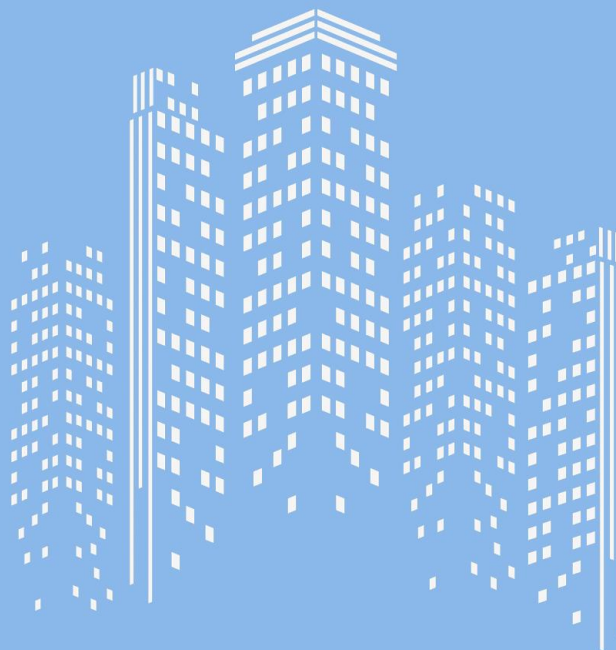


ASPEK-ASPEK PERANCANGAN ARSITEKTUR DAN IMPLEMENTASINYA

Prosiding



AR4151
SEMINAR ARSITEKTUR
2016-2017

Volume 1

**ASPEK-ASPEK PERANCANGAN ARSITEKTUR
DAN IMPLEMENTASINYA**

PROSIDING

**AR 4151
SEMINAR ARSITEKTUR**

Dosen Pengampu:

DEWI LARASATI, S.T., M.T., Ph.D

2016-2017

Prosiding

AR4151 Seminar Arsitektur

ASPEK-ASPEK PERANCANGAN ARSITEKTUR DAN IMPLEMENTASINYA

Editors

Sri SURYANI

Nissa Aulia ARDIANI

School of Architecture, Planning and Policy Development

Institut Teknologi Bandung

Copyright and Reprint Permission

All rights reserved. This book, or parts thereof, may not be reproduced in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage and retrieval system now known or to be invented, without written permission from Architecture Seminar



All Rights Reserved. © 2017 by

School of Architecture, Planning and Policy Development

Institut Teknologi Bandung

Jalan Ganesha 10, Bandung, INDONESIA

Tel. +62-22-2504962, Fax. +62-22-2530705

DAFTAR ISI

Evaluasi Kenyamanan Studo Arsitektur pada Universitas di Bandung	1
Penilaian Masyarakat akan Performa Alun-Alun Bandung Pasca Renovasi	13
Evaluasi Pasca Huni Bangunan Perpustakaan Pusat ITB.....	23
Pengaruh Perubahan Gaya Hidup Kongko-Kongko Masyarakat Terhadap Desain Arsitektur <i>Cafe</i>	35
Preferensi Masyarakat Kota Bandung dalam Memilih Restoran Dilihat dari Aspek Arsitektural: Studi Kasus Jalan Progo	45
Realita Implementasi Bangunan dengan Konsep Ramah Lingkungan.....	65
Desain Arsitektur sebagai Prediktor Keberhasilan <i>Art Space</i> di Kota Bandung.....	73
Tingkat Keberhasilan Konsep Desain Mall Paris Van Java dalam Menarik Pengunjung..	85

EVALUASI KENYAMANAN STUDIO ARSITEKTUR PADA UNIVERSITAS DI BANDUNG

Erma TSANIA⁽¹⁾, Erdiani ERWANDI⁽²⁾, dan Teresa ZEFANYA⁽³⁾

*Program Studi Sarjana Arsitektur
Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan
Institut Teknologi Bandung*

Email: ⁽¹⁾erma.tsania911@gmail.com; ⁽²⁾erdiani.erwandi@gmail.com; ⁽³⁾fanytanuriady@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan arsitektur membutuhkan kondisi khusus dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar berstudio. Studio arsitektur adalah tempat di mana terjadi kegiatan belajar mengajar arsitektural dan tempat interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa serta mahasiswa dan pembimbing. Kualitas studio yang tepat akan meningkatkan kualitas lingkungan belajar arsitektur dan kenyamanan pengguna itu sendiri. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi kondisi studio dan menentukan persepsi mahasiswa terhadap studio tempat mereka bekerja. Evaluasi kenyamanan studio dilaksanakan melalui metode berbasis studi literatur, observasi dan pengukuran lapangan, wawancara dan pengambilan kuesioner. Objek penelitian evaluasi studio dipilih empat universitas di Bandung sesuai dengan akreditasi yang ditetapkan Kementerian Riset Teknologi dan Perguruan Tinggi, yaitu ITB, UNPAR, UPI, dan UNIKOM. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan fisik akan memberikan pengaruh langsung terhadap kenyamanan pengguna, namun desain ruang studio arsitektur tidak menjadi faktor utama penentu kenyamanan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar arsitektural. Faktor utama penentu kenyamanan mahasiswa dalam mengerjakan studio perancangan arsitektur ditentukan oleh kurikulum dan peraturan akademik program studi arsitektur masing-masing universitas.

Kata Kunci: *studio arsitektur, kualitas, kenyamanan, evaluasi, Bandung*

1. PENDAHULUAN

Studio arsitektur menjadi pusat pendidikan arsitektur itu sendiri. Oleh karena itu, mahasiswa arsitektur menghabiskan hampir seluruh waktu kuliahnya di dalam studio desain arsitektur. Akan tetapi, ada kecenderungan mahasiswa mengerjakan tugas studio di luar ruangan studio. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa cenderung produktif mengerjakan tugas studio di luar studio desain.

Tempat yang dipilih oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugas studio, seringkali tidak cocok untuk digunakan mengerjakan tugas studio. Namun mahasiswa arsitektur tetap memilih mengerjakan tugas-tugas tersebut di luar studio, seperti rumah, kosan, dan café. Sedangkan beberapa mahasiswa tetap memilih untuk mengerjakan tugas di ruang studio, walaupun tidak sedikit dari mereka yang mengeluhkan kualitas studio tempat mereka bekerja.

Terkait dengan permasalahan di atas, penelitian kualitas studio arsitektur dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi kualitas studio arsitektur terhadap kenyamanan pengguna, khususnya mahasiswa, serta menentukan persepsi mahasiswa sebagai pengguna studio terhadap kenyamanan lingkungan belajar studio. Penelitian evaluasi studio ini menghasilkan suatu saran desain studio arsitektur yang dapat memberikan kenyamanan bagi mahasiswa.

Penelitian ini difokuskan pada studio-studio arsitektur pada empat universitas di Bandung, yaitu ITB, UNIKOM, UNPAR dan UPI yang dipilih berdasarkan atas perbedaan kelengkapan sarana dan prasarana pada program studi arsitektur di setiap universitas

yang telah terakreditasi oleh Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi dengan rincian sebagai berikut: ITB, universitas negeri akreditasi A, UNPAR, universitas swasta akreditasi A, UPI, universitas negeri akreditasi B dan UNIKOM, universitas swasta akreditasi B.

2. KAJIAN TEORI

2.1. Studio sebagai Komponen Utama Pendidikan Arsitektur

Menurut Anthony dalam Lueth (2008), budaya pendidikan arsitektur (*culture of architectural education*) adalah pembelajaran studio berbasis proyek (*project-based studio approach*). Sedangkan budaya studio desain arsitektur (*architectural design studio culture*) adalah suatu interaksi belajar antar mahasiswa dan mahasiswa serta mahasiswa dan pembimbing, dimana mahasiswa akan tetap melanjutkan pekerjaan proyek mereka tanpa kehadiran pembimbing.

Fungsi studio desain arsitektur sebagai komponen utama secara konsekuen menyebabkan studio arsitektur sebagai ruang utama mahasiswa beraktivitas. Hal ini dikarenakan studio menjadi tempat utama kegiatan proses mengajar dan belajar terlaksana. Mahasiswa dan pembimbing menghabiskan sebagian besar waktunya secara sosial maupun akademik di studio. Dengan demikian, studio diharapkan dapat menyediakan suatu kondisi nyaman baik dari faktor fisik maupun psikologis.

2.2. Kualitas Studio Arsitektur Berdasarkan Prinsip Arsitektur Tropis

Menurut Setiawan (1995), ruang menjadi aspek pembahasan penting dalam studi arsitektur lingkungan. Fungsi ruang sebagai wadah kegiatan manusia harus memenuhi kebutuhan pengguna yang secara sinergis akan menciptakan kenyamanan fisik dan psikologis bagi penghuninya. Menurut Herman dalam Obeidat (2012) menyatakan bahwa desain suatu ruang kelas akan mempengaruhi tingkat kreativitas, konsentrasi, perilaku, kinerja, dan kebahagiaan mahasiswa. Oleh karena itu, studio desain arsitektur yang terencana dengan baik, akan meningkatkan pengalaman proses.

Penataan interior, kenyamanan perabot, pencahayaan, dan penghawaan di dalam ruang studio harus diperhatikan dengan teliti. Menurut *SNI Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan*, iluminansi yang dibutuhkan pada ruang gambar adalah 750 lux. Sedangkan temperatur udara interior yang nyaman pada daerah tropis lembab menurut Santoso (2012) adalah 23-26°C.

2.3. Dampak Kualitas Studio Terhadap Kenyamanan Pengguna

Penelitian Tumusiime (2013) terkait persepsi mahasiswa terhadap studio arsitektur menyebutkan bahwa ukuran studio terkait erat dengan aspek privasi mahasiswa. Ukuran studio yang besar dapat menyediakan keberagaman aktivitas. Namun ukuran studio yang terlalu besar akan mengakibatkan ketidakefektifan penggunaan ruang, mahasiswa cenderung berkumpul di sudut-sudut ruangan. Beberapa mahasiswa juga menginginkan suatu ruang tersendiri untuk menjaga privasi dan konsentrasi mereka. Selain ukuran studio, interaksi visual yang dihasilkan studio dapat meningkatkan respon positif pada proses belajar mahasiswa. Fasilitas studio yang memadai akan meningkatkan motivasi dan komitmen mahasiswa untuk mengerjakan tugas studio. Selain itu, penggunaan tekstur dan warna pada studio akan meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

2.4. Evaluasi Studio Arsitektur

Berdasarkan penelitian Obeidat (2012) aspek interior menjadi pertimbangan penting dalam aktivitas belajar mengajar desain. Penelitian tersebut menyebutkan aspek-aspek penting interior studio desain. Berikut ini urutan empat aspek penting interior studio, yaitu pencahayaan, penataan perabotan, fleksibilitas, dan penghawaan. Pencahayaan dianggap penting karena proses desain berurusan dengan garis, bentuk, dan warna.

Aktivitas ini sangat membutuhkan kualitas pencahayaan yang layak. Studio desain juga membutuhkan perabotan spesifik seperti meja gambar dan kursi yang dapat mengakomodasikan pergerakan, perubahan, dan kenyamanan. Selain itu fleksibilitas penataan perabotan menjadi sangat penting mengingat tingginya interaksi antar sesama mahasiswa serta mahasiswa dan pembimbing. Penelitian juga menunjukkan aspek penghawaan merupakan aspek penting dikarenakan suhu mempengaruhi kenyamanan proses belajar mengajar desain arsitektur. Warna pada studio desain diungkapkan sebagai aspek interior yang tidak penting. Selain empat aspek interior tersebut, 86% responden mengindikasikan bahwa studio desain yang ideal mampu mengakomodasi kebutuhan proses menggambar tangan maupun komputasional.

3. DESKRIPSI KASUS

Penelitian terhadap kualitas studio arsitektur perlu diadakan untuk mengevaluasi kenyamanan pengguna, khususnya mahasiswa, dalam menggunakan studio arsitektur. Penelitian ini difokuskan pada studio-studio arsitektur pada empat universitas di Bandung, yaitu ITB, UNIKOM, UNPAR dan UPI. Pemilihan objek didasarkan atas perbedaan kelengkapan sarana dan prasarana pada program studi arsitektur di setiap universitas yang telah terakreditasi oleh Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi dengan rincian sebagai berikut: ITB, universitas negeri akreditasi A, UNPAR, universitas swasta akreditasi A, UPI, universitas negeri akreditasi B dan UNIKOM, universitas swasta akreditasi B.

Kriteria kenyamanan yang dipilih peneliti dalam mengevaluasi kualitas studio terhadap kenyamanan pengguna, terdiri dari kriteria fisik studio arsitektur dan persepsi mahasiswa terhadap kualitas ruang studio arsitektur. Kriteria fisik studio meliputi kondisi pencahayaan, kondisi penghawaan, dan kondisi fasilitas yang tersedia pada setiap studio arsitektur. Persepsi mahasiswa terhadap kualitas studio arsitektur meliputi efektivitas dan produktivitas pengerjaan tugas, tingkat konsentrasi mahasiswa selama di ruang studio arsitektur.

3.1. Tinjauan Kasus

Data yang dikumpulkan dari setiap Studio Perancangan Arsitektur di ITB, UNPAR, UPI dan UNIKOM meliputi pengguna masing- masing studio, jadwal studio, luas studio, fasilitas yang tersedia di dalam studio, akses menuju studio tersebut serta denah studio yang menunjukkan bentuk dan penataan perabotan di dalam masing- masing studio. Semua studio di UNPAR, UPI dan UNIKOM hanya dapat dipergunakan pada jam studio, sebaliknya studio- studio di ITB dapat digunakan 24 jam pada hari Senin- Sabtu.

Tabel 1. Tabel Data Umum Masing – Masing Studio

Universitas	Studio	Pengguna	Jadwal Studio	Luas	Fasilitas yang Tersedia	Akses
ITB	Lantai 4	Tingkat 2	Senin dan Selasa, 09.00 - 17.00	28m x 20m	Meja tracing, stop kontak, papan tulis, rak maket, loker barang, panel karya	Tangga utama, tangga kebakaran, lift
	Lantai 5	Tingkat 3	Selasa dan Rabu, 09.00 - 17.00	28m x 20m	Meja tracing, stop kontak, loker barang, panel karya,	Tangga utama, tangga kebakaran, lift
	Lantai 6	Tingkat 4	Senin, 11.00 – 17.00 Selasa, 09.00 – 17.00	28m x 20m	Meja gambar, stop kontak, panel karya, mezanin sebagai tempat maket, kipas angin	Tangga utama, tangga kebakaran
	Studio Tugas Akhir	Tugas Akhir	Senin, Selasa, Rabu dan Kamis, 09.00 – 17.00	28m x 20m	Meja gambar, stop kontak, panel karya	Tangga utama, lift
UNPAR	Gedung X	Studio Perancangan Arsitektur 5 Studio	Senin dan Kamis, 07.00 – 15.00 Selasa dan Jumat,	28m x 34m	Meja gambar, stop kontak, papan tulis, AC	Koridor utama

Gedung 45		Perancangan Arsitektur 6 Studio Akhir Arsitektur	07.00 – 15.00 Selasa, Rabu dan Jumat, 07.00 – 15.00	54m x 27.4m	Meja gambar, lemari pengumpulan tugas, panel sebagai sekat antar angkatan	Koridor utama, selasar
		Studio Perancangan Arsitektur 1	Selasa dan Jumat, 07.00 – 15.00			
		Studio Perancangan Arsitektur 2	Senin dan Kamis, 07.00 – 15.00			
		Studio Perancangan Arsitektur 3	Senin dan Kamis, 07.00 – 15.00			
		Studio Perancangan Arsitektur 4	Selasa dan Jumat, 07.00 – 15.00			
UPI	Lantai 3	Studio Perancangan Arsitektur 1	Senin 10.00 – 15.00	10m x 16m	Meja belajar, stop kontak, papan tulis, proyektor, meja maket	Tangga utama, tangga kebakaran, lift
		Studio Perancangan Arsitektur 2	Selasa 13.00-17.00			
		Studio Perancangan Arsitektur 3	Rabu 13.00-17.00			
		Studio Perancangan Arsitektur 4	Kamis 07.00 – 10.20			
UNIKOM	Lantai 7	Tingkat 1	Kelas A: Senin, 07.00 – 13.-00 Kelas B: Senin, 13.00 – 19.00	33, 35 m ²	Meja gambar, stop kontak, papan tulis, AC, proyektor	Tangga utama, tangga kebakaran, lift
		Tingkat 2	Kelas A: Rabu, 07.00 – 13.00 Kelas B: Rabu, 13.00 – 19.00			
		Tingkat 3	Kelas A: Selasa, 07.00 – 13.-00 Kelas B: Selasa, 13.00 – 19.00			

(Sumber: Hasil Kuesioner dan Wawancara)

3.2. Pengumpulan Data

1. Data Hasil Pengukuran

Tabel 2. Penghawaan Setiap Studio

Universitas	Nama Studio	AC	Kelembaban (mmHg)	Temperatur Efektif (°C)	Zona Nyaman
ITB	Studio Lantai 4	-	75	28	x
	Studio Lantai 5	-	75	27	x
	Studio Lantai 6	-	71.5	28	x
	Studio TA	-	64	26	v
UNPAR	Studio Gedung X	v	85.5	24	v
	Studio Gedung 45	v	61.5	23	v
UPI	Studio 3	-	82	27	v
UNIKOM	Studio Lantai 7	v	90	25	v

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

Tabel 3. Pencahayaan Studio

Universitas	Nama Studio	Illuminansi (Lux)
-------------	-------------	-------------------

ITB	Studio Lantai 4	500	540	500	530	180	280						
	Studio Lantai 5	390	340	360	230	360	440	170					
	Studio Lantai 6	210	140	300	200	90	120						
	Studio TA	30	70	90	140	460	380	220	70	150	60	80	280
UNPAR	Studio Gedung X	380	265	280	320	200	456	280	230	280	150	103	100
	Studio Gedung 45	343	487	397	418	205	372	273	536	508	395	375	438
UPI	Studio 3	380	145	200	120	155	180	110	135	65			
UNIKOM	Studio Lantai 7	35	65	75	60	85	105	97.5	75	95			

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

2. Data Hasil Kuesioner dan Wawancara

Tabel 4. Kehadiran Mahasiswa selama jam Studio

TINGKAT KEHADIRAN MAHASISWA DI STUDIO	PROSENTASE (%)			
	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
Hadir dari awal jam studio, pulang setelah jam studio berakhir	31.5	69	74.4	76.5
Hadir dari awal jam studio, pulang setelah asistensi	32.6	10.3	15.4	17.6
Hadir dari awal studio, pulang pada jam istirahat	0	3.4	0	0
Hadir setelah jam makan siang, pulang setelah jam studio berakhir	2	3.4	5.1	0
Hadir ketika ada dosen atau ada asistensi saja	24.7	6.9	0	0
Lain-lain	7.9	6.9	5.1	5.9
TOTAL	100	100	100	100

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

Tabel 5. Kehadiran Mahasiswa Setelah Jam Studio

Kehadiran Mahasiswa Setelah Jam Studio	PROSENTASE (%)			
	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
YA	15.4	20.7	15.4	29.4
TIDAK	84.6	79.3	84.6	70.6
JUMLAH RESPONDEN (ORANG)	39	29	39	17

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

Tabel 6. Aktivitas Mahasiswa yang Dilaksanakan Selama Jam Studio

TINGKAT KEHADIRAN MAHASISWA DI STUDIO	PROSENTASE (%)			
	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
Tugas Studio Perancangan Arsitektur	95.5	86.2	97.4	94.1
Tugas Studio Lain	43.8	6.9	5.1	23.5
PR Mata Kuliah Lain	43.8	20.7	5.1	17.6
Jalan-jalan Keliling Studio untuk melihat pekerjaan lain	58.4	55.2	41	29.4
Jalan-jalan keluar studio	40.4	34.5	17.9	23.5
Baca komik, main game, nonton film, dan lain-lain	31.5	34.5	7.7	35.3
Tidur	38.2	37.9	12.8	29.4
Makan	51.7	44.8	25.6	47.1

Lain-lain	5.6	6.9	0	5.9
TOTAL	100	100	100	100

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

Tabel 7. Kegiatan Asistensi yang Dilaksanakan Dosen

TEMPAT DAN WAKTU ASISTENSI	PROSENTASE (%)			
	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
Studio pada jam studio	70.8	89.7	25.6	82.4
Studio di luar jam studio	6.7	0	2.6	0
Ruang dosen pada jam studio	16.9	6.9	2.6	0
Ruang dosen di luar jam studio	2.2	0	64.1	5.8
Lain-lain	3.4	11.8	5.1	11.8
TOTAL	100	100	100	100

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

Tabel 8. Tingkat Konsentrasi Pengerjaan Tugas di Studio

KESANGGUPAN DALAM BERKONSENTRASI	PROSENTASE (%)			
	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
YA	40	46.7	60	60
TIDAK	60	53.3	40	40
JUMLAH RESPONDEN (ORANG)	15	15	15	15

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

Tabel 9. Tingkat Keefektifan Pengerjaan Tugas di Studio

SKALA KONSENTRASI	PROSENTASE (%)			
	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
1	13.3	0	0	0
2	13.3	0	26.7	26.7
3	60	80	40	40
4	6.7	20	26.7	26.7
5	6.7	0	6.7	6.7
JUMLAH RESPONDEN (ORANG)	15	15	15	15

(Sumber: Hasil Pengukuran di Lapangan)

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1 ANALISIS DATA KUANTITATIF

1. Tingkat Pencahayaan Ruang Dalam Studio

Standar Pencahayaan berdasarkan Standar Nasional Indonesia (SNI) untuk ruangan menggambar (dalam kasus ini Studio Perancangan) adalah 750 Lux.

2. Tingkat Penghawaan Ruang Dalam Studio

Temperatur udara interior yang nyaman pada daerah tropis lembab menurut Santoso (2012) adalah 23°C -26°C

3. Fasilitas Studio

Tabel 10. Analisis Data Kuantitatif

Obyek Studi	Pencahayaann (Lux)	Kesimpulan *	Penghawaan (°C)	Kesimpulan *	Fasilitas
ITB					
Lantai 6	177	X	26	V	V
Lantai 5	327	X	26	V	V
Lantai 4	370	X	28	X	V
TA	172	X	26	V	V
UNPAR					
Gedung45	347	X	23	V	X
Gedung X	234	X	24	V	X
UPI					
Lantai 3	165	X	27	X	V
UNIKOM					
Lantai 7	77	X	25	V	X

*Keterangan : X (memenuhi standar) dan V (tidak memenuhi standar) (Sumber : Hasil Observasi Peneliti)

4.2 ANALISIS DATA KUALITATIF

4.2.1 ANALISIS DATA KUANTITATIF

Tingkat kenyamanan dapat tinjau melalui :

1. Tingkat Kehadiran Mahasiswa Selama Jam Studio
2. Tingkat Kehadiran Mahasiswa Setelah Jam Studio
3. Kegiatan Mahasiswa yang Berlangsung di Studio
4. Kegiatan Dosen yang Berlangsung di Studio
5. Tingkat Pengerjaan Tugas di Studio

Tabel 11 Tingkat Kehadiran Mahasiswa Selama dan Setelah Jam Studio

	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
Selama Jam Studio				
Dari awal sampai akhir studio	31.5	69	74.4	76.5
Dari awal sampai asistensi		10.3	15.4	15.4
Dari awal sampai istirahat				
Dari istirahat sampai akhir studio	32.6			
Setelah Jam Studio				
Berada di studio	84.6	79.3	84.6	70.6
Meninggalkan studio	15.4	20.7	15.4	29.4

(Sumber : Hasil Observasi Peneliti)

Berdasarkan *Tabel 11 Tingkat Kehadiran* di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kurang dari setengah mahasiswa Arsitektur ITB (dari setiap angkatan) yang hadir dari awal hingga berakhirnya jam studio, namun berlaku sebaliknya untuk UNPAR, UPI, dan UNIKOM.
2. Semua mahasiswa Arsitektur dari keempat universitas akan meninggalkan studio masing – masing setelah jam studio berakhir.

Tabel 12. Kegiatan yang berlangsung di Studio

	ITB	UNPAR	UPI	UNIKOM
Mahasiswa				

Mengerjakan Tugas SPA	95.5	86.2	97.4	94.1
Jalan – jalan keliling studio untuk melihat pekerjaan orang lain	58.4	55.2	41	29.4
Makan	51.7	44.8	25.6	47.1
Dosen				
Asistensi pada jam studio	70		25.6	82.4
Asistensi di luar jam studio		89.7		

Keterangan : data diambil dari prioritas kegiatan – kegiatan mahasiswa berdasarkan kuisioner.

(Sumber : Hasil Observasi Peneliti)

Berdasarkan *Tabel 12 Kegiatan* di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hampir setiap mahasiswa mengerjakan tugas studio Perancangan Arsitektur di Studio.
2. Prioritas kegiatan kedua di studio adalah melihat pekerjaan orang lain untuk studio ITB, UNPAR dan UPI, sedangkan makan di studio adalah prioritas kedua untuk mahasiswa Arsitektur UNIKOM.

Tabel 13. Tingkat Pengerjaan Tugas

	ITB (%)	UNPAR (%)	UPI (%)	UNIKOM (%)
Efektivitas pengerjaan *				
100 %	6.7	0	6.7	6.7
50 %	60	80	40	40
0 %	13.3	0	0	0
Produktifitas **				
100 %	0	0	2.3	2.3
50 %	6	7.6	6	3
0 %	0	0	0	0
Konsentrasi mahasiswa	40	46.7	60	60

* ditinjau berdasarkan tingkat pengerjaan tugas studio selama jam studio

**ditinjau berdasarkan tingkat penyelesaian tugas studio selama jam studio

Berdasarkan *Tabel 13 Tingkat Pengerjaan Tugas* di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Mahasiswa Arsitektur yang sama sekali tidak bisa mengerjakan tugas selama jam studio di studio hanya terdapat di ITB dan UNPAR.
2. Mahasiswa Arsitektur yang tidak bisa menyelesaikan tugas hingga selesai di studio hanya terdapat di ITB dan UNPAR.
3. Mahasiswa Arsitektur ITB dan UNPAR lebih sulit berkonsentrasi dalam pengerjaan tugas ketika di studio, berlaku sebaliknya untuk mahasiswa UPI dan UNIKOM.

4.3 INTERPRETASI DATA

4.3.1 Interpretasi Data Kuantitatif

Berdasarkan analisis data fisik studio arsitektur yang terdiri dari kondisi pencahayaan dan penghawaan serta data fasilitas penunjang studio dari masing-masing studio di ITB, UNPAR, UPI dan UNIKOM dapat diketahui bahwa :

1. Kondisi pencahayaan pada keempat universitas objek, tidak ada yang memenuhi SNI pencahayaan pada ruang gambar yaitu 750 lux
2. Kondisi penghawaan pada studio ITB yang memenuhi standar penghawaan yakni 23°C -26°C hanya pada studio Tugas Akhir. Sedangkan kondisi penghawaan studio UPI tidak memenuhi standar suhu kenyamanan. Studio UNPAR dan UNIKOM juga tidak memenuhi standar penghawaan karena menggunakan penghawaan buatan.

