

Membongkar Hierarki Ruang Penjual-Pembeli pada Tempat Perbelanjaan

Anggit Nurhandhika Ramadhan dan Defry Agatha Ardianta
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: agathadefry@arch.its.ac.id

Abstrak—Dalam paradigma dekonstruksi terdapat konsep *différance* atau secara sederhana dipahami sebagai permainan batas. Secara arsitektural, permainan batas tersebut akan dilakukan dalam mengeksplorasi tatanan ruang yang telah ada dari sebuah objek. Objek yang diambil sebagai tempat pendemonstrasian konsep adalah Mal Malioboro. Ruang yang dibahas adalah ketika ia berkaitan dengan interaksi penjual dan pembeli. Ruang-ruang tersebut akan diekstraksi ke dalam medium arsitektural secara utuh, dilakukan evaluasi, dan dicari alternatif yang diperlukan dalam kaitannya dengan peleburan batas hierarki antara ruang belanja dan ruang non-belanja pada tempat perbelanjaan tersebut. Ketika batas antar ruang telah dilebur menjadi bentuk medium arsitektural, maka penyusunan kembali pada tatanan ruang akan dilakukan. Akhirnya, hierarki antara penjual dan pembeli diharapkan menjadi lebih lebur dengan tatanan ruang alternatif pada desain tempat perbelanjaan yang baru.

Kata Kunci—Alternatif Desain, Medium Arsitektural, Penjual dan Pembeli, Tempat Berbelanja, Permainan Batas.

I. PENDAHULUAN

PENJUAL dan pembeli adalah dua faktor utama dalam transaksi jual beli. Keduanya memiliki hubungan timbal balik yang saling berkaitan, singkatnya, penjual menjajakan produknya dan pembeli akan membeli produk tersebut. Di dalam tempat perbelanjaan seperti pasar atau mal, transaksi jual beli dilakukan ketika terjadi interaksi antara penjual dan pembeli. Penjual perlu memahami bagaimana cara produk atau barangnya dapat dibeli oleh pembeli.

Paco Underhill bertanya pada penjual mengenai berapa pengunjung yang datang ke toko untuk membeli produk yang dijual, jawaban dari penjual tersebut ialah semuanya membeli, atau dapat dikatakan seratus persen orang yang datang ke toko akan membeli produk yang dijual. Akan tetapi, menurut penelitian yang dilakukan oleh Underhill, ternyata hanya 48 persen orang yang datang ke toko membeli produk yang dijual. Penelitian ini menunjukkan adanya hierarki yang berbeda antara penjual dan pembeli, penjual tidak benar-benar memahami bagaimana cara menjual produknya ke pembeli, sebaliknya, pembelilah kesulitan menentukan apakah ia telah mendatangi toko yang tepat untuk produk yang sedang ia cari [1].

Hierarki penjual dan pembeli ini kemudian dibahas dalam kacamata dekonstruksi. Dalam paradigma dekonstruksi tidak adanya hierarki yang baku dari bahasa dalam kaitannya dengan dua sifat yang saling berlawanan atau disebut oposisi biner, ia lebih memilih menggunakan istilah *presence* (keberadaan). Secara arsitektural, *presence* ini sering dihubungkan dengan logika akan suatu eksistensi pada kehidupan manusia, ia hadir sebagai konsepsi yang selalu diyakini oleh manusia sebagai kebenaran.



Gambar 1. Lokasi mal Malioboro.

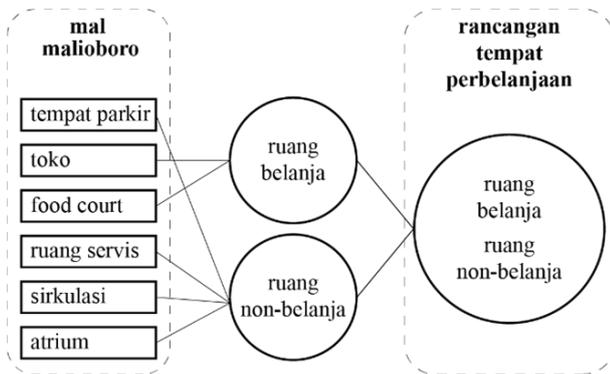
Kehadiran konsepsi bukan sesuatu yang benar-benar ada dan berwujud, sehingga muncul istilah *metaphysics of presence* (metafisika dari keberadaan). Interpretasi arsitektur dapat terlepas dari pertimbangan fungsional, penolakan tersebut berdampak pada terlepasnya interpretasi arsitektur dari skala manusia, tapak, dan konteks.

