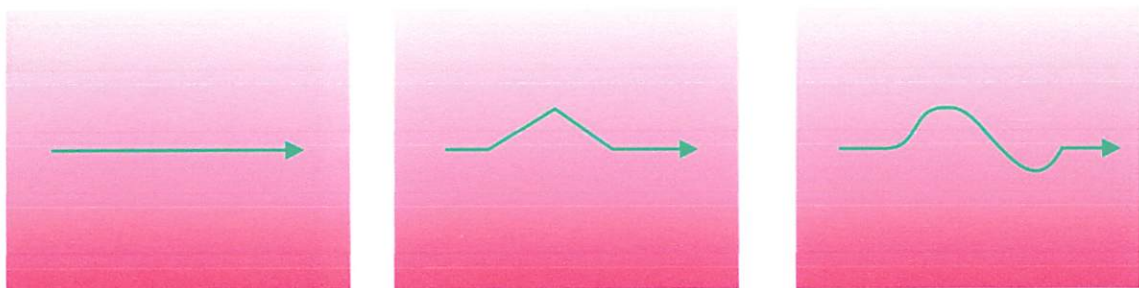
#### Analisa

- Pola sirkulasi yang baik harus memperhatikan kondidisi tapak,sirkulasi harus memiliki arah yang jelas,tegasdan mudah untuk menunjang kelancaran kegiatan didalam bangunan.
- Pola sirkulasi harus bias membedakan antara sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan bermotor
- Pola sirkulasi yang baik harus di sesuaikan dengan kapasitas bangunan,sehingga pengguna fasilitas tidak merasa kurang nyaman.

Beberapa contoh pola sirkulasi:

- Pola linier

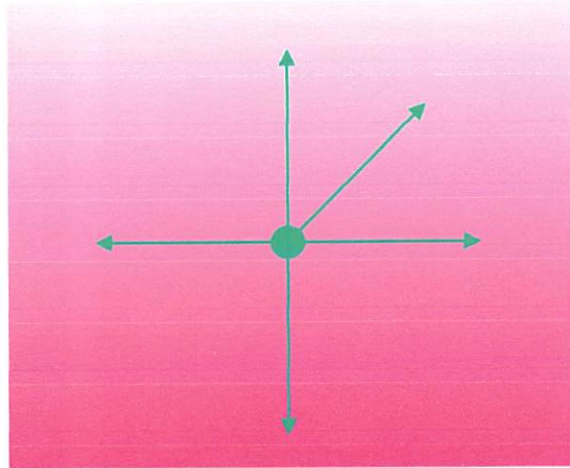
Adalah pola yang mana semua jalan lurus yang dapat menjadi unsure pembentuk utama deretan ruang.pada dasarnya pola ini memberikan kesan menyenangkan,reaktif,nyaman dan non formal sehingga pola sirkulasi yang dibentuk adalah pola santai.



**Gambar. 6.8.**  
Sirkulasi linier

- Pola radial

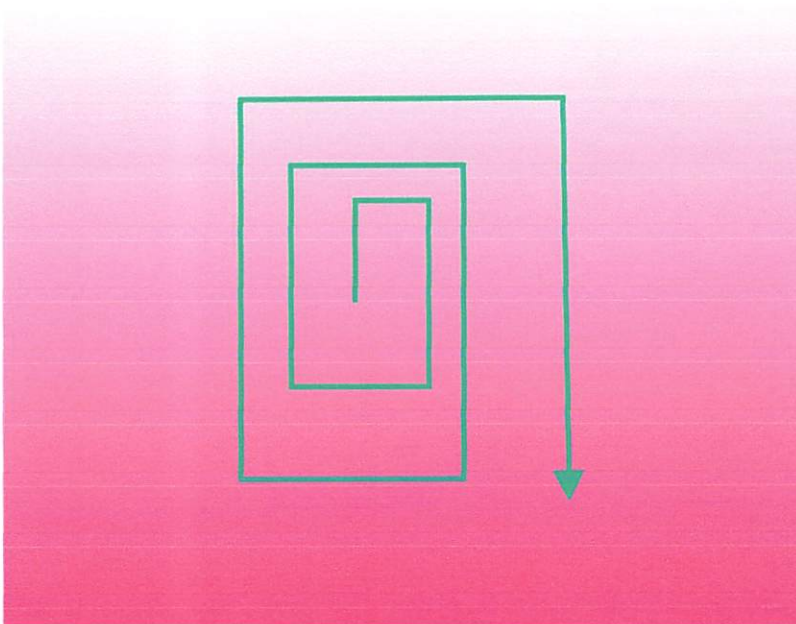
Adalah pola yang memiliki jalan dari atau menuju pusat.pola ini berkesan tidak menyatu dan tidak ada kesatuan dalam beraktifitas.



**Gambar. 6.9.**  
Sirkulasi radial

- Pola spiral

Adalah pola suatu jalan menerus yang berasal dari satu titik pusat,berputar mengelilinginya dan semakin jauh darinya.

