

PERANCANGAN SHOPPING MALL DI KOTA DELTAMAS DENGAN PENDEKATAN ECO-LEISURE

Luis Fernando Butar-Butar

¹ Mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik dan Desain Institut Teknologi dan Sains Bandung

² Dosen Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik dan Desain Institut Teknologi dan Sains Bandung

Email : luisfernandobutarbutar@gmail.com

ABSTRAK

Kota Deltamas merupakan salah satu kompleks perkotaan di Indonesia yang berkembang pesat hingga saat ini. Banyak pembangunan yang sudah atau sedang berjalan, mulai dari sektor perhotelan, perindustrian, pendidikan, dan perumahan. Hali ini dipicu karena letaknya cukup strategis berada di pinggir perkotaan padat sehingga banyak investor dalam negeri maupun luar negeri yang tertarik untuk pengembangan kota Deltamas ini. Namun, fasilitas pendukung lainnya salah satunya seperti pusat perbelanjaan dan area rekreasi belum tersedia untuk memenuhi kebutuhan dalam aktivitas berbelanja bagi para ekspatriat yang bermukim di Kota Deltamas dan juga warga-warga lokal yang sudah cukup ramai menetap di perumahan kota Deltamas.

Oleh karena itu pusat perbelanjaan dengan area rekreasi sebagai pendukung harus hadir di tengah masyarakat kota Deltamas untuk menghidupkan kembali aktivitas kota di sektor bisnis perbelanjaan dan hiburan. Pusat perbelanjaan ini juga setidaknya harus dilengkapi dengan berbagai fasilitas pertokoan dan area terbuka yang dibutuhkan dalam mewadahi aktivitas belanja dan hiburan favorit masyarakat agar tetap nyaman dalam mengisi waktu luang dan santainya di dalam pusat pebelanjaan.

Konsep utama yang dipilih untuk rancangan pusat perbelanjaan ini yaitu *Eco-Leisure*, dimana rancangan mal ini nantinya bersifat terbuka dan banyak ruang-raung luar untuk menjadi daya tarik pengunjung datang ke dalam area mal tersebut dalam memenuhi kebutuhan berbelanja sekaligus berekreasinya. Diharapkan konsep tersebut dapat menyelesaikan masalah-masalah terkait dengan kebutuhan dan kenyamanan dari bangunan mal tersebut.

Pusat perbelanjaan ini diharapkan juga menjadi tujuan yang menarik untuk berbelanja sekaligus bersantai dengan tujuan memacu roda perekonomian kota Deltamas hingga menjadi kota yang mandiri.

Kata kunci: Pusat perbelanjaan, *Eco-Leisure*, Ekowisata, Rekreasi Lingkungan, Bangunan Hijau.

ABSTRACT

Kota Deltamas is one of the urban complexes in Indonesia that is growing rapidly to date. Many developments have been or are in progress, ranging from the hotel, industry, education, and housing sectors. This is triggered because it is strategically located on the edge of dense urban areas so that many domestic and foreign investors are interested in developing this Deltamas city. However, other supporting facilities such as shopping centers and recreation areas are not yet available to meet the needs of shopping activities for expatriates who live in Kota Deltamas and also local residents who are already quite busy living in housing in Kota Deltamas.

Therefore, a shopping center with a recreational area as a support must be present in the Deltamas city community to revive the city's activities in the shopping and entertainment business sector. This shopping center must also at least be equipped with various shopping facilities and open areas needed to accommodate people's favorite shopping and entertainment activities so that they remain comfortable in filling their spare time and relaxing in the shopping center.

The main concept chosen for the design of this shopping center is Eco-Leisure, where the design of this mall will be open and have many outdoor spaces to attract visitors to come into the mall area to fulfill their shopping and recreational needs. It is

hoped that this concept can solve problems related to the needs and comfort of the mall building.

This shopping center is also expected to be an attractive destination for shopping as well as relaxing with the aim of spurring the economy of the city of Deltamas to become an independent city.

Keywords: Shopping center, Eco-Leisure, Ecotourism, Environmental Recreation, Green Building.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan penduduk yang pesat dapat memacu peningkatan kebutuhan penduduk itu sendiri, salah satu contohnya mal yang menjadi salah satu sumber untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan penduduk. Selain untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan penduduk tadi, mal juga menjadi pemacu untuk pembangunan kota terkhususnya dari sektor ekonominya. Oleh karena itu kota Deltamas mengusul untuk membangun mal di kawasannya untuk mencapai hal tersebut.

kota Deltamas-Cikarang Pusat mulai menyiapkan upaya rencana pembangunan pusat perbelanjaan, guna untuk memenuhi demand (penawaran) para penduduk dan calon pengunjung sekitar hingga pencari hiburan terkhususnya penduduk lokal dan penduduk luar seperti ibukota Jakarta. Lokasi di pilih di Deltamas karena lokasinya yang strategis dan mudah dijangkau dari berbagai lokasi penting di kawasan timur Jakarta. Daerah Bekasi juga dipilih karena Bekasi baik kabupaten dan kota, merupakan kota hunian.

