

## BAB II

### KAJIAN LITERATUR

#### 2.1 Kajian Objek

##### 2.1.1 Defini objek

###### a. Definisi pusat perbelanjaan (Mall)

Definisi pusat perbelanjaan yang pertama adalah pusat perniagaan. Kemudian arti kedua adalah kompleks pertokoan yang dikunjungi untuk membeli atau melihat dan membandingkan barang-barang dalam memenuhi kebutuhan ekonomi sosial masyarakat serta memberikan kenyamanan dan keamanan berbelanja bagi pengunjung. Serta arti lainnya adalah sebagai suatu kelompok perdagangan (pertokoan) terencana yang dikelola oleh suatu manajemen pusat, yang menyewakan unit-unit kepada pedagang dan mengenai hal-hal tertentu pengawasannya dilakukan oleh manajer yang sepenuhnya bertanggungjawab kepada pusat perbelanjaan tersebut (Nadine Bednington, 1982). Namun dalam perkembangannya, pusat perbelanjaan bisa dibagi dalam beberapa kelas yaitu :

1. Dilihat dari luas areal pelayanan berdasarkan U.L.I. standar (*Edgar Lion P.Eng*).

\* *Regional Shopping Centers* :

Luas areal antara 27.870 – 92.900 m<sup>2</sup>, terdiri dari 2 atau lebih yang seukuran dengan department store. Skala pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk, terletak pada lokasi yang strategis, tergabung dengan lokasi perkantoran, rekreasi dan seni.

\* *Commungreeny Shopping Centre* :

Luas areal antara 9.290 – 23.225 m<sup>2</sup>, terdiri atas junior departmen store, supermarket dengan jangkauan pelayanan antara 40.000-150.000 penduduk, terletak pada lokasi mendekati pusat-pusat kota (wilayah).

\* *Neighbourhood Shopping Centre* :

Luas areal antara 2.720 – 9.290 m<sup>2</sup>. Jangkauan pelayanan antara 5.000-40.000 penduduk. Unit terbesar berbentuk supermarket, berada pada suatu lingkungan tertentu.

2. Dilihat dari jenis barang yang dijual (*Nadine Beddington, 1982*).

\* *Demand* (permintaan)

*Demand* yaitu yang menjual kebutuhan sehari-hari yang juga merupakan kebutuhan pokok.

\* *Semi Demand* (setengah permintaan)

*Semi Demand* yaitu yang menjual barang-barang untuk kebutuhan tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

\* *Impuls* (barang yang menarik)

*Impuls* yaitu yang menjual barang-barang mewah yang menggerakkan hati konsumen pada waktu tertentu untuk membelinya.

\* *Drugery*

*Drugery* yaitu yang menjual barang-barang higienis seperti sabun, parfum dan lain-lain (<http://shoppingpusatperdagangan.blogspot.com>).

**b. Definisi taman (*Park*)**

Pengertian dari taman (*Park*) adalah kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat untuk bersenang-senang). Arti lain taman adalah tempat rekreasi (yang menyenangkan dsb) (<http://www.artikata.com>).

**c. Definisi hijau (*Green*)**

Pengertian dari hijau (*Green*) adalah warna dasar yang serupa dengan warna daun. Arti lain hijau adalah mengandung atau memperlihatkan warna yang serupa warna daun.

\*Meng-hi-jau-kan adalah membuat jadi hijau, menanami (tanah atau lereng gunung yang gundul dsb) dengan pohon-pohonan.

\*Hi-jau-an adalah makanan ternak yang terdiri atas rumput, dedaunan, batang lunak, dsb.

\*Peng-hi-jau adalah sesuatu yang menghijaukan, zat untuk menghijaukan sesuatu.

\*Peng-hi-jau-an adalah proses, cara, perbuatan membuat supaya menjadi hijau, penanaman (tanah atau lereng gunung yang gundul) dengan pohon-pohonan agar udara menjadi sejuk dan bersih atau agar erosi dapat dicegah (<http://www.artikata.com>).

**d. Definisi *Green Park Mall***

Pengertian dari *Green Park Mall* adalah suatu kelompok produsen ataupun penjual (pertokoan) terencana yang dikelola oleh suatu manajemen pusat, yang menyewakan unit-unit kepada produsen dan pedagang untuk menyediakan barang-barang atau alat yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, yang ditunjang dengan konsep ramah lingkungan. Agar

masyarakat bisa terhibur dengan fungsi *Green Park Mall* yang selain sebagai pusat perbelanjaan juga sebagai tempat rekreasi keluarga.

## 2.1.2 Kajian arsitektural

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembangunan pusat perbelanjaan adalah berbagai tinjauan perancangan seperti di bawah ini.

### 2.1.2.1 Kajian fasilitas

Seperti halnya pusat perbelanjaan umum, *Green Park Mall* juga memerlukan adanya tenant, dealer, retailer, Bank atau fasilitas-fasilitas lain untuk menunjang keberlangsungan pusat perbelanjaan tersebut. Fasilitas-fasilitas yang diperlukan di dalam *Green Park Mall* adalah sebagai berikut :

1. *Area supermarkets*

Walaupun bukan fungsi utama, namun kehadiran supermarket sangat berpengaruh pada proses pemasaran pusat perbelanjaan ini.

2. *Area dealer*

Tempat untuk penjual produk terkenal atau yang sudah memiliki nama dan pasar yang besar.

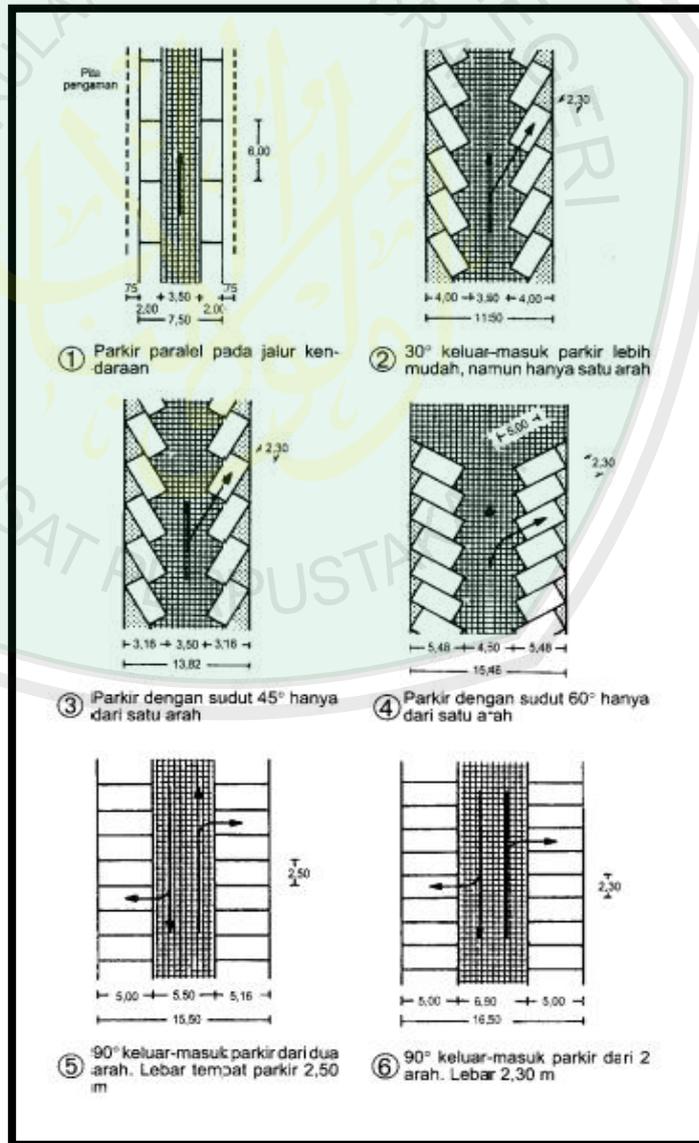
3. *Area retailer*

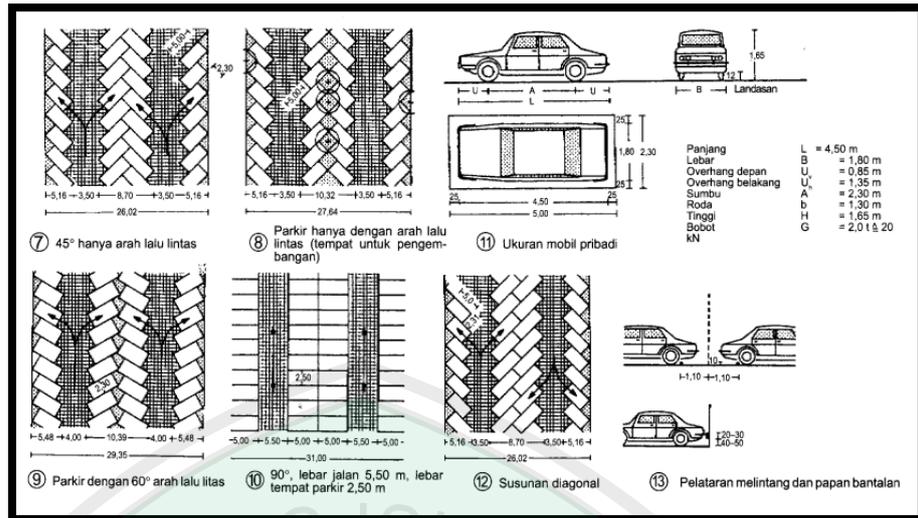
Tempat untuk menjual produk kecil atau yang belum memiliki nama dan pasar yang besar.

4. *Area parkir*

Tempat untuk memarkir kendaraan pengunjung atau pengelola yang datang ke lokasi pusat perbelanjaan. Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis berwarna putih atau kuning yang terletak di

samping dan di depan dengan lebar antara 12-20 cm. Posisinya ditinggikan terhadap dinding sampai 10 cm agar tampak (dapat dilihat) dengan baik. Sebagai pembatas juga diberi bentuk geombang menonjol. Dengan demikian ± 50-60 cm, lebar 20 cm dan tinggi 10 cm, merupakan ketetapan penyusunan terhadap dinding atau pada pembatas dek tempat parkir untuk penghalang benturan, rak penyangga, tambang penyekat atau birai sampai KS ketinggian. Posisi mobil satu sama lain dibatasi oleh palang yang tingginya sekitar 10 cm. Berikut adalah beberapa bentuk tempat parkir;

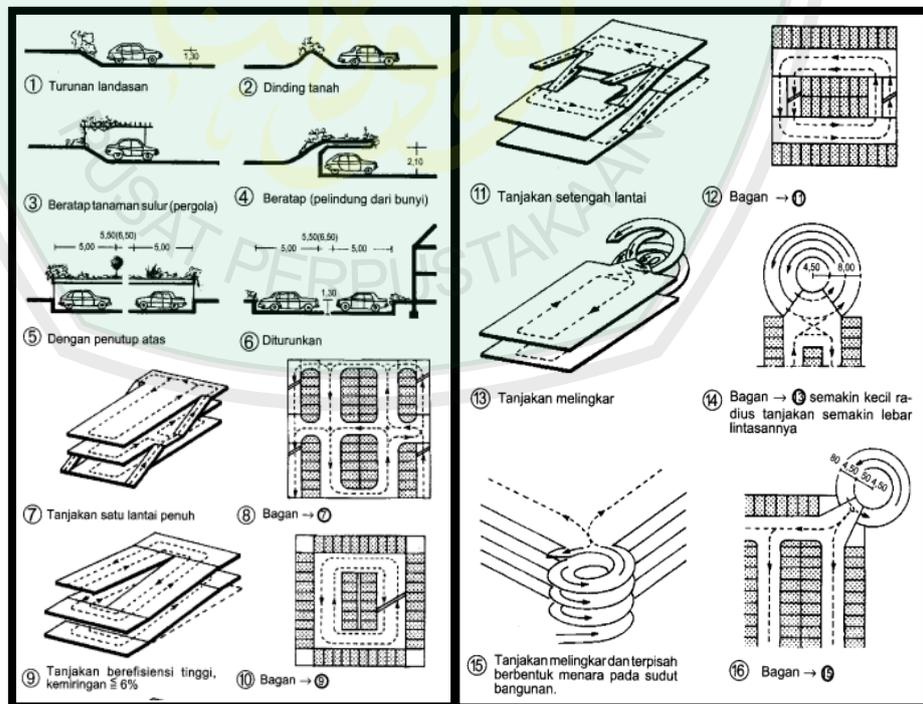




Gambar 2.1 : Berbagai bentuk tempat parkir.