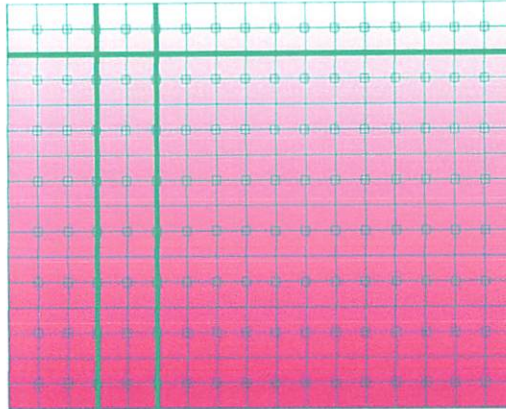


**Gambar. 6.10.**  
Sirkulasi Spiral



- Pola network

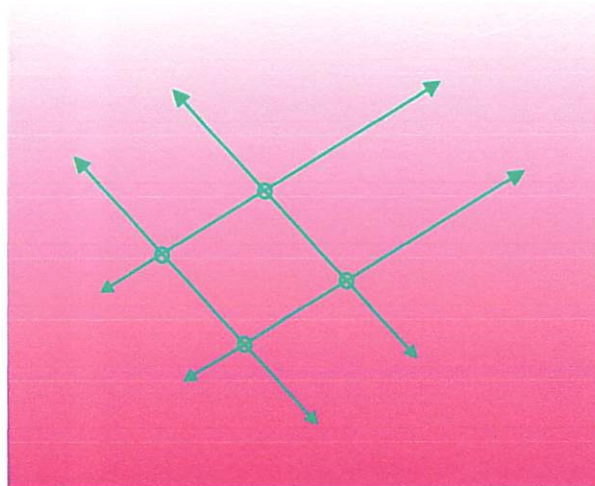
Adalah pola adalah pola yang terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik titik terpadu dalam ruangan



**Gambar. 6.11.**  
Sirkulasi Network

- Pola campuran

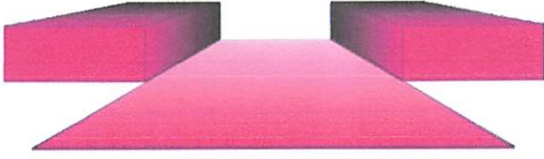

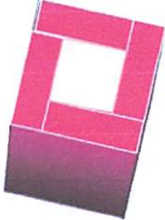
Adalah pola yang mengkombinasikan dari pola liner,radial,spiral dan network,untuk menghindari orientasi yang membingungkan dibentuk aturan urutan utama dalam sirkulasi tersebut.



**Gambar. 6.12.**  
Sirkulasi Campuran

Pola Sirkulasi Antar Ruang Dalam Banguna

Tabel. 6.7. Pola Sirkulasi

Sistem	keuntungan	kerugian
 <p>Single coridor</p>	<p>Mendapatkan cahaya,udara view yang baik,yang dapat dinikmati oleh semua pemakai bangunan</p>	<p>Efesinsi pencapaian kurang</p>
	<p>Ukuran koridorlebih kecil karena pelayanan hanya pada stu sisi</p>	<p>Terjadi penumpukan pengguna koridor apabila tidak ditangani dengan baik</p>
 <p>Double Coridor</p>	<p>Efesinsi pelayanan</p> <p>Prosentasi sirkulasi lebih kecil</p>	<p>Mendapatkan cahaya udara dan view yang baik tetapi mengurangi privasi</p>
 <p>Centre coridor</p>	<p>Mudah dalam pencapaian</p>	<p>Mendapatkan cahaya udara dan view yang baik tapi sangat minim</p>
	<p>Efesinsi penggunaan lahan</p>	

Tujuan dari analisa adalah menciptaka pola sirkulasi yang baik,nyaman dan dapat menimbulkann dampak psikologis positif yang sesuai dengan konsep bangunan.

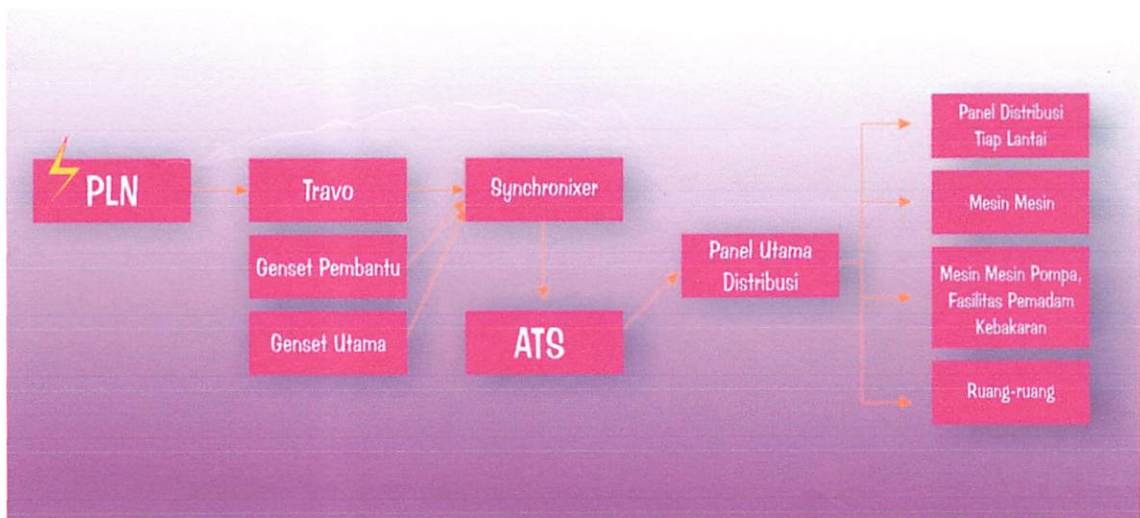
## 6.5. analisa utilitas

### 6.5.1. Penghawaan

Terdapat dua konsep penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami bertujuan untuk mengurangi beban penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan digunakan sistem pengkondisian udara atau AC. Sistem AC yang digunakan yaitu sistem sentral agar lebih mudah digunakan dalam pengontrolan. Untuk penghawaan alami dilakukan melalui ventilasi silang.

