

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

Dalam objek perancangan yang dipilih adalah Pusat Perbelanjaan Mall dan Hotel yang terletak di Jl. Jaksa Agung Suprpto, Kec. Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur.

2.2 Definisi Rancangan

Perancangan merupakan tahap krusial dalam menentukan proses dan data yang dibutuhkan oleh suatu sistem baru. Tahapan ini bertujuan untuk menyajikan gambaran arsitektur serta rancang bangun secara komprehensif yang berfungsi sebagai acuan bagi *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi. Mengingat komponen sistem telah terkomputerisasi, lingkup perancangan ini mencakup desain *perangkat keras (hardware)*, *perangkat lunak (software)*, *basis data (database)*, hingga aplikasi secara keseluruhan.

Secara konseptual, perancangan didefinisikan sebagai suatu proses untuk mendeskripsikan hal-hal yang akan dikerjakan dengan menerapkan berbagai teknik tertentu. Menurut Rizky (2011: 140), proses perancangan ini mencakup penjabaran mengenai arsitektur sistem, rincian komponen, hingga kendala atau batasan yang mungkin dihadapi selama proses pengerjaannya. Sejalan dengan hal tersebut, Sommerville (2009: 259) menambahkan bahwa pelaksanaan proses perancangan dapat melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkatan abstraksi yang beragam.

2.3 Mall

2.3.1 Defeinisi Mall

Pusat perbelanjaan atau mal pada dasarnya dirancang sebagai wadah interaksi jual beli yang berfokus pada kenyamanan pejalan kaki. Menurut Marlina (2007), mal didefinisikan sebagai plaza atau area publik dengan jaringan sirkulasi khusus yang memiliki beragam alur dan tikungan untuk pejalan kaki. Dari sudut pandang ritel, Ma'ruf (2005) menjelaskan bahwa mal merupakan sarana bagi para pelaku usaha untuk menawarkan barang dan jasa demi memenuhi kebutuhan pribadi maupun rumah tangga masyarakat, yang umumnya didominasi oleh komoditas berkelas dan bernilai tinggi.

Pengertian tersebut diperjelas oleh Maitland (dalam Marlina, 2007), yang menyatakan bahwa *shopping mall* merupakan pusat perbelanjaan berisikan deretan toko ritel dan area kuliner yang menghadap ke koridor utama sebagai jalur sirkulasi pejalan kaki, serta dilengkapi *department store* berskala besar sebagai daya tarik utamanya. Sejalan dengan pandangan tersebut, Miftachuddin (2022) serta Fadila (2025) menegaskan bahwa mal mencakup area jual beli indoor maupun outdoor dengan susunan ritel sepanjang koridor pejalan kaki, di mana *department store* menjadi magnet utama penggerak pengunjung dalam bertransaksi barang-barang berkualitas premium.

2.3.2 Sejarah Perkembangan Mall

Victor Gruen dianggap sebagai “Bapak Mall Modern”. Ia merancang Southdale Center di Minnesota, Amerika Serikat pada tahun 1956, yang menjadi pusat perbelanjaan tertutup pertama di dunia. Gruen berpendapat bahwa mall bukan hanya tempat belanja, tetapi juga ruang sosial yang aman dan nyaman bagi masyarakat untuk berkumpul, berjalan, dan berinteraksi. (Victor Gruen, 1950 an)

Ahli ini menjelaskan bahwa perkembangan mall mengalami perubahan fungsi dari sekadar tempat berbelanja menjadi pusat gaya hidup (*lifestyle center*). Mall mulai menghadirkan area hiburan, kuliner, dan rekreasi yang menjadikannya tempat untuk *experience shopping* atau pengalaman berbelanja yang menyenangkan. (Jonas & Thorstensson, 2000).

Guy menjelaskan bahwa pertumbuhan mall modern dipengaruhi oleh perkembangan ekonomi dan pola hidup masyarakat perkotaan. Mall dianggap sebagai simbol kemajuan kota dan bentuk baru dari ruang publik yang terorganisir secara komersial. (Guy, 1998).

2.3.3 Klasifikasi Mall

1. Berdasarkan Aspek Perkotaan

a. Neighborhood Centre (Pusat Perbelanjaan Lokal)

Merupakan fasilitas komersial tingkat lingkungan yang difungsikan untuk memenuhi kebutuhan harian masyarakat, seperti *supermarket*. Jenis ini umumnya memiliki luas area sewa (*leasable area*) berkisar antara 2.787 hingga 9.290 m² dengan daya jangkau pelayanan mencakup 5.000 sampai 40.000 jiwa.

b. Community Centre (Pusat Perbelanjaan Distrik)

Merupakan pusat perbelanjaan skala distrik yang menyediakan komoditas barang lebih beragam, termasuk keberadaan *department store*. Fasilitas ini memiliki total luas area komersial sebesar 9.290 hingga 27.870 m² dan dirancang untuk melayani populasi sebanyak 40.000 hingga 150.000 jiwa.

c. Main/Regional Centre (Pusat Perbelanjaan Regional)

Merupakan pusat kegiatan komersial berskala kawasan/regional dengan jangkauan pelayanan melebihi 150.000 jiwa penduduk. Pusat perbelanjaan ini memiliki luas area sewa berkisar antara 27.870 hingga 92.900 m² yang didukung keberadaan dua atau lebih *department store*. Fasilitas yang disediakan sangat lengkap dan terintegrasi, meliputi ragam toko pertokoan, lembaga perbankan, bioskop, area perkantoran, hingga sarana rekreasi dan kebudayaan.

2. Berdasarkan Lokasi

a. Market

Sarana fisik fundamental pusat perbelanjaan meliputi rangkaian lapak dan ruang-ruang terbuka yang berjejer di area terbuka.



Gambar 2. 1 Market

Sumber : <https://idtesis.com/teori-lengkap-pedagang-pasar-tradisional-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-pedagang-pasar-tradisional/> (2025)

b. Shopping Street

Toko-toko yang terletak berhadapan di kedua sisi jalan utama, mempermudah pencapaian pengunjung secara langsung dari area jalan.



Gambar 2. 2 Modern Shop

Sumber : <https://www.insider-trends.com/the-best-new-retail-in-new-york-september-2024/> (2025)

c. Departement Store

Kumpulan beberapa unit toko yang terintegrasi di dalam satu massa bangunan yang sama.