3. Kondisi fasilitas studio di ITB dan di UPI memiliki fasilitas penunjang yang cukup lengkap, sedangkan studio di UNPAR dan di UNIKOM tidak memiliki fasilitas penunjang yang lengkap.

4.3.2 Interpretasi Data Kuantitatif

Tingkat kenyamanan studio Arsitektur ITB, UNPAR, UPI dan UNIKOM dapat ditinjau melalui :

Tabel 14. Interpretasi Data

Faktor Penentu	Kondisi
a. Kehadiran selama jam studio. Studio ITB tidak nyaman karena kurang dari setengah jumlah angkatan yang hadir penuh selama jam studio. Studio UNPAR, UPI dan UNIKOM nyaman karena lebih dari setengah jumlah angkatan yang hadir penuh selama jam studio.	Studio UNPAR, UPI dan UNIKOM memiliki fungsi ganda selain sebagai studio perancangan juga sekaligus sebagai kelas. Selain itu juga terdapat tugas harian yang harus dikumpulkan pada saat itu.
a. Kehadiran setelah jam studio. Studio ITB, UNPAR, UPI dan UNIKOM tidak nyaman karena semua mahasiswanya meninggalkan studio setelah jam studio selesai.	Studio UNPAR, UPI dan UNIKOM memiliki batasan penggunaan karena adanya pergantian pengguna setelah jam studio berakhir. Hal ini dikarenakan semua angkatan menggunakan satu studio yang sama.
Interpretasi data yang diperoleh : - Mahasiswa Arsitektur UNPAR, UPI dan UNIKOM memiliki tingkat kehadiran yang tinggi dikarenakan terdapat penambahan fungsi dan adanya batasan waktu penggunaan studio serta penambahan substansi kewajiban di studio yang secara tidak langsung mengharuskan mahasiswanya untuk datang selama jam studio (dari awal hingga berakhirnya jam studio) - Mahasiswa Arsitektur ITB memiliki tingkat kehadiran yang paling rendah meskipun tidak ada batasan waktu dan jenis penggunaan serta kepemilikan tempat yang sudah jelas dimiliki secara perorangan. - Tingkat kehadiran mahasiswa Arsitektur di studio tidak dipengaruhi oleh tingkat kenyamanan ruang studio. - Studio arsitektur ITB diinterpretasikan tidak nyaman dikarenakan mahasiswa yang hadir secara penuh pada jam studio arsitektur dari awal hingga akhir hanya kurang dari setengah jumlah total mahasiswa. Di lain pihak, studio arsitektur pada universitas lain dapat diinterpretasikan nyaman karena mahasiswa yang hadir pada jam studio arsitektur dari awal hingga akhir lebih dari setengah jumlah total mahasiswa. - Berdasarkan faktor kehadiran mahasiswa setelah jam studio, dapat diinterpretasikan bahwa seluruh studio di keempat universitas tidak nyaman dikarenakan seluruh mahasiswa meninggalkan studio setelah jam studio selesai.	
b. Kegiatan mahasiswa Studio ITB, UNPAR, UPI dan UNIKOM nyaman sebagai tempat untuk mengerjakan tugas studio Studio ITB, UNPAR, dan UPI nyaman sebagai tempat untuk melihat pekerjaan teman di dalam studio.	Studio ITB dan UPI memiliki fasilitas gambar yang lengkap, berbanding terbalik dengan studio UNPAR dan UNIKOM. Tata letak peralatan gambar di dalam studio UNIKOM tidak sesuai dengan standar kenyamanan studio.
a. Kegiatan dosen Studio ITB, UPI, dan UNIKOM nyaman sebagai tempat untuk asistensi sedangkan UNPAR tidak.	

- | | |
|--|--|
| <p>c. Pengerjaan tugas studio
Studio ITB dan UNPAR tidak nyaman karena mahasiswanya memiliki tingkat konsentrasi dan pengerjaan hingga penyelesaian tugas di studio yang rendah, berbanding terbalik dengan UNIKOM dan UPI.</p> | <p>Standar tempat yang dibutuhkan oleh mahasiswa Arsitektur ITB lebih tinggi dibanding mahasiswa Arsitektur UNPAR, UPI dan UNIKOM. Didukung oleh data penyelesaian tugas, mahasiswa Arsitektur ITB lebih banyak yang mengerjakan di tempat co – working space.</p> |
|--|--|

Interpretasi data yang diperoleh :

- Mahasiswa Arsitektur UNIKOM dan UPI merasa nyaman dengan studio yang sudah ada jika dilihat dari tingkat konsentrasi dan pengerjaan hingga penyelesaian tugas di studio yang tinggi. Hal ini juga didasari oleh universitas yang terakreditasi B dimana pemenuhan kebutuhan sudah tercukupi secara standar.
- Mahasiswa Arsitektur UNPAR tidak nyaman karena dengan belum lengkapnya fasilitas sebagai universitas terakreditasi A maka sulit untuk mencapai konsentrasi hingga mampu menyelesaikan tugas di studio.
- Sedangkan mahasiswa Arsitektur ITB menetapkan standar yang lebih tinggi dalam hal pemenuhan kebutuhan studio meskipun sebagai universitas yang terakreditasi A sudah sesuai standar kelengkapan fasilitasnya.

(Sumber: Analisis Peneliti)

5. PENUTUP

Lingkungan belajar studio desain arsitektur menjadi komponen tunggal dalam sistem pendidikan arsitektur, sehingga fasilitas dan kualitas studio harus dipenuhi pihak universitas dengan benar. Para pendidik arsitektur dan mahasiswa menghabiskan waktu yang lama di dalam studio, baik secara teoritikal maupun praktikal. Kualitas fisik ruang studio akan memberikan dampak langsung terhadap kenyamanan penghuni studio. Kualitas pencahayaan dan temperature adalah komonen yang sangat penting dalam menciptakan ruang interior studio arsitektur. Selain itu, komponen perabot studio seharusnya dapat dipindahkan, dapat disesuaikan, dan fleksibel. Tersedianya ruang penyimpanan yang cukup dan mudah diakses akan menambah kualitas nyaman studio bagi penggunaanya.

Kebutuhan studio saat ini, tidak hanya terbatas pada proses menggambar tangan secara tradisional, namun juga kebutuhan desain dengan penggunaan computer. Oleh karena itu, perlu diperhatikan fasilitas penunjang studio terkait dengan kemajuan teknologi digital, seperti stop kontak dan wifi. Dengan demikian dapat tercipta lingkungan belajar studio yang nyaman dan menyenangkan.

Dampak dari kualitas fisik studio sebagai tempat belajar utama pendidikan arsitektur menjadi isu penting yang harus diperhatikan untuk mencapai lingkungan belajar yang nyaman. Namun, kualitas fisik bukan menjadi faktor utama yang menentukan kriteria kenyamanan mahasiswa mengerjakan tugas di studio. Kurikulum dan peraturan akademik yang berperan utama dalam menentukan kenyamanan mahasiswa. Berdasarkan analisis, faktor yang lebih dominan mempengaruhi kenyamanan adalah peraturan dan kewajiban studio. Sehingga harus ada keseimbangan antara beban studio dengan kualitas studio. Namun bukan berarti pemadatan kurikulum diperlukan untuk ‘menahan’ mahasiswa untuk berada di studio. Sehingga yang lebih penting adalah bagaimana program studi menciptakan suasana place making bagi studio dan mahasiswanya, jadi kesan mahasiswa terpaksa atau tertahan tertiadakan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aliyu et al. 2014. *Design and Construction of a Drafting Table and Chair using Ergonomic Principles*.Int.J(2):973-976
- Badan Standardisasi Nasional.2000.*SNI Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan*. BSN. Jakarta.
- Evans, H. Benjamin. 1980. *Daylight in Architecture*. New York : Architectural Record McGraw-Hill Publication Company
- Gartiwa, M. (2010). *Morfologi Bangunan dalam Konteks Kebudayaan*. Bandung. Muara Indah.

- Gross, M.D. dan Do, E.Y. 1997. The Design Studio Approach : Learning Design in Architecture Education. *Design Education Workshop*, J. Kolodner & M. Guzdia (eds.) *Edu Tech/NSF, College of Computing, Georgia Institute of Techonology, September 8-9, Atlanta.*
- Lueth, P.L.O. 2008. The architectural design studio as a learning environment : a qualitative exploration of architecture design student learning experiences in design studios from first-thuough fourth-year. *Dissertation*. Iowa State University. Iowa.
- Lee, G. *Learning Spaces*. Achitecture University of Nottingham.
- Obeidat, A dan Al-Share,R. 2012. Quality Learning Environments: Design-Studio Classroom. *Asian Culture and History Vol. 4, No2, July 1, 2012*. Canadian Center of Science and Education.
- Panero, J. dan Zelnik, M. 2003. *Dimensi Manusia & Ruang Interior Buku Panduan untuk Standar Pedoman Perancangan*. Jakarta: Erlangga
- Santoso, E.I. 2012. Kenyamanan Termal Interior pada Bangunan di Daerah Beriklim Tropis Lembab. *Indonesia Green Technology Journal Vol. 1 No. 1, 2012*.
- Setiawan, H. 1995. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tumusiime, H. 2013. Learning in Architecture : Students' perception of the architecture studio. *AAE Conference 2013*. Faculty of the Built Environment, Uganda Martyrs University. Uganda.

PENILAIAN MASYARAKAT AKAN PERFORMA ALUN-ALUN BANDUNG PASCA RENOVASI

Adisti YONITA⁽¹⁾, Pradnya SIGMANANDYA⁽²⁾, dan Ashari YUDHA⁽³⁾

*Program Studi Sarjana Arsitektur
Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan
Institut Teknologi Bandung*

Email: ⁽¹⁾adistiwidia@students.itb.ac.id; ⁽²⁾pradnyaemeralda@students.itb.ac.id; ⁽³⁾ashari.yudha10@gmail.com

ABSTRAK

Ruang terbuka publik merupakan aspek penting dari sebuah perkotaan yang dinilai memiliki kontribusi positif bagi kualitas kehidupan masyarakatnya. Akan hal tersebut, dewasa ini Pemerintah Kota Bandung mulai concern meningkatkan kualitas dan kuantitas ruang publik yang ada di Kota Bandung dalam upaya peningkatan taraf kebahagiaan masyarakatnya. Mengambil salah satu contoh kasus Alun-Alun Bandung yang pada akhir tahun 2014 lalu direnovasi dan mengalami perubahan yang cukup signifikan, kami melakukan penelitian akan bagaimana tingkat kepuasan masyarakat terhadap Alun-Alun Bandung saat ini. Respon yang didapat ternyata memperlihatkan bahwa masyarakat jauh lebih senang akan fasilitas Alun-Alun Bandung saat ini dibandingkan dengan sebelum direnovasi. Hal ini kami simpulkan dari data-data yang telah kami ambil dan lakukan. Walaupun telah mendapat respon yang baik, tentu lah masih ada aspek yang perlu diperbaiki dan dievaluasi, seperti kurangnya naungan dan aspek natural. Aspek-aspek yang harus diperbaiki tersebut nantinya akan membantu peningkatan performa Alun-Alun Bandung sebagai ruang publik yang baik sesuai dengan teori yang ada dan berdasarkan pengamatan kebutuhan masyarakat akan ruang publik yang diinginkan.

Kata Kunci: ruang terbuka publik, alun-alun, kepuasan, masyarakat

1. PENDAHULUAN

Sebuah kota yang nyaman, pada dasarnya harus memiliki fasilitas yang dibutuhkan masyarakatnya. Pada umumnya, kota besar di dunia memiliki ruang publik yang dapat pula menjadi ikon kebanggaan masyarakatnya. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa kepemilikan dari masyarakat kota terhadap ruang publik yang tersedia sangat besar. Ruang publik merupakan ruang tempat berkumpul dan seyogyanya menjadi pusat kegiatan utama komunitas kota. Sebuah komunitas yang terwadahi dan memiliki fasilitas pendukung kegiatan mereka akan merasa lebih memiliki dan memaksimalkan potensi yang mereka miliki.

Masyarakat Kota Bandung terkenal sebagai masyarakat yang kreatif dan penuh pemuda yang aktif. Masyarakat kota ini pun terkenal memiliki kebiasaan berkumpul bersama keluarga dan sahabat disaat akhir minggu atau saat lengang. Masyarakat Kota Bandung memiliki banyak aktivitas berdasarkan komunitas yang mereka miliki. Salah satu wadah yang dibutuhkan masyarakat Kota Bandung adalah ruang publik yang dapat mengakomodasi banyak hal misalkan sebuah ruang luas yang mencakup banyak kalangan.

Di Indonesia sendiri ruang publik dalam cakupan kawasan yang luas seperti kota biasa disebut Alun-alun. Alun-alun merupakan sebuah ruang terbuka publik pada pusat kota yang menjadi pusat aktivitas dan orientasi masyarakat maupun pemerintah kota. Pada Kota Bandung, alun-alun merupakan ruang terbuka publik utama yang dicirikan oleh sebidang tanah luas dan dikelilingi bangunan-bangunan fungsional baik itu bangunan pemerintahan, komersial, maupun sarana ibadah. Seiring dengan berjalannya waktu, Alun-

Alun Bandung mengalami transformasi dalam segi desain dan bentuk demi mengakomodir kebutuhan warganya pada masing-masing waktu kala itu. Renovasi terakhir yang dilakukan ialah pada akhir tahun 2014 di mana membuat perubahan yang sangat signifikan. Yang awalnya kurang didesain dengan baik, kumuh oleh begitu banyaknya jumlah pedagang kaki lima di sana, dan sangat tidak tertata, menjadi sebuah ruang terbuka publik yang jauh lebih menarik secara visual dan mengundang banyak orang untuk datang kesana sebagai sarana sosialisasi dan rekreasi.

Renovasi tersebut dilakukan pemerintah dalam upaya peningkatan kuantitas dan kualitas ruang terbuka sebagai sarana rekreasi dan sosialisasi di mana dapat berpengaruh terhadap taraf kebahagiaan masyarakat yang tinggal dan menaikkan citra suatu kota agar nyaman untuk dihuni.

2. KAJIAN TEORI

2.1. Kriteria Ruang Terbuka Publik yang Baik

Ruang terbuka publik adalah ruang luar dengan kebebasan akses untuk semua orang (Jacobs, 1961; Madanipour, 1999). Ruang terbuka publik dikatakan berhasil apabila dapat menjadi sebuah tempat yang kondusif untuk orang-orang berinteraksi sosial (Danisworo, 1989; Whyte, 1985). Menarik banyak pengunjung untuk melakukan kegiatan mereka di sana (Danisworo, 1989; Whyte, 1985), dengan tingginya keberagaman aktivitas yang terjadi (Rivlin, 1994; CABA and DETR, 2001), dengan pengguna baik itu perseorangan maupun grup (Rossi, 1982; Gehl, 2002), informal dan cocok untuk dijadikan sarana rekreasi (Whyte, 1985; Project for Public Space, 2000), demokratis dan nondiskriminatif bagi semua pengguna (Carr, 1992), menyerap berbagai kalangan dan umur, termasuk orang-orang dengan disabilitas dan juga sektor informal (Gehl, 2002; CABA and DETR, 2001).

Ruang publik terbuka yang baik harus dapat mengedepankan kenyamanan psikologis dan keamanan (Danisworo, 1989). Dalam dimensi fisik, kriteria ruang publik terbuka yang berkualitas yakni yang memiliki kejelasan dan kemudahan akses (Danisworo, 1989; Carr, 1992; Rivlin, 1994). Sebuah ruang publik terbuka yang menyenangkan dapat dicapai dengan kualitas arsitektur yang baik (Danisworo, 1989; Carr, 1992), aspek visual dan detail yang menarik (Gehl, 2002; Avila 2001). Unsur alam merupakan faktor penting pada ruang publik terbuka yang dapat meningkatkan kenyamanan, relaksasi, pengalaman yang menyenangkan, dan mengantisipasi iklim dengan menempatkan pohon sepanjang jalur pedestrian dan area duduk (Kaplan and Kaplan, 1989; Carr, 1992; Gehl, 2002; Avila, 2001).

2.2. Lapangan Pusat Kota (*Central Square*)

Ruang publik ini sebagai bahan pengembangan sejarah berlokasi di pusat kota yang sering digunakan untuk kegiatan-kegiatan formal seperti upacara-upacara peringatan hari nasional, sebagai rendezvous point koridor-koridor jalan di kawasan tersebut. Di samping untuk kegiatan-kegiatan masyarakat baik sosial, ekonomi, maupun apresiasi budaya (Darmawan, 2003).

2.3. Ruang Publik Terbuka dan Kualitas Kehidupan

Banyak penelitian menemukan bahwa ruang terbuka publik memiliki keterkaitan dengan aspek kualitas hidup (QOL) seperti kesehatan fisik dan mental, interaksi sosial, tingkat kejahatan, dan nilai ekonomi dari properti. Riset dilakukan oleh Cattell (2008), menunjukkan bahwa ruang terbuka publik dalam kehidupan sehari-hari dianggap memiliki pengaruh positif kepada baik kesejahteraan individu maupun kelompok.

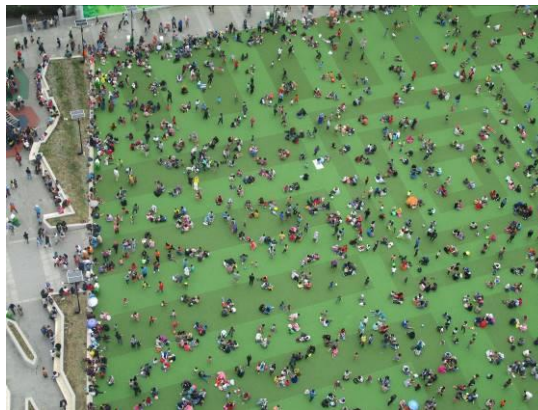
3. DESKRIPSI KASUS

3.1. Tinjauan Kasus

Alun-alun merupakan suatu ruang publik yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar untuk berbagai kegiatan. Jika berbicara tentang ruang terbuka publik, maka tidak bisa dilepaskan dengan berbagai teori tentang aspek-aspek yang menentukan kesuksesan ruang publik.

Begitu pula dengan Alun-Alun Bandung. Alun-Alun Bandung merupakan suatu area terbuka yang berlokasi didepan Masjid Raya Bandung. Alun-Alun Kota Bandung mengalami renovasi besar yang rampung pada tanggal 20 Desember 2014. Pasca mengalami renovasi tersebut, aktivitas masyarakat di taman Alun-Alun Bandung menjadi lebih aktif jika dibandingkan dengan sebelum renovasi. Dari yang tadinya dipenuhi oleh pedagang kaki lima dan tidak layak dijadikan sebagai tujuan rekreasi, saat ini Alun-Alun Bandung dipenuhi oleh banyak pengunjung yang ingin berekreasi dengan murah meriah setiap kali hari libur serta dari sore menjelang malam hari. Hasil observasi kami memperlihatkan bahwa masyarakat yang datang ke sana antusias dengan fasilitas yang dimiliki Alun-Alun Bandung saat ini. Hal tersebut dibuktikan dengan fasilitas-fasilitas di sana yang hampir setiap saat ramai dan dimanfaatkan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara saat observasi, masyarakat pun merasa puas terhadap Alun-Alun Bandung pasca renovasi dan menganggap bahwa Alun- Alun Bandung telah menjadi ruang publik yang baik bagi masyarakat.

Padahal pada beberapa teori tentang ruang publik, terdapat beberapa aspek yang sebaiknya dipenuhi agar suatu ruang publik memenuhi fungsinya sebagai sarana beraktivitas masyarakat. Sedangkan Alun-Alun Bandung belum tentu memenuhi segala aspek tersebut. Pada penelitian ini akan diteliti evaluasi pasca huni dari Alun-Alun Bandung berkaitan tentang teori ruang publik yang baik.



Gambar 1. Suasana taman Alun-Alun Bandung dari atas

(Sumber: <http://ayobandung.com/read/20160710/64/10579>. Diakses pada 2 Desember 2016)

Cakupan ruang yang terdefinisi sebagai Alun-Alun Bandung adalah sebagai berikut:

- A. Taman rumput sintetis
- B. Taman zigzag
- C. Area depan perpustakaan
- D. Taman koridor bangku
- E. Playground
- F. Taman fitness



Gambar 2. Fasilitas taman Alun-Alun Bandung

(Sumber: Dokumen pribadi)

3.2. Pengumpulan Data

3.2.1. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik Pengambilan Sampel pada penulisan jurnal ini adalah teknik Simple Random Sampling dan Snow-ball sampling

Dalam penulisan ini teknik sampel yang digunakan adalah penarikan sampel secara sederhana (*Simple Random Sampling*) dengan prinsip dasarnya adalah bahwa setiap populasi mempunyai peluang yang sama untuk ditarik sebagai anggota sampel. Jumlah sampel yang besarnya 'n' yang dapat ditarik dan anggota dalam populasi adalah N.

Populasi Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas secara ciri-ciri yang telah ditetapkan. Kualitas atau ciri-ciri tersebut dinamakan Variable. 2. Sampel Sampel merupakan bagian dari populasi.

Survey sampel dapat di definisikan sebagai prosedur dimana hanya sebagian dari populasi saja yang di pergunakan untuk menentukan sifat dan serta ciri yang di kehendaki dari perusahaan. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 66 masyarakat Kota Bandung.

Sedangkan Snow-Ball Sampling dilakukan dilakukan dengan menentukan sample pertama. Sampel berikutnya ditentukan berdasarkan informasi dari sample pertama, sample ketiga ditentukan berdasarkan informasi dari sample kedua, dan seterusnya sehingga jumlah sample semakin besar, seolah-olah terjadi efek bola salju

Sample yang digunakan adalah beberapa representasi stakeholder Alun-Alun Bandung antara lain Dewan Keluarga Masjid, pihak Dinas Pemakaman dan Pertamanan Kota Bandung, dan Dinas Perhubungan Kota Bandung.

3.2.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam mengerjakan jurnal ini, penulis melakukan beberapa tahap pengerjaan antara lain :

1. Observasi langsung ke lapangan

Observasi langsung ke lapangan dilakukan 4 kali, adapun waktunya adalah; 6 Agustus, 14 Oktober, 26 Oktober untuk memperhatikan aktivitas pengunjung serta melihat perubahan aktivitas apa saja yang terjadi antara siang dan malam hari. Pada

tanggal 30 Oktober dilakukan wawancara khusus ke 15 pengunjung alun-alun untuk melakukan validasi data.

2. Wawancara pemangku kepentingan

Wawancara stakeholder dilakukan tanggal 26 Oktober kepada Bapak Aos Sutisna selaku pihak DKM dan pada 9 November kepada Bapak Iwan selaku pihak Dinas Pemakaman dan Pertamanan Kota Bandung.

3. Penyebaran kuesioner

Penyebaran Kuesioner dilakukan secara online pada tanggal 13 November ke masyarakat Kota Bandung. Kuesioner dibuat berdasarkan checklist dari karakteristik ruang publik yang baik oleh Kaplan and Kaplan, 1989; Carr, 1992; Gehl, 2002; Avila, 2001. didapatkan 66 responden dari survey yang telah disebar.

4. Studi literatur

Dilakukan Studi Literatur buku dan jurnal yang membahas Public Space antara lain Project for Public Spaces (2000), How to Turn a Place Around: A Handbook of Creating Successful Public Spaces, New York: Project For Public Space, The Social Life of Small Urban Spaces

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1. Analisis Data

4.1.1. Karakteristik Responden

Responden yang kami teliti terdiri dari 34,8% pria dan 65,2% wanita. Untuk penghasilan, didapat data 39,4% berpenghasilan < Rp 1.000.000, 25,8% berpenghasilan Rp 1.000.000 – 1.490.000, 30,3% berpenghasilan Rp 1.500.000 – 2.990.000 dan 4,5% Rp 3.000.000 – 5.000.000 dan 0% yang berpenghasilan diatas Rp. 5.000.000.

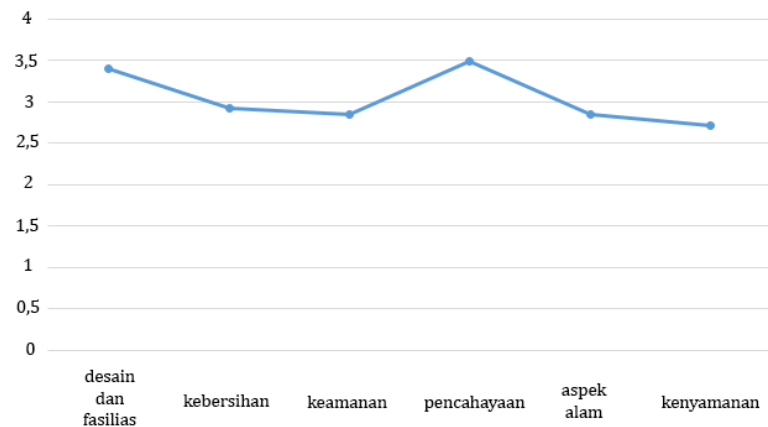
4.1.2. Kegiatan Pengguna

Hasil survey kami akan kegiatan yang dilakukan pengguna ditunjukan dengan jenis kegiatan berjalan-jalan sebesar 29%, berfoto-foto sebesar 20%, bersantai sebesar 35%, kegiatan organisasi sebesar 6%, keperluan ibadah sebesar 4%, dan tugas kuliah sebesar 6%.

Dari wawancara pun didapatkan beberapa preferensi kegiatan yang dilakukan di alun-alun, sebanyak 10 dari 15 orang yang diwawancara mengajak bermain anak dan merasa cocok mengajak keluarganya bersantai di sini. Selain itu, mayoritas pemuda-pemudi memilih datang untuk sekedar berfoto.

4.1.3. Level Kepuasan untuk Alun-Alun Bandung

Menilai kriteria ruang publik yang baik tergantung pada penilaian dan kepuasan pengguna akan kebutuhan yang dapat diakomodir pada ruang publik tersebut. Beberapa penelitian mengenai Quality of Life dan relasinya terhadap aspek fisik dari ruang terbuka dapat disimpulkan dari pengukuran angka kepuasan pengguna (Campbell, 1976; Marans, 1988; Salleh, 2008). Dari hasil survey, didapatkan angka 3,894 dari skala 5 bahwa Alun-Alun Bandung sudah ikonik dan penilaian keseluruhan dari Alun-Alun Bandung didapat angka 3,682 dari skala 5. Sedangkan penilaian terhadap masing-masing aspek pada Alun-Alun Bandung diperlihatkan oleh line chart berikut:



Gambar 3. Grafik garis akan kepuasan pengguna

Efek psikologis keberadaan Alun-Alun Bandung terhadap pengguna sesuai kuesioner didapatkan nilai rata-rata 3.6 dari skala 5.

