

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kegiatan Perdagangan

Kegiatan perdagangan merupakan kegiatan distribusi yakni kegiatan yang menghubungkan kegiatan produksi dengan konsumen. Kegiatan perdagangan atau pertukaran dilakukan oleh penduduk dalam suatu kota memiliki arti penting dalam kehidupan suatu kota. (Boediono 1992). Pada dasarnya, kegiatan ini muncul karena adanya keinginan dari pihak yang terdapat didalamnya untuk memperoleh keuntungan tambahan yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Sehingga motif manusia melakukan perdagangan ialah untuk memperoleh manfaat/ keuntungan dari pelaksanaan kegiatan perdagangan (Boediono 1992). Sehingga kegiatan perdagangan memiliki embrio untuk menimbulkan aktivitas pendukung disekitarnya.

2.1.1. Karakteristik kawasan Perdagangan

Karakteristik fisik dari kawasan perdagangan menekankan pada ragam fasilitas perdagangan yang telah ada. Fasilitas ini mengalami perkembangan yang cukup hingga saat ini. Ada beberapa macam fasilitas perdagangan yang bersifat tradisional maupun bersifat modern (Caecilia, 2003). Perdagangan tradisional diantaranya :

- a. Bazar; merupakan fasilitas perdagangan yang bersifat insidental. Merupakan kegiatan yang berlangsung pada tempat terbuka tanpa mengganggu kegiatan yang sudah ada atau dengan mengkompensasi kegiatan yang ada. Terdapat intensitas transaksi perdagangan dan jumlah pengunjung biasanya padat. Bentuk dagangan dapat berupa

dasaran/lesehan, pikulan, maupun bentuk kios-kios kecil. Kegiatan berlangsung pada pagi maupun malam hari.

- b. Pasar; merupakan fasilitas perdagangan tertua, berupa deretan kios atau pikulan/dasaran. Pasar berkembang cenderung tidak teratur dan aktivitas hanya berlangsung pada pagi hingga siang hari.
- c. *Shopping Street*; merupakan fasilitas perdagangan yang muncul pada daerah dengan kepadatan tinggi. *Shopping street* terbentuk oleh deretan kios-kios/toko-toko sepanjang poros jalan.

Perdagangan tradisional didominasi oleh PKL (pedagang kaki lima) yang dapat berupa *lapak*/dasaran, kios kecil hingga toko. Sedangkan perdagangan yang bersifat modern antara lain :

- a. *Shopping Centre*; merupakan fasilitas perdagangan yang terencana. Terdapat aturan keseragaman bentuk bangunan atau jenis barang yang dijual. Keberadaan *shopping centre* dalam perkembangannya sering disebut dengan istilah *plaza* yang tumbuh di kota-kota besar.
- b. *Mall*; merupakan bentuk perkembangan *shopping street*, dimana jalan pada fasilitas ini dibuat tertutup untuk kendaraan dan hanya digunakan oleh pejalan kaki.
- c. *Arcade*; merupakan deretan los-los tempat berjualan berbagai jenis barang yang berbentuk lorong. *Arcade* terdapat pada bangunan-bangunan

Sedangkan karakter non fisik kawasan berupa pengunjung kawasan, yakni pengunjung kawasan perdagangan yang datang untuk berbelanja atau berdagang maupun pengunjung yang datang dengan tujuan lain. Kawasan

pecinan merupakan kawasan perdagangan dan jasa yang didominasi dengan visual bentuk rumah toko yang berderet. Hal ini mengakibatkan adanya keseragaman bentuk bangunan sekitar.

2.1.2. Kegiatan Perdagangan pada Kawasan Kota

Kegiatan perdagangan berdasarkan cara penyebaran barangnya dapat digolongkan menjadi dua bagian besar, yaitu:

- a. Kegiatan Perdagangan Besar, yakni kegiatan yang menjual barang tidak langsung kepada penduduk sebagai konsumen akhir, melainkan kepada pedagang dan pedagang yang akan menjual eceran kepada penduduk.
- b. Kegiatan Perdagangan Eceran, yakni kegiatan perdagangan dalam golongan ini adalah yang menjual barang-barang langsung pada pemakai, dalam fasilitas toko, pasar dan sebagainya.

Kegiatan perdagangan ini muncul pada kawasan yang merupakan ruang umum, sehingga keduanya saling berinteraksi. Pendukung kegiatan ada karena adanya fasilitas ruang umum kota yang menunjang dengan keberadaan ruang umum kota. Sedangkan kota merupakan suatu ruang atau wadah yang di dalamnya terkait dengan manusia dan kehidupannya. Kota akan terus berkembang seiring dengan perkembangan suatu kawasan yang nantinya dapat menarik tumbuhnya aktivitas-aktivitas lain yang mendukung perkembangan kawasan tersebut. Kegiatan yang dominan memerlukan dukungan kegiatan lainnya. (Roulina, 1998)

2.2. Activity Support

2.2.1. Pengertian *Activity Support*

Activity support adalah semua fungsi dan kegiatan yang memperkuat ruang-ruang publik kota, antara aktivitas dan ruang fisik yang saling melengkapi. Bentuk, lokasi, dan karakter suatu tempat spesifik akan menarik munculnya fungsi, penggunaan ruang dan aktivitas yang spesifik pula. (Shirvani, 1985) Fungsi utama dari pendukung kegiatan adalah menghubungkan dua atau lebih pusat-pusat kegiatan umum, menggerakkan fungsi kegiatan utama kota menjadi lebih hidup, menerus dan ramai, serta memberikan peluang untuk menumbuhkan budaya *urban* yang bersifat mendidik melalui lingkungan binaan. Tujuannya adalah menciptakan kehidupan kota yang ideal atau lebih baik, dapat mengakomodasi kebutuhan atau barang keperluan harian warga atau masyarakat kota sekitar serta memberikan pengalaman-pengalaman yang memperkaya ilmu bagi pemakai serta memberikan peluang tumbuh dan berkembangnya budaya urban melalui lingkungan binaan yang bersifat mendidik. Bentuk pendukung kegiatan, yaitu Ruang terbuka, bentuk fisiknya dapat berupa taman rekreasi, taman kota, *plaza*, taman budaya, kawasan pedagang kaki lima, jalur pedestrian, kumpulan pedagang kecil, penjual barang-barang seni atau antik yang merupakan kelompok hiburan tradisional atau local serta bangunan yang diperuntukkan bagi kepentingan umum atau ruang tertutup adalah kelompok pertokoan eceran (grosir), pusat pemerintahan, pusat jasa, kantor, *departement store* dan perpustakaan umum. Sehingga muncul aktivitas informal. Munculnya sektor informal di kota juga dilatar belakangi oleh sejarah perekonomian tradisional di wilayah tersebut. (Bappenas, 2009)

