



LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

***SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE
HUB BANJARBARU THROUGH
INTERACTIVE ARCHITECTURE
APPROACH***

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025

SALMA AZIZAH-220606110010
PRIMA KURNIAWATY, S.T, M.SI.
MOH. ARSYAD BAHAR , M.SC..

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:
SALMA AZIZAH
220606110010

Judul Tugas Akhir : *Synaptic Pulse : Tech Lifestyle Hub Banjarbaru through Interactive Architecture Approach*

Hari, Tanggal Ujian : Rabu, 20 Mei 2026

Disetujui oleh:

Ketua Penguji



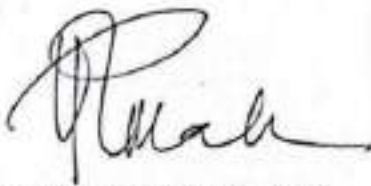
Pudji Pratitis Wismantara, M.T.
NIP 19731209 200801 1 007

Anggota Penguji 1



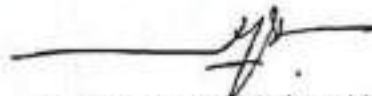
Ana Ziyadatul Husna, M.Ars.
NIP 19891110 201903 2 021

Anggota Penguji 2



Prima Kurniawaty, ST., M.Si.
NIP 19830528 202321 2 022

Anggota Penguji 3



Ar. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc., IAI
NIP 19870414 201903 1 007



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. Agus Subaqin, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : SALMA AZIZAH

NIM : 220606110010

Judul Tugas Akhir : *Synatic Pulse : Tech Lifestyle Hub Banjarbaru through Interactive Architecture Approach*

telah direvisi sesuai dengan catatan revisi sidang tugas akhir dari dewan penguji dan dinyatakan **LAYAK CETAK**. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

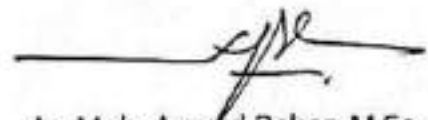
Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Prima Kurniawaty, ST., M.Si.
NIP 19830528 202321 2 022

Pembimbing 2



Ar. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc., IAI
NIP 19870414 201903 1 007

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : SALMA AZIZAH

NIM : 220606110010

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakulta : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

Sypnatic Pulse : Tech Lifestyle Hub Banjarbaru through Interactive Architecture Approach

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 18 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Salma
Salma Azizah
220606110010

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "***Synatic Pulse : Tech Lifestyle Hub Banjarbaru through Interactive Architecture Approach***" dengan baik dan tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Ars pada Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, S.Ag., M.Si., selaku pimpinan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Agus Mulyono, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Agus Subaqin, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur UIN Malang.
4. Prima Kurniawaty, S.T., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen dan staf akademik yang telah memberikan ilmu, bantuan, dan pelayanan selama masa perkuliahan.
6. kedua orang tua tercinta, Nahwani Fadelan dan Susy Gartanti, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, perhatian, serta kasih sayang yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan dan proses penyusunan karya ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua adik laki-laki tercinta, M. Raehan Noor Amin dan Ahmad Fadhil, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan kebahagiaan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.
7. Sahabat dan teman-teman tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, khususnya Azmy Laras yang telah menjadi teman sejak masa SMP dan senantiasa hadir memberikan motivasi dan kebersamaan. Terima kasih juga kepada Amanda, Barli, dan Fariqa yang telah menjadi teman seperjuangan selama menempuh pendidikan di Program Studi Arsitektur, atas kerja sama, dukungan, serta berbagai pengalaman berharga yang telah dilalui bersama.
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca serta menjadi kontribusi yang berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Malang, Juni 2026
Salma Azizah

SAMPUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
LAYAK CETAK	III
PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VII
ABSTRAK	VIII
ABSTRACT	IX
ملخص البحث	X

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	LATAR BELAKANG	01
1.2	RUANG LINGKUP	04
1.3	MAKSUD DAN TUJUAN	08
1.4	TINJAUAN PRESEDEN	09
1.5	KAJIAN PENDEKATAN	16
1.6	STRATEGI PERANCANGAN	20

BAB 2 KONSEP PERANCANGAN

2.1	ANALISIS FUNGSI AKTIVITAS	24
2.2	ANALISIS PROGRAM AKTIVITAS	26
2.3	ANALISIS RUANG	28
2.4	ANALISIS ARSITEKTUR INTERAKTIF	31
2.5	ANALISIS KAWASAN	36
2.6	ANALISIS TAPAK DAN BENTUK	37
2.7	ANALISIS TAMPILAN	41
2.8	ANALISIS SISTEM BANGUNAN	47

2.9	EVALUASI STRATEGI DAN SINTESIS	50
2.10	KONSEP DASAR	51

BAB 3 PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

3.1	HASIL RANCANGAN CONTINUUM LOOP	58
3.2	HASIL RANCANGAN STRATIFIED INTERACTION	61
3.3	HASIL RANCANGAN ECO-DIGITAL	67

BAB 4 EVALUASI HASIL RANCANGAN

4.1	EVALUASI PENGEMBANGAN RANCANGAN	73
4.2	EVALUASI PREVIEW	74
4.3	EVALUASI SIDANG	78

BAB 5 PENUTUP

5.1	KESIMPULAN	83
5.2	SARAN	83

DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

1.1 KELOMPOK UMUR WARGA BANJARBARU LEMBAR PENGESAHAN	01
1.2 PENGHARGAAN KOMUNITAS UMKM	02
1.3 THE COMMONS, BANGKOK, THAILAND	11
1.4 INTERIOR THE COMMONS, BANGKOK, THAILAND	12
1.5 INTERIOR THE COMMONS, BANGKOK, THAILAND	12
1.6 INTERIOR THE COMMONS, BANGKOK, THAILAND	12
2.1 TIGA ASAS TEMPAT SENTRAL MENURUT CHRISTALLER (EKO TITIS PRASONGKO)	26

SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH

Nama Mahasiswa : Salma Azizah
NIM : 220606110010
Pembimbing I : Prima Kurniawaty, ST., M.Si.
Pembimbing II : Ar. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc., IAI

ABSTRAK

Di era digital, keterbatasan akses teknologi bagi UMKM serta minimnya ruang publik interaktif yang responsif terhadap lingkungan menjadi isu penting di Banjarbaru. Desain *Synaptic Pulse: Tech Lifestyle Hub* ini bertujuan menciptakan ruang terpadu adaptif yang mengintegrasikan aktivitas komersial, edukasi, dan publik melalui pendekatan *Interactive Architecture*. Perancangan ini mengkaji teori Arsitektur Interaktif oleh Michael Fox dan Miles Kemp, serta menginternalisasi nilai-nilai islami seperti Ukhuwah, Al-Adl, dan Khalifah fil Ard.

Metode perancangan dilakukan melalui analisis berlapis (sintesis tapak-iklim, pola program aktivitas, zonasi, serta sistem interaktif) guna merespons intensitas aktivitas pengguna secara dinamis. Hasil perancangan menerapkan konsep *Continuum Loop* dan *Stratified Interaction* dalam wujud massa terbuka yang fleksibel, dilengkapi fitur futuristik seperti fasad digital interaktif berbasis live-feed media sosial, virtual fitting, area *coworking modular*, hingga *eco-digital interactive park*. Desain ini berkontribusi nyata dalam menyediakan wadah penguatan ekonomi digital bagi pelaku UMKM lokal, memfasilitasi interaksi sosial komunitas yang komunikatif, sekaligus menawarkan referensi desain bangunan publik yang tanggap lingkungan melalui integrasi teknologi pintar dan elemen alam.

Kata Kunci: Arsitektur Interaktif, *Tech Lifestyle Hub*, UMKM Digital, Ruang Publik Interaktif, Teknologi Pintar.

SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH

Student Name : Salma Azizah
Student ID : 220606110010
Supervisor I : Prima Kurniawaty, ST., M.Si.
Supervisor II : Ar. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc., IAI

ABSTRACT

In the digital era, limited technological access for MSMEs and the lack of interactive public spaces that are responsive to the environment have become critical issues in Banjarbaru. This design, titled Synaptic Pulse: Tech Lifestyle Hub, aims to create an adaptive integrated space that merges commercial, educational, and public activities through an Interactive Architecture approach. The design examines the theory of Interactive Architecture by Michael Fox and Miles Kemp, while internalizing Islamic values such as Ukhuwah, Al-Adl, and Khalifah fil Ard.

The design method is conducted through a multi-layered analysis (site-climate synthesis, activity programming patterns, zoning, and interactive systems) to dynamically respond to user activity intensity. The results implement the concepts of Continuum Loop and Stratified Interaction in the form of a flexible, open massing equipped with futuristic features, such as an interactive digital facade based on social media live-feeds, virtual fitting, modular coworking areas, and an eco-digital interactive park. This design contributes significantly to providing a platform for empowering the digital economy of local MSMEs, facilitating communicative social community interaction, and offering a reference for environmentally responsive public building design through the integration of smart technology and natural elements.

Keywords: Interactive Architecture, Tech Lifestyle Hub, Digital SMEs, Interactive Public Space, Smart Technology.

النبض المتزامن: مركز التكنولوجيا وأسلوب الحياة في بنجر بارو من خلال منهج العمارة التفاعلية

اسم الطالبة : سلمى عزيزة
الرقم الجامعي : ٢٢٠٦٠٦١١٠١٠
المشرف الأول : بريما كورنياواتي، ماجستير
المشرف الثاني: م. محمد أرشاد بحر، ماجستير، مهندس معماري

موجز

في العصر الرقمي، أصبح محدودية الوصول الى التكنولوجيا للمشروعات متناهية الصغر والصغيرة والمتوسطة ونقص المساحات العامة التفاعلية المستجيبة للبيئة من القضايا الهامة في بنجر بارو. يهدف هذا التصميم، "النبض المشبكي: مركز نمط الحياة التقني"، الى انشاء مساحة متكاملة ومتكيفة تدمج الانشطة التجارية والتعليمية والعامة من خلال منهج العمارة التفاعلية. يدرس التصميم نظرية العمارة التفاعلية لمايكل فوكس ومايلز كيمب، مع استيعاب القيم الاسلامية مثل الاخوة والعدل والخلافة في الارض.

وتتم طريقة التصميم من خلال تحليل متعدد الطبقات (توليف الموقع والمناخ، وانماط برمجة الانشطة، والتقسيم الطبقي، والانظمة التفاعلية) للاستجابة الديناميكية لكثافة نشاط المستخدمين. وتطبق النتائج مفهومي "الحلقة المستمرة" و"التفاعل الطبقي" في شكل كتلة مفتوحة ومرنة مجهزة بميزات مستقبلية، مثل الواجهة الرقمية التفاعلية القائمة على البث المباشر لوسائل التواصل الاجتماعي، والقياس الافتراضي، ومساحات العمل المشترك المعيارية، والحديقة التفاعلية البيئية الرقمية. يساهم هذا التصميم بشكل كبير في توفير منصة لتمكين الاقتصاد الرقمي للمشروعات المحلية، وتسهيل التفاعل الاجتماعي التواصلي للمجتمع، وتقديم مرجع لتصميم المباني العامة المستجيبة للبيئة من خلال دمج التكنولوجيا الذكية والعناصر الطبيعية.

الكلمات المفتاحية: العمارة التفاعلية، مركز نمط الحياة التكنولوجي، المشروعات الصغيرة والمتوسطة الرقمية، الفضاء العام التفاعلي، التكنولوجيا الذكية.

BAB 1

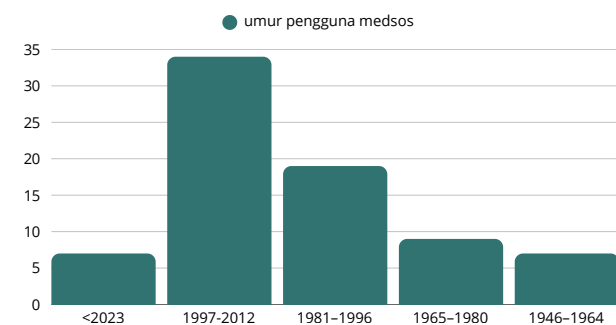
BAB 1 PENDAHULUAN

- 1.1 LATAR BELAKANG _____
- 1.2 RUANG LINGKUP _____
- 1.3 MAKSUD DAN TUJUAN _____
- 1.4 TINJAUAN PRESEDEN _____
- 1.5 KAJIAN PENDEKATAN _____
- 1.6 STRATEGI PERANCANGAN _____

1.1 LATAR BELAKANG

“PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL”

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi faktor utama dalam transformasi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat modern. Di Indonesia, pada awal tahun 2024 tingkat penetrasi internet telah mencapai 79,5% dari total penduduk, dengan lebih dari 221 juta pengguna aktif. Selain itu, penggunaan media sosial juga mencapai 73,7% dari masyarakat, terutama pada kelompok usia muda 12–27 tahun [1]. **Fenomena ini menunjukkan bahwa teknologi digital kini menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, yang meliputi aktivitas komunikasi, pendidikan, hiburan, hingga transaksi ekonomi.**



sumber : <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apji-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>

Kondisi tersebut juga tercermin di Kota Banjarbaru, yang memiliki proporsi pemuda usia produktif cukup tinggi, khususnya kelompok usia 20–29 tahun yang mencapai lebih dari 45.000 jiwa. Potensi generasi muda ini sangat besar untuk menjadi penggerak utama dalam pembangunan sosial, ekonomi, dan kreativitas kota. Namun peluang tersebut belum optimal karena keterbatasan ruang kolaboratif, coworking space, pusat inkubasi UMKM, dan fasilitas pelatihan teknologi yang masih minim dan belum merata. Akibatnya, sebagian besar potensi pemuda belum dapat dimaksimalkan dalam menghadapi persaingan ekonomi digital.

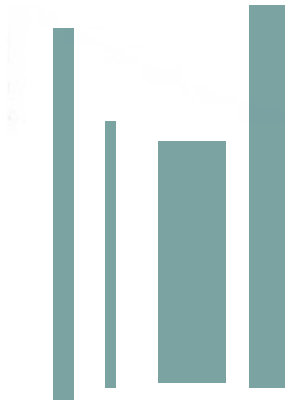
Kelompok Umur Age Groups	Jenis Kelamin/ Sex		
	Laki-Laki Male	Perempuan Female	Jumlah Total
0-4	10.281	10.088	20.369
5-9	12.073	11.987	24.060
10-14	13.166	12.098	25.264
15-19	9.380	8.801	18.181
20-24	11.691	11.188	22.879
25-29	11.101	11.387	22.488
30-34	10.862	11.589	22.451
35-39	10.387	11.103	21.490
40-44	11.147	11.480	22.627
45-49	10.240	10.371	20.611
50-54	8.620	8.728	17.348
55-59	6.522	6.573	13.095
60-64	4.588	4.621	9.209
65-69	2.794	2.889	5.683
70-74	1.529	1.621	3.150
75+	1.277	1.730	3.007
Total Banjarbaru	134.847	133.894	268.741

Gambar 1.1 Kelompok Umur Warga Banjarbaru
sumber : banjarbaru.kota.bps.go.id

Sejumlah inisiatif pemerintah, seperti pelatihan literasi digital UMKM melalui SMK-PP Banjarbaru dan GETI Incubator, implementasi QRIS, Smart City Apps, hingga penghargaan Banua Digital Award, telah berupaya menjawab tantangan ini. Namun, program dan fasilitas tersebut masih bersifat parsial, berkapasitas terbatas, serta belum terintegrasi secara menyeluruh [2].



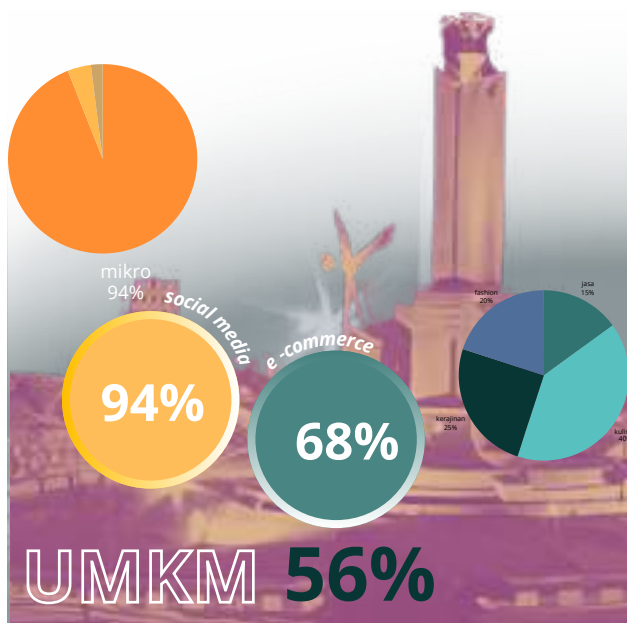
Gambar 1.2 Penghargaan Komunitas UMKM
sumber : getimedia.id, mu4.co.id,



"TRANSFORMASI DIGITAL DAN TANTANGAN UMKM BANJARBARU"

Di tingkat lokal, Kota Banjarbaru memiliki struktur ekonomi yang dikendalikan oleh sektor perdagangan besar dan eceran, akomodasi, serta makanan dan minuman. Sektor ini secara konsisten menjadi penyumbang utama Produk Domestik Regional Bruto (PDRB). Namun, meskipun sekitar 94% UMKM di Banjarbaru telah memanfaatkan media sosial untuk mendukung operasional dan pemasaran usaha mereka, sebagian besar masih tergolong usaha mikro dengan keterbatasan akses teknologi, modal, dan inovasi [3]. Kondisi ini menegaskan perlunya ruang yang mampu mengintegrasikan UMKM dengan ekosistem digital sehingga tercipta peluang pengembangan usaha yang lebih berdaya saing.

Sumber: Disperindag & BPS Banjarbaru 2023–2024



"POTENSI TAPAK EKS-SWALAYAN HERO"

Lokasi tapak eks-Swalayan Hero memiliki nilai strategis karena berada di pusat Kota Banjarbaru, tepat di simpul transportasi utama serta berdekatan dengan kawasan pendidikan dan perumahan. Saat ini lahan tersebut termasuk kategori urban void atau ruang kota tidak terpakai, sehingga menyisakan potensi besar untuk dikembangkan kembali. Fokus perancangan bukanlah pada rekonstruksi bangunan lama, melainkan pada transformasi lahan komersial terbengkalai menjadi Tech Lifestyle Hub yang produktif, adaptif, dan inklusif. Kondisi ini menegaskan perlunya memanfaatkan ruang sisa perkotaan sebagai katalis pertumbuhan ekonomi digital dan wadah kreatif bagi masyarakat Banjarbaru.

TECHNOLOGY



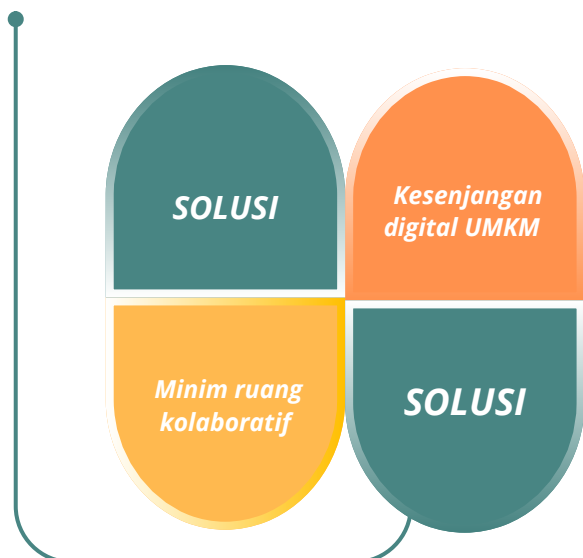
"KEBUTUHAN RUANG KOLABORATIF DAN NILAI ISLAM"

Permasalahan utama yang dihadapi Banjarbaru bukan sekedar kekurangan ruang komersial baru, melainkan ketiadaan wadah kolaboratif yang dapat mendorong pertukaran pengetahuan, kreativitas, dan inovasi. Ruang publik yang tersedia cenderung berorientasi pada konsumsi—seperti mal, kafe, dan pusat hiburan—sementara ruang produktif seperti coworking space, makerspace, atau inkubator bisnis masih sangat terbatas dan bersifat eksklusif. Kondisi ini berimplikasi pada keterbatasan akses generasi muda dan UMKM terhadap ekosistem inovasi yang inklusif.

Dalam perspektif Islam, hal tersebut bertentangan dengan **prinsip ta'awun (saling mendukung, QS. Al-Maidah: 2) yang menekan kerja sama sosial, al-'adl (keadilan, QS. An-Nahl: 90) yang menuntut pemerataan akses, serta ukhuwah (persaudaraan, QS. Al-Hujurat: 10) yang menjadi dasar solidaritas komunitas.** Bahkan keberadaan lahan kosong tanpa fungsi sosial-ekonomi jelas merepresentasikan praktik pemborosan, yang tidak sesuai dengan prinsip anti-israf (efisiensi, QS. Al-A'raf: 31). Oleh karena itu, transformasi tapak eks-Hero menjadi Tech Lifestyle Hub tidak hanya relevan sebagai jawaban atas kebutuhan ekonomi digital, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai Islam dalam menciptakan ruang kota yang adil, inklusif, dan berkelanjutan.

— "INTERACTIVE ARCHITECTURE" —

Pengembangan Tech Lifestyle Hub di eks-Swalayan Hero Banjarbaru berpotensi menimbulkan tantangan baru dalam pemanfaatan ruang kota, terutama karena minimnya fasilitas kolaboratif yang dapat memperlebar keseluruhan digital. Kondisi ini yang berisiko membuat generasi muda dan UMKM hanya menjadi pengguna teknologi pasif tanpa memperoleh manfaat produktif dari transformasi digital. Untuk menjawab hal tersebut, penerapan Arsitektur Interaktif dengan nilai ta'awun Islami diperlukan agar bangunan mampu menghadirkan ruang bersama yang terbuka, adaptif terhadap lokalitas, serta mendorong kolaborasi kreatif yang merata bagi seluruh lapisan masyarakat



1.2 RUANG LINGKUP

Tech Lifestyle Hub dirancang sebagai **pusat multifungsi yang mengintegrasikan inovasi, pendidikan, gaya hidup modern, dan interaksi sosial**. Fungsi utama hub ini mencakup ruang coworking dan inkubator startup yang mendukung pengembangan teknologi digital, laboratorium kreatif, serta ruang workshop untuk pelatihan dan pengembangan keterampilan digital.

LOKASI & SKALA PROYEK

LOKASI

Bekas Swalayan Hero, Jl. HM Mistar Cokro Kusumo, Kemuning, Kec. Banjarbaru Selatan, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan

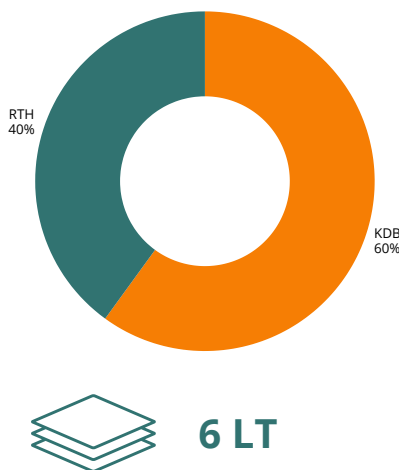
SPESIFIKASI

Luas: ±18.130 m².

Fungsi Lahan: kawasan perdagangan dan jasa strategis (Perda No.4 Tahun 2024).

Batas-batas tapak:

- Utara: Jalan A. Yani dan area perkantoran
- Selatan: Permukiman warga dan fasilitas perumahan
- Timur: Pusat perbelanjaan dan area komersial
- Barat: Area parkir eks-Hero dan jalan akses sekunder



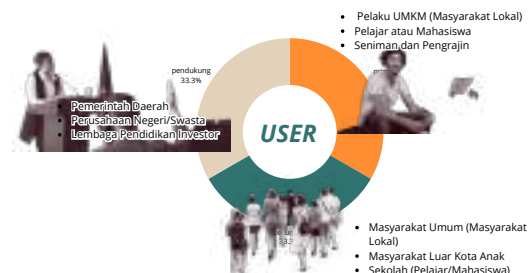
Bangunan eksisting tidak menjadi bagian dari rancangan, melainkan hanya tapak lahan yang dimanfaatkan sebagai wadah perancangan baru.

DESIGN APPROACH

- Pendekatan **Arsitektur Interaktif** sebagai Integrasi teknologi.
- Penerapan nilai ta'awun, al-'adl, ukhuwah, serta penghindaran israf

PENGUNA

Pengguna utama Tech Lifestyle Hub adalah generasi muda **berusia 18-35 tahun, pelaku startup digital, kreator konten, mahasiswa, dan komunitas kreatif**. Selain itu, pengguna sekunder meliputi pengunjung umum yang tertarik pada teknologi dan gaya hidup modern, pelaku UMKM lokal, serta wisatawan kota.



SKALA LAYANAN

Skala pelayanan pada rancangan Tech Lifestyle Hub mencakup **skala regional**. menargetkan masyarakat lokal Banjarbaru, pelaku UMKM, komunitas kreatif, serta wisatawan kota.



BATASAN YANG DIKECUALIKAN

Pemerintah Indonesia telah menetapkan klasifikasi UMKM terbaru melalui **Peraturan Pemerintah No. 7 Tahun 2021** (pelaksanaan UU No. 11/2020 tentang Cipta Kerja) yang memperbarui kriteria UMKM. Klasifikasi ini didasarkan pada batas modal usaha dan **pendapatan (hasil penjualan) per tahun** untuk tiap kategori. Adapun klasifikasi UMKM menurut regulasi terbaru adalah sebagai berikut [4].



BATASAN PRODUK INDUSTRI

UMKM SEKTOR KULINER

Produk kuliner merupakan sektor UMKM terbesar di Banjarbaru maupun Kabupaten Banjar. Di Kota Banjarbaru, usaha makanan-minuman tersebar di semua kecamatan. Sebagai contoh, di Kec. Banjarbaru Selatan saja terdapat 1.834 usaha kuliner mikro (skala rumah tangga) pada 2023 [5]. Di Kec. Banjarbaru Utara terdata 1.043 usaha kuliner mikro [5]. Usaha kuliner mencakup warung makan, kafe, penjual kue tradisional, katering, hingga produk olahan makanan khas.

jenis produk

- nasi sop Banjar, soto Banjar
- kue-kue tradisional (apam, bingka)
- sate tulang dan ketupat kandang

UMKM Kuliner Unggulan

- Warung 41 Banjarbaru, dikenal menyajikan kuliner Banjar klasik.
- Kampung Kuliner Bauntung Banjarbaru, sentra jajanan dan makanan lokal di Banjarbaru.
- Pelaku Poklahsar (Kelompok Pengolah dan Pemasar Hasil Perikanan) – kelompok usaha olahan ikan di Banjarbaru yang mengolah hasil perikanan menjadi produk makanan (kerupuk ikan, abon ikan, bandeng presto, dll). [6]



UMKM SEKTOR KERAJINAN

Di Kota Banjarbaru, sentra kerajinan terkenal adalah Kampung Purun di Kelurahan Palam. Di sana puluhan perajin (UMKM mikro) menganyam tumbuhan purun menjadi tikar, tas, dan kerajinan lainnya. Juga ada pengrajin sasirangan (kain tradisional) skala rumahan. Pada 2023 di Banjarbaru Selatan terdapat sekitar 89 usaha jasa/produk lainnya (termasuk kerajinan) dan 32 usaha terkait teknologi/internet [5] cukup tinggi karena di dalamnya termasuk kerajinan dan jasa kreatif. Kecamatan lain seperti Cempaka dan Liang Anggang juga punya perajin anyaman dan mebel ukir skala kecil.



jenis produk

- sasirangan (kain tradisional)
- kerajinan anyaman bambu, rotan, dan purun
- kerajinan perhiasan (permata, intan, emas)
- ukiran batu mulia

UMKM Kuliner Unggulan

- Pengrajin Permata Cahaya Bumi Selamat, kumpulan pedagang dan pengrajin batu permata di Pasar Martapura.
- Kelompok Anyaman Purun Ainun, UMKM Banjarbaru yang membuat tas dan tikar purun
- Perajin Sasirangan Anugerah

BATASAN PRODUK INDUSTRI

UMKM SEKTOR AGROINDUSTRI

Di Kec. Banjarbaru Selatan tercatat sekitar 59 usaha mikro bidang agribisnis (pertanian/perkebunan) pada 2023 [5]. Angka serupa terlihat di Banjarbaru Utara dengan 67 usaha agribisnis mikro [5]. Angka ini menunjukkan bahwa meski tidak sebesar kuliner, subsektor agribisnis cukup hadir di perkotaan (Banjarbaru). Usaha agroindustri di kota biasanya berupa produsen makanan olahan (keripik singkong, selai buah, minuman herbal, dll) yang menggunakan hasil pertanian daerah sekitar

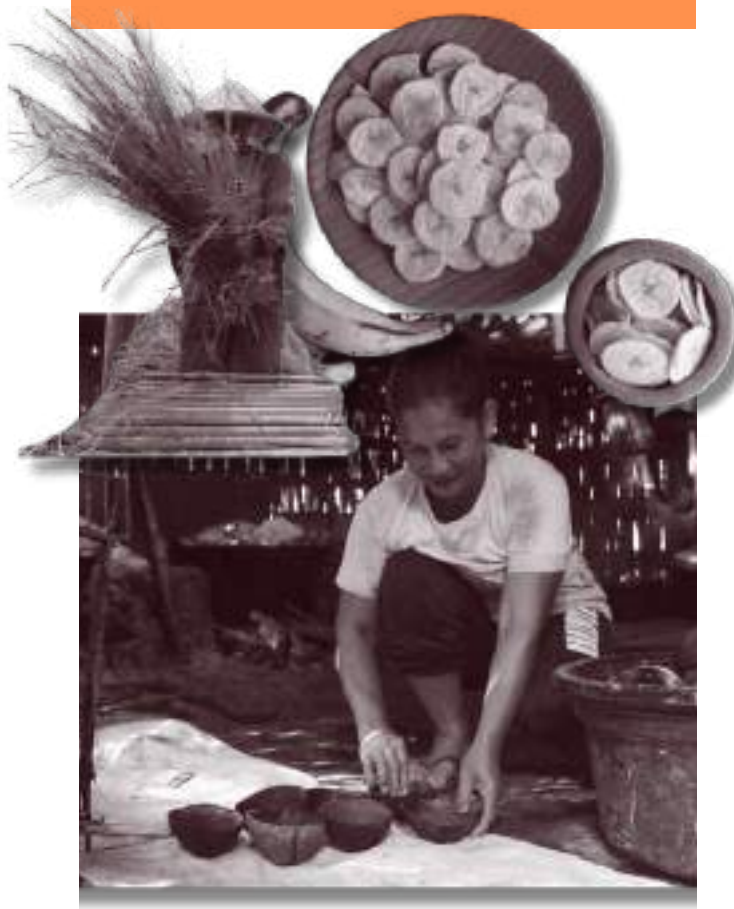
UMKM Agroindustri Unggulan

- Pengolahan Gula Aren di Aranio, banyak perajin gula merah skala mikro.
- Usaha penggilingan padi dan beras, tersebar di sentra persawahan (Astambul, Mataraman).
- Olahan hasil hortikultura, seperti keripik pisang, santan kelapa, dll yang diproduksi keluarga petani.

UMKM SEKTOR FESYEN DAN JASA KREATIF

Selain kuliner, agro, dan kerajinan, terdapat pula sektor fesyen dan jasa kreatif yang digeluti UMKM lokal. Sektor fesyen di sini utamanya konveksi skala kecil, penjahit pakaian, dan produsen busana muslim atau kaos sablon lokal. Di Banjarbaru, jumlah usaha mikro bidang fashion cukup signifikan, contohnya Banjarbaru Selatan memiliki 529 usaha mikro fesyen [5], dan Banjarbaru Utara 480 usaha fesyen mikro pada 2023 [5].

Sektor jasa kreatif juga mulai tumbuh, misalnya jasa fotografi, desain grafis, videografi, event organizer kecil, hingga startup digital. Meskipun jumlahnya belum sebesar sektor lain, Banjarbaru sebagai kota pendidikan mulai melahirkan wirausaha muda di bidang kreatif digital. Data 2023 mencatat adanya puluhan UMKM kategori "Teknologi Internet" (startup/IT) di Banjarbaru – misal 28 unit di Banjarbaru Utara [5].



1.3 MAKSUD dan TUJUAN



TUJUAN

Menyediakan $\geq 40\%$ area terbuka hijau dan teknologi interaktif (kode QR, papan informasi digital, pencahayaan responsif) berdasarkan Arsitektur Interaktif dan prinsip penghematan untuk efisiensi energi serta pengeluaran

MAKSUD

Perancangan Tech Lifestyle Hub di Banjarbaru pada tapak eks-Swalayan Hero dimaksudkan sebagai katalis ruang kolaborasi yang **mengintegrasikan UMKM, generasi muda, dan komunitas digital dalam satu wadah produktif**. Proyek ini diarahkan untuk menjadi pusat aktivitas kreatif yang adaptif ekologis secara teknologi, inklusif secara sosial, Islami secara nilai, serta berkelanjutan secara.



Mewadahi ≥ 500 kursi coworking serta 30-40 penyewa UMKM kuliner, kerajinan, fesyen, dengan ruang publik terbuka yang mendorong kolaborasi, pertukaran ide, dan nilai ta'awun-ukhuwah-al-'adl.

1.4 TINJAUAN PRESEDEN

1.4.1

FUNAN MALL, SINGAPURA

Lokasi North Bridge Road, Singapura

Luas ±46.000 m²

Tipologi

Lifestyle hub digital (retail + co-working + co-living)

Fitur Utama

Ritel pintar (direktori digital, pembayaran non-tunai)

Co-working & co-living dalam satu kompleks

Pertanian perkotaan di atap (teknologi ramah lingkungan, kebun yang dapat dimakan)

Jalur bersepeda dalam ruangan yang mendorong gaya hidup sehat

Funan Mall dipilih sebagai preseden karena transformasinya dari pusat perbelanjaan konvensional menjadi pusat kegiatan hidup-kerja-hibur berbasis konsep mixed-use yang relevan dengan visi pengembangan Tech Lifestyle Hub di Banjarbaru.

Integrasi ritel, hiburan, kantor, coworking, dan co-living bagi generasi tech-savvy dan kreatif

Sejalan dengan Visi Indonesia 2045: ekonomi kreatif-digital (Jurnal Teknik Arsitektur ULM, 2024)



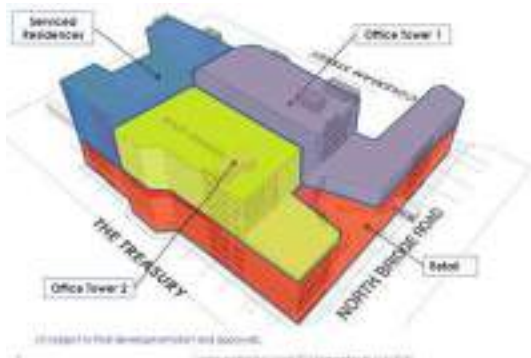
STRATEGI ORGANISASI SPASIAL

Secara arsitektural, Funan menonjolkan keterhubungan dan keterbukaan melalui struktur "Tree of Life" setinggi 25 m yang menghubungkan basement sampai lantai 4, menciptakan kelompok tematik yang sesuai dan mengaburkan batas-batas antar-fungsi tradisional [6]



MOBILITAS BERKELANJUTAN DAN KERAGAMAN FUNGSI

Funan mendorong mobilitas berkelanjutan melalui jalur sepeda internal dan fasilitas akhir perjalanan, serta menyediakan fungsi ritel, F&B, hiburan, coworking, kantor, co-living, serta fasilitas khas seperti dinding panjat, studio sepeda, dan galeri komunitas [6].



INTEGRASI RUANG HIJAU DAN PUBLIK

Secara arsitektural, Funan menonjolkan keterhubungan dan keterbukaan melalui struktur "Tree of Life" setinggi 25 m yang menghubungkan basement sampai lantai 4, menciptakan kelompok tematik yang sesuai dan mengaburkan batas-batas antar-fungsi tradisional [6]



GREEN & SMART BUILDING

Fasad kaca ganda dan sistem pendingin efisien energi mengurangi pemakaian listrik. Kritiknya bahan teknologi tinggi dan sistem pendingin canggih sulit diterapkan di wilayah dengan sumber daya manusia dan modal yang terbatas

KEY TAKEAWAYS

Ruang kolaboratif multifungsi

Passion clusters gabungan kerja dan hiburan

Desain porous dan terbuka

Atrium vertikal-horisontal dorong interaksi organik ganti zonasi kaku,

Mobilitas ramah pejalan kaki dan pesepeda

Fasilitas sepeda perkuat koneksi lokal sehat

1.4 TINJAUAN PRESEDEN

1.4.2

THE COMMONS, BANGKOK, THAILAND

Nama Project : The Commons

Arsitek : Departement of ARCHITECTURE

Fungsi Project :

Ruang kuliner & ritel, Ruang rekreasi & sosial, Co-working & kreatif, Ruang hijau & alam, Landmark & identitas komunitas

Tipologi Project :

Ruang publik terbuka vertikal dengan fungsi mixed-use: sosial, komersial, kreatif, dan hijau

Lokasi :

Bangkok, Thailand

Luas :

5000 m2

The Commons Bangkok menjadi preseden karena menghadirkan ruang publik vertikal semi-terbuka yang inklusif dan ramah lingkungan. Relevan bagi Tech Lifestyle Hub Banjarbaru karena mampu mengintegrasikan retail, kuliner, dan ruang komunitas dalam suasana sosial terbuka. Pemilihan ini bersifat kritis karena konteks kosmopolitan Bangkok berbeda, sehingga perlu adaptasi agar sesuai dengan pola interaksi masyarakat Banjarbaru.

mampu mengintegrasikan retail, kuliner, dan ruang komunitas dalam suasana sosial terbuka

konteks kosmopolitan Bangkok berbeda dengan pola interaksi masyarakat Banjarbaru

RUANG KOMUNAL YANG MENDUKUNG KOLABORASI

Gambar 1.3 The Commons, Bangkok, thailand
sumber : <https://www.thecommonsbkk.com/>



KONSEP RUANG PUBLIK VERTIKAL SEMI-TERBUKA

The Commons menghadirkan ruang bertingkat dengan void besar, ramp, dan tangga terbuka yang mendorong interaksi inklusif, namun skalanya kecil sehingga lebih cocok untuk komunitas urban terbatas. [7]



Gambar 1.4 Interior The Commons, Bangkok, thailand
sumber : <https://www.thecommonsbkk.com/>

RUANG HIJAU DAN PRODUKTIVITAS

Taman atap dan ventilasi alami meningkatkan keberlanjutan, namun skalanya simbolis sehingga perlu diperluas agar lebih fungsional di Banjarbaru.