Didapatkan data pula mengenai tempat favorit alun-alun menurut pengunjung adalah 48,5% bagian rumput sintetis (A), 22.7% bagian taman zig-zag (B), 15.2% bagian tempat duduk-duduk di depan perpustakaan (C), 12,1% bagian taman utara(D), dan 1.5% bagian *gym area* (F).



Gambar 4. Fasilitas taman Alun-Alun Bandung

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Secara keseluruhan, masyarakat berpendapat Alun-Alun Bandung sudah cukup ikonik untuk Kota Bandung. 3.96 dari skala 5.

4.1.4. Hasil Wawancara

A. Pihak DKM

Drs. H. Aos Sutisna, M.Ag selaku pihak DKM Masjid Raya Raya mengharapkan alun-alun menjadi ruang publik yang semua orang bisa menikmatinya. Hal tersebut berdampak positif ke masjid karena ramainya pengunjung menyebabkan masjid pun menjadi ramai akan orang yang shalat di sana. Pengelolaan alun-alun sendiri tidak dilakukan masjid tapi oleh Pemda dan Diskamtam. Pandangan mengenai alun-alun sebagai ruang publik, sudah baik dan terpenuhi. Namun, Beliau berpendapat jika sebaiknya ada fasilitas naungan lebih karena jika hujan biasanya pengunjung Alun-Alun Bandung berhamburan ke Masjid, dan hal tersebut mengakibatkan koridor teras masjid menjadi becek dan kotor ditambah dengan orang-orang yang menunggu hujan reda sambil makan di sana.

B. Pengunjung umum

Saat dirata-rata, nilai alun-alun menurut 15 orang adalah 8.3 dari skala 10. Mereka semua merasa perbedaan alun-alun pasca renovasi dan menganggap renovasi adalah hal positif. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan bersama keluarga dan teman. Semua responden yang diwawancarai langsung sebanyak 15 orang mengaku akan datang kembali. Taman rumput sintesis merupakan yang paling favorit yakni sebanyak 9 dari 15 responden, yang terfavorit kedua merupakan taman zigzag. 13 dari 15 responden menganggap alun-alun sudah cukup ideal dengan beberapa saran tambahan.

4.2. Interpretasi Data

no	kriteria ruang publik yang baik	sumber	Eksisting
1	Kebebasan akses	Jacobs, 1961; Madanipour, 1999	Berdasarkan analisis tapak, diketahui bahwa posisi Alun-Alun Bandung berada di lokasi jalan protokol kota Bandung yaitu Jl. Asia Afrika dan Jl. Dalem Kaum secara akses tergolong sangat mudah karena posisi sangat strategis. Akses kendaraan beroda sangat terakomodasi, bis damri, angkot, ojek, serta kendaraan pribadi.
2	Banyak pengunjung dengan keberagaman aktivitas yang dapat dilakukan	Whyte 1985	Setelah dilakukan observasi dan penyebaran kuesioner, didapatkan bahwa aktivitas yang dilakukan cukup bervariasi mulai dari yang formal dan informal. Kebanyakan datang ke tempat memang untuk melakukan lebih dari satu aktivitas kegiatan yang dilakukan, antara lain adalah kegiatan berjalan-jalan sebesar 29%, berfoto-foto sebesar 20%, bersantai sebesar 35%, kegiatan organisasi sebesar 6%, keperluan ibadah sebesar 4%, dan tugas kuliah sebesar 6%. Mayoritas pengguna pun pernah merasakan seluruh bagian dari alun-alun.
3	Informal dan cocok menjadi sarana rekreasi	Whyte 1986	Mayoritas kegiatan adalah informal, masyarakat yang berkumpul, bercanda tawa dan berpiknik secara bebas. Terdapat pula beberapa pedagang asongan yang menjual makanan untuk mengakomodasi kebutuhan pengunjung. Sebagai sarana rekreasi, sangat cocok karena aktivitas informal dan bebas dapat dilakukan di alun-alun
4	Demokratif dan nondiskriminatif	Whyte 1987	Hasil analisis tapak, menunjukkan terdapat kualitas universal design yang mempermudah difabel untuk bergerak. Selain itu, secara desain, tidak terdapat pagar pembatas atau penghalang besar yang terkesan menghalangi keseluruhan

			alun-alun itu sendiri.
5	Menyerap semua kalangan	Gehl 2002, CABE dan DETR 2001	Dapat dilihat dari analisis pengguna melalui observasi langsung, kalangan yang datang beragam, mulai dari menengah bawah hingga ke atas, umur sangat muda hingga tua, berbagai suku dan jenis kelamin. Hal ini dapat dilihat pula dari hasil survey, wawancara dan observasi langsung
6	Mengedepankan kenyamanan psikologis dan keamanan	Danisworo 1989	Menurut survey, Alun-Alun Bandung telah cukup mengedepankan kenyamanan psikologis Untuk kenyamanan, didapat rata-rata 2.6 dari skala 5, yang artinya masih sedang. Masih ada banyak yang dapat di tingkatkan dari aspek kenyamanan tempat. Namun demikian, masyarakat mengaku bangga dan bahagia memiliki Alun-Alun Bandung. 3.6 dari skala 5.
7	Arsitektur baik dan visual yang menarik	Danisworo 1989, Carr 1992	Masyarakat Bandung menganggap Alun-Alun Bandung cukup ikonik dengan nilai 3.96 dari skala 5. Hal ini membuktikan desain Alun-alun sudah cukup baik secara arsitektur sehingga <i>presentable</i> untuk pengunjung luar Bandung kunjungi.
8	Unsur alam, antisipasi iklim yang baik dan penempatan pohon	Kaplan and Kaplan 1989, Carr 1992, Gehl 2002, Avila 2001	Mayoritas masyarakat Bandung, mengharapkan adanya pepohonan yang lebih banyak di daerah dalam sekitar alun-alun sebagai naungan hujan dan peneduh. Hal tersebut tidak ditemukan di Alun-Alun Bandung.

4.2.1. Kesimpulan

Dari data yang diperoleh, kita dapat menilai bahwa aspek-aspek penting yang menunjang sebuah ruang publik yang baik telah dimiliki oleh Alun-Alun Bandung. Melalui observasi langsung, kami meninjau secara keseluruhan fasilitas, kegiatan yang terjadi di sana, serta aspek-aspek lainnya telah ada sesuai teori ruang publik yang baik. Sedangkan hasil survey dan wawancara, mayoritas responden menilai Alun-Alun Bandung dengan respon yang positif yakni semua aspek kepuasan berada diatas 2,5 dari skala 5 yang berarti kepuasannya lebih dari cukup.

5. PENUTUP

Penilaian masyarakat akan performa alun-alun pasca renovasi dapat menentukan telah baik atau tidaknya alun-alun tersebut. Dari hasil observasi terdapat 86% penduduk Bandung sudah cukup puas dengan alun-alun baru. Namun memang terdapat beberapa hal yang dianggap masih perlu perbaikan antara lain, pada aspek keamanan dan kenyamanan serta pengelolaan unsur alam pepohonan sebagai elemen pendukung public space yang kurang menaungi alun-alun sehingga terkesan panas.

6. DAFTAR PUSTAKA

Beck JL (1989). Statistical system identification of structures. Proceedings Fifth International Conference on Structural Safety and Reliability (ICOSSAR'89), New York, pp. 1395–1402.

Kinsler LE, Frey AR, Coppens AB, and Sander JV (2000). Fundamentals of Acoustics. John Wiley & Sons, Inc. Fourth Edition.

CABE and DETR (2001) The Value of Urban Design, London: Thomas Telford

Project for Public Spaces (2000) How to Turn a Place Around: A Handbook of Creating Successful Public Spaces, New York: Project For Public Space

Whyte, William H. (1985) The Social Life of Small Urban Space. Washington DC : The Conservation

Carr, Stephen. (1992) Public space, New York, NY, USA : Cambridge University Press

EVALUASI PASCA HUNI BANGUNAN PERPUSTAKAAN PUSAT ITB

Ditrisa TARANADIA⁽¹⁾, Dyan Noviera PUTRI⁽²⁾, dan Karlina WAHYUNINGTYAS⁽³⁾

*Program Studi Sarjana Arsitektur
Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan
Institut Teknologi Bandung
Email: ⁽¹⁾ditrisataranadia@students.ar.itb.ac.id; ⁽²⁾dyannovieraputri@students.ar.itb.ac.id;
⁽³⁾karlinaw@students.ar.itb.ac.id*

ABSTRAK

Perpustakaan Pusat ITB sudah berdiri sejak tahun 1987. Setelah mengalami beberapa kali renovasi, pada tahun 2013 Perpustakaan Pusat ITB kembali diresmikan. Selama 3 tahun beroperasi pasca renovasi, perlu dilakukan peninjauan efektivitas performa bangunan dalam aspek teknis dan fungsional. Performa bangunan ini akan memengaruhi tingkat kepuasan pengguna selama pemakaian. Salah satu upaya untuk mengetahui hal tersebut adalah melalui evaluasi pasca huni. Evaluasi pasca huni dapat memberikan *feedback* terhadap Perpustakaan Pusat ITB dari tahap awal hingga selesai dibangun dan selama masa pemakaian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan pengukuran. Setelah melakukan metode tersebut ditemukan hasil bahwa pengguna sudah cukup puas dengan pelayanan Perpustakaan Pusat ITB saat ini. Akan tetapi, berdasarkan hasil pengukuran, Perpustakaan Pusat ITB belum memenuhi standar bangunan perpustakaan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan fisik bangunan dengan tetap meningkatkan kualitas pelayanan. Pada masa mendatang, diharapkan penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk perbaikan Perpustakaan Pusat ITB dan perancangan proyek sejenis.

Kata Kunci: *evaluasi pasca huni, perpustakaan, tingkat kepuasan*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perpustakaan Perguruan Tinggi merupakan sebuah sarana penunjang yang didirikan untuk mendukung kegiatan civitas akademika. Fungsi dari perpustakaan adalah sebagai pusat edukasi, informasi, penelitian, publikasi, deposit karya dan pengetahuan, serta interpretasi. Pemenuhan fungsi ini harus didukung dengan desain yang baik dan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan civitas akademika, tidak terkecuali Perpustakaan Pusat ITB.

Perpustakaan Pusat ITB diresmikan kembali pasca renovasi pada awal tahun 2013. Diperlukan penilaian terhadap bangunan Perpustakaan ITB setelah 3 tahun pemakaian pasca renovasi. Penilaian tersebut khususnya dilakukan terhadap aspek fungsional dan teknis Perpustakaan Pusat ITB pasca renovasi dalam hal akomodasi kebutuhan civitas akademika. Dengan dilakukannya Evaluasi Pasca Huni ini, diharapkan dapat diketahui performa bangunan dan tingkat kepuasan pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, antara lain performa bangunan terutama dari aspek fungsional dan teknis, pemenuhan kebutuhan pengguna, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap bangunan Perpustakaan Pusat ITB.

1.3. Tujuan

Evaluasi pasca huni bangunan Perpustakaan Pusat ITB dilakukan untuk mengetahui performa bangunan terutama dari aspek fungsional dan teknis. Melalui peforma bangunan dapat diketahui tingkat kepuasan pengguna terhadap bangunan Perpustakaan Pusat ITB, sehingga dapat diketahui sejauh mana bangunan Perpustakaan Pusat ITB telah memenuhi kebutuhan pengguna.

2. KAJIAN TEORI

Dalam penelitian ini, dibutuhkan teori-teori terkait evaluasi pasca huni dan standar-standar yang berlaku pada bangunan perpustakaan. Teori terkait evaluasi pasca huni digunakan sebagai dasar pengetahuan untuk melakukan penelitian, sedangkan standar digunakan sebagai tolak ukur antara kondisi eksisting terhadap persyaratan yang seharusnya.

2.1. *Guide to Post Occupancy Evaluation, University of Westminster*

Evaluasi Pasca Huni adalah cara untuk memberikan umpan balik tentang keseluruhan siklus hidup bangunan dari konsep awal hingga selama masa pemakaian. Informasi dari umpan balik ini dapat digunakan untuk acuan terhadap proyek di masa mendatang, baik dalam proses perancangan maupun performa teknis bangunan.

Dari Pedoman Evaluasi Pasca Huni yang ada di *Guide to Post Occupancy Evaluation, University of Westminster* (Alastair Blyth dan Anthony Gilby, 2006), diambil tiga poin penting untuk disoroti dalam penelitian ini. Kesesuaian performa bangunan dengan perencanaan awal merupakan salah satu hal yang ingin diketahui. Selain itu kebutuhan pengguna yang berpotensi berubah seiring keberjalanan waktu juga menjadi perhatian dalam penelitian ini. Poin terakhir adalah pelajaran apa saja yang bisa didapatkan dari Evaluasi Pasca Huni Perpustakaan Pusat ITB untuk proyek-proyek sejenis pada masa yang akan datang.

Evaluasi pasca huni berfokus pada 3 bidang, yaitu: proses, kinerja fungsional, dan kinerja teknis. Penelitian ini difokuskan pada kinerja fungsional dan teknis. Kinerja fungsional antara lain ruang (ukuran, hubungan, kesesuaian), kenyamanan (pencahayaan, suhu, ventilasi, kebisingan dari lingkungan), amenitas (kelengkapan, kapasitas, dan peletakkan dari layanan dan peralatan). Kinerja teknis antara lain sistem fisik (pencahayaan, penghawaan, ventilasi, akustik), adaptabilitas (kemampuan untuk mengakomodasi perubahan).

Tabel 1. Persyaratan Desain dan Kinerja Bangunan

Bangunan secara keseluruhan		
1	Karakteristik Fisik	Ukuran Jumlah lantai Fleksibilitas
2	Sirkulasi / akses	Vertikal / horizontal Pengguna Petunjuk
3	Keamanan	Kebakaran Keamanan selama pemakaian
4	Lingkungan	Penghawaan Pencahayaan Suara Udara
5	Pencahayaan	Pemanfaatan cahaya alami Cahaya buatan Kendali terhadap pemakaian cahaya
6	Pengamanan Kebakaran	Sistem alarm

		Jalur evakuasi Alat pemadam api ringan (APAR)
Pengelompokkan Ruang		
1	Zonasi	
2	Hubungan spasial	
3	Karakteristik Fisik	
Detail pada Ruang		
1	Karakteristik fisik	
2	Kegiatan yang berkaitan	
3	Hubungan dengan ruang lain	
4	Layanan pada bangunan	

(Sumber: Blyth, Alastair dan Anthony Gildy. University of Westminster (2006). *Guide to Post Occupancy Evaluation*.)

Teknis evaluasi pasca huni dalam penelitian ini dilakukan melalui empat cara yaitu studi lapangan dan observasi, wawancara, kuesioner mengenai ulasan tahap operasional, serta pengukuran.

2.2. *An Exploratory Literature Review of Post Occupancy Evaluation*

Jurnal *An Exploratory Literature Review of Post Occupancy Evaluation* (Chikezie. Eke, Clinton. Aigbavboa, dan Wellington. Thwala, 2013) menjelaskan pengertian mengenai evaluasi pasca huni. Di dalam jurnal tersebut dijelaskan evaluasi pasca huni adalah istilah umum untuk berbagai kegiatan yang bertujuan untuk memahami bagaimana performa bangunan setelah terbangun. Evaluasi pasca huni adalah ulasan tentang performa teknis dan fungsional bangunan selama masa pemakaian.

Evaluasi pasca huni dan performa bangunan merupakan dua hal yang saling berhubungan. Menerapkan penggunaan evaluasi pasca huni dalam sebuah organisasi akan membantu untuk mengidentifikasi hubungan antara kualitas bangunan dengan performa aktivitas pengguna. Hal ini penting untuk melakukan evaluasi pasca huni karena menunjukkan seberapa baik performa bangunan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan organisasi.

Terdapat tiga fase dalam pelaksanaan evaluasi pasca huni, yaitu:

1. Perencanaan Evaluasi Pasca Huni

Hal yang paling penting dari bagian ini adalah kriteria dari performa yang dibutuhkan evaluator untuk mengidentifikasi metode pengumpulan data. Elemen performa bangunan seperti, kesehatan, keamanan, efisiensi, dan budaya harus menjadi prioritas.

2. Melaksanakan Evaluasi Pasca Huni

Selama proses pelaksanaan evaluasi pasca huni metode yang paling tepat digunakan adalah kuesioner.

3. Menerapkan Evaluasi Pasca Huni

Ketika semua data sudah dianalisis, evaluator harus melaporkan temuannya. Ulasan dari hasil keluaran bisa diimplementasikan untuk penyempurnaan performa bangunan.

Melakukan evaluasi pasca huni terhadap suatu bangunan tentu saja memiliki keuntungan. Keuntungan terbesar dari pelaksanaan evaluasi pasca huni terwujud saat informasi tersebut disebar-luaskan kepada pembaca. Informasi dari evaluasi pasca huni tidak hanya menyajikan penyelesaian masalah tapi juga menyediakan data-data pembandingan untuk proyek sejenis pada masa mendatang.

Melalui jurnal ini ada beberapa hal yang dapat dipelajari. Poin pertama adalah sebagian besar organisasi di dunia mengadaptasi evaluasi pasca huni sebagai alat untuk

mengevaluasi performa bangunan mereka. Pelajaran selanjutnya adalah bangunan merupakan aset tak bergerak dan itu dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti iklim yang berpengaruh pada kebutuhan perawatan. Maka dari itu, penting untuk selalu mengevaluasi bangunan karena akan membantu desainer atau pemangku kepentingan untuk menentukan masalah yang memengaruhi kinerja bangunan.

2.3. Standar Nasional Perpustakaan (SNP 010:2011)

Tabel 2. Standar Teknis Bangunan Perpustakaan

No.	Area	Temperatur	Kelembaban
1	Ruang koleksi buku	20-25oC	45-55% rH
2	Ruang koleksi microfilm	20-25oC	20-21% rH
3	Area baca pemustaka	20-25oC	
4	Area kerja	20-25oC	

(Sumber: Badan Standarisasi Nasional. 2011. *Standar Nasional Perpustakaan (SNP). SNP 010:2011*. Dewan Standarisasi Indonesia. Jakarta.)

2.4. Architect's Data, Ernst & Peter Neufert 3rd Edition

Tabel 3. Standar Pencahayaan Bangunan Perpustakaan

No.	Ruang	Pencahayaan
1	Ruang baca	300-850 lux
2	Ruang penyimpanan buku	150-300 lux
3	Ruang servis (non-workplace)	100-300 lux
4	Ruang administrasi	250-500 lux

(Sumber: Neufert, Ernst and Peter (2000). *Architect's Data*. Third Edition. Wiley)

3. DESKRIPSI KASUS

3.1. Tinjauan Kasus

Perpustakaan Pusat ITB telah mengalami revitalisasi dan renovasi beberapa kali semenjak berdiri pada tahun 1987. Renovasi terakhir dilakukan pada tahun 2011 dan diresmikan pada tanggal 28 Januari 2013. Renovasi ini dilakukan melalui kerjasama antara Direktorat Sarana dan Prasarana ITB dengan Indah Karya sebagai kontraktor, dengan berfokus pada renovasi desain interior secara besar-besaran pada tiap lantainya.

Perpustakaan Pusat ITB saat ini memiliki beragam fasilitas, di antaranya adanya ruang baca yang luas di tiap lantai, ruang koleksi buku, toko buku, ruang serbaguna, ruang pelatihan IT, *American Corner*, *Nation Building Corner*, ruang Audio Visual, ruang penitipan tas, ruang staf, musholla, dan lain-lain. Setelah tiga tahun berjalan, perlu dilakukan penilaian terhadap bangunan Perpustakaan Pusat ITB untuk mengetahui performa bangunan pasca renovasi. Penilaian ini dilihat dari pemenuhan kriteria secara teknis dibandingkan dengan standar yang ada, serta melalui skala kepuasan pengguna terhadap kinerja secara fungsional dari Perpustakaan Pusat ITB.



Gambar 1. Bangunan Perpustakaan Pusat ITB

Sumber: copyright Syahr Banu



Gambar 2. Interior Ruang Baca Perpustakaan Pusat ITB

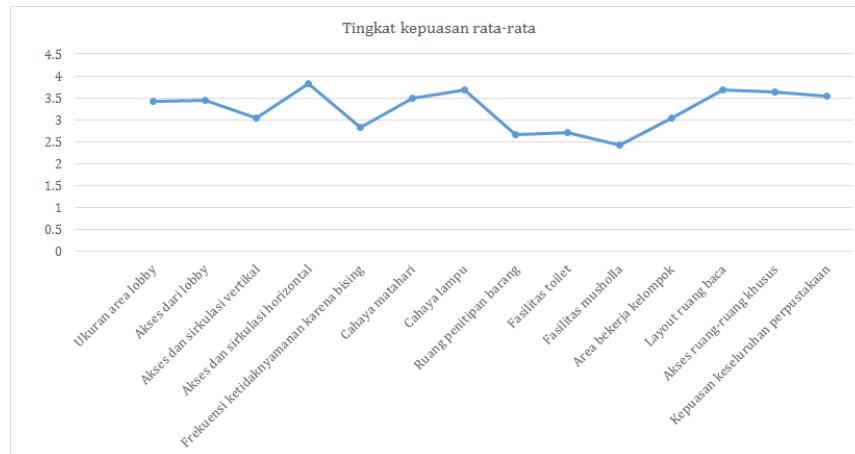
Sumber: www.itb.ac.id

3.2. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, penyebaran kuesioner kepada staf perpustakaan dan mahasiswa ITB, serta pengukuran. Observasi dan pengukuran dilakukan untuk pengumpulan data terkait aspek teknis, sedangkan wawancara dan penyebaran kuesioner digunakan sebagai data terkait aspek fungsional.

3.2.1. Kuesioner Pengguna

Kuesioner pengguna ditujukan kepada mahasiswa ITB dan mendapatkan respon sebanyak 58 responden. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengunjung terhadap fasilitas bangunan Perpustakaan Pusat ITB.

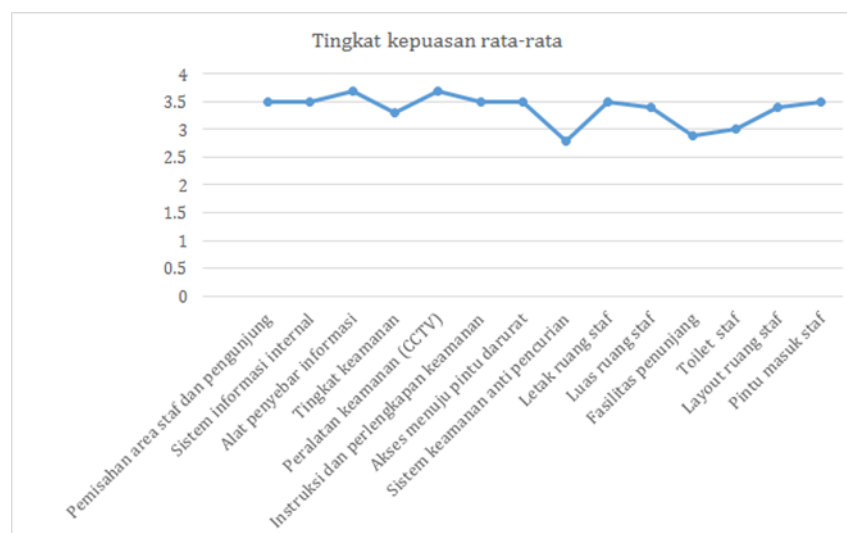


Gambar 3. Tingkat Kepuasan Pengguna Perpustakaan Pusat ITB

Dalam kuesioner yang disebar, selain pertanyaan terkait tingkat kepuasan, terdapat pula pertanyaan bebas terkait keinginan pengguna, perubahan yang diharapkan, serta hal yang dianggap sukses. Respon dari pertanyaan tersebut dikelompokkan menjadi kinerja fungsional dan teknis berdasarkan *Guide to Post Occupancy Evaluation, University of Westminster (2006)*. Secara umum respon pengguna didominasi oleh kategori ruang dan amenitas seperti pengaturan ruang baca, perbaikan toilet dan musholla, serta pelatakan sirkulasi vertikal. Sedangkan terdapat beberapa hal yang dianggap sukses antara lain furnitur yang nyaman dan ruang belajar kelompok yang memadai.

3.2.2. Kuesioner Staf

Kuesioner ini ditujukan kepada staf perpustakaan dimulai dari staf ruang penitipan barang, staf bagian pelayanan dan sirkulasi buku, hingga kepala bagian pengadaan dan katalog, dan mendapatkan respon sebanyak 26 responden. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan staf terhadap fasilitas bangunan Perpustakaan Pusat ITB.



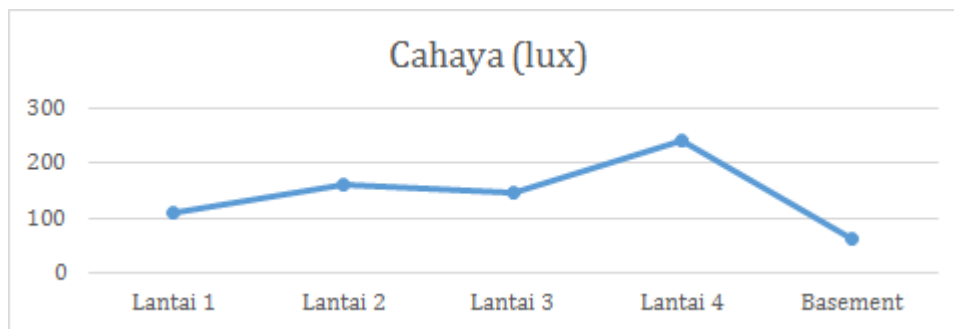
Gambar 4. Tingkat Kepuasan Staf Perpustakaan Pusat ITB

Dalam kuesioner untuk staf, terdapat pula pertanyaan bebas terkait keinginan pengguna, perubahan yang diharapkan, serta hal yang dianggap sukses. Secara umum respon staf terhadap pertanyaan tersebut juga didominasi oleh ruang

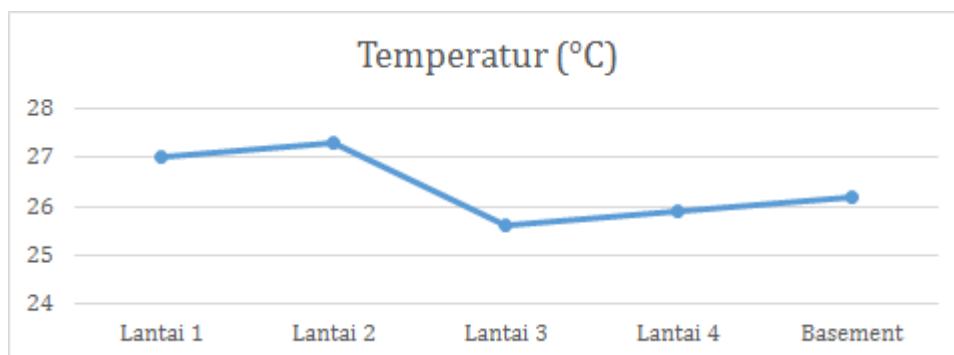
dan amenitas. Staf menginginkan beberapa pengadaan dan perbaikan seperti pengadaan ruang koleksi buku dan perbaikan fasilitas musholla, *pantry*, dan toilet staf.