Keberadaan dan ketiadaan batas tersebut akan didemonstrasikan pada sebuah objek rancang sebagai konteks. Program ruang terkait interaksi penjual dan pembeli akan dibongkar dan dipertanyakan ulang eksistensinya sebagai sebuah wujud. Objek rancang yang diambil adalah Mal Malioboro, sebuah Mal yang terletak di Jalan Malioboro (Gambar 1). Mal ini memiliki keunikan karena letaknya yang berada pada kawasan perdagangan komersil sekaligus khas dengan pejalan kaki serta pedagang kaki lima di sepanjang jalan tersebut.

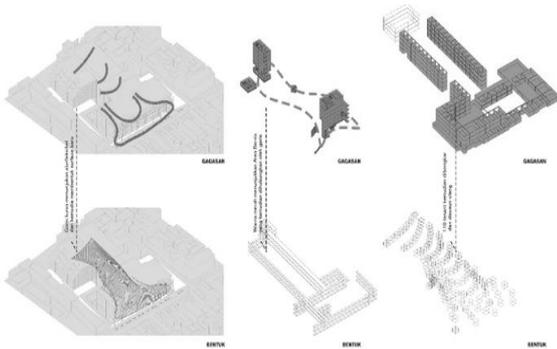
II. EKSPLORASI DESAIN

A. Pendefinisian Ulang Program

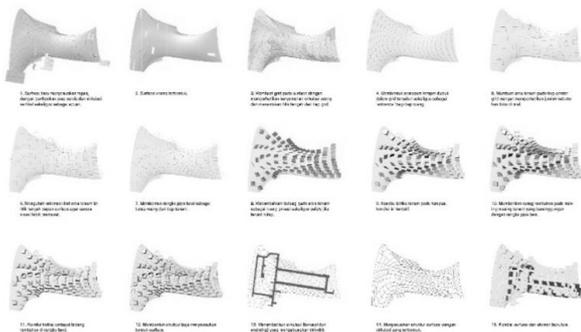
Program ruang pada mal secara umum dibagi menjadi enam seperti terlihat di bagian mal malioboro pada Gambar 2. Program ruang tersebut menunjukkan batas pembeda antar ruang yang jelas, sehingga perlu dileburkan lagi dalam rangka



Gambar 2. Diagram pendefinisian ulang program.



Gambar 3. Transformasi gagasan pada konsep utama.



Gambar 4. Transformasi bentuk pada surface.

membongkar hierarki penjual dan pembeli. Tujuan rancangan kemudian adalah menguji penerapan permainan batas atau *différance* pada sebuah program ruang.

Secara konseptual, program ruang yang telah ada kemudian direduksi menjadi dua program utama, yakni:

1) Ruang Belanja

Ruang belanja ialah ruang dimana pembeli dan penjual dapat berinteraksi secara khusus dengan intensi melakukan proses jual beli. Proses jual beli diartikan dimana pengunjung melihat-lihat barang, penjual (dalam arti pelayan) melayani pengunjung, hingga pengunjung ini dapat dikatakan sebagai pembeli ketika melakukan transaksi dengan penjual (dalam arti petugas kasir).

2) Ruang Non-Belanja

Ruang Non-Belanja ialah ruang dimana tidak ada lagi status pembeli dan penjual, yang ada hanyalah ruang-ruang dimana orang dapat melakukan segala aktivitas di sana sesuai kebutuhan masing-masing.