Konsep bernuansa ruang luar hijau ini diharapkan dapat menjadi ciri khas dari mal tersebut. Akses ke mal ini juga bisa di tuju dari pengunjung dari daerah bagian tengah-timur pulau Jawa,

seperti Bandung, Cirebon, bahkan Jawa Tengah, bisa melewati Jalan Tol Jakarta Cikampek lalu keluar di gerbang tol Km 37 (Cikarang Pusat) dari arah menuju Jakarta.

Kota Deltamas dipilih untuk rencana pusat perbelanjaan kota Deltamas menandakan bahwa kota Deltamas sangat layak dan sangat potensial dalam bisnis perbelanjaan ini. Jumlah populasi yang padat, serta lokasinya menjadi alasan mengapa pusat perbelanjaan akan didirikan di Deltamas.

1.2 Masalah Perancangan

Masalah-masalah dalam perancangan yang menjadi perhatian utama, antara lain:

1. Bagaimana merancang pusat perbelanjaan yang bisa menjadi destinasi baru di kawasan kota Deltamas?
2. Bagaimana merancang pusat perbelanjaan yang dapat mawadahi kebutuhan masyarakat kota deltamas?

Bagaimana merancang pusat perbelanjaan yang dapat menciptakan rasa nyaman untuk pengguna maupun masyarakat sekitar?

1.3 Misi dan Tujuan Perancangan

Misi dari perancangan Pusat Perbelanjaan dengan pendekatan *Eco-Leisure* di Kota Deltamas ini adalah untuk menciptakan destinasi perbelanjaan yang baru di Kota Deltamas. Untuk mencapai misi

tersebut tujuan-tujuan perancangan yang ditetapkan meliputi :
Menyediakan fasilitas area berbelanja, berekreasi dan bersantai, yang merespon kebutuhan dan kegemaran dari pengunjung (Warga lokal dan Warga Negara Asing).

1. Menyediakan tempat aktivitas di ruang luar dan ruang dalam, dimana beragam aktivitas bagi pengunjung (Warga lokal dan Warga Negara Asing).
2. Memaksimalkan rancangan ruang luar sebagai ruang beraktivitas sekaligus area terbuka hijau yang berfungsi sebagai area santai pada luar area bangunan.

1.4 Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan ini menyatukan fungsi yang mana fokus perancangan saling terkait dan terintegrasi antar fasilitas, yaitu dengan fungsi :

- Pusat Perbelanjaan
- Area Terbuka Hijau

1.5 Batasan dan Asumsi Perancangan

Lingkup perancangan pusat perbelanjaan ini berada di area komersial Kota Deltamas, Cikarang Pusat, Bekasi.

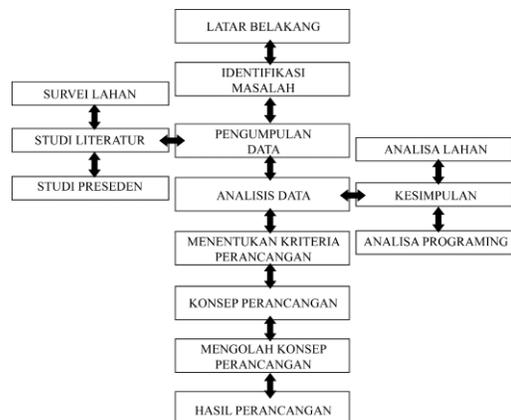
Pendekatan yang digunakan adalah fungsi pendekatan *Eco-Leisure*, dimana rancangan ini nantinya dapat menyelesaikan masalah-masalah utama desain yang terkait dengan kenyamanan dan citra dari bangunan tersebut. Arsitektur Hijau digunakan sebagai tema dalam memperkuat citra bangunan sekaligus mendekatkan fasilitas dengan pasar utama yang

disasar dan menarik perhatian para penyuka suasana lingkungan hijau di dalam maupun luar kawasan Kota Deltamas.