3.2.3. Pengukuran

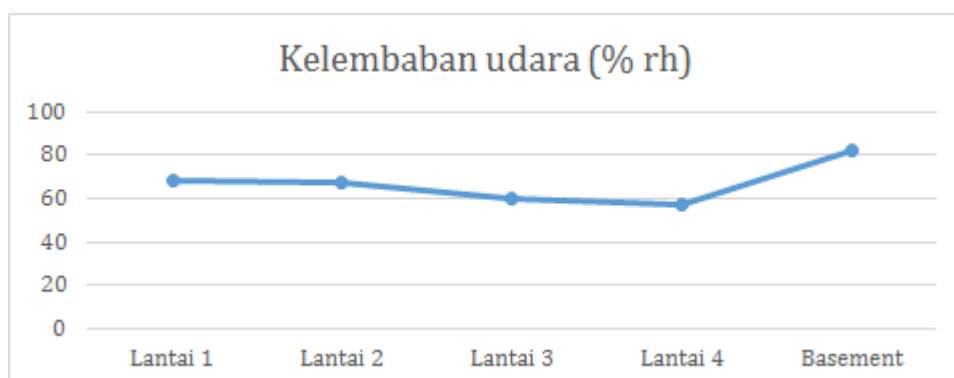
Pengukuran yang dilakukan adalah pengukuran terhadap pencahayaan, temperatur, kelembaban udara, dan suara. Pengukuran ini dilakukan di beberapa titik pada tiap lantai bangunan perpustakaan pukul 12.00-14.00 WIB dan dihitung rata-ratanya, data rata-rata ini kemudian dibandingkan antar lantainya.



Gambar 5. Hasil Pengukuran Cahaya Rata-rata



Gambar 6. Hasil Pengukuran Temperatur Rata-rata



Gambar 7. Hasil Pengukuran Kelembaban Udara Rata-rata

3.2.4. Observasi

Observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi bangunan Perpustakaan Pusat ITB terkait ruang dan fasilitas bagi pengunjung khususnya mahasiswa dan staf. Selain itu, observasi ini diperlukan untuk menemukan permasalahan arsitektur yang terdapat pada Perpustakaan Pusat ITB. Observasi ini dilakukan pada tanggal 28 September 2016 saat siang hari.



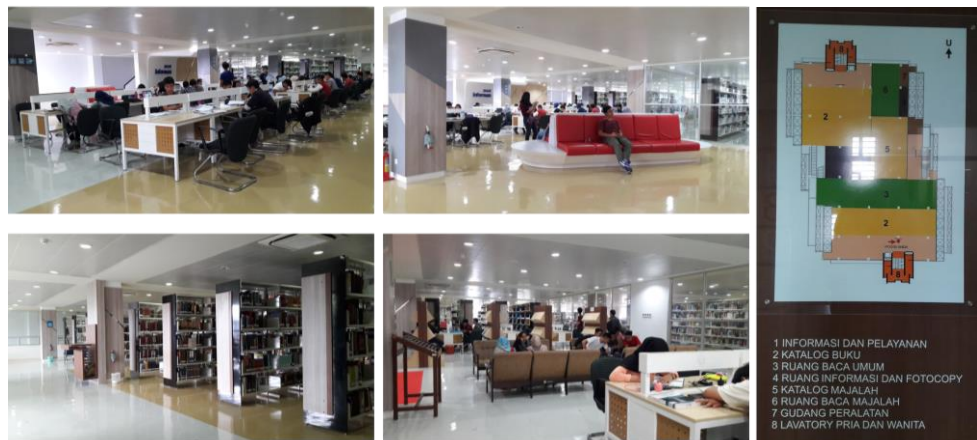
Gambar 8. Kondisi Lantai 1 Perpustakaan Pusat ITB



Gambar 9. Kondisi Ruang Staf di Lantai 1



Gambar 10. Kondisi Lantai 2 Perpustakaan Pusat ITB



Gambar 11. Kondisi Lantai 3 Perpustakaan Pusat ITB



Gambar 12. Kondisi Lantai 4 Perpustakaan Pusat ITB



Gambar 13. Kondisi Lantai *Basement* Perpustakaan Pusat ITB

3.2.5. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Ibu Leni Fatimah dari Bagian Konsultasi dan Ibu Lilis dari Bagian Sirkulasi Perpustakaan Pusat ITB sebagai narasumber. Menurut narasumber, Perpustakaan Pusat ITB sudah cukup nyaman secara keseluruhan namun, masih bisa lebih baik lagi. Beberapa perbaikan yang diinginkan oleh narasumber antara lain penataan ulang ruang baca dan rak buku, perbaikan toilet dan musholla, serta perbaikan pendingin ruangan. Selain itu, narasumber juga menginginkan perubahan dan pengadaan diantaranya pemanfaatan *basement* sebagai pujasera untuk mahasiswa dan pemajangan buku baru di lantai 1.

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1. Analisis Data

Hasil kuesioner yang disebarakan menunjukkan bahwa tingkat kepuasan rata-rata pengguna terhadap Perpustakaan Pusat ITB adalah 3.53 dan tingkat kepuasan rata-rata staf adalah 3.25 dalam skala 1-5. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa pengguna dan staf sudah merasa cukup puas dengan performa Perpustakaan Pusat ITB.

Hasil pengukuran Perpustakaan Pusat ITB menunjukkan bahwa rata-rata intensitas cahaya sebesar 163.25 lux, temperatur sebesar 26.45 °C, kelembaban udara sebesar 63.325% rh, dan intensitas suara sebesar 52.175 dB. Hasil pengukuran ini menunjukkan bahwa Perpustakaan Pusat ITB masih belum memenuhi standar-standar yang berlaku.

4.2. Interpretasi Data

Dari data yang didapat, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan pengguna Perpustakaan Pusat ITB yaitu mahasiswa dan staf sudah cukup puas, yaitu berada pada skala 3.53 dari 5, terhadap kinerja perpustakaan ditinjau dari segi fungsional terkait ruang, kenyamanan, dan kelengkapan fasilitas bangunan. Sayangnya ditinjau dari data pengukuran dan observasi, masih banyak kriteria teknis yang nyatanya dibawah standar. Namun, ternyata kriteria teknis yang dibawah standar ini tidak memengaruhi kepuasan pengguna terhadap bangunan, justru kelayakan fasilitas yang ada di dalam bangunan lebih memengaruhi kepuasan pengguna. Sehingga, perlu dilakukan peningkatan kelayakan fasilitas dan kriteria teknis yang memenuhi standar untuk mendapatkan tingkat kepuasan pengguna yang maksimal.

5. PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna merasa cukup puas terhadap aspek fungsional pada Perpustakaan Pusat ITB, seperti kualitas ruang, kenyamanan, pelayanan, dan fasilitas. Akan tetapi, performa bangunan dalam aspek teknis secara umum belum memenuhi standar perpustakaan yang berlaku. Walaupun pengguna sudah merasa cukup puas perlu dilakukan perbaikan terhadap aspek teknis dengan tetap meningkatkan kualitas aspek fungsional.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standarisasi Nasional. 2009. Standar Nasional Indonesia (SNI). SNI 7330:2009. Perpustakaan dan Kepustakawanan. Dewan Standarisasi Indonesia. Jakarta.
- Badan Standarisasi Nasional. 2011. Standar Nasional Perpustakaan (SNP). SNP 010:2011. Dewan Standarisasi Indonesia. Jakarta.
- Blyth, Alastair dan Anthony Gildy. University of Westminster (2006). *Guide to Post Occupancy Evaluation*.
- Chikezie. Eke, Clinton. Aigbavboa, and Wellington. Thwala (2013). *An Exploratory Literature Review of Post Occupancy Evaluation*. International Conference on Civil and Environmental Engineering (CEE'2013).
- Neufert, Ernst and Peter (2000). *Architect's Data*. Third Edition. Wiley
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 26/PRT/M/2008 Tentang Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan
- Scherer, Jeffrey (2013). *Questionnaire about Library Buildings*. IFLA

PENGARUH PERUBAHAN GAYA HIDUP KONGKO-KONGKO MASYARAKAT TERHADAP DESAIN ARSITEKTUR *CAFE*

M. Indra RHAMADHAN, M. Fajri Arief MAHMUDA, M. Darma PARAMARTA
Program Studi Sarjana Arsitektur

*Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan
Institut Teknologi Bandung*

Email: (1)indrarhamadhan@gmail.com; (2)mufarda@gmail.com; (3)darmaparamarta@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan gaya hidup kongko-kongko masyarakat urban saat ini telah beralih dari tempat yang sederhana menjadi tempat yang nyaman dan berkelas. *Cafe* merupakan tempat yang ramai dikunjungi masyarakat untuk kongko-kongko. *Cafe* yang sejatinya dirancang untuk kongko-kongko kini telah digunakan oleh masyarakat bukan hanya untuk kongko-kongko saja namun juga untuk mengerjakan sesuatu dengan tujuan tertentu. Warunk Upnormal merupakan *cafe* yang ramai dikunjungi oleh masyarakat meskipun menu yang dihidangkan merupakan menu yang sederhana seperti indomie. Disana pengunjung melakukan banyak aktivitas seperti bercengkrama, bahkan mengerjakan tugas. Melihat hal diatas paper ini akan membahas bagaimana pengaruh perubahan gaya hidup terhadap desain arsitektur *cafe* yang direspon oleh Warunk Upnormal. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan observasi langsung dan menyebarkan kuesioner pada pengunjung.

Kata Kunci: *gaya hidup, kongko-kongko, arsitektur, cafe, predictor*

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini telah terjadi perubahan dan perkembangan gaya hidup pada masyarakat di Kota Bandung, dalam hal ini disoroti pada kebiasaan kongko - kongko. Kongko - kongko sendiri memiliki makna berkumpul membicarakan sesuatu tanpa arah yang pasti. Kebiasaan tersebut banyak berkembang di kalangan remaja dan mahasiswa.

Jika melihat beberapa tahun kebelakang, kebiasaan kongko - kongko berpusat di tempat - tempat yang cenderung sederhana, murah dan mudah diakses di lingkungan sekitarnya. Aktivitas yang dilakukan pun terbatas hanya pada berbincang bincang. Namun, akhir - akhir ini kebiasaan kongko - kongko ini mengalami perluasan makna, terutama pada aspek kegiatan dan lokasi. Kongko - kongko tidak hanya dilakukan di warung atau pekarangan tempat tinggal, namun sudah merambah *cafe - cafe* yang terletak di kawasan yg cukup jauh dari kawasan pemukiman penduduk. Kegiatannya pun mulai beragam. Tidak hanya berbincang - bincang, namun juga dapat membicarakan tugas - tugas kuliah/sekolah, meeting sederhana, dan sebagainya.

Perluasan kebiasaan itu, berakibat pada meningkatnya tuntutan masyarakat akan fasilitas yang menampung gaya hidup tersebut. Keinginan masyarakat tersebut telah memicu meningkatnya kemunculan *cafe - cafe* yang memfasilitasi kebiasaan baru itu. Salah satunya adalah *cafe* bernama Warunk Upnormal. Warunk Upnormal selain menawarkan kenyamanan untuk bersosialisasi pengunjungnya, juga menawarkan jenis - jenis makanan yang dahulunya sederhana dan dianggap murah namun, dengan inovasinya, dibuat lebih bergengsi dan lebih menarik. Misalnya saja pada produk seperti mie *instant*. Tidak hanya warunk upnormal, inovasi dan perkembangan ini juga memicu munculnya *cafe - cafe* lain dengan tema yang serupa.

Banyaknya pilihan *cafe* yang memfasilitasi kebiasaan masyarakat tersebut mempengaruhi preferensi masyarakat dalam memilih *cafe* yg akan dikunjungi. Preferensi *cafe - cafe* tersebut dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti aspek jenis makanan, harga,

pelayanan, dan dari aspek arsitekturnya. Disini penulis ingin menyoroti pengaruh aspek arsitektur dalam menjadi preferensi pengunjung *cafe*. Pada penelitian ini penulis berfokus pada faktor - faktor arsitektur yang memengaruhi preferensi pengunjung Warunk Upnormal, khususnya Warunk Upnormal.

Aspek arsitektur pada *cafe* Warunk Upnormal terletak pada desain interior, desain eksterior, dan pola ruangnya. Aspek arsitektur suatu *cafe* dibentuk oleh beberapa faktor seperti faktor kenyamanan visual, audial, termal, olfaktori, juga, suasana, pola pengaturan ruang, dan sebagainya.

2. KAJIAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka Tentang Gaya Hidup

Gaya hidup menurut *Webster's Universal Dictionary and Thesaurus (2003)* gaya hidup atau *lifestyle* berarti sikap yang istimewa mengenai kebiasaan hidup manusia yang berkaitan dengan waktu dan tempat.

Menurut Laurens (2005:4) terdapat dua pendapat mengenai dasar pembentuk perilaku manusia.

1. Nature

Semua perilaku manusia merupakan pembawaan biologis manusia yang berkaitan dengan genetika

2. Nuture

Semua perilaku manusia berasal dari pengalaman dan pelatihan sehingga merupakan kristalisasi dari budaya yang berlaku bagi manusia tersebut

Menurut Kotler (2002) gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan, menurut Minor dan Mowen (2002), gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu.

Menurut Halley (1997) dalam Okterina (2008), terdapat dua versi kehidupan sehari-hari masyarakat modern saat ini, yang pertama adalah pengalaman estetik yang berkaitan dengan nilai-nilai demokratis. Ciri-cirinya, penggunaan ruang publik seperti taman dan jalan sudah dikontrol oleh pihak yang berkuasa. Masyarakat tidak lagi menggunakan ruang publik untuk berkumpul dengan orang-orang yang tidak saling kenal, karena simbolisasi dari ruang publik tersebut sudah diperkenalkan ke dalam kehidupan privat, contohnya pool hall dan taman.

Pada versi yang pertama itu masyarakat lebih mandiri dan kecanggihan teknologi tidak dipergunakan untuk kemewahan. Sedangkan versi yang kedua adalah pentingnya menunjukkan identitas kelas yang berkuasa atau *powerful class*, yaitu generasi yang memproduksi entertainment dan barang-barang mewah.

2.2. Tinjauan Pustaka Mengenai Konsumerisme

Baudrillard (1998 : 32-33) menyatakan, situasi masyarakat kontemporer dibentuk oleh kenyataan bahwa manusia sekarang dikelilingi oleh faktor konsumsi. Pada kenyataannya manusia tidak akan pernah merasa terpuaskan atas kebutuhan-kebutuhannya. Teori konsumsi Baudrillard, mengatakan bahwa masyarakat konsumeris pada masa sekarang tidak didasarkan kepada kelasnya tetapi pada kemampuan konsumsinya. Siapapun bisa menjadi bagian dari kelompok apapun jika sanggup mengikuti pola konsumsi kelompok tersebut.

2.3. Tinjauan Pustaka Mengenai Perubahan Gaya Hidup

Menurut (Soekanto 1982:303), perubahan yang terjadi dalam masyarakat dapat mengenai nilai – nilai sosial, norma – norma sosial, pola – pola perilaku, organisasi, susunan lembaga – lembaga kemasyarakatan, lapisan masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan sebagainya. Perubahan tersebut berkaitan dengan waktu dan terus mengalami perkembangan.

Beberapa faktor yang memengaruhi perubahan tersebut antara lain:

1. Kontak dengan kebudayaan lain
2. Kemajuan sistem pendidikan
3. Sikap menghargai hasil karya seseorang & keinginan untuk maju
4. Toleransi terhadap perubahan – perubahan yang menyimpang
5. Sistem lapisan masyarakat yang terbuka
6. Penduduk yang heterogen
7. Ketidakpuasan masyarakat terhadap perkembangan bidang – bidang tertentu
8. Orientasi ke depan
9. Meningkatnya nilai taraf hidup

Gaya hidup kongko-kongko di Indonesia sudah ada sejak jaman dahulu tetapi mengalami beberapa perubahan seiring berkembangnya jaman. Pada jaman dulu, kongko-kongko biasanya hanya dilakukan di warung kecil, taman, ataupun tempat-tempat yang nyaman untuk mengobrol dan kegiatan yang dilakukan juga lebih sederhana. Namun saat ini, kegiatan kongko-kongko lebih banyak dilakukan di *cafe-cafe*. Bagi para penyuka kegiatan kongko-kongko ini, mereka membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana itu berupa tempat, kenyamanan yang ditawarkan, dan juga produk yang tersedia. Faktor-faktor yang menjadi latar belakang kegiatan kongko-kongko antara lain kecenderungan orang-orang sekarang yang selalu memanfaatkan kesempatan yang ada untuk berkumpul bersama dan pada akhirnya akan membentuk kelompok-kelompok dengan kepentingan yang sama.

2.4. Tinjauan Pustaka Mengenai Cafe/Restoran

Menurut Marsum W.A (2005) definisi restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik berupa kegiatan makan maupun minum. Dari klasifikasi restoran (Indrayana, 2006:32), Warung Upnormal termasuk dalam jenis *cafe*, yaitu tempat untuk makanan dan minuman, dapat berupa makanan dan minuman cepat saji dengan suasana suguhan yang santai dan cenderung tidak resmi.

3. DESKRIPSI KASUS

3.1. Tinjauan Kasus

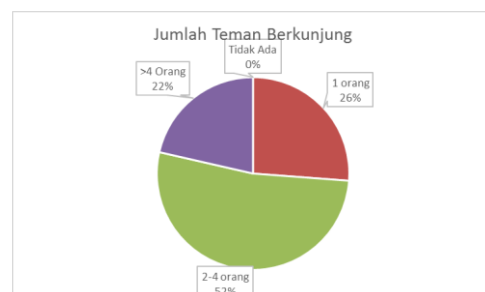
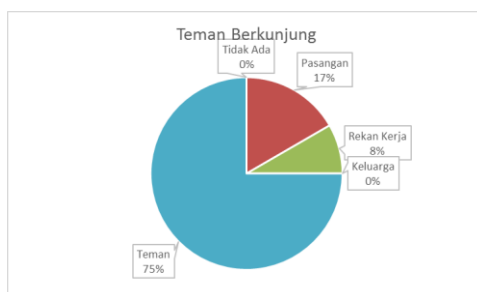
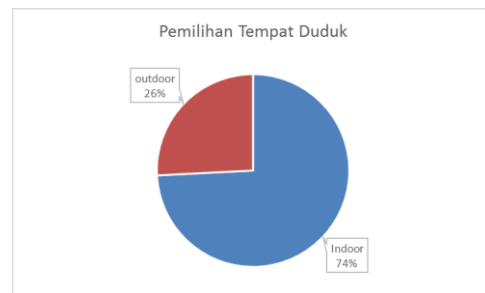
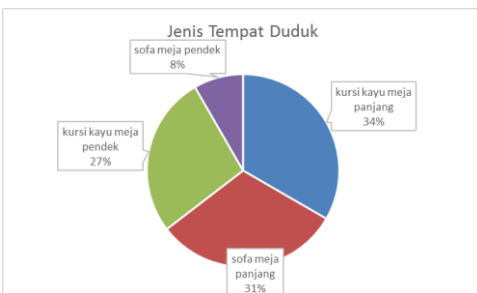
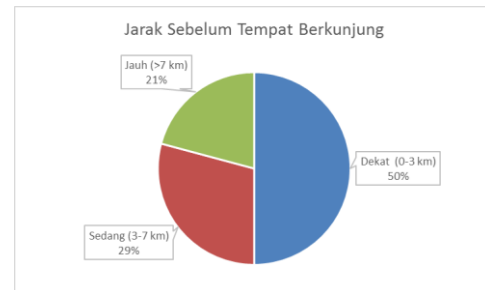
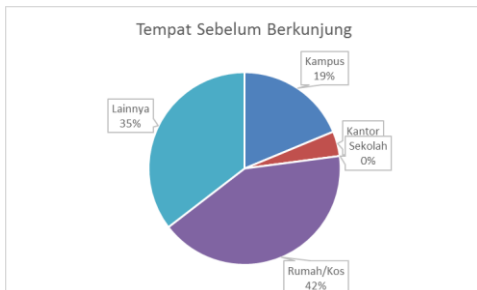
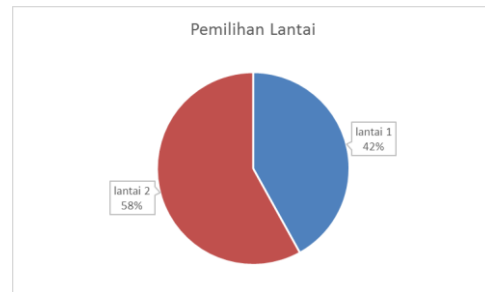
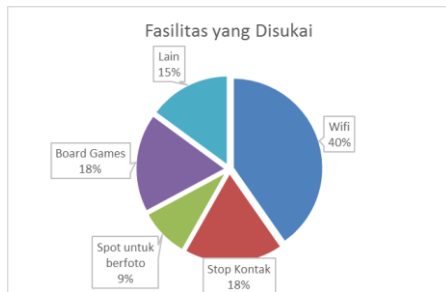
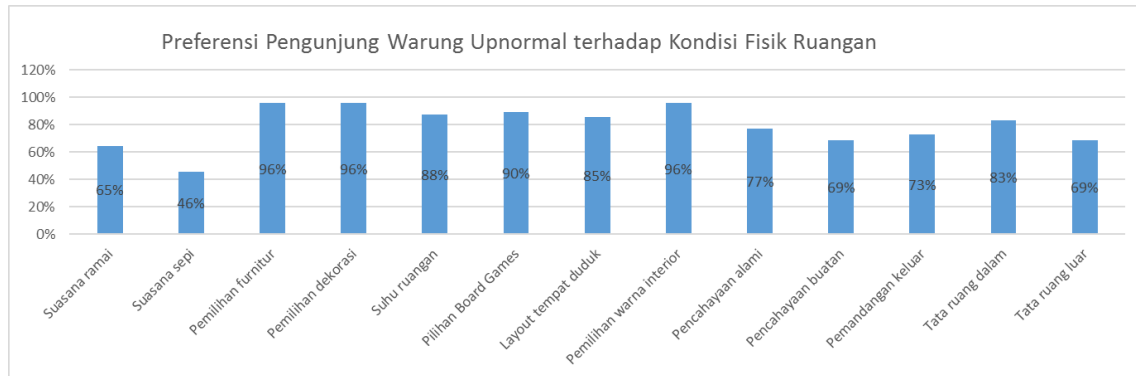
Produk-produk Cita Rasa Prima (CRP) memang diilhami dari makanan-makanan lokal khas Indonesia. CRP menyasar kalangan konsumen usia muda. Nilai inovasi dan diferensiasi itu sendiri dapat ditemukan dalam nama-nama brand kuliner baru dari CRP dan konsepnya. Salah satunya di brand mereka Warunk Upnormal. “Kami menciptakan sebuah konsep nongkrong (bersantai bersama teman-teman –red) tapi pakai mi instan,” Bedanya, mi instan kebanyakan hanya disajikan di warung-warung biasa yang kurang ‘kekinian’ tetapi Warunk Upnormal menyajikan dan mengemas makanan siap saji itu dengan lebih menarik di sebuah kafe berdesain interior lebih bagus mirip kafe sehingga sesuai dengan selera anak muda zaman sekarang.

Pada penelitian ini kami meneliti Warunk Upnormal yang ada di Bandung. Kami memilih tiga Warunk Upnormal untuk pengambilan data yaitu data fisik dan kuesioner, yaitu Warunk Upnormal Jalan Dipatiukur, Warunk Upnormal Jalan Braga, dan Warunk Upnormal Jalan Martadinata. Tiga lokasi tersebut dipilih karena merupakan cabang yang cukup baru dengan menggunakan tipologi bangunan yang hampir sama serta pengunjungnya yang selalu ramai. Selain itu berdasarkan lokasi ketiga upnormal tersebut mewakili segmen pasar yang berbeda. Upnormal Dipatiukur terletak di kawasan

pendidikan yang dekat dengan mahasiswa dan pelajar, Upnormal Braga terletak di kawasan wisata yang dekat dengan para wisatawan, dan Upnormal Martadinata terletak di kawasan komersil yang dekat dengan pekerja kantoran.

3.2. Pengumpulan Data

3.2.1. Data Pengunjung





3.2.2. Data Fisik

Dari ketiga Warunk Upnormal yang kami survey yaitu Upnormal Braga, Upnormal Dipatiukur, dan Upnormal Riau ketiganya memiliki kondisi fisik yang hampir serupa. Warunk Upnormal memiliki ciri khas pada fasade bangunannya dengan menggunakan *secondary skin* berlatar warna hitam dengan tulisan Warunk Upnormal yang besar berwarna putih. Selain itu Upnormal biasa menggunakan bangunan yang sudah ada lalu direnovasi seperti bangunan yang dahulunya berfungsi sebagai rumah atau pun toko.

Setiap Warunk Upnormal biasanya memiliki fasilitas parkir yang cukup luas, terutama untuk motor. Tempat parkir biasa terletak di depan bangunan sehingga ketika datang ke Upnormal yang pertama dilihat adalah kendaraan parkir. Terkecuali di Braga karena disana sempadan nol, parkir motor di bahu jalan dan parkir mobil memanfaatkan fasilitas tempat parkir umum.

Memasuki bangunan Upnormal rata-rata memiliki pintu masuk yang lebar sehingga dapat masuk secara bersama-sama. Setelah masuk bangunan kita dapat langsung mencari tempat duduk baik itu diarahkan oleh pegawainya atau pun mencari sendiri. Setelah mendapat tempat duduk kita dapat memesan menu makanan dan minuman, pemesanan harus dilakukan di kasir dan langsung bayar disana. Setelah memesan, pesanan akan diantar ke tempat duduk. Sirkulasi bangunan sangat jelas mengarahkan ke tempat-tempat umum seperti kasir, toilet, mushala, dan pintu keluar.

Tempat duduk di Upnormal sebagian besar menggunakan material kayu dengan dua, empat, dan enam tempat duduk. Selain itu juga tersedia meja panjang dengan tempat duduk lebih dari enam di ruang privat. Bentuk meja ada yang persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Biasanya meja bundar di tempat makan *outdoor*.