Sumber : (Data Arsitek jilid 2).

Kemudian adalah tentang gedung parkir yang dibutuhkan pusat perbelanjaan untuk memarkir kendaraan dalam jumlah besar dan untuk menghemat lahan biasanya dibangun gedung bertingkat untuk parkir kendaraan. Berikut adalah beberapa jenis gedung parkir serta sirkulasinya;



Gambar 2.2 : Berbagai jenis gedung parkir.

Sumber : (Data Arsitek jilid 2).

5. Bank & ATM *center*

Keberadaan Bank ditujukan agar pengunjung bisa melakukan transaksi di dalam pusat perbelanjaan. Kemudian ATM adalah fasilitas bagi para pengunjung untuk mengambil uang yang dibutuhkan untuk berbelanja.

6. Area *hall & exhibition*

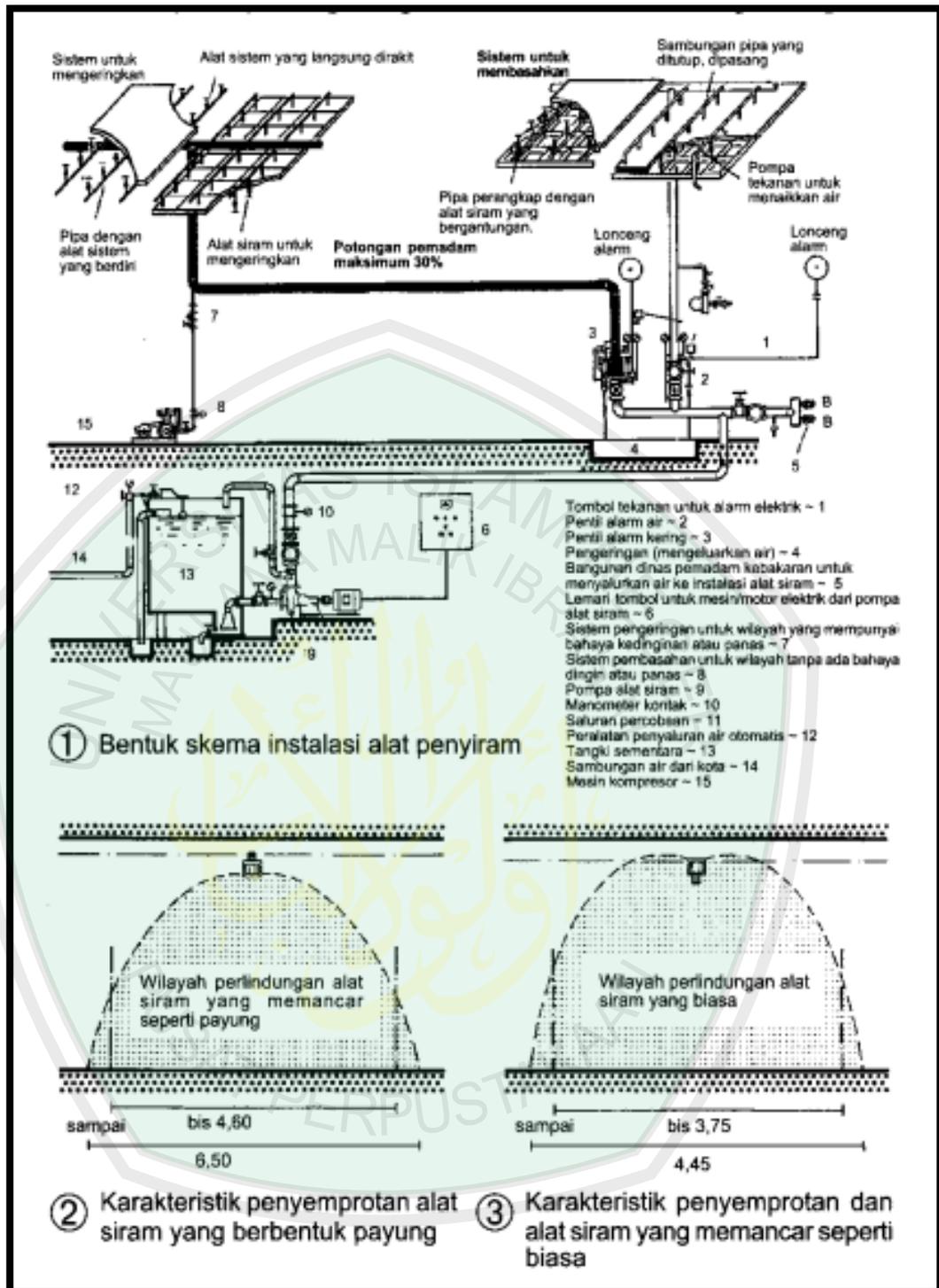
Tempat untuk para pengunjung berkumpul atau menunggu. kemudian, fungsi utamanya adalah tempat untuk para penjual memamerkan produk terbaru dalam sebuah acara peluncuran, diskon atau yang lain sebagainya. Sedangkan bagi para pengunjung yang datang dapat melihat-lihat atau mencoba fitur baru yang ditawarkan.

7. Area ibadah

Tempat dimana para pengunjung, penjual dan pengelola beribadah setelah beraktifitas. Tempat ibadah yang umum di tempat perdagangan adalah mushola, mengingat waktu ibadah umat Islam yang tiap hari ada 5 waktu, berbeda dengan umat lain yang seminggu hanya satu kali. Selain itu hal lain yang menentukan adalah mayoritas penduduk Indonesia adalah umat Islam.

8. Fasilitas keamanan

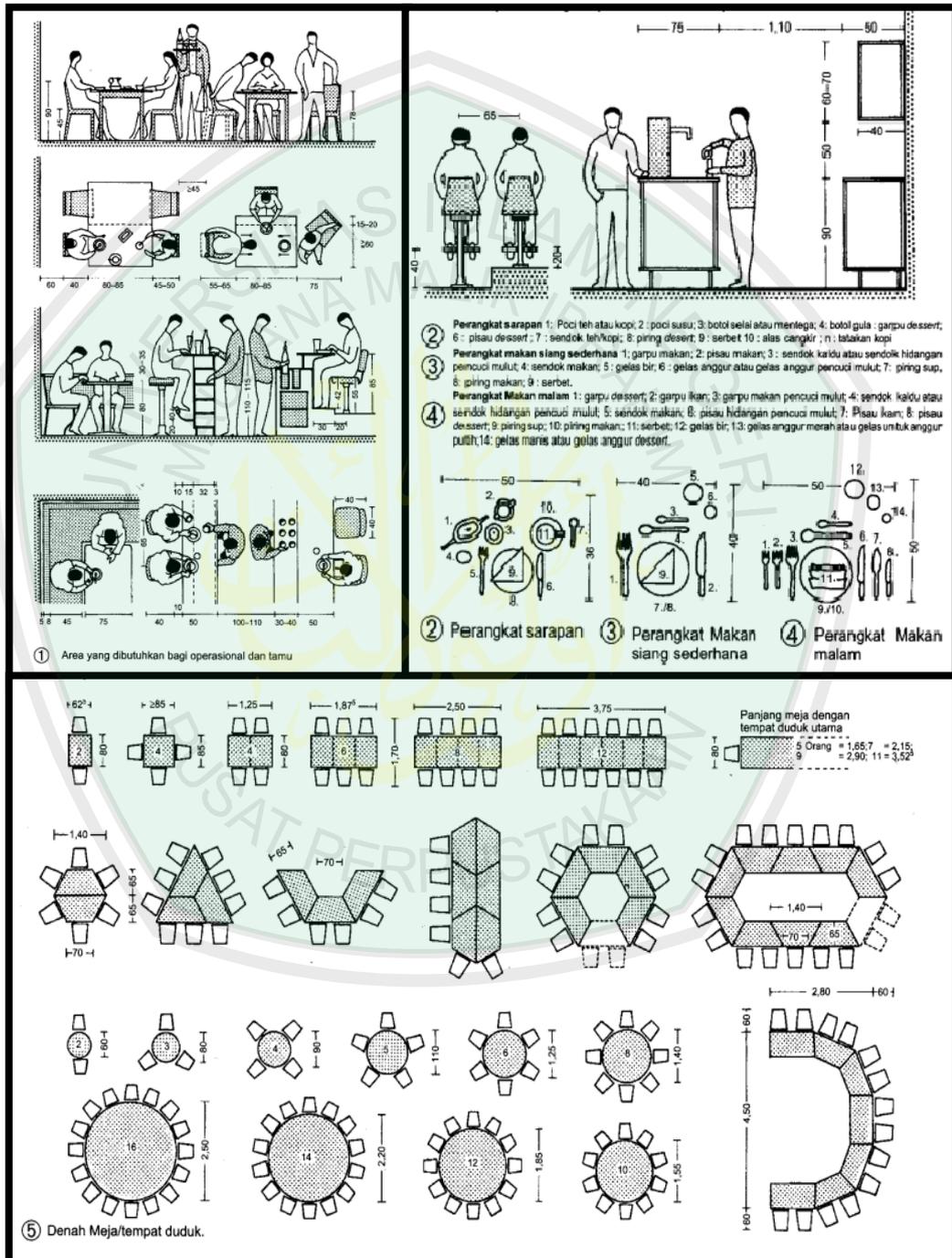
Ada dua hal dalam hal keamanan, yang pertama adalah adanya penjaga keamanan beserta kantornya, kemudian yang kedua yaitu fasilitas seperti *sprinkler*, alarm dll. Berikut adalah sistem kerja alat siram (*sprinkler*);



Gambar 2.3 : Skema kerja *sprinkler*.  
 Sumber : (Data Arsitek jilid 2).

## 9. Area foodcourt

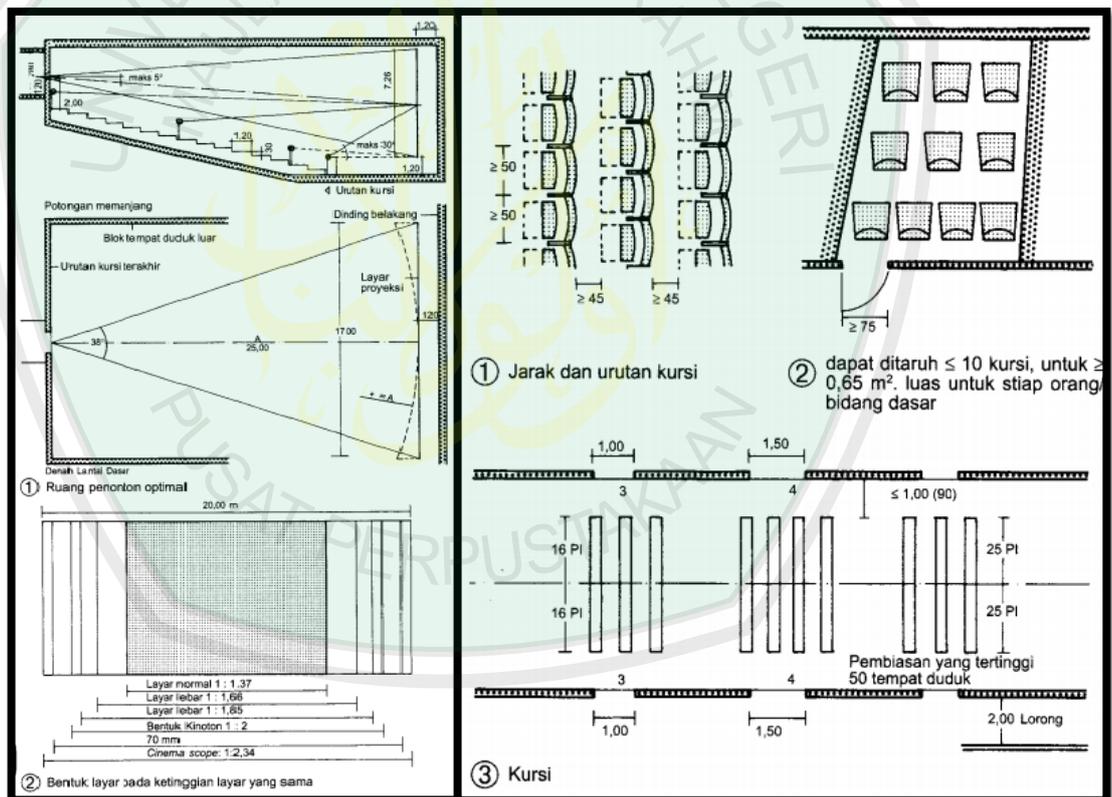
Tempat bagi para pengunjung yang ingin membeli makan sekaligus beristirahat setelah berbelanja. Berikut adalah ukuran tempat makan yang nyaman bagi para pengunjung;



Gambar 2.4 : Ukuran tempat makan pengunjung.  
 Sumber : (Data Arsitek jilid 2).