Area Perancangan merupakan milik pengembang properti Sinarmas Land, sehingga pengembang diasumsikan sebagai pemilik proyek fasilitas pusat perbelanjaan yang akan dirancang di atas lahan tersebut. Status proyek pusat perbelanjaan ini adalah fiktif.

1.6 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penulis digambarkan pada diagram berikut :



Gambar 1 Kerangka Berpikir Perancangan
Sumber : Hasil Olahan

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Mal

Menurut KBBI mal memiliki arti yaitu gedung atau kelompok gedung yang berisi macam-macam toko dengan dihubungkan oleh lorong (jalan penghubung). mal juga salah satu bentuk usaha perdagangan individual yang dilakukan secara bersama melalui penyatuan modal dengan tujuan efektivitas komersialnya. Perencanaan dan perancangan mall harus matang, karena bertujuan untuk memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya.

Menurut Rubenstein (1978), mall merupakan penggambaran dari kota yang terbentuk oleh elemen-elemen :

- *Anchor* (Magnet) merupakan transformasi dari *nodes* dapat pula berfungsi sebagai landmark. Perwujudannya berupa plaza dalam *shopping mall*.
- *Secondary Anchor* (Magnet *Anchor*) merupakan transformasi dari distrik perwujudannya berupa retail store, supermarket, superstore dan bioskop.
- *Street Mall* merupakan transformasi *paths* perwujudannya berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet.
- *Landscaping* merupakan transformasi dari *edges* sebagai pembatas pertokoan di tempat-tempat luar.

2.2 Faktor Penyebab Adanya Mal

Terkait dengan masalah, misi dan tujuan perancangan, pusat perbelanjaan di kota Deltamas ini muncul sebagai destinasi yang belum tersedia bagi masyarakat lokal dan ekspatriat sekitar untuk berbelanja dan berekreasi. Berdasarkan lansiran Huffington Post, *12 Reasons We Can't Imagine A World Without Shopping Malls*, menyampaikan apa alasan mal juga menjadi tempat primadona oleh semua kalangan masyarakat yang di rangkum dalam butiran berikut :

- Sebagai tempat untuk mengakrabkan keluarga.
- Salah satu tempat menongkrong terpopuler setelah pulang beraktivitas.
- Tempat terpenuhinya beberapa kebutuhan primer, sekunder dan tersier dalam satu bangunan.
 - Lapangan pekerjaan berbagai profesi yang dapat di serap oleh mal.
 - Wisata hidung, tanpa berbelanja pengunjung dapat menikmati berbagai aroma makanan, minuman dan parfum kosmetik yang mana menjadi aroma terapi gratis untuk relaksasi sehabis lelah beraktivitas.
 - Banyak pusat jajanan ringan hingga makanan berat yang di inginkan pengunjung sudah tersedia.
 - Pusat untuk orang yang ingin melihat dan di lihat. Tempat dimana orang jika ingin di perhatikan orang dan memperhatikan orang.
 - Tempat untuk relaksasi. Pengunjung mencari diskon atau menunggu layanan makanan, pergi ke pusat refleksi, toko buku, toko musik dan sebagainya.

- Banyak pilihan, pengunjung mendapatkan hal yang paling mendekati keinginan atau kebutuhannya, mulai dari warna, kualitas, bahkan juga harga.
- Tahan berbagai cuaca, kenikmatan berjalan-jalan dan berbelanja di mal di lindungi dalam satu atap besar tanpa khawatir terganggu.

2.2 Eco-Leisure

Eco Leisure berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti “ramah lingkungan” (*Eco*) dan “waktu luang” (*Leisure*). *Eco Leisure* sedikit terkait tentang ekowisata. Dikutip dari artikel <https://lingkunganhidup.com>, Pengertian Ekowisata, Prinsip, Manfaat dan Sejarahnya, menyebutkan pengertian ekowisata adalah kegiatan wisata yang bertanggung jawab ke pada alam, memberdayakan alam, dan meningkatkan kesadaran lingkungan. Konsep ekowisata berkembang dengan tujuan untuk menumbuhkan kesadaran akan lingkungan hidup kepada masyarakat. Manfaat ekowisata terdiri atas berikut :

- **Konservasi**
Wisata yang berkolaborasi dengan konservasi dapat memberikan perhatian ekonomi yang efektif untuk melestarikan, melindungi warisan alam dan budaya planet bumi.
- **Pendidikan Lingkungan**
Kegiatan wisata yang dilakukan harus memperkaya kesadaran lingkungan, mempromosikan pemahaman, penghargaan penuh terhadap lingkungan alam, masyarakat, dan budaya setempat.