Program ruang Warunk Upnormal terdiri dari tempat makan *outdoor*, tempat makan *indoor*, kasir, *privat room*, dapur bersih, dapur kotor, toilet, dan mushala. Layout ruang cukup mudah dimengerti, perbedaan ruang publik dan privat sangat jelas. Fasilitas umum seperti toilet dan mushala cukup mudah ditemukan. Beberapa Warunk Upnormal terdiri dari dua lantai namun ada juga yang hanya satu lantai.

Warunk Upnormal memiliki rancangan kasir yang menyatu dengan dapur bersih mirip seperti bar. Desain kasir memiliki warna utama warna hitam dan terbuka. Pengunjung dapat melihat pegawai mengolah minuman dan makanan yang mudah dibuat seperti kopi dan roti bakar. Terdapat akses langsung bagi pegawai untuk keluar masuk kasir.

Yang paling menarik dari Warunk Upnormal adalah desain interiornya. Meskipun menu yang dihidangkan sederhana namun dengan desain interior yang menarik dapat meningkatkan citra makanan dan juga membuat betah pengunjung yang datang. Warunk Upnormal memiliki grand desain interior yang telah kami survey dari tiga upnormal. Material dinding menggunakan plester dan juga batu bata ekspose. Material lantai menggunakan beton, marmer, dan keramik bermotif. Material langit-langit terdiri dari dua yaitu berplafond fan tidak berplafond. Pemilihan warna interior lebih dominan warna gelap dan hangat seperti hitam dan cokelat. Selain itu ada juga warna abu beton dan merah batu bata. Penggunaan lampu pada malam hari menggunakan cahaya warna kuning yang menimbulkan kesan hangat sehingga pengunjung betah berlama-lama di Upnormal sembari kongko-kongko bersama teman. Untuk menambah menarik interior, dinding upnormal dipenuhi dekorasi kata-kata dan benda-benda yang menarik seperti mural bahkan sepeda.

Beberapa Warunk Upnormal memiliki taman dibagian depannya dan ada juga yang memiliki inner court di dalam bangunannya, yang cukup berbeda yaitu di braga taman yang berfungsi sebagai tempat makan *outdoor* terletak di lantai dua. Ruang *outdoor* ini biasanya dipakai sebagai smoking area untuk pengunjung yang ingin merokok.

Selain mengutamakan keindahan Warunk Upnormal juga memperhatikan kenyamanan. Untuk penghawaan dalam bangunan upnormal menggunakan penghawaan buatan yaitu menggunakan AC, namun sebenarnya beberapa bangunan upnormal memiliki sirkulasi udara yang baik dengan memiliki banyak bukaan. Untuk pencahayaan, pada siang hari Warunk Upnormal menggunakan pencahayaan alami yang cukup melimpah meskipun ditambah pencahayaan buatan untuk menambah suasana bukan sebagai pencahayaan utama.

Warunk Upnormal memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk membuat pengunjung betah berlama-lama disana. Wi-fi kencang, stop kontak hampir di setiap kursi, board *games*, toilet yang nyaman, mushala, jam buka hingga larut malam, fasilitas parkir, serta meja dan kursi yang cukup nyaman. Dengan fasilitas yang memadai suasana yang dihadirkan cukup hangat dan nyaman untuk kongko-kongko bersama teman-teman.

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1.1. Analisis Pengunjung

Data kuesioner yang disebar kepada 68 pengunjung upnormal Dipatiukur, R.E Martadinatha, dan Braga mengatakan bahwa para pengunjung menyukai fasilitas wifi (sejumlah 41.94%) yang ada di Warunk Upnormal. Selain itu, fasilitas yang juga cukup menjadi daya tarik para pengunjung adalah stop kontak (sejumlah 20.43%) untuk menunjang kebutuhan aktivitas mereka. Selain itu, kami meneliti terkait jenis dan posisi tempat duduk yang diminati oleh para pengunjung untuk mengetahui jenis tempat duduk apa yang diminati. Jenis tempat duduk yang paling diminati oleh pengunjung adalah kursi kayu dengan meja pendek dan juga sofa dengan meja panjang yang memiliki masing-masing 30.88% dari keseluruhan responden. Untuk preferensi posisi duduk (lantai 1 / lantai 2), pengunjung lebih memilih untuk duduk di lantai 1 ketimbang lantai 2, dengan presentase 55% responden. Selanjutnya preferensi tentang pemilihan tempat duduk (*indoor/outdoor*) mayoritas pengunjung lebih menyukai duduk di dalam ruangan (*indoor*) dengan presentase 70.45%.

Seiring dengan berkembangnya gaya hidup manusia, aktivitas manusia pun menjadi hal yang disoroti pada penelitian kami ini. Aktivitas yang dilakukan dapat menjadi cerminan gaya hidup yang sedang terjadi. Menurut hasil kuesioner, aktivitas yang paling banyak dilakukan pengunjung upnormal adalah makan dan minum (41.67%). Tidak hanya itu, aktivitas yang lumayan banyak dilakukan oleh pengunjung Warunk Upnormal adalah bercengkrama dengan pengunjung lain (33,33%). Untuk mengetahui perkembangan gaya hidup manusia yang direspon oleh Warunk Upnormal, kami juga meneliti lingkaran sosial apa yang paling banyak memanfaatkan fasilitas *cafe* ini. Menurut data kuesioner, aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung Warunk Upnormal dilakukan bersama teman mereka (67,65%). Namun selain itu, masih juga terdapat kemungkinan bahwa pengunjung upnormal pergi bersama pasangan dan rekan kerja mereka. Selanjutnya, kami ingin mengetahui pada era sekarang ini seberapa besar lingkaran sosial yang dimiliki oleh seseorang. Ternyata, jumlah teman berkunjung mereka pun beragam, sebagian besar jumlah teman berkunjung mereka sebanyak 2 sampai 4 orang (55%). Hal ini juga mempengaruhi terhadap perancangan *cafe* tersebut dari segi pemilihan jenis / *layout* kursi untuk para pengunjung.

Jenis pengunjung Warunk Upnormal beragam mulai dari pelajar, mahasiswa, karyawan, dan wiraswasta, dan pengunjung yang mayoritas mengunjungi Warunk Upnormal adalah para mahasiswa (67,69%) dengan usia 21-50 tahun (58,82%). Data tersebut menunjukkan bahwa gaya hidup kongko-kongko yang diwadahi oleh Warunk Upnormal adalah gaya hidup untuk para remaja (15-25 tahun) dan pada usia produktif (30-40 tahun).

4.1.2. Analisis Fisik

Menurut hasil pengamatan, bangunan Warunk Upnormal memiliki ciri khas. Ciri khas yang dimiliki bangunan Warunk Upnormal adalah menggunakan fasade *secondary skin* berlatar warna hitam dengan tulisan Warunk Upnormal yang besar berwarna putih. Selain itu, Upnormal biasa menggunakan bangunan yang sudah ada lalu direnovasi. Setiap Warunk Upnormal biasanya memiliki fasilitas parkir yang cukup luas, baik parkir motor maupun mobil yang disediakan selalu terisi penuh terutama pada saat malam hari. Hal ini menunjukkan bahwa pada pengunjung Warunk Upnormal adalah masyarakat golongan menengah dan aktivitas kongko-kongko dilakukan mulai dari sore hari dan puncaknya adalah pada saat malam hari.

Pada bagian dalamnya, sirkulasi sangat jelas mengarahkan ke tempat-tempat umum seperti kasir, toilet, mushala, dan pintu keluar. Layout ruang cukup mudah dimengerti, perbedaan ruang publik dan privat sangat jelas. Fasilitas umum

seperti toilet dan mushala cukup mudah ditemukan. Desain interior yang menarik dapat meningkatkan citra makanan dan juga membuat betah pengunjung yang datang. Selain itu, Warunk Upnormal memiliki *grand design* interior yang menggunakan plester dan juga batu bata ekspose. Material lantai menggunakan beton, marmer, dan keramik bermotif. *Grand design* menjadi hal yang penting untuk sebuah *cafe* yang memiliki banyak cabang. Adanya *grand design* mampu mempermudah orang-orang mengenali *cafe* tersebut, semakin mudah dikenal sebuah bangunan akan meningkatkan preferensi pengunjungnya. Beberapa Warunk Upnormal memiliki taman dibagian depannya dan ada juga yang memiliki inner court di dalam bangunannya. Penyediaan Taman dan inner court ini bagaikan oase tersendiri pada masyarakat kota yang mampu meningkatkan daya tarik bagi pengunjung

4.2. Interpretasi Data

Para pengunjung Warunk Upnormal mayoritas adalah para mahasiswa remaja-dewasa yang berada dalam masa – masa produktif. Para remaja-dewasa tersebut pun memiliki kebutuhan bersosialisasi yang cukup besar, dilihat dari kecenderungan para pengunjung datang tidak sendiri melainkan bersama dengan teman sebaya maupun pasangan mereka. Pada era modern sekarang ini, lingkaran sosial seorang manusia yang berkunjung pada sebuah *cafe* relatif kecil sekitar 2-4 orang saja, ini bisa dilihat dibagian data. Menurut hasil analisis, Fasilitas yang ditawarkan oleh sebuah *cafe* / rumah makan pun juga cukup menjadi sorotan para pengunjung. Fasilitas yang paling dibutuhkan oleh para pengunjung di era sekarang adalah adalah stop kontak (sumber listrik) dan koneksi wifi (internet) yang dapat menunjang kebutuhan mereka untuk produktif dan bersosialisasi. Pilihan jenis dan variasi tempat duduk pada sebuah *cafe* pun ikut menjadi penting karena akan memengaruhi preferensi pengunjungnya, pada Warunk Upnormal yang menjadi pilihan utama para pengunjungnya adalah posisi tempat duduk di dalam ruangan (*indoor*) yang berada di lantai dasar dengan jenis tempat duduk sofa yang dapat mengakomodir banyak pengunjung di meja yang panjang. Preferensi tersebut ditimbulkan dari kenyamanan yang diinginkan oleh pengunjung dalam menikmati makanan dan bersosialisasi. Hal ini juga mempengaruhi perancangan sebuah *cafe* dari segi pemilihan jenis dan *layout* kursi untuk para pengunjung. Selain itu, pertimbangan elemen – elemen estetika dari arsitektur sendiri dapat meningkatkan nilai jual sebuah *cafe*. Elemen – elemen estetika tersebut akan menimbulkan ambience kepada para pengunjung agar terus mengunjungi Warunk Upnormal.

5. PENUTUP

Perubahan gaya hidup kongko-kongko masyarakat masa kini dialami oleh masyarakat kalangan remaja dan dewasa. Belakangan ini, kongko-kongko tidak hanya dilakukan di warung-warung kecil di sudut kota melainkan juga terjadi di *cafe-cafe* ditengah kota. Kongko-kongko pun sudah mengalami pergeseran makna dari membicarakan sesuatu tanpa arah yang pasti menjadi berkumpul, dan bersosialisasi baik melakukan suatu hal produktif maupun tidak. Upnormal merespon hal tersebut dengan sangat baik dari segi arsitekturnya, Kebutuhan masyarakat untuk saling bercengkrama dan bersosialisasi ditemani dengan santapan yang disajikan menjadi suatu penawaran yang sukses diterima oleh masyarakat. Pada era modern ini, pemilihan jenis makanan yang ditawarkan oleh sebuah *cafe* tidaklah menjadi satu – satunya pertimbangan utama, Fasilitas – fasilitas penunjang kebutuhan masyarakat untuk dapat melakukan hal produktif dan bersosialisasi satu sama lain dan juga daya tarik dari estetika suatu *cafe* harus menjadi pertimbangan para pengusaha yang bergerak di bidang kuliner.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, Jean P. (2006). Masyarakat Konsumsi, Jakarta
- Soekanto, Surjono. (1982). Sosiologi, Suatu Pengantar, Jakarta
- Geddes & Grosset. (2003). Webster's Universal Dictionary and Thesaurus,
- Listyorini, S. (2012). Analisis Faktor- faktor Gaya Hidup dan Pengaruhnya Terhadap Pembelian Rumah Sehat Sederhana. Jurnal Pasca Sarjana. Universitas Brawijaya, Malang.
- Okterina, A. (2008). Pengaruh Gaya Hidup Modern Dan Persepsi Penghuni Terhadap Karakter Fisik Perumahan Cluster Di Kota Semarang. Tesis. Universitas Diponogoro, Semarang
- Kusumadelia, L. (2008). Gaya Hidup Manusia dan Arsitektur Pasar di DKI Jakarta (Studi Kasus: Pasar Kramat Jati dan Carrefour MT Haryono. Skripsi. Universitas Indonesia, Depok.
- A.W Marsum. (2005). Restoran dan Segala Permasalahannya. Edisi IV. Yogyakarta

PREFERENSI MASYARAKAT KOTA BANDUNG DALAM MEMILIH RESTORAN DILIHAT DARI ASPEK ARSITEKTURAL STUDI KASUS JALAN PROGO

Retnasih WIDIATMANI⁽¹⁾, Shafira ANJANI⁽²⁾, dan Inneke RIZKY⁽³⁾

Program Studi Sarjana Arsitektur

Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan

Institut Teknologi Bandung

Email: (1)retnasih@students.ar.itb.ac.id; (2)shafiranjani@students.ar.itb.ac.id; (3) inneke-rizky@students.itb.ac.id

ABSTRAK

Disamping wisata alamnya, kini Bandung juga semakin terkenal dengan wisata kulinernya. Tersedia berbagai jenis varian makanan tersebar di kota Bandung. Dampak lain dari meningkatnya wisata kuliner di Kota Bandung ialah terjadinya pertumbuhan restoran yang kian meningkat. Jalan Progo merupakan salah satu kawasan di Kota Bandung yang menjadi salah satu destinasi kuliner yang populer. Terdapat banyak restoran tersebar di Jalan Progo. Tidak hanya variasi makanan yang beragam namun yang menarik dari Jalan Progo adalah tema-tema yang digunakan pada restoran. Pemilihan tema pada suatu restoran berhubungan dengan suasana yang ingin dibangun oleh pemilik restoran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi pengunjung dalam memilih restoran di Jalan Progo dilihat dari aspek arsitektural. Pengambilan data dilakukan melalui kuesioner. Hasil dari pengolahan data kuesioner dapat memberikan kesimpulan mengenai aspek tertinggi yang mempengaruhi masyarakat dalam memilih restoran di Jalan Progo.

Kata Kunci: *restoran, ambience, skala, fasilitas, aspek arsitektural*

1. PENDAHULUAN

Bandung, ibu kota Provinsi Jawa Barat, merupakan salah satu destinasi wisata yang populer di Indonesia. Tidak hanya bagi warga domestik, banyak turis mancanegara menjadikan Bandung sebagai salah satu tujuan wisatanya. Jumlah wisatawan yang mendatangi Bandung mengalami peningkatan setiap tahun. Hal ini disebabkan karena keberagaman objek wisata yang tersedia di Bandung. Kondisi alam yang sejuk dan dikelilingi pegunungan menjadikan Bandung nyaman untuk dikunjungi. Pesona alam ini juga turut memikat banyak wisatawan.

Disamping wisata alamnya, Bandung juga semakin terkenal dengan wisata kulinernya. Berbagai jenis varian makanan tersebar di Kota Bandung. Dampak lain dari meningkatnya wisata kuliner di Kota Bandung adalah pertumbuhan restoran yang kian meningkat. Jalan Progo merupakan salah satu kawasan di Kota Bandung yang menjadi salah satu destinasi kuliner yang populer. Banyak restoran tersebar di Jalan Progo. Beragam variasi makanan dan suasana ditawarkan oleh restoran-restoran di Jalan Progo.

Kini restoran-restoran turut berlomba mengembangkan desain restoran demi menarik perhatian pengunjung. Setiap restoran membawa tema berbeda yang menjadi ciri tersendiri bagi restoran tersebut. Tema terbentuk dari aspek arsitektural. Tema-tema restoran ini menjadi perhatian bagi pengunjung dalam memilih restoran secara tidak langsung.

Tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk mengetahui preferensi pengunjung dalam memilih restoran di Jalan Progo dilihat dari aspek arsitektural.

2. KAJIAN TEORI

2.1. Restoran

Pengertian restoran menurut Marsum (1994), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum. Terdapat beberapa tipe restoran. Menurut Wojowasito dan Poerwodarminto (Marsyangm, 1999:71) restoran atau tempat makan terbagi menjadi 22 tipe yaitu,

1. *A'la Carte Restaurant*
2. *Table D 'hote Restaurant*
3. *Coffe Shop atau Brasserei*
4. *Cafelaria atau Cafe*
5. *Canteen*
6. *Continental Restaurant*
7. *Carvery*
8. *Dining Room*
9. *Discotheque*
10. *Fish and Chip Shop*
11. *Grill Room (Rotisserie)*
12. *Inn Tavern*
13. *Night Club/Super Club*
14. *Pizzeria*
15. *Pan Cake Hoi.se/Creperie*
16. *Pub*
17. *Snack Bar/Cqfe/Milk Bar*
18. *Specialitiy Restaurant*
19. *Terrace Restaurant*
20. *Gourmet Restoran*
21. *Family Type Restaurant*
22. *Main Dining Room*

2.2. Pengaruh Aspek Arsitektural dalam Penciptaan Ambience

Sebuah restoran pada umumnya memiliki ruang-ruang seperti ruang makan, dapur dan cuci piring, ruang manajer, ruang staff, ruang penyimpanan makanan, ruang pendingin makanan, toilet, dan lain-lain. Pengunjung hanya dapat mengakses ruang makan beserta fasilitas umum lainnya seperti toilet dan tempat ibadah. Ruang makan merupakan ruang paling utama dalam sebuah restoran disamping dapur. Hal ini dapat membedakan satu restoran dengan restoran lainnya. Oleh karena itu sebuah ruang makan seharusnya memiliki eksterior dan interior yang didesain dengan baik.

Aspek arsitektural meliputi desain interior. Desain interior turut menjadi penting karena mampu mendefinisikan suatu ruangan melalui elemen-elemennya seperti tekstur dan warna. Gambaran visual ini mampu memberi pengalaman ruang pada penggunanya. Desain interior mampu menciptakan persepsi akan suatu tempat secara baik serta mampu membangkitkan efek dari suasana yang ada. Desain interior mampu menciptakan dan mengemas lingkungan secara keseluruhan, menambahkan efek sensual, dan memahami lingkungan sekitar.

Setiap tempat memiliki atmosfer dan suasana yang berbeda ketika pengunjung memasukinya. Efek ini kadang langsung dapat dirasakan karena suasana atau atmosfer yang sangat kuat. Hal ini kemudian berdampak pada pengalaman dan mood akan tempat tersebut.

Ambience atau suasana bisa tercipta dari kondisi subjek atau karakter objek. Ambience adalah sebuah pengalaman akan suatu persepsi dari subjek dan merupakan penjelasan kembali karakter subjek tersebut melalui pandangan subjektif penggunanya (Bohme, 1995). Ambience tidak hanya bisa dirasakan, tetapi juga bisa diciptakan dalam konteks karya estetik yang bertujuan memberikan nilai daya tarik lebih pada lingkungan dan benda-benda sekitar tanpa meninggalkan fungsi tempat tersebut.

2.3. Pengalaman dalam Arsitektur

Memahami arsitektur tidak cukup dari tampak dan bentuk saja. Arsitektur dapat dipahami secara komprehensif dengan mengamati tujuan dan proses perancangan. Pemahaman dapat diperoleh dengan peka terhadap warna dan tekstur yang dipilih pada suatu bangunan (Rasmussen, 1964). Beberapa elemen berperan dalam memberikan pengalaman arsitektural. Elemen-elemen tersebut antara lain:

1. Skala dan proporsi

Skala dan proporsi dalam arsitektur tidak terelakkan. Namun tidak ada ketentuan khusus mengenai tepat atau tidaknya skala dan proporsi yang digunakan. Skala dan proporsi bangunan salah satunya bergantung pada fungsi.

2. Warna

Variasi warna pada bangunan digunakan untuk menonjolkan bentuk, pembagian ruang, dan elemen arsitektonis. Warna tidak hanya digunakan untuk menonjolkan material dan struktur, tetapi juga digunakan untuk memperjelas komposisi dan artikulasi hubungan antar ruang. Beberapa warna dapat mengubah persepsi terhadap suatu ruangan. Warna dapat membuat suatu ruangan tampak besar-kecil, dingin-hangat, dan lain-lain.

3. Tekstur

Variasi material memberikan kesan yang berbeda. Perbedaan ini dapat dirasakan secara visual dan meraba. Terkadang perbedaan antar material sulit dibedakan.

4. Cahaya

Pencahayaan pada suatu ruangan sebaiknya diatur agar tidak monoton. Bayangan yang tercipta dari pencahayaan yang tidak monoton dapat meningkatkan daya tarik suatu

ruangan. Monoton atau tidaknya pencahayaan di suatu ruangan lebih bergantung pada kualitas pencahayaan daripada kuantitasnya.

Pemahaman terhadap arsitektur tidak memiliki peraturan dan kriteria khusus karena setiap bangunan memiliki standar masing-masing. Pengalaman arsitektural akan bertambah dengan memahami elemen-elemen arsitektural tersebut.

3. DESKRIPSI KASUS

3.1. Tinjauan Kasus

Hingga November 2016, terdapat delapan restoran yang berada di Jalan Progo. Delapan restoran tersebut terbagi kedalam empat klasifikasi restoran menurut Marsyangm (1999), yaitu:

1. *Cafetaria atau café*: Suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
2. *Continental Restaurant*: Suatu restoran yang menitik beratkan hidangan continental pilihan dengan pelayanan elaborate atau megah. Suasananya santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai.
3. *Specialty Restaurant*: Suatu restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Restoran semacam ini menyediakan masakan Cina, Jepang, Italia dan sebagainya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tatacara negara tempat asal makanan spesial itu.
4. *Family Type Restaurant*: Suatu restoran sederhana yang menghidangkan makanan dan minuman dengan harga tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.

Berikut adalah klasifikasi dan restoran yang termasuk di dalamnya.

Tabel 1. Klasifikasi Restoran di Jalan Progo

Jenis Restoran	Nama Restoran
Cafetaria	Mom's bakery
	Kopi Pogo
	Ngorea
Continental Restaurant	Giggle Box
	Please Please Please
Specialty Restaurant	Qahwa
	Tokyo connection
Family Restaurant	Hummingbird

(Sumber: Analisis Penulis)

Penelitian dilakukan hanya pada empat restoran, yaitu Qahwa, Tokyo Connection, Hummingbird, dan Please Please Please. Keempat restoran ini dipilih berdasarkan kesamaan klasifikasi yang dimiliki.

3.1.1. 3.1.1. Qahwa

Qahwa merupakan restoran yang bertema ala timur tengah. Restoran ini menyediakan makanan-makanan khas timur tengah serta suasana makan di timur tengah. Suasana tersebut dimunculkan dari dekorasi-dekorasi di dalam restoran serta musik yang mengiringi di dalam restoran. Warna yang dominan digunakan

pada restoran ini adalah warna merah, cokelat, dan emas. Sedangkan material yang paling banyak digunakan adalah kayu dan keramik.



Gambar 1. Suasana interior Qahwa

(Sumber: www.makansampaikenyang.com)

3.1.2. 3.1.2. Tokyo Connection

Tokyo Connection merupakan salah satu restoran yang menyediakan jappanese food dengan harga yang terjangkau. Area makan tidak hanya terdapat di dalam bangunan, melainkan juga di luar bangunan. Warna yang mendominasi pada Tokyo Connection adalah warna cokelat, krem dan hitam. Material yang digunakan kayu, ubin dan rotan.



Gambar 2. Suasana Interior Tokyo Connection

(Sumber: www.sebandung.com)

3.1.3. 3.1.3. Hummingbird

Hummingbird Eatery dibuka pada tahun 2009 dan menjadi pelopor tempat makan di Jalan Progo. Restoran yang juga merupakan guest house ini memiliki interior dengan tema burung sebagai elemen-elemen penghias dan didominasi kayu. Restoran ini menyajikan berbagai menu seperti western dan asian food. Palet warna kuning dan permainan material berupa kayu dan kawat besi mendominasi interior dan eksterior restoran.



Gambar 3. Suasana Interior Hummingbird

(Sumber: www.anakjajan.com)

3.1.4. Please Please Please

Desain Please Please Please café terinspirasi dari film di tahun 50an , warna -warna pink dan hijau mendominasi setiap sudut ruangan. Menu yang ditawarkan didominasi oleh makanan barat dengan sentuhan Indonesia seperti balacan pasta. Selain itu terdapat juga berbagai jenis kopi dan jus. Please Please Please menggunakan warna hijau toska, peach dan cokelat. Material yang dominan digunakan pada restoran ini adalah kayu, keramik, dan batu alam.



Gambar 4. Suasana Interior Please Please Please

(Sumber: Dokumen pribadi, 2016)

3.2. Pengumpulan Data

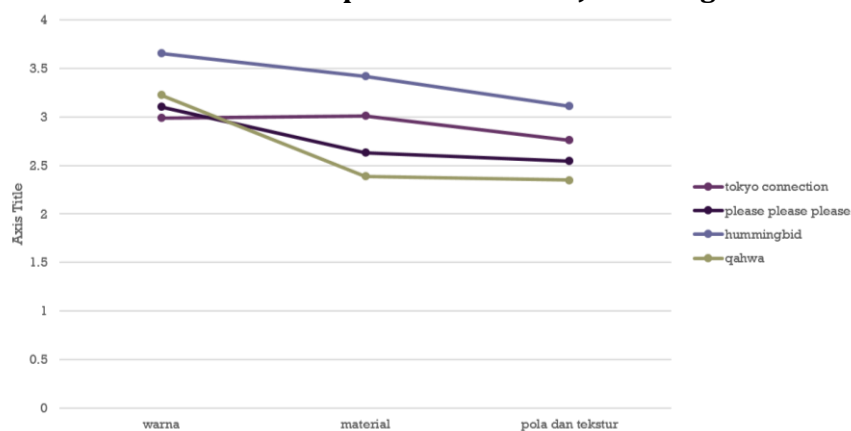
Metode pengumpulan data yang digunakan adalah survei langsung ke restoran-restoran di Jalan Progo dan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat umum. Survei pada restoran berfokus untuk mendata ciri khas dari tiap restoran berdasarkan warna, material, variasi pola dan tekstur, serta tata ruang restoran. Hasil survei kemudian diolah menjadi hasil analisis ciri khas tiap restoran yang selanjutnya akan dipertanyakan tingkat preferensinya kepada pengunjung. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan dengan jenjang tingkat kepuasan pengunjung terhadap aspek-aspek seperti warna, material, variasi pola dan tekstur, skala dan proporsi, fasilitas penunjang, pencahayaan, dan musik. Aspek warna, material, dan variasi pola dan tekstur disajikan untuk tiap restoran yang berbeda. Jumlah data yang diolah dari hasil kuesioner berjumlah 120 data dari 120 individu berbeda.