Gambar 1.6 Interior The Commons, Bangkok, thailand
sumber : <https://www.thecommonsbkk.com/>

KEY TAKEAWAYS

Adopsi: prinsip ruang terbuka vertikal semi-tropis yang ramah interaksi sosial

Adaptasi program kegiatan komunitas (workshop, diskusi, event kreatif)

The Commons menunjukkan interaktivitas sosial berbasis desain spasial

KELEBIHAN

memperkuat kohesi sosial

KEKURANGAN

sangat bergantung pada budaya partisipatif

INTERAKTIVITAS SOSIAL

Desain arsitekturnya mendorong interaksi informal dan kerjasama lewat ruang semi-terbuka, tangga bersama, serta kegiatan komunitas (lokakarya, festival seni, kulkas komunitas).



Gambar 1.5 Interior The Commons, Bangkok, thailand
sumber : <https://www.thecommonsbkk.com/>



KONTEKS & SKALA

Dengan luas $\pm 5.000 \text{ m}^2$, *The Commons* bersifat intimate dan eksperimental; untuk Banjarbaru, perlu diperbesar agar inklusif bagi UMKM dan komunitas lokal.

menciptakan plaza, atrium, atau rooftop komunitas di Banjarbaru

fokus pada UMKM lokal dan komunitas muda Banjarbaru

menambahkan elemen digital & respons iklim

1.4 TINJAUAN PRESEDEN

1.4.3

NIPAH MALL, MAKASSAR

Nama Project : Nipah Mall

Arsitek : PT. Arkonin

Fungsi Project :

retail, F&B, rooftop garden, ruang publik semi outdoor

Lokasi :

Jl. Urip Sumoharjo, Makassar, Sulawesi Selatan

Luas :

±50.000 m²

Nipah Mall dipilih sebagai contoh pusat perbelanjaan tropis di Indonesia yang mengusung konsep semi-outdoor serta pengintegrasian ruang publik. Penting bagi Tech Lifestyle Hub Banjarbaru karena terletak di kota sekunder yang menghadapi tantangan iklim dan pasar yang serupa

mampu mengintegrasikan retail, kuliner, dan ruang komunitas dalam suasana sosial terbuka

konteks kosmopolitan Bangkok berbeda dengan pola interaksi masyarakat Banjarbaru



KONSEP SEMI-OUTDOOR TROPIS

Koridor terbuka dan taman menghadirkan atmosfer garden mall yang sesuai dengan iklim tropis. Strategi ini berbeda dari pusat perbelanjaan konvensional karena penggunaan ventilasi alami dan sinar matahari



INTERAKTIVITAS SOSIAL

Desain masih lebih fokus pada konsumsi (berbelanja dan bersantap), **belum mendukung kolaborasi produktif seperti coworking atau ruang kreatif.**



KELEBIHAN

Adaptif iklim tropis (desain semi outdoor)

KEKURANGAN

Fungsinya masih dominan konsumtif

ROOFTOP HIJAU

Menawarkan atap taman yang luas sebagai pembeda dalam ruang bersantai. Tetapi karakteristiknya lebih bersifat rekreatif dibandingkan produktif, sehingga di Banjarbaru perlu diarahkan ke wilayah edukatif dan komunitas



KONTEKS & SKALA

Berada di kota sekunder (Makassar) sehingga lebih relevan dibandingkan kota metropolitan. Namun, tetap memiliki risiko menjadi pusat konsumsi tanpa integrasi komunitas.

KEY TAKEAWAYS

Adaptasi desain semi outdoor tropis

void terbuka, ventilasi alami, shading

Rooftop garden bisa dikembangkan

sebagai ruang kolaborasi hijau (workshop, UMKM, komunitas)

Ubah orientasi dari konsumtif

produktif & kolaboratif

1.4 TINJAUAN PRESEDEN

	FUNAN MALL	THE COMMONS	NIPAH MALL
Kekuatan (S)	- Integrasi digital tinggi - Konsep Live-Work-Play - Fitur hijau	- Konsep komunitas terbuka - Void besar, ramp, tangga terbuka - Tropis semi outdoor sesuai iklim	- Tropis semi outdoor sesuai iklim - Taman atap menjadi diferensiasi mall - Konteks kota sekunder
Kelemahan (W)	- Investasi & pemeliharaan sangat tinggi - Konteks metropolis	- Skalanya relatif kecil ($\pm 6.000 \text{ m}^2$) - komunitas niche kosmopolitan - Atap hijau lebih simbolis	- Fungsi dominan konsumtif - Ruang semi outdoor lebih hias - Tidak ada digitalisasi/interaktivitas
Peluang (O)	- Digitalisasi sederhana - Relevan untuk generasi muda	- Desain semi outdoor & void - Konsep ruang komunitas terbuka - Ruang sosial bisa jadi branding	- Tropis semi outdoor bisa disesuaikan - Taman atap bisa jadi ruang komunitas
Ancaman (T)	Berteknologi berlebihan	Jika ditransplantasi langsung hanya jadi "hipster space" yang elitis	Bisa jatuh jadi gimmick ruang hijau tanpa fungsi produktif
Pelajaran	Gunakan digitalisasi sederhana, coworking sebagai katalis komunitas, ruang hijau skala kecil untuk edukasi & berkeinginan	Gunakan void & ramp untuk konektivitas ruang, skala diperbesar agar lebih inklusif, rooftop hijau difungsikan lebih produktif	Adaptasi semi outdoor tropis, tambahkan fungsi kolaboratif & digital, rooftop garden difungsikan lebih produktif

KESIMPULAN PERBANDINGAN

FUNAN MALL

unggul digital, tapi terlalu mahal

NIPAH MALL

unggul tropis, tapi konsumtif

THE COMMONS

unggul komunitas, tapi niche

1.5 KAJIAN PENDEKATAN DESAIN

INTERACTIVE ARCHITECTURE

Pendekatan utama yang diterapkan adalah **Arsitektur Interaktif (Fox & Kemp, 2009)** dengan prinsip adaptif serta integrasi nilai Islam yaitu **ta'awun** (saling membantu) untuk membentuk ruang kolaboratif yang inklusif dan efisien.

Arsitektur interaktif adalah ruang yang dilengkapi dengan komputasi tertanam (embedded computing) dan mekanisme adaptif, sehingga dapat merespons perilaku pengguna serta kondisi lingkungan secara langsung [8]. **Fox & Kemp menekankan sistem umpan balik multi-loop, yaitu ruang untuk interaksi berulang dengan pengguna**, membangun proses pembelajaran kolaboratif, bukan hanya respons satu arah.

PRINSIP UTAMA INTERACTIVE ARCHITECTURE

1 EMBEDDED COMPUTING

Kecerdasan komputasional tertanam di lingkungan fisik sebagai fondasi interaktivitas.

2 KINETIC & RESPONSIVE ARCHITECTURE

Komponen fisik bangunan mampu bergerak/berubah merespons kondisi atau pengguna (memanfaatkan sensor dan aktuator)

3 SPATIAL ADAPTABILITY

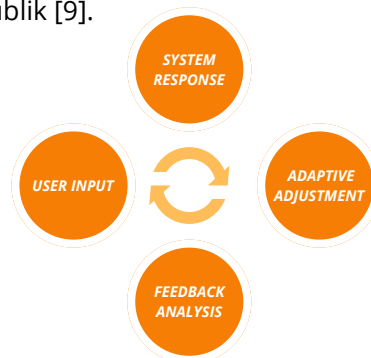
Lingkungan fisik fleksibel dan dapat berubah fungsi atau konfigurasi untuk berbagai skenario penggunaan.

4 USER PARTICIPATION

Pengguna diberdayakan sebagai kolaborator yang ikut membentuk pengalaman ruang, bukan sekadar pengamat pasif.



Dalam konteks perancangan, pilihan pendekatan ini sangat relevan. Kota **Banjarbaru memiliki generasi muda digital-savvy yang tinggi** (penetrasi internet nasional 79,5% dan 73,7% pengguna aktif media sosial, terutama usia 12–27 tahun; di Banjarbaru jumlah usia 20–29 tahun mencapai >45.000 jiwa). Namun demikian, Banjarbaru masih kekurangan fasilitas kolaboratif dan digital. **Pendekatan arsitektur interaktif menawarkan solusi dengan menciptakan lingkungan yang aktif dan partisipatif**, sesuai karakter generasi muda. Dengan teknologi tertanam, ruang baru ini dapat mengakomodasi perubahan cepat dalam preferensi generasi milenial dan Z, sehingga mendorong keterlibatan komunitas kreatif, meningkatkan interaksi sosial digital, memperbaiki cita kota sebagai *smart city* dalam ruang publik [9].



1.5 KAJIAN PENDEKATAN DESAIN

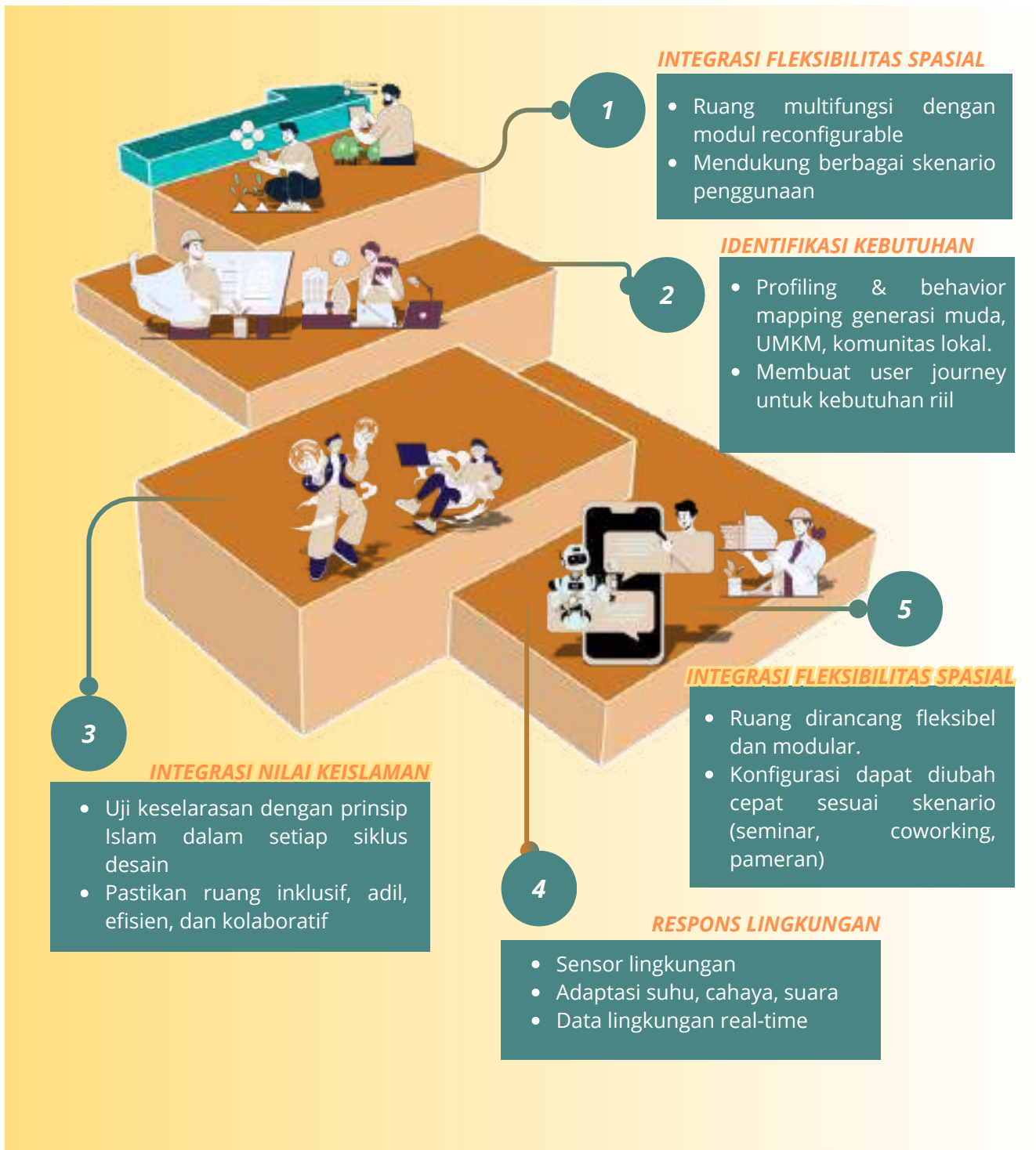
ANALISIS PRINSIP ARSITEKTUR INTERAKTIF FUNAN MALL

Funan Mall di Singapura adalah contoh terkini dari penerapan arsitektur interaktif dalam ukuran pusat belanja perkotaan. Dibuka kembali pada 2019 setelah revitalisasi menyeluruh oleh CapitalLand, pusat perbelanjaan enam lantai ini dirancang oleh Woods Bagot bekerja sama dengan RSP Architects, dengan visi melebihi fungsi ritel konvensional menjadi "pusat" kreatif-komunal yang menggabungkan ritel, perkantoran, co-working, co-living, dan ruang publik.



1.5 KAJIAN PENDEKATAN DESAIN

METODE PENERAPAN PENDEKATAN



METODE PENERAPAN DALAM ISLAM

Q.S SURAT AL-MAIDAH : 2			
	LANDASAN	KONTROL PADA INTERACTIVE	APLIKASI
	TA'AWUN (SALING MENOLONG) Perancangan dipahami sebagai upaya menghadirkan ruang yang memfasilitasi kolaborasi, kerja sama sosial, serta pertukaran manfaat antarpengguna	Spatial Adaptability Ruang fleksibel untuk kegiatan bersama dan kolaboratif. User Participation Pengguna dilibatkan sebagai subjek aktif, bukan objek pasif. Embedded Computing Sistem informasi yang memudahkan bantuan, kolaborasi, dan keterhubungan.	Ruang Penyediaan ruang komunal (coworking, workshop, forum UMKM) sebagai tempat saling menolong dan berbagi keterampilan. Sirkulasi & Aksesibilitas Jalur sirkulasi yang menyatukan pengguna dari berbagai latar untuk memudahkan kolaborasi. Program Event edukasi dan pameran yang memfasilitasi kerja sama lintas komunitas.
	AL-'ADL (KEADILAN) Arsitektur wajib menghadirkan keadilan ruang: pemerataan akses, keterjangkauan, dan distribusi fungsi yang tidak diskriminatif	Kinetic & Responsive Systems Ruang beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan kelompok rentan.	Ruang & Zonasi UMKM mikro ditempatkan pada jalur strategis untuk pemerataan peluang, bukan di area marginal. Fasilitas Universal Toilet difabel, ramp, signage inklusif, navigasi digital setara untuk semua pengguna.
	UKHUWAH (KEBERSAMAAN SOSIAL) Perancangan dipahami sebagai sarana memperkuat hubungan sosial dan rasa persaudaraan sesama manusia (ukhuwah), sehingga ruang harus mampu mendekatkan pengguna satu sama lain.	User Participation Sistem interaktif yang memungkinkan kontribusi bersama (voting ruang, instalasi digital kolaboratif). Spatial Connectivity Void, atrium, dan plaza sebagai ruang pengikat sosial.	Ruang Plaza responsif, amphitheater, dan green roof sebagai ruang kegiatan komunitas. Sirkulasi mengalir yang mempertemukan pengguna di titik-titik koneksi sosial. Instalasi Interaktif Media digital yang menampilkan karya komunitas dan mendorong kebersamaan.

1.6 STRATEGI PERANCANGAN

ISU

Keterbatasan ruang kreatif bagi komunitas, terutama di perkotaan, yang menyulitkan kegiatan kolaborasi dan ekspresi seni-teknologi

ISU

Sejumlah ruang perkotaan masih bersifat pasif dan tidak responsif terhadap perubahan

TECHNOLOGY

INTERACTIVE ARCHITECTURE

Interactive Architecture
(Michael Fox and Miles Kemp)

memadukan komputasi tertanam (intelligence) dan elemen fisik (kinetics) sehingga ruang dapat beradaptasi terhadap interaksi manusia dan lingkungan

Q.S. Al-maidah : 2 (ta'awun)

Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.

EMBEDDED
COMPUTATION

KINETIC &
RESPONSIVE

SPATIAL
ADAPTABILITY

USER
PARTICIPATION

Community Canvas

Climate Morph

fasad panel
tampilan LED

menampilkan karya seni
lokal, promosi UMKM,
atau informasi acara

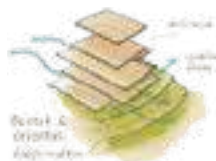
tampilan
multimedia karya
kreatif

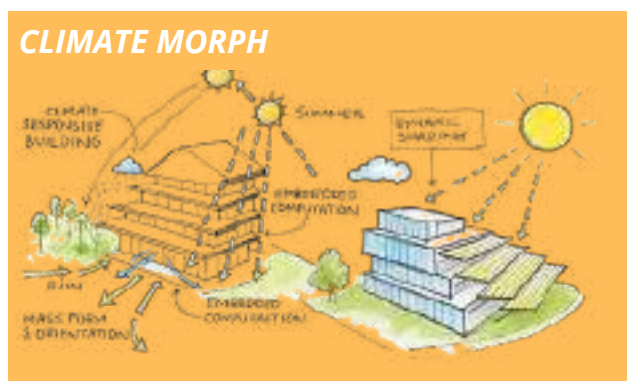
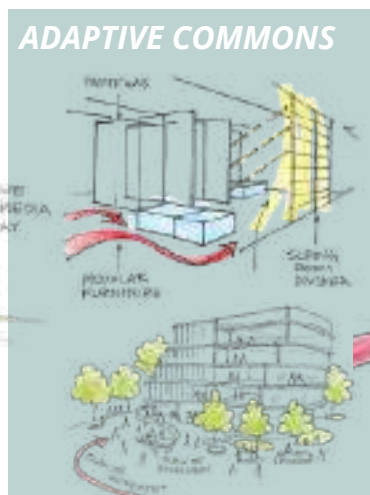
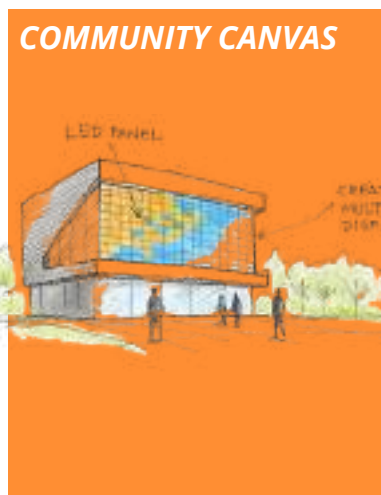
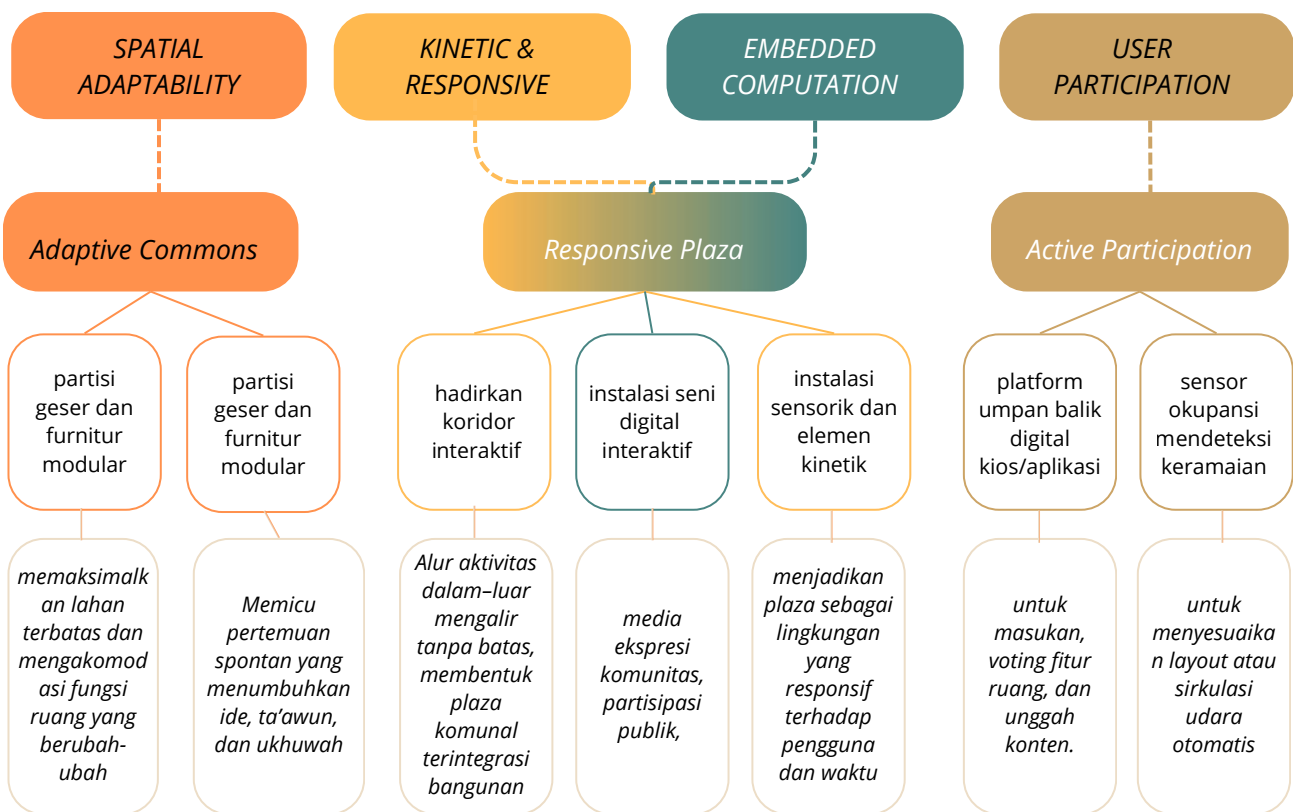
mengatasi kekurangan
ruang ekspresi digital di
kota

bentuk massa
dan orientasi
dioptimalkan

fasad dinamis
berbasis sensor

Strategi ini menjawab iklim panas-lembab Banjarbaru dengan **bangunan responsif hemat energi** yang menjaga keseimbangan ekologis sesuai nilai al-'adl

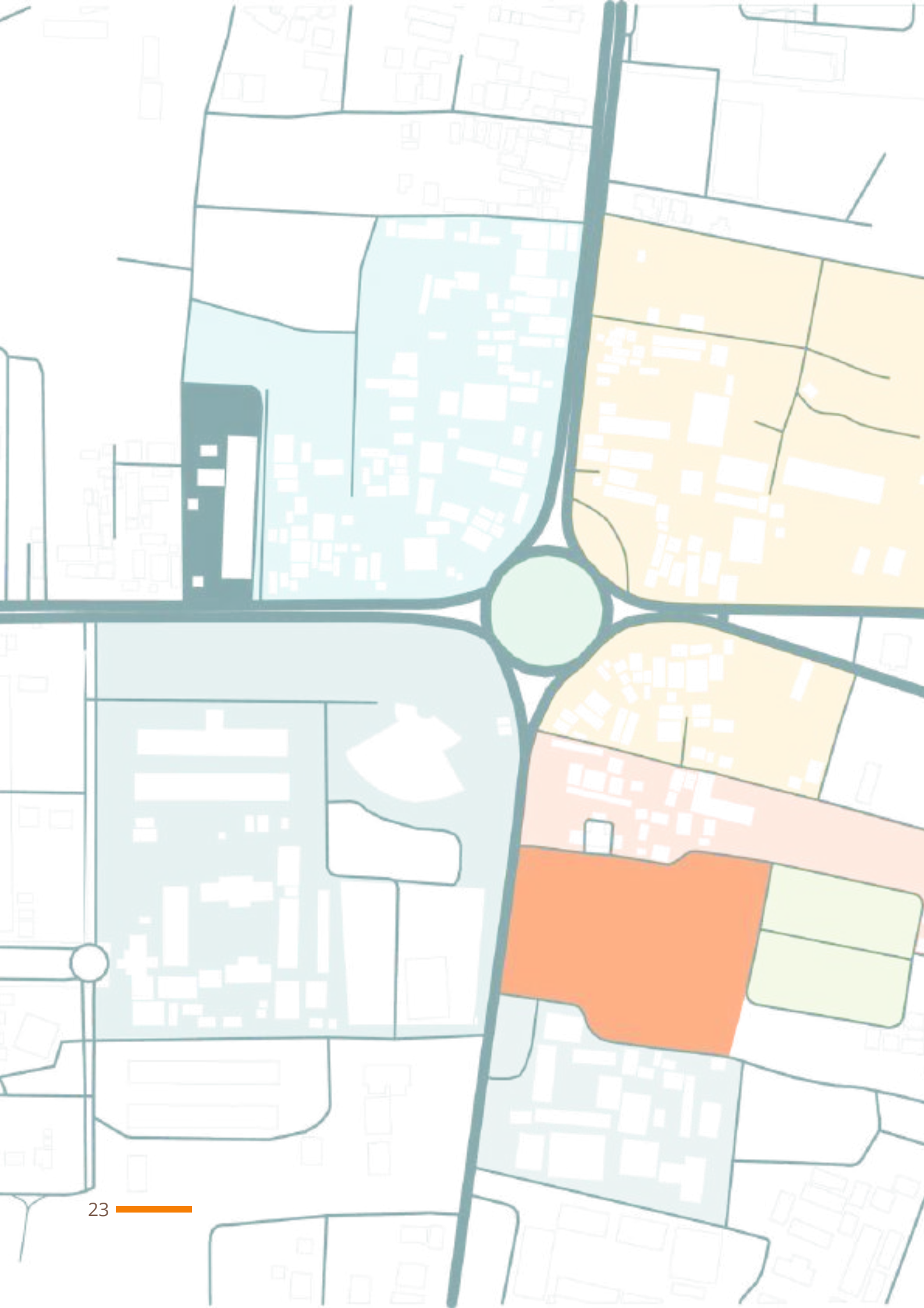




BAB 2

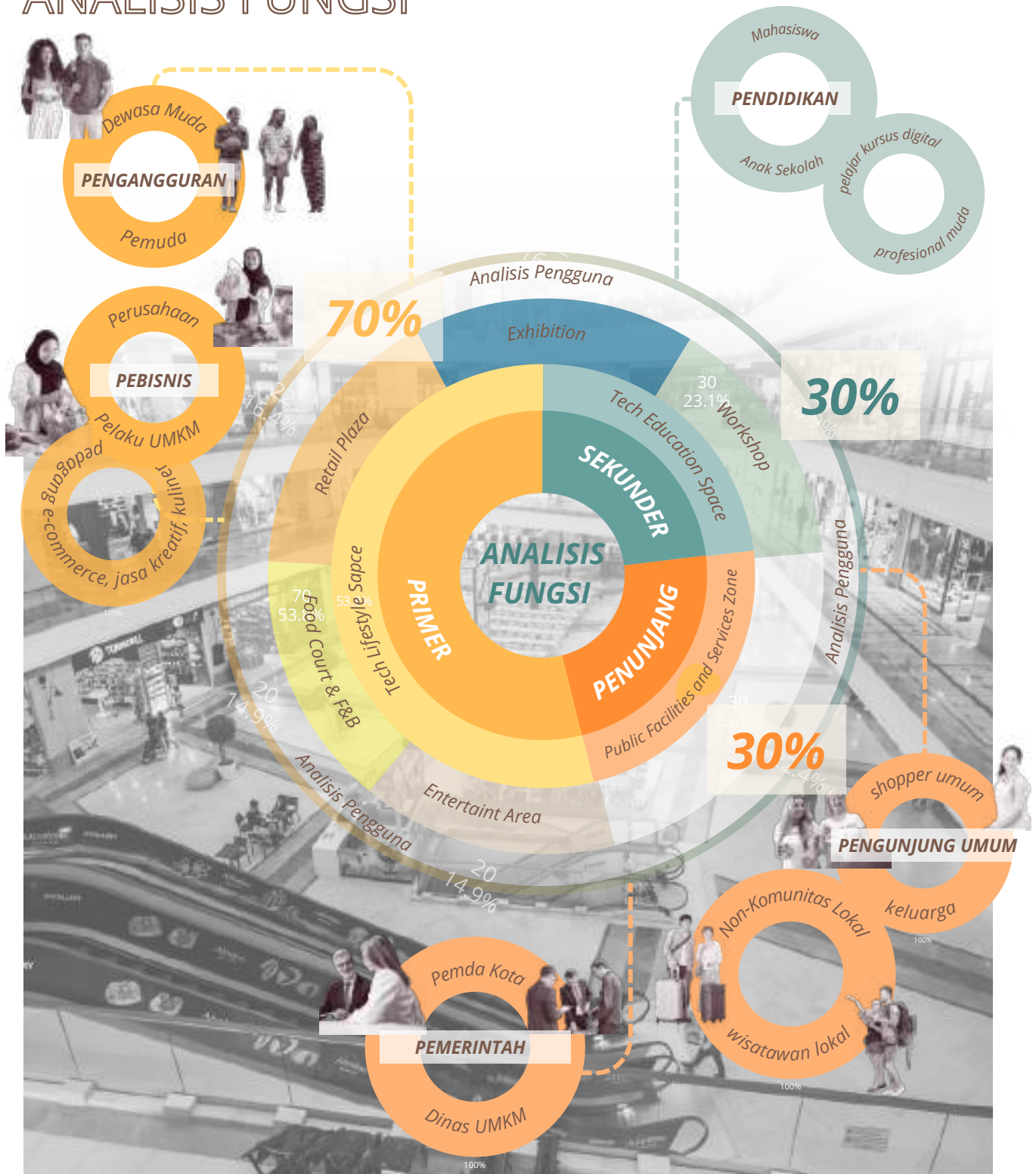
BAB 2 KONSEP PERANCANGAN

- 2.1 ANALISIS FUNGSI AKTIVITAS
- 2.2 ANALISIS PROGRAM AKTIVITAS
- 2.3 ANALISIS RUANG
- 2.4 ANALISIS ARSITEKTUR INTERAKTIF
- 2.5 ANALISIS REGULASI DAN BENTUK
- 2.6 ANALISIS TAPAK
- 2.7 ANALISIS TATANAN MASSA & TAMPILAN
- 2.8 KONSEP PERANCANGAN

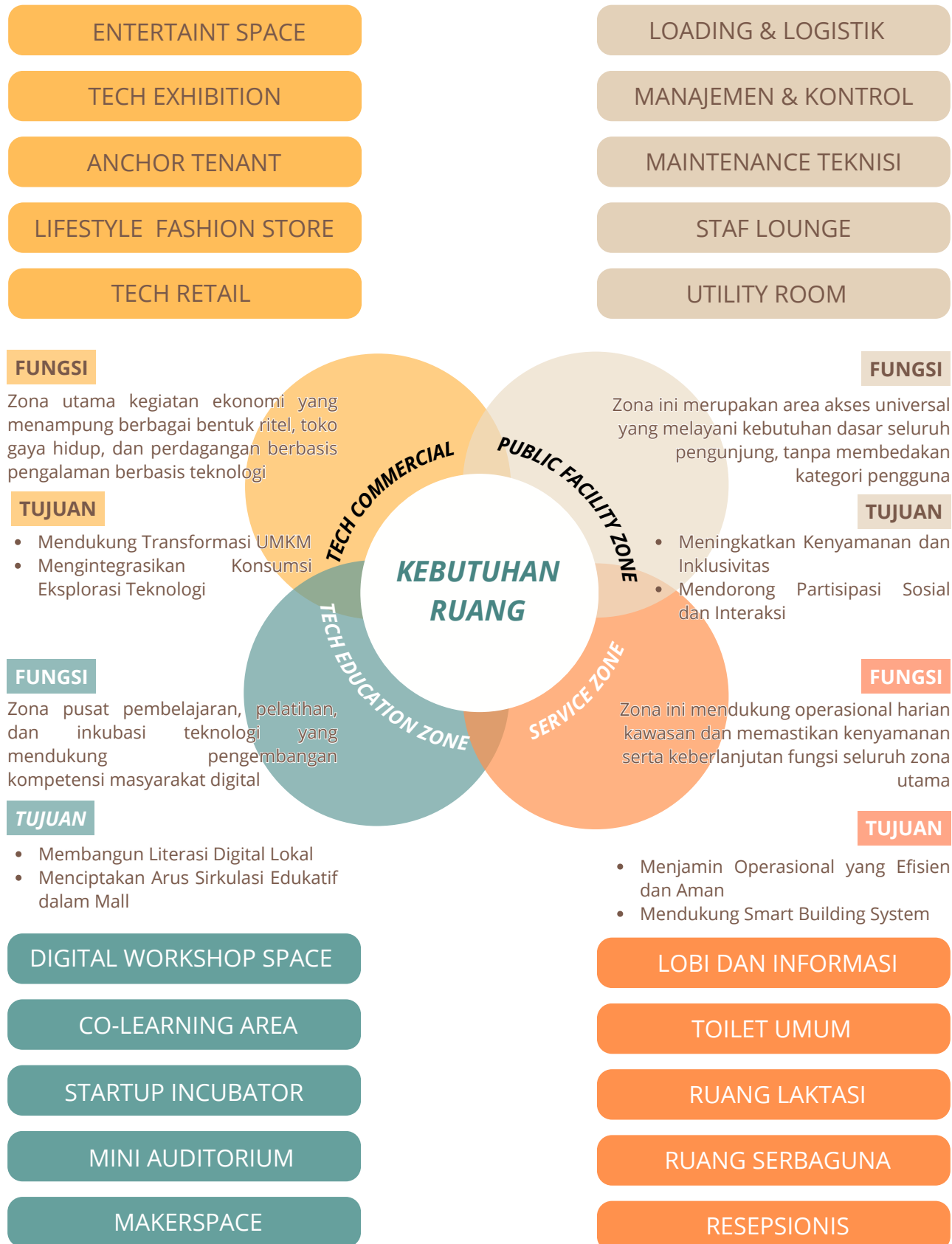


2.1 ANALISIS FUNGSI AKTIVITAS

ANALISIS FUNGSI



ANALISIS KEBUTUHAN RUANG



2.2

ANALISIS PROGRAM AKTIVITAS

USER JOURNEY

SIRKULASI BERDASARKAN PENDEKATAN ARSITEKTUR INTERACTIVE

Sebagai teori pengalaman pengguna, arsitektur interaktif menempatkan alur pengguna (user journey) dalam posisi sentral [13].

HIRARKI 3

efisiensi jangkauan konsumen



Setiap pusat layanan (pusat kota atau anchor tenant dalam mall) melayani 1 pusat + 2 pusat di sekitarnya

HIRARKI 4

efisiensi jaringan jalan / sirkulasi



Pusat layanan diatur dengan pola 1 + 3 = 4 unit

HIRARKI 7

pembagian wilayah atau zona



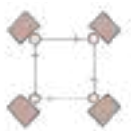
Hirarki berbentuk 1 pusat + 6 pusat pendukung dengan total 7

Teori ini mengemukakan bahwa **tempat sentral atau lokasi pusat kegiatan harus terletak di suatu wilayah yang memungkinkan adanya peran maksimal dari pengguna**, baik yang menjadi konsumen ataupun yang jadi pelayan [11]

gambar 2.1 tiga asas tempat sentral menurut Christaller (Eko Titis Prasongko)

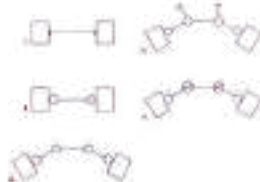
SIRKULASI BERDASARKAN DESAIN MALL

Pola sirkuit (looping)



gambar 2.2 pola tata letak sirkuit

Pola linier (open-loop)



gambar 2.3 pola tata letak linier

Open Vertical Loop Flow

Sirkulasi melingkar terbuka vertikal. Pola ini menempatkan atrium atau void sentral yang menghubungkan semua lantai, sehingga jalur berjalan memutar ruang terbuka vertikal tersebut [12].

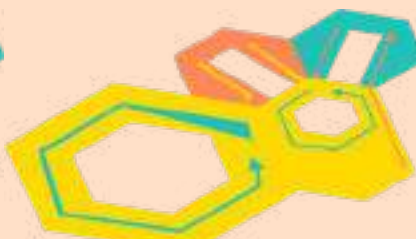
APLIKASI

Pola sirkuit (looping)



Dengan pola ini pengunjung menjelajahi seluruh area dan kembali ke titik awal tanpa jalur berulang

Pola sentral hierarki 3



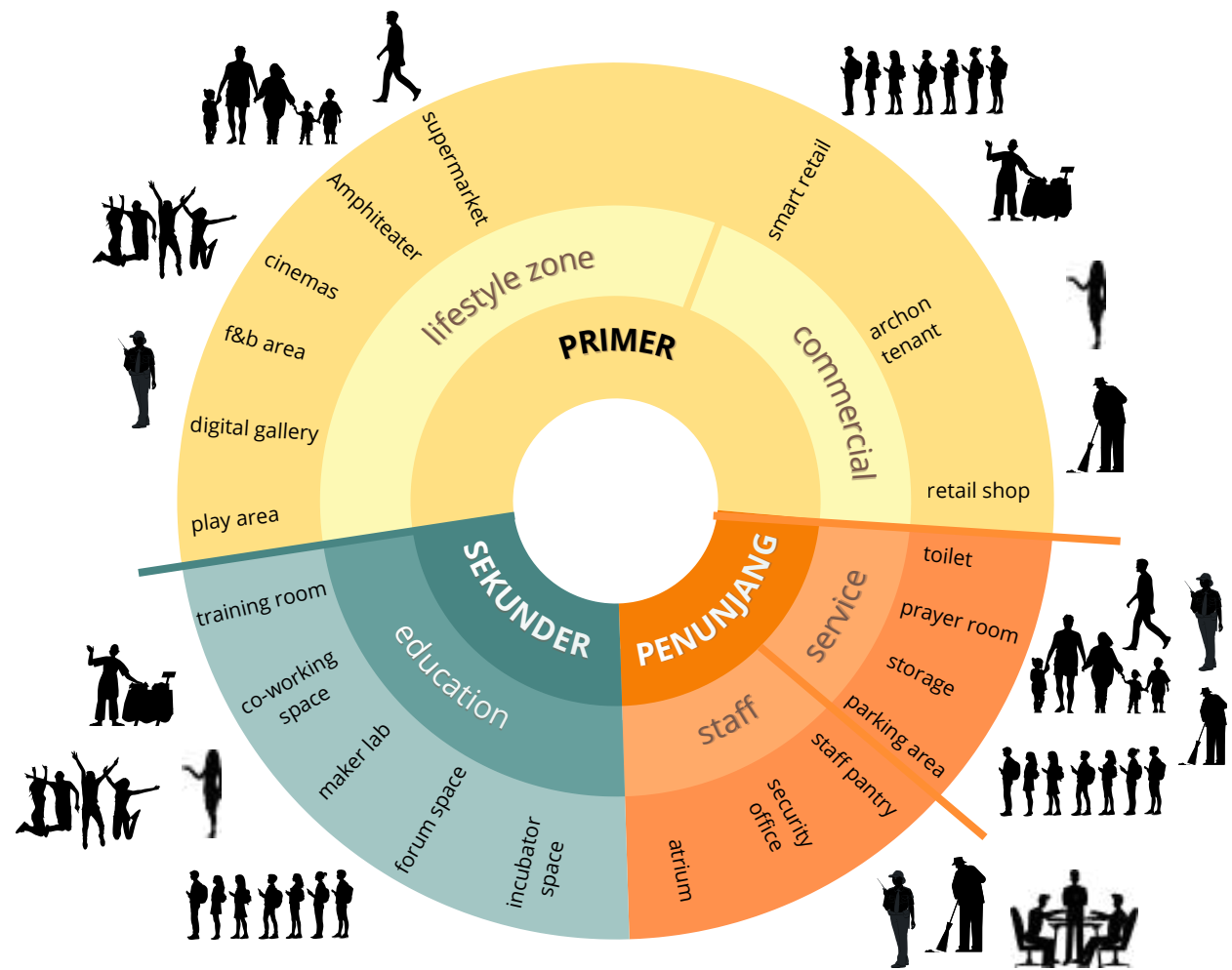
Ruang bukan lagi latar pasif, melainkan "partisipan" yang aktif memberi umpan balik pada pengguna.