Disimpulkan bahwa penerapan ekowisata lebih mengarah pada area lingkungan luar yang sebagian besar lingkungan alami, hampir beberapa hal

tidak menghubungkan kegiatan rekreasi lingkungan buatan berbasis perkotaan atau bangunan, yang dianggap sebagai salah satu luar ruangan kegiatan.

Sebagai istilah baru, *eco-leisure* masih kurang memiliki definisi. Percobaan mendefinisikannya lebih dari sekedar latihan intelektual sederhana. Menurut Ellis dan With (1990, In Parr & Lashua, 2004) mencatat bahwa definisi waktu luang memiliki dampak bagaimana pengunjung sebuah rekreasi yang dapat mengkonseptualkan dan mengimplementasikannya bagi dirinya. Definisi ekowisata dalam beberapa hal dapat dikaitkan lagi dan diterapkan pada kegiatan aktifitas luar ruang yang terkait tema alam yang dilakukan oleh individu atau kelompok di waktu luang mereka. Hal ini secara tidak langsung dapat melibatkan motivasi bagi mental dan ideologis lingkungan si pengunjung itu sendiri.

Dari definisi tadi yang dijelaskan, terdapat enam komponen utama yang dapat dijelaskan dibawah berikut :

- *Enviromental-ideological motivation*
Kenyamanan lingkungan berorientasi ideologis daripada rekreasi lainnya. *Eco-leisure* secara tidak sadar dapat meningkatkan perhatian dan kepedulian yang lebih besar terhadap lingkungan. *Eco-leisure* dengan ini dapat memperkuat citra mereka sebagai manusia modern dan terkini yang peduli terhadap lingkungan.
- *The theme of nature*

Tema alam Ekowisata biasanya dianggap sebagai lingkungan yang sebagian berasal dari proses alami. Dalam konteks *eco-leisure* contoh alam buatan manusia seperti taman hijau

publik, pekarangan bangunan dan sebagainya. Sebagai kesimpulan, *eko-leisure* memang terkait pada tema alam tetapi dalam banyak kasus aktivitasnya berlangsung di lingkungan alam yang di bentuk atau dibangun oleh manusia.

- *Contribution to the social and physical environments*

Lingkungan alam sangat berkontribusi pada kesejahteraan dari penggunaannya. Dari survei tentang psikologi lingkungan, Sundstrom, Bell, Busby, dan Amus (1996) menyatakan bahwa berada di alam memiliki efek menenangkan pada orang-orang di bawah tekanan. Menariknya menurut Butryn dan Furst (2003) tidak menemukan perbedaan yang signifikan antara keadaan suasana hati pelari di taman kota dan pelari taman alam. Oleh karena itu dampak lingkungan alam terhadap manusia tidak sepenuhnya dapat dipahami. *Kegiatan eco-leisure* biasanya dianggap sebagai kontribusi positif bagi mereka yang berada di dalamnya, meskipun mempertanyakan dampak lingkungan dari kegiatan rekreasi lingkungan terhadap fisik lingkungan itu sendiri. Misalnya, pembangunan taman kota secara tidak sengaja dapat mempengaruhi keseimbangan biologis yang ada, pencemaran air tanah dan akhirnya dapat menarik serangga dan hama untuk menghuninya. Oleh sebab itu, ketika mengacu pada *eco-leisure*, harus ada penekanan pada motivasi manusia yang berdampak nyata bagi lingkungan tersebut.

- *Outdoor activity*

Komponen ini harus dapat dipahami secara luar. Kegiatan rekreasi lingkungan dapat diterapkan pada halaman belakang atau taman rumah,

lingkungan sekitar atau bahkan kota terdekat.

- *Routinized way of life*

Rekreasi sering dianggap sebagai kegiatan yang tidak seharusnya rutin, dan itu merupakan pengisi waktu luang pada kehidupan sehari-hari (Cohen, 1972; Cohen, 1979; MacCannell, 1976). Padahal praktik tersebut sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Rekreasi lingkungan dianggap yang dimotivasi oleh ideologis, padahal praktik tersebut cenderung berjalan dalam kehidupan sehari-hari karena praktik tersebut juga di ulang-ulang. Oleh sebab itu rekreasi lingkungan secara tidak sadar merupakan kebutuhan sehari-hari bagi manusia.