### 6.5.2. Listrik

Kebutuhan listrik bersumber dari PLN. Secara umum kebutuhan daya listrik digunakan untuk memenuhi tiga hal dasar, yaitu penerangan (eksterior maupun interior), untuk peralatan bengkel dan pengkondisian udara atau AC.



**Diagram. 6.6.**  
Distribusi Listrik

### 6.5.3. Penanganan Sampah

Penanganan perencanaan sampah dilakukan sebagai berikut :

- Pengumpulan sampah dilakukan dalm sejumlah bak atau tong sampah disetiap ruang, kemudian dibuang kedalam bak permanen atau container untuk kemudian diangkat ketempat pengolahan terakhir.

- Pengangkutan sampah dalam sejumlah bak atau container dilakukan dengan memakai truk sampah untuk dibawah ketempat pengolahan terakhir dengan memperhatikan bak permanen dan waktu pengambilannya agar tidak mengganggu lingkungan atau pandangan.

#### 6.5.4. Plambing

##### 1. Air Bersih

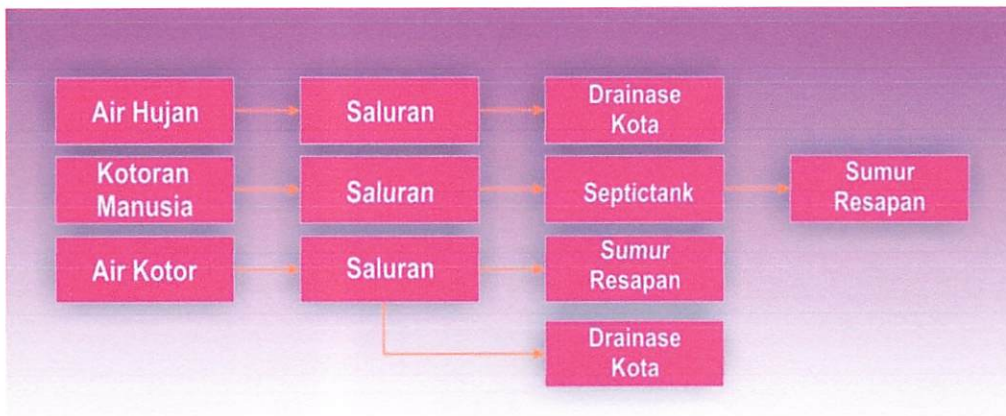
Perencanaan air bersih pada bangunan ini didasarkan atas tuntutan dan pertimbangan sebagai berikut :

- Air bersih digunakan untuk air minum, mandi, cuci, pengglontoran, penyiraman tanaman, dan pemadam kebakaran.
- Untuk air bersih bersumber dari PDAM dan air bawah tanah. Sumber air yang bersumber dari air bawah tanah merupakan sumber air utama untuk aktifitas dalam bangunan, sedangkan air PDAM digunakan sebagai sumber alternatif.
- Pemakaian air bersih dalam bangunan tidak perlu sama besarnya sepanjang hari, sehingga diperlukan tendon
- Pemakaian air bersih dalam bangunan tidak perlu sama besarnya sepanjang hari, sehingga diperlukan

##### 3. Air Kotor

Perencanaan air kotor pada bangunan ini didasarkan atas tuntutan dan pertimbangan sebagai berikut :

- Air kotor dari toilet,dapur restaurant serta air talang.
- Untuk air kotor dari semua sumber (toilet,dapur restaurant,talang) dibutuhkan drainase.



**Diagram. 6.7.**

Saluran air kotor

## 6.6. Analisa Struktur

Untuk menentukan jenis struktur yang akan digunakan dalam bangunan pusat oleh-oleh singhasari ini perlu diperhatikan beberapa pertimbangan antara lain:

- Dapat mendukung fungsi bangunan
- Fleksibel terhadap penataan ruang dan tuntutan fungsi ruang.
- Mampu mengantisipasi gaya-gaya (beban) yang bekerja.
- Dapat mendukung tampilan bangunan secara keseluruhan. Sehingga apabila struktur terespon, hal tersebut akan mendukung tampilan bangunan itu sendiri (unsure estetika)
- Tahan terhadap pengaruh lingkungan
- Tahan lama ekonomis dan efisien

Penggunaan system sruktur ditentukan oleh keadaan yang ada dilokasi. Sedangkan pemilihan systems truktur dan bahan struktur harus ekonomis, efisien dan efektifm dengan tetap mempertahankan dan mempertimbangkan kemampuan struktur untuk menerima beban yang diterimanya

Sistem struktur dan bahan stuktur yang digunakan harus mamapu memecahkan masalah yang ada didalam dan diluar tapak sehingga sesuai dengan lingkungan sekitarnya.