Kedua program ruang ini akan dilebur menjadi rancangan tempat perbelanjaan dengan definisi yang lain. Peleburan ini dilakukan pada pendekatan medium arsitektural dengan menggunakan metode diagram. Metode diagram merupakan

No.	Nama Ruang	Batasan	Eksekusi	Fungsi
1.	Tenant	Jumlah Minimal Tenant: 110 Toko, masing-masing volume: 6x6x6 (m)	Tenant ditempatkan pada titik tengah masing-masing grid pada surface	Mempertahankan jumlah tenant dari Mal
2.	Rangka Tenant	Berbentuk pipa dengan tebal 5-8,5 cm	Membentuk tenant	Memberi bentuk yang lebih ringan dan tidak masif
3.	Plat Tenant	Ukuran 6x6 (m), tebal 10 cm, ketinggian 3m dari surface	Melayang dengan tumpuan rangka tenant	Ruang tambahan bagi masing-masing tenant yang memungkinkan
4.	Kursi	Masing-masing tenant mendapatkan minimal 3 kursi dengan ketinggian 60 cm	Kursi ditempatkan pada grid baru dengan jumlah 3x lebih banyak dari grid tenant	Sebagai 'entrance' baru bagi masing-masing tenant
5.	Plat Surface	Ketebalan 15 cm	Memberikan konsistensi tebal surface yang menerus	Sebagai main area bagi desain mal yang baru

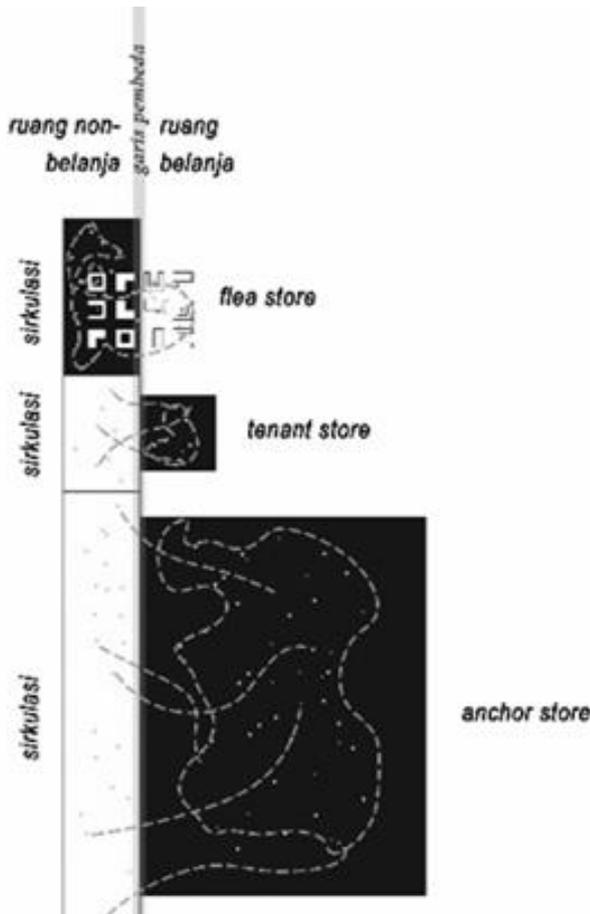
Gambar 5. Tabel parameter dalam transformasi bentuk (Sumber: dokumentasi pribadi)

gabungan dari *metric-ordinary diagram* (dalam arti penguraian grid secara teratur), *metric-extraordinary diagram* (dalam arti pengolahan interpretasi secara acak dan eksperimental), serta *parametric diagram* (dalam arti penyusunan dengan variabel yang dapat dikontrol) [2].