Gambar 2. 3 Departement Store

Sumber : <https://armadatownsquare.com/?p=1160> (2025)

d. Supermarket

Toko berarea lapang yang menjual bermacam-macam komoditas yang telah dikelompokkan secara terstruktur, di mana pembeli dapat mengambil barang secara mandiri.



Gambar 2. 4 Supermarket

Sumber : <https://money.kompas.com/read/2024/06/10/073700726/5-jaringan-supermarket-terbesar-di-dunia-punya-lebih-dari-13.000-toko?page=all> (2025)

e. Shopping Center

Fasilitas komersial berskala kompleks dalam satu struktur bangunan yang menampung modul-modul toko dengan skema kepemilikan atau persewaan.



Gambar 2. 5 Shopping Center

Sumber : <https://www.nowbali.co.id/best-shopping-malls-in-bali/> (2025)

f. Shopping Mall

Sekelompok kesatuan komersial yang terdapat satu koridor memanjang diantara toko-toko yang berderet menerus.



Gambar 2. 6 Shopping Center

Sumber : https://www.tripadvisor.co.id/Attraction_Review-g298484-d8535906-Reviews-METROPOLIS_shopping_mall-Moscow_Central_Russia.html (2025)

3. Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan

Berdasarkan fungsi dan kegiatan, sebuah pusat perbelanjaan dapat dibedakan sebagai berikut:

a. Pusat Perbelanjaan Murni

Pusat perbelanjaan murni adalah jenis pusat perbelanjaan yang fungsi utamanya hanya untuk kegiatan jual beli atau transaksi ekonomi tanpa adanya fungsi tambahan seperti hiburan, rekreasi, atau perkantoran.

Shopping Center and Store Location, pusat perbelanjaan murni merupakan bentuk awal dari pusat perbelanjaan modern yang dirancang untuk memusatkan aktivitas perdagangan di satu lokasi agar memudahkan konsumen dalam memenuhi kebutuhan mereka secara efisien. Pusat perbelanjaan jenis ini umumnya memiliki tata letak sederhana dengan fokus pada sirkulasi pengunjung dan aksesibilitas terhadap toko-toko. Contohnya dapat ditemukan pada pusat grosir, pasar modern, atau kompleks pertokoan yang hanya berisi unit dagang tanpa fasilitas hiburan. Dengan demikian, pusat perbelanjaan murni dapat dipahami sebagai wadah aktivitas ekonomi yang berorientasi pada efisiensi fungsi perdagangan dan pelayanan konsumen semata. (James Howard, 1990)

b. Pusat Perbelanjaan Multi Fungsi

Pusat perbelanjaan multi fungsi adalah jenis pusat perbelanjaan yang menggabungkan berbagai fungsi dalam satu kawasan, seperti perdagangan, hiburan, rekreasi, perkantoran, dan hunian.

Pusat perbelanjaan modern berkembang menjadi area multi fungsi (mixed-used development) yang tidak hanya berfokus pada aktivitas belanja, tetapi juga menyediakan ruang sosial dan rekreasi bagi masyarakat perkotaan. Konsep ini muncul sebagai respons terhadap perubahan gaya hidup masyarakat yang menginginkan efisiensi waktu dan kenyamanan dalam satu tempat. Dalam penerapannya, pusat perbelanjaan multi fungsi biasanya memiliki fasilitas seperti bioskop, restoran, area bermain, hotel, dan perkantoran, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang lebih lengkap dan dinamis bagi pengunjung. (Guy, 1998)

4. Berdasarkan Sistem Transaksi

Berdasarkan sistem transaksinya, sebuah pusat perbelanjaan dapat dibedakan sebagai berikut :

a. Toko Grosir

Toko grosir didefinisikan sebagai pusat penjualan barang dalam kuantitas besar dengan harga grosir yang utamanya melayani kebutuhan bisnis atau penjual eceran. Berperan sebagai jembatan antara produsen dan pengecer, toko grosir berkontribusi dalam menjaga stabilitas pasokan serta harga pasar melalui pengelolaan logistik yang teratur dan kapasitas gudang yang luas. Kehadirannya menyederhanakan rantai distribusi, sehingga pedagang kecil dapat memperbarui pasokan barang secara rutin dan efisien untuk menunjang keberlangsungan aktivitas ekonomi daerah.



Gambar 2. 7 Toko Grosir

Sumber : <https://www.lalamove.com/id/blog/cara-mulai-usaha-grosir-sembak/>

(2025)

b. Toko Eceran

Toko eceran adalah fasilitas penjualan barang secara langsung kepada konsumen akhir dalam jumlah terbatas untuk konsumsi pribadi atau rumah tangga. Berfungsi sebagai muara akhir dari rantai distribusi, toko ritel seperti minimarket atau gerai pakaian memberikan akses yang mudah dan praktis bagi masyarakat untuk memperoleh produk harian secara eceran tanpa melalui mekanisme distribusi ulang.



Gambar 2. 8 Toko Eceran

Sumber : <https://www.bayarind.id/news/inilah-perbedaan-antara-toko-sembakodan-toko-kelontong/> (2025)

2.3.4 Jenis-jenis Mall

a. Mall Terbuka

Mall terbuka adalah jenis mall di mana seluruh jalur pejalan kaki dirancang untuk memberikan kenyamanan maksimal bagi pengunjung. Mall ini dapat berlokasi di pusat kota maupun di daerah pinggiran. Sistem penghawaan sepenuhnya mengandalkan sirkulasi alami, sehingga kenyamanan sangat dipengaruhi oleh kondisi cuaca.

b. Mall Terpadu (Integrated Mall)

Konsep mall terpadu memadukan ruang *indoor* dan *outdoor* secara harmonis. Posisi ruang tertutup umumnya dirancang di bagian tengah kawasan sebagai nodus aktivitas utama untuk menarik orientasi dan alur sirkulasi pengunjung menuju ke dalam ruang komersial (Pratiwi, 2023).

c. Mall Tertutup (Enclosed Mall)

Mall tertutup adalah bangunan lengkap di mana pengunjung dan penjual berinteraksi dalam ruang yang sepenuhnya terlindungi, memungkinkan untuk berbagai kegiatan seperti belanja, interaksi sosial, pameran, dan pertunjukan.