Pola open vertical



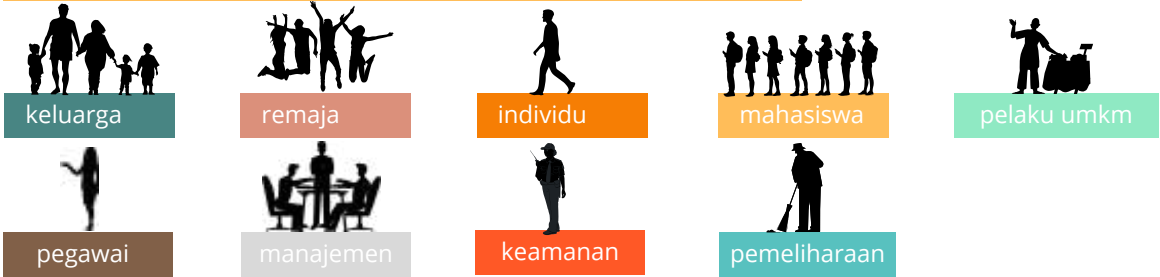
Pola ini menempatkan atrium sentral menghubungkan semua lantai, sehingga jalur berjalan memutar ruang terbuka.

ANALISIS PENGGUNA

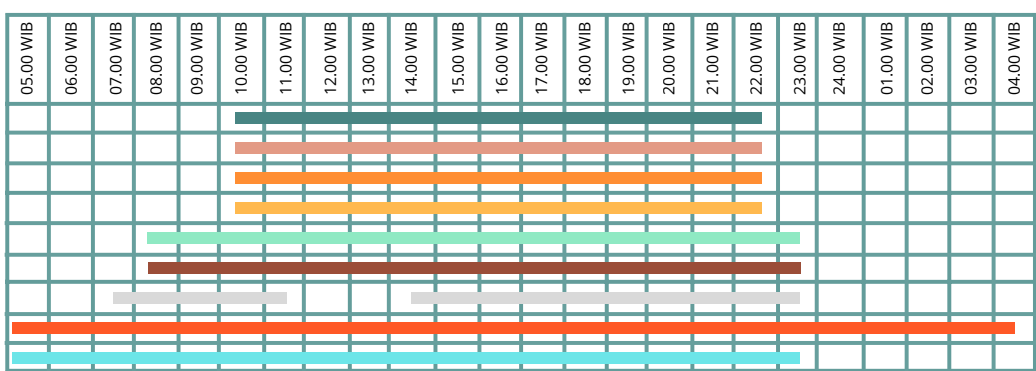


ACTIVE PARTICIPATION

KLASIFIKASI PENGGUNA



WAKTU PENGGUNA



2.3 ANALISIS RUANG

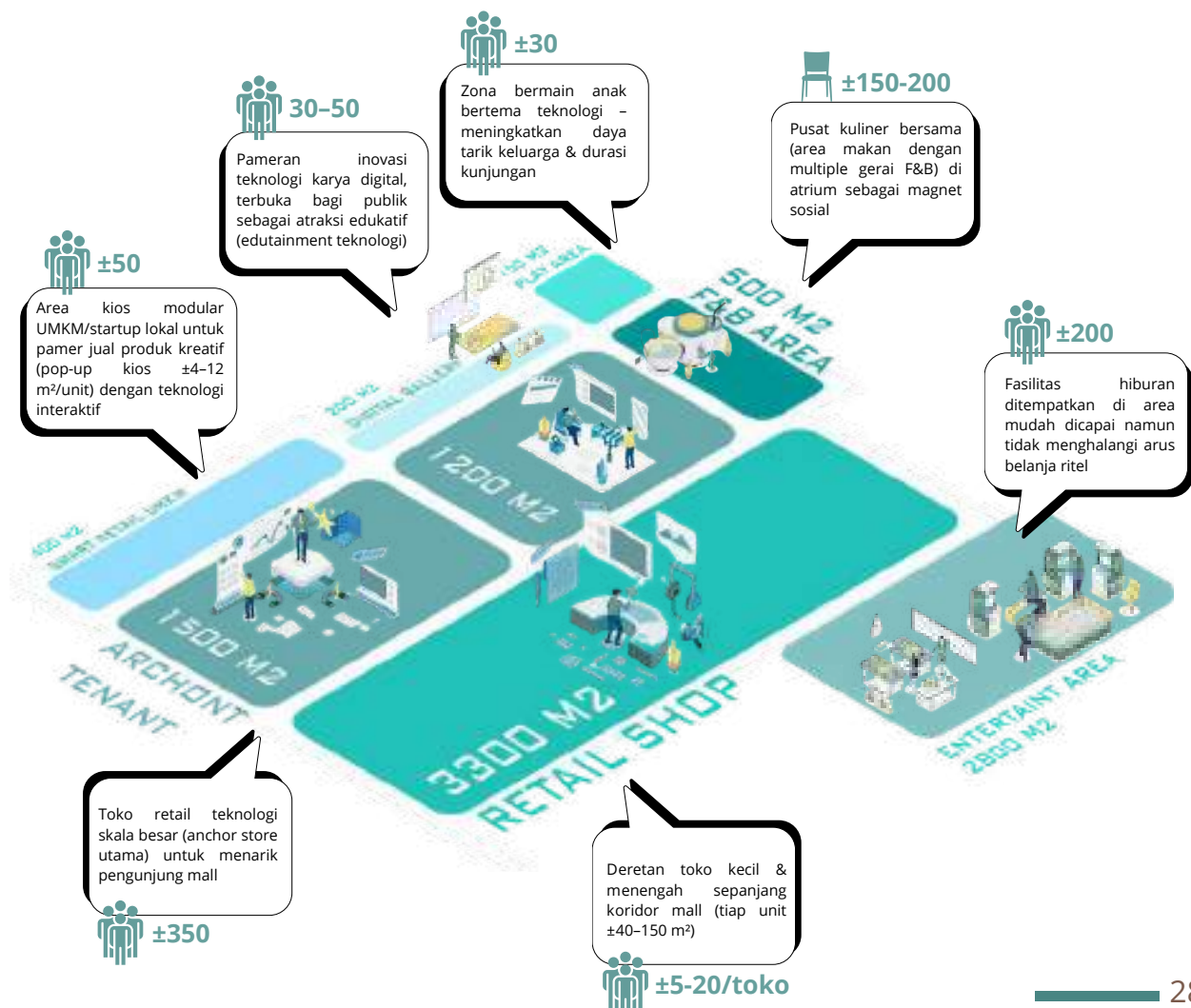
TAPAK & DISTRIBUSI LUAS

- **Luas lahan: 1,9 Ha (19.000 m²)** terdiri atas 40% RTH ±7.600 m² (ruang terbuka hijau) dan 60% tapak terbangun ±11.400 m² (area bangunan).
- **Total luas bangunan: ±11.400 m²** dialokasikan 70% untuk fungsi komersial mall (±7.980 m²) dan 30% untuk fungsi creative hub (±3.420 m²), sudah termasuk sirkulasi dan servis internal.
- **Struktur ruang terbagi dalam tiga kategori: Fungsi Primer (utama), Fungsi Sekunder (pendukung publik), dan Fungsi Penunjang (servis & utilitas).** Pembagian ini memastikan fungsi utama mendapat porsi dominan, didukung fasilitas rekreatif edukatif, serta prasarana servis memadai guna kelancaran operasional.

FUNGSI PRIMER (RUANG UTAMA)

±7.980 m²

Pada zona mall, fungsi primer berupa toko anchor dan gerai retail yang mendominasi sirkulasi utama pengunjung. Seluruh ruang primer didesain atraktif dan fleksibel agar menarik pengunjung serta mendorong aktivitas kreatif sesuai visi proyek. *(Rincian perhitungan ruang disajikan pada Halaman 4-7).*



FUNGSI SEKUNDER (PENDUKUNG PUBLIK)

±3.420 m²

Mencakup ruang edukasi komunitas untuk seminar/workshop. Meski bukan tujuan utama, ruang-ruang ini krusial untuk memperkaya aktivitas dan mendorong interaksi sosial di dalam hub. *(Rincian perhitungan ruang disajikan pada Halaman 11-16).*

 20-30

Ruang kelas/lab untuk workshop & kursus (mis. kelas coding, pelatihan UMKM); fleksibel

 50-80

Ruang kerja bersama terbuka untuk startup, kreator & pekerja digital; dilengkapi Wi-Fi kencang, zona kolaborasi, dan layout fleksibel (meja modular)

 ±200

Fasilitas hiburan ditempatkan di area mudah dicapai namun tidak menghalangi arus belanja ritel

 50-100

Ruang forum komunitas skala menengah untuk seminar publik, talkshow, demo produk startup, maupun acara komunitas

 10-15 /tim

Ruang kantor kecil bagi tim startup (skala mikro) mengembangkan bisnis rintisan. Terdiri atas beberapa ruang kantor/bilik kerja bersama

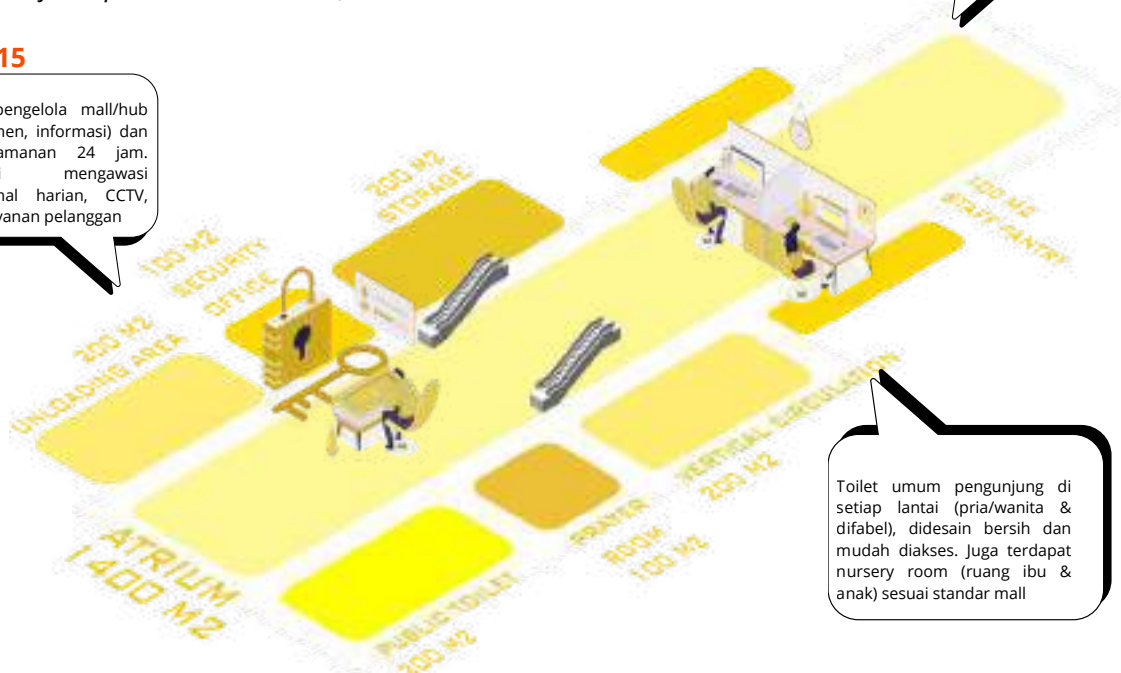
FUNGSI PENUNJANG (SERVIS & UTILITAS)

Fasilitas operasional dan layanan umum yang memastikan seluruh kegiatan primer-sekunder berjalan lancar. Meski tidak diakses publik secara utama, ruang penunjang didesain sesuai standar mall modern demi kenyamanan dan efisiensi. Luasan disediakan mengacu standar [10]. *(Rincian perhitungan ruang disajikan pada Halaman 7-10).*

 15

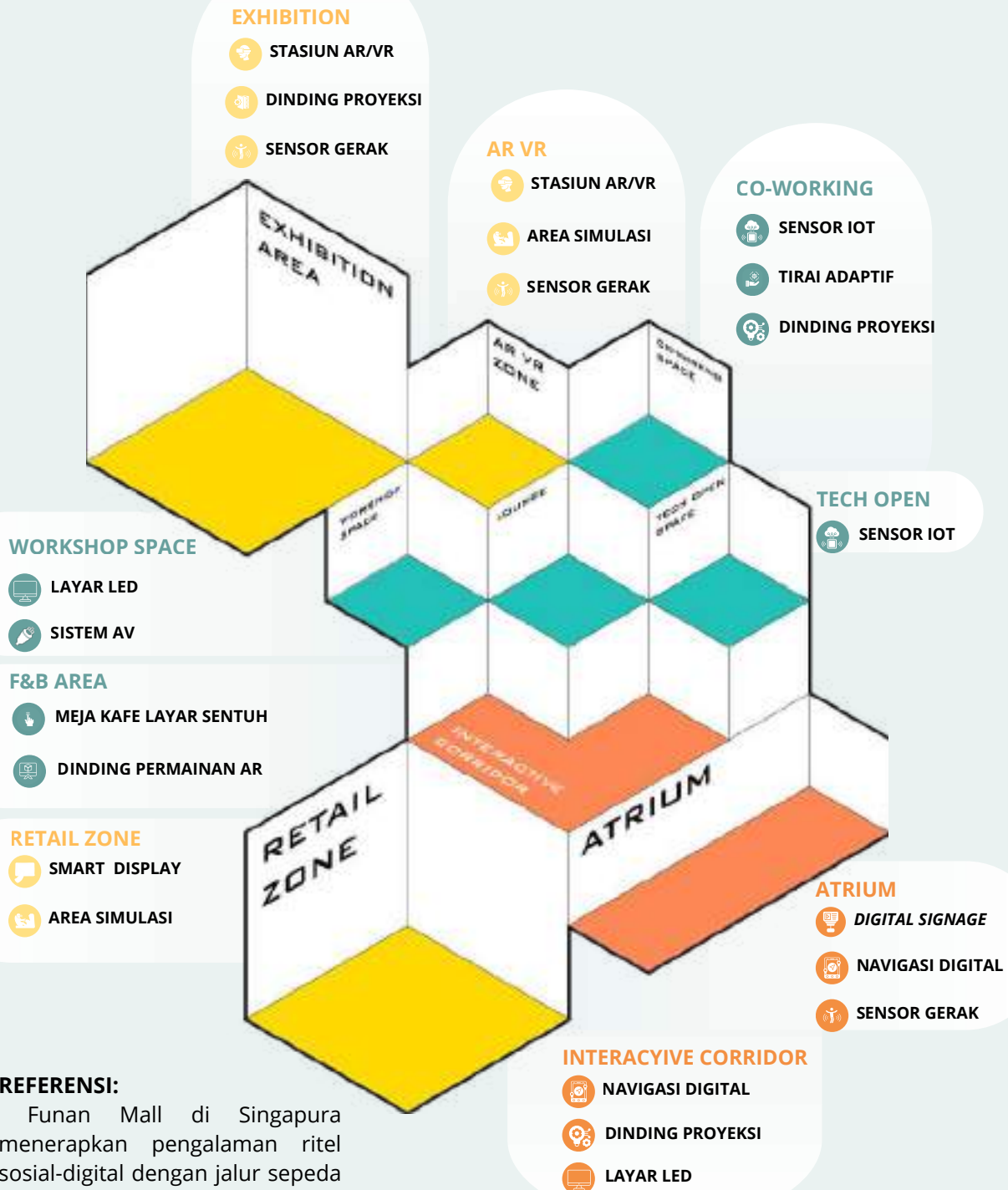
Kantor pengelola mall/hub (manajemen, informasi) dan pos keamanan 24 jam. Berfungsi mengawasi operasional harian, CCTV, dan pelayanan pelanggan

Koridor utama mall (lebar 6-9 m) dan atrium pusat sebagai jalur sirkulasi publik. Atrium dirancang terbuka terang (skylight) untuk event & pameran



Toilet umum pengunjung di setiap lantai (pria/wanita & difabel), didesain bersih dan mudah diakses. Juga terdapat nursery room (ruang ibu & anak) sesuai standar mall

PENERAPAN TEKNOLOGI INTERAKTIF



RESPONSIVE PLAZA

COMMUNITY CANVAS

REFERENSI:

Funan Mall di Singapura menerapkan pengalaman ritel sosial-digital dengan jalur sepeda dalam gedung, bioskop multisensori, dan instalasi seni interaktif [11]. Media-TIC di Barcelona adalah contoh gedung kantor inovatif dengan fasad ETFE cerdas dan sensor interior

untuk mengatur cahaya dan suhu secara otomatis [13]. Model-model ini mengilustrasikan bagaimana teknologi sensorik dan digital dimanfaatkan untuk menciptakan arsitektur responsif dan interaktif yang fleksibel serta kontekstual [14]. Semua strategi desain (fleksibilitas ruang, modularitas, integrasi IoT) bertujuan mendukung interaksi antara manusia, teknologi, dan ruang sesuai kategori fungsi masing-masing

2.4 ANALISIS ARSITEKTUR INTERAKTIF

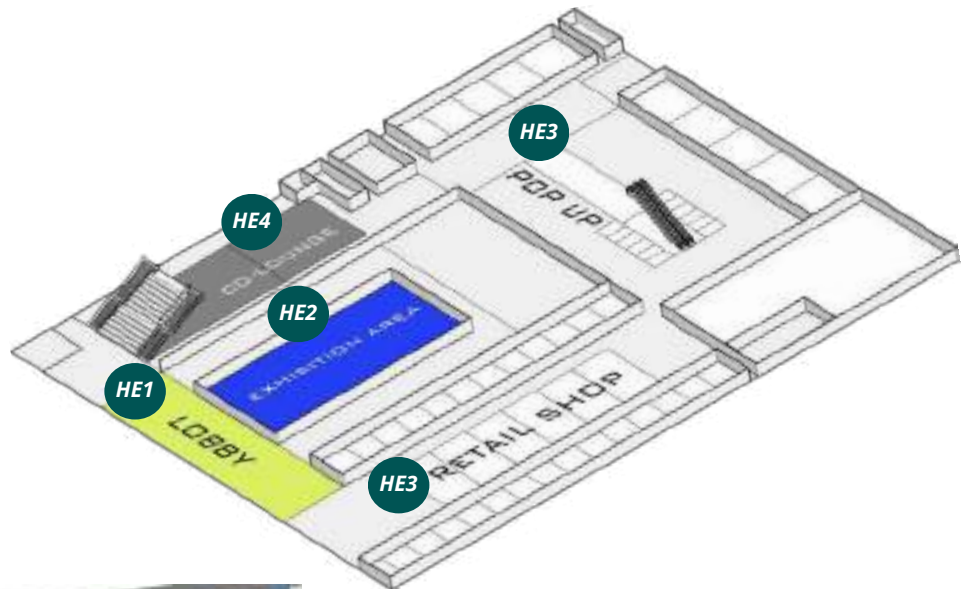
ER Experience Route

IA Interactive Architecture

HE Human Experience

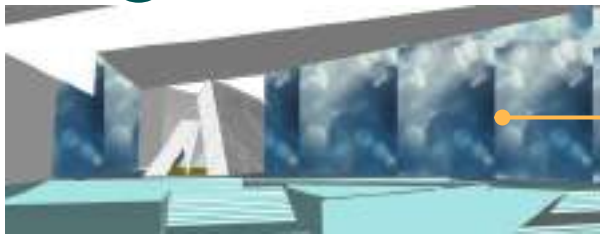
MI Media Interaktif

(Detail kode arsitektur interaktif dijelaskan pada Halaman 17).



LOBBY

ER1



Dinding Selamat Datang LED

- signature element yang langsung menegaskan identitas digital,
- menunjukkan bahwa mall ini bukan mall biasa,
- melainkan ruang yang hidup, interaktif, dan futuristi

MI1

EXHIBITION AREA

ER3

MI6

Dinding proyeksi

Menyajikan konten visual (video, gambar, data interaktif) tanpa memerlukan display fisik tetap



IA1

Sensor gerak

Menciptakan eksperimen ruang dan cerita berbasis gerakan (motion-activated content)



MI3

AR VR

Pengalaman imersif untuk produk UMKM



2.4

ANALISIS ARSITEKTUR INTERAKTIF

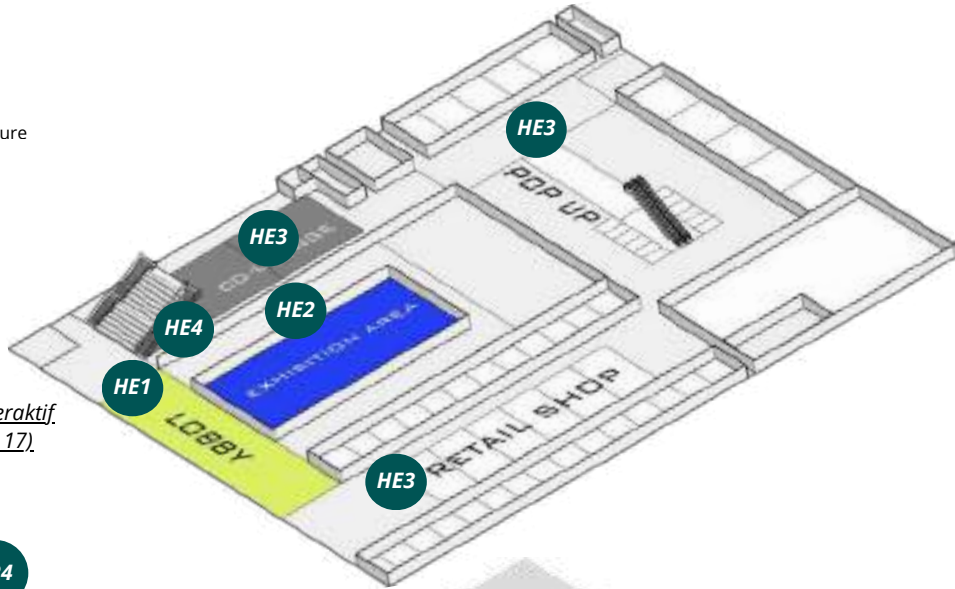
ER Experience Route

IA Interactive Architecture

HE Human Experience

MI Media Interaktif

(Detail kode arsitektur interaktif dijelaskan pada Halaman 17).



RETAIL SHOP

ER4

Smart Display

MI4

Smart display dapat menampilkan saran produk berdasarkan preferensi pengguna, tren, atau stok terbaru

Dinding Modular

IA5

Sistem folding/sliding atau partisi portable sesuai kebutuhan kegiatan

CO-WORKING

ER6

Smart Adaptive Curtain

IA3

Tirai berbasis motor atau kaca elektrokromik yang secara otomatis menyesuaikan buka-tutup berdasarkan cahaya, waktu, suhu, atau kontrol manual/digital

Programmable Surface

IA6

digunakan sebagai whiteboard digital, papan brainstorming, atau media presentasi besar.



ER

Experience Route

IA

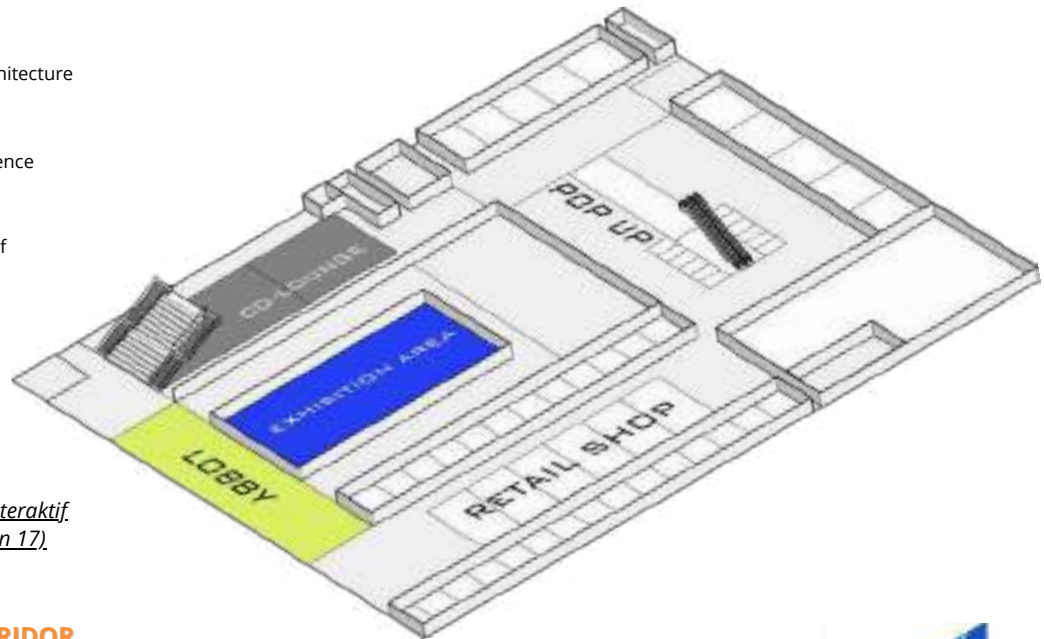
Interactive Architecture

HE

Human Experience

MI

Media Interaktif



(Detail kode arsitektur interaktif,
dijelaskan pada Halaman 17).

INTERACTIVE CORRIDOR

Layar LED

Menampilkan konten dinamis promosi UMKM, info acara, karya seni digital, dan pesan sosial

Navigasi Digital

Menyediakan peta interaktif lokasi penyewa, fasilitas umum, dan acara.

NO

ATRIUM

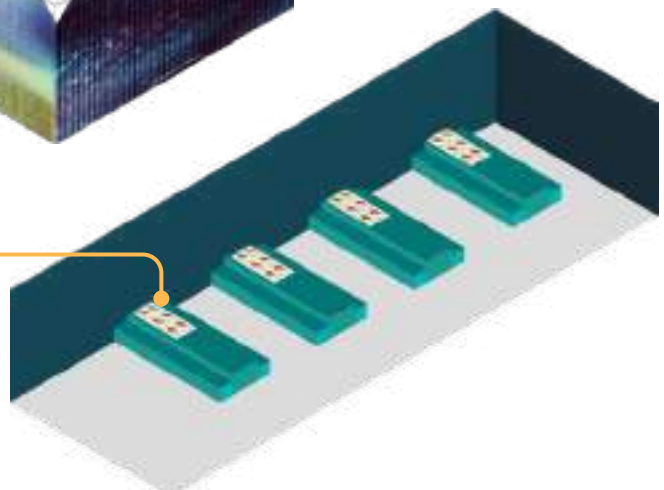
Navigasi Digital

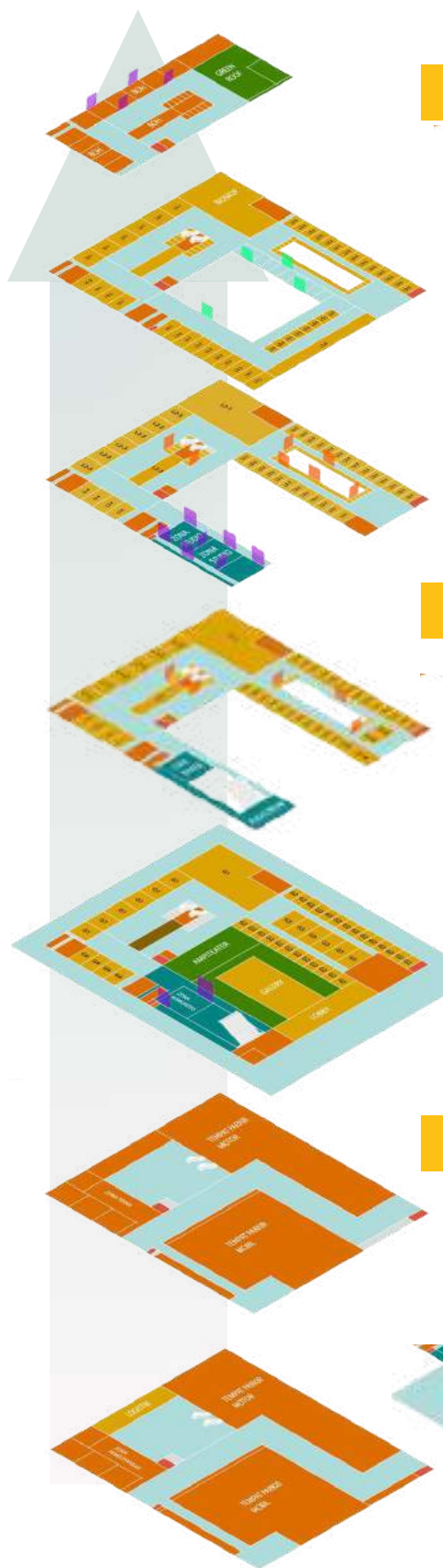
Menyediakan peta interaktif lokasi penyewa, fasilitas umum, dan acara.

F&B AREA

Meja layar sentuh

Pengunjung bisa langsung memilih menu dari meja, menyesuaikan bahan (contoh: level pedas, topping), serta langsung mengirim pesanan ke dapur





LT BASE 1



LT SEMI-BASE

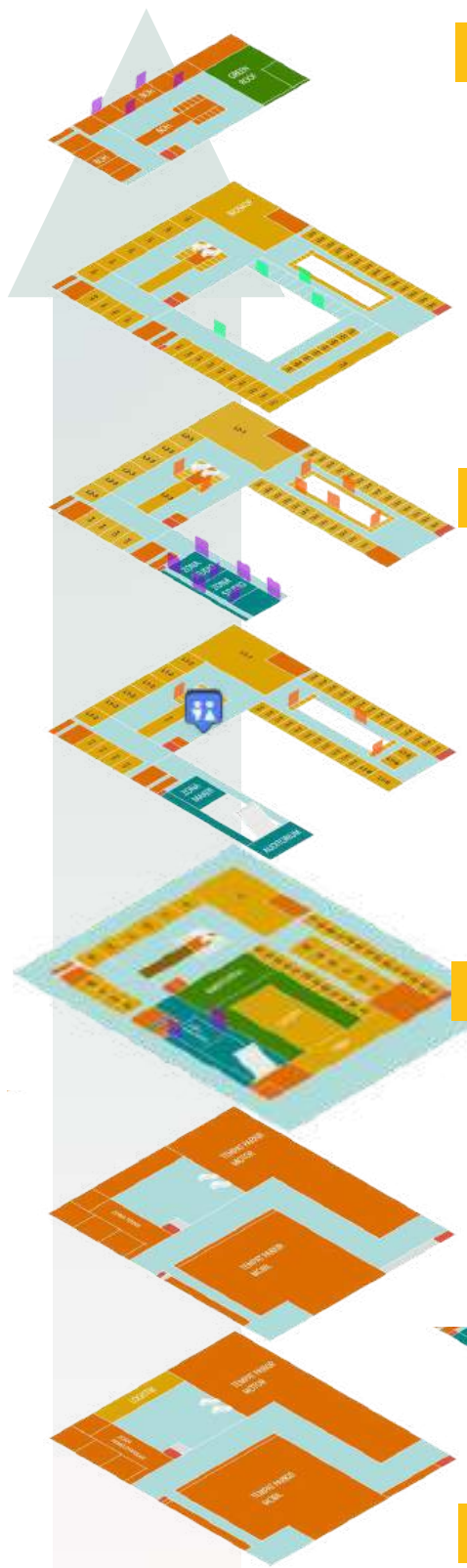


LT GROUND



Klik Detail kode pelayanan tiap penyewa dapat dilihat di Halaman 18





LT 1

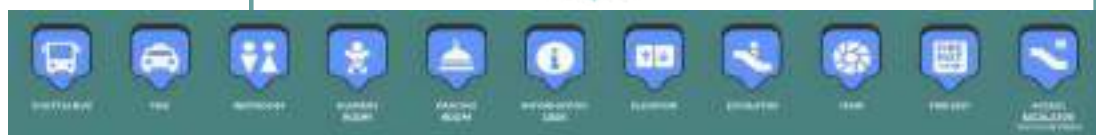
LT 2

LT 3

LT 4



Klik Detail kode pelayanan tiap penyewa dapat dilihat di Halaman 18



2.5 ANALISIS KAWASAN

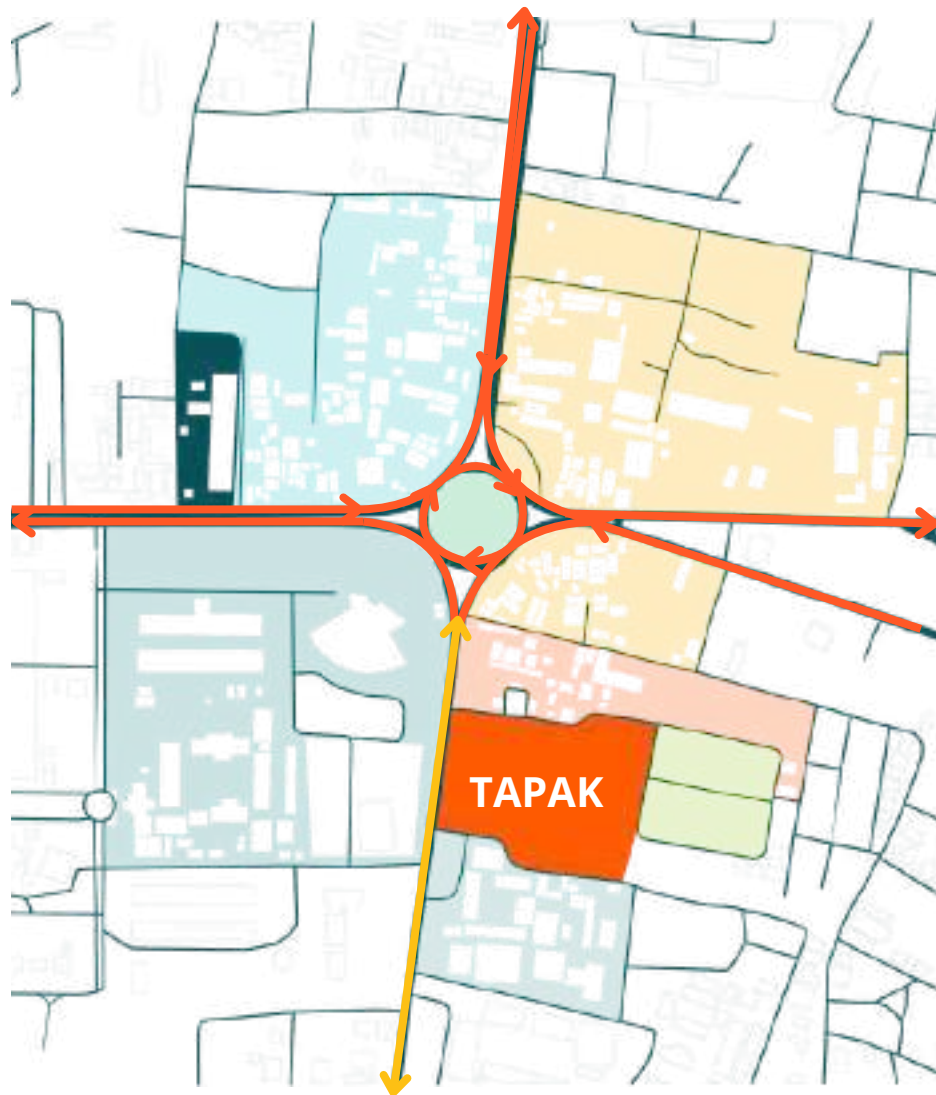


MAKRO

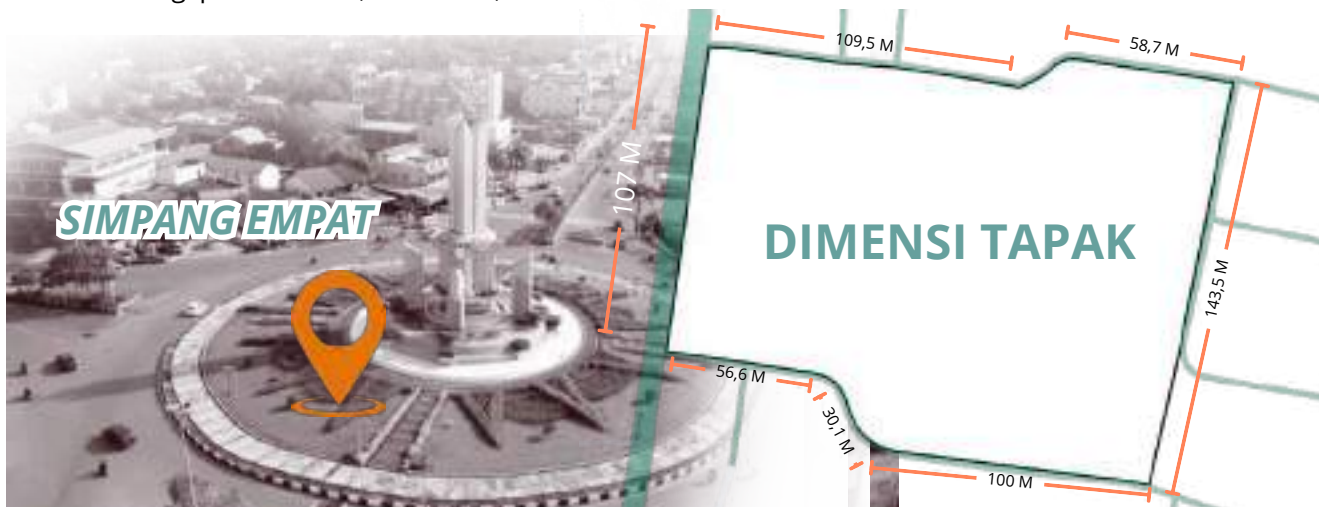
Secara tata ruang, tapak termasuk Zona 4 – Functional Buffer Zone dalam pengembangan Aero City, yaitu area transisi yang mendukung fungsi campuran dan aktivitas ekonomi.