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1. Analisis Data

Dari hasil data yang diperoleh dari kuesioner dengan responden sejumlah 120 orang, ditemukan tingkat kesukaan pengunjung terhadap penggunaan warna di Hummingbird memiliki hasil yang tertinggi dibandingkan dengan preferensi terhadap ketiga warna lainnya. Dilihat dari aspek arsitektural, responden memilih skala sebagai salah satu alasan terkuat untuk meningkatkan suasana sebuah restoran. Sedangkan, aspek tertinggi yang dijadikan masyarakat sebagai preferensi dalam memilih restoran di Jalan Progo adalah fasilitas penunjang. Fasilitas penunjang dapat berupa seperti wi-fi, toilet, musholla, playground, dan lain-lain.

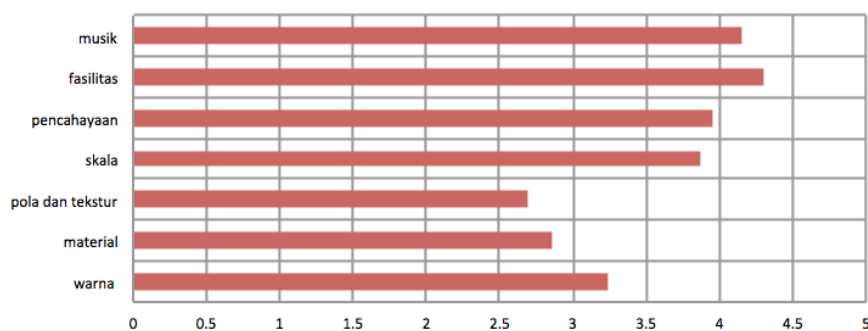
Diagram 1. Nilai Preferensi Pengunjung berdasarkan Warna, Material, Pola dan Tekstur pada Restoran di Jalan Progo



(sumber: analisis penulis)

Diagram 2. Preferensi Pengunjung pada Restoran di Jalan Progo

Diagram preferensi pengunjung pada restoran di Jalan Progo



(sumber: analisis penulis)

4.2. Interpretasi Data

Sebuah restoran yang baik akan membuat para pengunjungnya ingin datang kembali ke restoran tersebut. Faktor-faktor yang menyebabkan seorang pengunjung memilih

sebuah restoran dapat dibagi menjadi faktor desain dan faktor non desain. Faktor desain yang ada pada sebuah restoran dapat membangun sebuah ambience. Ambience dapat dibentuk oleh berbagai jenis unsur-unsur yang ada di dalam desain. Untuk sebuah restoran, unsur desain tersebut meliputi warna, material, variasi pola dan tekstur, serta skala dan proporsi. Penerapan unsur-unsur desain tersebut harus diolah sedemikian rupa untuk menciptakan ambience yang baik.

Dari pengolahan data ditemukan tingkat kesukaan pengunjung terhadap penggunaan warna, material dan pola-tekstur pada restoran Hummingbird memiliki hasil yang tertinggi dibandingkan dengan restoran lainnya. Warna yang digunakan pada Restoran Hummingbird adalah warna dengan nuansa kuning dan cokelat. Warna-warna tersebut memberikan kesan hangat, luas, dan meningkatkan selera makan. Sedangkan material yang mendominasi pada restoran adalah kayu dan kawat besi yang digunakan sebagai selubung eksterior bangunan luar Hummingbird. Material kayu digunakan pada beberapa elemen seperti lantai, penutup dinding dan langit-langit ruangan yang menciptakan tekstur unik pada restoran Hummingbird. Sedangkan pola pada restoran Hummingbird terlihat dari pola lantai dimana terdapat perpaduan antara lantai tegel, ubin dan kayu.



Gambar 5. Warna yang mendominasi Hummingbird

(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 6. Material yang digunakan pada Hummingbird

(sumber: Dokumen pribadi, 2016)



Gambar 7. Pola kayu dan ubin pada Hummingbird

(sumber: Dokumen pribadi, 2016)

Pengunjung menyadari bahwa unsur-unsur desain tersebut dapat membuat ambience yang baik pada restoran khususnya skala dan proporsi. Selain itu, faktor non desain juga diperlukan untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjungnya. Faktor non desain dapat berupa penyajian makanan, variasi menu, pelayanan, cara pemasaran, dan lain-lain. Berdasarkan penelitian fasilitas penunjang yang ada pada suatu restoran menjadi pertimbangan pengunjung dalam memilih sebuah restoran. Oleh karena itu, untuk membuat pengunjung akan selalu kembali pada suatu restoran dibutuhkan desain yang baik terutama skala dan proporsi serta kelengkapan fasilitas di dalam restoran.

5. PENUTUP

Dari hasil penelitian aspek arsitektural berupa skala dan proporsi merupakan aspek yang paling memengaruhi preferensi masyarakat dalam memilih restoran di Jalan Progo. Skala dan proporsi dapat ditunjukkan dari tata letak, pemilihan, dan ukuran furnitur. Disamping aspek arsitektural, fasilitas penunjang juga menjadi faktor yang memengaruhi masyarakat dalam memilih restoran.

Dalam merancang restoran, skala, proporsi, serta fasilitas penunjang sebaiknya menjadi perhatian utama. Akan tetapi ambience juga tidak boleh luput dari pertimbangan perancangan karena membentuk karakter restoran.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Heap, Dustin. (2014). "How Restaurant Ambiance Affects The Bottom Line". <https://www.signs.com/blog/how-restaurant-ambiance-affects-the-bottom-line/>, diakses tanggal 5 Oktober 2016.
- Hill, McGraw. (2002). Interior Design Handbook of Professional Practice. JohnWiley & Sons, Inc. Fourth Edition.
- Munavizt, Setzer. (2010). "Pengertian dan Klasifikasi Rumah Makan atau Restoran". <http://pariwisatadanteknologi.blogspot.co.id/2010/06/pengertian-dan-klasifikasi-rumah-makan.html>, diakses tanggal 21 September 2016.
- Rassmusen, Steen Eiler. (1964). Experiencing Architecture. MIT Press.

REALITA IMPLEMENTASI BANGUNAN DENGAN KONSEP RAMAH LINGKUNGAN

Andria Priscilla LANGI⁽¹⁾, Catharina Kartika UTAMI⁽²⁾, dan Victorina ARIF⁽³⁾

*Program Studi Sarjana Arsitektur
Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan
Institut Teknologi Bandung*

Email: ⁽¹⁾dria.andria.andria@gmail.com; ⁽²⁾utami.catharina@gmail.com; ⁽³⁾vhinaarif95@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui realita implementasi bangunan dengan konsep ramah lingkungan dengan mencari tahu mengenai variable-variabel yang mempengaruhi proses perancangan dan pembangunan gedung dari awal mula perancangan hingga gedung terbangun. Objek penelitian ini adalah Gedung CIBE ITB. Dalam penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara stakeholder mengenai proyek dan penyebaran kuesioner kepada pengguna sebagai upaya mendapatkan data evaluasi pasca huni pada bangunan. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan kasus-kasus khusus dalam proses proyek serta menentukan faktor-faktor khusus yang mempengaruhi terjadinya perubahan-perubahan alam masa proyek berjalan. Hasilnya menunjukkan bahwa dalam proyek pembangunan Gedung CIBE terjadi perubahan mendasar dalam rancangan yang menyebabkan bangunan yang terbangun saat ini tidak lagi dapat disebut sebagai bangunan dengan konsep ramah lingkungan karena kriteria-kriteria khusus yang diajukan oleh stakeholder terkait proyek ini tanpa adanya upaya integrasi dari awal proyek dimulai.

Kata Kunci: kosep rancangan, ramah lingkungan, Gedung CIBE ITB, proyek

1. PENDAHULUAN

Konsep bangunan ramah lingkungan banyak diwujudkan dalam berbagai aplikasi pada proses pra-rancangan yaitu pada rancangan konfigurasi ruang, rencana efisiensi energi, teknologi bangunan, rancangan fasad, hingga rencana pencahayaan dan penghawaan. Penerapan-penerapan konsep ini membentuk suatu gambar rancangan yang menarik, namun seringkali ditemukan bangunan-bangunan yang terbangun pada akhirnya jauh dari visi awalnya karena berbagai aspek lain yang mempengaruhi dalam proses pengembangan rancangan dan konstruksi. Hal ini menyebabkan suatu perencanaan proyek harus dibuat dengan tujuan yang jelas sedari awal untuk mengusahakan terwujudnya konsep-konsep yang dicita-citakan.

Dalam proyek yang dijalankan, banyak faktor yang mempengaruhi dan faktor-faktor ini yang membentuk bangunan hingga proyek selesai dijalankan. Perlu disadari bahwa faktor-faktor ini bisa saja muncul dari berbagai elemen proyek. Pengertian yang mendalam mengenai faktor-faktor penting yang mempengaruhi inilah yang membuat proyek dapat berjalan dengan lancar hingga terbangun. Penelitian ini mencari tahu lebih dalam faktor-

faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi rancangan dalam pembangunan Gedung CIBE ITB.

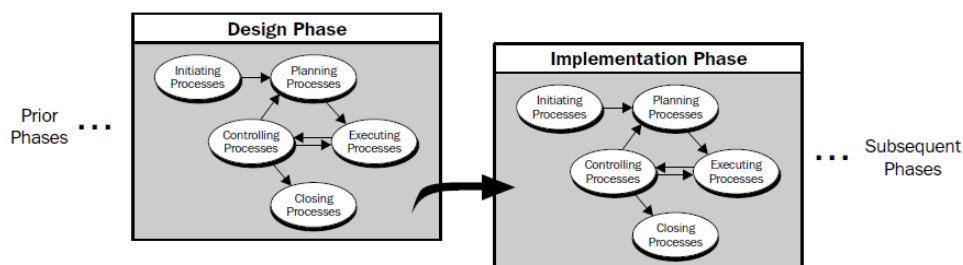
2. KAJIAN TEORI

2.1. Organisasi Membangun

Dalam menjalani sebuah proyek perlu adanya manajemen proyek agar semua kegiatan yang terjadi dapat terintegrasi dengan baik. Berdasarkan buku *Project Management Body of Knowledge* (2000), disebutkan bahwa definisi dari manajemen proyek adalah *'the application of knowledge, skills, tools, and techniques to project activities to meet project requirement'*. Dalam memanajemen sebuah proyek ada beberapa lingkup yang termasuk di dalamnya, yaitu: *Project Integration Management, Project Scope Management, Project Time Management, Project Cost Management, Project Quality Management, Project Human Resource Management, dan Project Communications Management*.

Proses dari manajemen proyek dapat dibagi menjadi lima kelompok tiap prosesnya, yaitu:

1. Proses inisiasi → merumuskan proyek dan fase
2. Proses perencanaan → mendefinisikan dan menyempurnakan tujuan yang ada juga memilih opsi-opsi yang terbaik dalam menentukan kemana proyek tersebut akan dibawa.
3. Proses Eksekusi → mengkoordinasi sumber daya manusia dan sumber daya lainnya yang akan terlibat dalam rencana
4. Proses kontrol → memastikan bahwa tujuan dari proyek tetap terawasi dan mengukur setiap progres secara teratur agar tindak-tanduk pengkoreksian dapat tetap dilakukan jikalau perlu
5. Proses penutupan → menutup proyek secara final.



Gambar 1. Interaksi Antar Fase

Sumber: Project Management Body of Knowledge (2000)

2.2. Green Building

Green Building adalah bangunan yang sejak dimulai tahap perencanaan, pembangunan, pengoperasian hingga dalam operasional pemeliharaannya memperhatikan aspek-aspek dalam melindungi, menghemat, mengurangi penggunaan sumber daya alam, menjaga mutu dari kualitas udara di dalam ruangan, dan memperhatikan kesehatan penghuninya yang semuanya berpegang kepada kaidah berkelanjutan (Green Building Council Indonesia, 2010)

Bangunan hijau (*green building*) didesain untuk mereduksi dampak lingkungan terbangun pada kesehatan manusia dan alam, melalui efisiensi dalam penggunaan energi, air dan sumber daya lain perlindungan kesehatan penghuni dan meningkatkan produktifitas pekerja mereduksi limbah / buangan padat, cair dan gas, mengurangi polusi / pencemaran padat, cair dan gas serta mereduksi kerusakan lingkungan.

Berdasarkan penilaian evaluasi GBCI (*Green Building Council Indonesia*) tahun 2012, terdapat enam aspek yang menjadi pedoman yaitu:

Tepat Guna Lahan (*Appropriate Site Development / ASD*)

1. Efisiensi dan Konservasi Energi (*Energy Efficiency & Conservation / EEC*)
2. Konservasi Air (*Water Conservation / WAC*)
3. Sumber dan Siklus Material (*Material Resource and Cycle / MRC*)
4. Kualitas Udara & Kenyamanan Ruang (*Indoor Air Health and Comfort / IHC*)
5. Manajemen Lingkungan Bangunan (*Building and Environment Management / BEM*)

Penerapan dari segi desain bangunan terdiri dari:

1. Bentuk dan orientasi bangunan
2. Shading dan reflektor
3. Sistem penerangan
4. Water recycling system

3. DESKRIPSI KASUS

Bangunan yang menjadi objek kasus dalam penelitian ini adalah Gedung CIBE ITB yang terletak di sisi barat ITB. Bangunan ini berfungsi sebagai gedung kuliah serta laboratorium bagi civitas akademika Jurusan Teknik Sipil ITB. Pengguna gedung ini adalah dosen-dosen serta mahasiswa Jurusan Teknik Sipil dari 3 angkatan.

3.1. Tinjauan Kasus

Nama objek : Gedung CIBE ITB
Alamat : Jalan Ganesha 10, Bandung
Luas Lahan : 2150 m²

Jumlah Lantai : 6 lantai + 2 lantai basement

Luas Bangunan Total : 9194 m²

Building Coverage Area : 1977 m²



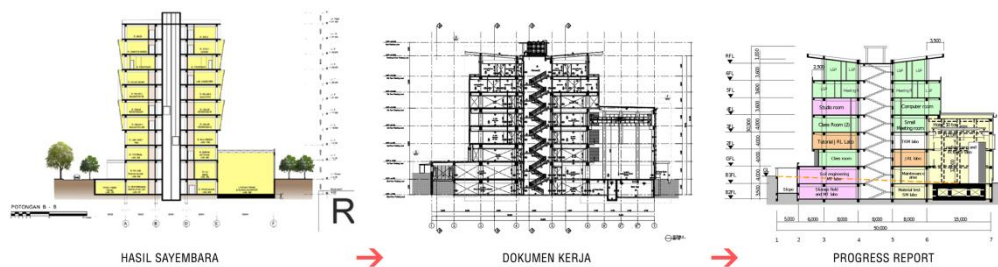
Gambar 2. Kondisi Eksterior dan Interior Gedung CIBE

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Pengumpulan Data

3.2.1. Gambar

Terjadi beberapa perubahan pada data gambar yang didapat. Perubahan yang paling signifikan adalah berkurangnya jumlah lantai dan hilangnya beberapa elemen unggulan konsep ramah lingkungan yang dibawa dalam sayembara.



Gambar 3. Perubahan gambar Rancangan Gedung CIBE ITB

(Sumber: Dokumen PIU)

3.2.2 Wawancara

Wawancara stakeholder proyek Gedung CIBE ITB dalam penelitian ini meliputi wawancara dengan Bapak Mahfud sebagai perwakilan pihak Project Implementation Unit (PIU) ITB, Bapak Iwan Sudrajat sebagai perwakilan Komite Sayembara kompleks gedung baru ITB, dan Bapak Muhammad Abduh sebagai perwakilan Jurusan Teknik Sipil ITB.

			Terjadi pemadatan jumlah ruang
--	--	--	--------------------------------

Tabel 15. Data Hasil Wawancara Stakeholder

(Sumber: Data Penulis)

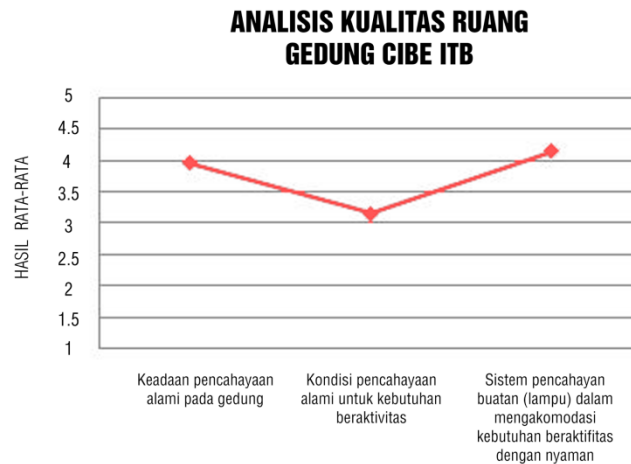
3.2.2. Kuesioner

Kuesioner terdiri dari 24 pertanyaan yang meliputi pertanyaan mengenai biodata umum, dan pertanyaan spesifik mengenai kualitas pencahayaan dan penghawaan di Gedung CIBE ITB sebagai usaha melengkapi data Post Occupancy Evaluation. Partisipan dari kuesioner ini adalah 50 mahasiswa Jurusan Teknik Sipil ITB yang saat ini masih aktif berkegiatan di gedung CIBE ITB.

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1. Analisis Data Kuesioner

Diagram 1. Penilaian Responden Terhadap Kondisi Pencahayaan Ruang di Dalam Gedung CIBE



(Sumber: Hasil Analisis Penulis 2016)

Berdasarkan hasil responden terkait pencahayaan ruang di dalam Gedung CIBE, didapati bahwa keadaan pencahayaan alami dalam gedung sudah cukup baik untuk mengakomodasi kebutuhan beraktivitas. Sedangkan, sistem pencahayaan buatan seperti lampu juga dirasakan responden sudah baik.

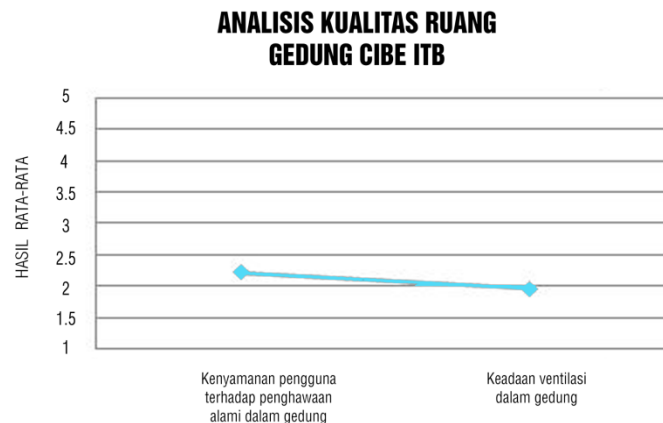


Diagram 2. Penilaian Responden Terhadap Kondisi Penghawaan Ruang di Dalam Gedung CIBE

(Sumber: Hasil Analisis Penulis 2016)

Berdasarkan hasil responden terkait kondisi penghawaan ruang di dalam Gedung CIBE, didapati bahwa pengguna merasa kurang nyaman terhadap penghawaan alami dalam gedung. Sedangkan keadaan ventilasi dalam gedung menurut respon masih belum memadai atau belum cukup mengakomodasi kegiatan beraktivitas pengguna.

4.2. Interpretasi Data

Berdasarkan pengumpulan data-data yang didapat, dapat disimpulkan bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada gedung CIBE adalah:

- a. Pengurangan jumlah lantai dari 11 lantai menjadi 8 lantai yang menyebabkan pemadatan program ruang
- b. Hilangnya atrium yang memungkinkan terjadinya cross ventilation
- c. Eliminasi elemen-elemen konsep ramah lingkungan berupa tabir hijau, wind turbine, dan green rooftop
- d. Perubahan rancangan pengolahan fasade barat-timur

Perubahan-perubahan tersebut disebabkan oleh berbagai aspek antara lain:

- a. Perubahan kriteria pembangunan dari pihak pemrakarsa proyek (pergantian rektor dalam keberjalanan proyek)
- b. Perubahan stakeholder-stakeholder yang terkait dalam keberjalanan proyek (ITB-Kementrian Pendidikan)
- c. Keputusan-keputusan yang berhubungan dengan pendanaan, salah satunya disebabkan oleh peningkatan biaya struktur untuk memenuhi syarat bangunan tahan gempa yang terbaru
- d. Kurangnya integrasi dalam proyek serta penyimpanan arsip secara berkelanjutan dari awal pengagasan proyek hingga bangunan selesai dikonstruksi.

Perubahan-perubahan ini menyebabkan beberapa efek yang dirasakan langsung oleh pengguna gedung, antara lain:

- a. Kurangnya kenyamanan dalam sistem penghawaan. Berdasarkan hasil kuesioner, pengguna merasa dibutuhkan tambahan sistem penghawaan buatan karena gedung dirasa terlalu panas untuk beraktifitas.
- b. Kurangnya pencahayaan alami untuk beraktifitas dalam gedung sehingga menurut hasil kuesioner pengguna bergantung pada pencahayaan buatan.

5. PENUTUP

Penelitian yang dilakukan terhadap gedung CIBE, melalui pengumpulan data gambar, wawancara, dan kuesioner evaluasi pasca huni, memberikan gambaran bagaimana suatu proyek dijalankan dan bagaimana pengaruh keberjalanan proyek terhadap kondisi bangunan pasca terbangun. Mempelajari kasus ini meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi arsitek dan pemrakarsa proyek untuk mempersiapkan suatu proyek secara lebih matang serta mengusahakan terjadinya suatu integrasi dalam setiap elemen proyek.

1. DAFTAR PUSTAKA

Green Building. https://en.wikipedia.org/wiki/Green_building (Diakses 22 November 2016)

Green Building Council Indonesia. Greenship Panduan Penerapan Perangkat Penilaian Bangunan Hijau GREENSHIP Versi 1.0, 2010. Jakarta: Green Building Council Indonesia

Project Management Institute. Project Management Body of Knowledge, 2000. Pennsylvania: Four Campus Boulevard.

DESAIN ARSITEKTUR SEBAGAI PREDIKTOR KEBERHASILAN ART SPACE DI KOTA BANDUNG

CATHRINE, I Made Benny ASMARAJAYA, dan Maria Anggitha JUSUF

*Program Studi Sarjana Arsitektur
Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan
Institut Teknologi Bandung*

Email: cathrine.sastrawijaya@gmail.com; benny.asmara@yahoo.com; mariaanggitha2@gmail.com

ABSTRAK

Seni merupakan hal yang seringkali diabaikan dalam kehidupan manusia modern. Salah satu langkah yang dilakukan untuk memunculkan kembali antusiasme manusia pada bidang seni adalah melalui art space. Art space berkembang sebagai bentuk kontemporer dari galeri seni yang lebih mampu menarik minat pengunjung dari berbagai kalangan. Perkembangan art space tersebar di berbagai daerah, termasuk juga di Kota Bandung. Keberhasilan sebuah art space dapat dilihat dari seberapa besar pengaruh yang diberikan terhadap masyarakat, diukur dari banyak pengunjung dan dampak yang diberikan terhadap pengunjung. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan keberhasilan sebuah art space adalah desain arsitekturnya. Desain arsitektur dalam art space dapat berperan dalam meningkatkan daya tarik art space dan sebagai wadah presentasi seni yang baik. Aspek desain yang paling mempengaruhi respon pengunjung terhadap art space adalah suasana serta pengaturan ruang dalam dan luar yang didasari oleh konsep yang kuat dan menarik

Kata Kunci: *neighborhood open space, quality of life, perception, low income settlement*

1. PENDAHULUAN

Gaya hidup di era modern menuntut manusia untuk fokus terhadap pekerjaan sehingga hal-hal terkait seni dan budaya seringkali ditinggalkan. Melihat hal ini, beberapa pihak mencoba untuk menciptakan hal yang dapat meningkatkan kembali ketertarikan manusia terhadap seni dan budaya, salah satunya melalui *art space*. *Art space* berkembang di berbagai tempat di dunia termasuk juga di Kota Bandung. *Art space* merupakan versi kontemporer dari galeri seni dan memiliki nilai tambah baik itu dalam hal karya seni yang dipamerkan, cara menyajikannya, fungsi tambahan, hingga desain arsitektur yang menarik. Keberhasilan sebuah *art space* di capai saat *art space* dapat berperan sebagai wadah seni yang memberikan pengaruh terhadap manusia yang mengunjunginya. Dalam hal ini, arsitek berperan untuk menciptakan ruang yang mampu meningkatkan kembali antusiasme manusia dalam bidang seni dan budaya melalui sebuah *art space*.

Permasalahan yang diangkat terkait dengan topik ini adalah jenis serta aspek desain arsitektur seperti apa yang menjadi prediktor keberhasilan *art space* di Kota Bandung dan bagaimana desain arsitektur mempengaruhi keberhasilan *art space* di Kota Bandung.

Dari permasalahan tersebut, terdapat dua tujuan dari penelitian ini. Pertama, mengetahui jenis serta aspek arsitektur yang menjadi prediktor keberhasilan *art space* di Kota Bandung. Kedua, menyimpulkan bagaimana desain arsitektur dapat mempengaruhi keberhasilan *art space* di Kota Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menjadi acuan desain bagi mahasiswa arsitektur dalam merancang *art space* di Kota Bandung.

Untuk mencapai kedua tujuan tersebut, metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur sebagai dasar teori, wawancara arsitek *art space* untuk mengetahui konsep dasar dan pola desain sebuah *art space*, kuesioner pengunjung untuk mengetahui respon pengunjung terhadap desain arsitektur *art space* dan pengaruhnya terhadap keberhasilan

art space tersebut, serta observasi langsung yang dapat memperdalam penelitian terkait aspek arsitektur yang mempengaruhi kesuksesan *art space*.

2. KAJIAN TEORI

Galeri adalah sebuah selasar atau tempat, dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional, karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Seni menurut Leo Tolstoy adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakannya. (Sumarjo, 2000:62). Maka definisi dari galeri seni adalah sebuah ruang atau gedung yang mewadahi kegiatan transferisasi perasaan dari seniman kepada pengunjung melalui media yang berupa karya seni sang seniman.

Art Space merupakan sebuah galeri seni kontemporer dan non-profit yang memiliki tujuan dalam memelihara dan melestarikan seni dengan fokus terutama pada seniman dan penikmat seni (Natasya). Definisi Kontemporer adalah pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. (KBBI). *Nonprofit* adalah yang bukan untuk memperoleh keuntungan (KBBI)

2.1. Persyaratan Galeri Seni

Berdasarkan Ernst Neufert (1999), ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan harus memenuhi persyaratan berikut:

1. Benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
2. Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik.
3. Biasanya ruang pameran hasil karya dibagi berdasarkan dengan koleksi yang ada.
4. Peragaan benda-benda hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan Sudut pandang manusia biasanya 54° atau 27° dari ketinggian mata sehingga dapat disesuaikan dengan hasil karya yang diberi cahaya pada jarak 10 meter.