2.2.2. Karakteristik dan Bentuk *Activity Support*

Peran *activity support* tidak hanya sebagai “pendukung” saja. Ruang publik harus dapat menjadi bagian dari sebuah koridor jalan untuk memberikan ciri khas / karakter dan memberikan visual yang menarik terhadap pengenalan koridor di suatu kawasan (*American Institute of Architecture*, 2012). Penggunaan sebagian dari *pedestrian ways* pada ruang publik merupakan salah satu konsep yang mulai diprakarsai kembali, demi menampilkan kekayaan dan memanjakan visual sebagai salah satu daya tarik. Konsep itu sudah banyak ditiru oleh berbagai negara, termasuk di Indonesia sendiri seperti kota Bandung dengan Braga Night Culinary, Kota Yogyakarta dengan Malioboro dan Sekaten di Alun-alun, Galabo di Solo, serta lainnya.

2.2.3. Kriteria Perancangan *Activity support*

Untuk menghadirkan ciri khas dari sebuah lingkungan kota, hendaknya kriteria desain dari bentuk dan fungsi *activity support* ini dapat melihat aspek kontekstual, keserasian antar elemen dan terintegrasi dengan lingkungan sekitarnya. Kejelian seorang perancang kota (arsitek) dibutuhkan untuk menangkap suasana dan kekhasan lingkungan yang ada serta memberi ekspresi lewat kreativitas desain yang hasilnya selaras dengan lingkungan untuk dapat membangun kekhasan sebuah kawasan. Menurut Shirvani (1985), *activity support* dapat dikembangkan dengan berintegrasi dalam lingkungan fisik perkotaan. Beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam perancangan *activity support* antara lain :

- a. Adanya dialog yang menerus dan memiliki karakter lokal, sehingga muncul keragaman dan intensitas kegiatan yang dihadirkan dalam ruang tersebut.
- b. Perlu adanya koordinasi antara kegiatan dengan lingkungan binaan yang dirancang.
- c. Memperhatikan kultur dan pola kehidupan sosial yang sudah ada, sehingga mendukung dari suatu kegiatan yang sudah ada sebelumnya dengan memperhatikan aspek kontekstual

Untuk dapat menampung segala aktivitas kawasan, pada elemen *activity support* perlu adanya bentuk fasilitas yang menampung serta memiliki orientasi skala manusia, agar tidak menimbulkan perbedaan persepsi dan kepentingan antara penghuni dan pengguna. Keberadaan elemen *activity support* diharapkan dapat berintegrasi dan menjadi penghubung antar kegiatan yang terjadi. Ruang publik yang dipadati dan dimanfaatkan oleh masyarakat akan menunjukkan tanda sebuah kota itu “hidup” (Darmawan, 2005). Bentuk lokasi dan karakter koridor komersial juga akan memperkuat ruang-ruang umum kota dan menarik fungsi-fungsi serta aktivitas yang khas.

Dalam penelitian ini, *activity support* yang akan dijadikan obyek penelitian adalah kegiatan berupa *bazaar* malam, yang dikelola dan diorganisir yang melibatkan kumpulan PKL yang dilakukan malam hari. Di dalam UU Nomor 9 Tahun 1995 dijelaskan bahwa pedagang kaki lima (PKL) merupakan bagian dari Kelompok Usaha Kecil yang bergerak di sektor informal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *bazaar* merupakan pasar yg sengaja diselenggarakan untuk jangka waktu beberapa hari biasa

nya berupa pameran, menjual barang-barang kerajinan, makanan. Sedangkan pameran sendiri adalah kegiatan penyajian karya seni yang nantinya dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Kegiatan bazaar belum memiliki ruang pada perencanaan kota karena adanya kegiatan bazaar merupakan akar dari tradisi lokal yang telah ada. (Rukayah 2012). Sehingga kegiatan ini memberikan Kegiatan *bazaar* malam merupakan pendukung aktivitas di kawasan Pecinan sebagai kawasan perdagangan yang aktif yang dilakukan malam hari yang merupakan kumpulan dari PKL yang didominasi oleh penjual makanan khas Kota Semarang dan merupakan bentuk dari tradisi di kawasan pecinan. Kegiatan ini akan membentuk sebuah lingkungan binaan pada *open space* yang menimbulkan keramaian.

2.2.4. Definisi Keramaian

Keramaian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hal atau keadaan ramai untuk memperingati suatu hari yang diadakan setiap tempat yang berisi kerumunan orang. Keramaian merupakan bentuk hasil dari adanya suatu kegiatan yang dilakukan serta adanya interaksi didalamnya.

Sehingga *Bazaar* malam yang akan diteliti ini dapat dikatakan sebagai pasar yang diselenggarakan sengaja dengan tujuan khusus dan dalam jangka waktu beberapa hari yang diselenggarakan di malam hari dan menghasilkan keramaian sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. *Bazaar* malam di pecinan merupakan salah satu pendukung aktivitas kawasan pecinan, yang diprakarsai oleh perkumpulan Etnis Tionghoa di Semarang, yang ingin memajukan Kota Semarang dalam bidang Pariwisata.

2.3. Elemen Fisik Kota

Dalam desain perkotaan (Shirvani, 1985) dikenal dengan elemen fisik Urban Design yang bersifat ekspresif dan suportif yang mendukung terbentuknya dan terciptanya citra lingkungan. Namun dalam penelitian ini akan ditekankan pada lima elemen yang paling berkaitan dengan subyek penelitian. Elemen-elemen tersebut antara lain :

a. Bentuk dan Massa Bangunan

Menyangkut aspek-aspek bentuk fisik karena *setting*, spesifik yang meliputi ketinggian, besaran, *floor area ratio*, koefisien dasar bangunan, pemunduran (*setback*) dari garis jalan, *style* bangunan, skala proporsi, bahan, tekstur dan warna agar menghasilkan bangunan yang berhubungan secara harmonis dengan bangunan-bangunan lain disekitarnya. KDB kawasan pecinan, terutama jalan gang warung ini hampir semua 100%. Hal ini disebabkan oleh adanya lahan tiap rumah/ tokonya tidak melebar kesamping tetapi sebagian besar memanjang ke belakang.

b. Ruang Terbuka

Ruang terbuka memiliki fungsi menyediakan cahaya dan sirkulasi udara dalam bangunan terutama di pusat kota, menghadirkan kesan perspektif dan vista pada pemandangan kota (*urban scene*) terutama dikawasan pusat kota yang padat, menyediakan arena rekreasi dengan bentuk aktifitas khusus, melindungi fungsi ekologi kawasan, memberikan bentuk *solid void* pada kawasan, sebagai area cadangan untuk penggunaan dimasa depan (cadangan area pengembangan).