## BAB VII

### KONSEP PERANCANGAN

#### 7.1 KONSEP BENTUK

##### 7.1.1 Pendekatan

Pertimbangan dalam menentukan penampilan yang utama adalah memberikan kesan atraktif dan inovatif serta menampilkan unsur komersial terkait dengan fungsi dasar desain yaitu Pusat Oleh-Oleh Singhasari, di Jl. Ir. Soekarno kota Wisata Batu.

##### 7.1.2 Konsep Perancangan

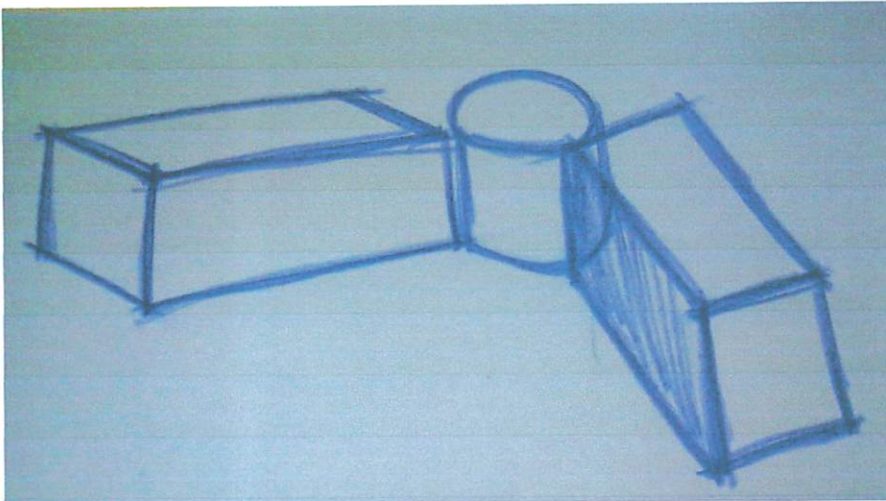
Bentuk desain Pusat Oleh-Oleh Singhasari, di Jl. Ir. Soekarno kota Wisata Batu.. berlandaskan konsep-konsep perancangan :

1. Memakai unsur-unsur geometris bentukan silinder  $1/2$  lingkaran atau perpaduan dari bentuk-bentuk geometris.
2. Memasukkan unsure-unsur simbolis yang diambil dari kultur masyarakat.
3. Bangunan mudah dikenali dan diingat karena adanya penerapan unsure-unsur sejarah dan kenangan masa lalu yang telah ada, sehingga masyarakat mempunyai kenangan dalam dirinya tentang masa lalu tersebut.
4. Menggunakan warna-warna cerah dan kontemporer.

Berikut ini adalah proses menghadirkan Bentuk :

#### 1. Komposisi dari bentuk-bentuk geometri

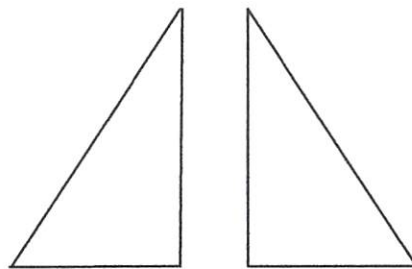
Mengkomposisikan bentuk segitiga, lingkaran, dan trapesium dengan penataan yang simetris. Digunakan penataan bentuk yang simetris dengan tujuan memberikan keseimbangan (*balance*) pada tata massa sekaligus memberikan kesan keadilan sebagai prinsip dasar jual beli yang mana sesuai fungsi bangunan yang merupakan pusat segala aktifitas Pusat Oleh-Oleh Singhasari.



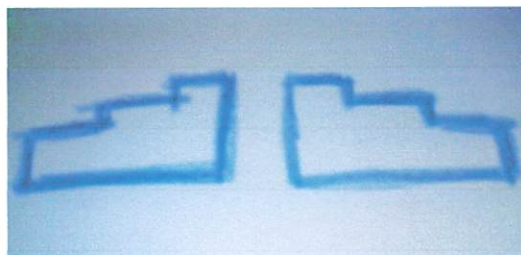
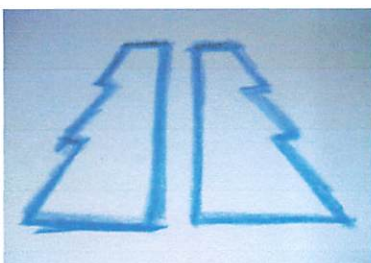
**Gambar. 7.1.**  
Komposisi bentuk

**2. Memasukkan unsur-unsur simbolis**

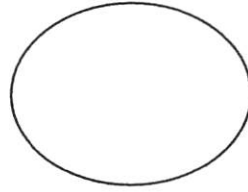
Memasukkan unsur-unsur simbolis kedalam bangunan yaitu gapura gunung kawi serta buah apel yang menjadi ciri kota Batu dan salah satu produk oleh-oleh kota Malang.