- | | | |
|--------|---|--------------|
| ROW 24 | ← | Pendidikan |
| ROW 18 | ← | Restoran F&B |
| ROW 12 | ← | Terminal bus |
| | | Pemukiman |
| | | Komersial |



Berada di Simpang Empat Banjarbaru, simpul mobilitas dengan akses dari empat arah utama dan visibilitas sangat tinggi. Kawasan ini dilalui arus kendaraan dan pejalan kaki yang padat serta dikelilingi permukiman, komersial, dan fasilitas kota.



2.6 ANALISIS TAPAK DAN BENTUK

ANALISIS REGULASI

standar RDTR kota Banjarbaru

KDB = $19.103 \times 60\% = 11.461,8 \text{ m}^2$

KDH = $19.103 \times 40\% = 7.641,2 \text{ m}^2$

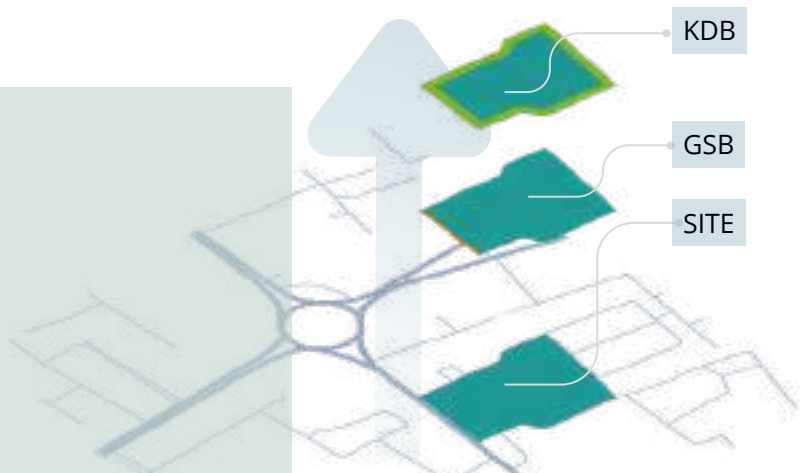
GSB = 428 m²

Bangunan + Parkir + KDH

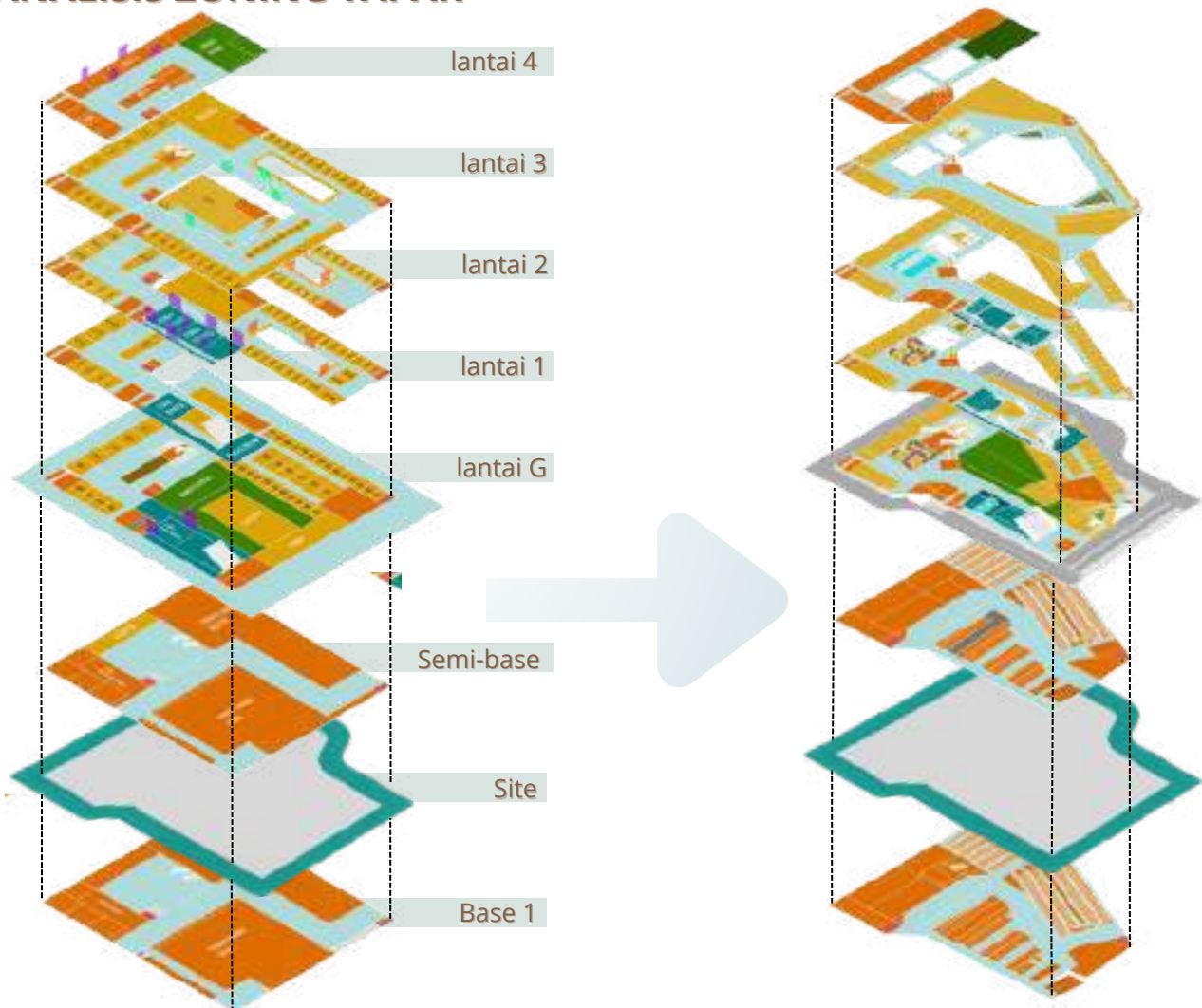
Kebutuhan Luas

Bangunan = 11.461,8 m²

Parkir = 11.200 m² (401 SRP Mobil)

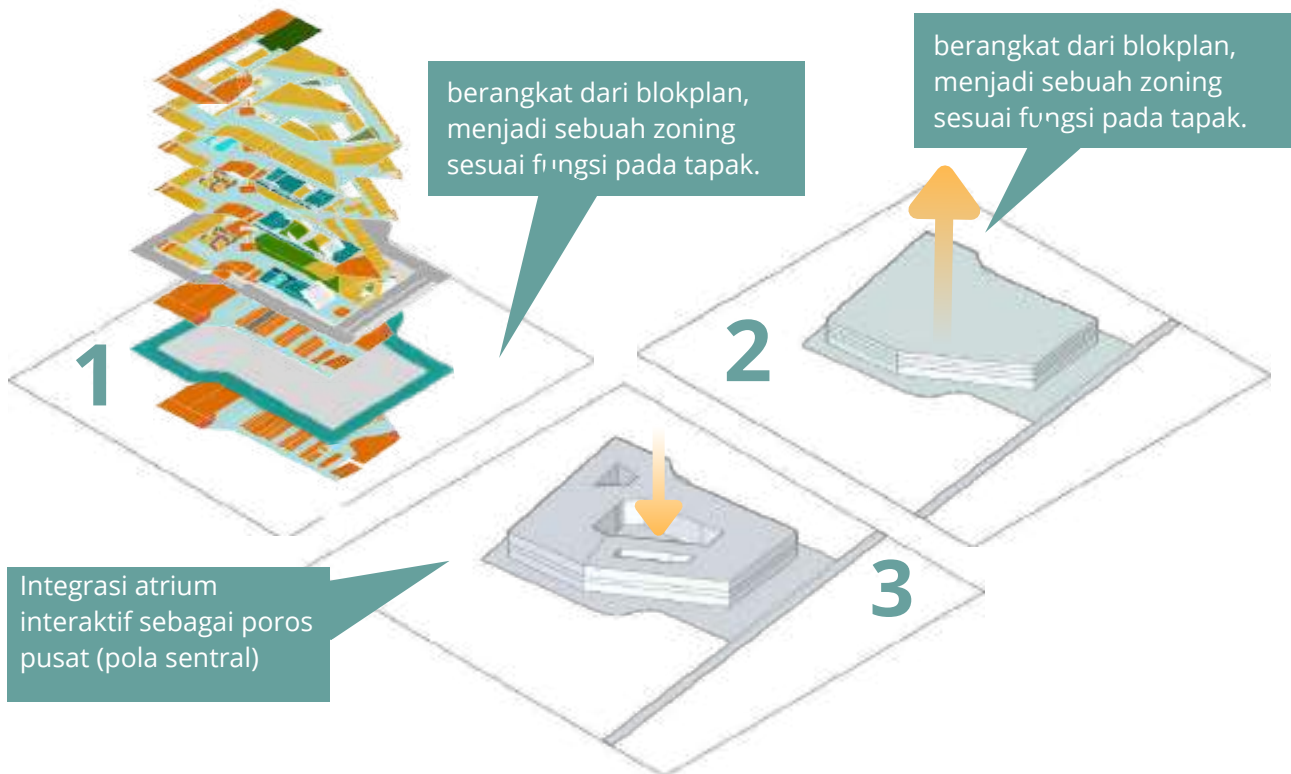


ANALISIS ZONING TAPAK

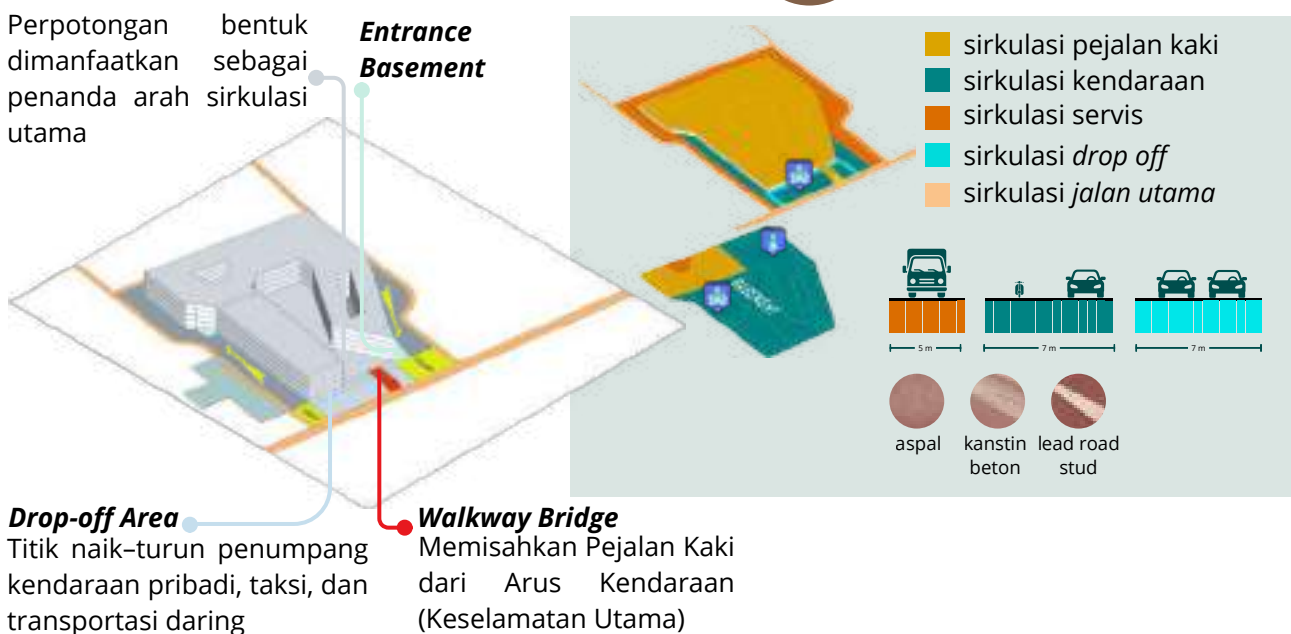


Bentuk zona dioptimalkan menyesuaikan geometri tapak untuk menciptakan tata massa yang efisien dan kontekstual

ANALISIS TATANAN MASSA



ANALISIS AKSESIBILITAS DAN Sirkulasi



ANALISIS VIEW DAN KONEKTIVITAS



- penambahan
- ruang terbuka
- pengurangan

Dibuat terbuka untuk menghadap dan menikmati view ke arah utara

Ruang dalam dan luar terhubung

Lantai bawah dan atas saling terhubung

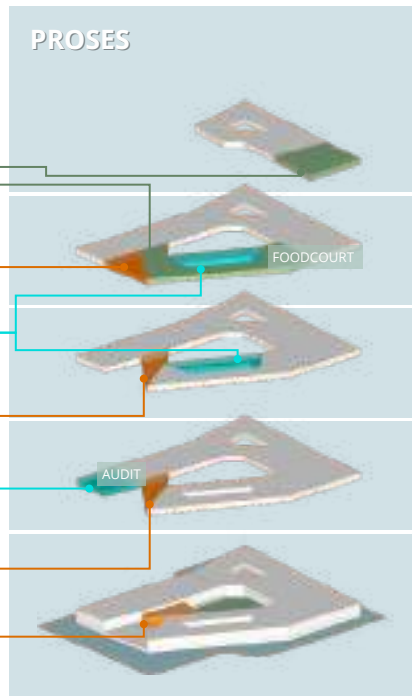
Setiap ruang saling terhubung

Audit terbuka dan terhubung dengan view luar

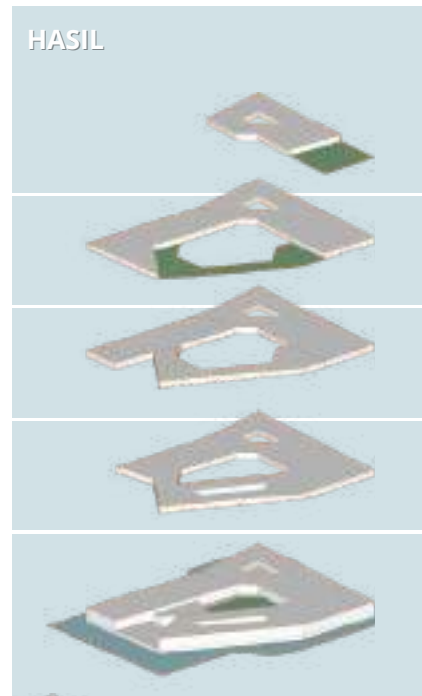
Setiap ruang saling terhubung

Penambahan menyesuaikan kebutuhan dan karakter ruang exhibition

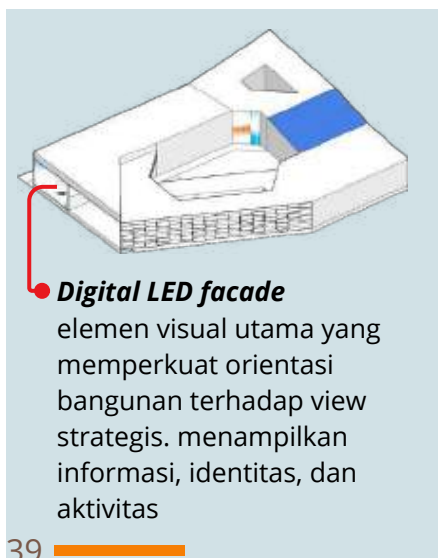
PROSES



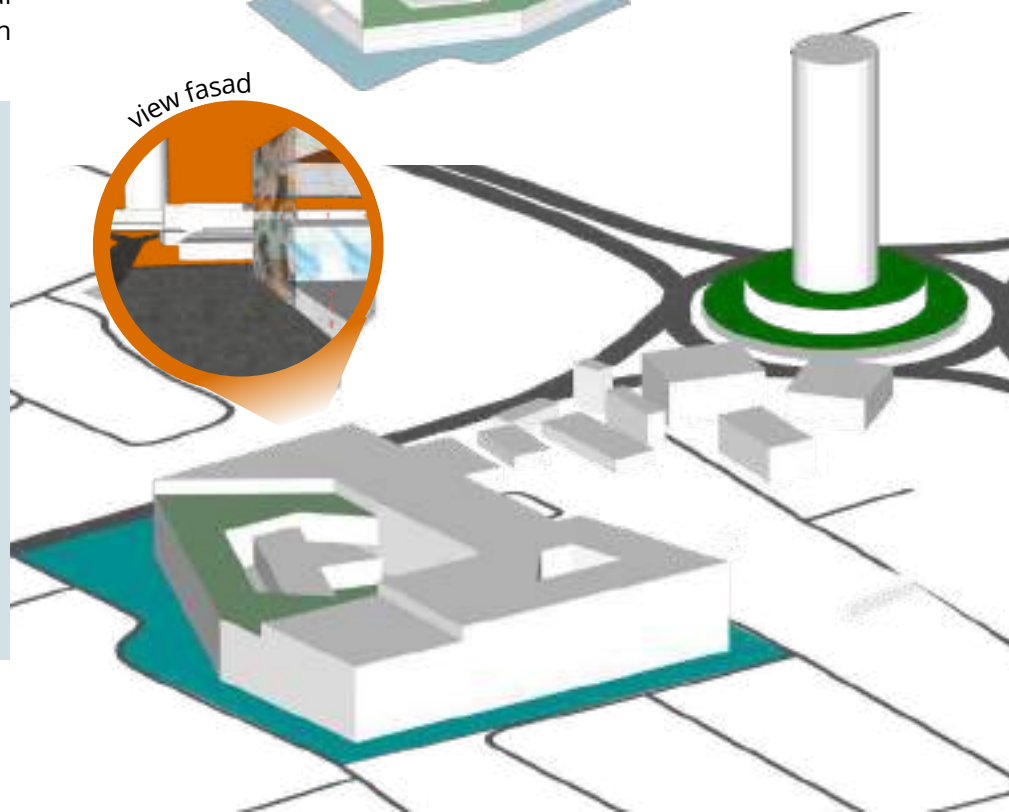
HASIL



Orientasi dan wajah bangunan diarahkan ke potensi view untuk menampilkan Tugu Teknologi Ikonik Banjarbaru melalui kombinasi bukaan aktif, pasif, dan ruang terbuka.



view fasad



ANALISIS MATAHARI, HUJAN, ANGIN



Rooftop Miring

Atap miring mempercepat aliran air hujan dan mengurangi risiko genangan serta kebocoran

Greenroof

Vegetasi dan lapisan tanah menyerap panas serta mereduksi radiasi langsung ke ruang di bawahnya.

Panel Surya

Menghasilkan energi listrik dari sinar matahari

Skylight

Menghadirkan cahaya alami, mengurangi lampu buatan, dan meningkatkan kenyamanan ruang

Kinetic Fasad

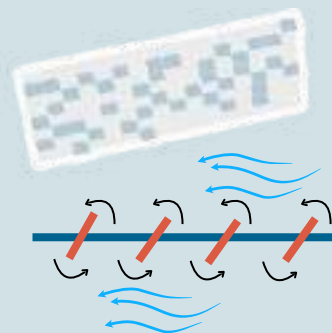
Panel kinetik dapat membuka, menutup, atau memutar mengurangi panas berlebih

Lantai pertama dinaikan 2,5 m agar tidak tergenang air dan sebagai ruang basement

Panel Surya

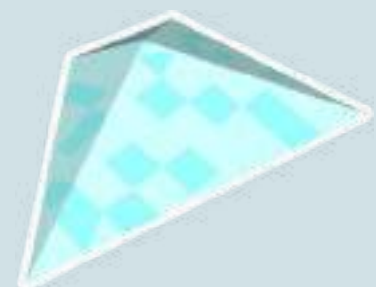
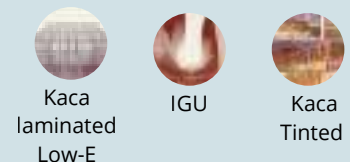


Kinetic Fasad



Angin dengan kecepatan rata-rata 6 m/s (Moderate breeze), secara dominan berhembus dari arah tenggara dapat dimanfaatkan sebagai fitur penggerak kinetik fasad

Skylight



2.7 ANALISIS TAMPILAN

BENTUK TECH EXHIBITION AREA
Bentuk exhibition pavilion ini dibuat untuk menarik perhatian, menguatkan citra teknologi, menyediakan fasad interaktif, mendukung struktur space-frame

DIGITAL LED FACADE

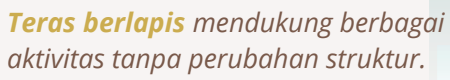
menjadikan fasad mall sebagai media komunikasi digital yang responsif, menarik, dan interaktif —menghubungkan bangunan dengan kota, pengguna, dan aktivitas di dalamnya

FRAMELESS GLASS FACADE

Fasad kaca frameless menciptakan hubungan visual dua arah antara ruang dalam dan ruang luar

KINETIC FACADE

sistem fasad yang elemen-elemennya dapat bergerak secara mekanik atau otomatis untuk merespons kondisi lingkungan seperti cahaya matahari, angin, atau suhu



Warna dan modul duduk menegaskan zona serta orientasi visual



LANTAI GROUND

Coworking space



Kafe berfungsi sebagai penunjang aktivitas utama dengan posisi strategis yang terhubung langsung ke area komunal

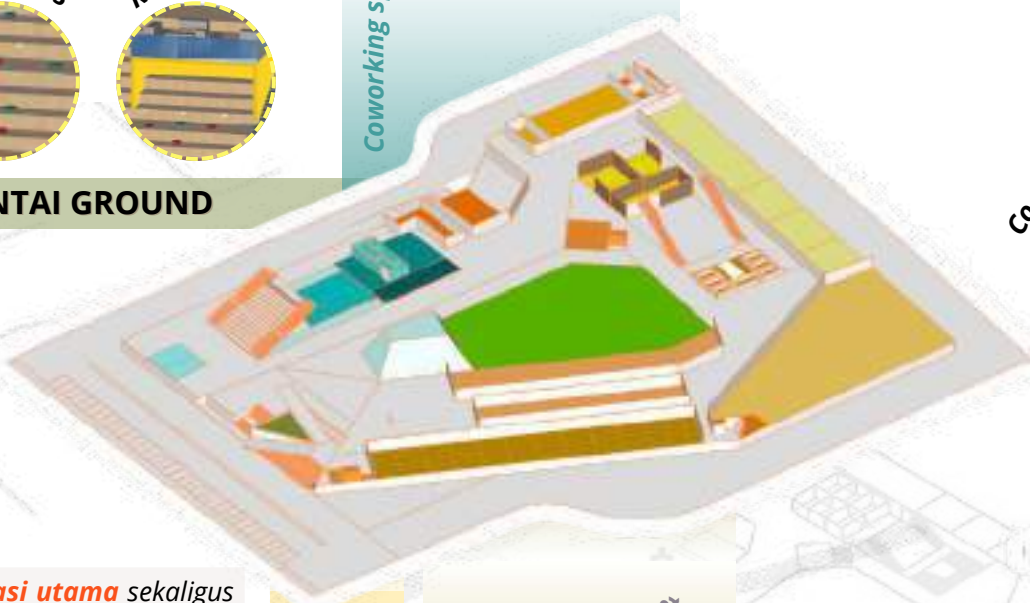
Elemen pembatas transparan menjaga hubungan visual dengan ruang sekitar tanpa menghilangkan batas fungsi



Ruang Tim



Co-working space



sirkulasi utama sekaligus ruang publik awal untuk orientasi dan interaksi pengguna

Layar digital pada lobby menjadi elemen visual utama penyampai informasi dan citra teknologi bangunan.

Lobby

Retail & Lounge



Retail

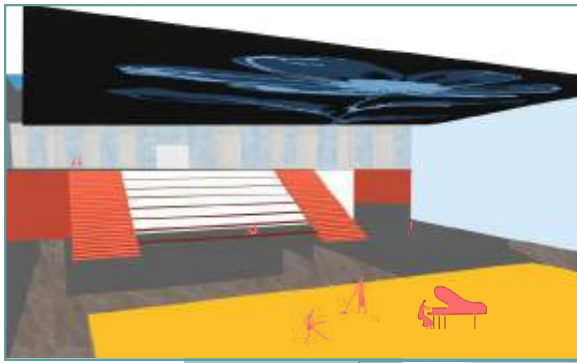


Lounge



Elemen visual digital dan display media dimanfaatkan sebagai media komunikasi ruang yang merespons pergerakan dan fokus perhatian pengguna

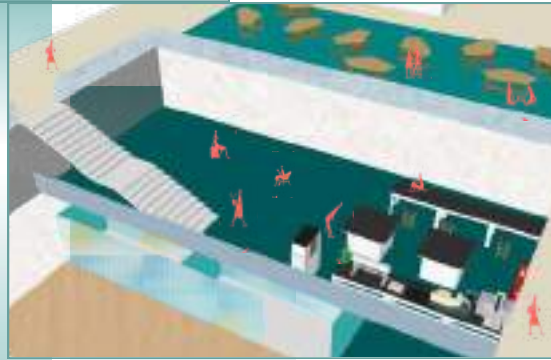
Area duduk informal di lobby mendukung aktivitas singgah dan interaksi tanpa mengganggu sirkulasi utama



Auditorium terhubung jelas dengan sirkulasi bangunan tanpa mengganggu aktivitas di dalam ruang

Elemen plafon digital memperkuat suasana imersif dan identitas teknologi auditorium

Tribun berjenjang memastikan visibilitas optimal dan fokus ke area panggung



Tata ruang menggabungkan area kerja individu dan kelompok untuk mendukung pembelajaran berbasis praktik.

Elemen pembatas semi-terbuka menjaga konektivitas visual untuk mendukung pengawasan, kolaborasi, dan pertukaran ide

Auditorium

Maker Space

LANTAI 1

Retail

Display

Media Visual

Area retail dirancang sebagai ruang eksploratif yang mendorong pengalaman melalui tata ruang terbuka, visual display, dan interaksi langsung dengan produk

Elemen digital smart display dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi produk



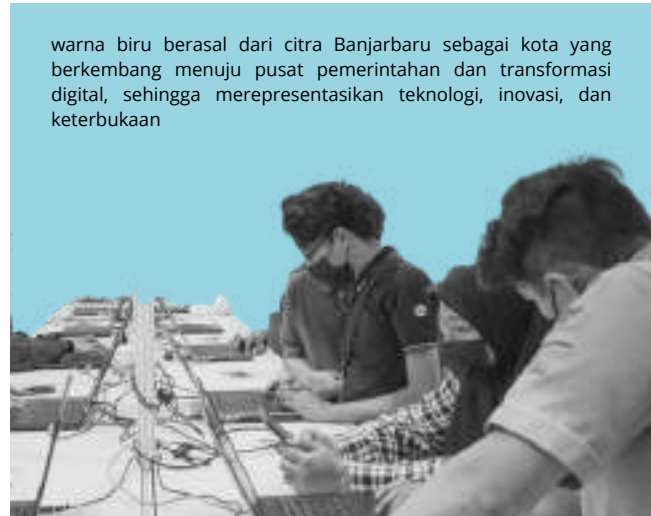
Ruang konsultasi ditempatkan dekat lounge untuk mendukung pendampingan, mentoring, dan diskusi privat secara terpadu

Material, pencahayaan, dan furnitur menciptakan kenyamanan yang mendorong komunikasi dan kolaborasi



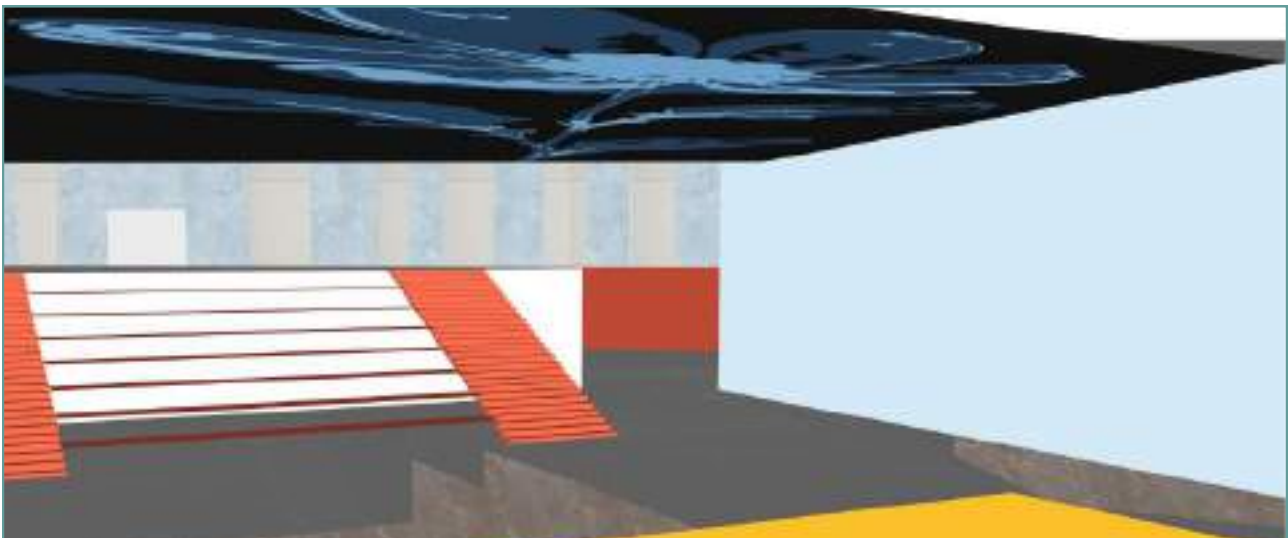
IDENTITAS WARNA

Identitas warna kawasan mengadopsi warna biru dan kuning yang merepresentasikan karakter Kota Banjarbaru sebagai kota yang terus berkembang menuju pusat pemerintahan dan inovasi di Kalimantan Selatan. **Warna biru melambangkan kemajuan teknologi**, keterbukaan, serta visi smart city yang sejalan dengan konsep Tech Lifestyle Hub sebagai wadah aktivitas digital, edukasi, dan kolaborasi masyarakat. Sementara itu, **warna kuning keemasan diambil dari warna yang banyak digunakan pada ornamen budaya Banjar dan elemen visual daerah yang melambangkan kemakmuran, optimisme, serta perkembangan ekonomi**. Kombinasi kedua warna tersebut menghasilkan citra kawasan yang modern, inovatif, namun tetap mempertahankan nilai dan identitas lokal Banjarbaru.



KOMBINASI WARNA

Kombinasi warna dilakukan dengan menggabungkan karakter lokal dan keterbukaan teknologi. Warna kuning digunakan sebagai representasi identitas budaya dan nilai lokal, sedangkan warna biru digunakan sebagai representasi teknologi dan masa depan. Kedua warna tersebut kemudian dipadukan untuk menunjukkan sinergi antara **budaya lokal Banjar dan perkembangan teknologi** yang menjadi dasar warna interior Tech Lifestyle Hub. Agar tetap seimbang, **warna biru digunakan sebagai warna dominan pada elemen teknologi dan wayfinding**, sedangkan warna kuning digunakan sebagai aksen pada titik-titik penting, ruang komunal, dan elemen identitas kawasan.

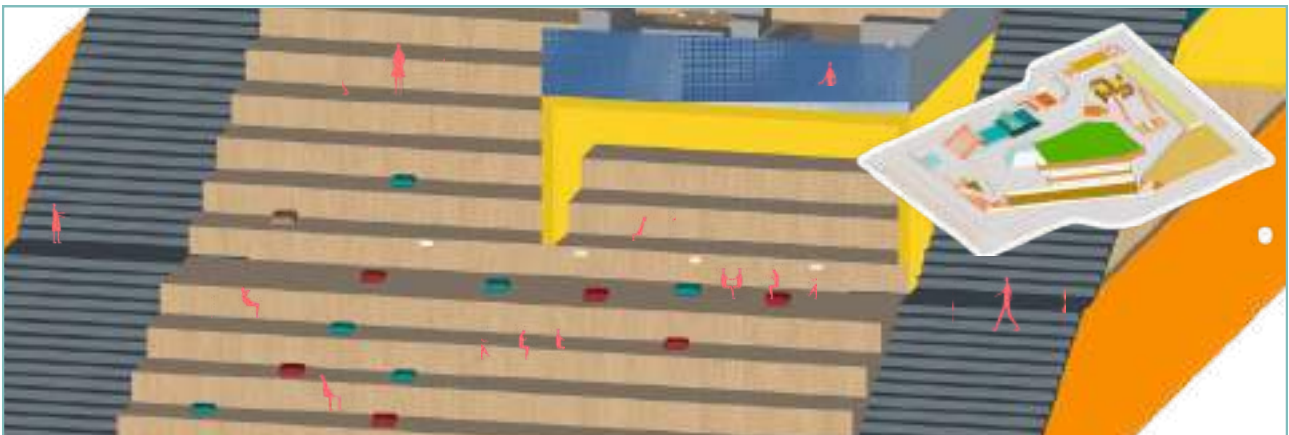
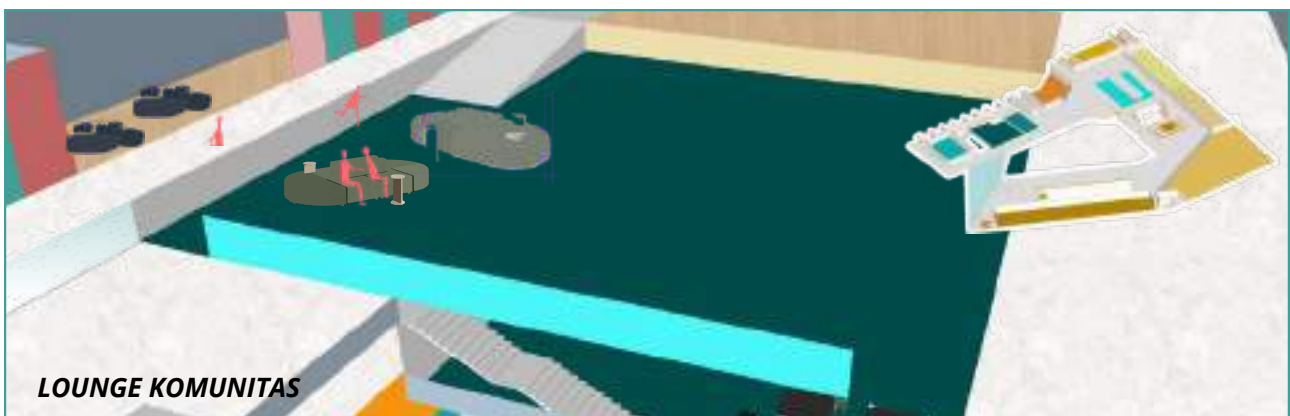


KEBIASAAN DAN ADAT ISTIADAT MASYARAKAT BANJAR

Budaya Berkumpul dan Bersosialisasi (Basaruan), Masyarakat Banjar memiliki budaya berkumpul untuk berdiskusi, bersilaturahmi, dan bermusyawarah. **Ruang dibuat terbuka dan fleksibel untuk mendukung interaksi sosial serta kolaborasi.**

Tradisi Gotong Royong (Baimbai), filosofi "Baimbai" berarti bekerja bersama dan saling membantu. Dalam penerapan desain untuk mewadahi aktivitas bersama dan pengembangan ekonomi kreatif masyarakat

Masyarakat Banjar dikenal ramah dan terbuka terhadap pendatang. Nilai tersebut saya terapkan melalui ruang-ruang yang bersifat welcoming seperti lobby terbuka, atrium pusat, area duduk komunal, dan sirkulasi yang mudah dipahami sehingga pengunjung merasa nyaman dan diterima ketika memasuki bangunan

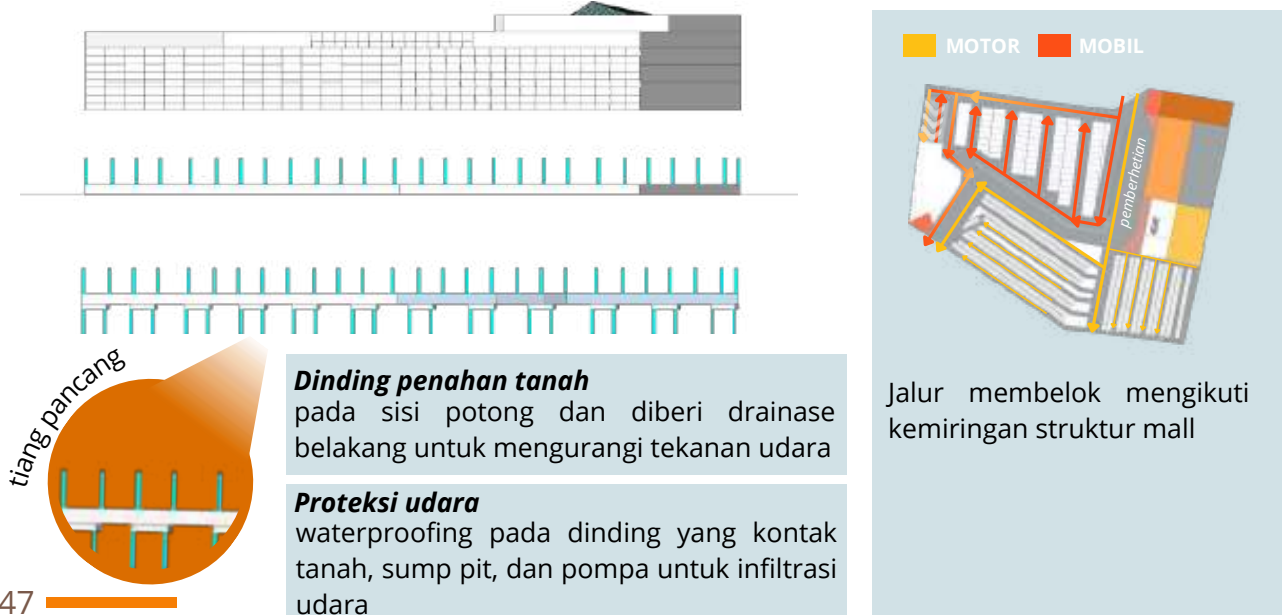
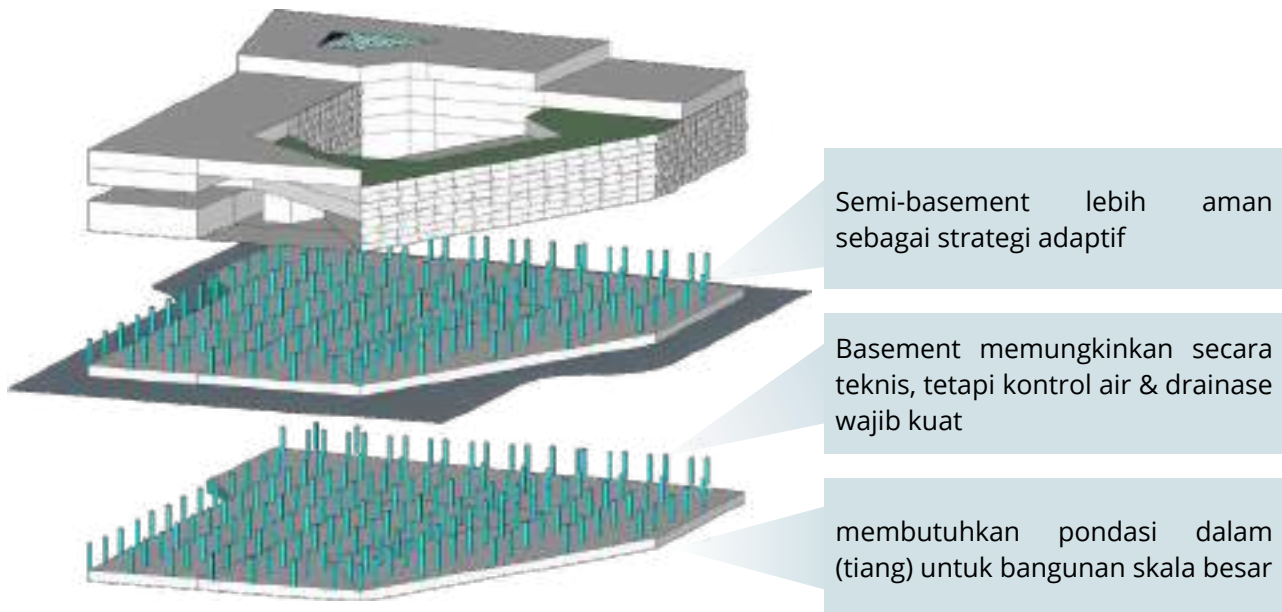
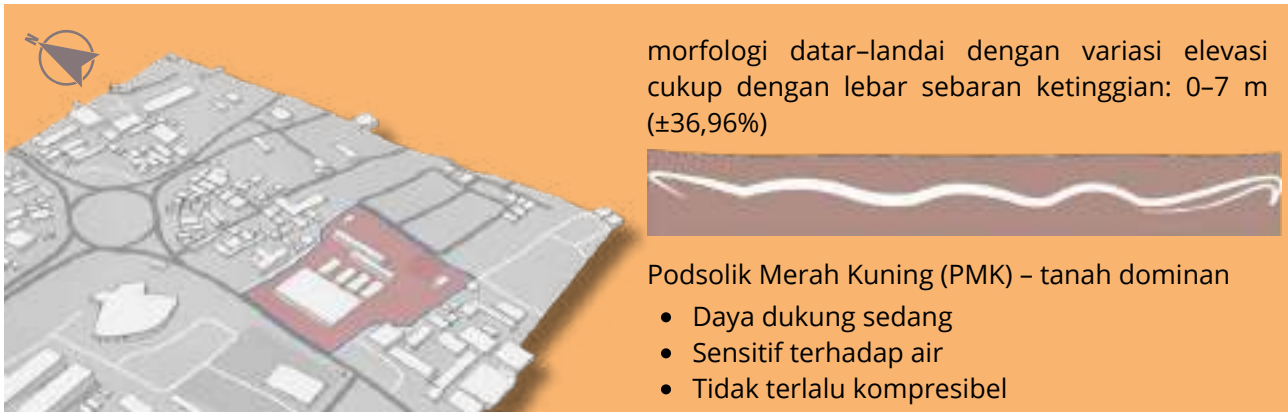


Ruang komunal terbuka diadaptasi dari tradisi masyarakat Banjar seperti basaruan dan baimbai, yang menekankan kebersamaan, musyawarah, dan gotong royong. Hal ini diterapkan melalui plaza, atrium, dan area duduk komunal sebagai wadah interaksi dan kolaborasi pengguna.