Jalan gang warung sendiri tidak memiliki ruang terbuka. Ruang terbuka yang berdekatan secara langsung berada di tepi Kali Semarang, lebih

tepatnya berada di sekitar Klenteng Tay Kak Sie dan Replika Kapal Laksamana Ceng Ho.

c. Jalur Pejalan Kaki

Sistem pejalan kaki yang baik adalah mengurangi ketergantungan dari kendaraan bermotor dalam areal kota, meningkatkan kualitas lingkungan dengan memprioritaskan skala manusia, mengekspresikan aktifitas PKL dan mampu menyajikan kualitas udara. Kondisi jalur pejalan kaki secara khusus di jalan gang warung ini adalah kurang nyaman, yakni dimensi yang kecil dan tidak ada peneduh. Tidak sedikit juga yang habis menjadi teras dari rumah/ toko yang ada disana.

d. *Activity Support*

Muncul oleh adanya keterkaitan antara fasilitas ruang-ruang umum kota dengan seluruh kegiatan yang menyangkut penggunaan ruang kota yang menunjang akan keberadaan ruang-ruang umum kota. Kegiatan-kegiatan dan ruang-ruang umum bersifat saling mengisi dan melengkapi. Keberadaan aktifitas pendukung tidak lepas dari tumbuhnya fungsi-fungsi kegiatan publik yang mendominasi penggunaan ruang-ruang umum kota, semakin dekat dengan pusat kota makin tinggi intensitas dan keberagamannya. Berawal dari Pasar Imlek Semawis dengan pusat kegiatan di Jalan Gang Pinggir, kemudian kegiatan 3 hari pada saat *weekend*, menjadi rutinitas yang diperuntukkan untuk umum.

e. Simbol Dan Tanda

Desain pertandaan yang baik dapat meningkatkan karakter dari *fasade* bangunan dan menghidupkan *streetscape*. Ukuran dan kualitas dari papan reklame diatur untuk menciptakan kesesuaian, mengurangi dampak negatif

visual, dalam waktu bersamaan menghilangkan kebingungan serta persaingan dengan tanda lalu lintas atau tanda umum yang penting, tanda yang didesain dengan baik menyumbangkan karakter pada *fasade* bangunan dan menghidupkan *street space* dan memberikan informasi bisnis, dalam urban design, preservasi harus diarahkan pada perlindungan permukiman yang ada dan urban place, sama seperti tempat atau bangunan sejarah, hal ini berarti pula mempertahankan kegiatan yang berlangsung di tempat itu.

2.3.1. Hubungan *Urban Space* dengan *Activity Support*

Terpusatnya kegiatan dalam suatu kota merupakan sistem yang saling terkait. Kegiatan yang dominan memerlukan suatu dukungan kegiatan lainnya, dan kegiatan kecil tidak bisa hidup apabila tidak ada kegiatan lainnya. *Urban space* merupakan pendukung kegiatan di suatu wilayah dalam bentuk plaza, pedestrian, parkir, dan sebagainya. Jalan Gang Warung sendiri memiliki perbedaan volume laju kendaraan antara siang dan malam hari, karena kondisi kawasan sangat didominasi oleh perdagangan dan jasa yang aktif pada siang hari. Dalam hal ini, *urban space* berupa sebuah koridor jalan.

2.3.2. Pengertian Koridor dalam Activity Support

Koridor dapat menjadi sebuah wadah bagi aktivitas pendukung yang menjadi batas maupun sebuah penyatu lingkungan di sekitarnya. Koridor penting dalam aktivitas perpindahan manusia terutama sebagai penghubung dari satu tempat ke tempat lain, yang terbentuk dengan sendirinya ataupun terbentuk oleh infrastruktur dan jalur transportasi (Watson, et. al, 2003). Elemen dari sebuah koridor dibentuk oleh dua deretan massa (bangunan

atau pohon) di kanan-kirinya kemudian membentuk suatu ruang. (Zahnd, 2006). Salah satu bentuk dari *street* adalah koridor, yang merupakan ruang pergerakan linear, sebagai sarana untuk sirkulasi. Karakteristiknya ditentukan oleh bangunan yang Menurut Bishop (1989) terdapat 2 macam koridor, yaitu :

- a. Komersial koridor, urban komersial koridor termasuk di dalamnya beberapa dari jalan untuk kendaraan utama yang melewati kota. Biasanya dimulai dari area – area komersial yang ada di mana – mana menuju pusat *sub-urban* yang baru di mana padat dengan kompleks perkantoran dan pusat – pusat pelayanan.
- b. *Scenic* koridor, memang kurang umum jika dibandingkan dengan komersial koridor, tetapi *scenic* koridor memberikan pemandangan yang unik dan terkenal atau pengalaman rekreasi bagi pengendara kendaraan saat mereka melewati jalan tersebut. Walaupun *scenic* koridor kebanyakan terdapat di area pedesaan, beberapa komunitas masyarakat mengenali keunikan urban koridor tersebut karena memberikan kesempatan pemandangan bagi mereka dalam perjalanan dengan kendaraan.

Jadi, koridor adalah ruang pergerakan yang terbentuk dari suatu lahan memanjang yang terbentuk oleh fasade bangunan yang berderet di ruang kota dapat berupa deretan massa bangunan maupun pohon yang berfungsi sebagai penghubung suatu tempat ke tempat lain. Gang warung merupakan koridor yang memanjang dan sedikit berbelok sehingga kesan yang ditimbulkan tidak monoton. Gang warung ini memiliki beberapa gang kecil di dalamnya seperti Gang Baru yang merupakan Pasar perpaduan berbagai

etnis, Gang Cilik yang terdapat Klenteng Hok Hok Bio, Gang Gambiran merupakan gang yang cukup besar untuk dilalui kendaraan dan terdapat rumah yang masih memiliki ciri khas, Gang Besen yang menurut sejarah merupakan jalan yang didominasi oleh toko besi atau bahan bangunan dan , Gang Tengah yang merupakan gang yang hingga saat ini didominasi oleh hunian dan kantor yang bergerak dibidang perbankan.