## 10. Bioskop

Peran bioskop disadari atau tidak adalah pemegang pangsa pasar terbesar dalam bisnis naungan pusat perbelanjaan. Ada atau tidak adanya bioskop akan menentukan ramai atau tidaknya suatu pusat perbelanjaan (pusat perbelanjaan), hal itu dikarenakan minat masyarakat yang sangat besar akan bioskop. Bahkan kebanyakan pusat perbelanjaan mau memberikan diskon harga sewa tempat agar di dalam pusat perbelanjaan tersebut terdapat bioskop. Berikut adalah contoh bentuk bioskop yang ada di pusat perbelanjaan;



Gambar 2.5 : Ukuran ruang bioskop.

Sumber : (Data Arsitek jilid 2).

### 2.1.2.2 Kajian sirkulasi

Pola – pola sirkulasi ruang ialah “*suatu bentuk – bentuk rancangan atau alur – alur ruang pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang untuk dipergunakan*”. Pola sirkulasi ruang dibagi menjadi 5 :

#### 1. Pola Linier

Suatu pola sirkulasi ruang melalui garis yang mempunyai arah sehingga dapat menjadi unsur pembentuk deretan ruang. Pola ini sangat mudah ditemui karena banyak dipergunakan. Contoh : jalan raya, jalan tol, sirkuit, lorong sekolah dan rumah sakit dll.



Gambar 2.6 : Contoh gambar pola linier.  
Sumber : <http://hardi91.wordpress.com>.

#### 2. Pola Radial

Suatu pola sirkulasi ruang melalui penyebaran atau perkembangan dari titik pusat. Biasanya pola radial ini mempunyai sifat mempunyai banyak ruang pergerakan. Karena pola yang digunakan sama seperti pola yang digunakan pada jari–jari sepeda. Contoh : Gym, stadium dsb.



Gambar 2.7 : Contoh gambar pola radial.  
Sumber : <http://hardi91.wordpress.com>.

### 3. Pola Spiral

Suatu pola sirkulasi ruang dengan cara berputar menjauhi titik pusat.

Pola sirkulasi ini sangat berguna pada lahan yang mempunyai luas terbatas dan pada lahan yang mempunyai kontur tanah yang curam.

Contoh : ram parkir di mal, jalan didaerah pegunungan dsb.



Gambar 2.8 : Contoh gambar pola spiral.  
Sumber : <http://hardi91.wordpress.com>.

### 4. Pola Network

Suatu pola sirkulasi ruang melalui jaringan (penyatuan) dari beberapa ruang gerak untuk menghubungkan titik–titik terpadu dalam suatu ruang. Umumnya pola ini dipergunakan pada ruang–ruang gedung perkantoran dimaksudkan agar setiap orang bisa dengan mudah beraktivitas. Contoh : Ruang perkantoran.



Gambar 2.9 : Contoh gambar pola network.  
Sumber : <http://hardi91.wordpress.com>.

## 5. Pola Campuran

Suatu pola sirkulasi ruang yang terdiri dari gabungan 4 pola (linier, Radial, Spiral dan Network) untuk menciptakan suatu pola yang berbeda menimbulkan kesan harmonisasi dari perpaduan 4 pola. Akan tetapi untuk menciptakannya amat sulit. Apabila terdapat ketidaksesuaian, maka akan menimbulkan kesan membingungkan (<http://hardi91.wordpress.com>).



Gambar 2.10 : Contoh gambar pola campuran.  
Sumber : <http://hardi91.wordpress.com>.

### 2.1.2.3 Kajian ruang komputer

Desain ruangan komputer yang baik harus memperhatikan seluruh aspek dari kebutuhan pendukung peralatan komputer misal:

- Akses pendinginan dari bawah (under flow) yang langsung mendinginkan peralatan di dalam rak.
- Akses kabel baik listrik maupun data yang fleksibel untuk perpindahan dan penambahan.
- Kapasitas pendingin yang cukup dan mempunyai cadangan yang standby.

- Kelengkapan sistem pemadam kebakaran.
- Sistem keamanan (Security) dan monitoring yang memberikan peringatan dini sebelum menjadi bencana.
- Distribusi power yang memperhatikan "single point of failure" apabila diperlukan menggunakan jalur ganda (<http://www.rafindo.net>).

#### 2.1.2.4 Kajian pencahayaan

Perencanaan pencahayaan buatan perlu memenuhi fungsi pokok dari pencahayaan penerangan buatan itu sendiri dalam kondisi pemakaian yang normal dengan pemeliharaan yang wajar. Adapun fungsi pokok penerangan (*illuminasi*) buatan di dalam gedung, baik diterapkan tersendiri maupun dalam kombinasi dengan penerangan alami siang hari adalah:

- Menciptakan lingkungan yang memungkinkan penghuni-penghuni melihat detail-detail dari tugas dan kegiatan visual secara mudah dan tepat.
- Memungkinkan penghuni-penghuni berjalan dan bergerak secara mudah dan aman.
- Menciptakan lingkungan visual yang nyaman dan berpengaruh baik kepada prestasi.

Secara sederhana, desain iluminasi menyangkut sejumlah fluks cahaya (*lumen*) dari sumber cahaya ke suatu permukaan yang perlu diterangi. Sementara itu *lux* adalah satuan *fluks* cahaya yang efektif mencapai tiap meter persegi daripada permukaan itu yang tentu saja sebanding dengan kekuatan radiasi dari pada sumber cahayanya yang dinyatakan dengan *candles*. Untuk mendapatkan

illuminasi yang diinginkan, selain besarnya *fluks* cahaya minimal yang diperlukan, juga perlu diperhatikan distribusi cahayanya sendiri. Karakter distribusi cahaya itu di tetapkan oleh lampu beserta *armatur (luminaire)* yang dipakai, antara lain oleh reflektornya yang menghasilkan berkas cahaya yang sempit terarah ataupun berkas yang lebar *diffus*. Pendistribusian cahaya ini digolongkan dalam 5 kelompok yaitu:

- Sistem penerangan langsung,
- Sistem penerangan semi langsung
- Sistem penerangan diffus
- Sistem penerangan semi tidak langsung,
- Sistem penerangan tidak langsung.

Pada masing-masing *armatur* disediakan suatu tabel faktor utilisasi sebagai fungsi dari indeks ruang dan pemantulan oleh langit-langit, dinding dan permukaan yang perlu diterangi. Disamping itu kita juga perlu memperhatikan depresi daripada lampu, reflektornya, permukaan-permukaan yang memantulkan, karena *defresi* itu turut mengurangi taraf *illuminasi* (**I Dewa Gede Agung Diasana Putra**).

#### 2.1.2.5 Kajian jaringan komunikasi bangunan

Model dasar komunikasi dapat juga menjadi dasar bagi diagram yang menunjukkan cara data dikomunikasikan melalui komputer. Jaringan komunikasi data adalah pergerakan data dan informasi yang dikodekan dari suatu titik ke titik lain melalui peralatan listrik atau elektromagnetik, kabel serat optik (*fiber optic*

*cables*), atau sinyal gelombang mikro (*microwave signals*). Istilah-istilah lain yang digunakan adalah *teleprocessing*, telekomunikasi, *telecom* dan *datacom*.

Gambar di bawah ini menunjukkan skema dasar Jaringan komputer. Ini adalah bentuk komunikasi komputer yang paling sederhana. Satu terminal dihubungkan dengan satu komputer. Diagram ini berbeda dari model dasar komunikasi dalam hal komunikasi dapat mengalir bolak-balik. Terminal dapat menjadi pengirim dan komputer menjadi penerima atau sebaliknya.



Gambar 2.11 : Skema dasar komunikasi data.  
Sumber : (<http://zulidamel.wordpress.com>).

Seperti halnya komunikasi antar manusia. Pesan komputer harus bergerak melalui suatu saluran. Banyak teknologi digunakan dalam jaringan komputer tetapi yang paling umum adalah sirkuit telephone yang sama seperti yang digunakan dalam komunikasi suara. Satu sambungan *telephone* standar dapat menyediakan 24 saluran.

Agar sirkuit *telephone* dapat digunakan untuk Jaringan komputer. Peralatan khusus harus disertakan pada tiap ujung saluran. Alat ini dinamakan modulasi-demodulasi (modem). Modem mengubah sinyal-sinyal elektronik dari peralatan komputer (terminal dan komputer) menjadi sinyal-sinyal elektronik dari sirkuit telephone dan sebaliknya.

#### Jenis-jenis Jaringan Komputer

Semua peralatan Jaringan komputer yang saling berhubungan dikenal sebagai jaringan (*network*). Jaringan komputer dapat berupa jaringan luas *wide*

*area network* (WAN), jaringan setempat *local area network* (LAN) atau kombinasi keduanya.

- **Wide area Network** (WAN) meliputi area geografis yang luas dengan beragam fasilitas komunikasi seperti jasa telephone jarak jauh, transmisi satelit dan kabel bawah laut. WAN umumnya melibatkan host komputer dan bersgsm jenis perangkat keras dan perangkat lunak komunikasi. Contoh WAN adalah jaringan perbankan antar daerah dan system pemesanan penerbangan.
- **Local Area Network** (LAN) meliputi area terbatas, namun perbedaan ini mulai berubah dengan semakin meluasnya ruang lingkup cakupan LAN. LAN umumnya menghubungkan hingga ratusan komputer mikro yang semuanya berlokasi di area geografis yang relatif kecil, seperti suatu gedung atau beberapa gedung yang berdekatan. Perusahaan tertarik pada LAN karena LAN memungkinkan beberapa pemakai untuk berbagi perangkat lunak, data serta peralatan dengan pemakai lain (<http://zulidamel.wordpress.com>).

#### 2.1.2.6 Kajian sistem struktur

- **Elemen-elemen Sistem Struktur Bangunan**

Struktur bangunan adalah bagian dari sebuah sistem bangunan yang bekerja untuk menyalurkan beban yang diakibatkan oleh adanya bangunan di atas tanah. Fungsi struktur dapat disimpulkan untuk memberi kekuatan dan kekakuan yang diperlukan untuk mencegah sebuah bangunan mengalami keruntuhan. Struktur merupakan bagian bangunan yang menyalurkan beban-beban. Beban-

beban tersebut menumpu pada elemen-elemen untuk selanjutnya disalurkan ke bagian bawah tanah bangunan, sehingga beban-beban tersebut akhirnya dapat di tahan.

### 2.1.2.7 Kajian sistem utilitas

Unsur-unsur utilitas bangunan dapat disebutkan menjadi beberapa macam, yaitu : kenyamanan, kesehatan, keselamatan, komunikasi, dan mobilitas.

Perancangan utilitas yang penting di setiap bangunan adalah sebagai berikut :

- Plambing dan sanitasi
- Kelistrikan / penerangan
- Pencegahan kebakaran
- Tata udara / ventilasi mekanis
- Komunikasi
- Tata suara
- Transportasi (horizontal dan vertikal)
- Keamanan
- Pembuangan sampah
- Penangkal petir
- Saluran air hujan (*drainase*)

Istilah lain dalam utilitas bangunan adalah :

- Building service
- Mechanical electrical plumbing (M.E.P)

Arsitektur – Struktur konstruksi – Utilitas merupakan satu kesatuan dalam sebuah pembangunan.