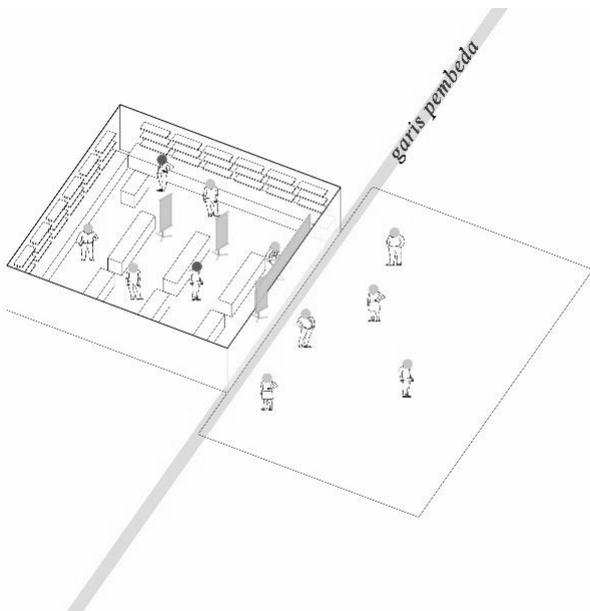
B. Pendekatan

Konsep medium dan bentuk adalah dua hal yang saling melengkapi. Bentuk akan selalu berwujud bentuk ketika terdapat medium, sedangkan medium adalah pengisi bagi tipe tertentu dari bentuk selama bentuk itu memungkinkan dibentuk dengan medium tersebut. Bentuk sebagai kalimat dan medium adalah kosakata/ bahasa yang ada dalam kalimat tersebut. Jika dilihat dalam arsitektur, gambar dan model digital dapat dikatakan sebagai bentuk yang merupakan elemen baku. Bentuk tersebut dirangkai berdasarkan elemen-elemen yang selalu dapat berubah-ubah seperti titik, garis, grafik, dan CAD (*Computer Aided Drawing*) sebagai medium pembentuk gambar dan model digital.

Rancangan kemudian akan dilakukan pendekatan dalam kaitannya dengan medium dan bentuk sebagai representasi dari arsitektur itu sendiri. Aktivitas dan fungsi yang selama ini melekat pada tapak akan dilakukan ekstraksi menjadi medium dan bentuk secara utuh. Objek rancang yang telah ditetapkan (Mal Malioboro) akan dilakukan pembongkaran terkait medium dan bentuknya sebagai cara arsitektur mengomunikasikan gagasannya. Rancangan memiliki intensi



Gambar 6. Eksplorasi skala.

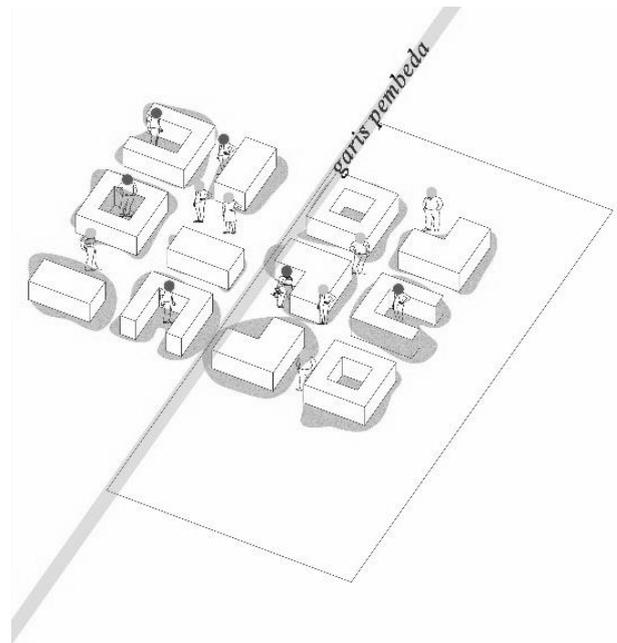


Gambar 7. Eksplorasi simbol/tanda.

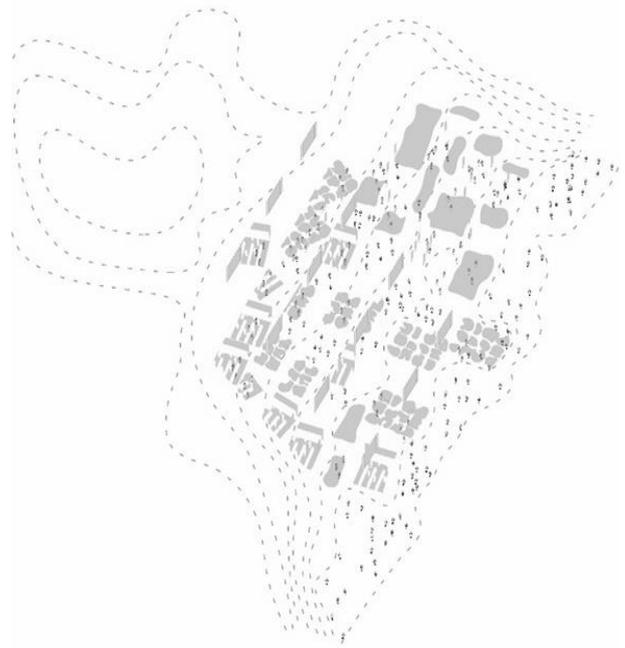
untuk membuka peluang bagi terbukanya medium dan bentuk lain muncul dalam objek rancang yang telah ditetapkan.