Menurut Bramantio Darkim (2013), beberapa pertimbangan yang menjadikan sebuah galeri seni menarik antara lain:

1. Lokasi yang mudah dicapai.
2. Tema racangan arsitektur sesuai dengan objek yang dipamerkan.
3. Kejelasan pada alur sirkulasi di dalam galeri.

Sementara, untuk ruang pameran, harus memenuhi persyaratan berikut:

1. Pencahayaan obyek dan ruangan yang baik.
2. Penghawaan ruangan yang baik.
3. Terlindung dari kemungkinan pengrusakan atau pencurian.

Adapun galeri seni diharapkan memiliki fleksibilitas ruang, sirkulasi pengunjung dan barang yang baik, dan penataan barang yang menarik. Fasilitas yang umumnya tersedia pada galeri antara lain adalah ruang pameran, ruang penyimpanan, ruang workshop, kantor pengelola, *Art Shop*, serta fasilitas penunjang seperti lobby, kafetaria, perpustakaan, toilet dan tempat parkir.

2.2. Elemen Arsitektur Galeri Seni

2.2.1. Pencahayaan

Menurut Keputusan Menteri Kesehatan No.1405 tahun 2002, pencahayaan adalah jumlah penyinaran pada suatu bidang kerja yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efektif. Pengaturan cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sehingga ruangan menjadi teramati dan dapat dirasakan suasana visualnya.

Pencahayaan pada galeri seni mempengaruhi kualitas ruang pameran dan penampilan benda seni yang dipamerkan. Untuk ruang pameran, museum dan pameran lukisan membutuhkan besar penerangan sebesar 250 lux dengan warna cahaya yang dianjurkan adalah putih netral dan putih hangat. (Neufert,1999)

2.2.2. Tata Ruang Galeri

Tata ruang merupakan cara atau teknik mengatur ruang (ruang tidur, ruang kantor, ruang kerja, ruang resepsionis dan sebagainya). Tata ruang yang baik hanya dapat diwujudkan melalui perancangan yang baik. Keberhasilan suatu perancangan tidak hanya berarti letak ruang yang efisien, proporsi yang baik, dengan pintu dan jendela yang dibutuhkan, tetapi juga yang lebih penting adalah penempatan perabot pada tempat yang tepat.

2.2.3. Sirkulasi

Sirkulasi adalah pengarahan dan bimbingan atau tapak yang terjadi dalam ruang, kesan langsung terhadap ruang akan dipengaruhi oleh sirkulasi-sirkulasi yang terorganisir dengan baik dan keseimbangan menjadikan lalu lintas kegiatan menjadi lancar.

2.2.4. Lansekap

Menurut Suharto (dalam Susanti 2000) lansekap mencakup semua elemen pada wajah/karakter tapak, baik elemen alami (*natural landscape*), elemen buatan (*artificial landscape*), dan penghuni atau makhluk hidup yang ada di dalamnya (termasuk manusia). Ashihara (dalam Susanti, 2000) di dalam bukunya membagi elemen lansekap ke dalam tiga bagian :

Hard Material : perkerasan, beton, jalan, paving block, gazebo, pagar, dan pergola

Soft Material : tanaman dengan berbagai sifat dan karakternya

Street Furniture : elemen pelengkap dalam tapak, seperti bangku taman, lampu taman, kolam, dan sebagainya

2.2.5. Kebisingan

Menurut Leslie (1993), kebisingan adalah tiap bunyi yang tidak diinginkan oleh penerima. Sehingga tiap bunyi yang mengalihkan perhatian mengganggu, atau berbahaya bagi kesehatan sehari-hari (kerja, istirahat, hiburan, atau belajar) dianggap sebagai bising.

Kebisingan menjadi suatu isu dalam penelitian ini karena suasana yang tenang dan jauh dari kebisingan dirasa menjadi suatu pertimbangan penting dalam merancang suatu galeri seni. Suasana yang tenang mampu membuat orang yang berada di dalamnya menjadi lebih fokus dalam menikmati isi dari hal yang di pameran dalam suatu galeri seni.

2.2.6. Estetika

Francis D.K. Ching dalam bukunya, *Arsitektur; Bentuk, Ruang, dan Tata* menyebutkan beberapa elemen-elemen penunjang arsitektur adalah sebagai berikut: Proporsi, Skala, Kesatuan, Komposisi, Datum, Hierarki, Harmoni – kontras, Repetisi – irama, dan Aksen.

3. DESKRIPSI KASUS

Objek penelitian merupakan tiga *art space* yang paling diminati pengunjung di Kota Bandung menurut *InfoBDG Media Networks* yaitu Selasar Sunaryo *Art Space*, Lawangwangi *Creative Space* dan Sajian Art.

3.1. Tinjauan Kasus

3.1.1. Selasar Sunaryo *Art Space*



Selasar Sunaryo *Art Space* terletak di Jalan Bukit Pakar Timur No. 100, Bandung, Jawa Barat. *Art space* seluas 5000 m² ini diresmikan pada tanggal 5 September 1998. Pemilik dari *art space* ini merupakan Bapak Sunaryo juga merupakan seorang seniman lukis dan patung lulusan Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Selasar Sunaryo dirancang oleh seorang arsitek bernama Baskoro Tedjo bersama dengan pemiliknya sendiri, Pak Sunaryo atau yang lebih akrab disapa Pak Naryo.

Gambar 1 Selasar Sunaryo

Berdasarkan InfoBDG pada bulan April 2016, angka pengunjung *art space* ini mencapai 30,745 orang dalam setahun. Angka ini menempatkan Selasar Sunaryo sebagai *art space* yang paling sering dikunjungi di Kota Bandung diikuti oleh Lawangwangi *Creative Space* dan juga Sajian Art.

Konten yang dipajang di galeri Selasar Sunaryo berupa Lukisan, Patung dan karya seni kontemporer lainnya. Bentuk kegiatan utama di Selasar Sunaryo pameran seni dan workshop dengan kegiatan penunjang seperti *art performance* dan pameran temporer. Ada fasilitas pendukung berupa pustaka selasar, kopi selasar, cinderamata selasar dan amphitheater.

3.1.2. Lawangwangi *Creative Space*



Gambar 2 Lawangwangi Creative Space

Lawangwangi *Creative Space* terletak di Jl. Dago Giri no 99A-101, Kecamatan Mekar Wangi, Bandung. *Art space* ini dimiliki oleh seorang pemerhati dan pecinta karya seni bernama Andonowati. Tujuan dari *Art space* ini didirikan adalah untuk memwadahi para seniman untuk dapat memamerkan sekaligus menjual karya seni mereka kepada sesama seniman atau masyarakat. *Art space* ini dirancang oleh Baskoro Tedjo, dan diresmikan pada bulan Januari 2010.

Lawangwangi *Creative Space* berdiri di kawasan pinggiran Kota Bandung pada lahan seluas 6000m² dengan luas bangunan 2000m². Konten yang dipajang pada *Art Space* ini berupa Lukisan, Patung dan karya seni kontemporer lainnya

Bentuk kegiatan utama pada Lawangwangi Creative Space berupa pameran seni dengan kegiatan penunjang seperti pameran temporer dan pementasan seni. Art space juga memiliki beberapa fasilitas pendukung berupa café dan design space.

3.1.3. Salian Art



Salian Art beralamat di Jl. Sersan Bajuri No 86 KM 3,8, Lembang, Bandung Barat. Salian Art diresmikan pada tahun 2014 dan dirancang oleh tim dari Budi Pradono *Architect*. Konten yang dipajang pada art space ini berupa lukisan, patung dan karya seni kontemporer lainnya. Kegiatan utama pada art space ini cukup serupa dengan dua art space sebelumnya yaitu pameran karya seni dan kegiatan penunjang seperti pameran temporer dan pementasan seni. Terdapat pula fasilitas pendukung pada art space ini berupa *Coffee and Eatery*.

Gambar 3 Salian Art

3.2. Pengumpulan Data

3.2.1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 2 November 2016. Narasumber adalah Bapak Bakoro Tedjo yang merupakan arsitek dari Selasar Sunaryo *Art Space* dan Lawangwangi *Creative Space*. Hasil dari wawancara dapat disimpulkan ke dalam beberapa poin sebagai berikut :

i. Tujuan atau goal dalam merancang harus ditetapkan diawal.

Art space menurut Baskoro Tedjo merupakan suatu wadah untuk mempertemukan karya seniman dengan calon pembeli. Jadi tugas arsitek dalam merancang art space adalah menciptakan ruang-ruang pameran yang baik dan mampu mengangkat citra karya seniman yang di buat dan mampu menarik calon pembeli untuk membeli karya seni tersebut.

ii. Tapak merupakan poin utama dalam merancang Selasar Sunaryo dan Lawangwangi

Baskoro Tedjo berpendapat bahwa bangunan apapun yang akan dibangun, harus sesuai dengan tapak sekitarnya. Untuk Lawangwangi yang berada di daerah bukit dan memiliki pemandangan keluar yang baik, maka orientasi sdari manusia juga harus dibuat untuk dapat menikmati suasana tersebut. Sedangkan untuk Selasar Sunaryo

iii. Kurator seni merupakan faktor lain kesuksesan art space..

Keberhasilan art space bukan dari arsitekturnya saja. Arsitek hanyalah menyediakan tempat, namun ada peran dari pada kurator seni yang berfungsi untuk menghidupkan kegiatan di art space tersebut. Kurator bertugas sebagai Event Organizer yang merancang segala macam kegiatan pameran seni dalam setahun

iv. Pemahaman tentang latar belakang klien harus diperhatikan dalam proses merancang ataupun dalam mengajukan gagasan-gagasan desain.

Latar belakang pemilik Selasar Sunarto adalah seorang seniman lukis dan patung yang memiliki *sense* terhadap ruang, bentuk, dan masa. Maka dari itu pendekatan yang digunakan adalah pendekatan bentuk dan rupa,

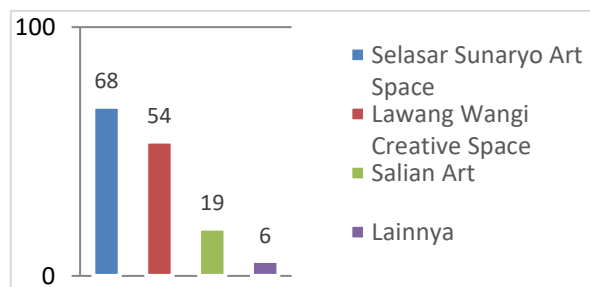
desain *art space* ini juga mengacu pada akar seni Pak Naryo, dan disempurnakan dengan detail akhir dari sang seniman.

3.2.2. Kuesioner pengunjung

Teknik pengumpulan data sekunder yang pertama dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner. Data akhir pada penelitian ini didasarkan pada kuesioner pada tanggal 8 November hingga 15 November 2016 dengan jumlah responden sebanyak 95 orang.

Berdasarkan hasil kuesioner, didapat bahwa mayoritas pengisi kuesioner berusia 15-24 tahun (92 dari 95 responden) dengan jenis pekerjaan paling banyak adalah pelajar/mahasiswa (91 dari 95 responden).

Saat ditanya art space apa saja yang pernah dikunjungi selama di Bandung, Selasar Sunaryo merupakan art space yang paling banyak dikunjungi. Diikuti dengan Lawangwangi di posisi kedua dan juga Salian Art diposisi ketiga. Data tersebut dapat dilihat pada grafik

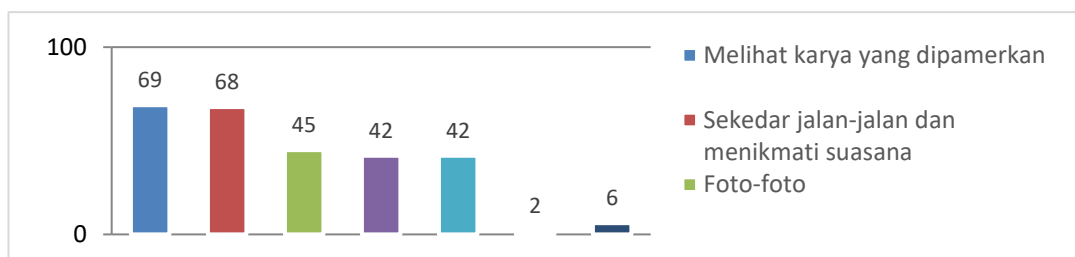


diketahui.

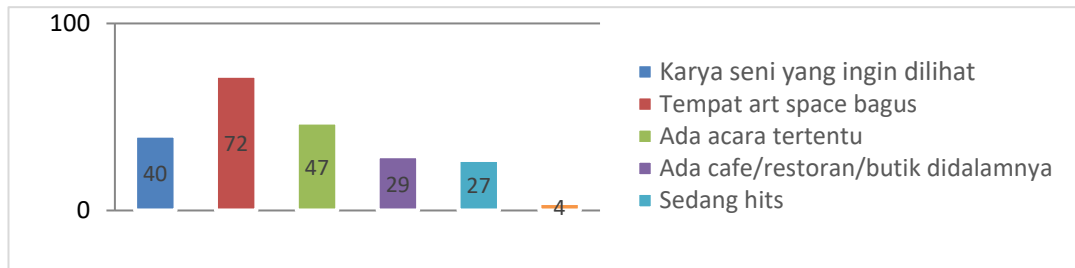
Gambar 4 Art space yang paling sering dikunjungi

Sedangkan untuk tujuan mengunjungi art space-art space tersebut, terdapat beberapa alasan yang sering dipilih oleh responden, yang pertama adalah untuk melihat karya seni yang dipajang (69 dari 95 responden) dan juga hanya untuk sekedar berjalan-jalan dan menikmati suasana (68 dari 95 responden). Untuk alasan lain, dapat dilihat dari grafik di bawah ini.

Tabel 1 Tujuan responden mengunjungi art space

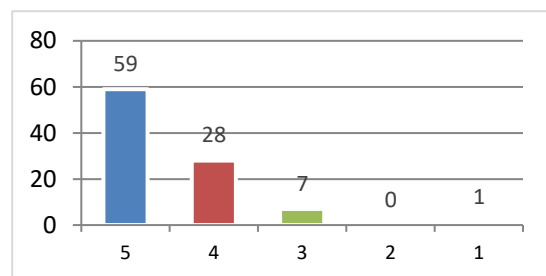


Berdasarkan kuesioner, didapati bahwa pertimbangan sebagian besar responden dalam memilih art space adalah tempat yang tergolong bagus. Adanya acara tertentu dan juga melihat karya seni merupakan alasan yang cukup dominan namun masih berada di bawah alasan bagus tempat atau art space yang dikunjungi. Pertimbangan bagus dalam point ini masih sangat subjektif berdasar penilaian responden itu sendiri. Data dari point pertanyaan ini dapat dilihat dari tabel dibawah

Tabel 2 Pertimbangan responden dalam memilih art space

Dalam kuesioner juga ditanya penilaian responden terhadap tingkat pengaruh desain arsitektur terhadap kesuksesan dan keramaian sebuah art space. Data ini dihimpun dalam bentuk nilai dengan rentang 1 sampai dengan 5. Angka 1 mewakili penilaian tidak mempengaruhi, dan angka 5 mewakili penilaian sangat memengaruhi.

Dari hasil kuesioner didapat bahwa sebagian besar responden menilai desain arsitektur sangat berpengaruh terhadap kesuksesan dan keramaian art space. Hal ini dapat dilihat dari grafik di kanan.

**Gambar 5 Tingkat pengaruh desain arsitektur terhadap kesuksesan dan keramaian**

Di dalam kuesioner ini, kami meminta responden untuk memberikan penilaian terhadap masing-masing art space yang dikunjungi. Penilaian yang diberikan berupa nilai dengan rentang skala 1 sampai dengan 5. Berdasarkan hasil tersebut, didapati bahwa Selasar Sunaryo mendapat nilai rata-rata tertinggi dengan nilai 3,08 dari 5, disusul oleh Lawangwangi Creative Space dengan nilai 2,73 dari 5, dan Salian Art dengan nilai 1,53 dari 5.

Sedangkan untuk faktor penentu penilaian responden, didapati bahwa suasana di art space merupakan suatu hal yang paling penting bagi sebagian besar pengunjung. Pengaturan ruang dalam art space dan juga konsep art space secara keseluruhan juga merupakan faktor dominan yang di pilih oleh responden. Kesamaan akan penilaian ini nantinya yang akan dijadikan sebagai bahan analisis terkait kriteria-kriteeria terhadap faktor-faktor penentu tersebut di masing-masing art space yang dijadikan objek penelitian.

Tabel 3 Faktor penentu penilaian responden terhadap art space

	Selasar Sunaryo	Lawang Wangi	Salian Art	total
Suasana Art Space (%)	20	18	10	48
Pengaturan Ruang Dalam (%)	17	13	5	35
Pengaturan Ruang Luar (%)	13	12	3	28
Kenyamanan Terhadap Indera (%)	16	12	4	32
Konsep Art Space (%)	13	14	7	34
Kemudahan Sirkulasi (%)	8	6	1	15
Bentuk dan Tampak Bangunan (%)	8	10	2	20
Lainnya (%)	0	0	0	0
Belum Pernah Menunjungi (%)	5	15	68	-

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1. Analisis Data

Analisis dilakukan melalui data-data yang didapat melalui wawancara langsung arsitek bersangkutan dan juga kuesioner *online* kepada 95 responden.

4.1.1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 2 November 2016. Narasumber adalah Bapak Bakoro Tedjo yang merupakan arsitek dari Selasar Sunaryo *Art Space* dan Lawangwangi *Creative Space*. Hasil dari wawancara dapat disimpulkan ke dalam beberapa poin sebagai berikut :

Di Indonesia, *art space* tidak memiliki ketentuan yang jelas, namun *art space* dapat didefinisikan sebagai ruang yang mempertemukan seniman dan karya seninya dengan calon pembeli. Dalam mendesain sebuah *art space* ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu arsitektur perlu memiliki konsep yang jelas dan menarik serta desain yang dirancang perlu merespon dan mengambil keuntungan dari tapak yang ada.

Pendekatan desain yang digunakan dalam merancang *art space* dapat berbeda-beda tergantung pada pemilik *art space*. Bila pemilik adalah seorang seniman, maka desain perlu menyesuaikan dengan pendekatan seniman. Contohnya pada Selasar Sunaryo, pemiliknya adalah seorang perupa, maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan bentuk dan rupa melalui maket. Seniman juga dapat ikut berkolaborasi dengan arsitek sehingga desain yang dimunculkan dapat merespon karya seni yang akan dipamerkan dengan lebih baik. Namun bila pemilik adalah seorang pencinta seni yang tidak memiliki karya, maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan melalui konsep fleksibilitas. Melalui pendekatan ini, arsitek dapat meyakinkan pemilik, bahwa bangunan bersifat fleksibel dan desainnya dapat beradaptasi bila di masa depan akan terjadi perubahan fungsi selain galeri seni.

Dalam menghadapi perubahan dimasa depan, ada dua hal yang perlu diperhatikan arsitek dalam merancang *art space*. Yang pertama adalah bentuk karya seni yang semakin tak terduga baik dari sifat, bentuk, dan besarnya, sehingga desain sebuah *art space* perlu dibuat sedemikian rupa agar dapat menampung berbagai jenis dan ukuran karya seni. Yang kedua, *art space* tidak boleh terbatas hanya sebagai sebuah bangunan, karena seni sebaiknya dibuat mendatangi masyarakat, sehingga seni dapat dinikmati oleh lebih banyak orang.

Keberhasilan sebuah *art space* tidak hanya ditentukan oleh desain arsitektur, namun juga ditentukan oleh peran pihak-pihak lain, terutama kurator *art space* yang menentukan program-program yang akan diadakan di *art space* tersebut. Maka penting bagi arsitek untuk menyediakan wadah yang fleksibel dan dapat mendukung berbagai program dari kurator *art space* tersebut.

4.1.2. Kuesioner pengunjung

Dari kuesioner yang diberikan kepada responden, dapat diinformasikan bahwa *art space* yang paling banyak dikunjungi oleh responden adalah Selasar Sunaryo *Art Space*, disusul dengan Lawang Wangi *Creative Space*, dan yang paling jarang dikunjungi adalah Salian Art. Tujuan utama responden mengunjungi *art space* adalah untuk melihat karya yang dipamerkan dan sekedar berjalan-jalan dan menikmati suasana. Selain itu para responden mengunjungi *art space* untuk foto-foto, mendatangi *event*, dan mengunjungi fungsi pendukung. Aspek utama yang menjadi pertimbangan responden dalam memilih *art space* untuk dikunjungi adalah tempat *art space* yang bagus.

Lebih dari 80% responden berpendapat bahwa desain arsitektur sebuah *art space* merupakan salah satu prediktor keberhasilan *art space* tersebut. Aspek-aspek arsitektur yang paling berpengaruh adalah suasana, pengaturan ruang dalam dan luar, serta konsep *art space*.

1. Suasana

Menurut hasil pengamatan, Selasar Sunaryo Art Space memiliki suasana yang tenang, nyaman, menyenangkan, tidak terisolasi, ramah terhadap pengunjung, dan bersatu dengan alam. Lawang Wangi Creative Space memiliki suasana modern, *simple*, *clean*, tenang, menyenangkan, nyaman, ramah terhadap pengunjung. Sialan Art memiliki suasana yang *playful* dengan permainan komposisi elemen alam, tidak terisolasi, menyenangkan, tenang, dan nyaman serta ramah terhadap pengunjung.

Ketiga *art space* tersebut memiliki beberapa jenis suasana yang sama, yaitu suasana yang tenang, nyaman, menyenangkan, dan ramah terhadap pengunjung. Suasana yang tenang dapat ditentukan oleh faktor kebisingan dan juga minimnya elemen dekorasi dan arsitektural yang mengganggu konsentrasi pengunjung. Kenyamanan dapat dipengaruhi oleh desain yang sesuai dengan iklim dan bagaimana desain dapat mengakomodasi tingkat kenyamanan yang dibutuhkan oleh masing-masing indera manusia. Suasana yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan permainan desain yang dapat menarik perhatian dan memancing keingintahuan pengunjung selama berada di dalam *art space*. Sementara itu, keramahan terhadap pengunjung dapat dicapai dengan mewujudkan *entrance* yang bersifat menerima dan terbuka tanpa terganggu dengan fungsi pendukung yang bersifat komersial. Keberadaan fungsi komersial sebaiknya dihindari pada bagian masuk karena dapat memunculkan keengganan bagi para pengunjung yang akan masuk.

Ke empat jenis suasana tersebut dapat dijadikan acuan atau standar desain arsitektur yang berperan sebagai prediktor keberhasilan *art space* di Kota Bandung. Selain ke empat jenis suasana yang dimiliki ketiga *art space* tersebut, terdapat juga beberapa suasana yang sifatnya spesifik mengikuti konsep yang dibawa oleh masing-masing *art space*.

2. Pengaturan Ruang Dalam dan Ruang Luar

Pengaturan ruang di dalam *art space* sangat mempengaruhi kualitas ruang dan kenyamanan pengunjung dalam menikmati karya seni yang dipamerkan. Berdasarkan pengamatan langsung kepada tiga objek yang diteliti, terdapat beberapa kesamaan konsep pengaturan ruang dalam ketiga *art space* tersebut. Ketiga objek mengatur ruang di dalam galeri dengan pusat orientasi kepada objek seni yang dipamerkan, sehingga mempengaruhi layout ruang serta penggunaan warna dan material yang digunakan di dalam ruang pameran. Peletakkan ruang pameran itu sendiri juga diatur agar menjadi pusat di dalam bangunan dengan didukung dengan adanya fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti *café* dan *art shop*. Zoning atau pembagian fungsi di dalam bangunan terlihat dengan jelas sehingga tidak membuat pengunjung bingung. Perbedaan fungsi di dalam ketiga bangunan sangat terlihat namun setiap fungsi tetap terhubung satu dengan lainnya dengan desain alur sirkulasi yang baik.

Peletakkan ruang di dalam ketiga bangunan memanfaatkan keberadaan ruang luar yang memiliki konteks tapak yang cukup menarik. Dalam pemanfaatan tapak dan ruang luar, terdapat perbedaan konsep dalam masing-masing bangunan. Selasar Sunaryo dibuat berfokus pada ruang pameran yang memiliki sekuens alur pengunjung yang tertata dan didesain agar pengunjung memiliki pengalaman ruang yang berbeda saat mengunjunginya. Pemanfaatan tapak lebih dimaksimalkan pada fasilitas *café* dan *amphitheater* yang dimiliki oleh Selasar Sunaryo. Pemanfaatan tapak pada

Lawangwangi juga dimanfaatkan pada fasilitas café nya, bukan pada ruang pameran yang dimilikinya. Ruang pameran cenderung tertutup, namun terdapat lobby dan selasar pada bangunan yang dapat digunakan secara fleksibel sebagai ruang pameran dan lebih terbuka dan lebih berinteraksi dengan ruang luar. Sedangkan Sajian Art memanfaatkan konteks tapak dan memasukkan ruang luar ke dalam ruang pameran. Terdapat sebuah taman kecil dengan elemen batu yang menonjol di dalam ruang pameran. Keberadaan ruang luar di dalam ruang pameran ini memberikan kesan yang berbeda dimana pada umumnya galeri seni cenderung tertutup dan dipisahkan dari ruang luar. Sajian Art didesain dengan pengaturan ruang yang menciptakan *vista-vista* yang menarik di dalam bangunan.

3. Konsep

Konsep merupakan suatu hal yang menjadi dasar dalam melandasi setiap eksekusi desain. Konsep-konsep arsitektur yang ada ketiga *art space* ini cukup beragam. Untuk Selasar Sunaryo dan Sajian Art, konsep menyatu dengan alam menjadi suatu hal yang dapat terasa dari bentuk bangunan dan tapak yang ada. Namun pada selasar Sunaryo, konsep menyatu dengan alam lebih terasa melalui pengolahan tapak dan juga massa-massa bangunan. Hal ini yang membuat karakter Selasar Sunaryo menjadi sangat kuat. Sedangkan untuk Lawangwangi, konsep utama yang diinginkan adalah konsep yang modern, minimalis, *clean*, dengan membawa konsep kolonial era 50-an. Konsep di Lawangwangi dibuat *super high flexibility* untuk dapat mengakomodasi kegiatan lain yang mungkin dilakukan saat *art space* ini sudah tidak berfungsi sebagai suatu *art space*.

4.2. Interpretasi Data

Berdasarkan hasil analisis data mengenai respon pengunjung terhadap desain arsitektur *art space* dan pengaruhnya terhadap keberhasilan *art space*, dapat disimpulkan tiga aspek arsitektur yang paling berperan sebagai prediktor keberhasilan *art space* di Kota Bandung. Ketiga aspek tersebut adalah suasana, pengaturan ruang dalam dan luar, serta konsep arsitektur.