Utilitas terdiri dari 3 komponen :

- Sumber
- Jaringan
- Keluaran / outlet

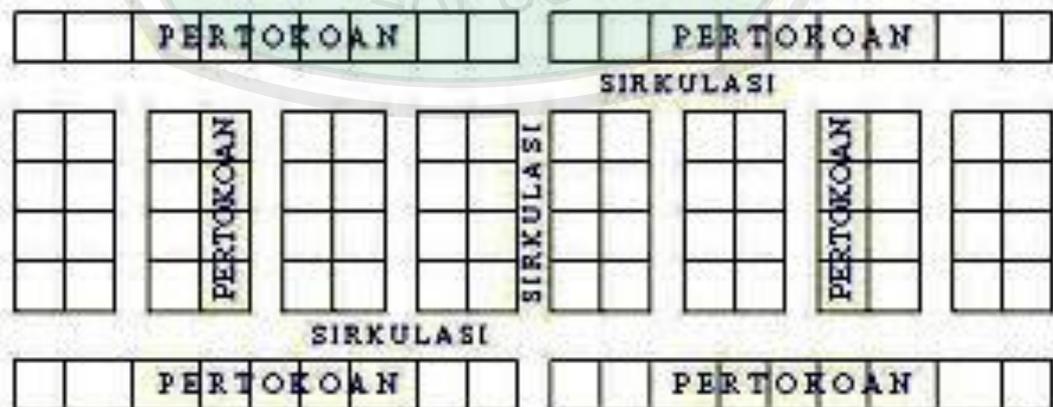
Komponen utilitas “tidak ditampilkan”, tapi tetap terasa manfaatnya untuk pengguna (<http://imajinasi35.blogdetik.com>).

### 2.1.3 Karakteristik pusat perbelanjaan

Pusat perbelanjaan bisa dibedakan dalam tiga macam sesuai dengan bentuk rancangan koridor-koridornya, yaitu :

#### 1. Sistem banyak koridor

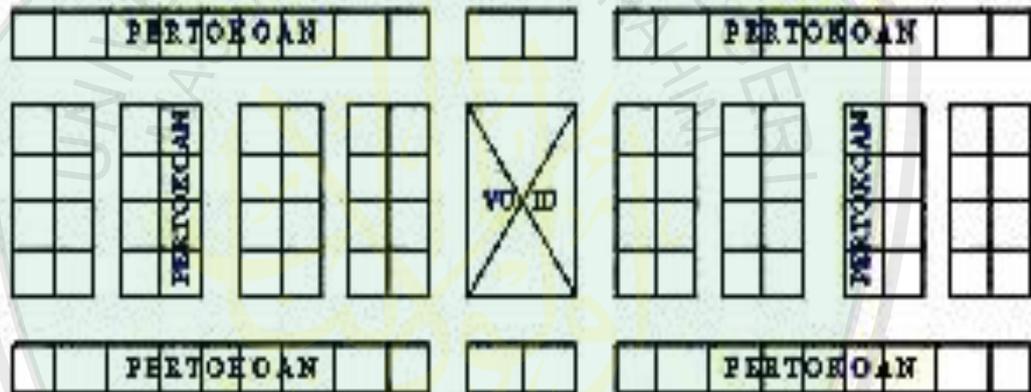
- \* Terdapat banyak koridor tanpa penjelasan orientasi, tanpa ada penekanan, sehingga semua dianggap sama, yang strategis hanya bagian depan / yang dekat dengan entrance saja.
- \* Efektifitas pemakaian ruangnya sangat tinggi.
- \* Terdapat pada pertokoan yang dibangun sekitar tahun 1960-an.
- \* Contoh : Pasar Senen & Pertokoan Duta Merlin.



Gambar 2.12 : Sistem banyak koridor.  
Sumber : (<http://shoppingpusatperdagangan.blogspot.com>).

## 2. Sistem plaza

- \* Terdapat plaza / ruang berskala besar yang menjadi pusat orientasi kegiatan dalam ruang dan masih menggunakan pola koridor untuk efisiensi ruang.
- \* Mulai terdapat hierarki dari lokasi masing-masing toko, lokasi strategis berada di dekat plaza tersebut, mulai mengenal pola vide & mezanin
- \* Contoh : Plaza Indonesia, Gajah Mada Plaza, Glodok Plaza, Ratu Plaza, Plaza Semanggi, ITC Cempaka Mas, dll.

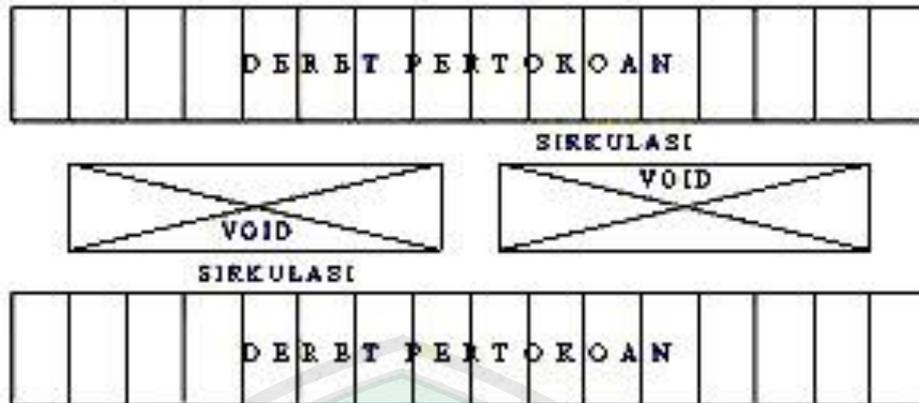


Gambar 2.13 : Sistem plaza.

Sumber : (<http://shoppingpusatperbelanjaan.blogspot.com>).

## 3. Sistem pusat perbelanjaan

- \* Dikonsentrasikan pada sebuah jalur utama yang menghadap dua atau lebih magnet pertokoan dapat menjadi poros massa, dan dalam ukuran besar dapat berkembang menjadi sebuah atrium.
- \* Jalur itu akan menjadi sirkulasi utama, karena menghubungkan dua titik magnet atau anchor yang membentuk sirkulasi utama.
- \* Contoh : Pondok Indah Pusat perbelanjaan, Blok M, Atrium Senen, Pusat perbelanjaan Kelapa Gading 1-2, Pusat perbelanjaan Ciputra.



Gambar 2.14 : Sistem pusat perbelanjaan.  
 Sumber : (<http://shoppingpusatperdagangan.blogspot.com>).

#### 2.1.4 Panduan perancangan taman

Masyarakat Gresik mayoritas adalah pekerja atau buruh pabrik yang kesehariannya terkonsentrasi untuk bekerja. Hal itu mengakibatkan adanya kejenuhan dari masyarakat. Masyarakat membutuhkan tempat hiburan yang mampu memenuhi kebutuhan rekreatif mereka. *Green Park Mall* mempunyai tujuan yaitu memenuhi kebutuhan sandang, pangan serta kesenangan masyarakat sekaligus dalam satu wadah. Sehingga diharapkan akan *refresh* tenaga dan pikiran masyarakat untuk kembali bekerja dengan lebih semangat.

Berikut adalah beberapa panduan dalam perancangan taman secara umum:

##### 1. Perancangan tapak

- Jauhkan lokasi dari ancaman bahaya seperti jalur kendaraan.
- Buat saluran air yang baik mengitari tapak.
- Bila tapak berkontur maka lebih tonjolkan lagi bentuk konturnya karena akan mempercantik taman.
- Tambahkan air mancur karena merupakan elemen penting dalam taman.
- 60% luas taman adalah tanah tanpa ada perkerasan.

## 2. Pemilihan bentuk taman

- Aksesibilitas taman lebih baik mengikuti kontur namun harus tetap memperhatikan keselamatan pengguna.
- Jarak dari jalan utama tidak terlalu jauh agar pemandangan tertangkap pengujung namun utamakan keamanan pengguna taman.

## 3. Syarat untuk wahana anak-anak

- Mementingkan keselamatan pengunjung khususnya anak-anak dengan membangun *traffic calming* yang mengharuskan kendaraan berjalan pelan di dekat pedestrian menuju taman.

## 4. Bentuk lansekap

Bentuk lansekap sebaiknya tidak terlalu banyak menggunakan perkerasan, cukup untuk jalan yang ada di taman dan tempat-tempat yang diperlukan saja.

## 5. Perabot taman

- Mempunyai minimal dua pintu masuk.
- Menyediakan *ramp*.
- Menyediakan lampu, papan tanda serta tempat sampah.

## 6. Permukaan yang sesuai

Permukaan taman selain perkerasan sebaiknya menggunakan tanah atau rumput yang lapisan di dalamnya dapat menyerap air dan tekanan seperti pasir, *pea gravel* dan lainnya.

## 2.2 Kajian Tema

### 2.2.1 Teori dasar tentang arsitektur hijau

Arsitektur hijau adalah suatu pendekatan perencanaan bangunan yang berusaha untuk meminimalisasi berbagai pengaruh membahayakan pada kesehatan manusia dan lingkungan. Untuk pemahaman dasar arsitektur hijau yang berkelanjutan, meliputi di antaranya lanskap, interior, dan segi arsitekturnya menjadi satu kesatuan. Dalam contoh kecil, arsitektur hijau bisa juga diterapkan di sekitar lingkungan kita. Misalnya dalam perhitungan kasar, jika luas rumah adalah 100 meter persegi, dengan pemakaian lahan untuk bangunan adalah 60 meter persegi, maka sisa 40 meter persegi lahan hijau, Jadi komposisinya adalah 60:40. Selain itu membuat atap dan dinding menjadi konsep “*roof garden*” dan “*green wall*”. Dinding bukan sekadar beton atau batu alam, melainkan dapat ditumbuhi tanaman merambat. Selain itu, tujuan pokok arsitektur hijau adalah menciptakan “*eco design*”, arsitektur ramah lingkungan, arsitektur alami, dan pembangunan berkelanjutan. Selain itu, arsitektur hijau diterapkan dengan meningkatkan efisiensi pemakaian energi, air dan pemakaian bahan-bahan yang mereduksi dampak bangunan terhadap kesehatan. Arsitektur hijau juga dapat direncanakan melalui tata letak, konstruksi, operasi dan pemeliharaan bangunan (<http://www.bulletin.penataanruang.net>).

### 2.2.2 Prinsip-prinsip arsitektur hijau

Menurut *Brenda* dan *Robert Vale* dalam buku “*Green Architecture : Design for A Sustainable Future*”, ada 6 prinsip dasar dalam perencanaan bangunan yang berkonsepkan *green architecture*, yaitu :

1. *Conserving energy*

*A building should be constructed so as to minimized the need for fossil fuels to run green.*

(Sebuah bangunan seharusnya didesain / dibangun dengan pertimbangan operasi bangunan yang meminimalisir penggunaan bahan bakar dari fosil)

2. *Working with climate*

*Building should be design to work with climate and natural energy resources.*

(Bangunan seharusnya didesain untuk bekerja dengan baik dengan iklim dan sumber daya energi alam)

3. *Minimizing new resources*

*A building should be designed so as to minimized the use of resources and at the end of greens useful life to form the resources for other architecture.*

(Bangunan seharusnya didesain untuk meminimalisir penggunaan sumber daya dan pada akhir penggunaannya bisa digunakan untuk hal “arsitektur” lainnya.)

4. *Respect for users*

*A green architecture recognizes the importance of all people involved wgreenh green.*

(*Green architecture* mempertimbangkan kepentingan manusia didalamnya )

5. *Respect for site*

*A building will touch the earth lightly*

(Bangunan didesain dengan sesedikit mungkin merusak alam.)

6. *Holism*

*All the green principles need to be embodied in a holistic approach to build environment.*

(Semua prinsip diatas harus secara menyeluruh dijadikan sebagai pendekatan dalam membangun sebuah lingkungan.)