- *Free perceived time*

Waktu luang dianggap sebagai aktivitas atau kegiatan yang berlangsung selama waktu senggang seseorang. Waktu luang dianggap juga sebagai waktu “tidak bekerja”. Terdapat keaburan antara pekerjaan, waktu luang dan kegiatan wisata (*e.g., Uriely's study about working tourists and tourist workers, 2001*). Menurut Poria, Butler, and Aiery (2003) berpendapat bahwa persepsi wisatawan tentang waktu sebagai waktu bebas itu tergantung pada kepribadian dan keadaan. Dalam konteks *eco-leisure*, kegiatan seperti itu memang membutuhkan tempat tidak hanya di lingkungan non-kerja, tetapi juga dalam ruang dan waktu kerja. Sebagai contoh, seseorang secara sukarela memelihara kebun sayur organik atau memelihara pot tanaman pada meja kerja di tempat kerja sebenarnya sedang mempraktikkan *eco-leisure*.

Sebagai kesimpulan, *eco-leisure* merupakan definisi atau istilah baru yang dapat di usulkan. Definisinya dapat mencakup banyak lingkungan luar dalam kegiatan rekreasi, namun hal ini tidak sepenuhnya termasuk kegiatan wisata yang jelas dan kegiatan tersebut tidak sepenuhnya berasal dari ideologi lingkungan atau kepedulian alam.

Selain itu, definisi kerja dari *eco-leisure* perlu dikaitkan dengan tiga aspek penting berikut :

- Konteks Urban-Rural
- Aspek Sosiologis
- Aspek Lingkungan

Tinjauan terhadap aspek-aspek tersebut dapat menggambarkan bagaimana *eco-leisure* dapat berkontribusi untuk pemahaman tentang kehidupan di perkotaan modern dan komponen rekreasinya. Selain itu, *eco-leisure* memiliki potensi tinggi untuk peningkatan kualitas hidup di lingkungan perkotaan.

3. ANALISIS PERANCANGAN

3.1 Lokasi Perancangan



Gambar 2 Tapak Perancangan
Sumber : Google Maps

Deskripsi lahan :

Kordinat Lokasi :
 $6^{\circ}21'07.3''S$ $107^{\circ}11'33.2''E$; -
6.352024, 107.192555

Alamat :
Jl. Ganesha Boulevard, Hegarmukti,
Kec. Cikarang Pusat, Bekasi, Jawa
Barat 17530

Luas Lahan : 20.000 m²
KDB : 50 %
KLB : 2,0
GSB : 8 Meter
Ketinggian tanah : 50 mdpl
Kemiringan tanah : 0-25°
Temperatur : 24 °C – 28 °C
Kelembaban : 80 %

Batas Lahan :

- Utara : Lahan kosong area komersial kota deltamás, Jl. Tol Jakarta-Cikampek.
- Selatan: Jl Ganesha Boulevard, Ruko dan perumahan Green Leaf, Perumahan Fresno.
- Timur : Lahan kosong area komersial kota Deltamas.
- Barat : Lahan kosong area komersial kota Deltamas.

Lokasi tapak berada di dalam area pengembangna kota Deltamas dan

berada di dalam peruntukan lahan komersial sehingga sesuai dan layak untuk dijadikan area pembangunan pusat perbelanjaan.

Pusat perbelanjaan kota Deltamas akan menjadi salah satu daya tarik wisatawan Asing yang bekerja di dalam area Kota Deltamas dan juga wisatawan lokal di sekitarnya. Selain untuk daya tarik wisatawan, hal ini juga akan menjadi pusat perbelanjaan yang dapat menaikkan nilai lahan komersial di sekitarnya, memicu pengembangan komersial-residensial disekitar, dan untuk menghidupkan kota yang mandiri dari kesedian fasilitasnya.

3.2 Program Ruang

Program ruang dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu fungsi utama dan fungsi pendukung yang dijelaskan dibawah berikut :

1. Fungsi Utama

Sebagai sarana komersial mal ini tentu memiliki fungsi ekonomi, yaitu sebagai wadah pendukung pergerakan ekonomi kota dan wadah penampungan serta penyaluran produksi dari produsen ke masyarakat sebagai konsumennya. Selain sebagai sarana untuk bertansaksi ekonomi, mal ini juga menjadi tempat untuk menghabiskan waktu dengan mencari hiburan sembari menikmati fasilitas yang di sediakan di dalam mal.