C. Metode

Secara komprehensif, diagram diperlukan sebagai metode rancang karena dalam proses perancangan terdapat variabel berupa pola aktivitas, medium, dan bentuk tertentu yang akan lebih mudah dipahami ketika direpresentasikan dalam diagram. Diagram juga akan membantu dalam memahami proses pembongkaran dan penyusunan ulang dari elemen-elemen arsitektur tertentu pada objek rancang.



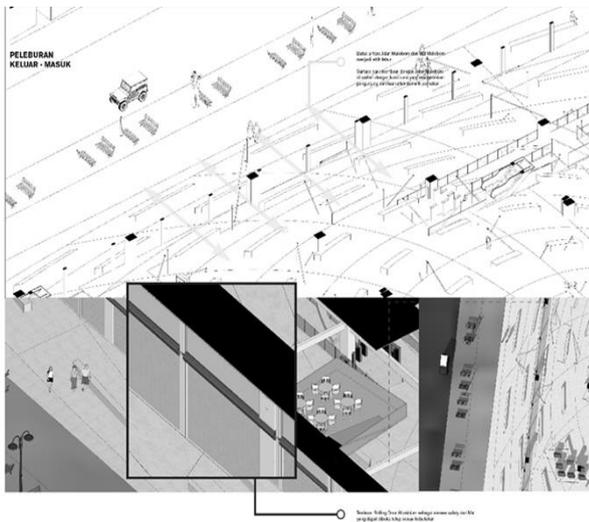
Gambar 8. Eksplorasi material.



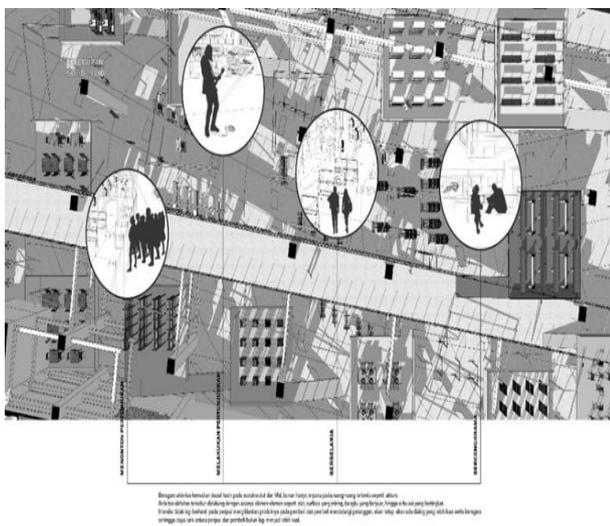
Gambar 9. Ilustrasi konsep peleburan batas.

Metric-extraordinary diagram digunakan untuk menentukan bentuk *surface* baru yang dapat mengintegrasikan mal dengan Jalan Malioboro, menghubungkan area-area servis pada mal, serta mengurai ulang program ruang *tenant store* pada mal (Gambar 3). *Metric-ordinary diagram* digunakan untuk membuat susunan grid yang sesuai untuk dimasukkan parameter tertentu pada *surface* yang terbentuk. Kemudian, *parametric diagram* digunakan dalam rangka melakukan transformasi konsep untuk menghasilkan bentuk yang sesuai (Gambar 4).

Parametric diagram juga digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan formal (rangka tenant, kursi, plat) yang disematkan pada *surface* yang telah terbentuk. Selain itu *metric-ordinary diagram* juga digunakan untuk membuat susunan yang berurutan dan berjajar agar ditemukan



Gambar 10. Ilustrasi konsep peleburan keluar-masuk.



Gambar 11. Ilustrasi Konsep peleburan solid-void.

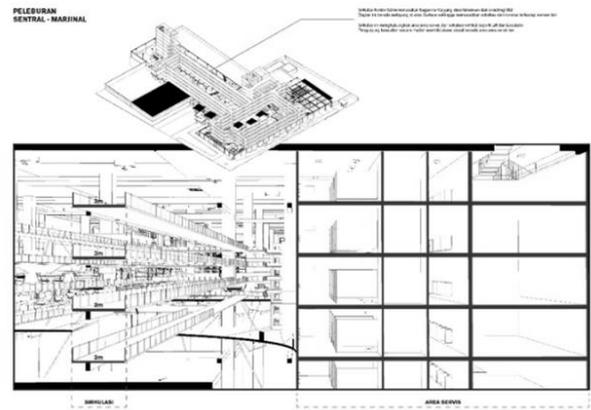
kemudahan dalam transformasi bentuk. Secara detail parameter dijelaskan pada Gambar 5.