Sistem penghawaan menggunakan teknologi mekanis yang dikenal dengan EMAC (Enclosed Mall Air Conditioned). Tipe mall ini paling banyak digunakan di daerah beriklim tropis.

2.4 Hotel

2.4.1 Definisi Hotel

Hotel adalah sebuah bangunan atau tempat usaha yang menyediakan layanan penginapan bagi tamu sebagai layanan utama, serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti restoran, ruang rapat, area rekreasi, dan pelayanan jasa lainnya. Hotel berfungsi sebagai tempat tinggal sementara bagi wisatawan, pebisnis, maupun masyarakat umum yang membutuhkan akomodasi dengan standar kenyamanan, keamanan, dan pelayanan tertentu.

Menurut Sulastiyono (2006), hotel dapat didefinisikan sebagai suatu badan usaha komersial yang menyajikan layanan akomodasi penginapan, penyediaan makanan dan minuman, serta fasilitas penunjang lainnya demi menjamin kenyamanan para tamu.

Hotel adalah bentuk usaha yang menyediakan tempat menginap sementara bagi tamu, termasuk fasilitas makanan, minuman, hiburan, serta berbagai pelayanan yang membantu kenyamanan pengunjung. (Kasmir, 2016)

Menurut AHLA (*American Hotel & Lodging Association*), hotel diartikan sebagai struktur bangunan yang difungsikan untuk menyediakan akomodasi kamar sewa serta diintegrasikan dengan sarana pelayanan kuliner, kebersihan, keamanan, dan fasilitas pendukung guna kenyamanan tamu.

2.4.2 Sejarah Perkembangan Hotel

Perkembangan hotel dimulai sejak manusia mulai melakukan perjalanan jarak jauh dan membutuhkan tempat istirahat yang aman dan nyaman. Pada masa kuno, konsep hotel berawal dari adanya rumah peristirahatan (*inn* atau *tavern*) yang disediakan oleh masyarakat untuk pelancong, pedagang, dan rombongan perjalanan. Tempat peristirahatan tersebut biasanya menawarkan ruang tidur sederhana, makanan, dan tempat berteduh bagi hewan. (Dhea Ananda Putri, 2021)

Perkembangan hotel berawal dari tradisi penginapan kuno yang bertujuan menyediakan tempat berlindung bagi pelancong, kemudian berkembang menjadi

industri jasa modern yang terstandarisasi berkat kemajuan transportasi dan kebutuhan perjalanan yang semakin meningkat. (Roy C. Wood, 2001)

Hotel berasal dari tempat peristirahatan sederhana di masa lampau dan berkembang seiring meningkatnya kegiatan perdagangan serta perjalanan jarak jauh, hingga menjadi usaha komersial yang menyediakan berbagai layanan untuk memenuhi kenyamanan tamu. (A.J. Broh, 2019)

2.4.3 Klasifikasi Hotel

a. Berdasarkan Bintang

Menurut Yoeti (2008), hotel dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat pelayanan, fasilitas, serta kualitas bangunan yang kemudian dikelompokkan menjadi beberapa tingkatan bintang.

1. Hotel Bintang 1, fasilitas dasar seperti kamar standar, layanan terbatas, dan operasional sederhana.
2. Hotel Bintang 2, fasilitas lebih baik, terdapat restoran kecil, dan layanan kamar terbatas.
3. Hotel Bintang 3, kualitas kamar lebih nyaman, restoran lebih lengkap, area publik lebih luas, dan layanan administrasi lebih profesional.
4. Hotel Bintang 4, pelayanan profesional, fasilitas lengkap seperti kolam renang, ruang pertemuan, dan kualitas interior lebih tinggi.
5. Hotel Bintang 5, layanan premium, fasilitas sangat lengkap, standar internasional, desain dan kenyamanan kelas atas, serta pelayanan personal (hospitality excellence). (Mauliani1, 2024)

b. Berdasarkan Lokasi

Menurut Sulastiyono (2011), hotel dapat dibedakan berdasarkan lokasi karena posisi hotel memengaruhi target pasar dan jenis layanan yang tersedia.

1. City Hotel, berada di pusat kota, fokus pada perjalanan bisnis, rapat, dan kegiatan urban.
2. Resort Hotel, berada di kawasan wisata alam seperti pantai, pegunungan, atau danau, dengan fasilitas rekreasi.
3. Airport Hotel, terletak dekat bandara, melayani penumpang transit dengan waktu menginap singkat.

4. Suburban Hotel, terletak di pinggiran kota, biasanya lebih tenang dan menawarkan suasana nyaman.
5. Motel, berada di jalur transportasi atau jalan raya, diperuntukkan bagi pelancong yang melakukan perjalanan darat. (Ginting1, 2015)

c. Berdasarkan Lama Tinggal (*Length of Stay*)

Menurut Kasavana & Brooks (1995), hotel dapat dibedakan berdasarkan durasi tinggal tamu.

1. Transient Hotel, tamu hanya menginap 1–3 hari, biasanya pelancong bisnis atau wisata singkat.
2. Residential Hotel, tamu tinggal dalam jangka panjang, bisa berminggu-minggu hingga berbulan-bulan dengan fasilitas seperti apartemen.
3. Semi-Residential Hotel, menggabungkan tamu jangka pendek dan panjang.

d. Berdasarkan Fasilitas dan Kelengkapan Layanan

Menurut Bardi (2011), hotel juga dapat dibedakan dari tingkat kelengkapan

1. Full-Service Hotel, menyediakan semua fasilitas lengkap seperti restoran, ruang rapat, ballroom, spa, kolam renang, lounge, dan layanan concierge.
2. Limited-Service Hotel, fasilitas terbatas, fokus pada kenyamanan kamar tanpa layanan restoran atau fasilitas lengkap lainnya.
3. Boutique Hotel, hotel kecil dengan desain unik dan pelayanan personal, biasanya memiliki konsep artistik dan pengalaman eksklusif. (Reiner Franzie Emmerich, 2012)

e. Berdasarkan Tujuan Pasar (*Market Segmentation*)

Menurut Burkart & Medlik (1981), hotel dapat diklasifikasikan berdasarkan pasar utama atau tamu yang dilayani.