2.8

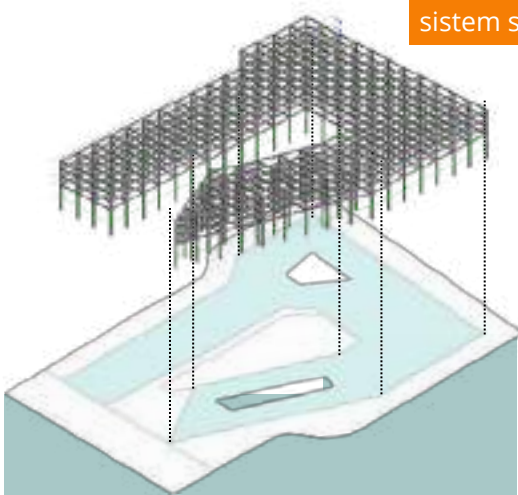
ANALISIS SISTEM BANGUNAN

ANALISIS KESTABILAN LAHAN

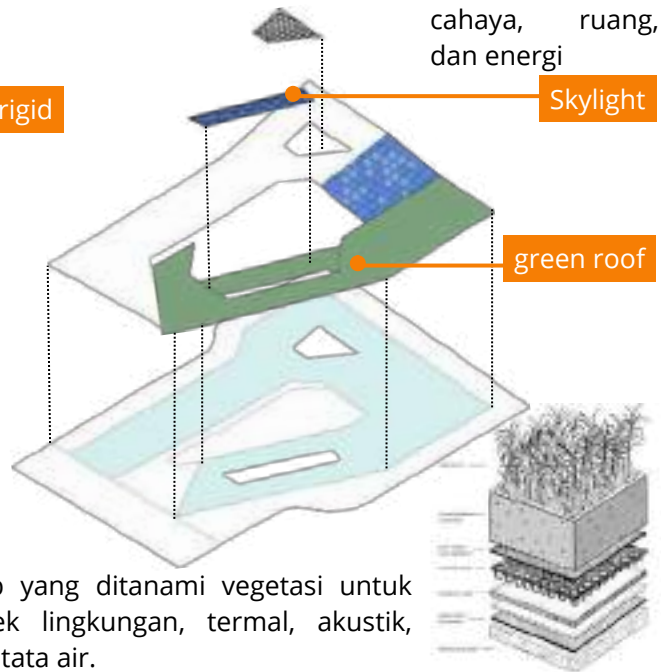


ANALISIS SISTEM BANGUNAN

struktur bangunan



sistem struktur rigid



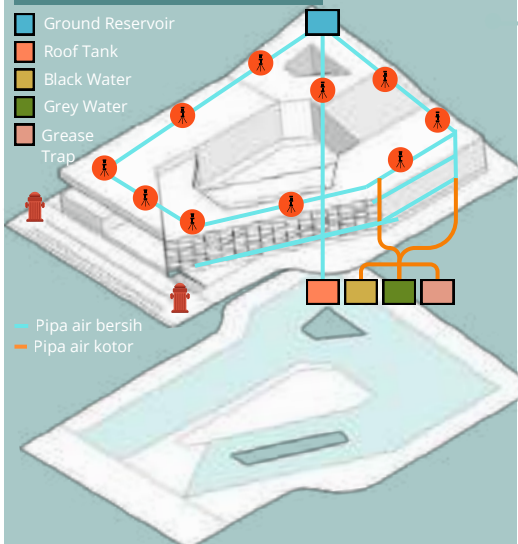
Atap kaca atau bukaan cahaya di atap, fungsinya terutama untuk cahaya, ruang, dan energi

Skylight

green roof

Atap yang ditanami vegetasi untuk aspek lingkungan, termal, akustik, dan tata air.

utilitas air & kebakaran



Ground Reservoir

Roof Tank

Black Water

Grey Water

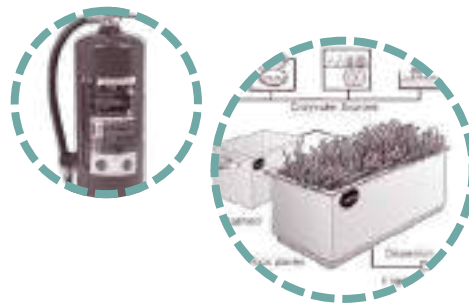
Grease Trap

Pipa air bersih

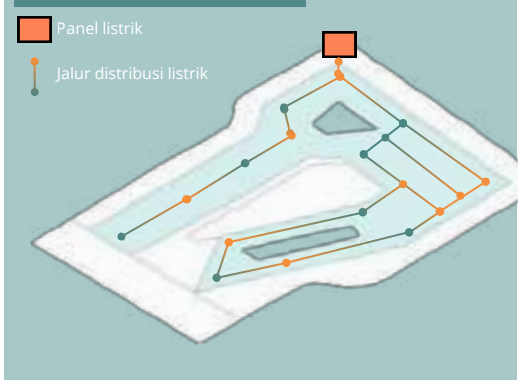
Pipa air kotor

- SNI 2398:2017 – Pengelolaan Air Limbah Domestik
- SNI 8153:2015 – Sistem Plambing pada Bangunan Gedung

Penempatan titik sepanjang 35-38m berdasarkan standar National Fire Protection Association (NFPA)

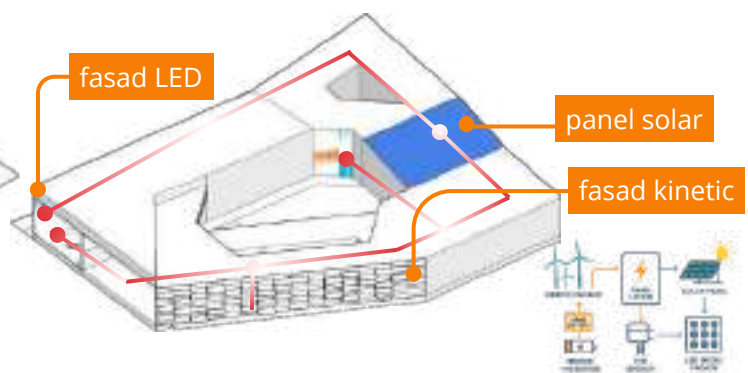


skema utilitas lighting



Panel listrik

Jalur distribusi listrik



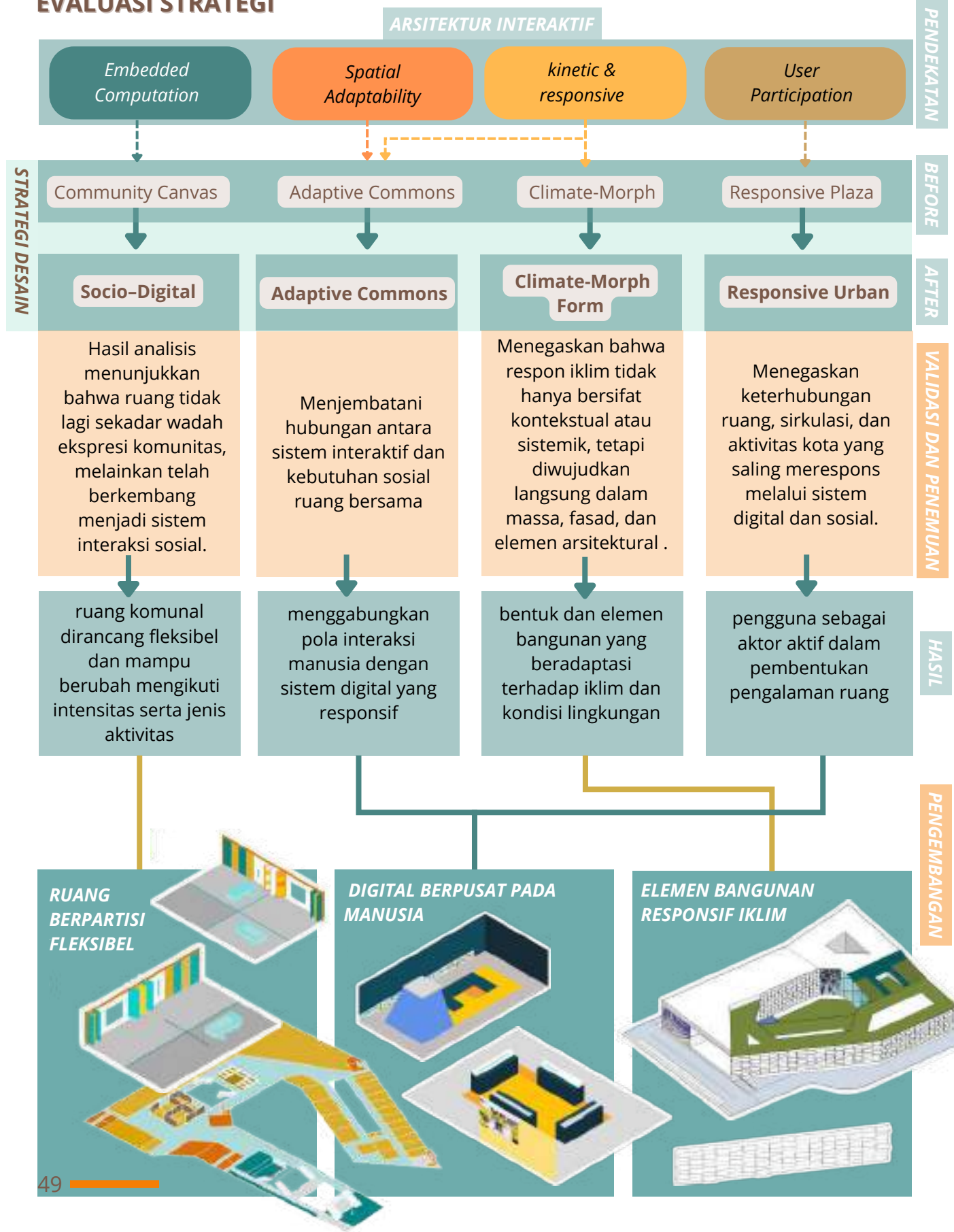
fasad LED

panel solar

fasad kinetic

2.9 EVALUASI STRATEGI DAN SINTESIS

EVALUASI STRATEGI



SINTESIS

Tech Lifestyle Hub dirancang sebagai ruang terpadu yang mengakomodasi **aktivitas komersial, edukatif, dan publik**. dengan karakter penggunaan yang dinamis dan berlapis. Pola pengguna dan aktivitas membentuk kebutuhan ruang yang saling terhubung melalui **sirkulasi central dan atrium sebagai titik temu utama**, sementara kondisi tapak, iklim, dan kebisingan menuntut tata massa terbuka, zonasi akustik yang jelas, serta elemen bangunan yang responsif lingkungan. Secara keseluruhan, analisis menegaskan kebutuhan **sistem ruang yang fleksibel, adaptif**, dan mampu merespons perubahan intensitas aktivitas sepanjang waktu

5 Layer Bangunan

Climate-Morph Form



Massa adaptif hasil sintesis tapak dan iklim

4 Layer Penerapan Arsitektur Interaktif

Socio-Digital

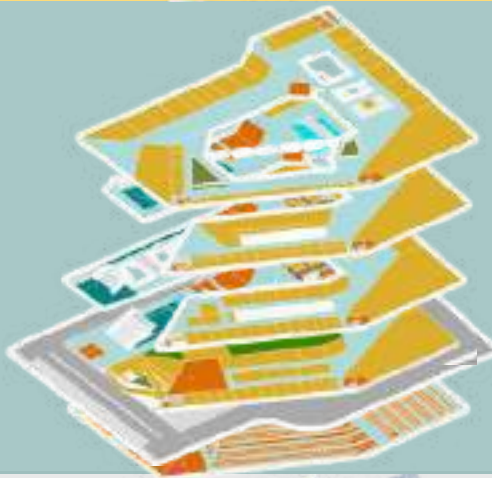
Adaptive Commons



Sistem interaktif merespons aktivitas pengguna

3 Layer Zoning

Responsive Urban



Zonasi berlapis publik-komersial-kreatif-servis

2 Layer Aktivitas dan Program

Responsive Urban



Kebutuhan ruang dibentuk oleh keberagaman pengguna

1 Layer Tapak & Lingkungan

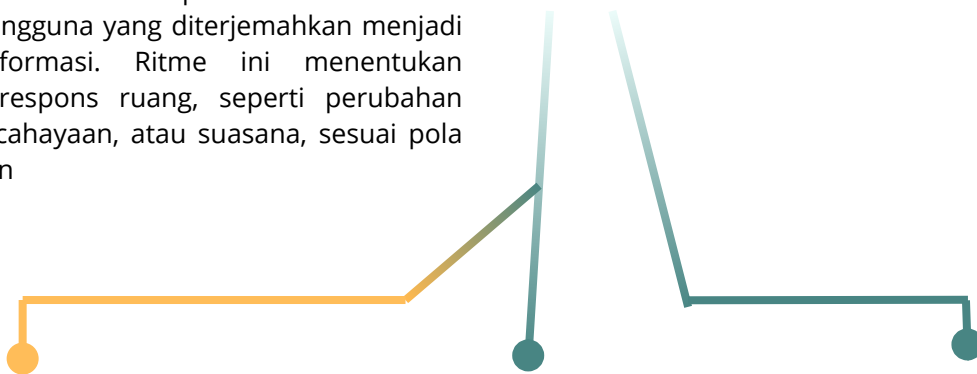
2.10 KONSEP DASAR

Synaptic dimaknai sebagai titik sambungan aktif tempat data dari pengguna dan lingkungan diterima, diproses, lalu diteruskan. Dalam konteks ruang, istilah ini merepresentasikan jaringan teknologi sensor, media digital, dan sistem pintar yang memungkinkan respons berbasis input nyata.

Pulse menggambarkan sinyal, frekuensi, dan ritme data yang menggerakkan sistem teknologi. Pulse merepresentasikan aliran aktivitas pengguna yang diterjemahkan menjadi impuls informasi. Ritme ini menentukan intensitas respons ruang, seperti perubahan visual, pencahayaan, atau suasana, sesuai pola penggunaan

SYNAPTIC

PULSE



Ukhuwah

Sirkulasi ruang yang mengalir mendorong pertemuan dan interaksi antar pengguna yang memperkuat silaturahmi dan kebersamaan umat.

Al-Adl'

Ruang publik, edukasi, dan ibadah ditata secara seimbang pada tiap lantai sesuai fungsinya, mencerminkan keseimbangan antara aktivitas.

Khalifah fil Ard

Tanggung jawab dalam menjaga alam dengan menggabungkan elemen alam dan teknologi sebagai wujud rahmatan lil 'alamin.

CONTINUUM LOOP

ruang dan sirkulasi sebagai satu sistem berkesinambungan tanpa awal dan akhir yang tegas. Setiap lantai tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari rangkaian pengalaman spasial yang mengalir secara vertikal dan horizontal.

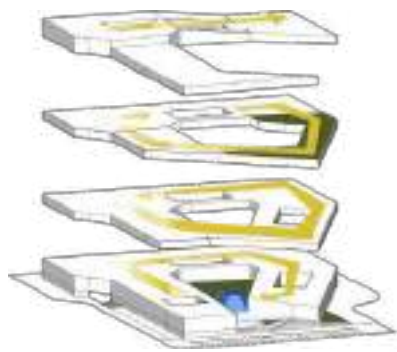
STRATIFIED INTERACTION

bangunan sebagai sistem ruang berlapis (strata) di mana setiap lantai memiliki karakter, intensitas, dan jenis interaksi yang berbeda, namun tetap terhubung secara visual, fungsional, dan sirkulatif. Lapisan-lapisan ini tidak hierarkis secara kaku, melainkan saling mempengaruhi melalui atrium, void, dan jalur pergerakan berkesinambungan.

ECO- DIGITAL

Lanskap aktif yang mengintegrasikan vegetasi, sistem energi, dan media digital dalam satu struktur spasial. Ruang hijau tidak bersifat pasif, melainkan berfungsi sebagai elemen performatif yang bekerja bersama teknologi untuk mendukung kenyamanan iklim, interaksi publik, dan keberlanjutan kawasan.

KONSEP CONTINUUM LOOP



Penggabungan antara pola sosial (alur manusia, interaksi publik) dan pola digital (alur data, modul PV, jalur fasad interaktif)

Playered & Stepped Massing

Visual massa bangunan tersusun seperti lapisan grid yang bergeser, pergerakan pengunjung, alur aktivitas, dan ritme grid digital.

Ruang sebagai "Partisipan Aktif"

Dinding bukan latar pasif, tetapi ikut memberi respon melalui fasad interaktif, pantulan cahaya, dan elemen bergerak. Bangunan bertindak sebagai interface antara manusia dan sistem digital



1 energy harvesting kinetic facade

Menghasilkan energi kecil dari getaran / gerakan dan memberi shading dinamis

material



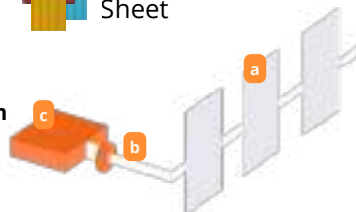
Aluminium
Composite Panel



Polycarbonate
Sheet

komponen

- a kinetik plat aluminium**
25cm hembusan angin 6m/s memutar plat
- b plat gear box**
mengkonversi putaran plat menjadi lebih besar dengan roda gigi, agar daya yang dihasilkan semakin besar
- c micro generator**
alat konversi daya dari putaran pada gear box



2 digital media facade

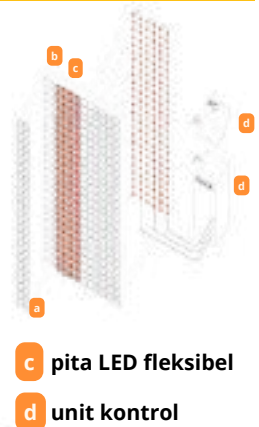
Menampilkan konten dinamis (promosi UMKM, event, grafik digital, wayfinding)

material

LED
Pixel

komponen

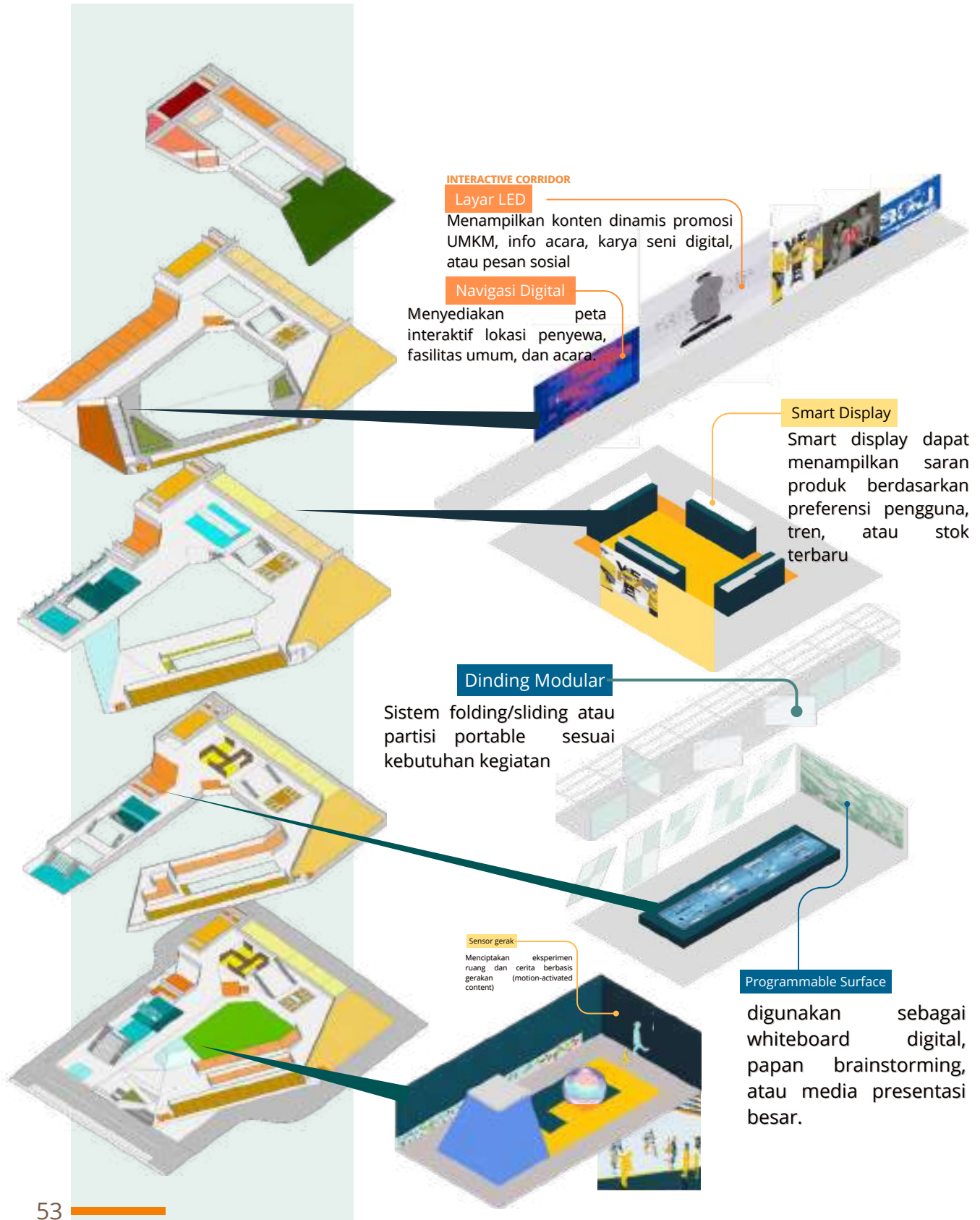
- a koni reflektor aluminium**
- b panel perforated support**



- c pita LED fleksibel**
- d unit kontrol**



KONSEP STRATIFIED INTERACTION



LT GROUND

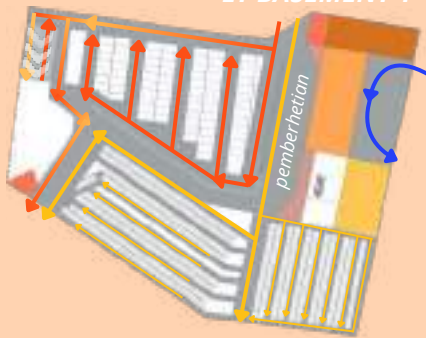


Zona distribusi barang dipisahkan dari sirkulasi pengunjung, sehingga aktivitas bongkar muat tidak mengganggu kenyamanan mall

Alur kendaraan **membentuk loop** yang memastikan:

- pergerakan tidak buntu
- mobil dan motor dapat bergerak terus
- distribusi parkir merata

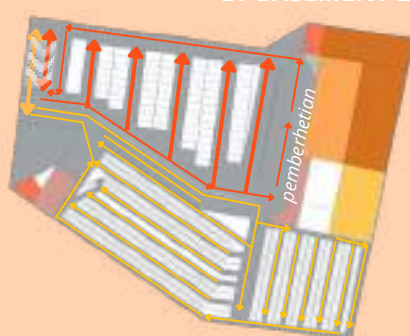
LT BASEMENT 1



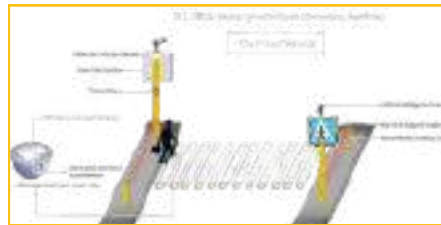
Jalur tidak kaku seperti kotak, tetapi membelok mengikuti:

- bentuk tapak
- orientasi bangunan
- area padat aktivitas
- kemiringan struktur mall

LT BASEMENT 2



- MOTOR
- MOBIL
- LOGISTIK
- ANTAR-JEMPUT
- DISABILITAS
- PEJALAN KAKI



Bridge walk

membentuk pola geometris bersudut seperti traces pada motherboard

Public Steps

area transisi level dan Bagian ini bekerja sebagai node "komunal"

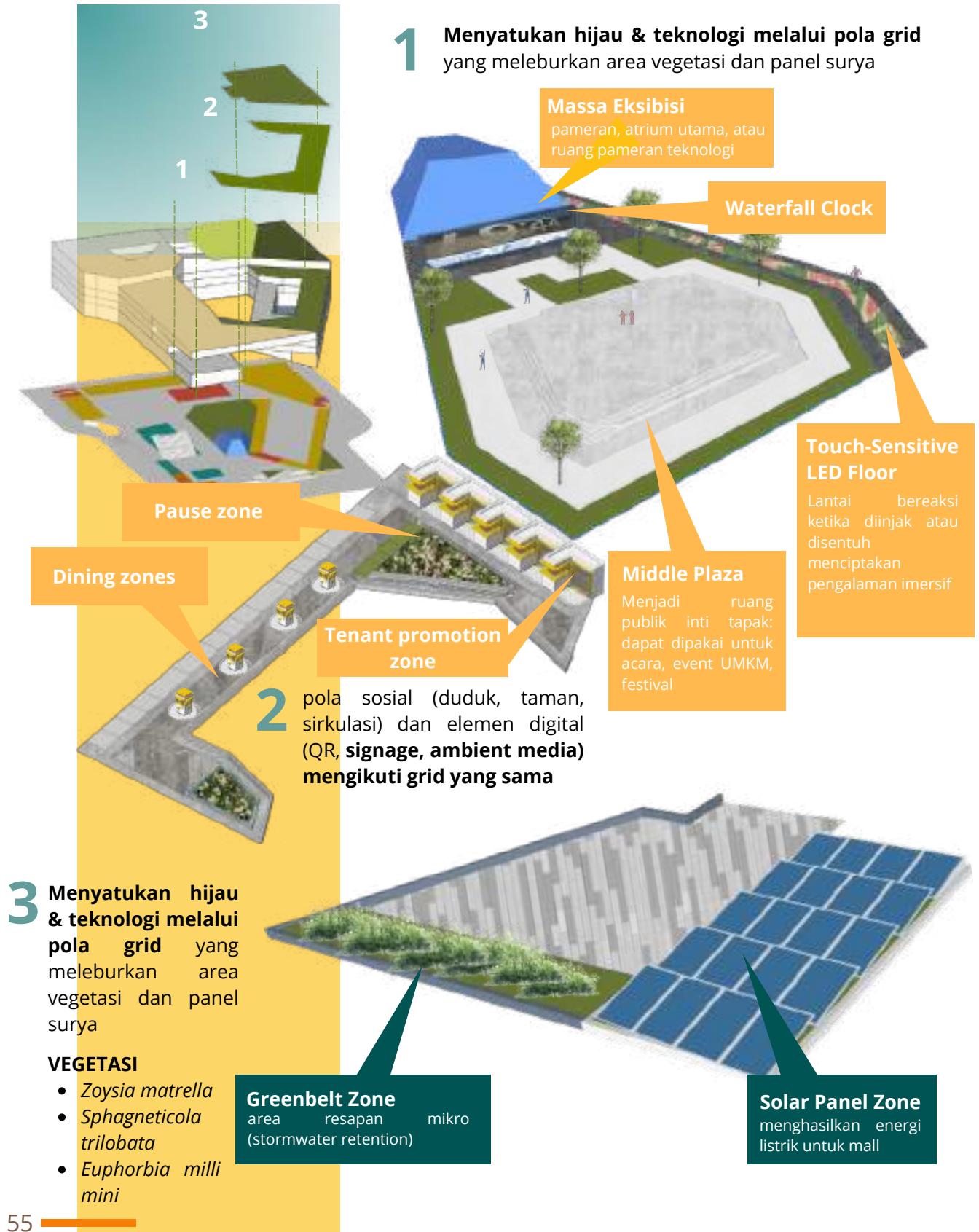
ANPR

Kamera pengenalan plat nomor otomatis. Tiket otomatis tanpa karcis

LED Road Stud

penuntun arah, peningkatan keamanan, penanda zona

2.9 ECO-DIGITAL



BAB 3

BAB 3 PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

- 3.1** HASIL RANCANGAN CONTINUUM LOOP
- 3.2** HASIL RANCANGAN STRATIFIED INTERACTION
- 3.3** HASIL RANCANGAN ECO-DIGITAL
- 3.4** HASIL RANCANGAN SISTEM BANGUNAN

3.0

PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

SYNAPTIC PULSE

Konsep Synaptic Pulse diterapkan untuk menghadirkan pengalaman ruang yang lebih adaptif dan interaktif melalui hubungan antara manusia, aktivitas, teknologi digital, dan lingkungan bangunan. Penerapan konsep ini diwujudkan melalui pola ruang terbuka, hubungan visual antar lantai, integrasi media digital, serta konektivitas ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial dan pengalaman ruang secara berkelanjutan.

Dalam penerapannya, konsep utama kemudian dikembangkan ke dalam tiga prinsip mikro perancangan yaitu **Continuum Loop**, **Stratified Interaction**, dan **Eco-Digital**. Ketiga prinsip ini menjadi dasar dalam pembentukan massa bangunan, sistem sirkulasi, hubungan antar ruang, hingga penerapan teknologi dan elemen ekologis pada bangunan.

CONTINUUM LOOP

berfokus pada kesinambungan ruang dan alur sirkulasi yang saling terhubung untuk menciptakan pengalaman ruang yang mengalir dan dinamis. Penerapannya terlihat melalui pola pedestrian, atrium, courtyard, serta konektivitas vertikal dan horizontal antar ruang di dalam bangunan.

STRATIFIED INTERACTION

pembentukan lapisan interaksi ruang melalui hubungan visual, aktivitas sosial, dan pengalaman pengguna yang saling terhubung antar lantai maupun antar fungsi ruang. Prinsip ini diterapkan melalui void atrium, balkon terbuka, area komunal, coworking space, media digital interaktif, dan ruang komunitas yang mendukung aktivitas kolaboratif pengguna.

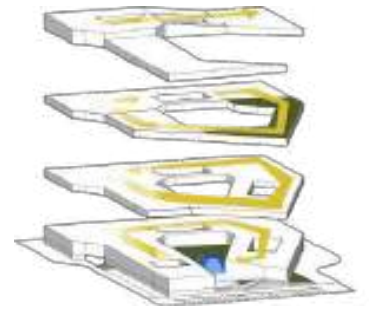
ECO-DIGITAL

integrasi antara teknologi digital dan elemen ekologis untuk menciptakan bangunan yang lebih adaptif, interaktif, dan berkelanjutan. Penerapannya diwujudkan melalui penggunaan ruang hijau, rooftop hydroponic, skylight, solar panel, responsive facade, serta media digital yang terintegrasi dengan lingkungan bangunan.

3.1

HASIL RANCANGAN CONTINUUM LOOP

Hasil rancangan Continuum Loop berfokus pada alur pergerakan dan kesinambungan ruang di dalam bangunan. Penerapannya diwujudkan melalui sistem sirkulasi dan konektivitas ruang yang saling terhubung sehingga menciptakan pengalaman ruang yang mengalir dan dinamis.



BENTUK

Pola bangunan

Bentuk bangunan yang saling mengunci (*interlocking*) menciptakan transisi yang halus dari satu fungsi ruang ke fungsi lainnya.

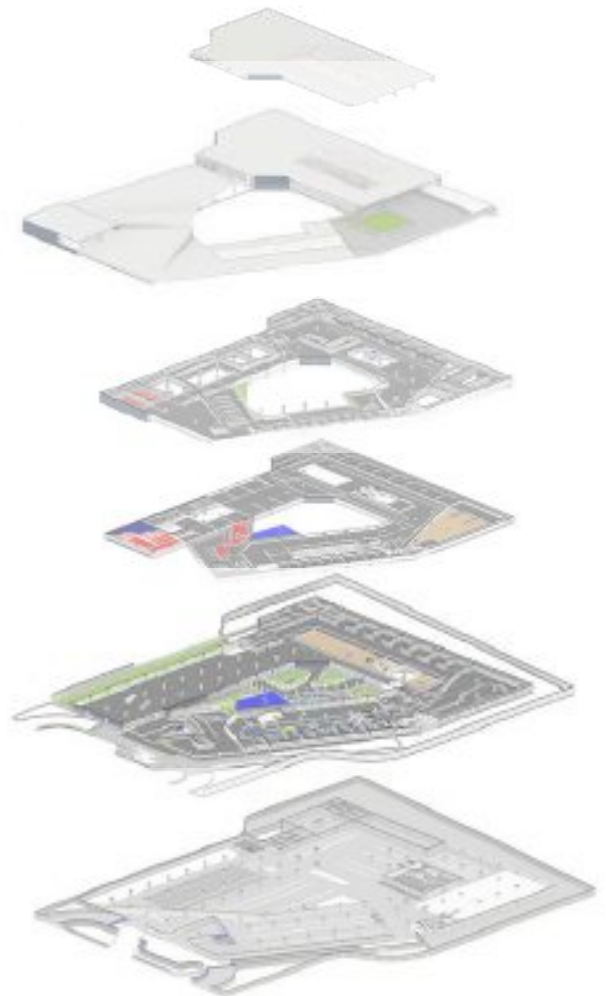
Kubah Kaca

Kubah kaca di tengah berfungsi sebagai titik jangkar (*anchor point*) dari loop tersebut



Void Atrium

Area bawah yang terbuka (*void*) menciptakan alur pergerakan yang terbuka, mengalir, dan saling terhubung di dalam bangunan.



Ukhuwah Islamiyah pada konsep Continuum Loop diwujudkan melalui sirkulasi yang mengalir dan saling terhubung, sehingga mendorong interaksi, silaturahmi, serta kebersamaan antar pengguna sebagai bagian dari nilai persaudaraan dalam Islam. Bentuk massa yang saling mengunci (*interlocking*), kubah kaca sebagai titik orientasi bersama, dan void atrium yang menghubungkan ruang secara visual mencerminkan keterikatan, kesatuan, serta semangat tolong-menolong yang menjadi prinsip ukhuwah dalam kehidupan bermasyarakat.

RUANG

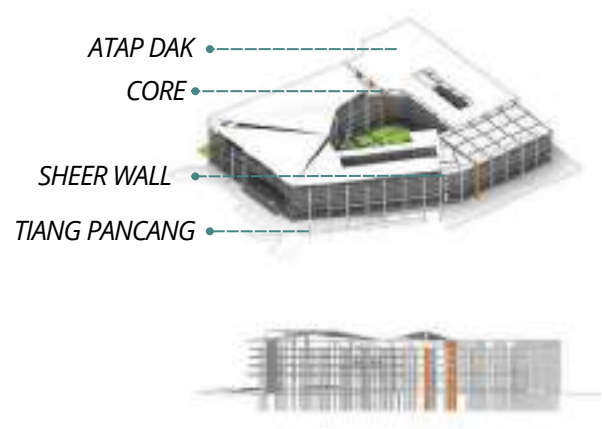
Area ini menggunakan tata letak open-plan. Produk diletakkan pada meja-meja rendah yang tersebar, memungkinkan pengunjung melihat seluruh koleksi tanpa hambatan visual



FACADE



STRUKTUR



Sistem struktur pada bangunan mall menggunakan pondasi **bore pile (tiang bor)** untuk menopang beban bangunan yang besar secara stabil dan merata.