2. Fungsi Pendukung

- Area Perbelanjaan (Tenant, Kios, Departemen Store, Super Market)
- Area Makan (Restaurant, Fast Food, Cafe)
- Area Pameran (Plaza)

- Area Santai (Bioskop, Game Zone, Rooftop Taman Hijau)

3.3 Aktivitas Dalam Bangunan

- Pengunjung**
Masuk – parkir – berkeliling mall – berkunjung ke toko – berbelanja – makan – beristirahat – ibadah – interaksi sosial - pulang.
- Pedagang**
Masuk – parkir – menyiapkan barang dagangan – berjualan – makan – beristirahat – ibadah – ibadah - pulang.
- Pengelola**
Masuk – parkir – rapat – bekerja – makan – istirahat – ibadah – interaksi sosial – pulang.

4. KONSEP

Perancangan Pusat Perbelanjaan Di Kota Deltamas Dengan Pendekatan *Eco-Leisure* ini menerapkan pendekatan rekreasi lingkungan, dimana mal di dalamnya terdapat area santai dengan nuansa hijau juga dengan area yang nyaman untuk ditelusuri pengunjung yang datang dalam memenuhi kebutuhan dan keinginannya.

Perancangan Pusat Perbelanjaan Di Kota Deltamas Dengan Pendekatan *Eco-Leisure* ini bentuk yang terbuka, dengan tema hijau modern pada bangunannya. Yang dimaksudkan disini *eco-leisure* yang diterapkan layout antar ruang luar di buat nyaman dan seefisien mungkin dengan suasana hijaunya. Sifat minimalisnya menerapkan elemen warna putih serta tumbuhan hijau yang diadopsi kembali ke dalam bangunan dan tapaknya. Nuansa yang di terapkan dapat memberikan kesan nyaman

kepada para pengunjung mal yang beraktivitas didalamnya.

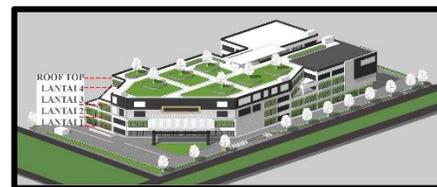
Secara sederhana, perwujudan *eco-leisure* yang di terapkan pada mal ini adalah sebuah pusat perbelanjaan yang di kolaborasi dengan sebuah taman hijau menjadi satu atap bangunan.



Gambar 3 Konsep Perancangan
Sumber : Hasil Olahan

1. Konsep Tapak

Zonasi lahan ini akan dirancang berdasarkan hasil analisis pada tapak dan fungsi dari ruangnya akan diterapkan secara maksimal. Dengan mempertimbangkan faktor kemudahan dan kenyamanannya, posisi setiap jenis destinasi atau pertokoan diurutkan secara vertikal. Urutan zonasi ruang yang akan diterapkan yaitu mulai dari area yang paling dibutuhkan pengunjung yaitu area berbelanja pada ruang dalam serta area rekreasi pada ruang luar.

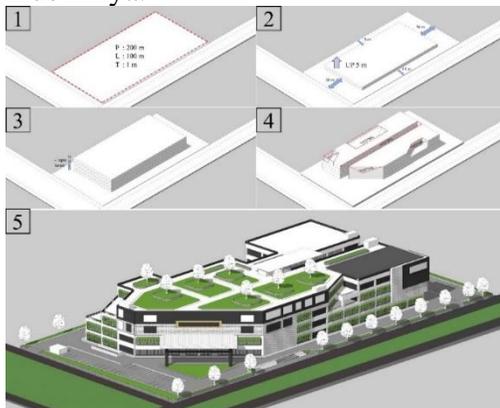


Keterangan	
Area Taman Utama, Bak Air Utama, AC Central	5
Bioskop, Kios, Retail, Seminar, Gudang	4
Shopping Store, Retail, Restoran Game Zone, Gudang, Kantor	3
Toko Buku, Restoran, Kios, Gudang, Kantor	2R
Super Market, Foodstreet, Departemen Store, Ritel, Taman, Gudang	1
Parkiran Mobil dan Motor	BS2
Parkir Mobil	BS1

Gambar 4 Zonasi Perancangan
Sumber : Hasil Olahan

2. Konsep Gubahan Massa

Bentuk massa bangunan yang diterapkan pada perancangan ini menerapkan *spot* ruang luar di beberapa lantainya sebagai tambahan untuk memperkuat *anchor* mal dalam menarik arus pengunjung dan mengambil karakteristik bangunan hijau pada umumnya dengan banyak vegetasi pada area luar bangunan. Hal ini juga mendukung dalam desain perancangan kali ini dimana bangunan mal butuh bentuk yang sederhana dan menarik agar mempermudah pengembangan ruang luar hijau untuk mengikuti perkembangan tren mal terkini yang dibutuhkan setiap musimnya.