Umumnya di setiap perancangan pusat perbelanjaan, hal “*green*” yang paling ditekankan dan paling masuk akal dalam perancangan pusat perbelanjaan adalah *respect for users*. Hal itu dikarenakan sebuah pusat perbelanjaan pasti akan sangat menonjolkan hal kenyamanan untuk pengunjung karena hal itu dapat meningkatkan harga jual dari pusat perbelanjaan itu sendiri. Oleh karena itu pusat perbelanjaan yang mengusung tema *green* ini selain menonjolkan aspek *respect for users*, pusat perbelanjaan ini juga akan menonjolkan aspek *working with climate*. Sehingga perancangan ini nantinya berdasarkan iklim yang berlaku di lokasi tapak dan sumber energi yang ada. Berdasarkan kedua aspek tersebut, perancang menyimpulkan prinsip-prinsip dari aspek tersebut berdasarkan kondisi tapak bangunan.

#### 1. *Respect for users*

Menurut banyak kalangan khususnya seorang pengusaha, kenyamanan serta kelengkapan fasilitas merupakan hal utama yang harus ada di setiap perancangan. Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan dua prinsip penting dalam aspek *respect for users*, yaitu :

##### a. Kenyamanan pengguna

Rancangan diharapkan mampu memberikan kenyamanan untuk semua pengguna yang memanfaatkan gedung tersebut. Hal itu karena dapat meningkatkan kinerja pengguna agar bekerja dengan lebih baik.

b. Kelengkapan fasilitas

Fasilitas yang lengkap dalam suatu rancangan tentunya dapat menaikkan nilai jual rancangan apabila dipasarkan nantinya. Oleh karena itu fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam perdagangan diharapkan dapat diwujudkan.

2. *Working with climate*

Kondisi alam lokasi tapak (kota Gresik) termasuk daerah yang panas, kecepatan angin sedang atau normal, curah hujan sepanjang tahun terbilang minim serta banyak terdapat pabrik. Dari hal tersebut diperoleh prinsip tentang *working with climate* yang sesuai dengan kondisi tapak ada 4 macam, yaitu :

a. Matahari

Paparan sinar matahari yang terik merupakan sumber energi alternatif yang bisa dimanfaatkan untuk kepentingan operasional bangunan untuk menghemat biaya.

b. Angin

Kecepatan angin yang mayoritas bersahabat bisa dimasukkan ke dalam bangunan untuk mengatasi masalah panas dengan hemat dan ramah lingkungan.

c. Air

Curah hujan yang minim sehingga membuat pasokan air juga minim mengharuskan rancangan untuk hemat dalam pengonsumsi air, bila perlu rancangan bisa mendaur ulang air sisa serta memanfaatkan air hujan yang jatuh ke lokasi bangunan.

d. Material

Kota Gresik yang merupakan kota industri memiliki beberapa pabrik yang berkompeten di bidang pembangunan, pabrik tersebut memproduksi bahan bangunan modern namun tetap ramah lingkungan. Oleh karena itu bangunan nantinya akan menggunakan material tersebut agar ramah lingkungan dan menghemat ongkos pengiriman.

Dari pembahasan di atas maka perancangan *Green Park Mall* yang ada di Gresik nantinya akan memakai 3 kriteria perancangan yang sebelumnya sudah dijabarkan pada BAB I yaitu :

Tabel 2.1 : Analisis prinsip perancangan mall.

No	Prinsip	Pengertian	Aplikasi
1	Respect for users	Green Park Mall dirancang untuk memfasilitasi segala kegiatan pelaku perniagaan di dalamnya.	Menyediakan berbagai tempat atau fasilitas seperti area tenant dealer, reseller, supermarket, area hiburan, toilet dan lain sebagainya yang bisa dimanfaatkan pengunjung dalam berniaga.
2	Respect for site	Green Park Mall dirancang untuk lebih ramah lingkungan sekitar sehingga lebih efisien dalam penggunaan energi (energy efficiency).	Mall menerapkan sistem hemat energi dengan memanfaatkan energi panas matahari sebagai energi alternatif, penyimpanan air hujan untuk keperluan operasional mall dalam jangka panjang.

3	Recreative	Green Park Mall dirancang untuk memberikan nilai lebih serta keindahan bagi pengunjung sebagai tempat hiburan (wisata keluarga).	Mall menyediakan area taman dan tempat hiburan yang bisa dijadikan objek rekreatif warga yang ada di tengah kota.
---	------------	--	---

Sumber : Hasil analisis, 2013.

## 2.3 Kajian Integrasi

### 2.3.1 Kedudukan berdagang dalam Islam

Dalam kamus Bahasa Indonesia, wirausaha diidentikkan dengan wiraswasta, sehingga wirausahawan dapat disebutkan sebagai seorang yang pandai atau berbakat mengenal produk baru, menentukan cara produksi baru, dan menyusun pedoman operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya. (Suryanto, 1977).

Sebagai agama yang menekankan dengan kuat sekali tentang pentingnya keberdayaan ummatnya, maka Islam memandang bahwa berusaha atau berwirausaha merupakan bagian integral dari ajaran Islam. Terdapat sejumlah ayat dan hadis Nabi Muhammad SAW yang menjelaskan pentingnya aktifitas berusaha itu. Di antaranya : “Apabila telah ditunaikan sholat, maka bertebaranlah di muka bumi. Dan carilah karunia Allah” (QS Al Jumua : 10).

*“Sungguh seandainya salah seorang di antara kalian mengambil beberapa utas tali, kemudian pergi ke gunung kemudian kembali memikul seikat kayu bakar dan menjualnya, kemudian dengan hasil itu Allah mencukupkan kebutuhan hidupmu, itu lebih baik daripada meminta-minta kepada sesama manusia, baik mereka memberi maupun tidak” (HR Bukhari).*

Pernah suatu saat Rasulullah ditanya oleh para sahabat, *“pekerjaan apa yang paling baik ya Rasulullah ? Rasulullah menjawab, seorang bekerja dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang bersih”* (HR Al Bazzar). Perhatikan olehmu sekalian, sesungguhnya perdagangan itu di dunia ini adalah sembilan dari sepuluh pintu rezeki (HR Ahmad).

Hadits-hadits di atas memperlihatkan bagaimana kewirausahaan merupakan aktifitas yang inheren dalam ajaran Islam. Sedemikian strategisnya kedudukan kewirausahaan dan perdagangan dalam Islam, hingga teologi Islam itu dapat disebutkan sebagai *“teologi perdagangan”* (*commercial theology*). Hal tersebut dapat dilihat dalam kenyataan bahwa : Hubungan timbal balik antara Tuhan dan manusia bersifat perdagangan betul, Allah adalah Saudagar sempurna. Ia (Allah) memasukkan seluruh alam semesta dalam pembukuan-Nya. Segalanya diperhitungkan, tiap barang diukur. Ia telah membuat buku perhitungan, neraca-neraca, dan Ia (Allah) telah menjadi contoh buat bisnis-bisnis yang jujur.

Pengembangan kewirausahaan di kalangan masyarakat Indonesia memiliki manfaat yang terkait langsung dengan pengembangan masyarakat. Manfaat tersebut antara lain: Pertama, pengembangan kewirausahaan akan memberikan kontribusi bagi perluasan lapangan kerja, sehingga dapat mengurangi angka pengangguran. Kedua, berkembangnya kewirausahaan akan meningkatkan kekuatan ekonomi negara. Telah terbukti dalam sejarah perjalanan bangsa kita, bahwa UKM adalah basis ekonomi yang paling tahan menghadapi guncangan krisis yang bersifat multidimensional. Ketiga, dengan semakin banyaknya wirausahawan, termasuk wirausahawan muslim, akan semakin banyak tauladan dalam masyarakat, khususnya dalam aktifitas perdagangan. Sebab, para

wirausahawan memiliki pribadi yang unggul, berani, independen, hidup tidak merugikan orang lain, sebaliknya malah memberikan manfaat bagi anggota masyarakat yang lain. Keempat, dengan berkembangnya kewirausahaan, maka akan menumbuhkan etos kerja dan kehidupan yang dinamis, serta semakin banyaknya partisipasi masyarakat terhadap pembangunan bangsa (<http://www.wongsolo.com>).

### **2.3.2 Ajaran Islam kepada pedagang**

Sebagai konsekuensi pentingnya kegiatan wirausaha, Islam menekankan pentingnya pembangunan dan penegakkan budaya kewirausahaan dalam kehidupan setiap muslim. Budaya kewirausahaan muslim itu bersifat manusiawi dan religius, berbeda dengan budaya profesi lainnya yang tidak menjadikan pertimbangan agama sebagai landasan kerjanya. Dengan demikian seorang wirausahawan muslim akan memiliki sifat-sifat dasar yang mendorongnya untuk menjadi pribadi yang kreatif dan handal dalam menjalankan usahanya atau menjalankan aktivitas pada perusahaan tempatnya bekerja. Sifat-sifat dasar itu di antaranya ialah :

1. Selalu menyukai dan menyadari adanya ketetapan dan perubahan. Ketetapan ditemukan antara lain pada konsep aqidah (QS. Al Anbiya : 125). Sedangkan perubahan dilaksanakan pada masalah-masalah muamalah, termasuk peningkatan kualitas kehidupan (QS al Ra'd : 11).
2. Bersifat inovatif, yang membedakannya dengan orang lain. Al Quran menempatkan manusia sebagai khalifah, dengan tugas memakmurkan bumi, dan melakukan perubahan serta perbaikan (al Hadis).

3. Berupaya secara sungguh-sungguh untuk bermanfaat bagi orang lain.

Ada beberapa hadis Nabi yang menjelaskan keharusan seseorang untuk bermanfaat bagi orang lain. “Manusia terbaik adalah manusia yang bermanfaat bagi orang lain” (al Hadis). (<http://www.wongsolo.com>).

### 2.3.3 Integrasi keIslaman terhadap objek

Anjuran Islam untuk berdagang pada dasarnya untuk proses pendekatan manusia dengan Tuhannya, karena bekerja yang paling utama adalah dengan ikhlas dan niatan untuk ibadah. Kemudian dari rezeki yang telah diperoleh tersebut manusia bisa beribadah kepada Allah. Seandainya manusia mau berfikir maka tidak berlebihan jika kemiskinan itu sangat dekat dengan kemusyrikan, karena dalam kemiskinan seseorang akan mudah melepaskan imannya demi mendapatkan apa yang dibutuhkannya, walaupun tidak semua muslim seperti itu karena tergantung tingkatan keimanannya. Namun walau berangkat dari hal itu yang menjadikan bekerja itu penting, bukan jadi alasan untuk mengesampingkan ibadah wajib seperti shalat lima waktu, oleh karena itu rancangan nantinya akan memberikan porsi lebih untuk tempat ibadah seperti mushola, serta akan ada adzan otomatis di setiap waktu shalat untuk mengingatkan pengguna pusat perbelanjaan. Hal tersebut secara tidak langsung akan mengingatkan manusia akan pentingnya shalat, karena Allah telah mengingatkan manusia untuk mementingkan shalat terlebih dahulu kemudian bekerja seperti dalam firman Allah yang artinya; *“Apabila telah ditunaikan sholat, maka bertebaranlah di muka bumi. Dan carilah karunia Allah”* (QS Al Jumuaah : 10).

#### 2.3.4 Integrasi keIslaman terhadap tema

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa posisi manusia adalah sebagai khalifah di bumi, semestinya membuat manusia memakmurkan bumi dan membawanya ke arah yang lebih baik seperti yang ada di (QS. 11/Hud : 61). Hal yang dimaksud dari kalimat tersebut dalam integrasi tema perancangan adalah bagaimana rancangan pusat perbelanjaan ini nantinya tidak merusak alam. Walaupun pusat perbelanjaan ini pasti akan memakan lahan untuk pembangunannya, namun akan diusahakan agar meminimalkan perusakan alam. Bahkan bisa membantu memperindah alam sekitar. Contohnya yaitu rancangan akan sangat memaksimalkan potensi air hujan yang minim di Kota Gresik dengan Menyimpannya di tendon besar. Kemudian akan memanfaatkan air tersebut untuk kebutuhan non-konsumsi seperti kebutuhan toilet, kemudian air bekas yang masih bagus bisa dimanfaatkan untuk penyiraman taman atau lahan yang ada di sekitar rancangan agar tanahnya tetap subur. Hal tersebut tentu akan menghemat cadangan air di bumi, berbeda dengan bangunan yang mengandalkan pasokan air dari PDAM yang selain akan menghabiskan cadangan air juga akan boros biaya.