2.4. Tinjauan Karakter Visual

2.4.1. Pengertian Karakter Visual

Pengertian visual menurut pendapat-pendapat para pakar adalah sebagai berikut; Visual itu berdasarkan pengelihatannya, dapat dilihat, kelihatan. (Poerwadarminta 1972) Menurut Sardon (1986), tanda-tanda visual adalah ciri-ciri utama secara fisik dapat dilihat, yang dapat memberikan atribut pada sumber visual dan suatu sistem visual, sehingga sistem visual tersebut mempunyai kualitas tertentu. Sedangkan pengertian karakter visual dapat ditelusuri dari arti kata karakter dan visual. Karakter visual yang menarik adalah karakter formal yang dinamis dapat dicapai melalui pandangan yang menyeluruh berupa suatu amatan berseri atau menerus (serial vision) yang memiliki unit visual yang dominasinya memiliki keragaman dalam suatu kesinambungan yang terpadu dan berpola membentuk satu kesatuan yang unik. (Cullen 1961). Pengertian *karakter* menurut *Poerwadarminta* (1972), berarti aksen, logat, ciri khas. Sedangkan definisi lain mengatakan karakter adalah tanda-tanda yang berarti; simbol yang digunakan di dalam penulisan, atau mencetak, membedakan atau mengenalkan tanda/muka, kumpulan karakteristik atau pengenalan muka dari suatu benda, kualitas yang aneh,

ganjil, istimewa. (Pei 1970). Menurut Bentley (1985), tanda visual merupakan suatu ciri dari obyek yang nampak, sehingga pengamatan obyek tersebut dapat menginterpretasikan keadaan visual di suatu lingkungan sebagai sesuatu yang memiliki makna tertentu.

Sehingga sebuah karakter lingkungan merupakan suatu atribut pendukung dalam sistem visual yang juga ditentukan oleh nilai kultural dan properti fisik. Dari berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan karakter visual merupakan ciri khas/ karakteristik dengan tanda fisik yang dapat dilihat sehingga menjadi suatu identitas sehingga dapat menginterpretasikan suatu lingkungan.

Karakter visual pada suatu kawasan terbentuk oleh hubungan atau interrelasi antar elemen visual ditunjukkan oleh adanya kualitas fisik pada suatu lansekap kota (Smardon 1986). Atribut yang dapat menunjukkan karakter visual ini meliputi:

- a. *Dominasi*, ditimbulkan oleh satu atau dua elemen yang sangat kontras, yang secara visual sangat menonjol. Biasanya berkaitan dengan pemerintah.
- b. Keragaman (*diversity*), adalah tingkat keragaman visual, perbedaan pola elemen yang bervariasi dan hubungan jalan.
- c. Kontinuitas (*continuity*), adalah merupakan suatu kesinambungan secara visual, sebuah rangkaian yang tak terlepas.
- d. Kepaduan (*intacness*), adalah integritas dari tatanan pada lansekap alam maupun buatan manusia, dan bebas dari gangguan visual.
- e. Kesatuan (*unity*), adalah harmoni kesatuan secara menyeluruh yang mengacu pada kecocokan atau kesesuaian antar elemen visual.

- f. *Sequens (sequence)*, adalah tatanan unit-unit visual yang berurutan menuju pada suatu arah tertentu (menuju pada suatu hirarki).
- g. Keunikan (*uniqueness*), adalah suatu kondisi atau karakter visual yang aneh, jarang, tidak dijumpai pada lingkungan lain.
- h. Keindahan (*vividness*), adalah penampilan yang secara visual mengesankan, dibentuk oleh adanya elemen atau unit yang secara visual menonjol dan menarik.

Karakter visual kawasan nampak pada kekhasan yang dapat ditangkap oleh indra penglihat/ visual. Pada kasus studi yang diambil, dominasi visual yang nampak pada Kawasan Pecinan yakni dengan adanya Tempat Ibadah/ klenteng. Keragaman visual nampak pada koridor gang warung, yakni dengan adanya berbagai macam fungsi bangunan. *Sequens* nampak pada koridor jalan gang warung yang melengkung, yang memberikan kesan “tersembunyi” di balik rumah toko pada jalan yang berbelok. Keunikan nampak pada beberapa rumah/rumah toko yang memiliki gunungan atap “konde” dan beberapa ornamen pada kusen.

2.4.2. Faktor Pembentuk Karakter Visual

Menurut Shirvani (1985) faktor pembentuk karakter visual meliputi:

- a. Ketinggian bangunan.

Karakteristik visual antara ketinggian bangunan dengan ruang terbuka ditekankan pada bentuk *skyline* kota. *Skyline* merupakan garis pertemuan dimana tanah dengan langit bertemu (Moughtin et.al, 1995). *Skyline* dapat memberikan arah keterkaitan antara bangunan tinggi dan bangunan rendah, antar bangunan latar depan dan latar belakang.

Keterkaitan visual akan memberikan hubungan antara pertumbuhan bangunan baru dengan bangunan yang sudah ada serta mempertahankan karakter pada suatu lingkungan wilayah kota

b. Kepejalan bangunan.

Kontrol kepejalan massa dimaksudkan untuk menyelesaikan masalah yang terarah pada rancangan yang tepat. Bangunan pejal menjadi masalah perancangan yang serius dalam *city scape*, kontrol kepejalan juga memberikan peningkatan kondisi angin pada jalan-jalan dan ruang terbuka di bawahnya.

c. Cahaya matahari dan angin

Kontrol langsung yang menjamin masuknya sinar matahari dan angin kejalan-jalan dan ruang terbuka adalah mengontrol ketinggian dan kepejalan bangunan yang dapat mempengaruhi bentuk kota.

Smardon (1986) juga menyebutkan *terminology visual* dalam arti sebagai elemen dasar analisis yaitu:

- *Color* (warna) : warna begitu penting dalam menampakkan sifat visual pada sebuah permukaan. Refleksi sifat cahaya dengan intensitas dan panjang gelombang yang pasti akan memberi definisi tentang sebuah warna merah, biru, kuning, gelap, terang, teduh, bercahaya, cemerlang, redup.
- *Shape* (bentuk) : batas sebuah permukaan atau volume memberikan sebuah gambaran tentang kesatuan. Hal tersebut diterangkan dalam *terminology* dari geometri, kompleksitas dan orientasi.
- *Line* (garis) : garis menjadi sebuah batas rasa ketika ada sebuah perbedaan warna dan tekstur. Konfigurasi yang unik atau susunan