1. Business Hotel, melayani tamu bisnis dengan fasilitas seperti meeting room, business center, dan akses transportasi mudah.
2. Convention Hotel, didesain untuk event besar dengan ballroom luas dan fasilitas konferensi.
3. Leisure Hotel, menyasar wisatawan yang ingin berlibur dengan fasilitas rekreasi.
4. Family Hotel, menyediakan fasilitas ramah keluarga seperti playground, family room, dan kolam renang anak.
5. Luxury Hotel, menyasar tamu kelas premium dengan pengalaman eksklusif dan layanan personal.

2.4.4 Jenis-jenis Hotel

a. City Hotel (Hotel Kota)

Menurut Sulastiyono (2011, dalam Buwono, 2021), *city hotel* merupakan jenis hotel yang bertempat di kawasan pusat kota untuk memfasilitasi para pelaku bisnis maupun wisatawan yang memerlukan keterjangkauan tinggi terhadap fasilitas urban. Fasilitas yang ditawarkan umumnya mencakup ruang pertemuan, restoran, layanan kamar, serta kemudahan aksesibilitas transportasi. Pelayanan pada hotel ini berorientasi pada aspek kenyamanan, efisiensi waktu, dan kedekatan lokasi terhadap pusat kegiatan perkotaan seperti kawasan bisnis, pusat perbelanjaan, dan sarana rekreasi.



Gambar 2. 9 City Hotel

Sumber : <https://mediaindonesia.com/travelista/788809/city-hotel-pengertian-dan-ragam-jenis-berdasarkan-lokasi-strategis> (2025)

b. Resort Hotel

Menurut Imam Soebandi (2009), resort hotel adalah hotel yang berada di kawasan wisata alam seperti pantai, pegunungan, dan kawasan rekreasi, serta dirancang untuk kebutuhan relaksasi dan liburan. Fasilitasnya biasanya mencakup kolam renang besar, area olahraga, spa, fasilitas outdoor, restoran tematik, dan suasana yang tenang. Hotel jenis ini menonjolkan pengalaman rekreatif dan suasana alam yang mendukung kegiatan wisata. (Suryajaya, 2022)



Gambar 2. 10 Resort Hotel

Sumber : https://www.tripadvisor.co.id/Hotel_Review-g15300585-d507978-Reviews-Miracle_Resort_Hotel-Muratpasa_Antalya_Turkish_Mediterranean_Coast.html (2025)

c. Boutique Hotel

Menurut Lawson (1995), boutique hotel adalah hotel skala kecil dengan desain interior dan konsep arsitektur yang unik, personal, dan memiliki karakter tematik tertentu. Boutique hotel menonjolkan pengalaman menginap yang eksklusif dan artistik, dengan pelayanan yang sangat personal sehingga tamu merasa lebih dihargai. Karakternya biasanya intimate, stylish, dan sering mengusung konsep desain modern atau tradisional yang kuat. (Heri, 2013)



Gambar 2. 11 Boutique Hotel

Sumber : https://www.tripadvisor.co.id/Hotel_Review-g303945-d21491783-Reviews-Lalita_Boutique_Hotel_Spa_Ninh_Binh-Ninh_Binh_Ninh_Binh_Province.html (2025)

d. Business Hotel

Menurut Bardi (2011), business hotel adalah hotel yang dikhususkan untuk tamu yang melakukan perjalanan bisnis dan membutuhkan fasilitas penunjang pekerjaan. Fasilitas yang ditawarkan meliputi business center, ruang rapat, koneksi internet cepat, ballroom, serta lokasi strategis di area perkantoran. Pelayanannya menekankan profesionalitas, efisiensi, dan kenyamanan tamu untuk bekerja.



Gambar 2. 12 Business Hotel

Sumber : <https://id.hotels.com/ho529121/just-enjoy-business-hotel-tainan-taiwan/> (2025)

2.5 Arsitektur Postmodern

2.5.1 Definisi Arsitektur Postmodern

Arsitektur Postmodern adalah aliran arsitektur yang muncul pada akhir 1960 an sebagai reaksi terhadap kekakuan dan prinsip fungsionalisme Arsitektur Modern, dengan menekankan kebebasan ekspresi, penggunaan ornamen, simbolisme, warna, serta penggabungan berbagai gaya dan elemen historis dalam satu komposisi bangunan. Menurut Charles Jencks, arsitektur postmodern ditandai oleh “kemajemukan makna”, yaitu ketika sebuah bangunan mampu menyampaikan pesan berlapis melalui penggunaan simbol, referensi sejarah, dan bentuk-bentuk yang sengaja dibuat tidak monoton. Sementara itu, Robert Venturi menyatakan bahwa arsitektur postmodern menekankan prinsip “contradiction”, yakni bahwa bangunan tidak harus sederhana, tetapi dapat memadukan unsur lama dan baru secara kreatif untuk menciptakan identitas visual yang kuat. Dengan karakter tersebut, arsitektur postmodern menjadi sebuah pendekatan yang lebih humanis, ekspresif, dan dekat dengan konteks budaya serta pengalaman pengguna, karena tidak hanya mempertimbangkan fungsi, tetapi juga estetika, komunikasi makna, dan keberagaman gaya dalam satu kesatuan desain. (Mahfudz, 2023). (pp. Ginting, 2020)

2.5.2 Sejarah Arsitektur Postmodern

Perkembangan arsitektur postmodern bermula pada akhir 1960-an sebagai reaksi terhadap arsitektur modern yang dianggap terlalu kaku, seragam, dan terlepas

dari konteks budaya maupun sosial. Pada masa itu, banyak arsitek merasa bahwa modernisme gagal menjawab kebutuhan masyarakat karena mengutamakan fungsi dan bentuk sederhana tanpa mempertimbangkan makna dan ekspresi. Robert Venturi menjadi tokoh awal yang memicu perubahan ini melalui kritiknya terhadap modernisme, dengan menyatakan bahwa arsitektur seharusnya menerima “kompleksitas dan kontradiksi” yang ada dalam kehidupan nyata, bukan sekadar mengutamakan kesederhanaan visual. Gagasannya membuka jalan bagi arsitektur yang lebih komunikatif, kaya simbol, dan dekat dengan bahasa visual masyarakat.