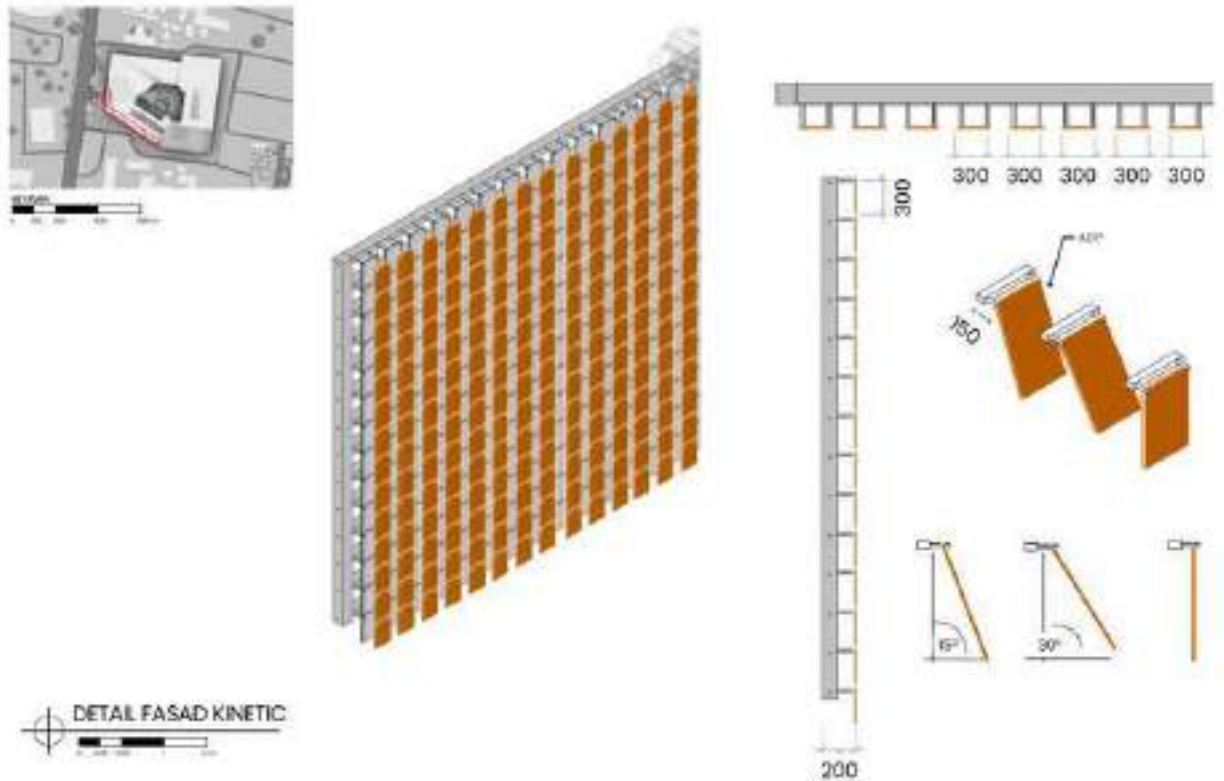
Shearwall pada core bangunan untuk meningkatkan kestabilan, serta **rangka beton bertulang** sebagai struktur utama yang mendukung bentang ruang luas dan tahan gempa.

Fasad digital ini berfungsi sebagai layar live feed media sosial yang menampilkan pesan dan foto pengunjung secara real-time melalui hashtag khusus untuk menciptakan rasa kepemilikan pelanggan terhadap bangunan.

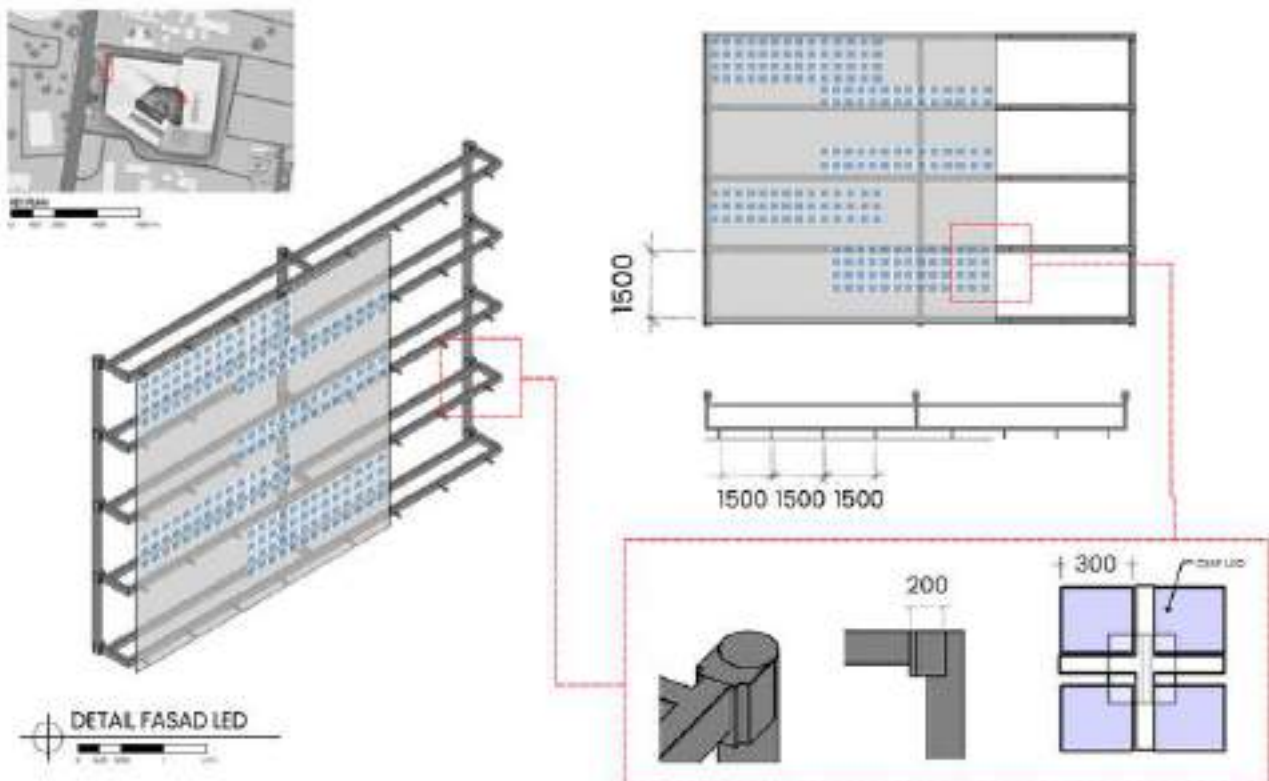
diterapkan sebagai elemen fasad dinamis yang dapat merespon cahaya dan kondisi lingkungan untuk meningkatkan kenyamanan visual, mengurangi panas matahari, serta memperkuat tampilan futuristik bangunan.

DETAIL FASAD

KINETIC FACADE



pergerakan panel fasad yang dinamis mengikuti alur visual dan ritme bangunan sehingga menciptakan kesinambungan antara bentuk, sirkulasi, dan tampilan bangunan.



3.2 HASIL RANCANGAN STRATIFIED INTERACTION

Penerapan konsep Stratified Interaction pada bangunan diwujudkan melalui pembentukan ruang yang memiliki lapisan interaksi berbeda namun tetap saling terhubung secara visual dan aktivitas. Hal ini diterapkan melalui penggunaan void atrium, balkon terbuka, courtyard, pedestrian penghubung, serta ruang komunal yang memungkinkan pengguna dapat melihat, berinteraksi, dan merasakan keterhubungan antar ruang di dalam bangunan secara dinamis.

RUANG



Pembentukan ruang yang memiliki lapisan interaksi berbeda namun tetap saling terhubung secara visual dan aktivitas. Hal ini diterapkan melalui penggunaan void atrium, balkon terbuka, courtyard, pedestrian penghubung, serta ruang komunal yang memungkinkan pengguna dapat melihat, berinteraksi, dan merasakan keterhubungan antar ruang di dalam bangunan secara dinamis.



LT SEMI BASEMENT



LT DASAR



LT 1



LT 2



LT 3



LT 4

RUANG

Lantai Dasar



1

Lobby Display Digital Interactive



Lobby utama dirancang untuk memberikan kesan awal yang menarik melalui suasana ruang yang terbuka, dinamis, dan dipadukan dengan elemen visual digital.

2

Modul Kubus



Melalui modul kubus interaktif yang fleksibel untuk aktivitas meeting, belajar, dan diskusi dengan dinding sponge acoustic yang membantu menciptakan ruang kolaboratif lebih nyaman.

3

Panel Modular



diwujudkan melalui panel modular fleksibel yang membentuk beberapa grid ruang untuk mendukung berbagai aktivitas interaktif dan kolaboratif pengguna.

Lantai 1



1 Auditorium



Ruang auditorium dirancang dengan layar digital yang dapat diarahkan sesuai sudut pandang penonton serta susunan ruang modular berbentuk kubus yang berfungsi sebagai area duduk dan tangga penghubung menuju lantai dua.

2 Area Pertunjukan Lokal karya



pola ruang menyerupai lipatan kain untuk menciptakan pengalaman visual yang dinamis serta layar lengkung interaktif yang menampilkan informasi produk dan dapat diubah sesuai kebutuhan konten.

3 Sensory Game



Penerapan Stratified Interaction pada area sensory game diwujudkan melalui permainan modular berbentuk lego dan area perpustakaan yang mendukung interaksi bermain, belajar, dan kreativitas pengguna.

Lantai 2



1 Workshop

memfasilitasi alur kerja dari **persiapan, eksekusi, hingga presentasi produk**

Dinding bertekstur hijau yang rendah dan area terbuka di ujung ruangan menciptakan interaksi visual luas yang memberikan kesan transparan sehingga proses workshop dapat diapresiasi oleh pengunjung di sekitarnya.



Hydroponic Park

2

Hydroponic park diwujudkan melalui area tanam interaktif yang mendukung edukasi serta memperkenalkan produk UMKM kepada komunitas melalui aktivitas berkebun dan interaksi bersama.

Pengunjung tidak hanya datang untuk mengonsumsi produk, tetapi mereka menjadi "produsen" di dalamnya.



3 Studio Konten (Creative Studio)

Studio ini menjadi tempat untuk melakukan sesi foto produk (product photography) dan pembuatan video sinematik yang menonjolkan

Layar digital fleksibel yang dapat diubah sesuai kebutuhan produk dan konten sehingga menciptakan interaksi visual yang lebih dinamis di dalam ruang.



Deretan bilik kayu (booth) yang dipisahkan oleh partisi tinggi memberikan privasi maksimal untuk kerja fokus, belajar mandiri, atau sesi konsultasi privat tanpa gangguan visual.

4

RETAIL



Terdapat **area khusus yang dirancang menyerupai simulasi lingkungan asli** (misalnya pojok ruang tamu untuk mencoba smart TV atau meja kerja untuk mencoba laptop)

Area komunal di mana staf (ahli teknologi) berinteraksi dengan pengunjung secara santai untuk menjelaskan fitur produk



Penerapan Stratified Interaction pada retail diwujudkan melalui layar digital virtual fitting untuk mencoba produk tanpa ruang ganti tertutup.



Bioskop 3D

5

Penerapan Stratified Interaction pada bioskop diwujudkan **melalui bentuk ruang yang melengkung dan tidak linear** sehingga menciptakan pengalaman visual yang lebih imersif dan menghadirkan kesan ruang tiga dimensi.

Lantai 3

Restoran Vending Machine



vending machine yang mendukung pengalaman pemesanan makanan secara digital dan menciptakan interaksi pengguna yang lebih praktis.



Drop-Off Station Otomatis



Setelah makan, pengunjung meletakkan baki pada rak ban berjalan (conveyor) yang secara otomatis membawa peralatan kotor ke ruang pencucian di balik dinding.

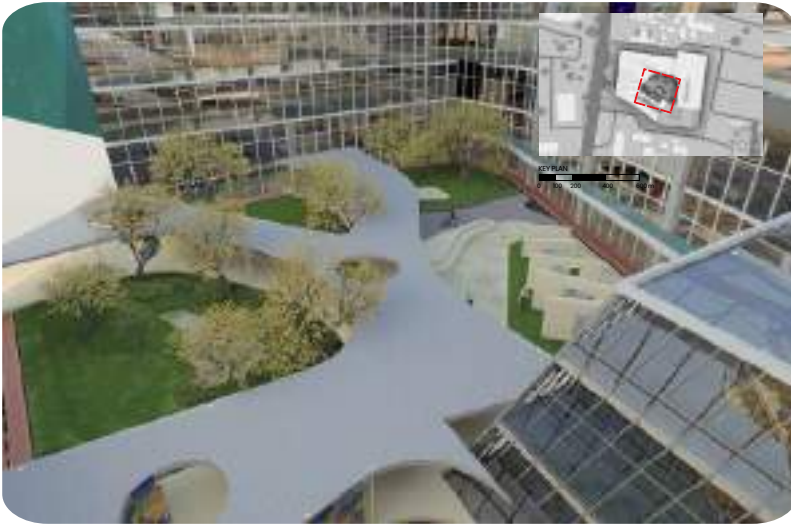
Al-'Adl (Keadilan) diwujudkan melalui konsep *Stratified Interaction*, yaitu penataan fungsi ruang secara berlapis dan proporsional pada setiap lantai sesuai kebutuhan pengguna. Ruang publik, edukasi, dan ibadah didistribusikan secara seimbang sehingga setiap aktivitas memperoleh akses, kenyamanan, dan perhatian yang setara. Pengaturan ini mencerminkan prinsip keadilan dalam Islam, yaitu menempatkan segala sesuatu pada posisi yang tepat serta menciptakan keseimbangan antara aspek sosial, pendidikan, ekonomi, dan spiritual dalam satu kesatuan bangunan.

3.3

HASIL RANCANGAN ECO-DIGITAL

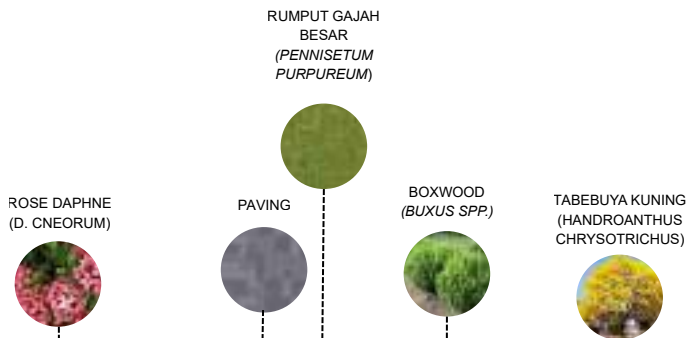
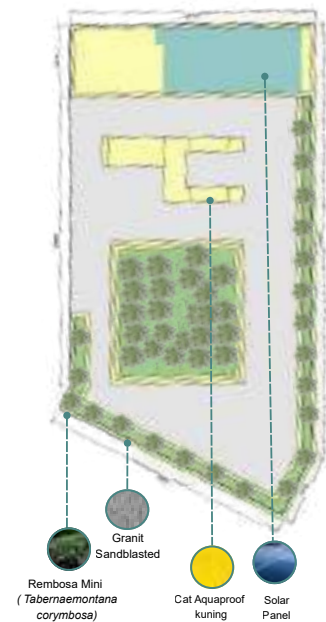
integrasi ruang hijau dengan media dan teknologi digital interaktif di dalam kawasan bangunan. Area taman dilengkapi layar digital informatif dan pencahayaan interaktif yang mendukung aktivitas pengguna serta penyampaian informasi secara modern. Perpaduan antara vegetasi, teknologi, dan ruang terbuka menciptakan suasana lingkungan yang lebih hidup, nyaman, dan adaptif terhadap perkembangan gaya hidup digital.

LANDSCAPE

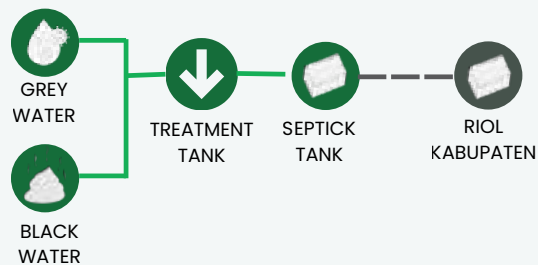
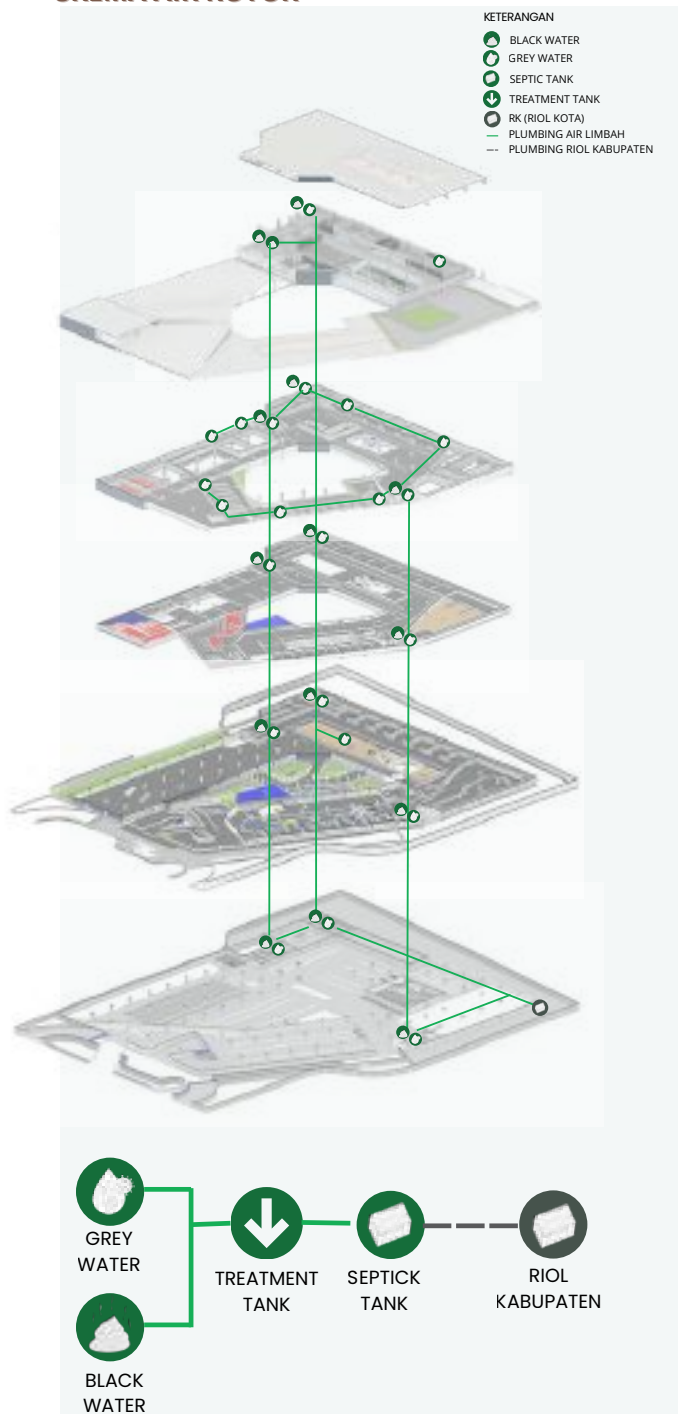


Pola lanskap organik dan jalur pedestrian melengkung yang saling terhubung mengelilingi area bangunan.

GREEN ROOFTOP

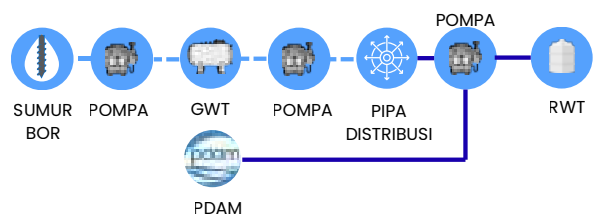
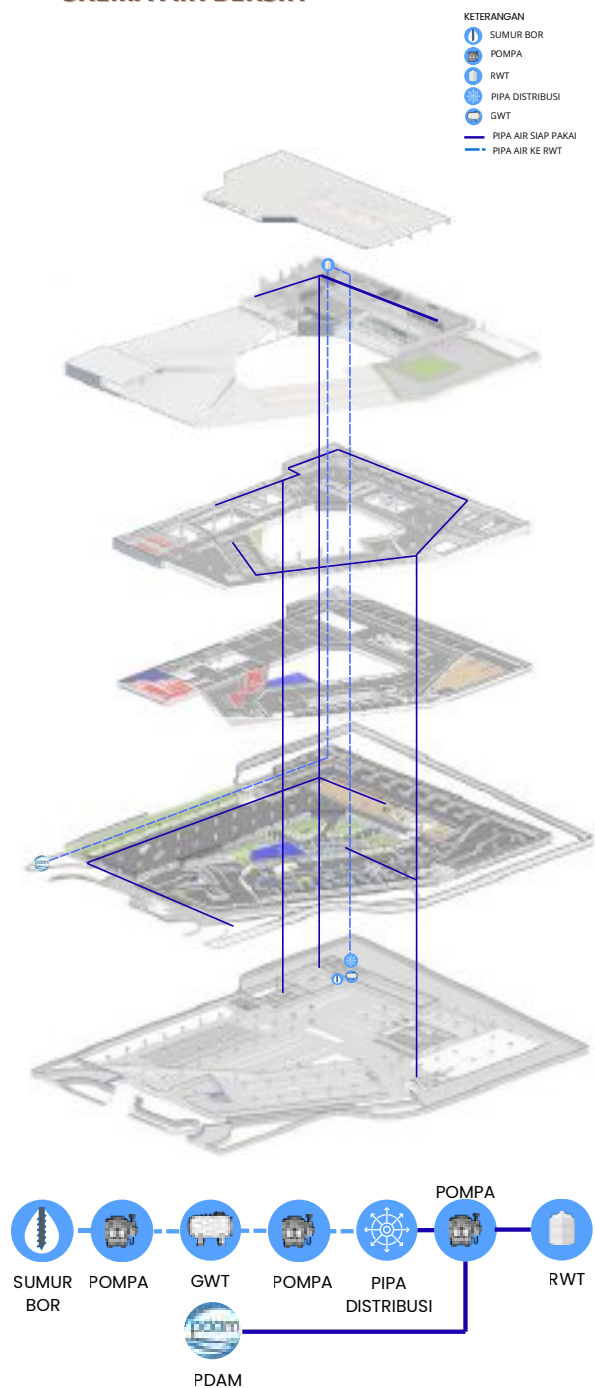


SKEMA AIR KOTOR



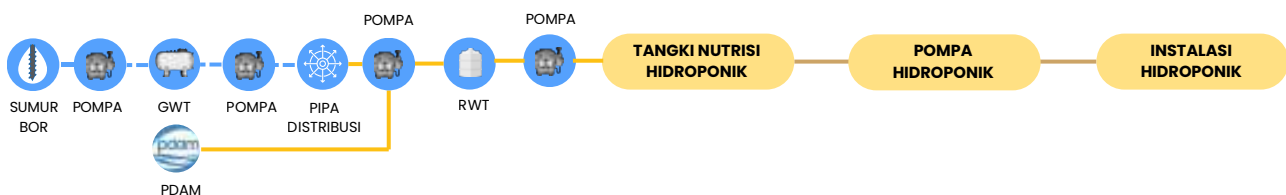
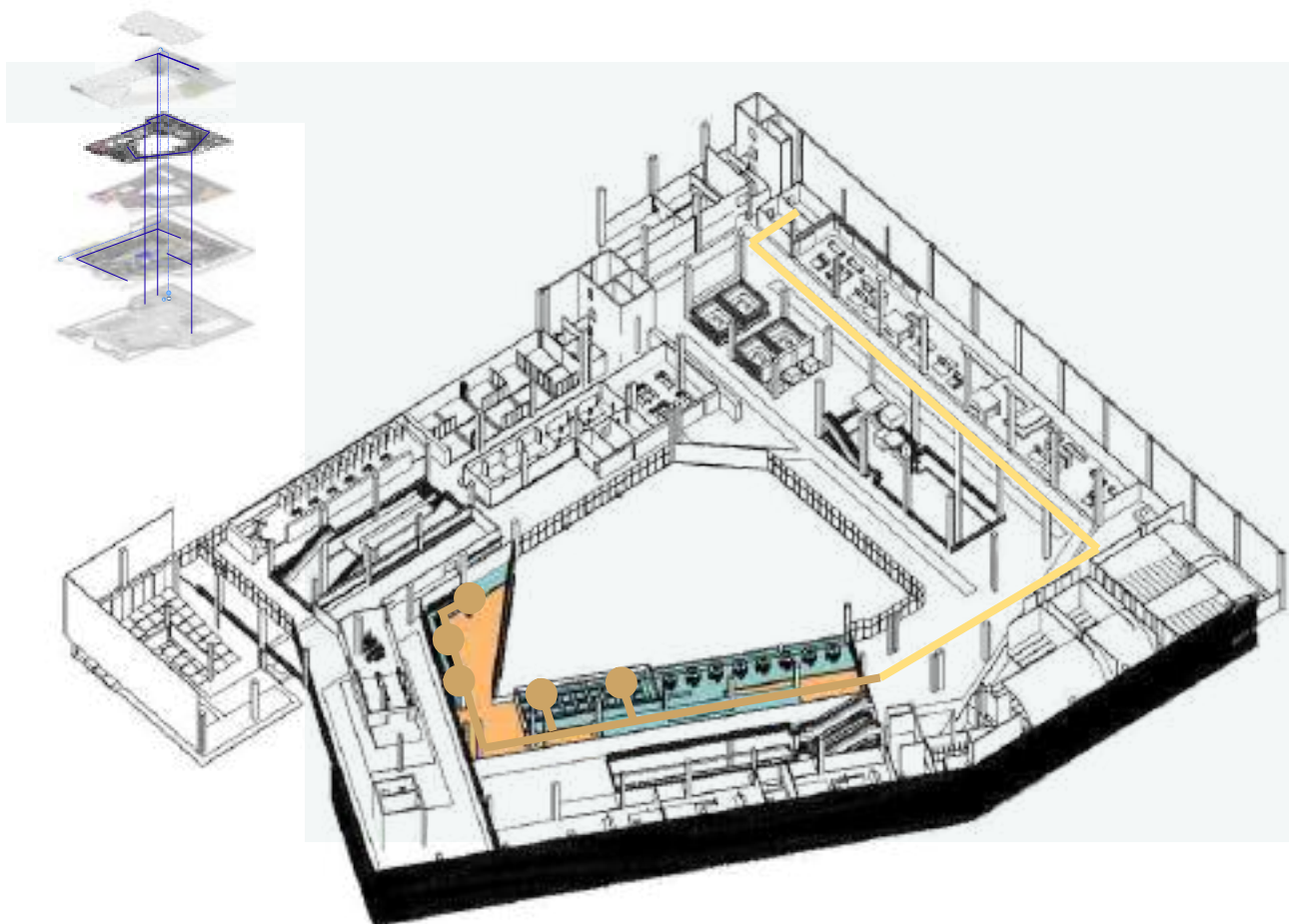
Menggunakan ground water tank dan roof tank sebagai penampungan serta distribusi air ke seluruh bangunan. Air disalurkan melalui jaringan pipa menuju area retail, foodcourt, toilet, dan area servis untuk memenuhi kebutuhan pengguna bangunan.

SKEMA AIR BERSIH



Hasil rancangan sistem air kotor pada mall menggunakan jaringan pembuangan terpisah antara limbah toilet, dapur, dan air hujan. Limbah dialirkan menuju septic tank, grease trap, dan saluran kota untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan bangunan.

SKEMA AIR BERSIH PADA RESTORAN HIDROPONIC



TANAMAN PADA RESTORAN HIDROPONIC



SELADA HIJAU
LACTUCA SATIVA



SAWI SENDOK
BRASSICA RAPA
SUBSP. CHINENSIS



SELEDRI
APIUM GRAVEOLENS



KEMANGI
OCIMUM BASILICUM



TOMAT CERI
SOLANUM
LYCOPERSICUM VAR.
CERASIFORME

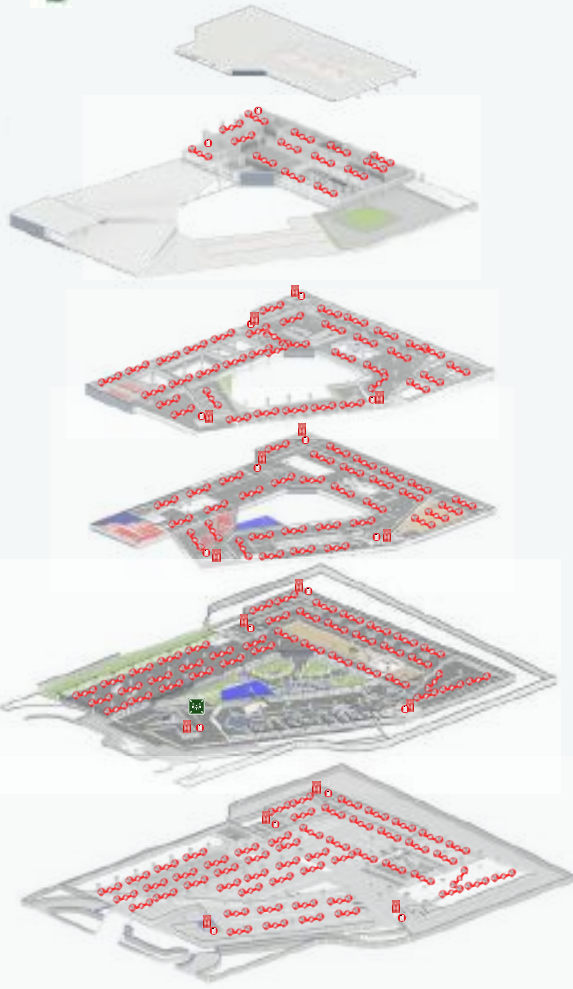


DAUN BAWANG
ALLIUM FISTULOSUM

Sistem hidroponik menggunakan sirkulasi ulang air sehingga lebih hemat dibanding metode konvensional, sementara sensor IoT memantau kondisi air, nutrisi, dan pertumbuhan tanaman secara real-time.

SKEMA HYDRANT

- KETERANGAN
- HYDRANT
 - BOX HYDRANT
 - SMOKE DETECTOR
 - SPRINKLE
 - TITIK KUMPUL

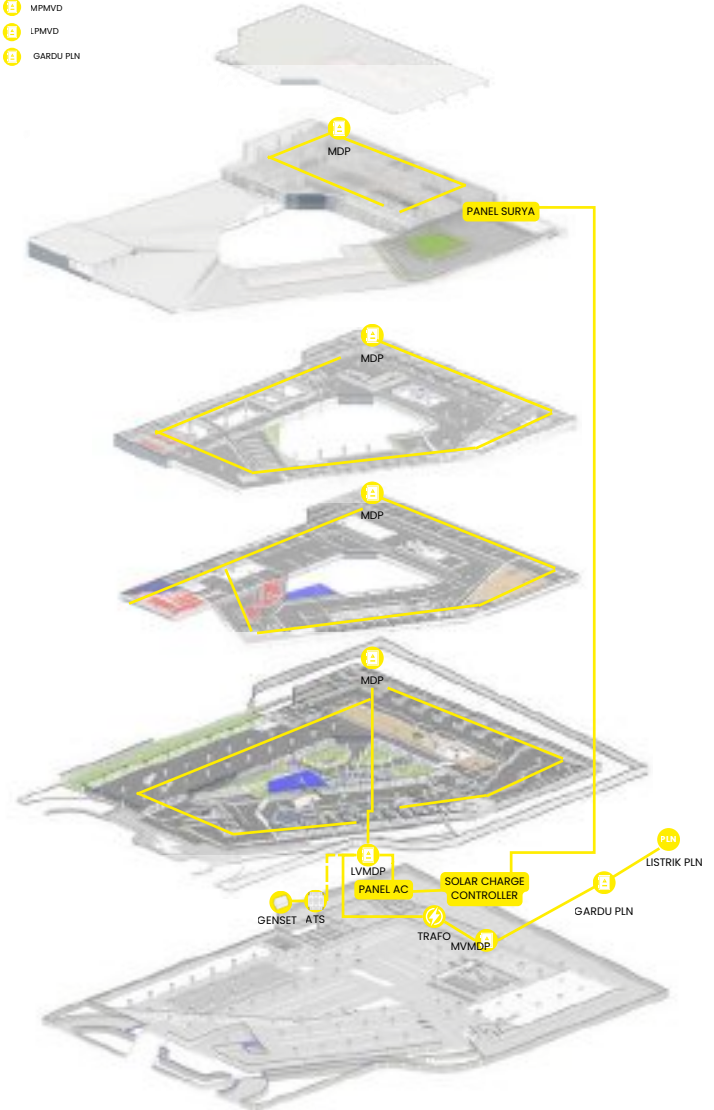
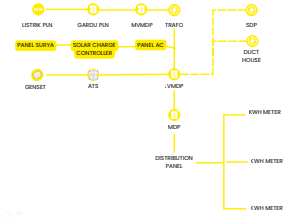


Penempatan hydrant dirancang pada area strategis seperti koridor utama, core bangunan, retail, foodcourt, dan basement untuk mendukung keamanan serta mempermudah penanganan kebakaran di dalam bangunan.

SKEMA ELEKTRIKAL

KETERANGAN

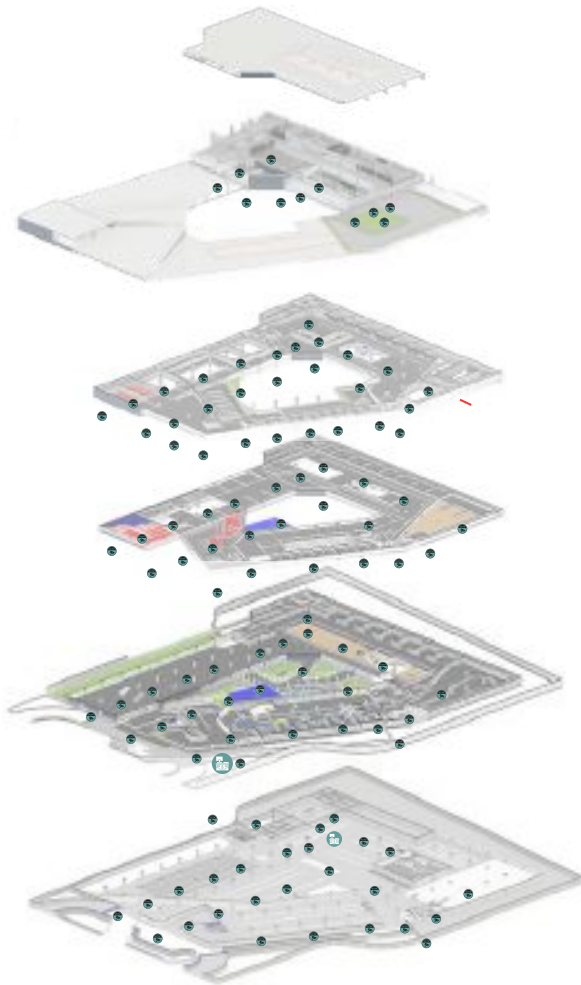
- LISTRIK PLN
- TRAFO
- MDP
- AUTOMATIC TRANSFER SWITCH (ATS)
- GENSET
- JARINGAN LISTRIK
- MPMVD
- LPIMVD
- GARDU PLN



Sistem elektrikal mendistribusikan daya listrik dari gardu dan panel utama menuju seluruh area bangunan melalui shaft utilitas pada setiap lantai. Ruang elektrikal ditempatkan di basement untuk memudahkan pengelolaan, pemeliharaan, serta menjamin distribusi listrik yang efisien dan aman ke seluruh bangunan. Versi lebih singkat:

SKEMA CCTV

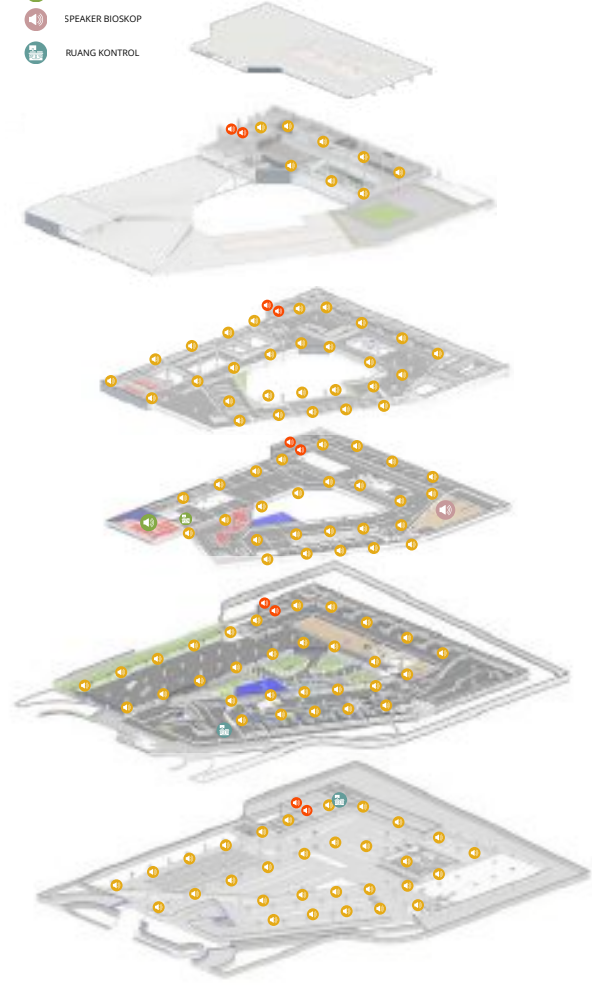
KETERANGAN
 CCTV
 RUANG KONTROL



Sistem CCTV ditempatkan pada area strategis seperti akses masuk dan keluar basement, area parkir, koridor, lobi, serta ruang resepsi untuk meningkatkan keamanan dan pengawasan bangunan. Seluruh kamera terhubung ke ruang kontrol CCTV yang berada di area pengelola sehingga proses pemantauan, perekaman, dan pengelolaan data dapat dilakukan secara terpusat dan efisien.