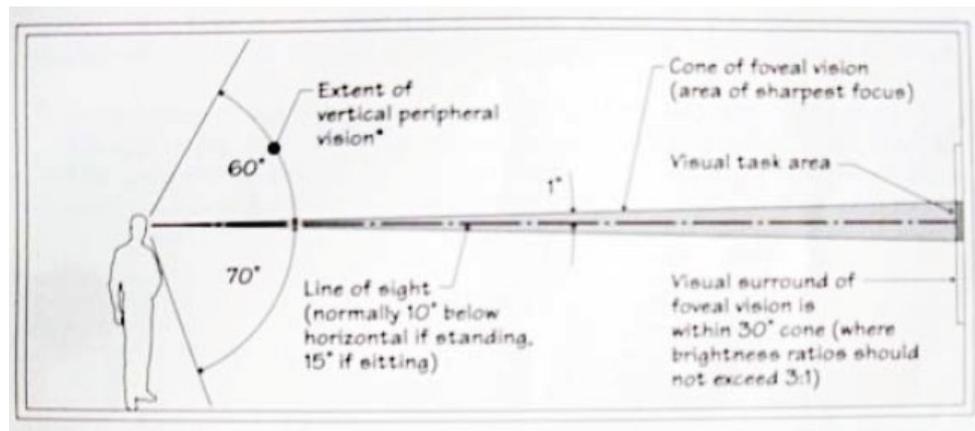
objek dengan dimensi yang beragam memiliki keterikatan dan sebuah garis jelas yang bersifat vertikal maupun horizontal.

- *Texture* (tekstur) : merupakan pengikat dari kombinasi kecil sebuah bentuk dan warna yang menerus pada sebuah permukaan.
- *Scale* (skala) : hubungan besaran antara objek dan lingkungan sekitarnya. Skala keintiman timbul dari konfigurasi ruang luar dan posisi pengamat pada sebuah ruang.
- *Space* (ruang atau jarak) : ditentukan melalui kesegarisan bidang solid dan ruang kosong. Sifat ruang yang terbentuk dan elemen vertical maupun horizontal akan memberi persepsi berbeda bagi seorang pengamat.

Secara umum dalam pertimbangan desain, pengenalan bangunan meliputi arah dan jarak pandang, kondisi lingkungan sekitar, material kulit bangunan dan detail-detail arsitektural.

a. Arah dan Jarak Pandang

Arah (*directin view*) dan jarak pandang (*viewing distance*) merupakan hal yang berhubungan. Hal ini mempengaruhi visibilitas dari sebuah nagunan. Hal-hal lainnya yang mempengaruhi adalah visibilitas, karakteristik obyek, jenis aktivitas, konteks lingkungan dan kemampuan mata pengamat. Visibilitas bangunan ditentukan oleh kemampuan mata dalam melihat. Kemampuan ini bervariasi sesuai umur, kondisi kesehatan dan kondisi psikologisnya. Kemampuan mata dalam melihat terbatas. Secara umum mata manusia normal memiliki sudut pengelihatian hingga 60° hingga 70° dalam keadaan mata fokus kepala diam.



Gambar 2.1 Visualisasi mata manusia terhadap fokus benda di depannya
Sumber : Architectural Lighting

b. Kondisi lingkungan sekitar

Suatu bangunan dapat dilihat dan dibandingkan secara jelas apabila terjadi kontras dengan lingkungan sekitarnya.

c. Material kulit bangunan

Aspek yang menentukan suatu bangunan, terutama malam hari, sangat ditentukan oleh tingkat pencahayaan atau tingkat luminasi yang lebih dibanding lingkungannya, kemampuan material pada selubung bangunan dalam menyerap dan memantulkan cahaya, warna material dan kebersihan permukaan bangunan.

d. Detail-detail arsitektural

Sebuah bangunan yang memiliki detail arsitektural struktur berupa pilar, atap bangunan yang unik, hingga elemen tertentu *point of interest* dari sebuah bangunan dapat menjadi daya tarik pada malam hari apabila diberikan tata cahaya. Pencahayaan fasad cukup memberi pengaruh, terutama malam hari, yakni pencahayaan sisi luar bangunan dan selubung bangunan. Tata cahaya fasad secara keseluruhan menjadi elemen pengenalan, membantu indentifikasi dan membedakan bangunan lain serta dapat menarik perhatian orang di sekitar bangunan. Dari beberapa aspek

dalam pencahayaan adalah pengenalan bangunan, komposisi pencahayaan dan sistem pencahayaan.

2.5. Pencahayaan

Adapun fungsi dari pencahayaan yakni untuk mengidentifikasi obyek oleh indra penglihatan/ mata. Pencahayaan buatan bersumber dari lampu. Tujuan utama dari pencahayaan buatan adalah membantu penglihatan. Selain pada penglihatan, pencahayaan mempengaruhi kesan seseorang dari sebuah ruang. Pencahayaan buatan sangat memerlukan penataan cahaya. Ditinjau dari sumber cahayanya, dapat dibedakan menjadi dua, yakni :

a. Cahaya Langsung

Cahaya yang berasal dari matahari dengan segala pantulannya

b. Cahaya Tak Langsung

Cahaya yang berasal dari bulan dengan segala macam pantulannya.

Ditinjau dari jenisnya, pencahayaan dibedakan menjadi 4, yakni :

- 1) *Ambient Lighting*, yakni pencahayaan seluruh ruang yang secara teknis total sinar yang datang dari semua arah untuk seluruh ruang. Misalnya sebuah lampu diletakkan di tengah-tengah ruang, hanya salah satu bagian dari *ambient lighting*. Dalam membuat *ambient lighting*, sinar harus cukup fleksibel untuk berbagai situasi atau peristiwa yang ada di ruangan.
- 2) *Local Lighting*, atau disebut pencahayaan lokal. Pencahayaan jenis ini ditujukan untuk aktivitas sehari-hari. Misal : membaca, belajar, memasak, berdandan, dan lainnya, yang dimaksudkan agar mata tidak lelah.

- 3) *Accent Lighting*, atau pencahayaan yang memiliki fungsi sebagai aksen. Biasanya digunakan dan diaplikasikan untuk sudut tertentu, barang tertentu supaya menonjol. Pencahayaan seperti ini dapat membimbing pengunjung untuk melihat suatu barang tertentu.
- 4) *Natural Lighting*, alias sinar matahari bahkan cahaya bulan.