Penyederhanaan bentuk yang dari gapura gunung kawi



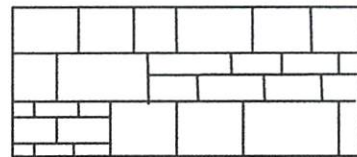
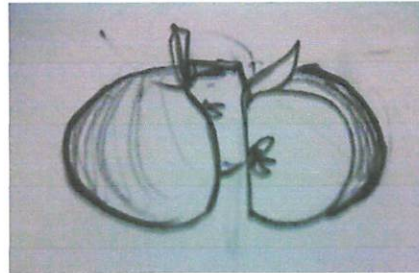
Bentuk penyesuaian tapak



Penyederhanaan bentuk dari buah



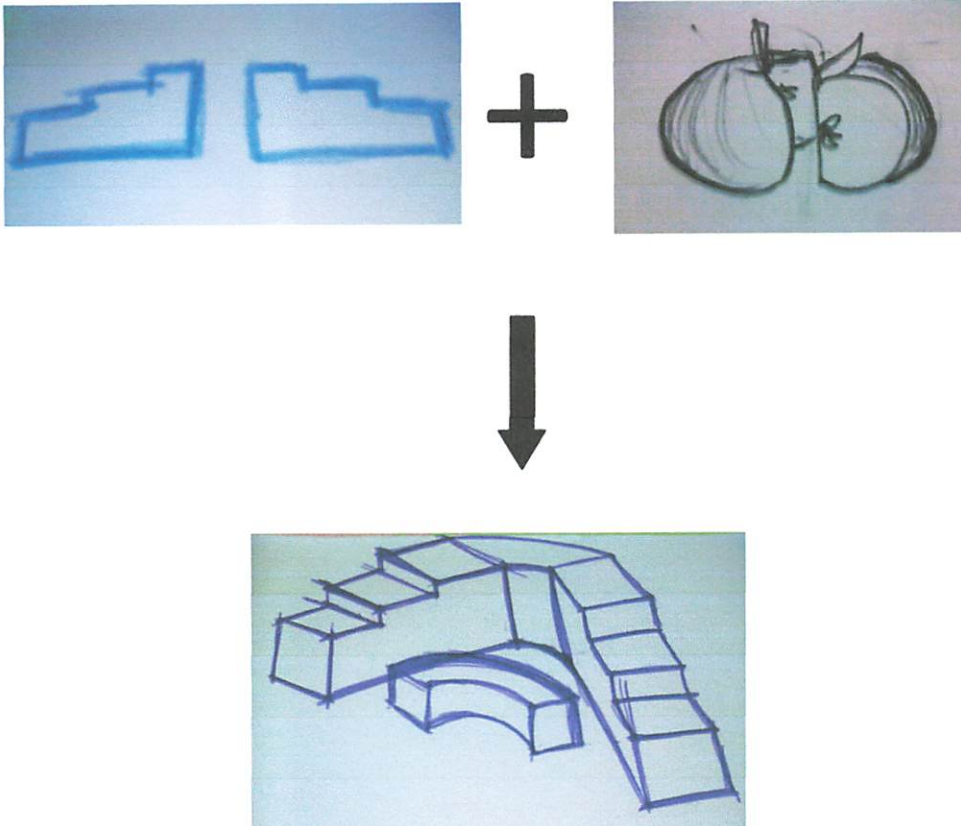
Pengolahan bentuk dari buah  
apael yang nantinya dijadikan  
dalam bangunan pusat oleh-oleh  
singhasari



Penyederhanaan fasad pada tatanan batu  
,yang menjadi ornament yang di  
munculkan dalam bangunan.