Hal lain yang bisa dijadikan ide yaitu penghematan energi listrik, karena rancangan nantinya akan memaksimalkan panas matahari dengan menggunakan *solar panel* yang mengubah energi panas menjadi energi listrik untuk keperluan pusat perbelanjaan tersebut. Selain contoh-contoh diatas masih ada juga contoh lain yang bisa digunakan untuk kebaikan rancangan dan alam sekitar. Seperti pemanfaatan cahaya dan penghawaan alami dari pada pencahayaan dan penghawaan buatan yang boros energi.

## 2.4 Studi Banding

### 2.4.1 Studi banding objek sejenis

#### 2.4.1.1 Canal City, Fukuoka, Jepang

Objek taman dalam mall yang dijadikan studi banding adalah :



Gambar 2.15 : Gambar kanal di tengah mall, Fukuoka, Jepang.  
Sumber : <http://kotakitaku.blogspot.com>.

Dalam rangka mensukseskan gerakan hemat energi pasca bencana yang menimpa pembangkit listrik tenaga nuklir di Fukushima, Jepang telah mengusahakan segala cara untuk bisa tetap aktif dan produktif dalam kondisi yang seadanya. Mulai dari penemuan-penemuan ganjil seperti teknologi pakaian berpendingin hingga kebijakan untuk mengizinkan para pengusaha mengenakan kemeja Hawai agar tetap sejuk ketika bekerja di musim panas.

Ramai berhiaskan aneka taman gantung serta kolam dan air mancur, mal ini telah berhasil menjaga suhu tetap nyaman walaupun dengan penggunaan AC

yang minimal, dan bahkan sanggup menjadi pilihan bagi warga lokal dan wisatawan untuk bersantai menghabiskan waktu.

Saat ini *Canal City* merupakan pusat hiburan dan pertokoan terbesar di kawasan Hakata, Fukuoka. Diramaikan oleh lebih dari dua ratus lima puluh atraksi termasuk butik, kafe, restoran, bioskop, pusat permainan, panggung pertunjukan dan dua buah hotel.

Canal City dengan bangga menyandang sebutan sebagai *City Within The City*. Tapi alasan sebenarnya mengapa mall tersebut disebut *Canal City* adalah karena di dalamnya terdapat sebuah kanal artifisial sepanjang 180 meter yang mengalir jauh melalui seluruh area lantai dasar.

Maka tidak mengherankan kalau pusat perbelanjaan ini dengan cepat segera berubah menjadi kebanggaan dan salah satu ikon Fukuoka, sekaligus menjadi objek wisata yang mampu menarik jutaan pengunjung tiap tahun. Selain itu *Canal City* juga dikenal sebagai dapur nya Fukuoka karena mall fantastis ini dimeriahkan oleh kehadiran banyak sekali restoran yang menawarkan sajian terbaik Jepang, seperti *sashimi* segar, *sushi* dan tempura, serta makanan khas daerah Fukuoka: *ramen*, *yakitori* dan *hotspot* (<http://kotakitaku.blogspot.com>).





Gambar 2.16 : Canal City, Fukuoka, Jepang.  
Sumber : <http://kotakitaku.blogspot.com>.





Gambar 2.17 : Canal City, Fukuoka, Jepang.  
Sumber : <http://kotakitaku.blogspot.com>.

*Canal City Hakata* ini juga berdekatan dengan kawasan hiburan Fukuoka.

Kawasan ini terkenal memiliki desain yang sopan dan memiliki keterpaduan dengan alam sehingga meskipun termasuk kota modern namun nampak masih kelihatan alami dan indah. Jutaan pengunjung banyak berdatangan ke *Canal City Hakata* karena tertarik dengan sebuah objek wisata yaitu bak kolam air besar dengan bangunan disisi-sisinya yang megah dan menawan (<http://kotakitaku.blogspot.com>).

### 2.4.1.2 Green mall, Chiangmai, Thailand



Gambar 2.18 : Green Mall, Chiangmai, Thailand.  
Sumber : <http://kotakitaku.blogspot.com>.

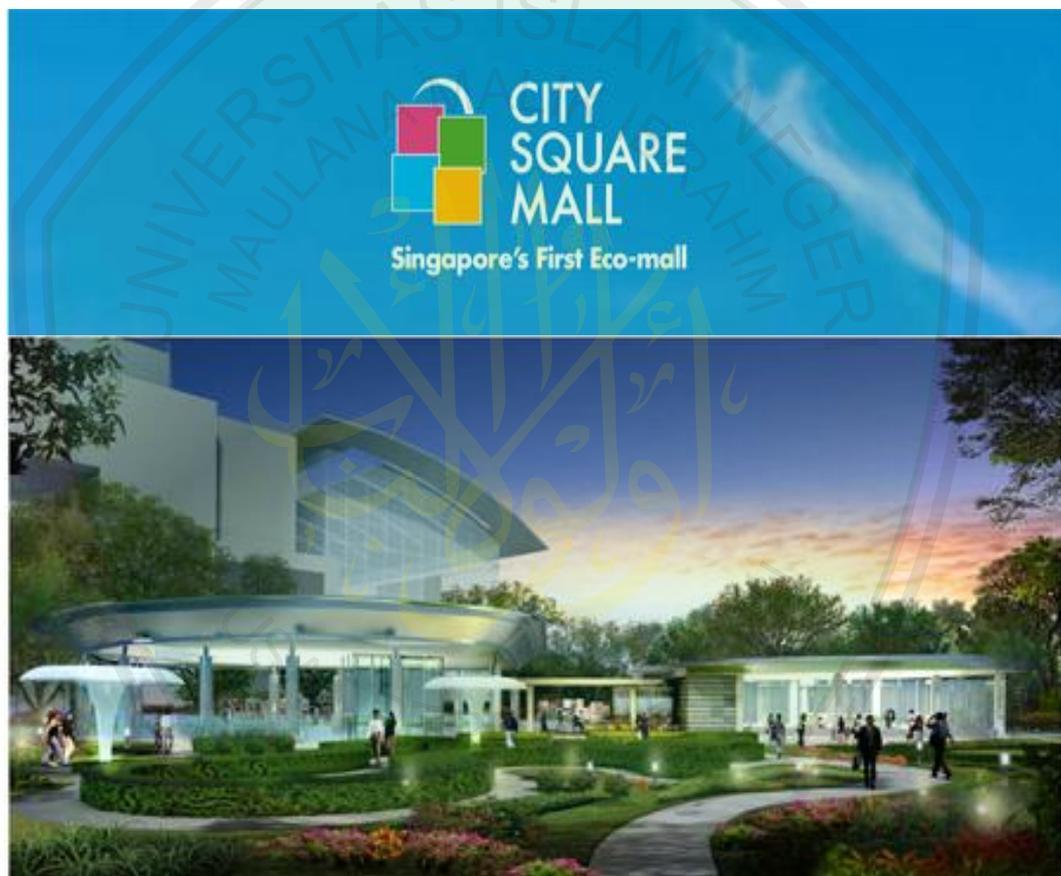
Perancang membagi pusat perbelanjaan menjadi dua bangunan untuk melayani kelompok sasaran yang berbeda. Satu akan melayani keluarga dengan supermarket, barang dekorasi rumah, barang olahraga, fashion, pendidikan, kesehatan & kecantikan, bank dan fast food, sementara yang lain akan melayani remaja dengan hiburan, bioskop, olahraga, karaoke, skating dan makanan cepat saji.

Desain dari lansekap taman menggunakan bentuk organik untuk menciptakan perasaan alami dan suasana santai.

Sebuah taman bertingkat dan pertanian, parit dan air terjun akan dimasukkan ke dalam desain. Selain itu, sebuah *amphitheater* untuk kegiatan dan jalan jalan akan disertakan pula. "Mall ini akan memiliki beberapa ruang *outdoor* , jadi faktor cuaca sepanjang tahun yang menyenangkan di Chiangmai.

Bangunan terdiri dari 60 % dan sisanya 40% merupakan ruang terbuka. Memiliki luas kotor 91.951 meter persegi dan luas layak untuk dijual/*leaseable* bersih sekitar 50.000 meter persegi, dan diharapkan akan selesai pada akhir 2012. Promenada akan menjadi mall komunitas terbesar di Thailand. Mal komunitas umumnya hanya seluas 20.000 m persegi.

#### 2.4.1.3 City Square Mall, Singapura



Gambar 2.19 : City square mall, Singapura.  
Sumber : <http://www.citysquaremall.com>.

City Square Mall adalah mal pertama di Singapura yang diintegrasikan dengan sebuah taman kota. Taman yang dinamakan “Kota Hijau”, areal taman seluas 49.000 kaki persegi yang terlihat seperti karpet hijau yang diletakkan di depan mal untuk menyambut para pengunjung. Penuh dengan banyak kejutan indah,

“Kota Hijau” dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bagi para pengunjung tentang ekologi dan lingkungan alam.

Berikut adalah berbagai aspek tentang mall tersebut :

1. Konsep ramah lingkungan

Dari awal, City Square Mall ini dikonsepsikan dengan kelestarian lingkungan dalam pikiran perancang, dari proses konstruksi untuk fitur bangunan. Contoh dari beberapa kasus pelestarian dari mall ini adalah :

- Penghematan listrik tahunan : Lebih dari 12 juta kWh per tahun, setara dengan konsumsi listrik oleh lebih dari 2.000 4 kamar flat HDB!
- Pengurangan emisi CO<sub>2</sub> : Lebih dari 6.000 ton per tahun, setara dengan 160.000 pohon yang diperlukan untuk menyerap jumlah emisi CO<sub>2</sub> tersebut!
- Penghematan air tahunan: Lebih dari 20.000 m<sup>3</sup> per tahun, setara dengan 10 kolam renang ukuran Olimpiade!
- Menghemat 50 truk pasir, menggunakan konstruksi alternatif dari bahan ramah lingkungan.
- Metode konstruksi alternatif tersebut membantu mereka menghemat baja, cukup untuk menyaingi berat 365 mobil sedan.



Gambar 2.20 : Proses pembangunan.  
Sumber : <http://www.citysquaremall.com>.



Gambar 2.21 : Proses pembangunan.  
Sumber : <http://www.citysquaremall.com>.

1. Fitur-fitur ramah lingkungan dari mall
  - Mal telah membuat tempat parkir untuk mobil hibrida dan mobil listrik.
  - Layar “Check out” di sekitar mal menampilkan kinerja “real-time” lingkungan mal.
  - Eco-toilet membantu menjaga penggunaan air dalam daya minimum, berkat urinal tanpa air yang menghemat sekitar 3.000 m<sup>3</sup> air per tahun.

- Sampah basah dan sampah kering dipisahkan untuk daur ulang melalui sistem pneumatik saluran pembuangan limbah kembar.
- Ada sensor di jalan masuk tempat parkir untuk menyesuaikan pencahayaan dari parkir mobil di area B4, menghemat sekitar 50.000 kWh listrik per tahun.
- Lampu, eskalator dan travelator tidak menguras daya, berkat fitur pencahayaan otomatis dan fitur slow-down.
- Efisiensi tinggi AC mall menggunakan daya listrik rendah, mencegah emisi lebih dari 4.000 ton karbon dioksida per tahun.
- Air kondensat dari sistem pendingin udara adalah hasil daur ulang, menghemat air tahunan yang cukup untuk mengisi 2 kolam ukuran Olimpiade.
- Sensor membantu untuk memastikan bahwa tanaman hijau yang indah tidak disiram pada saat turun hujan, sehingga air tidak terbuang.
- Sistem pembuangan dapur menggunakan teknologi UV untuk mengurangi bau.
- AC menggunakan teknologi Air Volume Variabel sampai suhu sedang mall, memungkinkan seseorang untuk berbelanja dengan nyaman sambil menyimpan energi.
- Untuk lebih mengontrol kelembaban dalam ruangan, “koil” pendingin digunakan dalam sistem AC untuk mengobati udara yang tercemar (<http://www.citysquaremall.com>).



Gambar 2.22 : Perencanaan lansekap taman.  
 Sumber : <http://kotakitaku.blogspot.com>.



Gambar 2.23 : Perencanaan atap bangunan pada taman.  
 Sumber : <http://kotakitaku.blogspot.com>.