Parameter di atas digunakan sebagai acuan dalam merancang elemen-elemen utama dalam mendukung konsep sesuai gagasan. Parameter ini digunakan dalam melakukan transformasi program pada *surface* utama (Gambar 4) sehingga dihasilkan bentuk-bentuk yang didefinisi ulang dan menghasilkan peleburan hierarki pada ruang belanja serta ruang non-belanja.

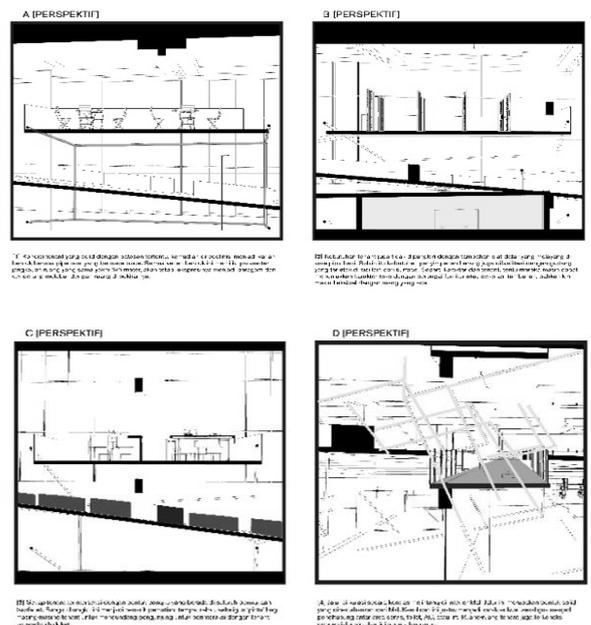
III. HASIL DESAIN

A. Peleburan Batas

Dengan mempertimbangkan beberapa eksplorasi dalam beberapa medium arsitektural di atas (Gambar 6, Gambar 7, dan Gambar 8), nampak bahwa batas pembeda antara ruang belanja dan ruang non-belanja sangat terasa keberadaannya pada toko-toko yang ada. Ketika diekstraksi menjadi medium arsitektural berupa skala, simbol/tanda, dan material pun keberadaan batas pembeda itu masih sangat terasa. Permainan batas pun coba dilakukan di sini dengan meleburkan batas antara ruang belanja dan ruang non-belanja itu sendiri (Gambar 9). Peleburan batas tersebut diharapkan dapat lebih menghilangkan perbedaan hierarki antara penjual dan pembeli yang sangat terlihat pada tempat perbelanjaan.



Gambar 12. Ilustrasi konsep peleburan *sentral-marginal*.



Gambar 13. Rangka besi sebagai pengganti toko.

Interaksi antara penjual dan pembeli pun akan semakin lebur karena keduanya berada pada ruang yang sama. Medium-medium arsitektur seperti skala, material, dan simbol/tanda pun tetap diterapkan pada ruang yang telah lebur nantinya. Justru dengan leburnya batas tersebut, maka medium-medium arsitektur dapat dirasakan oleh penjual dan pembeli secara setara dan merata. Secara skala, penjual dalam toko pada skala apapun dapat memiliki keuntungan untuk dilalui oleh sirkulasi pembeli. Secara material, pembeli mampu melihat dan merasakan lebih dekat ekspresi dari masing-masing toko sehingga penjual lebih dapat memaksimalkan penampilan dari tokonya. Secara simbol/tanda, penjual dapat mengiklankan produknya dengan akses visual yang lebih dapat dijangkau oleh pembeli.

B. Peleburan Keluar-Masuk

Batas antara Jalan Malioboro dan Mal Malioboro akan menjadi lebih lebur dengan *surface* baru membaaur dengan Jalan Malioboro ditambah dengan kursi-kursi yang mengarahkan pengunjung dari luar untuk menarik perhatian. Bentuk dari kursi juga membentuk kurva yang mengarahkan sirkulasi secara fluid menuju ke mal. Selain itu, terdapat *Rolling Door Aluminium* sebagai elemen keamanan dari Mal yang dapat dibuka tutup sesuai kebutuhan (Gambar 10).