Gerakan ini semakin kuat pada tahun 1970–1980-an ketika Charles Jencks menegaskan bahwa modernisme telah kehilangan relevansinya karena tidak mampu menghasilkan bangunan yang bermakna secara sosial. Jencks menjelaskan bahwa postmodernisme lahir sebagai upaya untuk menghadirkan arsitektur yang pluralistik, menggabungkan unsur sejarah, ornamentasi, permainan bentuk, dan simbol yang dapat dibaca oleh pengguna. Pada periode ini, banyak arsitek mulai mengeksplorasi kembali arsitektur klasik, tradisi lokal, hingga gaya pop culture, kemudian memadukannya dengan teknologi modern. Hasilnya adalah bangunan yang lebih ekspresif, kontekstual, dan humanis, sehingga arsitektur postmodern menjadi fase penting dalam evolusi desain yang menghargai keragaman identitas serta pengalaman ruang yang lebih kaya. (Shabiyah Fitri Azzahra 1*, 2025)

Table 1. Langgam Arsitektur Postmodern

Langgam / Kecenderungan	Karakteristik Utama	Contoh Karya / Tokoh
1. Historicism	Menggunakan kembali ragam elemen bentuk klasik atau historis secara eksplisit, tetapi diolah kembali dengan proporsi, skala, atau kombinasi material yang tidak konvensional.	 Piazza d'Italia (Charles Moore)
2. Straight Revivalism	Melakukan pemanggilan atau kebangkitan kembali gaya arsitektur masa lalu (seperti Neo-Klasik, Kolonial, atau Gothic) secara lebih terikat,	 Restorasi klasik ala Eropa

	mendekati bentuk aslinya tanpa distorsi ekstrem.	(Quinlan Terry)
3. Neo-Vernacular	Mengadopsi ragam/gaya bangunan lokal/tradisional yang dikombinasikan dengan teknik material, pola ruang, dan fungsi modern. Dominan pada manipulasi bentuk atap dan material alami.	 Hillingdon Civic Centre (Robert Matthew, Johnson Marshall)
4. Ad-Hoc Urbanism / Contextualism	Desain yang sangat merespons lingkungan sekitar (konteks kota). Menggunakan pendekatan <i>pastiche</i> atau <i>collage</i> dengan menggabungkan ragam elemen urban yang beragam di sekitarnya.	 Haas House, Wina (Hans Hollein)
5. Metaphor & Metaphysical	Penggunaan ekspresi bentuk yang menyimbolkan metafora konkret (tampak seperti benda/makna tertentu) atau metafora abstrak/metafisik untuk menyampaikan pesan filosofis.	 Sydney Opera House (Jørn Utzon)
6. Post-Modern Space	Berfokus pada eksplorasi ruang dalam (<i>interior space</i>) yang ambigu, kompleks, simetri yang terdistorsi, serta memainkan orientasi dan persepsi spasial pengunjung.	 Vanna Venturi House (Robert Venturi)

Sumber : Penulis (2025)

Dari beberapa langgam arsitektur postmodern di atas, yang cocok untuk perancangan Hotel dan Mall di pusat kota lamongan ini ialah langgam Metaphor & Metaphysical yang Dimana langgam ini memberikan kebebasan pada arsiteknya dan juga tetap memberikan ciri khas filosofi dari suatu daerah atau adat sekitarnya.

2.5.3 Karakteristik Arsitektur Postmodern

Arsitektur postmodern memiliki karakteristik yang menonjolkan kebebasan desain, ekspresi simbolik, dan keberagaman bentuk sebagai respon terhadap arsitektur modern yang dinilai terlalu kaku dan fungsional, antara lain:

- a. Pluralitas dan Ekspresi Simbolik
- b. Bangunan menampilkan banyak makna atau simbol visual yang dapat dibaca oleh pengguna, seperti ornamen atau bentuk metaforis.
- c. Penggunaan Elemen Modern
- d. Mengadaptasi unsur modern, karna postmodern ialah arsitektur yang dapat mengikuti perkembangan zaman.
- e. Bentuk Kompleks dan Kontradiktif
- f. Postmodern menolak kesederhanaan modern; bentuk bangunan dapat asimetris, variatif, atau menggabungkan banyak gaya sekaligus.
- g. Ornamen dan Dekorasi
- h. Tidak lagi menghindari ornamen, melainkan menggunakannya untuk membentuk identitas dan estetika bangunan.
- i. Fasad yang Ekspresif dan Bermain Warna
- j. Tampak bangunan dirancang lebih dinamis, tidak monoton, dan sering menggunakan warna yang lebih berani.
- k. Kontekstual dan Responsif Terhadap Lingkungan Sosial-Budaya
- l. Desain memperhatikan budaya lokal, karakter kota, atau kebutuhan masyarakat sekitar.
- m. Campuran Material dan Teknik Modern
- n. Menggabungkan material tradisional dengan material modern seperti kaca, baja, dan beton dalam satu komposisi.

2.6 Studi Preseden

2.6.1 Galaxy Mall, Tiongkok

Perusahaan arsitektur dan desain interior global, tvsdesign, merayakan pembukaan Galaxy Mall, bagian ritel dari Distrik Pusat Kebudayaan baru yang bergengsi di Tianjin, Tiongkok, yang dibuka pada bulan Oktober 2012. Dengan total luas bangunan 360.000 meter persegi, Galaxy Mall berada di peringkat lima besar kompleks ritel terbesar di Tiongkok, dan lebih dari 80 persennya disewakan.



Gambar 2. 13 Galaxy Mall

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Secara estetika, konsep desainnya memadukan bahasa arsitektur futuristik dan kontemporer yang diperlihatkan melalui bentuk fasad yang dinamis, kurva lembut, material transparan, dan permainan volume. Fasadnya banyak menggunakan kaca, metal, dan permainan garis horizontal–vertikal untuk memberikan kesan monumental namun tetap ringan. tvsdesign juga menerapkan elemen “iconic façade design” agar bangunan mudah dikenali dan menjadi landmark visual dalam kawasan urban. Pendekatan ini umum pada proyek internasional tvsdesign yang berfokus pada penciptaan identitas arsitektur kuat.