Luas taman sekitar 0,45 ha dengan beberapa fasilitas termasuk hubungannya ke Stasiun Mass Rapid Transit. Di taman tersebut terdapat beberapa program termasuk Butterfly Garden, Patung, sebuah Life Maze untuk anak-anak, sebuah taman air mancur interaktif dan tempat pendidikan tentang daur ulang.

Usulan mengembangkan ruang terbuka menjadi taman kota akan secara drastis mengubah tampilan dan penggunaan ruang terbuka. Pengembangan taman kota dan mall akan melengkapi satu sama lain. Taman kota akan seperti karpet hijau terbentang di depan mall untuk menyambut pengunjung.

Taman kota ketika selesai akan berfungsi sebagai paru-paru hijau untuk lingkungan. Bentuknya sebagai serangkaian ruang yang dihubungkan oleh jalan setapak, ruang-ruang dimaksudkan untuk mendorong pembelajaran tentang ekologi dan lingkungan alam di oasis perkotaan yang bersifat menyenangkan dan bersifat mendidik untuk tua dan muda. Ketika mereka bermain dan berjalan melalui lanskap, mereka otomatis belajar.

Proyek Ong & Ong meningkatkan status ramah lingkungan dengan memperkenalkan penerapan segudang elemen ekologis-ramah lingkungan termasuk Dinding Hijau Vertikal, sebuah "Eco-roof" untuk menampilkan teknologi hijau dan bahan seperti "Eco-ubin" - produk daur ulang komposit yang diproduksi dengan sumber daya yang berkelanjutan, dan daur ulang kayu. Para desainer juga diminta mempertahankan 2 pohon besar yang telah ada di tempat tersebut dan dalam desain diusulkan juga untuk ditanam spesies asli .

#### 2.4.1.4 Studi banding objek



Gambar 2.24 : Dieng Plaza, Malang.  
Sumber : <http://areamalang.net23.net>.

Bangunan yang dijadikan referensi dalam segi objek rancangan adalah Plaza Dieng yang ada di Malang. Plaza Dieng merupakan mall IT pertama dan terbesar di kota Malang. Dahulu Ieng plaza merupakan mall perdagangan biasa, namun pada tahun 2009 mall ini dirubah menjadi mall IT dan merubah nama dengan nama Dieng Computer Square. Akan tetapi masyarakat sekitar terkesan sulit melafalkan nama baru dari mall tersebut sehingga tetap menyebutnya dengan Dieng Plaza, tetapi sudah paham jika mall ini berubah fungsi dari mall perdagangan menjadi mall IT.

Dari mall ini bisa dipelajari bahwa walaupun merupakan mall IT, mall tersebut masih membutuhkan beberapa tenant non-IT untuk meningkatkan animo masyarakat untuk datang ke mall. Dieng Plaza tetap mempertahankan tenant-

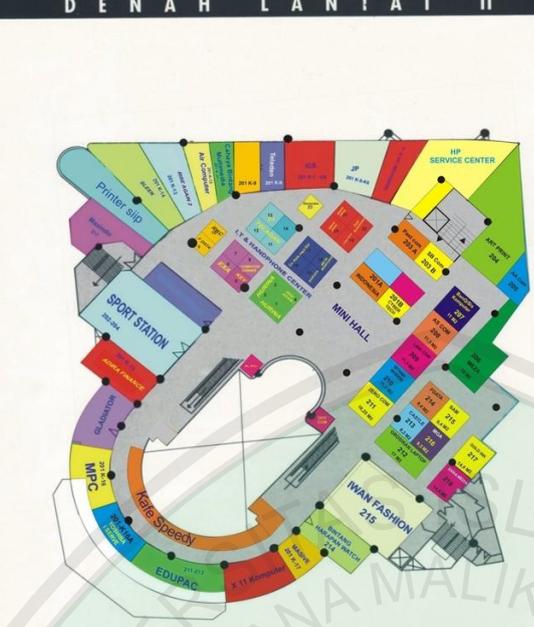
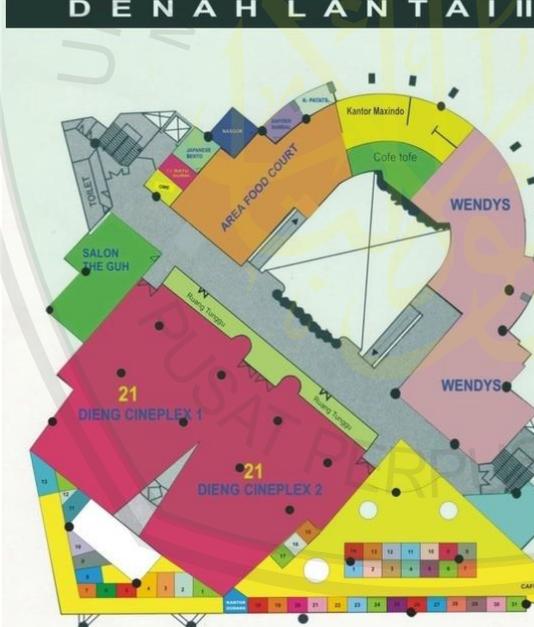
tenant anchor seperti: supermarket, cafe, bioskop, area *foodcourt*, salon, toko olahraga, optik dan berbagai tenant lain yang mendukung.

Hal lain yang bisa dipelajari dari Dieng Plaza yaitu pembagian ruang, pembagian ruang yang jelas mutlak diperlukan dalam mall, hal itu ditujukan untuk memudahkan pengunjung untuk menuju tempat yang dicari. Seperti gambar di bawah ini yang menjelaskan letak atau posisi dari berbagai tenant menurut spesifikasinya.

Tabel 2.2 : Analisis perancangan mall.

Gambar	Analisis objek
<p style="text-align: center;"><b>DENAH LANTAI DASAR</b></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2.25 : Analisis lantai dasar.</p> <p>Sumber : (<a href="http://www.plazadieng2007.webs.com">http://www.plazadieng2007.webs.com</a>).</p>	<p>Mall yang baik adalah mall yang memiliki parkir yang luas untuk kenyamanan penggunanya, bila suatu bangunan memiliki keterbatasan bila menempatkan parkir di luar bangunan, maka bisa ditempatkan di dalam bangunan dengan membangun basement yang bisa digunakan untuk parkir kendaraan roda empat, atau bahkan untuk roda dua juga. Bila memungkinkan maka bisa ditambahi fasilitas penunjang seperti musola, ruang genset dan lain sebagainya. Gambar di</p>

	<p>bawahnya adalah gambar ruang parkir basement di Dieng Plaza, terlihat ada ruang parkir, mushola dan ruang genset.</p>
<p style="text-align: center;"><b>LANTAI I</b></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2.26 : Analisis lantai 1.</p> <p>Sumber : (<a href="http://www.plazadieng2007.webs.com">http://www.plazadieng2007.webs.com</a>).</p>	<p>Konsep penempatan pada Dieng Plaza pada lantai satu yaitu dibagi untuk sebagian tempat perdagangan umum dan sebagian lagi untuk perdagangan IT. kemudian terdapat <i>exhibition hall</i> untuk tempat pameran dan lainnya, hal itu ditujukan agar pengunjung perlahan bisa mengerti bahwa tempat yang didatangi adalah mall yang lebih condong ke perdagangan IT.</p>

<p style="text-align: center;"><b>D E N A H L A N T A I I I</b></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2.27 : Analisis lantai 2. Sumber : (<a href="http://www.plazadieng2007.webs.com">http://www.plazadieng2007.webs.com</a>).</p>	<p>Pada lantai dua, Dieng Plaza telah menjadikan lantai ini sebagai lantai yang <i>full</i> dengan berbagai perdagangan produk IT dan membuat lantai ini sebagai pusat penjualan IT. Walaupun telah menyisakan sedikit tempat untuk non-IT, namun hal itu tidak begitu berpengaruh atas kentalnya aroma IT di lantai dua.</p>
<p style="text-align: center;"><b>D E N A H L A N T A I I I I</b></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2.28 : Analisis lantai 3. Sumber : (<a href="http://www.plazadieng2007.webs.com">http://www.plazadieng2007.webs.com</a>).</p>	<p>Pada lantai teratas (lantai 3), pengelola mengaturnya sebagai area kuliner dan hiburan terhadap pengunjung. Di lantai ini terdapat berbagai stan penjual makanan dan minuman, salon, optik hingga ruang bioskop. Kehadiran bioskop dalam sebuah mall baik itu mall umum atau mall khusus seperti mall IT sangat dibutuhkan, karena bioskop adalah pemegang pangsa pasar terbesar dalam bisnis mall.</p>

Sumber : Hasil analisis, 2013.

Fasilitas lain yang tidak kalah penting yang harus ada dalam mall khususnya mall IT adalah air/PDAM, listrik : PLN dan emergency genset, jaringan telepon, *air conditioner-central*, *lift* dan *escalator*, pelayanan informasi dan tata suara, *loading dock* beserta *lift* barang, pemadam kebakaran, *free wifi* serta pelayanan keamanan 24 jam. Semua hal tersebut tentunya sangat dibutuhkan dalam operasional mall IT demi kemudahan dan kenyamanan penggunanya.

## 2.4.2 Studi banding tema

### 2.4.2.1 Deskripsi bangunan



Gambar 2.29 : perspektif Rumah Turi, Solo.  
Sumber : (<http://ruang17.wordpress.com>).

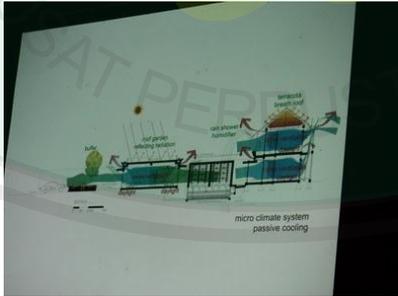
Bangunan yang dijadikan literatur dalam aspek tema rancangan adalah Rumah Turi yang berada di kota Solo yang diarsiteki oleh Paulus Mintarga. Terletak di solo-jawa tengah, hotel ini merupakan bagian dari rentetan rumah pada kompleks perumahan yang telah ada sejak masyarakat mulai menerapkan style dalam rumah yang baru mereka bangun. *Minimalis*, *modern*, *modern minimalis*, hingga yang terasa kontradiktif; *klasik modern*. Tak cukup dengan hotel, sang arsitek kemudian memberikan jarak 6 m dari bangunan hotel untuk kemudian

menambahkan ruang restoran dan perpustakaan. Dengan ini, hotel memberikan tempat bagi masyarakat untuk berkumpul serta berdiskusi. Pada akhirnya apa yang disebut rumah turi sebetulnya adalah sebuah rumah, tempat bagi pengunjung kota solo untuk sejenak berteduh.

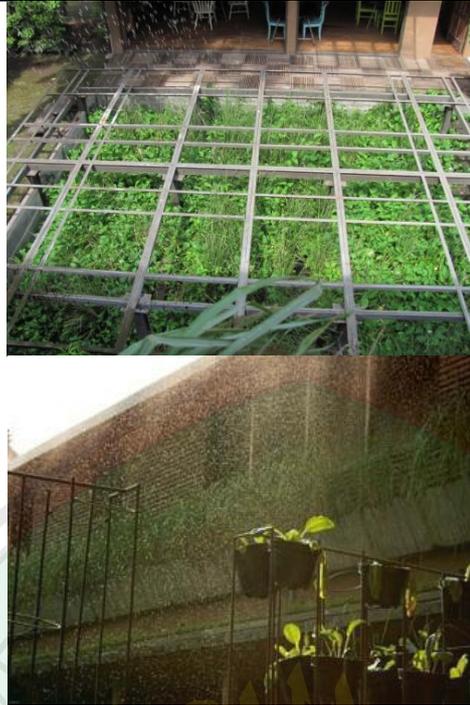
### 2.4.2.2 Aplikasi “green” dalam bangunan

#### a. Aspek *working with climate*

Tabel 2.3 : Analisis aspek *working with climate* pada rancangan.