**Gambar. 7.2.**  
Pengambilan bentuk

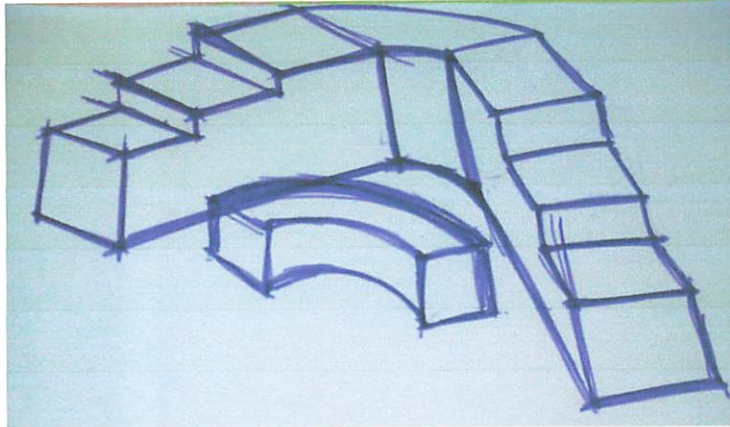




**Gambar. 7.3.**  
Komposisi Bentuk Pada Bangunan  
Pasca Penambahan Unsur Simbolik

### 3. Mengingatkan Akan Sesuatu Kepada Masyarakat

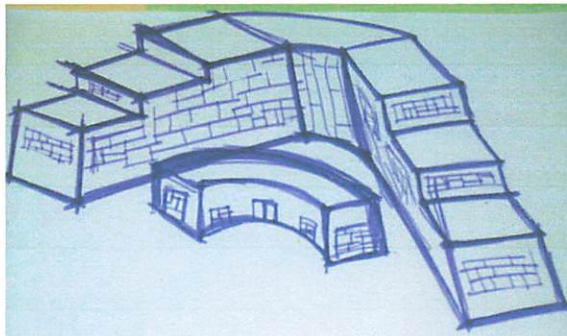
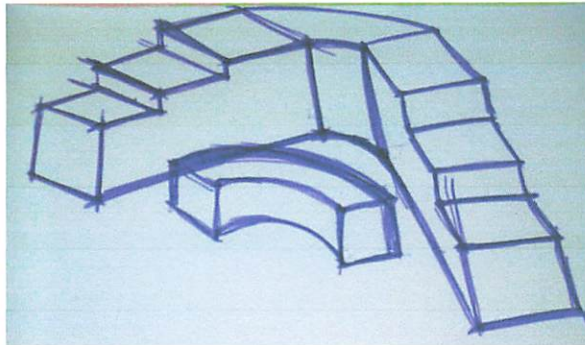
Bangunan diharapkan dapat mudah dikenal dan diingat karena adanya penerapan unsur-unsur atraktif pada bangunan, sehingga masyarakat akan berminat untuk berkunjung. Faktor yang diangkat untuk diingat masyarakat adalah tampak fasade bangunan yang mengambil bentuk buah apel yang di aplikasikan pada gapura dan pada sebagian dari bangunan. Sedangkan bentuk trapesium yang di ambil dari tempe, dikombinasi dengan buah apel.



**Gambar. 7.4.**  
Faktor Atraktif Bangunan

#### 4. Pengolahan Bentuk

Pengolahan bentuk dilakukan sesuai sebagai upaya mendapatkan bentuk yang lebih atraktif dan komersial.

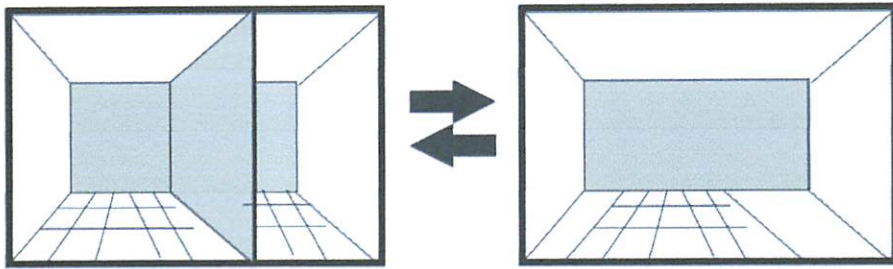


**Gambar. 7.5.**  
Pengolahan Bentuk

## 7.2 KONSEP RUANG

### 7.2.1 Outlet Atau Ruang Tetap

Ruang outlet yang telah disediakan memiliki ukuran masing-masing yang telah ditentukan. Akan tetapi pada waktu tertentu, ruang outlet dapat berubah kapasitasnya, dari beberapa ruang menjadi 1 ruang atau sebaliknya. Ini dimungkinkan karena kebutuhan display barang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dalam penggunaan ruang.

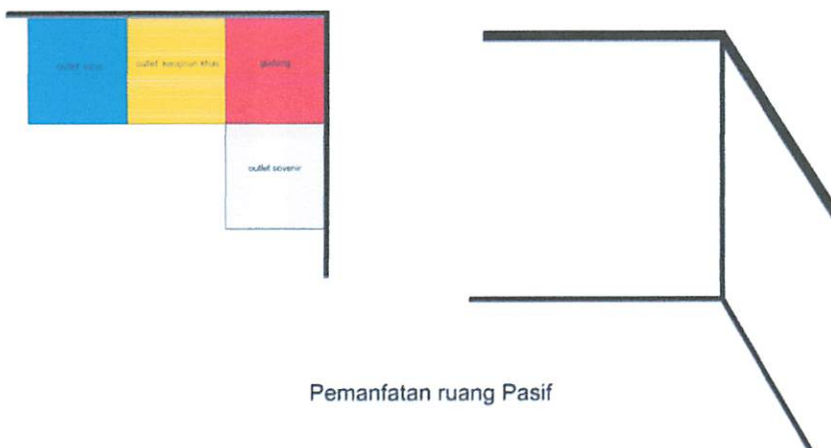


### Konsep Ruang

Gambar. 7.6.

Konsep Stand

Ruang yang berada di sudut yang diakibatkan oleh struktur bangunan berdampak negatif dari segi sirkulasi bangunan maupun segi ekonomis sehingga menjadi ruang pasif. Ruang ini dapat dimanfaatkan sebagai gudang barang sehingga tidak terbuang percuma.