SKEMA SOUND

KETERANGAN
 SPEAKER PUBLIK
 SPEAKER MUSHOLA
 SPEAKER AUDITORIUM
 SPEAKER BIOSKOP
 RUANG KONTROL



Sistem sound menggunakan Public Address System yang terpusat pada ruang kontrol audio. Distribusi suara dilakukan melalui jaringan speaker yang ditempatkan pada koridor, atrium, food court, lobby, dan area parkir. Sistem ini juga terintegrasi dengan alarm kebakaran untuk mendukung penyampaian informasi dan evakuasi darurat.

Khalifah fil Ard diwujudkan melalui konsep *Eco Digital* dengan mengintegrasikan ruang hijau dan teknologi digital sebagai bentuk pengelolaan lingkungan yang bertanggung jawab serta pemanfaatan teknologi secara bijaksana. Penerapannya berupa taman yang dipadukan dengan media informasi digital interaktif dan pencahayaan cerdas untuk mendukung aktivitas pengguna serta edukasi lingkungan. Perpaduan vegetasi, teknologi, dan ruang terbuka mencerminkan peran manusia sebagai khalifah di bumi yang menjaga kelestarian alam sekaligus memanfaatkan kemajuan teknologi demi kemaslahatan bersama.

BAB 4

BAB 4 EVALUASI HASIL RANCANGAN

- 4.1 EVALUASI PENGEMBANGAN RANCANGAN
- 4.2 EVALUASI SAAT PREVIEW
- 4.3 EVALUASI SIDANG

4.1

EVALUASI PENGEMBANGAN RANCANGAN

BEFORE



Sirkulasi kendaraan masuk dan keluar memiliki jarak yang cukup berjauhan sehingga berpotensi menimbulkan kemacetan pada area tertentu. Selain itu, jalur penjemputan belum memiliki arah yang jelas, serta akses kendaraan motor dan mobil masih menggunakan jalur yang sama sehingga berpotensi menyebabkan konflik sirkulasi.

AFTER



Jalur masuk dan keluar kendaraan ditukar untuk menciptakan sirkulasi yang lebih teratur dan mengurangi potensi konflik kendaraan. Elevasi jalur menuju lobby dinaikkan sebagai akses utama mobil dan area penjemputan, sementara kendaraan motor diarahkan melalui jalur bawah sehingga sirkulasi menjadi lebih terpisah dan lancar. Arah keluar kendaraan dari lobby dan semi basement juga dipisahkan agar tidak terjadi penumpukan kendaraan dan kemacetan pada area keluar bangunan.

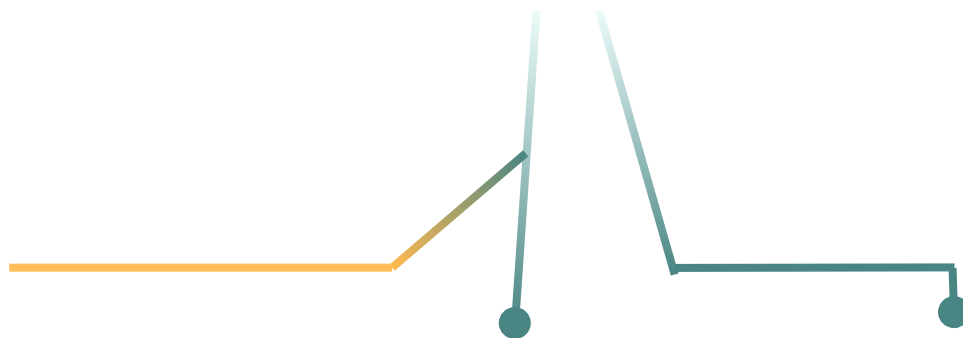
4.2

EVALUASI PREVIEW

BEFORE

KONSEP DENGAN INTEGRASI KEISLAMAN

SYNATIC PULSE



CONTINUUM LOOP

Bangunan dirancang sebagai lapisan ruang dengan karakter dan interaksi berbeda di setiap lantai yang tetap terhubung melalui atrium, void, dan sirkulasi berkelanjutan.

STRATIFIED INTERACTION

Ruang dan sirkulasi dirancang saling terhubung secara vertikal dan horizontal sehingga menciptakan pengalaman ruang yang mengalir tanpa batas tegas.

ECO- DIGITAL

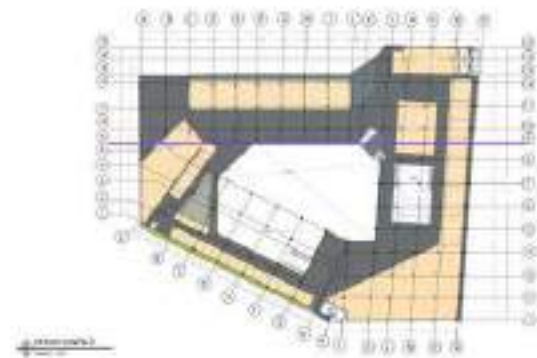
Lanskap, teknologi, dan sistem keberlanjutan diintegrasikan dalam satu ruang interaktif untuk mendukung kenyamanan, interaksi publik, dan efisiensi lingkungan.

STRUKTUR, TRAP, STRUKTUR, LAYAR DKK DALAM BIOSKOP

Penempatan layar bioskop perlu ditinjau kembali terhadap sudut pandang dan kapasitas ruang.

PENEMPATAN TPS

Penempatan TPS pada kawasan mall perlu dipertimbangkan kembali berdasarkan kebutuhan operasional dan kapasitas pengelolaan sampah



STANDAR GAMTUR DAN KUALITAS



Legenda, skala tampak kawasan, dan grid pada gambar arsitektur masih kurang sesuai karena belum selaras dengan garis kolom.

SIRKULASI DAN PENEMPATAN UTILITAS DALAM BANGUNAN

Penempatan ruang servis dan utilitas pada setiap area dirancang secara strategis untuk mendukung efisiensi operasional bangunan, termasuk integrasi utilitas seperti panel surya



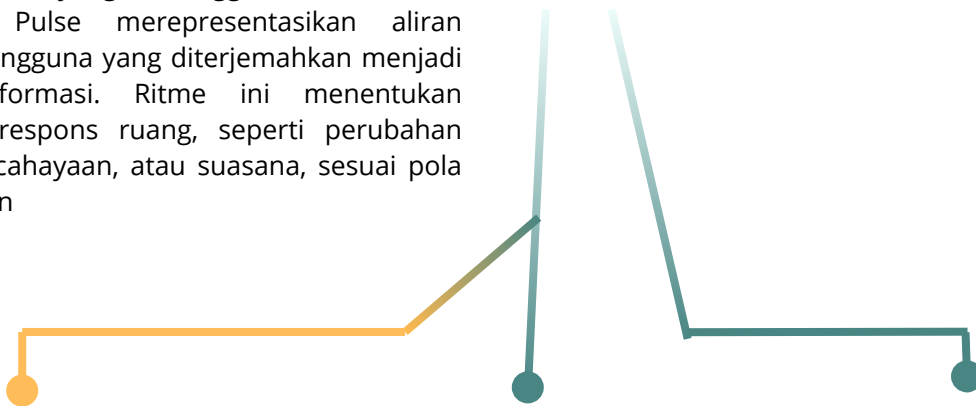
KONSEP DENGAN INTEGRASI KEISLAMAN

Synaptic dimaknai sebagai titik sambungan aktif tempat data dari pengguna dan lingkungan diterima, diproses, lalu diteruskan. Dalam konteks ruang, istilah ini merepresentasikan jaringan teknologi sensor, media digital, dan sistem pintar yang memungkinkan respons berbasis input nyata.

Pulse menggambarkan sinyal, frekuensi, dan ritme data yang menggerakkan sistem teknologi. Pulse merepresentasikan aliran aktivitas pengguna yang diterjemahkan menjadi impuls informasi. Ritme ini menentukan intensitas respons ruang, seperti perubahan visual, pencahayaan, atau suasana, sesuai pola penggunaan

SYNAPTIC

PULSE



Ukhuwah

Sirkulasi ruang yang mengalir mendorong pertemuan dan interaksi antar pengguna yang memperkuat silaturahmi dan kebersamaan umat.

Al-Adl'

Ruang publik, edukasi, dan ibadah ditata secara seimbang pada tiap lantai sesuai fungsinya, mencerminkan keseimbangan antara aktivitas.

Khalifah fil Ard

Tanggung jawab dalam menjaga alam dengan menggabungkan elemen alam dan teknologi sebagai wujud rahmatan lil 'alamin.

CONTINUUM LOOP

ruang dan sirkulasi sebagai satu sistem berkesinambungan tanpa awal dan akhir yang tegas. Setiap lantai tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari rangkaian pengalaman spasial yang mengalir secara vertikal dan horizontal.

STRATIFIED INTERACTION

bangunan sebagai sistem ruang berlapis (strata) di mana setiap lantai memiliki karakter, intensitas, dan jenis interaksi yang berbeda, namun tetap terhubung secara visual, fungsional, dan sirkulatif. Lapisan-lapisan ini tidak hierarkis secara kaku, melainkan saling mempengaruhi melalui atrium, void, dan jalur pergerakan berkesinambungan.

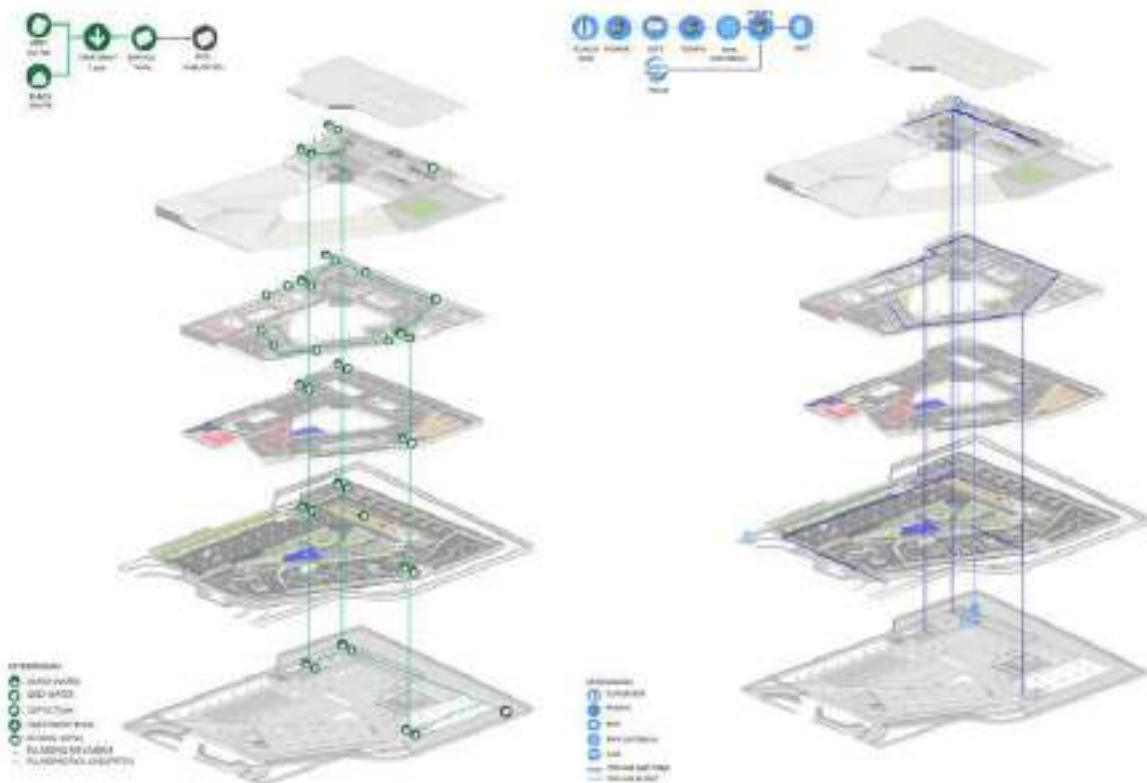
ECO- DIGITAL

Lanskap aktif yang mengintegrasikan vegetasi, sistem energi, dan media digital dalam satu struktur spasial. Ruang hijau tidak bersifat pasif, melainkan berfungsi sebagai elemen performatif yang bekerja bersama teknologi untuk mendukung kenyamanan iklim, interaksi publik, dan keberlanjutan kawasan.

STANDAR GAMTUR DAN KUALITAS



SIRKULASI DAN PENEMPATAN UTILITAS DALAM BANGUNAN



4.3

EVALUASI SIDANG

Penguji 3

BEFORE



Area belakang kiri bangunan teridentifikasi sebagai ruang sisa (residual space) yang berpotensi menimbulkan area kurang aktif, sehingga perlu penambahan fungsi pendukung atau elemen desain untuk mengoptimalkan pemanfaatan ruang.



AFTER



Setelah dilakukan pengembangan desain, area kosong pada bagian belakang kiri bangunan dimanfaatkan sebagai jalur masuk pejalan kaki yang menghubungkan bangunan dengan terminal bus di sisi kiri tapak, sedangkan area belakang difungsikan sebagai jalur servis dan distribusi barang. Penambahan elemen penghijauan pada kedua area tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual, kenyamanan pengguna, serta menciptakan transisi ruang yang lebih baik antara bangunan dan lingkungan sekitar.

BEFORE



Warna kuning dalam budaya Banjar melambangkan kemuliaan dan identitas budaya.



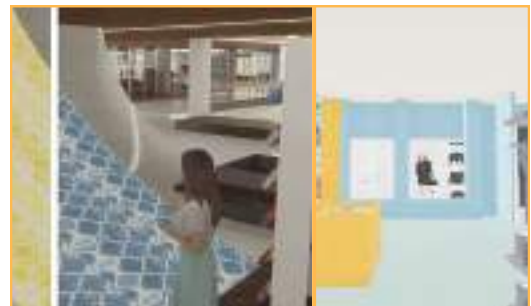
Warna biru merepresentasikan Banjarbaru sebagai kota yang berkembang melalui teknologi, inovasi, dan transformasi digital.



Penataan tapak masih belum mengakomodasi identitas budaya Banjar serta keterhubungan dengan lingkungan sekitar, sehingga diperlukan penguatan elemen desain yang merepresentasikan karakter lokal dan meningkatkan keterkaitan kawasan.

AFTER

Dilakukan penambahan elemen identitas budaya Banjar melalui penerapan motif khas Banjar, penggunaan warna kuning keemasan, serta pengolahan lanskap yang terinspirasi dari nilai budaya lokal.



Pada interior, diterapkan konsep ruang komunal yang mengadaptasi perilaku masyarakat Banjar seperti baimbai (gotong royong) dan basaruan (berkumpul), melalui penyediaan plaza, area duduk komunal, coworking space, dan ruang komunitas yang mendorong interaksi sosial dan kolaborasi.



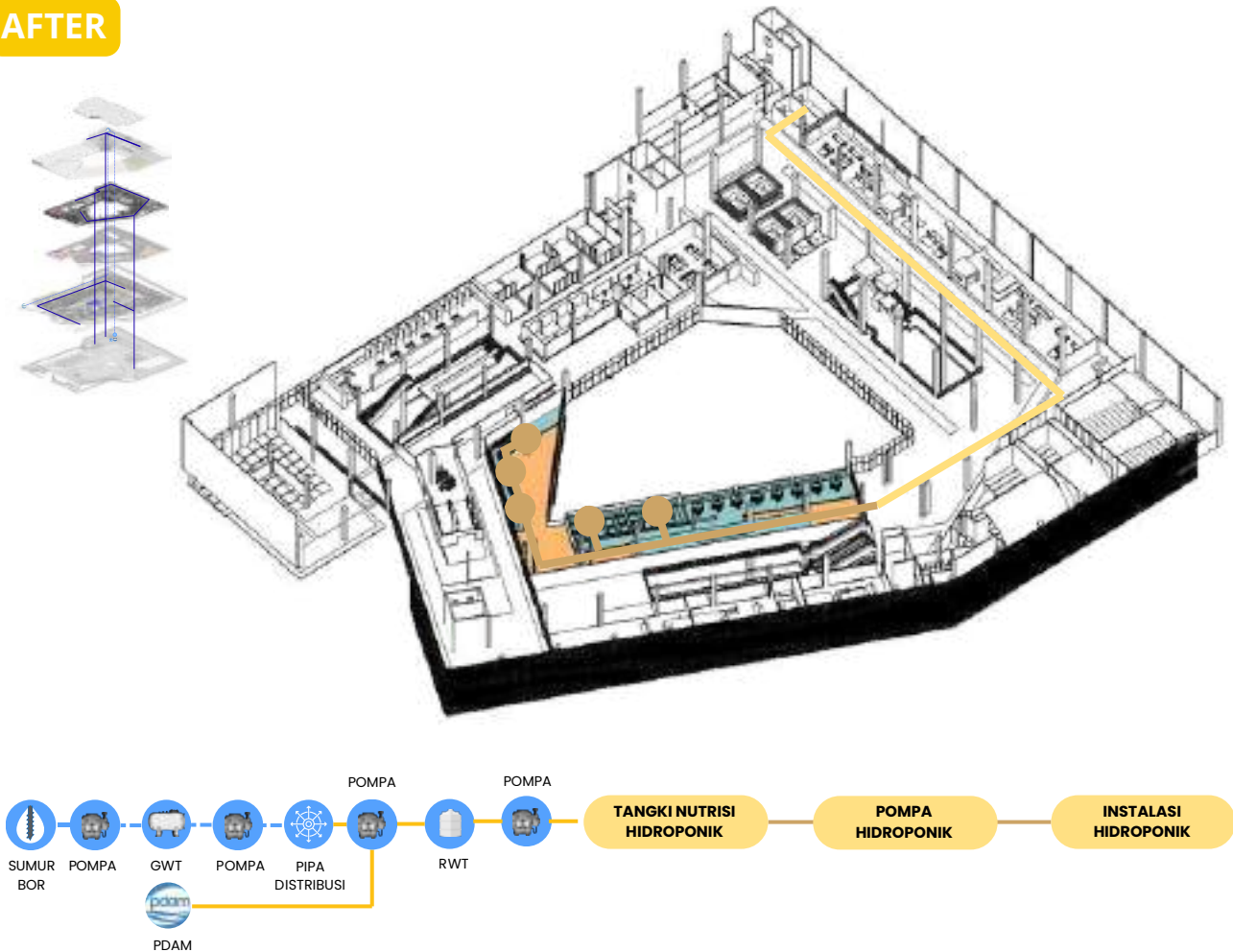
Selain itu, konektivitas dengan lingkungan sekitar diperkuat melalui penyediaan jalur pedestrian yang terhubung dengan area sekitar tapak sehingga menciptakan integrasi yang lebih baik antara bangunan dan kawasan.

BEFORE

Penguji 1

Perancangan belum memperlihatkan skema utilitas hidroponik secara rinci, baik terkait mekanisme penyaluran air dan nutrisi maupun pemilihan jenis tanaman hidroponik yang digunakan pada area taman.

AFTER



TANAMAN PADA RESTORAN HIDROPONIK



SELADA HIJAU
LACTUCA SATIVA



SAWI SENDOK
BRASSICA RAPA
SUBSP. CHINENSIS



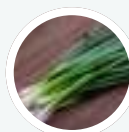
SELEDRI
APIUM GRAVEOLENS



KEMANGI
OCIMUM BASILICUM



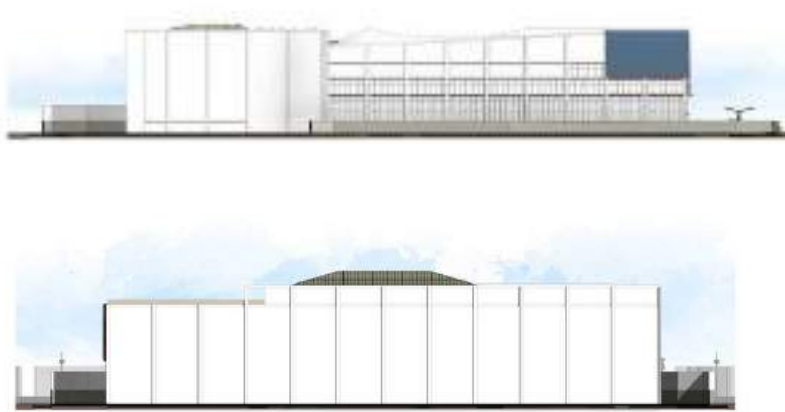
TOMAT CERI
SOLANUM
LYCOPERSICON VAR.
CERASIFORME



DAUN BAWANG
ALLIUM FISTULOSUM

Dilakukan pengembangan skema utilitas hidroponik yang mencakup sistem distribusi air, sirkulasi nutrisi, dan proses resirkulasi air. Selain itu, ditetapkan jenis tanaman hidroponik berupa selada (*Lactuca sativa*), pakcoy (*Brassica rapa subsp. chinensis*), kangkung (*Ipomoea aquatica*), dan kale (*Brassica oleracea var. acephala*) sebagai penerapan konsep Eco-Digital sekaligus media edukasi urban farming.

BEFORE



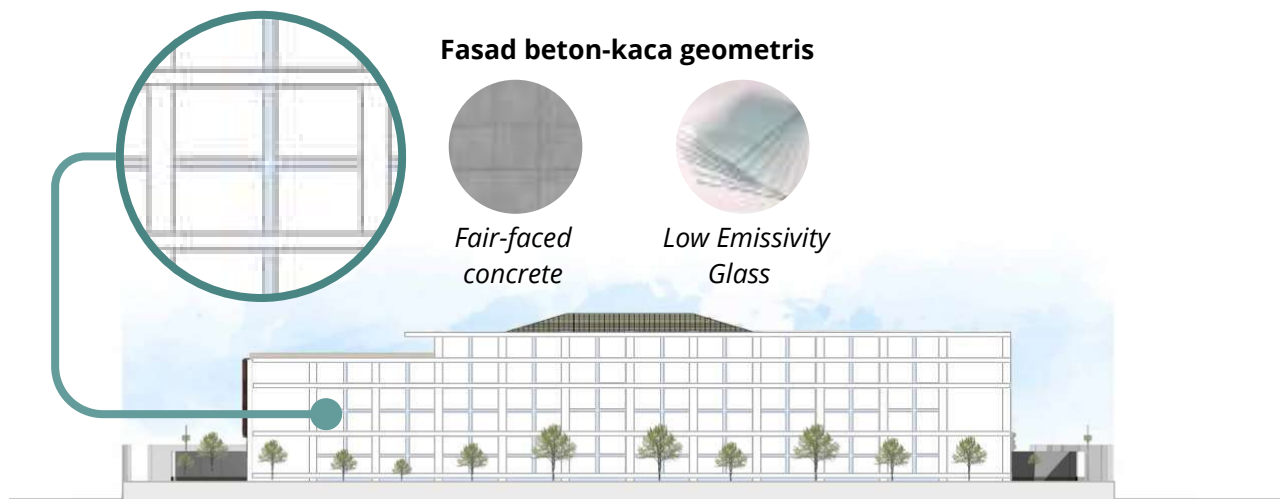
Area belakang dan samping kiri bangunan teridentifikasi sebagai ruang sisa (residual space) yang berpotensi menimbulkan area kurang aktif, sehingga perlu penambahan fungsi pendukung atau elemen desain untuk mengoptimalkan pemanfaatan ruang.



AFTER



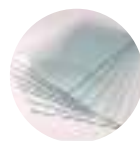
Penambahan fasad digital dan banner brand mall pada sisi bangunan dilakukan untuk memperkuat identitas visual, disertai penambahan tangga menuju lobi sebagai akses pejalan kaki dan pengguna bus.



Fasad beton-kaca geometris



*Fair-faced
concrete*



*Low Emissivity
Glass*

Fasad belakang dirancang dengan modul beton berbentuk kotak-kotak dan dilengkapi kaca pasif pada setiap sela untuk mengoptimalkan pencahayaan alami tanpa meningkatkan panas berlebih

BAB 5

BAB 5 PENUTUP

4.1 KESIMPULAN

4.2 SARAN

5.1 KESIMPULAN

Perancangan Tech Lifestyle Hub Banjarbaru menerapkan konsep Arsitektur Interaktif yang dipadukan dengan integrasi nilai-nilai Islam untuk menciptakan ruang yang responsif, kolaboratif, dan berkelanjutan. Konsep **Synaptic Pulse** diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi interaktif yang memungkinkan terjadinya hubungan antara pengguna, ruang, dan sistem digital, sedangkan konsep Pulse diterapkan melalui elemen-elemen responsif yang mampu menyesuaikan kondisi ruang berdasarkan aktivitas pengguna.

Konsep Continuum Loop menjawab tujuan penyediaan coworking space, UMKM, dan ruang publik terbuka melalui pola sirkulasi looping yang menghubungkan seluruh fungsi bangunan secara berkesinambungan. Penerapan prinsip ini memudahkan akses pengguna serta mendorong interaksi, kolaborasi, dan pertukaran ide antar pengunjung dalam satu ekosistem ruang yang terintegrasi.

Konsep Stratified Interaction diwujudkan melalui pengelompokan fungsi ruang secara vertikal yang saling terhubung sehingga mendukung interaksi antara aktivitas komersial, edukasi, dan kolaborasi yang dapat menampung 650 kursi coworking serta 60 penyewa UMKM kuliner, kerajinan, fesyen didukung oleh teknologi interaktif berupa QR code informasi tenant dan kegiatan, digital directory, interactive wayfinding, serta digital information board yang memudahkan pengguna mengakses informasi dan berinteraksi antar fungsi ruang dalam satu ekosistem kreatif. Sementara itu, **Konsep Eco-Digital** diterapkan melalui penyediaan 40% ruang terbuka hijau, taman hidroponik, dan pemanfaatan teknologi interaktif yang mendukung efisiensi energi serta kualitas lingkungan bangunan berupa panel surya, air mancur resirkulasi, sensor gerak, dan kinetic facade.

Integrasi nilai Islam diwujudkan melalui prinsip Ukhuwah yang diterapkan pada desain plaza terbuka, atrium sentral, coworking space, area workshop, dan ruang komunal sebagai wadah interaksi sosial, kolaborasi, dan pertukaran ide antarpengguna. Prinsip Al-'Adl diwujudkan melalui sirkulasi looping, aksesibilitas yang merata, serta distribusi fungsi ruang yang seimbang sehingga seluruh pengguna memperoleh kesempatan yang sama dalam memanfaatkan fasilitas bangunan. Sementara itu, prinsip Khalifah fil Ard diterapkan melalui penyediaan lebih dari 40% ruang terbuka hijau, taman hidroponik, panel surya, sensor gerak, dan kinetic facade yang mendukung efisiensi energi serta keberlanjutan lingkungan. Dengan demikian, Tech Lifestyle Hub Banjarbaru diharapkan mampu menjadi pusat aktivitas kreatif, ekonomi, dan sosial yang mendukung transformasi digital, pengembangan UMKM, serta penguatan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan masyarakat.

SARAN

Berdasarkan hasil perancangan Tech Lifestyle Hub yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas rancangan, baik dari segi teknologi, keberlanjutan, maupun fungsi ruang. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan perancangan sejenis pada masa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada perancangan interior setiap ruang dan tenant secara lebih rinci, mencakup aspek material, furnitur, pencahayaan, identitas ruang, serta integrasi teknologi interaktif untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna.
2. Kajian lebih lanjut dapat difokuskan pada analisis ekonomi dan pengelolaan UMKM, meliputi aspek investasi, operasional, pendapatan, serta strategi pengembangan tenant sebagai pendukung keberhasilan bangunan.
3. Sebagai pengembangan dari perancangan ini, aspek teknis teknologi interaktif perlu dianalisis lebih rinci, mencakup kebutuhan sistem, integrasi perangkat, operasional, dan efektivitasnya dalam mendukung fungsi bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik Kota Banjarbaru, Kota Banjarbaru dalam Angka 2024. Banjarbaru, Indonesia: BPS Kota Banjarbaru, 2024.
- [2] Okezone News, "Sukses berinovasi melalui UMKMJuara.id, Pemkot Banjarbaru boyong Digital Innovation Award 2022," Apr. 1, 2022. [Online]. Available: <https://news.okezone.com/read/2022/04/01/337/2571293/sukses-berinovasi-melalui-umkmjuara-id-pemkot-banjarbaru-boyong-digital-innovation-award-2022>. [Accessed: Jun. 12, 2026].
- [3] S. Surti, "Kesenjangan implementasi kapabilitas digital dan dampaknya terhadap kinerja UMKM: Studi usaha mikro, kecil, dan menengah di Banjarbaru, Indonesia," Jurnal Ekonomi Daerah Indonesia, vol. 6, no. 1, pp. 1–10, 2025.
- [4] Pemerintah Republik Indonesia, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 tentang Kemudahan, Pelindungan, dan Pemberdayaan Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah," Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 17, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6619, Jakarta, Indonesia, Feb. 2021.
- [5] Dinas Koperasi, Usaha Mikro dan Tenaga Kerja Kota Banjarbaru, "Rekapitulasi Data Usaha Mikro di Kota Banjarbaru Tahun 2023," Satu Data Kota Banjarbaru, 2023. [Online]. Available: <https://data.banjarbarukota.go.id/data/613/rekapitulasi-data-usaha-mikro-di-kota-banjarbaru>
- [6] Woods Bagot, "AD-APT: Funan," Woods Bagot Journal, 2024. [Online]. Available: <https://www.woodsbagot.com/journal/adaptive-reuse-funan/>
- [7] Department of ARCHITECTURE, "The Commons," Bangkok, Thailand, 2016. Published in ArchDaily, Dec. 18, 2016. [Online]. Available: <https://www.archdaily.com/800497/the-commons-department-of-architecture>. [Accessed: Jun. 12, 2026].
- [8] M. Fox and M. Kemp, Interactive Architecture. New York, NY, USA: Princeton Architectural Press, 2009.
- [9] Badan Pusat Statistik Kota Banjarbaru, Kota Banjarbaru dalam Angka 2024. Banjarbaru, Indonesia: BPS Kota Banjarbaru, 2024.
- [10] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Jakarta, Indonesia: APJII, 2024.
- [11] L. Mesher, Basics Interior Design: Retail Design. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing, 2010.
- [12] W. Christaller, Central Places in Southern Germany. Englewood Cliffs, NJ, USA: Prentice-Hall, 1966.
- [13] Arquitectura y Sostenibilidad, "Visit to the Media-TIC Building in Barcelona," Arquitectura y Sostenibilidad, 2013. Available: R. Coleman, Shopping Environments: Evolution, Planning and Design. Oxford, United Kingdom: Architectural Press, 2006.
- [14] R. Coleman, Shopping Environments: Evolution, Planning and Design. Oxford, United Kingdom: Architectural Press, 2006.

LAMPIRAN

ANALISIS

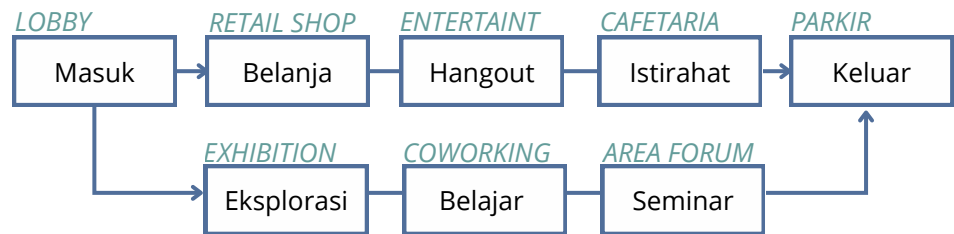
KATEGORI PENGGUNA

USER JOURNEY REMAJA



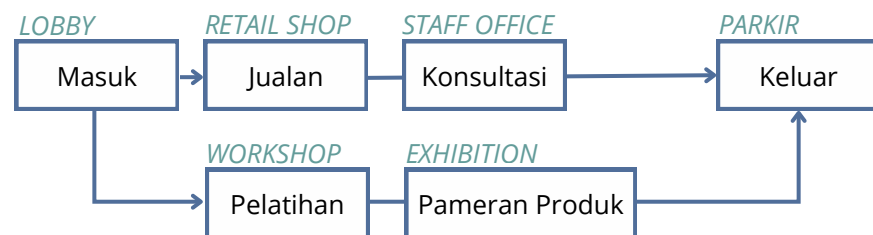
(Detail aktivitas dan program ruang dijelaskan pada Halaman 1).

USER JOURNEY MAHASISWA/PENGUNJUNG UMUM



(Detail aktivitas dan program ruang dijelaskan pada Halaman 2).

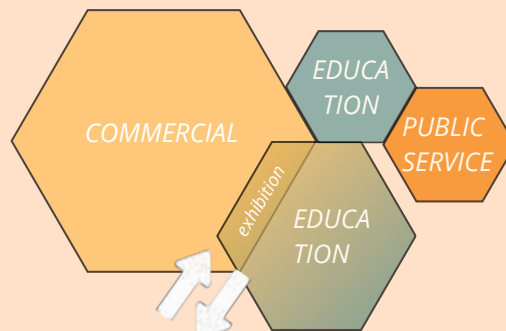
USER JOURNEY PELAKU UMKM



(Detail aktivitas dan program ruang dijelaskan pada Halaman 2).

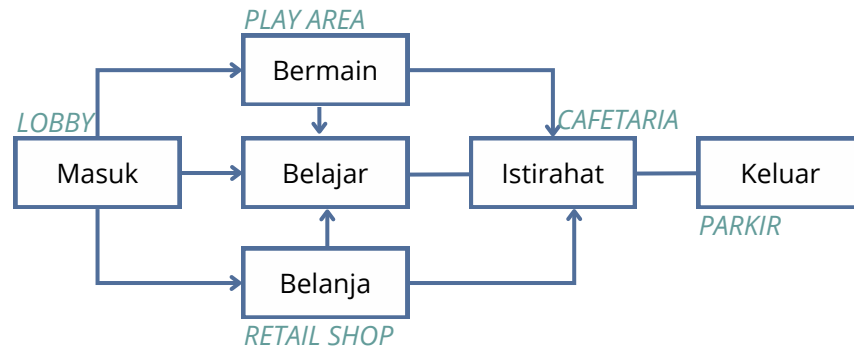
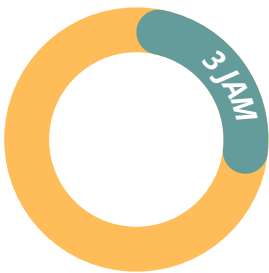
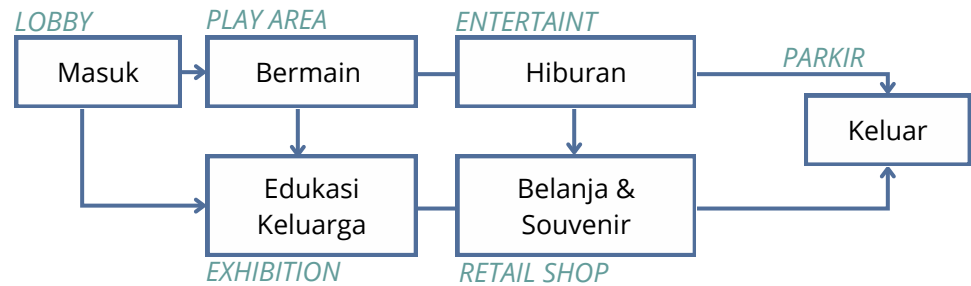
IMPLIKASI DESAIN

- **Exhibition area** sebagai ruang temu lintas pengguna
- **Satu Titik Masuk dan Keluar**, menciptakan alur sirkulasi yang terkontrol



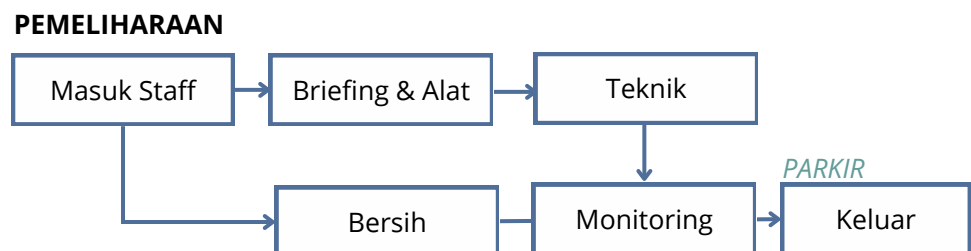
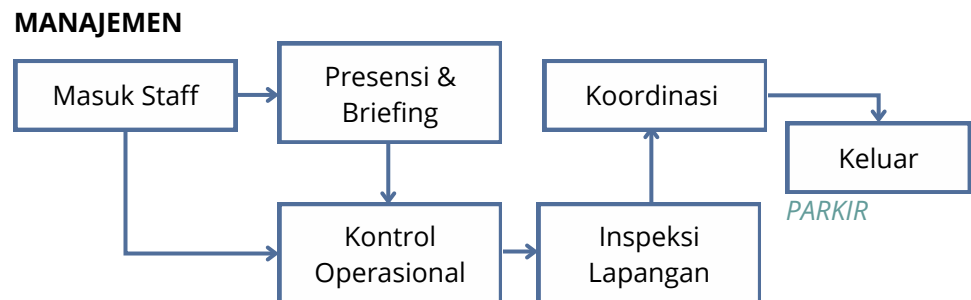
USER JOURNEY KELUARGA

USER JOURNEY ANAK-ANAK



(Detail aktivitas dan program ruang dijelaskan pada Halaman 3).