Analisis	Gambar	Pembahasan
1. Matahari	 <p data-bbox="549 1189 911 1218">Gambar 2.30 : Analisis matahari .</p> <p data-bbox="504 1249 956 1279">Sumber : (<a href="http://ruang17.wordpress.com">http://ruang17.wordpress.com</a>).</p>	<p data-bbox="1007 920 1355 1218">Bangunan menggunakan solar panel yang memaksimalkan energi matahari sebagai energi alternatif.</p>
2. Angin	 <p data-bbox="564 1650 895 1680">Gambar 2.31 : Analisis angin .</p> <p data-bbox="504 1711 956 1740">Sumber : (<a href="http://ruang17.wordpress.com">http://ruang17.wordpress.com</a>).</p>	<p data-bbox="1007 1449 1355 1680">Bangunan memaksimalkan sirkulasi angin sebagai sistem penghawaan alami dan rendah energi.</p>

### 3. Air



Gambar 2.32 : Analisis air .

Sumber : (<http://ruang17.wordpress.com>).

Keberadaan air di dalam bangunan sangat dijaga, hal itu terbukti dengan terdapatnya kolam penampungan air abu-abu yang tidak berbau karena ada tanaman akar wangi. Air yang sudah diolah kemudian digunakan kembali untuk penyiraman tanaman dan untuk dijadikan hujan buatan yang waktunya bisa diatur sesuai keinginan, karena menggunakan sistem grafitasi sehingga tidak memerlukan energi untuk penyiraman dengan sistem tersebut. Air hanya dipindahkan dari kolam ke tandon atas untuk kemudian di alirkan untuk penyiraman.

<p>4. Material</p>	<p>1. Daerah perkerasan taman</p>  <p>2. Pagar</p>   <p>3. Cafe</p> 	<p>Rancangan menggunakan material lokal dan sisa.</p> <p>Seperti gambar nomor 1 yang merupakan bata bekas bangunan lama dan digunakan kembali pada daerah perkerasan taman.</p> <p>Kemudian pada gambar kedua yaitu bentuk pagar yang disusun dari material paku bekas yang dibentuk seperti demikian sehingga menjadi pagar.</p> <p>Pada gambar ketiga menampilkan foto cafe yang lampunya menggunakan lampu <i>LED</i> yang walaupun terlihat sangat banyak dan boros, tetapi daya dari semua lampu tersebut tidak lebih besar dari satu lampu</p>
--------------------	---	--

	<p>4. Teras kamar</p>  <p>Gambar 2.33 : Analisis material. Sumber : (<a href="http://ruang17.wordpress.com">http://ruang17.wordpress.com</a>).</p>	<p>neon. Tidak hanya itu, pada material sisa potongan kayu, potongan-potongan tersebut telah digunakan kembali pada pintu,meja serta lemari.</p> <p>Selanjutnya untuk gambar nomor 4 adalah teras depan kamar hotel yang pewarnaannya menggunakan bata yang ditumbuk hingga halus, kemudian dicampur dengan bahan yang mendukung untuk kemudian digunakan sebagai pewarna dinding.</p>
--	--	--

Sumber : Hasil analisis, 2013.

b. Aspek *respect for users*

Tabel 2.4 : Analisis aspek *respect for users* pada rancangan.

Analisis	Gambar	Pembahasan
<p>1. Kenyamanan pengguna</p>	<p>a. Nuansa segar</p> 	<p>Pada gambar a terlihat bahwa bangunan memaksimalkan kondisi alam sekitar dengan bijak. Hal itu terlihat dengan nampak asrinya bangunan</p>

	<p>b. Sistem penyiraman</p>  <p>c. Atap hijau</p>  <p>Gambar 2.34 : Analisis kenyamanan pengguna.</p> <p>Sumber : (<a href="http://ruang17.wordpress.com">http://ruang17.wordpress.com</a>).</p>	<p>dengan berbagai material dan akses yang ditampilkan. Banyak terdapat tanaman yang memberi kesan sejuk kepada pengguna.</p> <p>Kemudian untuk gambar b memperlihatkan berbagai cara penyiraman inofatif yang mampu memberikan kelancaran penghawaan di dalam ruangan hotel.</p> <p>Selanjutnya untuk gambar c diperlihatkan tanaman hidroponik yang ditanam diatas atap datar, hal itu ditujukan untuk menjaga suhu ruang di bawahnya tetap sejuk walau dalam cuaca yang panas.</p>
<p>2. Kelengkapan fasilitas</p>	<p>a.Fasilitas utama</p> 	<p>Suatu hotel lazimnya memiliki kamar untuk disewakan kepada pengunjung, hal itu juga yang dimiliki oleh rumah Turi, mulai dari kamar</p>



#### b. Fasilitas penunjang



ekonomi hingga kamar dengan kelas yang mahal sesuai keinginan konsumennya.

Selanjutnya untuk fasilitas penunjang hotel yang mungkin beda dari hotel-hotel lain seperti adanya hujan buatan yang sangat menarik bagi pengunjung, hujan yang tampak selalu membasahi berbagai tanaman yang ada di hampir semua lokasi dari hotel tersebut.

Taman diatas gedung cafe yang sangat hijau yang dilengkapi lorong yang juga sangat hijau pasti akan membuat hati tenang bila melewatinya, apalagi di lorong tersebut pengunjung juga bisa melihat air hujan buatan secara lebih dekat.



Fasilitas lain yang tidak kalah penting adalah cafe serta restoran yang interiornya sangat memanjakan mata, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya tentang lampu *LED*, cafe serta restoran tersebut memiliki view ke luar yang bagus. Ada juga rak buku yang terbuat dari kayu sisa.

Gambar 2.35 : Analisis kelengkapan fasilitas.

Sumber : (<http://ruang17.wordpress.com>).

Sumber : Hasil analisis, 2013.



Penjelasan dari beberapa angka dalam gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. (Kuning) = kawasan permukiman
2. (Biru) = kawasan tambak
3. (Abu-abu) = kawasan industri
4. (Hijau) = kawasan sawah irigasi

### 2.5.1.1 Data tapak

Luas lahan yang dijadikan lokasi perancangan adalah 3,2 Ha. Kemudian batas-batas pada lokasi perancangan adalah sebagai berikut :

- \* Utara : Permukiman warga
- \* Selatan : Jl. Doktor Wahidin Sudirohusodo dan RSUD Bunder, Gresik
- \* Barat : Permukiman warga
- \* Timur : Jalan Tol Gresik-Surabaya





Gambar 2.38 : Lokasi perancangan.  
 Sumber : Google maps.

### 2.5.1.2 Data iklim tapak

Data iklim pada lokasi tapak yang terletak di kota Gresik tiap tahunnya relatif sama. Berikut adalah data yang diperoleh dari BMKG.

Suhu udara	: 25-34 °C
Kelembaban	: 48 - 88 %
Curah hujan	: 2.000 mm/tahun
Kecepatan angin	: 35 km/jam
Arah angin	: Timur ke barat

## 2.5.2 Peraturan daerah Gresik tahun 2011

### 2.5.2.1 Ketentuan umum

Pusat perbelanjaan bila digolongkan menurut peraturan daerah Gresik tahun 2011 tentang “Fungsi Bangunan Gedung” dalam Bab 1 Pasal 2 termasuk dalam ayat 4, yaitu bangunan gedung fungsi usaha meliputi bangunan gedung

untuk perkantoran, perdagangan, perindustrian, perhotelan/villa, wisata dan rekreasi, terminal/sub-terminal, dan penyimpanan. Kemudian dalam ayat 8 yang menyatakan bahwa fungsi bangunan gedung harus sesuai dengan peruntukan lokasi yang diatur dalam peraturan daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gresik yang berlaku. Dari hal tersebut pusat perbelanjaan ini bisa dikatakan layak karena dalam RTRWK Gresik berada di kawasan Gresik bagian kota yang ditujukan untuk pengembangan industri dan permukiman.

Dalam Bab 1 Pasal 3 tentang “Klasifikasi Bangunan”, Pusat perbelanjaan ini dalam ayat 1 menurut fungsinya termasuk kedalam klasifikasi bangunan perdagangan dan jasa. Dalam ayat 2, menurut umur bangunan Pusat perbelanjaan ini termasuk dalam kategori bangunan permanen, yaitu bangunan gedung yang ditinjau dari segi konstruksi dan umur bangunan dinyatakan lebih dari 15 tahun. Dalam ayat 3, menurut lokasinya Pusat perbelanjaan ini termasuk dalam kategori bangunan di tepi jalan utama. Dalam ayat 4, menurut jumlah lantainya Pusat perbelanjaan ini termasuk dalam kategori bangunan bertingkat tinggi (enam lantai keatas). Dalam ayat 5, menurut luasnya Pusat perbelanjaan ini termasuk dalam kategori bangunan dengan luas diatas 1.000 m<sup>2</sup>. Dan dalam ayat 6, menurut statusnya Pusat perbelanjaan ini termasuk dalam kategori bangunan swasta.

#### **2.5.2.2 Persyaratan bangunan gedung**

Dalam Bab 2 Pasal 10 tentang “Koefisien Dasar Bangunan (KDB)”, Pusat perbelanjaan bisa didirikan karena memenuhi persyaratan dalam ayat 2 karena memperhitungkan kepentingan pelestarian lingkungan/resapan air permukaan tanah dan pencegahan terhadap bahaya kebakaran, kepentingan ekonomi, fungsi

peruntukan, fungsi bangunan, keselamatan dan kenyamanan bangunan. Kemudian dijelaskan dalam ayat 4 bahwa KDB maksimum adalah 60%.

Dalam Bab 2 Pasal 11 tentang “Koefisien Lantai Bangunan (KLB)”, Pusat perbelanjaan bisa didirikan karena memenuhi persyaratan dalam ayat 2 karena memperhitungkan kepentingan pelestarian lingkungan/resapan air permukaan tanah dan pencegahan terhadap bahaya kebakaran, kepentingan ekonomi, fungsi peruntukan, fungsi bangunan, keselamatan dan kenyamanan bangunan, keselamatan dan kenyamanan umum.

### **2.5.3 Penjelasan RTRW Kab. Gresik tentang penggunaan lahan**

#### **2.5.3.1 Karakteristik umum rencana penggunaan lahan**

Pemilihan lokasi dari perancangan Pusat perbelanjaan ditetapkan pada kawasan Gresik bagian kota karena sesuai dengan jenis pusat perbelanjaan ini sendiri yang termasuk dalam *Regional Shopping Centers* yang ciri-cirinya luas areal antara 27.870 – 92.900 m<sup>2</sup>, terdiri dari 2 atau lebih yang seukuran dengan department store. Skala pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk, terletak pada lokasi yang strategis di pusat kota. Dan seperti di ketahui bahwa lokasi tapak yang ada di Kecamatan Kebomas termasuk dalam kawasan Gresik bagian kota. Kecamatan Kebomas yang merupakan pusat regional Kabupaten Gresik memiliki luas permukiman sebesar 7,53 % dari seluruh permukiman perkotaan. Dengan luas permukiman tersebut, kecamatan ini akan menampung 31.704 KK pada tahun 2014, dengan tingkat kepadatan sedang. Usulan pembangunan terminal kargo di Kecamatan Kebomas adalah salah satu upaya untuk mendukung pengembangan industri di Gresik bagian kota.

Salah satu limitasi ekspansi industri di pusat kota adalah karena perkembangan permukiman yang pesat dengan karakteristik penggunaan lahan yang seharusnya dijauhkan dari aktivitas perindustrian. Selain itu, di masa mendatang, harga lahan di kawasan ini akan meningkat karena beberapa proyek pembangunan infrastruktur, seperti pembangunan lingkaran barat dan tol Gresik–Lamongan–Tuban–Semarang. Peningkatan harga lahan akan meningkatkan biaya faktor produksi sehingga kurang menguntungkan bagi investasi industri. Penggunaan lahan budidaya lain di pusat kota yang direncanakan adalah pengembangan permukiman di Kecamatan Kebomas seluas 616,59 Ha. Permukiman ini mengkonversi lahan empang yang saat ini ada. Rencana pemanfaatan lahan telah memenuhi syarat kesesuaian fisik. Pertumbuhan permukiman di Kecamatan ini juga akan mendukung perkembangan Kecamatan Kebomas sebagai pusat pelayanan regional dan kota kecamatan orde pertama di Kabupaten Gresik pada tahun 2014 .