Gambar 2. 14 Galaxy Mall

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Konsep interior Galaxy Mall mengutamakan ruang atrium besar, void bertingkat, serta skylight yang memaksimalkan cahaya alami sehingga ruang terasa luas, terang, dan menarik dari berbagai sudut pandang. Pengalaman ruang dibuat berlapis melalui zona komersial yang tersebar secara strategis, pengelompokan tenant tematik, serta jalur pejalan kaki yang ditata seperti “urban promenade” mengalir, tidak membingungkan, dan menuntun pengunjung melalui ritme visual yang konsisten. Penggunaan elemen dekoratif modern, pencahayaan yang dramatis,

dan detail interior yang bersih turut memperkuat citra “high-end commercial environment”.



Gambar 2. 15 Galaxy Mall

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Dari sisi fungsi, tvsdesign menerapkan konsep mixed-use retail yaitu menggabungkan area belanja, hiburan, kuliner, dan ruang publik dalam satu sistem terintegrasi. Hal ini membuat Galaxy Mall tidak hanya menjadi pusat perdagangan, tetapi juga destinasi gaya hidup. Integrasi ini didukung oleh zonasi yang jelas, konektivitas vertikal melalui eskalator–lift–void atrium, serta orientasi yang memudahkan pengunjung bergerak dari satu zona ke zona lain tanpa kehilangan arah.



Gambar 2. 16 Galaxy Mall

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 17 Denah Galaxy Mall

Sumber : www.archdaily.com (2025)

2.6.2 Hotel dan Mall Ciputra

Hotel & Mall Ciputra Surabaya dibangun dengan konsep mixed-use development, yaitu penggabungan fungsi komersial (mall) dan hospitality (hotel) dalam satu kawasan terpadu. Konsep ini bertujuan menciptakan sebuah lingkungan urban yang efisien, terintegrasi, dan mampu menyediakan berbagai kebutuhan dalam satu tempat, seperti belanja, hiburan, kuliner, hingga akomodasi.



Gambar 2. 18 Hotel dan Mall Ciputra

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Konsep sirkulasi dan tata ruang pada Hotel dan Mall Ciputra Surabaya dirancang dengan memisahkan alur pergerakan pengunjung mall dan tamu hotel, namun tetap menyediakan konektivitas internal yang memudahkan akses di antara keduanya tanpa mengurangi privasi. Sirkulasi pada mall dibuat terbuka, bertingkat, dan berorientasi pada atrium agar pengunjung mudah mengenali arah dan menikmati aliran ruang yang luas, sedangkan sirkulasi hotel lebih privat melalui lobby khusus, area drop-off eksklusif, serta jalur vertikal tersendiri. Keduanya dihubungkan oleh koridor internal sehingga tamu hotel dapat langsung menuju area belanja dan kuliner

di mall. Selain itu, tata ruang mall disusun berdasarkan zonasi tematik seperti fashion, food court, hiburan, dan lifestyle untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih nyaman, teratur, dan mengalir bagi setiap pengunjung. (sep Septian1, 2021)



Gambar 2. 19 Hotel dan Mall Ciputra

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Interior Mall Ciputra mengadopsi konsep mall urban modern, dengan penggunaan elemen interior yang terang, atrium tinggi, dan kesan ruang yang luas. Pencahayaan buatan berperan penting untuk menonjolkan area retail dan memberikan kesan lively sepanjang hari. Selain itu, penggunaan material seperti kaca, metal, dan finishing berwarna netral turut menciptakan suasana yang bersih dan kontemporer, sementara tata letak tenant yang teratur serta jalur sirkulasi yang jelas membuat pengunjung merasa nyaman dan mudah bergerak dari satu zona ke zona lainnya. (Irfansyah1, 2012)



Gambar 2. 20 Hotel dan Mall Ciputra

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 21 Hotel dan Mall Ciputra

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 22 Hotel dan Mall Ciputra

Sumber : www.archdaily.com (2025)

2.6.3 Museum Guggenheim, Bilbao, Spanyol

Guggenheim Museum Bilbao dan berlokasi di Bilbao, Basque Country, Spanyol, dirancang oleh arsitek Frank Owen Gehry melalui firma Gehry Partners, LLP. Proses perencanaan berlangsung pada 1991–1993, pembangunan dilakukan pada 1993–1997, dan museum ini diresmikan pada 18 Oktober 1997 dengan luas sekitar 24.000 m². Fungsi utamanya sebagai museum seni kontemporer berada di bawah pengelolaan Solomon R. Guggenheim Foundation. Material utama yang digunakan meliputi titanium, kaca, dan batu kapur, sedangkan konsep arsitekturnya menggabungkan pendekatan postmodern dan dekonstruktivisme. Bangunan ini berdiri di kawasan tepi Sungai Nervión, sebuah area industri lama yang direvitalisasi, dengan konsep bentuk yang menonjolkan massa organik, kurva bebas, serta komposisi terfragmentasi. Pembangunan museum ini bertujuan untuk merevitalisasi kota Bilbao sekaligus menghadirkan ikon budaya yang mampu menarik perhatian internasional.



Gambar 2. 23 Museum Guggenheim

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Sirkulasi pada Museum Guggenheim Bilbao dirancang untuk menciptakan pengalaman ruang yang mengalir, bebas, dan tidak kaku, sesuai dengan prinsip arsitektur postmodern dan dekonstruktivisme. Atrium utama, yang berfungsi sebagai pusat orientasi, menjadi titik awal pergerakan pengunjung. Dari atrium ini, pengunjung dapat mengakses jalur menuju galeri-galeri yang tersebar di berbagai arah dan level, sehingga perjalanan di dalam museum terasa intuitif namun penuh kejutan visual. Sirkulasi vertikal disediakan melalui tangga, eskalator, dan lift yang ditempatkan strategis untuk menghubungkan galeri-galeri berukuran variatif. Tidak ada pola linear; alur gerakannya cenderung organik dan fleksibel, memungkinkan pengunjung memilih sendiri pengalaman ruangnya. Desain sirkulasi ini menjadi cerminan postmodern karena menghadirkan kebebasan arah, keragaman ruang, dan permainan bentuk yang tidak mengikuti pola geometris konvensional. (Muhammad Misbahul Nur Mutaqin)