Gambar 5 Gubahan Perancangan Mal
Sumber : Hasil Olahan

Deskripsi gubahan

1. Bentuk tapak yang akan dirancang dengan dimensi 200m x 100 m dengan luas 2 hektar.
2. *Push* bentuk balok persegi panjang mengikuti KDB 50% dari luas lahan dan menambah ketinggian lahan 1 meter dari jalan utama .
3. Massa berlapis 4 sesuai dengan jumlah lantai *indoor*.
4. Potongan massa untuk *spot* area outdoor pada beberapa area sebagai

area *outdoor* dan area terbuka hijau pada area tengah untuk *street area* didalamnya.

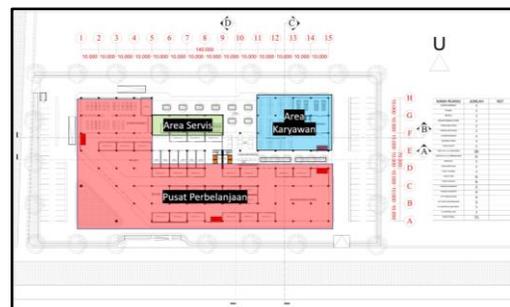
5. Tampak isometri desain akhir bentuk keseluruhan ke arah bangunan mall.

5. GAMBAR PERANCANGAN



Gambar 6 Gubahan Perancangan Mal
Sumber : Hasil Olahan

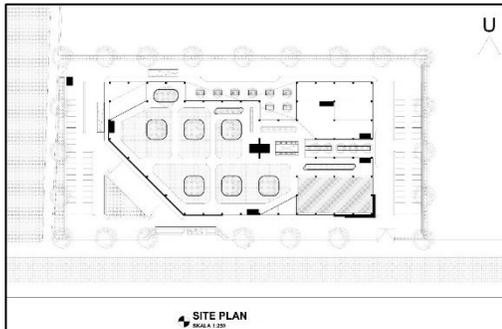
Konsep *Eco-Leisure* yang diterapkan pada rancangan ini berupa mal dengan taman hijau di area *roof top* bangunan. Rancangan ini merupakan solusi dari permasalahan dimana belum tersedianya fasilitas perbelanjaan dan fasilitas rekreasi hijau. Oleh karena itu dalam perancangan ini, kedua fasilitas tersebut dijadikan satu atap sehingga dapat mengurangi penggunaan lahan berlebih.



Gambar 7 Zonasi didalam Mal
Sumber : Hasil Olahan

Pada area dalam mal terdapat tiga area, yaitu area perbelanjaan, area

servis dan area pengelola. Pada area perbelanjaan terdapat pertokoan-pertokoan sebagai area utama untuk berdagang dan berbelanja. Pada area revis terdiri dari ruang toilet, ruang merokok, dan ruang sholat. Untuk area pengelola sepenuhnya untuk menjadi area kantor pengelola, area kantor pemasaran dan area kantin karyawan.

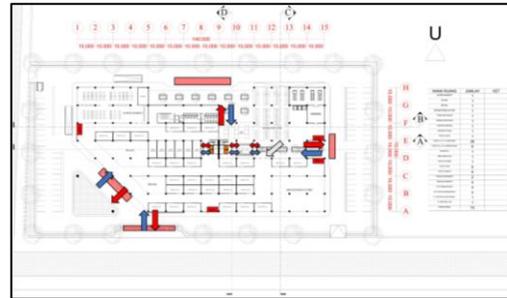


Gambar 7 Zonasi didalam Mal
Sumber : Hasil Olahan

Perancangan tapak pada kasus ini didapat setelah proses dan pengolahan analisis tapak. Area masuk kendaraan ditempatkan jauh dari persimpangan agar tidak terjadi penumpukan kendaraan serta area keluar kendaraan ditempatkan juga jauh dari persimpangan agar tidak terjadi kemacetan.

Penempatan parkir kendaraan roda empat berada pada sisi kanan dan sisi kiri bangunan mal. Lalu penempatan parkir untuk kendaraan roda dua dan roda empat berada dibasemen dan juga dipisah untuk meminimalisir terjadinya kecelakaan. Untuk parkir kendaraan roda dua karyawan ditempatkan pada area berbeda sehingga kegiatan atau aktivitas pengunjung dan karyawan

yang berbeda tidak saling mengganggu satu sama lain.



Gambar 8 Sirkulasi didalam Mal
Sumber : Hasil Olahan

Didalam tapak perancangan mal ini terdapat *drop off* pada sisi jalan utama area depan mal sebagai tempat untuk menurunkan penumpang yang menggunakan transportasi umum. Pada dalam area mal juga terdapat *drop off* penumpang yang bila pengunjung menggunakan transportasi pribadi.