Suasana *art space* menentukan kenyamanan dan memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung, hal ini mempengaruhi keputusan pengunjung untuk mengunjungi *art space* setelah kunjungan pertamanya. Pengaturan ruang luar dan dalam *art space* dapat memberikan pengalaman lebih bagi pengunjung dan menyediakan opsi pemajangan karya yang beragam sehingga *art space* bersifat fleksibel dan tidak monoton, menyebabkan pengunjung dapat mengunjungi *art space* berkali-kali tanpa merasa bosan. Suasana serta pengaturan ruang dalam dan luar didasari oleh konsep arsitektur. Konsep arsitektur *art space* harus kuat dan menarik sehingga dapat menjadi faktor pendukung daya tarik *art space* bagi pengunjung.

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dari data-data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa jenis serta aspek arsitektur yang menjadi prediktor keberhasilan *art space* di Kota Bandung adalah suasana dan pengaturan ruang, keduanya didasari pada konsep arsitektur *art space* yang kuat dan menarik. Desain arsitektur dapat mempengaruhi keberhasilan sebuah *art space* di Kota Bandung dengan menciptakan bangunan *art space* yang menarik pengunjung serta nyaman digunakan dengan tetap menjadi wadah yang mengutamakan karya seni yang dipamerkan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis DK. 2008. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan. Jakarta: Erlangga.

Darkim, Bramantio. 2013. Perancangan Galeri Seni Bilah Nusantara dengan Penerapan Arsitektur Jawa di Sleman, Yogyakarta (Jurnal). Malang: Universitas Brawijaya.

Ernst, Neufert. 1999. Data Arsitek. Jakarta: Erlangga.

Doelle, Leslie L. 1993. Akustik Lingkungan. Jakarta: Erlangga. Toby W. Rush. *Elements and Principles of Design in Art*.

Natasya. Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem Display dan Pencahayaan pada Bandung Contemporary Art Space. Bandung: Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain No.1

Pierre von Meiss. Elements of Architecture: From Form to Place.

Sumardjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni. Bandung: ITB

TINGKAT KEBERHASILAN KONSEP DESAIN MALL PARIS VAN JAVA DALAM MENARIK PENGUNJUNG

INDA RAHMANIA⁽¹⁾, PELANGI HELIA PUTERI⁽²⁾, DAN FERRY FERNANDO⁽³⁾

Program Studi Sarjana Arsitektur

Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan

Institut Teknologi Bandung

Email: ⁽¹⁾indaarahmania@gmail.com; ⁽²⁾pelangihelia@yahoo.com; ⁽³⁾ferryff05@gmail.com

ABSTRAK

Arus perkembangan kota Bandung menyebabkan adanya pergeseran jenis wisata, dari wisata heritage menjadi wisata hiburan modern seperti mall berkembang sangat pesat. Paris Van Java/ PVJ menjadi sebuah studi kasus yang sangat menarik karena ditengah-tengah perkembangan desain mall yang sangat monoton, PVJ hadir dengan konsep desain yang sangat berbeda, seperti, konsep al-fresco dining ataupun konsep semi-outdoor. Fakta bahwa PVJ adalah mall yang sangat populer di kalangan warga Bandung maupun pendatang Jakarta menyebabkan sebuah dugaan bahwa konsep mall PVJ menjadi salah satu factor penentu kesuksesan mall tersebut. Studi ini membahas konsep desain PVJ yang menciptakan ruang yang disukai oleh pengunjung melalui teori environmental preference dari Kaplan. Penelitian ini menemukan bahwa konsep desain PVJ memberikan elemen kebaruan kepada pengunjung serta memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi dengan mempertahankan keselarasan lingkungan.

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2010, Bandung adalah kota ke-3 dengan mall terbanyak di Indonesia, dengan jumlah mall di Bandung lebih dari 37 mall. Dari sekian banyak mall yang dibangun, ada sebuah kesamaan atau kemiripan yang menyebabkan desain mall yang ada menjadi sangat membosankan. Desain mall yang tertutup rapat dengan susunan koridor yang dipenuhi oleh retail-retail yang biasa menyebabkan mall menjadi sangat monoton. Hal ini menjadi sebuah masalah karena, walaupun tetap ada kebutuhan hiburan modern, turis/pendatang dari mall tersebut membutuhkan sebuah elemen kebaruan dari mall tersebut. Desain yang membosankan membuat mall menjadi kurang stand-out / kurang memiliki tingkat komparasinya.

Konsep mall PVJ yang unik dengan menawarkan suasana ruang luar bagi para pengunjungnya diduga menjadi salah satu penyebab utama mall ini banyak dikunjungi. Dengan konsep suasana luar ini, retail-retail di lokasi-lokasi strategis menjadi objek perhatian pengunjung yang signifikan. Oleh karena itu, pengolahan fasad retail yang baik tidak hanya menjadi suatu keharusan akan potensi pelayanan kepuasan pengunjung, namun juga menjadi media yang tepat bagi mall untuk menerapkan konsepnya secara jelas. Penelitian ini didasarkan pada kemapanan konsep mall PVJ terhadap kesesuaian dan pemenuhan kebutuhan para pengunjung mall. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi konsep yang ditawarkan mall PVJ dan mendapatkan pengetahuan baru akan isu kungsi kesuksesan mall PVJ. Metode penelitian yang digunakan adalah berupa penyebaran kuesioner kepada para pengunjung mall PVJ secara acak dan menganalisis fasad retail di Mall PVJ satu demi satu dengan cara *sorting*.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori Preferensi Ruang

Sebagai Bangunan Mall, suasana ruang/pengalaman menjadi elemen yang sangat penting. Menurut Champion, Hunt and Hunt (2010), Imej atau pencitraan mall memiliki pengaruh yang besar terhadap persepsi pengunjung. Hal ini akan mempengaruhi keputusan pengunjung untuk berbelanja, seperti *impulse buying*. Teori ini juga didukung oleh Dennis (2011). Menurut beliau, persepsi/pencitraan terhadap mall sangat berpengaruh terhadap penjualan dari mall tersebut. Oleh karena itu, wajah/citra mall menjadi sangat penting bagi pengunjung.

Citra/wajah mall yang dominan biasanya adalah lingkungan atau ruang yang terbentuk. Hal ini meliputi wajah retail, plafon, dll. Desain mall yang baik adalah desain yang ruangnya menarik dan disukai pengunjung. Untuk mendapatkan kriteria desain yang disukai orang, penelitian ini menggunakan teori *Model of Environmental Preferences* oleh Kaplan. Menurut Kaplan, ada 4 faktor utama penentu preferensi atau minat orang, yaitu, kompleksitas (*complexity*), keterbacaan (*legibility*), keselarasan (*coherence*) dan ketidaktahuan (*mystery*).

2.2 Kriteria Mall berdasarkan buku Design Standards of Christina Mall

Berdasarkan buku Design Standards of Christina Mall, terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi suatu mall yang baik:

- a. Mall harus memiliki filosofi desain utama. Filosofi desain ini dapat diperlihatkan melalui jenis material dan faktor estetika yang diterapkan dalam perancangan Mall.
- b. Hasil rancangan yang strategis untuk menyelesaikan masalah desain Mall terbesar, biasanya kendala desain secara umum yang dihadapi di Shopping Mall adalah perletakan retail atau tenan.
- c. Perlengkapan arsitektural yang disediakan oleh Mall untuk masing-masing retail atau tenan. Perlengkapan tersebut bisa berupa kondisi dinding pemisah, struktur atap dan langit-langit, dinding luar, dan lain-lain.
- d. Mall membebaskan retail atau tenan untuk merancang muka bangunan, interior toko, pilihan warna interior, dsb sesuai dengan karakter retail tersebut. Namun Mall memiliki aturan umum untuk kriteria desain muka retail atau tenan, diantaranya: ketinggian muka bangunan toko, jalan masuk retail, ketentuan lebar dan tinggi pintu, material muka bangunan (kriteria material yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan), dan lain-lain.
- e. Kriteria zona kontrol: lantai, langit-langit, dan pencahayaan.
- f. Kriteria desain interior retail: lantai, langit-langit, pencahayaan, dinding, dan elemen interior.
- g. Kriteria desain penunjuk arah muka bangunan, meliputi ketentuan penunjuk arah, jenis penunjuk arah.

3. DESKRIPSI KASUS

Nama objek	: Paris Van Java Mall
Lokasi	: Jalan Sukajadi, No. 137 – 139, Bandung, Jawa Barat
Tanggal di buka	: Juli 2006
Jumlah toko dan servis	: 200+
Total luasan retail	: 4,700 m ²
Luaslantai	: 4 floors
Kapasitas parkir	: 2,000 +
Pemilik	: Wawa Sulaeman
Arsitek	: Wawa Sulaeman

3.1 Tinjauan Kasus

Berlokasi di Jl. Sukajadi yang merupakan jalur utama kendaraan dengan kepadatan lalu lintas yang cukup tinggi, Paris Van Java Mall memiliki konsep Mall *Semi Open Air*. Terdapat arcade retail yang diletakkan di ruang luar yang diberi kanopi untuk melindungi pengunjung dari hujan. Selain itu, Paris Van Java juga mengusung tema *Al-fresco dining*, dimana pengunjung dapat menikmati kuliner di ruang terbuka. Konsep desain interior Paris Van Java adalah dengan memperlakukan ruang dalam seperti jalanan bergaya kolonial. Hal ini terlihat dari furnitur-furnitur seperti lampu jalan yang ada di dalam ruangan. Muka retail diperlakukan seperti fasad bangunan dan diberi gaya fasade bangunan art-deco..

Selain itu, Paris Van Java terletak di kawasan yang cukup ramai dan padat dengan tujuan wisata maupun komersial. Bangunan Mall ini terdiri dari total enam lantai dengan konsep yang berbeda disetiap lantainya, yaitu *Soho Building*, *P7*, *Sky Level*, *Reosrt Level*, *Glamour Level*, dan *Concourse Level*.

3.2 Pengumpulan Data

3.2.1. Data Survey Lapangan

Terdapat enam pembagian lantai di Paris Van Java Mall, yaitu *Concourse Level*, *Glamour Level*, *Resort Level*, *Sky Level*, *P7*, dan *Soho Building*. Dimana *Concourse Level* ditempati oleh beberapa tenant makanan dan juga supermarket sebagai salah satu *anchor point*. *Glamour Level* ditempati oleh beberapa tenant makanan kebutuhan sehari-hari. *Resort level* di dominasi oleh *Food and Beverage* dan juga sandang. Untuk *Sky level* hingga *Soho Building* di tempati oleh beberapa fungsi *lifestyle*. Yang akan disoroti untuk analisis adalah *Concourse Level*, *Glamour Level*, dan *Resort Level*.

a. Concourse Level



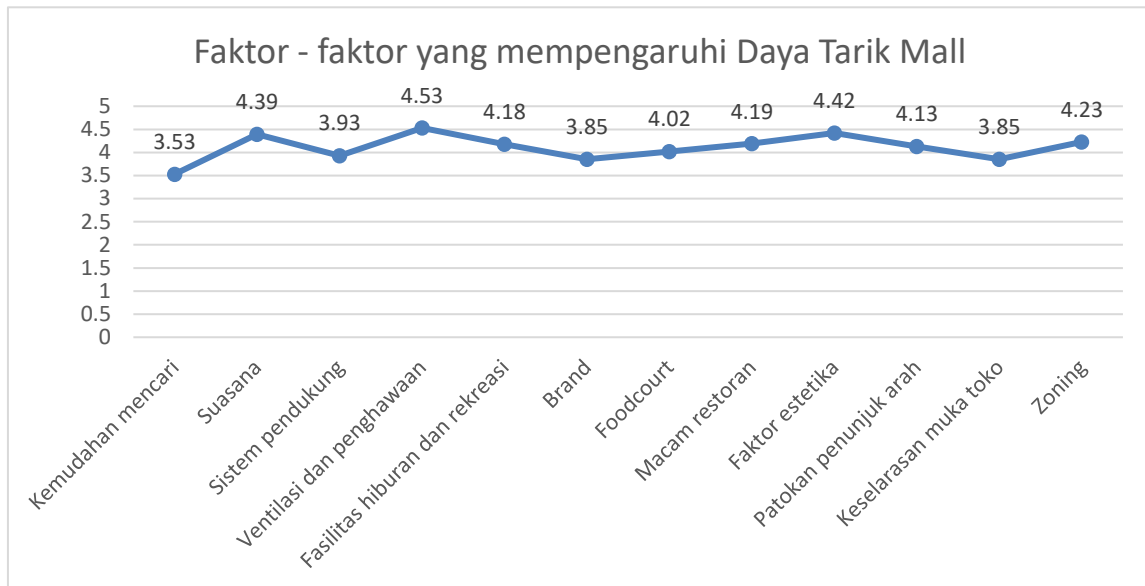
Gambar 1,2 & 3. Denah skematik Concourse Level, Glamour Level, dan Resort Level.

(Sumber : <http://parisvanjava.id/>)

Concourse Level merupakan lantai terendah, yang berada di basement lantai 2. Pada lantai ini terdapat supermarket Carrefour dan juga tempat parkirnya, dan juga beberapa tenant makanan. Di lantai ini juga terdapat beberapa bench untuk duduk pada hallway. Lantai ini dapat di akses melalui lift atau eskalator sebelah selatan di Via La Rambias (di depan Sogo Department Store). Glamour level terletak di bawah Ground Level. Pada lantai ini di dominasi oleh tenant pakaian dan juga footwear. Anchor Point pada lantai ini adalah Sogo Department Store. Lantai ini dapat diakses melalui lift, eskalator Via Puerta Vallarta yang berada di dekat plaza utama, dan juga melalui eskalator Via La Rambias (di depan Sogo Department Store). Sedangkan Resort level merupakan lantai utama. Pada lantai ini di dominasi oleh tenant pakaian juga Food and Beverage. Selain itu terdapat Anchor Point berupa Sogo Department Store. Lantai ini memiliki beberapa akses, diantaranya melalui akses utama yang berada ditengah dan juga dua akses samping masing-masing di sayap kanan dan kiri bangunan. Pada level ini digunakan konsep open air dimana sirkulasi merupakan bagian terbuka yang hanya ditutup kanopi transparan.

3.2.2 Hasil Kuisisioner

Jumlah responden yang mengisi kuisisioner ini berjumlah 64 responden. Responden di dominasi oleh mahasiswa dengan umur rata-rata 16-24 tahun dan lebih dari setengahnya berjenis kelamin wanita. Kuisisioner ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui preferensi pengguna terhadap konsep yang ada di Paris Van Java Mall dan juga mencari masukan dan evaluasi dari kondisi objek saat ini.



Gambar 2. Linechart faktor-faktor yang mempengaruhi daya tarik mall.

4. ANALISIS DAN INTERPRETASI

4.1 Analisis Data

4.1.1. Analisis kuisisioner

Dari sebanyak 69 responden, sebanyak 54 atau 78% dari responden mengaku pernah mengunjungi PVJ. Walaupun alasannya cukup variatif, mayoritas datang ke PVJ bukan untuk melakukan kegiatan yang spesifik seperti belanja, melainkan untuk menikmati suasana tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa PVJ berhasil menciptakan suasana yang disukai oleh pengunjung. Pernyataan ini didukung oleh fakta bahwa mayoritas responden mengunjungi mall 1x 1 bulan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kebaruan yang diberikan oleh mall PVJ.

Data 4 dan 5 menunjukkan adanya sebuah fenomena yang menarik. Responden menunjukkan bahwa tujuan utama mereka ke mall bukan untuk wisata kuliner, namun produk terbanyak yang dibeli adalah produk makanan dan minuman. Hal ini

mengindikasikan bahwa terjadi perubahan motif saat sebelum datang dan sesudah tiba di Mall.

Penelitian ini merumuskan bahwa terjadi fenomena *impulse buying* pada saat responden/pengunjung tiba. Hal ini terkait kepada konsep desain retail makanan yang berbentuk al-fresco dining. Retail makanan yang terletak di area outdoor dan sekitar sirkulasi memberikan stimulus dan kebaruan yang menyebabkan pengunjung menyukai lingkungan tersebut. Terlebih lagi, konsep alfresco dining masih cukup jarang ditemukan di Mall di Bandung.

Menurut survey, wayfinding di mall PVJ relative baik, dengan orientasi arah bukan terdapat pada anchor melainkan retail-retail yang ada. Wayfinding biasanya berkorelasi dengan elemen/komponen yang terpenting bagi pengguna. Orientasi yang berpusat pada retail-retail menunjukkan bahwa wajah retail menjadi elemen penting yang mendefinisikan ruang bagi pengguna.

Selain itu, dari data yang terdapat pada diagram garis terlihat bahwa elemen terpenting yang menentukan kesuksesan PVJ adalah kriteria kenyamanan atau suasana. Hal ini terlihat dari 3 hal yang paling diminati, yakni ventilasi dan penghawaan, faktor estetika maupun suasana.

4.2.1 Analisis fasad

Fasad Paris van Java Mall dapat dikategorikan kedalam beberapa kategori berbeda, sedikitnya 13 kategori yang dikelompokkan berdasarkan metode pengelompokan acak (Gambar terlampir).

Tipe 1	Terdapat pemisahan 2 level yang kentara. Material dinding adalah bata yang dibiarkan tanpa aci maupun cat dinding. Fasad dengan tegas menampilkan kolom bata yang cukup besar.
Tipe 2	Merupakan restoran/café dengan fasad sesuai dengan karakter retail masing-masing. Kursi meja pengunjung diletakkan hingga menempati area di depan retail. Tidak terdapat pintu maupun jendela.
Tipe 3	Kolom tidak menerus hingga level 2 seperti fasad retail-retail di sekelilingnya. Kolom juga tidak dibuat menonjol dari dinding luar. Terdapat balok yang dibuat kentara yang memisahkan level 1 dan 2. Dengan nama retail menempel di balok. Level 2 merupakan jendela bersegmen dan berjalusi.
Tipe 4	Retail relatif sempit memanjang. Fasad retail relatif datar. Level 1 dan 2 tidak terlihat balok pemisah yang kentara. Level 2 memiliki fasad berupa jendela persegi bersegmen. Warna fasad relatif monokrom.
Tipe 5	Retail terbuka lebar, tanpa pintu, tanpa jendela. Pengunjung langsung dapat melihat hampir keseluruhan isi retail. Bagian atas fasad terdapat nama retail, besar, dan menyala.
Tipe 6	Fasad depan dihiasi kolom-kolom yang lebar menerus hingga fasad yang seolah-olah adalah lantai 2 retail. Masing-masing kolom berkepala unik. Secara umum, kolom berukuran raksasa. Jenis fasad ini memiliki 3 klasifikasi khusus, yaitu retail dengan level kedua yang memiliki fasad berupa jendela persegi bersegmen dan berjalusi, retail dengan level kedua yang memiliki fasad berupa pagar sehingga menciptakan kesan balkon, dan retail dengan level kedua yang tidak memiliki

	jendela, namun ditutupi iklan. Jenis fasad seperti ini ditemukan paling banyak di retail-retail Mall PVJ..
Tipe 7	Seolah-olah terdapat 2 level. Level kedua bergaya arsitektur kolonial dengan pemilihan warna krem/monokrom. Fasad depan relatif datar. Ada yang terbuka dan ada yang dilengkapi pintu kaca lebar yang selalu terbuka. Nama retail dipasang menyala di atas fasad masuk.
Tipe 8	Terdapat pemisahan level 1 dan 2 yang kentara. Level 1 berupa kombinasi kaca dan pintu glass yang lebar dari kolom ke kolom. Level 2 dilengkapi dengan pagar balkon memanjang.
Tipe 9	Fasad berupa kaca dan pintu glass seluas satu trafe (dari kolom ke kolom). Memiliki kanopi kecil sebagai titrisan. Fasad level 2 berupa kaca hampir setinggi pintu dengan pagar yang memberi kesan seperti retail memiliki balkon kecil di level 2. Gambar 34 & 35. Contoh Fasad Tipe 10.
Tipe 10	Fasad level 1 relatif datar. Terkesan seperti gerbang dengan pintu dan jendela kaca yang lebar. Fasad level 2 berupa jendela dengan balkon berlogokan khas masing-masing retail.
Tipe 11	Anchor. Karena tempat yang disediakan sangat luas, maka fasad depan dibuat memanjang terbuka, menyambut pengunjung dengan menampilkan langsung barang-barang yang dijual oleh retail anchor ini. Tidak ada penunjukkan karakter dari brand retail.
Tipe 12	Seolah-olah memiliki 2 level. Ada sentuhan karakter tradisional. Tidak hanya mencantumkan nama retail namun juga logo. Desain fasad mengesankan khas arsitektur nusantara. Menggunakan jalusi.
Tipe 13	Fasad retail ini termasuk yang paling modern dan bebas dibandingkan dengan pengelompokkan jenis fasad yang lain. Tidak seperti retail-retail yang lain, retail jenis ini tidak berusaha memberi kesan memiliki 2 level. Retail ini membuka langit-langit pemisah sehingga jarak floor to ceiling retail menjadi lebih tinggi. Material fasad yang digunakan berupa kaca-kaca lebar. Warna yang dipilih untuk menghiasi fasad juga sangat mencirikan karakter brand.



Gambar 5& 6. Fasad colonial Via Latino dan Fasad Modern Via Rancita.

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Dilihat dari semua tipe fasad retail di Mall PVJ, ditemukan dua tipe fasad yang paling dominan. Kedua tipe ini kebetulan berada di lantai utama Mall PVJ, yaitu level resort. Fasad dominan pertama merupakan fasad klasik kolonial yang ditemukan di kawasan Via Latino, yaitu sebelah kanan dari pintu masuk utama mall. Sedangkan fasad dominan kedua dari retail Mall PVJ merupakan fasad retail yang lebih modern, dimana retail menggunakan material kaca lebar dan transparan sebagai muka tokonya, juga retail dengan fasad modern ini sama sekali tidak menonjolkan adanya pembagian dua lantai yang kentara, sehingga memiliki ketinggian langit-langit yang berbeda dengan retail klasik kolonial secara signifikan.

Kedua fasad inilah yang membentuk desain mall PVJ secara keseluruhan. Beberapa tipe lain seolah mengambil satu benang merah dari salah satu desain fasad retail ini. Fasad dari retail-retail ini memiliki karakter yang khas yang berbeda dengan fasad ataupun desain retail di mall-mall lain di kota Bandung. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor penting Mall PVJ banyak digemari oleh para pengunjung.

Dari analisis hasil kuisioner dan analisis fasad, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Elemen terpenting yang menentukan kesuksesan PVJ adalah kriteria kenyamanan atau suasana.
2. Wayfinding di mall PVJ relatif baik, dengan orientasi arah bukan terdapat pada anchor melainkan retail-retail yang ada.
3. Orientasi berpusat pada retail-retail. Hal ini menunjukkan bahwa wajah retail menjadi elemen penting yang mendefinisikan ruang bagi pengguna.
4. Mall PVJ yang menawarkan konsep ruang luar memiliki 13 tipe fasad retail yang menjadi keunikan konsep desain mall secara keseluruhan.
5. Terdapat dua tipe fasad retail yang dominan ditemukan di mall PVJ, kedua tipe ini seolah menjadi acuan dalam pengembangan koridor tipe fasad lainnya.

4.2 Interpretasi Data

Konsep Mall PVJ memang berbeda dengan kebanyakan Mall yang ada di Indonesia. Namun selain konsep Mall yang menawarkan suasana selayaknya pengunjung sedang berjalan-jalan di ruang terbuka dengan di kanan-kiri koridor utama pengunjung dapat mencuci mata melihat barang jualan, Mall PVJ juga menawarkan ragam desain fasad retail yang khas dan arsitektural. Setelah dilakukan penelitian, ditemukan bahwa keunikan ragam desain fasad retail ini tidak semata-merta acak maupun seragam semua. Namun ada pola-pola yang diterapkan pada konsep keselarasan dan keberagaman muka toko. Ada pun ditemukan beberapa dari pola ini, walaupun cukup berbeda, namun memiliki benang merah desain yang cukup tegas.

Ditemukan ada sebanyak 13 jenis fasad retail yang jelas terlihat di sepanjang koridor-koridor Mall PVJ. Juga diketahui bahwa pengelompokkan retail-retail ini tidak hanya ditemukan di zona atau level yang sama, namun juga di zona atau level yang lain. Beberapa retail tidak masuk ke dalam klasifikasi 13 jenis fasad ini dan tidak memiliki kesamaan yang berarti dengan retail lain sehingga tidak dapat dijadikan jenis fasad baru. Fasad-fasad retail yang tidak terkelompokkan ini akhirnya diputuskan untuk dimasukkan ke kategori outliers, dimana fasad retail sangat mencirikan brand mereka seolah tidak terpengaruh oleh gaya desain Mall PVJ secara umum. Retail-retail outliers ini memang tidak ditemukan di zona-zona utama di level utama Mall PVJ, seperti Via Las Rambias dan Via La Ranchita di Level Resort. Retail yang tidak termasuk klasifikasi ini ditemukan di level Glamour dan level Concourse.

Ke-13 jenis fasad ini, sesuai dengan hasil kuesioner dengan pertanyaan seberapa berpengaruhkah muka retail Mall PVJ mempengaruhi minat pengunjung untuk datang ke Mall PVJ, ternyata menjadi faktor yang secara signifikan menambah daya tarik Mall PVJ.

5. PENUTUP

Dari hasil survey dan analisis yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa Paris Van Java Mall memiliki desain yang baik dan disukai oleh orang. Dimulai dari bentuk konsep baru yang masih jarang di terapkan di mall-mall di Indonesia, yaitu konsep open air. Selain itu bentuk muka bangunan yang mengusung gaya eropa yang sangat bervariasi juga memberikan kompleksitas yang tinggi tetapi masih mempertahankan koherensi dari desain tersebut.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abkar, Mahdieh., Kamal, Mustafa M.S., Maulan, Suhardi., Davoodi, Sayeed Rasoul., Determining the visual preference of urban landscape. Universiti Putra Malaysia. 2011.
- Inc, General Growth Properties. Christina Mall Design Standard. 2009.
- Wardhani, Apriliana Dyah. Evolusi Aktual Aktivitas Urban Tourism di Kota Bandung dan Dampaknya Terhadap Pembentukan Tempat-Tempat Rekreasi. Universitas Diponegoro. 2012.
- http://architecture.uonbi.ac.ke/sites/default/files/cae/builtenviron/architecture/Factors%20that%20Influence%20the%20Success%20of%20Shopping%20Malls%20-%20A%20Cas_0.pdf
- <http://1000warnaindonesia.blogspot.co.id/2015/11/7-mall-dengan-konsep-eco-living-terbaik.html>
- http://www.bandungtourism.com/files/PERDA_01-2013_RIPPPDA_1.pdf
- <http://reganforrest.com/tag/kaplan/>
- http://repository.maranatha.edu/10072/2/1063074_Chapter1.pdf
- <http://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2012/10/TI2012-01-p005-008-Motivasi-Pengunjung-ke-Shopping-Mall-pada-Studi-Kasus-Bandung-Indah-Plasa1.pdf>