Gambar 2. 24 Museum Guggenheim

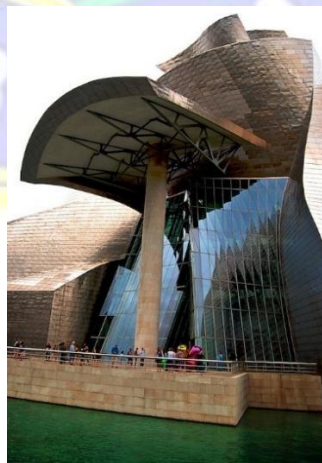
Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 25 Museum Guggenheim

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Interior Museum Guggenheim Bilbao menonjolkan ruang-ruang berukuran besar, bentuk tidak beraturan, serta pencahayaan alami yang melimpah melalui skylight dan bukaan kaca lebar. Atrium utamanya memiliki ketinggian dramatik dengan struktur baja yang terekspose dan lantai batu sebagai elemen penyeimbang bentuk kompleks di atasnya. Galeri-galeri didesain dengan ukuran beragam: mulai dari ruang intim untuk lukisan kecil hingga galeri raksasa seperti The Fish Gallery yang mampu menampung instalasi seni berskala besar. Warna interior cenderung netral (putih dan krem) untuk menonjolkan karya seni yang dipamerkan. Penggunaan material seperti kaca dan baja pada interior menciptakan suasana modern, terang, dan dinamis—sejalan dengan bentuk bangunan yang futuristik. Keseluruhan interior menggambarkan prinsip postmodern: keberagaman bentuk, kebebasan ekspresi ruang, serta penekanan pada pengalaman visual yang kuat. (Sarajar3, 2024)



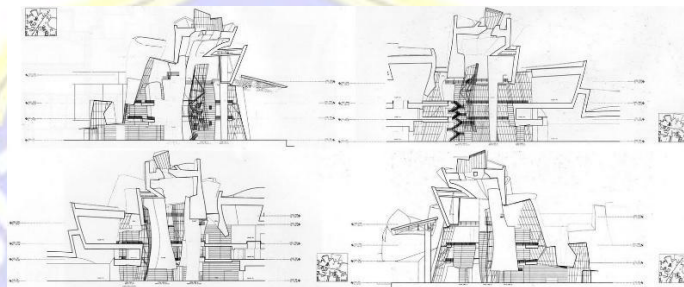
Gambar 2. 26 Museum Guggenheim

Sumber : www.archdaily.com (2025)



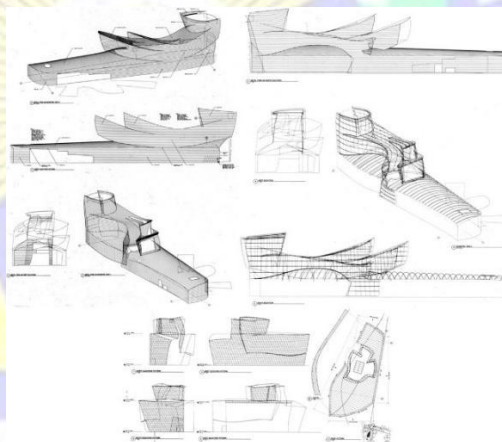
Gambar 2. 27 Museum Guggenheim

Sumber : www.archdaily.com (2025)



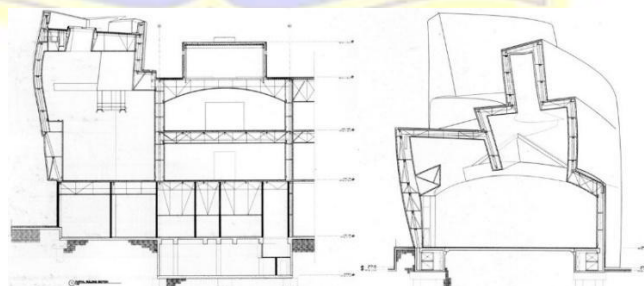
Gambar 2. 28 Museum Guggenheim

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 29 Museum Guggenheim

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 30 Museum Guggenheim

Sumber : www.archdaily.com (2025)

2.6.4 James R. Thompson Center

James R. Thompson Center, dirancang oleh arsitek Helmut Jahn, merupakan salah satu contoh bangunan postmodern yang sangat ikonik di Amerika Serikat. Konsep bangunan ini berpusat pada transparansi pemerintahan, sehingga desain arsitekturnya mengutamakan keterbukaan, ruang publik yang luas, serta bentuk yang komunikatif. Pendekatan postmodern terlihat melalui penggunaan bentuk geometris yang ekspresif, skala monumental, serta permainan warna dan material yang tidak kaku seperti pada arsitektur modern. Fasad bangunan menggunakan kombinasi kaca lengkung, baja, dan panel berwarna, menciptakan karakter visual yang dinamis sekaligus membedakannya dari bangunan pemerintahan konvensional yang biasanya tertutup dan formal. Secara bentuk, bangunan ini terkenal dengan massa setengah lingkaran yang besar, menegaskan kesan futuristik dan bebas dari pola modernisme yang kaku. (Savitri, 2012)



Gambar 2. 31 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 32 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Sirkulasi pada Thompson Center dirancang terbuka, mengalir, dan mudah diakses. Pengunjung masuk melalui plaza depan dan langsung menuju atrium besar yang menjadi pusat orientasi ruang. Dari atrium ini, sirkulasi horizontal dibuat mengelilingi ruang tengah pada setiap lantai sehingga pengunjung selalu memiliki orientasi visual yang jelas. Sirkulasi vertikal disediakan melalui eskalator yang diletakkan terbuka, tangga yang terlihat dari atrium, serta lift yang transparan, sehingga alur pergerakan terasa ringan dan tidak terisolasi. Desain sirkulasi yang sepenuhnya terbuka ini menggambarkan prinsip postmodern yang menekankan keterhubungan ruang dan pengalaman pengguna, serta memperkuat konsep transparansi bangunan pemerintahan. (Sufianto2, 2010)



Gambar 2. 33 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 34 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)