2.5.1. Sistem Pencahayaan Buatan

Sistem dalam pencahayaan buatan disesuaikan dengan fungsi dari ruang, jumlah penggunaan bangunan, aktivitas yang dilakukan serta suasana yang ingin dihadirkan. Lampu adalah sumber cahaya buatan manusia, lampu sebagai cahaya memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Kekuatan Cahaya (*streght*)
- Jarak (*distance*)
- Ukuran (*size*)
- Bentuk (*form*)
- Distribusi

Dominasi warna dan pencahayaan pada suatu kawasan yang memiliki ciri khas sangat mempengaruhi karakternya. Kawasan pecinan biasanya didominasi oleh warna merah, baik dari bangunan, kusen, maupun ornamen pendukungnya. Orientasi kawasan cenderung menjadikan jalan Gang Warung menjadi kawasan perdagangan dan jasa. Susunan objek dengan dimensi yang beragam juga ikut mempengaruhi *visual* kawasan ini. Minimnya *space* atau jarak antar bangunan yang memberikan persepsi skala yang berbeda bagi seorang pengguna, baik pemilik maupun pengunjung atau hanya lewat. Menciptakan kesatuan secara visual pada komponen kota,

dalam hal ini kawasan pecinan, akan menjadi hal penting dalam karakteristik, jika pada setiap *frame* kawasan memiliki keunikan visual yang dipadu membentuk gabungan. Proporsi setiap elemen yang membentuk komposisi masa yang kemudian membentuk *street picture* yang diibaratkan akan membentuk sebuah *roll film*. Skala di kawasan ini menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan dengan elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan kebutuhan manusia, misalnya, klenteng yang merupakan rumah ibadat masih menggunakan skala manusia, sedangkan beberapa rumah toko memiliki ketinggian lebih dari 2 lantai, diakibatkan luasan lahan di kawasan ini rata-rata memanjang ke belakang dan dapat dikatakan cukup sempit. Pengulangan ciri secara sistematis nampak pada bentukan rumah toko yang hampir sama dan beberapa masih merupakan bangunan lama. Karena ritme didalam *Urban design* didapatkan dengan adanya komposisi dari gubahan masa yang serasi yakni dengan memberikan adanya karakter penekanan, interval atau jarak, dan arah tertentu dalam membentuk ruang kota. Di dalam *Urban design* peranan warna untuk menggambarkan suatu tema kawasan adalah dengan peranan warna-warna yang populer (merah, kuning, biru). Warna merah merupakan salah satu warna dasar yang merupakan warna identik dengan karakter kawasan pecinan, meskipun pada jalan Gang Warung ini tidak memiliki dominasi warna.

Tabel 2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi karakter visual kawasan

SUMBER	ASPEK PEMBENTUK
Shirvani (1985)	<i>Form, façade, colour, texture</i>
Smardon (1986)	- <i>Shape, colour, identity arrangement, powerful structure</i> - <i>Dominance, diversity, continuity, unity, sequens, intractness,</i>

2.5.2. Persepsi Psikologi terhadap pencahayaan

Persepsi adalah proses penggunaan pengetahuann yang dimiliki untuk mendeteksi ataju mengintepretasi rangsangan yang diterima oleh alat indera, seperti mata, telinga, dan hidung (Matlin, 1989). Secara singkat dapat dikatakan persepsi adalah suatu proses menafsirkan informasi yang diperoleh melalui sistem indera manusia. Persepsi visual didapat dari indera penglihatan. Penglihatan merupakan kemampuan untuk mengenali cahaya. Dan menafsirkan dengan indera mata. Persepsi ini adalah persepsi yang paling awal berkembang pada bayi dan mempengaruhi dalam memahami dunianya. Persepsi visual merupakan persepsi yang sering dibicarakan dalam konteks sehari-hari. Pencahayaan merupakan elemen yang memegang peranan penting dalam memberikan informasi visual suatu lingkungan. Tanpa pencahayaan yang baik, kita tidak dapat menikmati kondisi visual disekitar kita, bahkan jika terdapat kondisi yang terdapat karya arsitektur yang indah. Pencahayaan artifisial dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas visual dan menambah karakter suatu kawasan bagi orang yang melihatnya. Pencahayaan dapat memberikan efek signifikan. Berikut ini beberapa dampak positif dari pencahayaan yang tepat :

- a. Meningkatkan produktivitas
- b. Mempengaruhi kesehatan
- c. Baik untuk keamanan, pencahayaan terang diperlukan untuk pekerjaan berbahaya atau yang membutuhkan detail khusus

d. Mempengaruhi *mood* dan suasana.

Pada saat dilakukan pengaturan cahaya, warna, obyek maupun ruang berpengaruh pada *output* pencahayaan yang dihasilkan. Warna dapat mengurangi intensitas cahaya yang terekspos, selain itu karakter atau sifat obyek yang diberi pencahayaan akan mempengaruhi dari tugas pencahayaan tersebut. Posisi juga berpengaruh pada sistem pencahayaan. Suasana yang dihasilkan tipe lampu akan memberikan kesan yang berbeda bagi ruang maupun obyek yang disinari. Intensitas cahaya cukup memberi peranan penting atas obyek yang dilihat.

- a. Cahaya terang. Cahaya jenis ini merangsang, memberikan energi dan membuat kita seolah-olah ingin bergerak lagi, itulah sebabnya cahaya yang terang sangat cocok untuk ruang kerja. Namun cahaya yang terang berlebihan dapat membosankan, itulah sebabnya kita harus mempertimbangkan berapa banyak cahaya terang yang akan digunakan. Cahaya terang juga membentuk bayangan yang kuat.
- b. Cahaya redup. Cahaya redup ini memberikan kesan rileks, tenang dan romantis, karena itulah sangat cocok untuk digunakan pada ruang interior untuk relaksasi, seperti kamar tidur, kamar mandi, atau ruang bersantai lain seperti entertainment room.
- c. Cahaya yang terlalu terang. Jenis cahaya ini dapat menyebabkan kita mengalami lelah fisik dan mental (ingat bahwa ia digunakan di kantor polisi untuk menanyai para penjahat). Cahaya yang terlalu terang dan difokuskan dapat membuat kita merasa menjadi pusat perhatian dan dapat meningkatkan ego atau membuat kita merasa sangat tidak nyaman. Jenis pencahayaan ini juga sangat berguna untuk

meningkatkan tampilan lukisan, patung, atau sudut ruang lain dengan lampu sorot.

- d. Cahaya dengan terang sedang. Cahaya ini tidak berpengaruh banyak pada kita, dan kita tetap merasa biasa saja.
- e. Cahaya dengan warna hangat. Cahaya yang berwarna hangat seperti warna merah, jingga dan kuning akan membawa suasana riang dan 'welcome', terutama untuk warna orange dan kuning. Warna terang yang hangat sangat cocok untuk lobi, hall, dan kadang sangat cocok untuk kamar tidur (dengan cahaya redup) dan kamar lain yang perlu 'kehangatan'
- f. Cahaya dengan warna dingin. Cahaya biru, hijau dan ungu bisa membawa kesan tenang dari sisi warna, juga membawa kesan 'dingin'. Jenis cahaya dengan warna dingin ini kebanyakan kurang cocok digunakan untuk interior rumah tinggal.