Gambar 9 Interior Kafe Mal
Sumber : Hasil Olahan

Perancangan interior difokuskan pada perancangan interior pertokoannya. Nuansa hijau juga dapat dirasakan seperti pada interior cafe, dimana pada area dalamnya terdapat tanaman kaktus yang menjadi tanaman interior dalamnya. Gaya rancangan mal tersebut menjadi rekomendasi yang

kedepannya nuansa tersebut diputuskan oleh pemilik tiap pertokoan.



Gambar 10 Interior Bioskop Mal
Sumber : Hasil Olahan

Perancangan bioskop dirancang dengan gaya modern, nuansa gelap dan *lightning* untuk meningkatkan *stylish* interior keseluruhan bioskop.



Gambar 11 Suasana *Roof Garden* Mal
Sumber : Hasil Olahan

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Perancangan *shopping mall* di Kota Deltamas Dengan Pendekatan *Eco-Leisure* ini dirancang dengan latar belakang belum tersedianya sebuah pusat perbelanjaan dan area rekreasi hijau untuk memenuhi *demand* dari masyarakat sekitar kota Deltamas maupun dari luar kota tersebut. Fasilitas tersebut belum tersedia hingga saat ini, sehingga rancangan ini diharapkan dapat menjadi *landmark*

baru bagi masyarakat kota Deltamas untuk memenuhi kebutuhan mereka dan juga menarik masyarakat luar kota Deltamas untuk berkunjung sehingga roda perekonomian dikota Deltamas dapat lebih hidup dan berjalan dengan baik.

Selain menjadi fasilitas untuk berbelanja, area rekreasi seperti *roof garden* pada *shopping mall* ini juga diharapkan menjadi salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas hidup dalam memenuhi kebutuhan rekreasi hijau bagi warga dari luar kota maupun dari dalam kota Deltamas ke depannya.

6.2 Saran

Perancangan tersebut masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, rancangan *shopping mall* dengan pendekatan *Eco-Leisure* ini kedepannya dapat dikembangkan dari segi desain maupun mengembangkan area rekreasi baru untuk dapat lebih menarik pengunjung baik dari masyarakat dari luar maupun dari dalam masyarakat kota Deltamas.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Perda No 12 Tahun 2011 Tentang RTRW Kabupaten Bekasi Tahun 2011-2031
- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Neuferst, Ernest. 1996. *Data Arsitek*.

Jilid 1, Jakarta : Erlangga

De Chiara, Joseph. 1990. Time Saver Standards for Building Types. New York: Mc Graw-Hill. Inc.

Beddington, Nadine. 1982. Design for Shopping Center. Mc. Graw-Hill Book Company. New York

https://www.huffpost.com/entry/shopping-malls-decline_n_6432526, 15 Oktober 2020, 16.34 WIB

<https://www.arsitur.com/2017/12/klasi-fikasi-jenis-mall-dan-pusat.html>, 25 Oktober 2021, 12.05 WIB

<https://www.arsitur.com/2017/12/prinsip-perancangan-mall-dan-pusat.html>, 11 Oktober 2020, 17.57 WIB

https://www.researchgate.net/publication/254328068_Eco-leisure_Theory_and_practice, 25 April 2021, 12.05 WIB

<https://www.arsitur.com/2017/09/pengertian-green-architecture-prinsip.html>, 25 April 2021, 16.23 WIB

<https://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/08/27/arsitektur-hijau/>, 25 April 2021, 08.49 WIB

<https://lingkunganhidup.co/pengertian-ekowisata-dan-kriterianya/>, 09 Mei 2021, 12.05

<https://www.japanhoppers.com/id/kansai/osaka/kanko/182/>, 25 April 2021, 12.05

<http://www.nambaparks.com.e.uq.hp.transer.com/floor/f03.html>, 25 April 2021, 15.42

<https://www.archdaily.com/241265/hashimoto-konoha-mall-jerde>, 25 April 2021, 20.22 WIB

www.urbancikarang.com, 24 November 2020, 20.35 WIB

<https://www.tsunagujapan.com/id/10-most-popular-shopping-malls-in-tokyo/>, 29 April 2021, 11.56 WIB

Nizar Arman Harjakusuma, 2016 : Perancangan Pusat Olahraga Rekreasi dan Golf Driving Range Bergaya Jepang Di Kota Deltamas, Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Institut Teknologi Dan Sains Bandung.