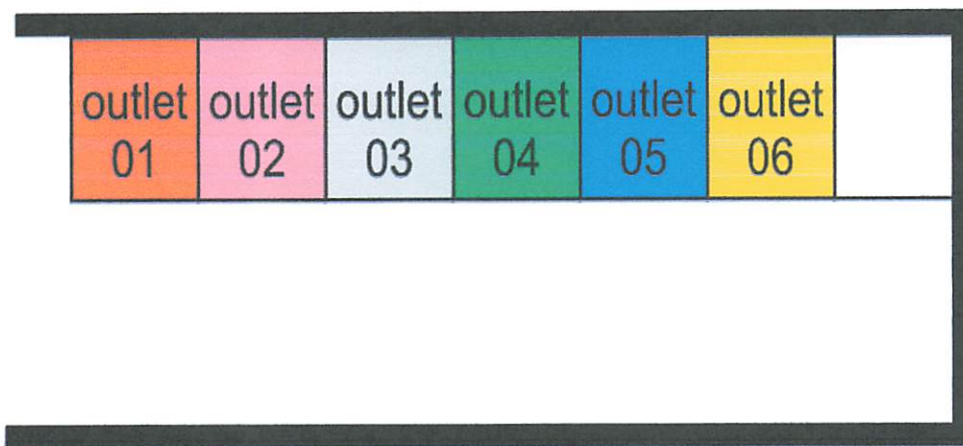
Gambar. 7.7.

Konsep ruang

### 7.2.2. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi ruang yang digunakan adalah pola sirkulasi radial dimana nantinya pengunjung akan diantar masuk melalui hall utama ke ruang-ruang yang ada pada bangunan. Sehingga nantinya akan dibutuhkan hall utama yang luas dalam upaya untuk mengakomodasi pengunjung yang datang.

Sedangkan sirkulasi pada area display akan digunakan *single corridor* dengan pembatas sehingga didapatkan dua arah dalam satu koridor.

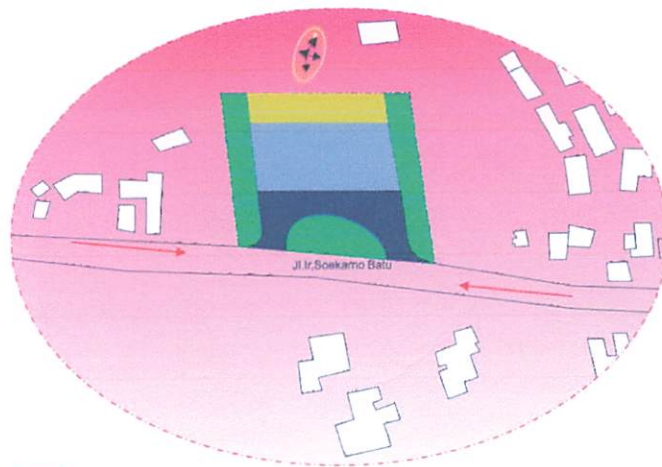


## sirkulasi outlet

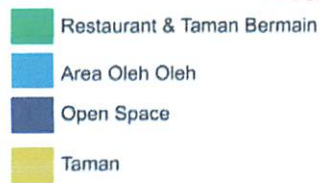
**Gambar. 7.8.**  
Sirkulasi outlet

## 7.3 KONSEP TAPAK

### 7.3.1 Zoning area

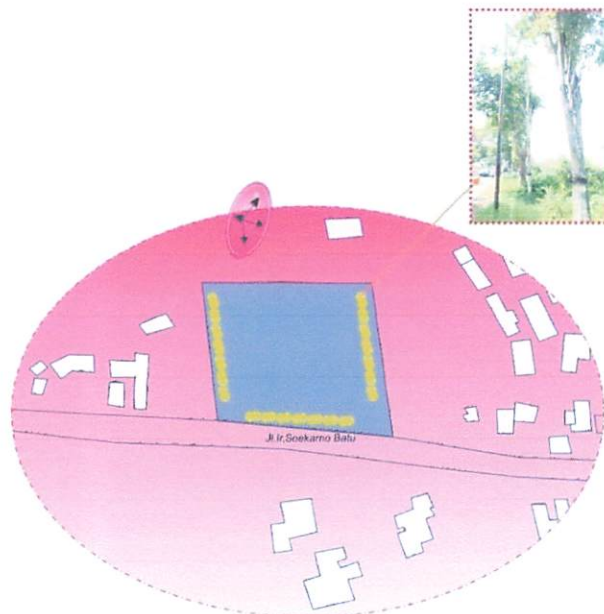


**Gambar. 7.9.**  
Zoning area



Zoning area ini digunakan sebagai peletakan ruang-ruang nantinya di dalam dan di luar bangunan.

### 7.3.2 Vegetasi



**Gambar. 7.10.**  
Vegetasi

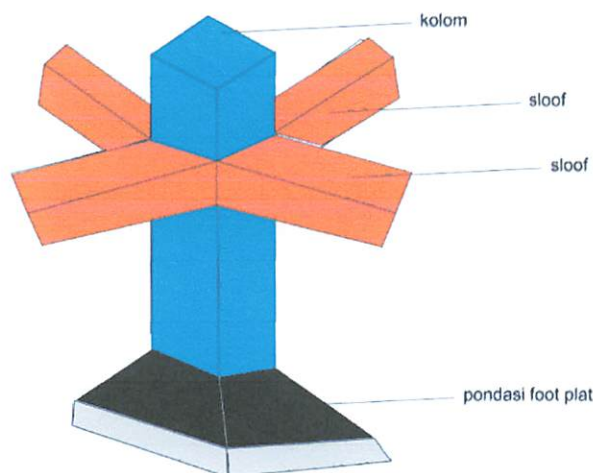
Vegetasi yang ada pada eksisting dipertahankan keberadaannya karena dapat menunjang fungsi bangunan nantinya. Pada bagian utara tapak yang berbatasan langsung dengan wilayah pemukiman penduduk, diberikan vegetasi yang dapat meredam kebisingan yang ditimbulkan dari dalam tapak nantinya. Sedangkan di bagian barat dan selatan tapak, diberikan vegetasi pengarah sebagai elemen dekoratif pada tapak.