Interior Thompson Center sangat identik dengan atrium monumental setinggi 17 lantai, yang menjadi ruang utama dan pusat aktivitas. Ruang ini dikelilingi oleh balkon-balkon melingkar pada setiap lantai, menciptakan pengalaman ruang yang

dramatis dan memberi kesan luas serta vertikalitas yang kuat. Warna interior seperti biru, merah, dan krem digunakan untuk menciptakan suasana yang hidup—sebuah karakter postmodern yang menolak monoton dan kejenuhan warna modernis. Material kaca dan baja mendominasi interior, memungkinkan cahaya alami melimpah masuk ke atrium sehingga ruang terasa terang sepanjang hari. Penggunaan bentuk lengkung, panel warna, dan struktur yang terekspos memperkuat estetika futuristik sekaligus komunikatif, menjadikan interior Thompson Center tidak hanya berfungsi sebagai ruang pemerintahan, tetapi juga sebagai ruang publik yang atraktif dan inklusif. (Weo, 2023)



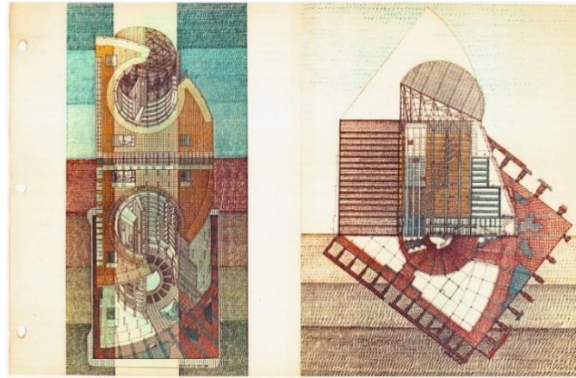
Gambar 2. 35 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)



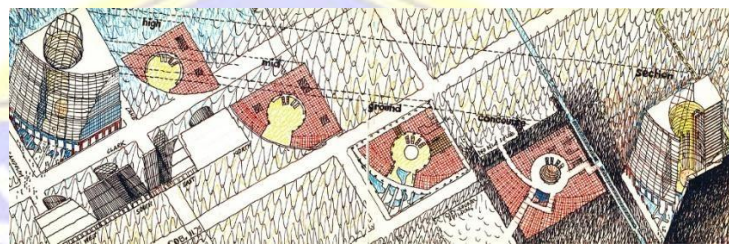
Gambar 2. 36 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 37 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)



Gambar 2. 38 James R. Thompson Center

Sumber : www.archdaily.com (2025)

2.7 Sintesa Studi Preseden

Table 2. Sintesa Studi Preseden

Aspek	Galaxy Mall, Tiongkok	Hotel dan Mall Ciputra	Museum Guggenheim	James R. Thompson Center
Konsep Desain	Integrasi fungsi komersial modern dengan pendekatan bentuk parametrik/organik yang dinamis.	Penggabungan fungsi <i>mixed-use</i> (hotel & mall) dalam satu kawasan terpadu yang efisien	Eksplorasi bentuk dekonstruksi/postmodern yang ekspresif sebagai <i>land-mark</i> ikonik.	Bangunan publik postmodern dengan atap atrium kaca melengkung yang transparan.
Fasad Bangunan	Fasad dinamis dengan permainan pencahayaan LED dan material panel modern.	Kombinasi fasad komersial modern dengan bukaan teratur untuk area hotel.	Bentuk kurva bebas berbahan titanium yang merespons cahaya alami secara dramatis	Fasad kaca melengkung (<i>curtain wall</i>) yang memperlihatkan struktur internalnya.

**PERANCANGAN HOTEL & MALL DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR POSTMODERN
DI KOTA LAMONGAN**

33

Tata Ruang	Zoning komersial bertingkat yang berpusat pada area publik dan atrium.	Pemisahan zona privat (hotel) dan publik (<i>mall</i>) secara vertikal maupun horisontal.	Tata ruang galeri mengalir di sekeliling atrium pusat tanpa hirarki kaku	Tata ruang melingkar berpusat pada atrium rotunda besar di bagian tengah.
Tata Sirkulasi	Sirkulasi komersial tipe <i>loop</i> internal yang menghubungkan antarlantai.	Sirkulasi terpisah antara jalur <i>drop-off</i> hotel dan pintu masuk <i>mall</i> .	Sirkulasi vertikal dan horisontal yang terintegrasi dengan atrium sebagai titik acuan	Sirkulasi vertikal terbuka (lift kaca & eskalator) di sepanjang ruang atrium
Orientasi Bangunan	Memaksimalkan orientasi ke area plaza utama dan akses jalan komersial	Mengoptimalkan pencapaian dari arteri utama kota dan sudut pandang publik.	Menghadap ke sungai dan lingkungan kota untuk integrasi kawasan publik	Mengarah ke persimpangan jalan kota dengan <i>plaza</i> terbuka di bagian depan.
Material	Aluminium panel, kaca berkinerja tinggi, dan struktur baja	Beton bertulang, <i>curtain wall</i> kaca, serta material <i>finishing</i> lokal/standar komersial.	Panel titanium, batu kapur (<i>limestone</i>), dan struktur kaca-baja	Struktur baja ekspos, kaca berwarna, dan penutup aluminium
Penerapan Arsitektur PostModern	Pengolahan bentuk non-konvensional yang komunikatif dan ekspresif	Sintesis bentuk fungsional dengan pengolahan ornamen/elemen simbolis.	<i>Metafora konkret</i> , dekonstruksi geometri standar, dan <i>double coding</i> bentuk.	Elemen <i>double coding</i> , metafora bentuk kubah klasik dalam material modern kaca-baja
Hal Yang Dapat Di Terapkan pada Perancangan	Integrasi <i>skylight</i> & pencahayaan alami di area atrium, Penggunaan area hijau tapak untuk iklim mikro.	Penggabungan <i>hotel & mall</i> pada massa berdasar persegi yang diolah linear, Pemisahan jalur tamu hotel & pengunjung <i>mall</i> .	arsitektur yang ekspresif, penggunaan <i>secondary skin</i> , dan kontras material, Sirkulasi dinamis melalui atrium	Lift kaca & eskalator terbuka, Atrium besar bertingkat sebagai orientasi visual utama

Sumber : Pribadi (2025)