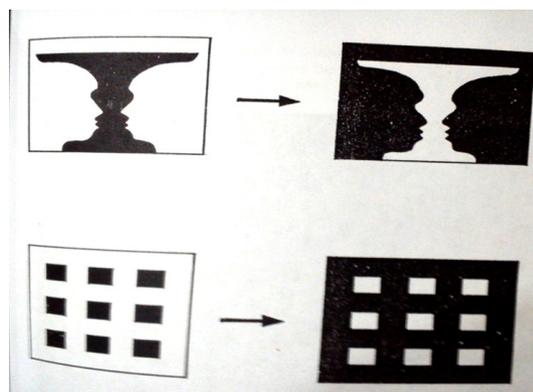
2.5.3. *Night Scape*

Konsep yang digagas oleh Ashihara mengenai *figure ground* dengan konsep *Night Scape* dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pada saat siang hari, *Townscape* terbentuk oleh rentetan dinding eksterior, bangunan, jendela dan bayangan bangunan dari dinding-dindingnya. Sedangkan malam hari bayangan-bayangan tersebut hilang sehingga menjadi gelap. Efek dari *figure ground* muncul di malam hari disebabkan karena adanya pancaran sinar lampu dari bangunan di sekitarnya yang keluar melalui jendela. Sehingga pancaran tersebut seakan lebih dekat dengan kita yang berada di ruang bangunan. Efek sinar lampu ikut mempengaruhi visual pada malam hari. Menurut imajinasi Ashihara,

pancaran sinar yang keluar di malam hari menggambarkan perasaan terhadap komunitas kehidupan antar manusia dengan kelompok manusia yang berjauhan. Sehingga menimbulkan persepsi yang berasal dari imajinasi cahaya bintang dikaitkan dengan cahaya dibalik jendela, yakni fenomena *night scape* hadir dengan suatu visual di kawasan dan kesatuan dengan komunitas yang ada di ruang publik. (Ashihara, 1985)

Night Scape yang terbentuk pada ruang publik akan menghadirkan perasaan keindahan (estetika) bagi masyarakat penggunanya. Sehingga dapat memberikan perasaan puas dan senang serta dapat merasakan adanya komunitas kehidupan disekitarnya. Fenomena *Night Scape* akan memberikan pengalaman yang menyenangkan serta dapat membentuk kebiasaan berkunjung dan berkomunitas di ruang publik tersebut secara berulang dan lama kelamaan menjadi kebiasaan sehari-hari. Sehingga kebiasaan ini akan menciptakan karakter visual pada kawasan yang bersangkutan.



Gambar 2.2 *Nigt Scape* menurut Yoshinobu Ashihara
Sumber : The Aesthetic Townscape

Unsur visual merupakan salah satu faktor / komponen karakter kawasan ruang publik (Lang, 1994) dengan pengukuran secara visual dari persepsi masyarakat pengguna, akan muncul persepsi masyarakat tentang

visual pada kawasan yang diteliti. Sehingga menimbulkan dampak suatu kesan mengenai karakter yang muncul.

2.6. Landasan Teori

Dalam penelitian kuantitatif, landasan teori merupakan hasil pencarian teori yang menurut Cooper dan Schinder dalam Sugiyono (2009) merupakan seperangkat konsep, definisi dan proporsi mengenai sistematis sehingga dapat menjelaskan fenomena yang diteliti. Landasan teori merupakan *Grand Concept* yang digunakan untuk mendukung penelitian ini yakni kekhasan karakter visual kawasan pecinan yang dipengaruhi oleh *activity support* dimalam hari. Dalam hal ini *bazaar* malam *Waroeng Semawis* sebagai *activity support* yang dihubungkan dengan aspek karakter visual dan kedua aspek tersebut diteliti pengaruhnya terutama di malam hari. *Bazaar* malam merupakan pasar yang diselenggarakan sengaja dengan tujuan khusus dan dalam jangka waktu beberapa hari yang diselenggarakan dimalam hari dan menghasilkan keradaan ramai sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Sedangkan Karakter Visual merupakan ciri khas/ karakteristik dengan tanda fisik yang dapat dilihat sehingga menjadi suatu identitas sehingga dapat menginterpretasikan suatu lingkungan. Sehingga karakter visual suatu kawasan nampak dari terbentuknya hubungan antar elemen yang terintegrasi dengan lingkungan yang ditunjukkan adanya kualitas fisik pada suatu kawasan. (Smardon, 1986)