## 7.4 KONSEP STRUKTUR

### 7.4.1 SUB STRUCTURE

Sub structure sendiri memiliki fungsi utama sebagai penyalur beban dari atas ke dalam tanah yang lebih keras.

Sistem pondasi yang digunakan adalah pondasi *floatplat* karena pertimbangan ketinggian lantai bangunan yang hanya 2 lantai.



**Gambar. 7.11.**  
Pondasi foot plat

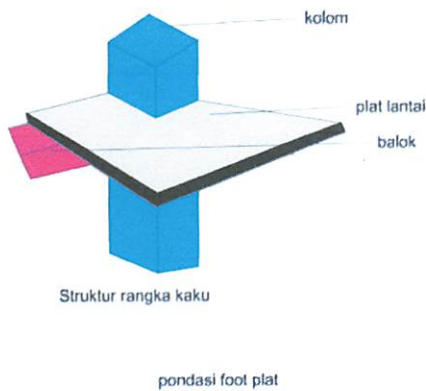
pondasi foot plat

### 7.4.2 MAIN STRUCTURE

Pada main structure digunakan sistem struktur rangka kaku dengan bahan beton bertulang. Beberapa keuntungan yang didapat apabila mengaplikasikan sistem ini pada bangunan :

- Fleksibilitas ruang yang sangat tinggi untuk kemungkinan pengembangan di masa mendatang.

- Proses penyelesaian cepat.
- Ekonomis dan efisien.
- Tahan terhadap pengaruh lingkungan.



**Gambar. 7.12.**

Truktur rangka kaku

## DINDING

- Struktur dinding yang digunakan adalah dinding dengan partisi pasangan batubata yang dipleser dan finishing menggunakan cat.
- Kaca eksterior menggunakan laminated glass 8 mm dan untuk interior menggunakan kaca bening 3 mm.

## LANTAI

- Untuk lantai menggunakan dak beton cor dengan penutup lantai berupa keramik dan granit dengan ukuran dan warna yang bervariasi

### 7.4.3 UPPER STRUCTURE

Pada struktur atas bangunan menggunakan struktur rangka baja ringan serta dengan penutup atap metal dan sebagian menggunakan struktur *shell* beton bertulang.

### 7.5 KONSEP UTILITAS

- Air bersih yang digunakan di dalam bangunan bersumber dari PDAM yang ditampung di tandon bawah. Dari tandon bawah kemudian di distribusikan kembali ke daerah bangunan fasilitas utama, penunjang, dan servis.
- Pembuangan air kotor, kotoran dari toilet diuraikan menjadi *black water* sedangkan dari *urinoir*, *wastafel*, dan *floor drain* diuraikan menjadi *grey water*, Untuk *black water* sendiri disalurkan menuju ke *septic tank* dan jarak maksimum pipa  $\pm 15$  m. Dari

*septic tank*, *black water* langsung dibuang menuju sumur resapan atau unit pengolahan limbah.

- Listrik yang didapat bersumber dari PLN dengan back-up genset. Sumber daya tegangan menengah yang diambil dari genset pada gardu yang terpisah jauh dari objek bangunan diubah dengan menggunakan trafo menjadi tegangan rendah 220 Volt. Setelah itu listrik tadi disalurkan menuju panel utama dan kemudian disalurkan lagi ke kontrol-panel yang mengatur pengeluaran dan tegangan listrik pada satu cabang bangunan, dan didistribusikan ke semua unit yang membutuhkan tenaga listrik.
- Untuk pembuangan sampah digunakan sistem *carry out*. Dimana pada setiap harinya ada petugas kebersihan ( karyawan ) yang akan membersihkan setiap bangunan kemudian sampahnya dikumpulkan di tempat pembuangan sementara dalam bangunan kemudian diangkat menuju TPA kota. Untuk penyaluran sampah dalam bangunan secara vertikal digunakan shaft.
- Mesin perkondisian udara yang digunakan pada objek gedung ini ditempatkan untuk ruang-ruang yang tertutup misalkan seperti ruang pimpinan, ruang pertemuan, ruang rapat, ruang kerja, dll. Sistem AC yang diterapkan adalah system sentral. Hal tersebut cocok dengan aktifitas pada Pusat Oleh-Oleh Singhasari.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ching,F.D.K *Arsitektur bentuk, ruang dan tatanan*
- Ikhwanudin, *menggali pemikiran postmodern dalam arsitektur*, gadjah mada university press
- *Kamus besar bahasa Indonesia*, depdikbut, balai pustaka, 1969
- Kloter 2000, *analisa keputusan balanja*
- RDTRK Batu
- Shadily,hasan,*kamus ingris indonesia*
- Wikipedia bahas Indonesia
- [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)
- <http://www.wwarchdaily.com>

## LAMPIRAN

### 1. Gambar pengembangan rancangan