Gambar 14. Denah main area dengan surface baru.

C. Peleburan Solid-Void

Beragam aktivitas kemudian dapat hadir pada sudut-sudut dari mal, bukan hanya terpaku pada ruang-ruang tertentu seperti atrium. Aktivitas-aktivitas tersebut didukung dengan adanya elemen-elemen seperti plat, surface yang miring, bangku yang tersusun menyesuaikan bentuk surface, hingga sirkulasi yang bertingkat. Interaksi tidak lagi berhenti pada penjual mengiklankan produknya pada pembeli dan pembeli mendatangi pelanggan, akan tetapi akan ada dialog yang lebih luas serta beragam sehingga daya tarik antara penjual dan pembeli menjadi lebih kuat. Aktivitas yang biasa dilakukan pada atrium seperti pertunjukkan dapat diadopsi dan diterapkan pada tenant-tenant yang telah melebur pada surface yang baru. Sirkulasi dan kursi-kursi juga dapat digunakan sebagai tempat rehat dan menikmati vista pada sisi-sisi dari mal (Gambar 11).

D. Peleburan Sentral-Marjinal

Sirkulasi horisontal ini merupakan bagian lantai yang dipertahankan dari bangunan mal. Bagian ini berada melayang di atas surface sehingga menunjukkan defamiliarisasi dan kontras terhadap elemen lain. Sirkulasi ini menghubungkan area-area servis dan sirkulasi vertikal seperti lift dan escalator. Pengunjung kemudian secara mudah memiliki akses visual kepada area-area servis karena ekspos



Gambar 15. Eksterior mal yang lebih lebar dengan jalan malioboro.



Gambar 16. Interior mal dengan peleburan program ruang.

dari sirkulasi yang menghubungkan area servis tersebut. Sirkulasi ini sekaligus dapat menghubungkan ke berbagai ruang lain seperti gudang, anchor store, serta plat-plat tenant pada alternatif desain yang baru (Gambar 12).

E. Definisi Ulang Program

Dari konsep peleburan di atas, terbentuk ruang-ruang baru pada tempat perbelanjaan. Mal dapat dilihat menjadi sesuatu yang terintegrasi dengan Jalan Malioboro dengan mengambil esensi-esensi yang ada di jalan tersebut. Ruang-ruang toko didefinisikan ulang menjadi rangka besi yang lebih lebar dengan sirkulasi (Gambar 13). Pada Gambar 14, surface yang baru kemudian menggantikan esensi dari lantai sekaligus menjadi area yang multi-fungsi dan memiliki akses visual yang luas. Ruang-ruang servis pun kini dapat lebih terlihat dan terhubung. Batas pembeda antara penjual dan pembeli dapat lebih lebar dengan definisi-definisi ruang yang baru. Adapun peleburan program ruang eksterior dan interior mal di Jalan Malioboro ditunjukkan pada Gambar 15 dan Gambar 16.

IV. KESIMPULAN

Program ruang pada alternatif desain yang baru menunjukkan keberadaan batas yang lebur antara ruang belanja dan ruang non-belanja di sebuah tempat perbelanjaan. Ketika artikulasi dari ruang-ruang tersebut dipertanyakan dan disusun ulang maka akan terjadi interaksi yang lebih lebur antar penjual dan pembeli. Interaksi antara penjual dan pembeli akan lebih lebur karena didukung oleh konsep peleburan yang melibatkan sisi formal dari mal dengan memainkan oposisi biner yang selama ini ada di dalamnya, yaitu: keluar-masuk, solid-void, serta sentral-marjinal.

Alternatif desain pada tempat perbelanjaan disebut De-Mall: gagasan yang mengambil medium arsitektural dari program ruang pada Mal Malioboro tetapi menghasilkan alternatif ruang baru yang meleburkan batas hierarki antara penjual dan pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Underhill, *Why We Buy: The Science of Shopping*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 2008.
- [2] H. V. Poor, *An Introduction to Signal Detection and Estimation*, 2nd ed. New York: Springer-Verlag, 1994.