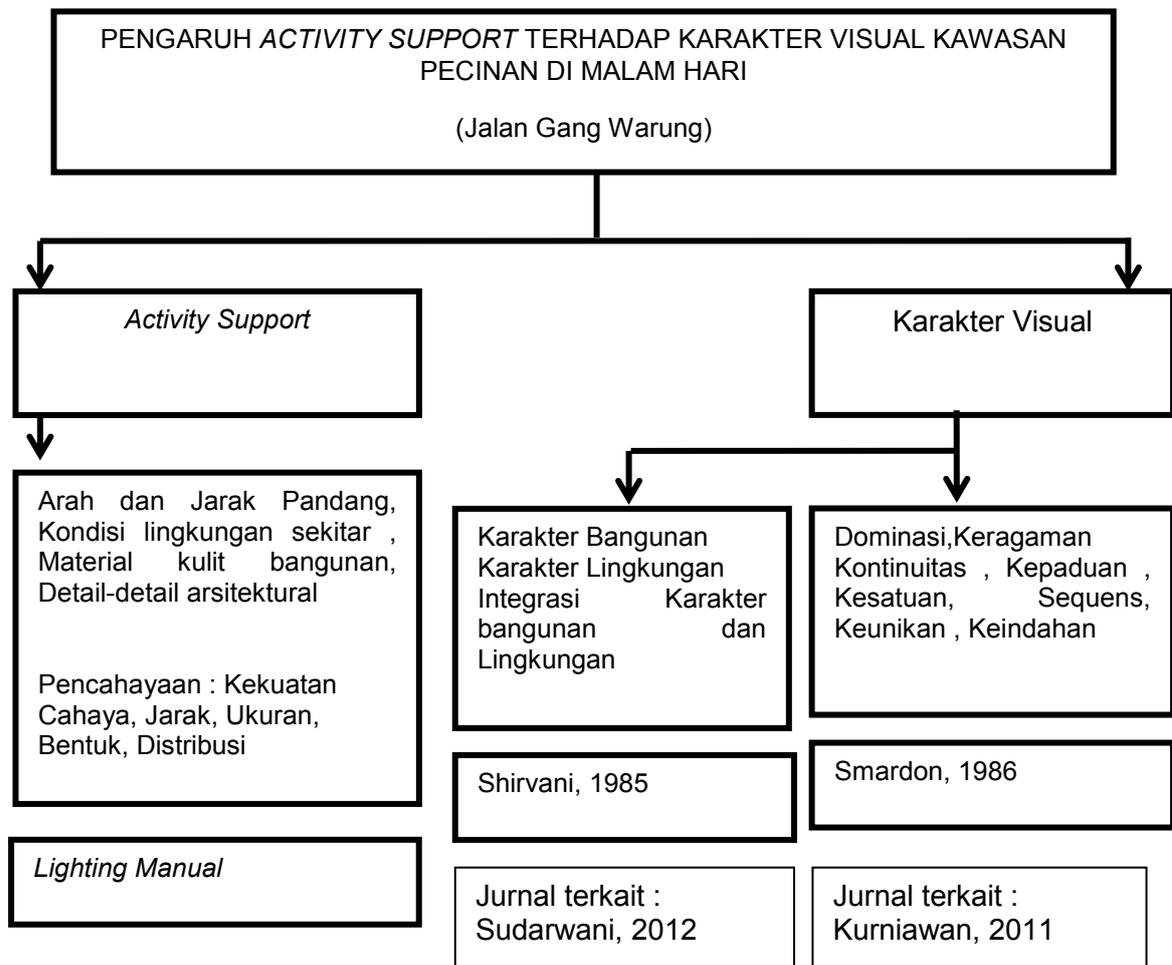
2.6.1. Batasan Pengertian

- a. Karakter, merupakan kumpulan karakteristik atau pengenalan muka dari suatu benda tentang; kualitas yang aneh, ganjil dan istimewa.

Jadi, pengertian karakter dalam penelitian ini adalah ciri khas, unik pada suatu obyek atau kawasan.

- b. Visual, dari pengertian visual dari Poerwadarminto dan Normies serta para pakar lainnya, dapat disimpulkan bahwa visual disini adalah berkenaan dengan dapat dilihatnya dengan indra penglihatan (mata).
- c. Karakter Visual, Pengertian karakter visual didasarkan pada pendapat *Jones & Jones* dalam *Sardon* (1986) yang mengungkapkan bahwa karakter visual dibentuk oleh tatanan/hubungan atau interrelasi dari komposisi pola-pola elemen bentuk, garis, warna dan tekstur pada sumber visual. Dan dikaitkan dengan pendapat *Shirvani* (1985), dengan demikian karakter visual dalam penelitian ini adalah ciri khas, unik pada suatu obyek atau kawasan yang dapat dilihat dengan indra penglihatan yang dibentuk oleh hubungan antar obyek terhadap lingkungan dalam suatu kawasan.

Gambar 2.3 Diagram Batasan Pengertian
Sumber : Analisa Penulis, 2013



2.6.2. Parameter

Dari batasan pengertian di atas, maka variabel, indikator dan parameter yang digunakan untuk penelitian karakter visual di kawasan pecinan berdasarkan teori adalah:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel pengaruh pada penelitian ini adalah *activity support* yang dianalisa melalui indikator arah dan jarak pandang, kondisi lingkungan sekitar, material kulit bangunan, detail arsitektural serta pencahayaan (kekuatan cahaya, jarak, ukuran, bentuk dan distribusi)

Tabel 2.2 Variabel Bebas *activity support* : *bazaar malam*

Indikator	Keterangan
Arah dan Jarak Pandang	Berupa arah penataan dan jarak dari <i>activity support</i> . Ditentukan dari penataan bazaar malam berupa kios, tenda, dan tempat makan. Serta jarak pandang antar pengunjung
Kondisi Lingkungan Sekitar	Berupa proporsi bangunan, kios atau tenda dan pengunjung terhadap lingkungan sekitar.
Material Kulit Bangunan	Bahan yang digunakan bentuk tersebut. Kemampuan selubung bangunan, kios atau tenda dalam menyerap dan memantulkan cahaya, warna material dan kebersihan permukaan bangunan.
Detail Arsitektural	Berupa daya tarik atau <i>point of interest</i> dari bangunan, kios atau tenda pada bazaar malam
Pencahayaan	Berupa cita rasa dan kesan yang timbul akan komposisi kekuatan cahaya, jarak, ukuran, bentuk dan distribusi

Sumber : Analisa peneliti, 2013

b. Variabel Tergantung

Variabel tergantung atau variabel pengaruh dari penelitian ini adalah Karakter Visual Kawasan. Karakter visual kawasan ini dinilai berdasarkan Grand Theory yang di gunakan (Smardon, 1986) dan kaitan visual kawasan pecinan.

Tabel 2.3 Variabel Tergantung Karakter Visual Pecinan

Indikator	Keterangan
Dominasi	Berupa elemen yang cukup menonjol dan kontras pada koridor Gang Warung
Keragaman (<i>diversity</i>)	Berupa keragaman visual, yakni terdapat beberapa elemen sebagai pendukung
Kontinuitas (<i>continuity</i>)	Berupa kesinambungan secara visual pada penggal Gang Warung ini
Kepaduan (<i>intacness</i>)	Keterpaduan antara <i>activity support</i> dengan elemen eksterior lainnya
Kesatuan (<i>unity</i>)	Berupa kesesuaian antar elemen secara visual

Sequens (<i>sequence</i>)	Berupa penataan unit visual yang mengarah ke suatu hal/ hierarki
Keunikan (<i>uniqueness</i>)	Berupa karakter visual yang tidak ada pada lingkungan lain
Keindahan (<i>vividness</i>)	Berupa tampilan yang berkesan yang dibentuk oleh adanya elemen visual yang menonjol dan menarik
Karakter Bangunan	Berupa kekhasan bentuk dan massa bangunan (antar bangunan)
Karakter Lingkungan	Berupa kekhasan visual yang selaras dengan struktur elemen kota
Integrasi Karakter bangunan dan lingkungan	Berupa kaitan dan hubungan secara visual kekhasan antar bangunan dan kekhasan visual lingkungan

Sumber : Analisa peneliti, 2013

Tabel 2.4 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian	
Pengaruh (<i>Independent Variable</i>)	Terpengaruh (<i>Dependent Variable</i>)
<i>Activity Support</i> (malam hari) <ul style="list-style-type: none"> • Arah dan Jarak Pandang • Kondisi Lingkungan sekitar • Material dan Kulit Bangunan • Detail Arsitektural • Pencahayaan 	Karakter Visual <ul style="list-style-type: none"> • Dominasi • Keragaman • Kontinuitas • Kepaduan • Kesatuan • Sequens • Keunikan • Keindahan • Karakter Bangunan • Karakter Lingkungan • Integrasi Karakter bangunan dan lingkungan

Sumber : analisa peneliti, 2013