USER JOURNEY STAFF

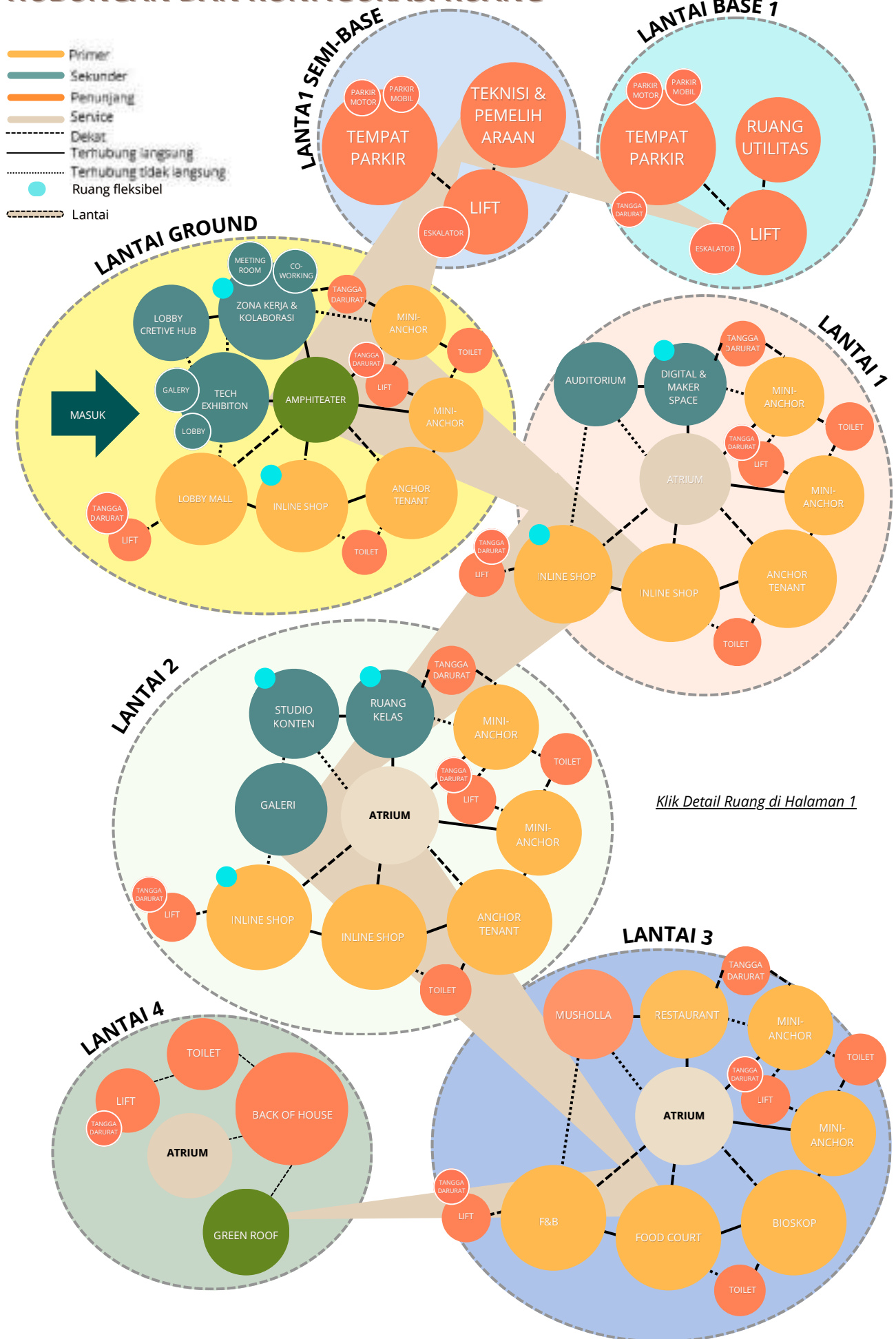


ACTIVE PARTICIPATION

IMPLIKASI DESAIN

- **Perlu penegasan zona sentral (retail-exhibition)** sebagai node interaksi multidimensi.
- **Penerapan desain fleksibel dan modular** agar ruang dapat beradaptasi terhadap berbagai pola durasi dan jenis interaksi pengguna.
- **Visual cue, void terbuka, dan atrium strategis** perlu dioptimalkan sebagai media orientasi spasial dan interaktivitas

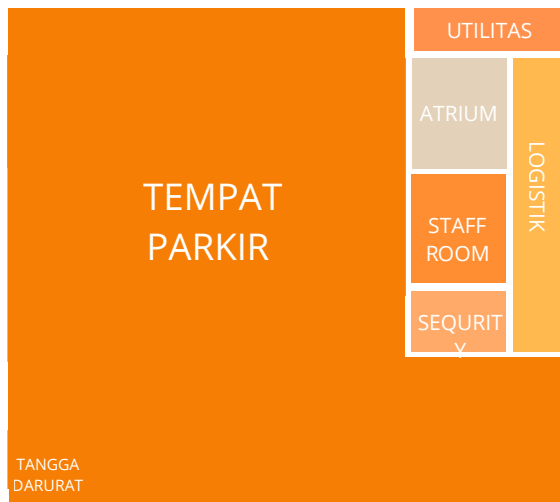
HUBUNGAN DAN KONFIGURASI RUANG



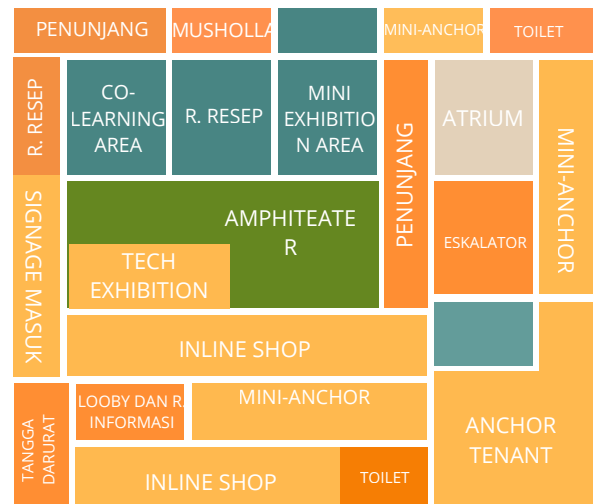
[Klik Detail Ruang di Halaman 1](#)

BLOK PLAN

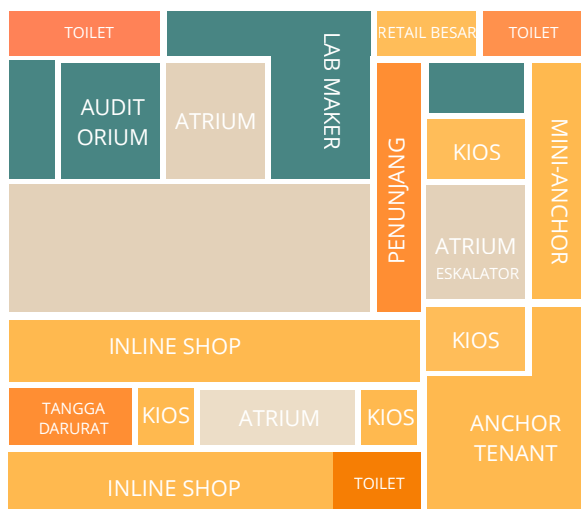
LT SEMI BASE & BASE 1



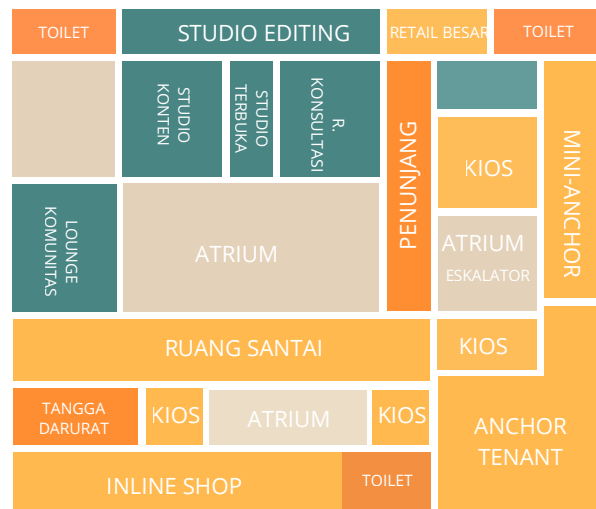
LT GROUND



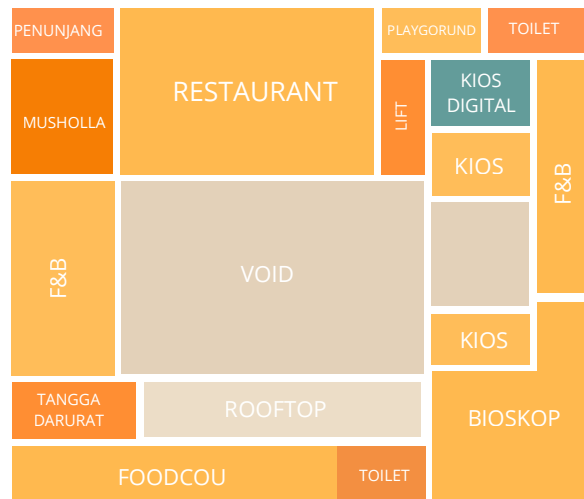
LT 1



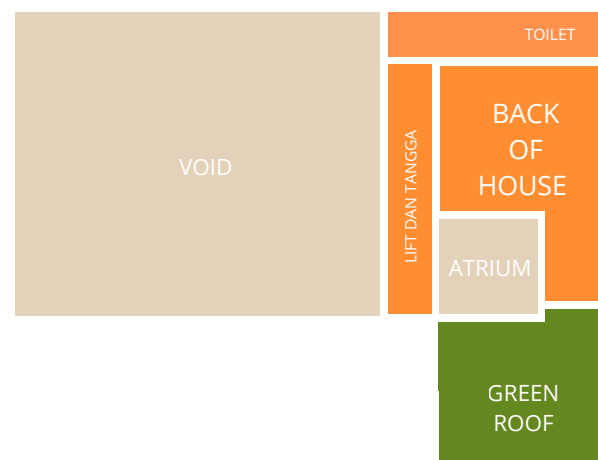
LT 2



LT 3

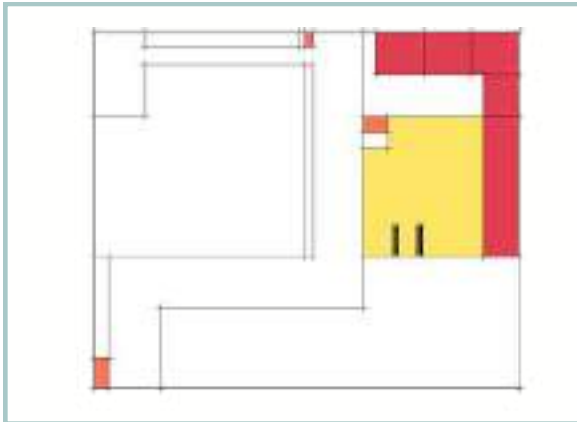


LT 4

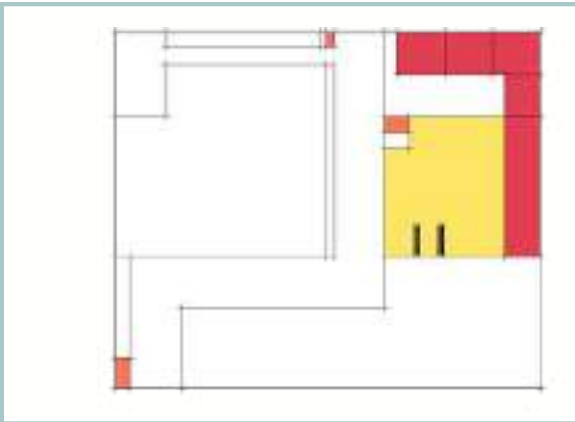


ANALISIS ZONA KEBISINGAN

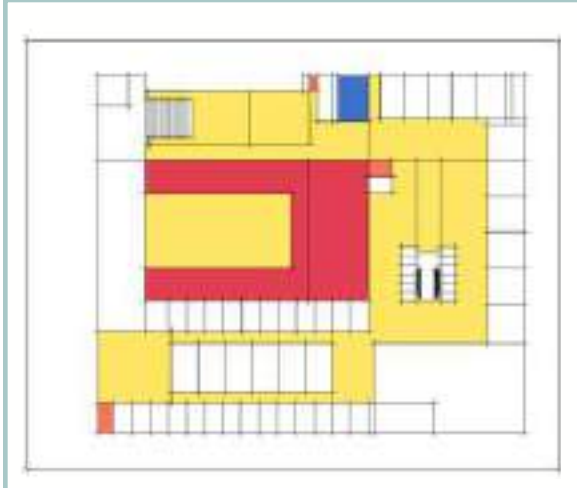
LT SEMI-BASE



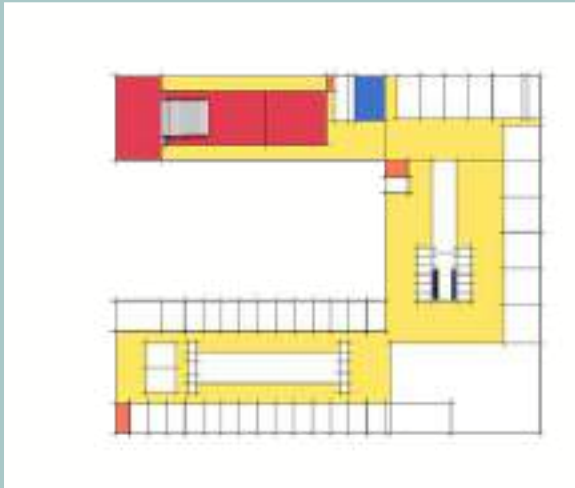
LT BASE 1



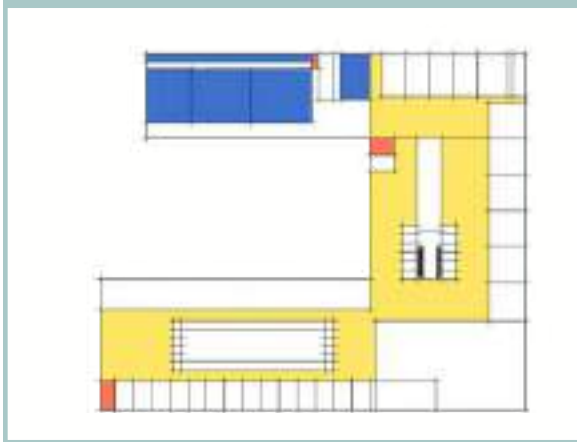
LT GROUND



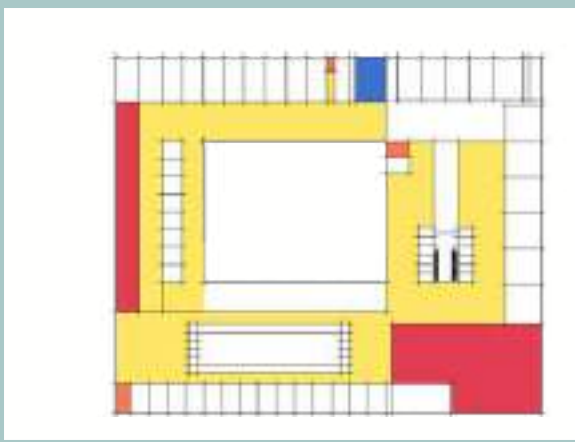
LT 1



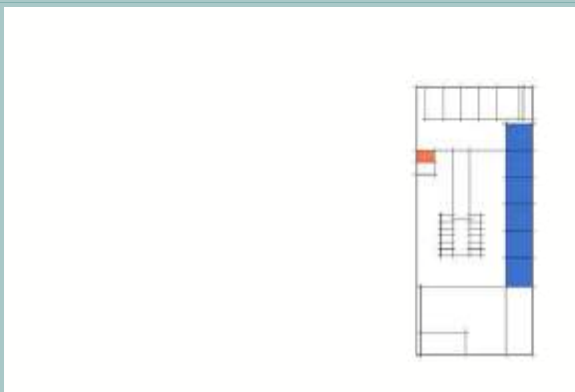
LT 2



LT 3



LT 4



LEGENDA



Quiet Zone

- NC 25–35
- RT 0.3–0.6 dtk

- Material dominan penyerap
- Jauh dari atrium / playground



Social Zone

- NC 35–45
- RT 0.6–0.9 dtk

- Atmosfer sosial nyaman
- Kombinasi penyerap & reflektor

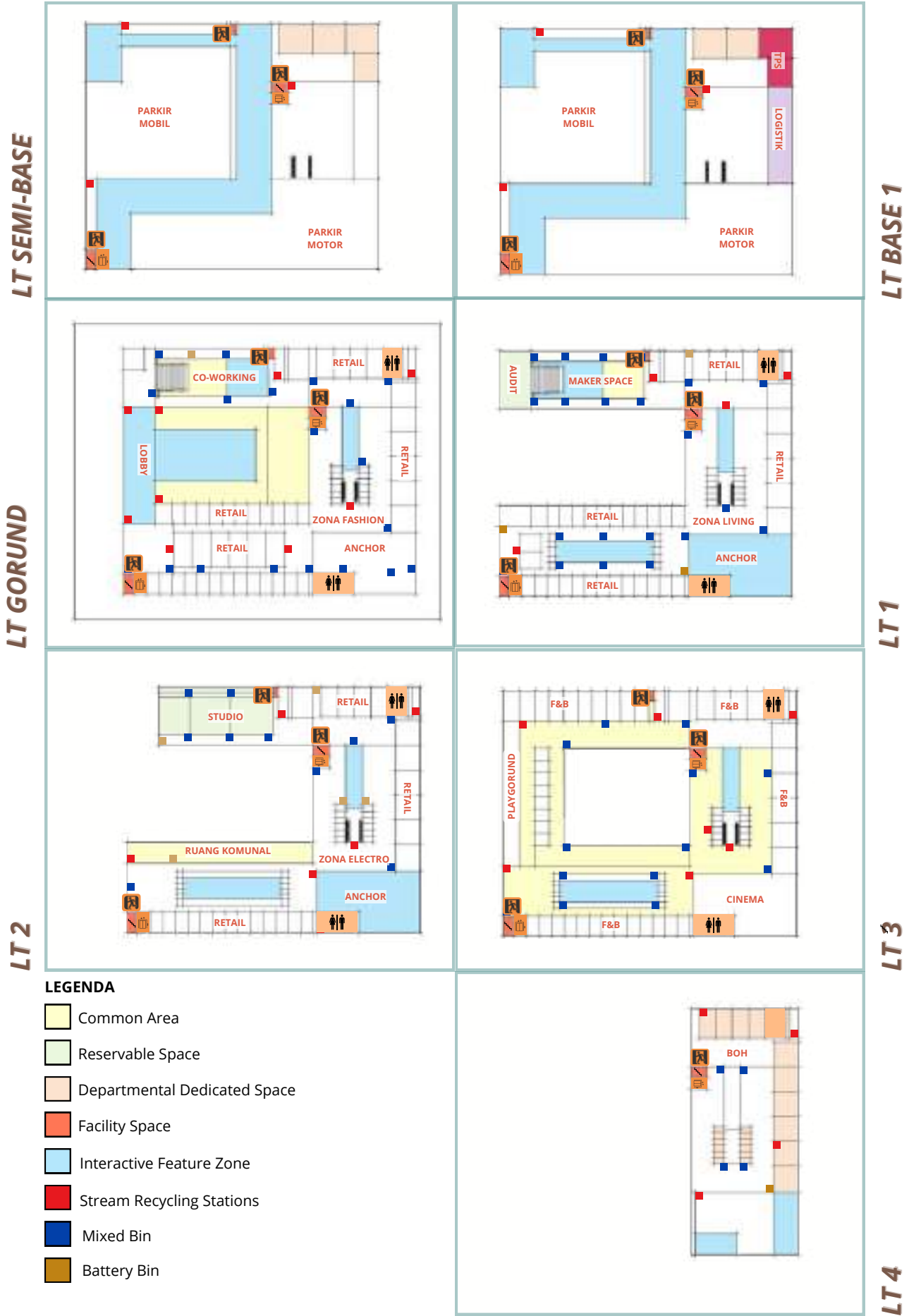


Loud Zone

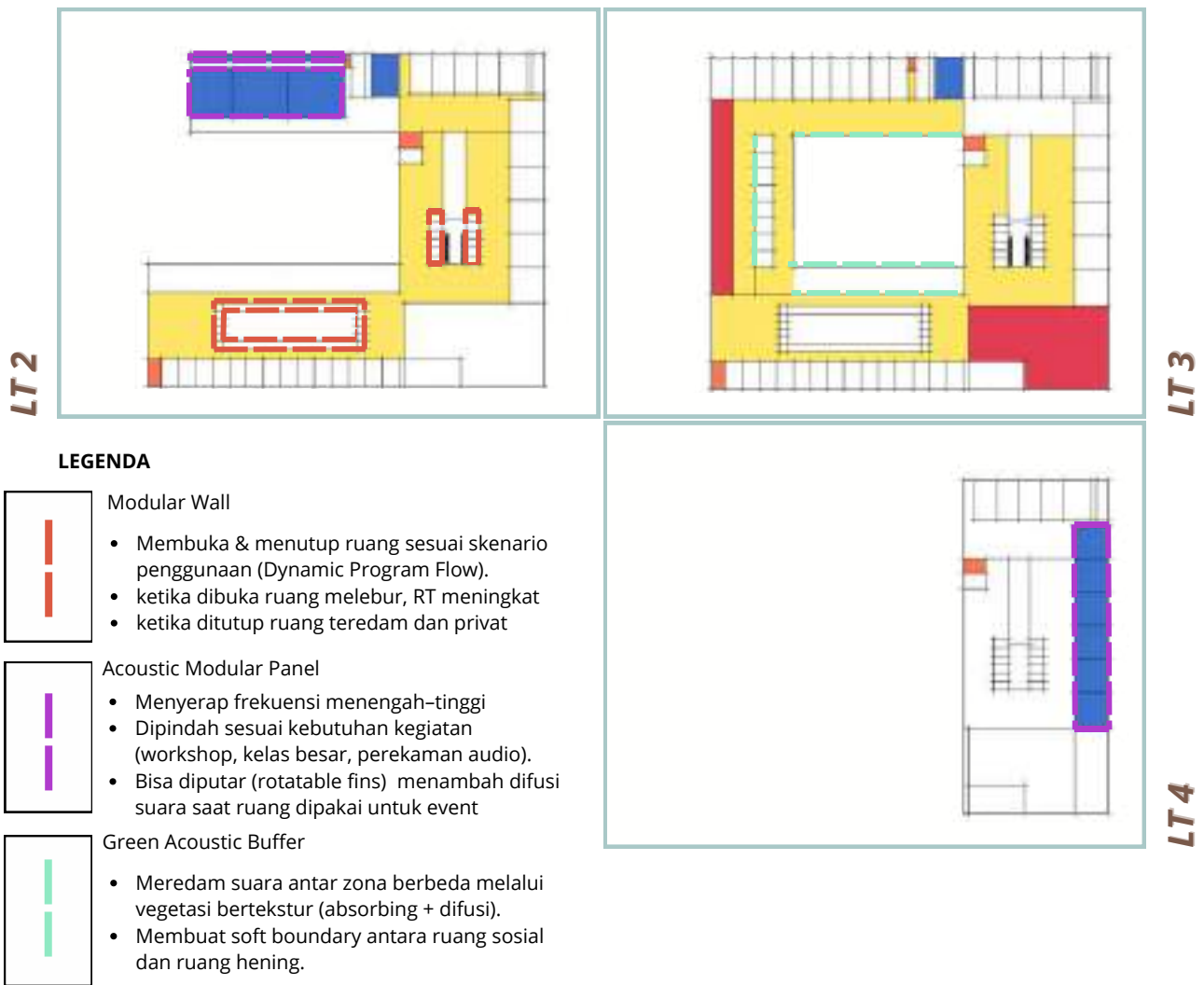
- NC 45–55
- RT 1.2–1.8 dtk

- Perlu isolasi tinggi (STC 50–65)
- Vestibule, panel tebal, dinding berlapis

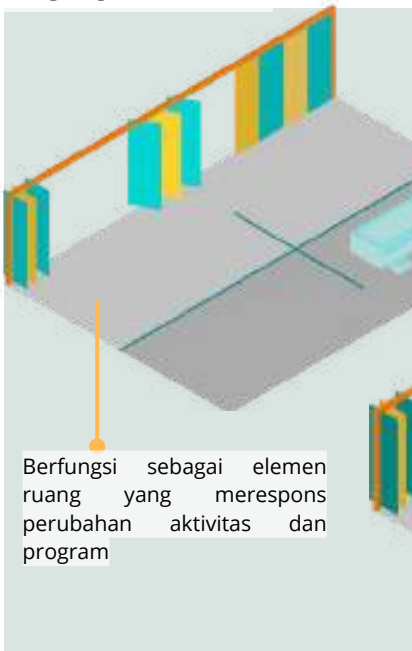
ANALISIS SIRKULASI DALAM RUANG



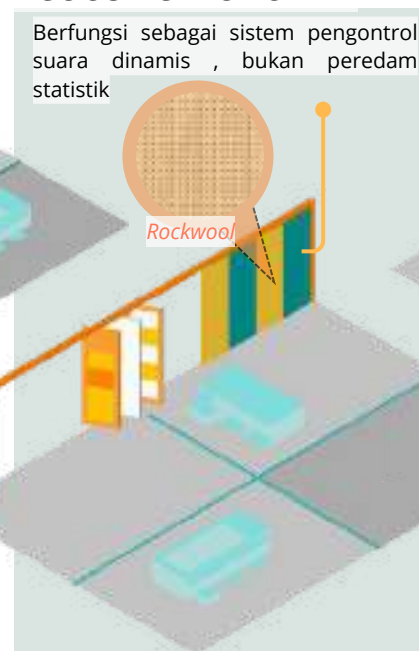
ANALISIS ZONASI AKUSTIK



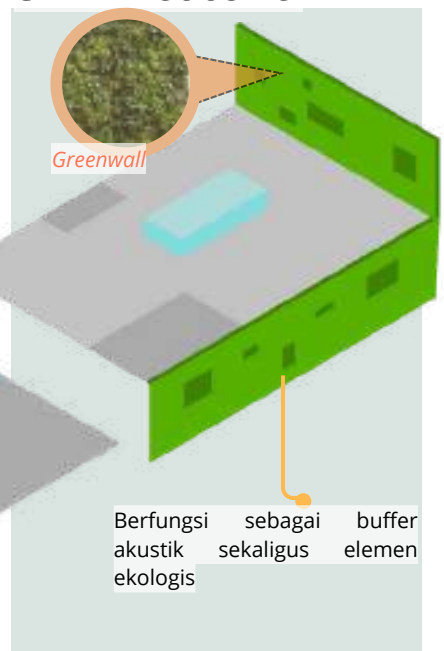
MODULAR WALL



ACOUSTIC MODULAR



GREEN ACOUSTIC



ANALISIS PROGRAM DAN AKTIVITAS

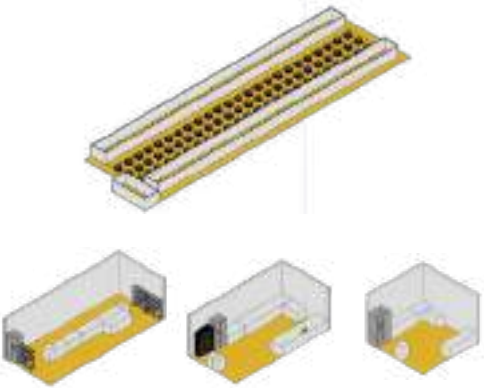
USER JOURNEY REMAJA	Tahapan Aktivitas	Nama Ruang	Lantai	Aktivitas Utama	Est. Durasi	Tujuan / Hasil yang Dicapai
	Kedatangan & Orientasi	• Lobby	Ground	Mengakses peta mall melalui aplikasi AR di ponsel atau kios	5 menit	Mengetahui lokasi spot menarik dengan cepat; merasakan kesan futuristik sejak masuk.
		• Tempat parkir	Basement 1 Basement 2			
	Zona Game & VR	• Playground	Lantai 2	Bermain di arena gim canggih dan mencoba VR experience	1 jam	Hiburan imersif khas generasi digital; menyalurkan minat gaming dengan fasilitas terkini.
			Lantai 3			
	Eksplorasi Media & Art	• Tech Exhibition	Ground	Mengeksplor instalasi seni digital	30 menit	Memuaskan kecenderungan bersosial media
		• Digital Lab	Lantai 1			
	Workshop Kreatif Remaja	• Co-working	Ground	Mengikuti lokakarya kreatif	45 menit	Menambah keterampilan baru di bidang kreatif digital, memotivasi melalui pengalaman langsung dan kolaborasi.
		• Digital Lab • Maker Space • Mini Auditorium	Lantai 1			
	Hangout & Kuliner	• Food court • Semi outdoor dining • Restaurant	Lantai 3	Memesan minuman via tablet di meja	1 jam	Bersosialisasi dalam lingkungan modern, relaksasi sembari tetap terhubung dengan elemen hiburan digital.
• Toilet						
Belanja & Penutup	• Mini-Anchor, • Inline Shop • Pop-up • Tempat Parkir	Ground	Menjelajahi produk dan melakukan transaksi di penyewa	30 menit	Update tren teknologi terbaru, mungkin membeli item menarik mengakhiri kunjungan dengan kesan mendalam	
		Lantai 1				
		Lantai 2				
		Basement 1 Basement 2				
Kedatangan	• Lobby	Ground	Melihat display informasi di lobby	5–10 menit	Menentukan rencana kunjungan (workshop atau pameran yang ingin diikuti); merasa disambut dengan info yang jelas dan interaktif.	
	• Tempat parkir	Basement 1 Basement 2				
Kunjungan Galeri Inovasi	• Tech Exhibition	Ground	Mengeksplor instalasi seni digital	45 menit	Menambah wawasan teknologi terbaru secara interaktif; terinspirasi oleh inovasi lokal dan global yang dipamerkan.	
	• Digital Lab	Lantai 1				

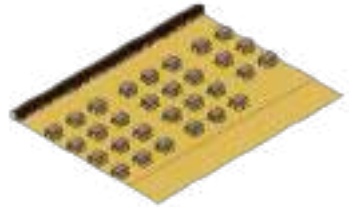
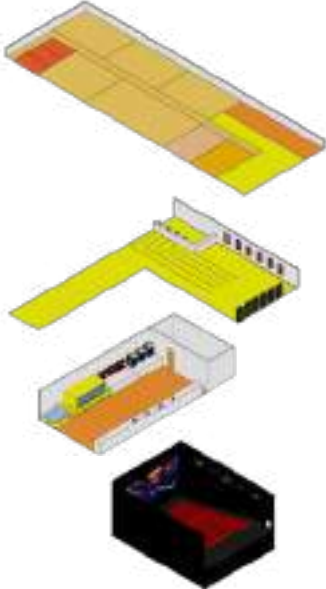
MAHASISWA/PENGUNJUNG UMUM	Tahapan Aktivitas	Nama Ruang	Lantai	Aktivitas Utama	Est. Durasi	Tujuan / Hasil yang Dicapai
	Mengikuti Workshop/Seminar	Co-working	Ground	Berpartisipasi dalam seminar atau workshop	1 jam	Mendapat pengetahuan baru dan pengalaman praktek
		- Digital Lab - Maker Space - Mini Auditorium	Lantai 1			
	Belajar/Mengerjakan Tugas	- Digital Lab - Co-working - Ruang Kelas - Studio Konten	Lantai 2	Mengerjakan tugas atau diskusi kelompok	1–2 jam	Menyelesaikan pekerjaan dalam suasana inspiratif
	Istirahat & Refreshing	- Food court - Semi outdoor dining - Restaurant	Lantai 3	Istirahat sejenak di plaza tengah atau food court	30–45 menit	Mendapat hiburan ringan dari elemen arsitektur interaktif di ruang publik
		Toilet				
	Akhir Kunjungan	Lobby	Ground	Mengisi survei digital di pintu keluar tentang pengalaman hari itu.	10 menit	Menutup kunjungan dengan kesan positif
		Tempat parkir	Basement 1 Basement 2			
USER JOURNEY PELAKU UMKM	Kedatangan & Registrasi	Lobby	Ground	Melakukan registrasi kehadiran via <i>touchscreen</i> petugas virtual memberikan arahan ke ruang pelatihan.	5 menit	Tercatat sebagai peserta program; mendapatkan petunjuk lokasi dengan cepat dan mandiri.
		Tempat parkir	Basement 1 Basement 2			
	Pelatihan Digital UMKM	- Digital Lab - Co-working	Ground	Mengikuti sesi pelatihan presentasi dibawakan dengan layar interaktif, peserta mencoba simulasi marketplace	1–2 jam	Meningkatkan kapasitas bisnis (skill digital baru); mengalami langsung penggunaan teknologi (simulasi e-commerce, dsb.) agar lebih paham penerapannya.
		- Ruang Kelas - Studio Konten	Lantai 2			
	Konsultasi & Mentoring	- Ruang Konsultasi UMKM - Lounge Komunitas	Lantai 2	Mengunjungi pojok konsultasi: tersedia mentor yang standby	30 menit	Mendapat solusi spesifik dan insight bagi usahanya
	Networking & Kolaborasi	- Ruang Konsultasi UMKM - Lounge Komunitas - Meeting Room	Lantai 2	Bergabung di lounge networking menampilkan profil startup/UMKM lokal	45 menit	Memperluas jaringan (bertemu mitra atau komunitas); mempromosikan produk/usahanya melalui platform interaktif yang disediakan hub.
	Akhir Kunjungan	Lobby	Ground	Mengumpulkan materi digital, bergabung di grup komunitas online hub melalui kios pendaftaran	10 menit	Merasa didukung secara berkelanjutan oleh ekosistem hub.
		Tempat parkir	Basement 1 Basement 2			

USER JOURNEY KELUARGA	Tahapan Aktivitas	Nama Ruang	Lantai	Aktivitas Utama	Est. Durasi	Tujuan / Hasil yang Dicapai
	Kedatangan & Rencana	Lobby	Ground	melihat jadwal acara keluarga di videotron, menentukan area kunjungan pertama	10 menit	Mendapat info untuk mengatur waktu,
		Tempat parkir	Basement 1			
			Basement 2			
	Bermain & Eksplorasi Anak	Playground	Lantai 3	Mendampingi anak mencoba berbagai wahana digita	1-1,5 jam	Terhibur sambil mengamati minat dan bakat anak di teknologi.
		Tech Exhibition	Ground			
		Amphiteater				
	Edukasi Keluarga	Amphiteater	Ground	Mencoba aktivitas edukatif bersama	1 jam	Orang tua mendapat bahan edukasi untuk anak
		Tech Exhibition				
	Makan Siang Bersama	- Food court - Semi outdoor dining - Restaurant	Lantai 3	Menunggu makanan, anak dihibur oleh meja interaktif	1 jam	Mengembalikan energi sambil tetap mempertahankan mood gembira
		- Toilet - Ruang P3K				
	Belanja & Cendera Mata	- Mini-Anchor, - Inline Shop - Pop-up	Ground	Berjalan-jalan di area retail. Orang tua melihat-lihat toko lifestyle sementara anak tertarik pada pojok demo VR di toko gadget.	30 menit	Mendapat kesempatan belanja keperluan rumah tangga berbasis teknologi
			Lantai 2			
			Lantai 1			
	Hiburan & Penutup	Lobby	Ground	Menjelang pulang, keluarga menyaksikan pertunjukan teknologi di atrium	45 menit	Mengakhiri kunjungan dengan kenangan manis
		Tempat parkir	Basement 1			
			Basement 2			

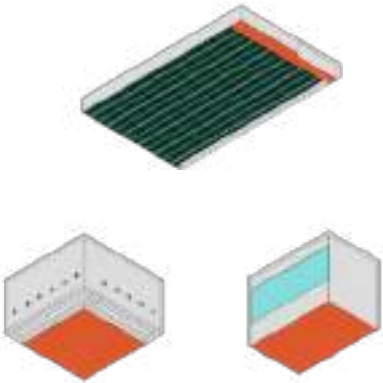
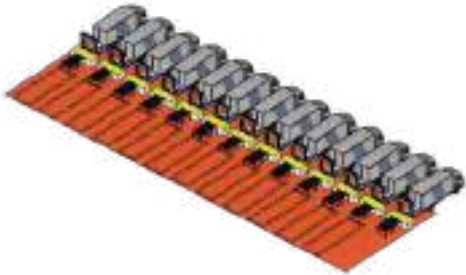
ANALISIS KUANTITAS RUANG

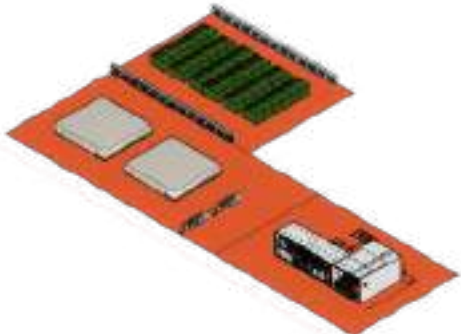
LOBI & AULA MASUK	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	Drop-off lobby utama	150 orang	8 kursi tunggu, signage, digital directory	150	±32%	220	
	Area tunggu / seating	40 orang	4 sofa panjang, 8 kursi tunggal, 4 coffee table	40	±33%	60	
	Informasi & concierge desk	3 staf + 5 orang	1 counter informasi, 3 kursi staf	15	±40%	25	
	TOTAL Lobi & Entrance	200-250		215	—	325 m²	
ATRIUM	Atrium Utama (event space)	500 orang	Panggung portable, sound system, 6-10 cluster seating	600	±30%	850	
	Secondary atrium	150 orang	8 kursi, digital installation panel	150	±32%	220	
	TOTAL Atrium	± 700-1.000		800	—	1.150 m²	
AREA ISTIRAHAT	Cluster seating koridor	80-100	10 cluster, 10 bench, 20 kursi tunggal, 10 meja	150	±32%	220	
	Charging & lounge spot	20-30	Meja tinggi + 20 stool, charging panel	40	±33%	60	
	"Outdoor plaza" mini	40-50	4 sofa besar, 8 lounge chair, landscape planter	70	±30%	100	
	TOTAL Seating & Plaza	150-180		260	—	380 m²	
ANCHOR TENANT	Anchor Besar	500-800	50 Rak gondola tinggi, 15 chiller, 5 kasir, 1 gudang BOH	4.000	±25%	5.000	
	Anchor Menengah	300-400	50 Rak modular, 5 kasir, 15 fitting room, 1 storage kecil	2.200	±25%	2.800	
	Total Anchor	—		6.200	—	7.800 m²	

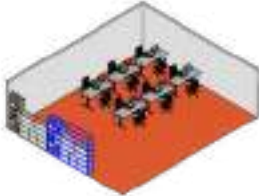
MINI-ANCHOR	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	Mini Anchor Besar	150–200	21 Gondola tengah, 16 rak dinding, 10 meja display, 1 kasir, 1 storage	3×400	±30%	3×520	
	Mini Anchor Kecil	80–120	Display modular, kasir	4×250	±30%	4×325	
	Total Mini Anchor	—		2.150	—	2.815 m²	
INLINE SHOP	Inline Shop Besar	± 20–30	20 Rak display, 5 meja display, 1 kasir	120 –150		15×170 = 2.550	
	Inline Shop Sedang	± 10–15	Rak dinding, kasir	60–80		30×90 = 2.700	
	Inline Shop Kecil (UMKM)	± 5–8	Rak modular, meja kecil	30–40		40×50 = 2.000	
	Total Inline Shop	—		—		7.250 m²	
POP-UP	Island Stand Besar	± 4–6	3 Counter display, 2 storage kecil	15		12×15 = 180	
	Island Stand Kecil	± 2–3	1 Meja display kecil , 2 rak portable	8		20×8 = 160	
	Total Kios	—		—		340 m²	
FOOD COURT	Area seating komunal	± 300 orang	75 meja (4 seat)	750	±33%	1.000	
	Tenant stall	± 60 staff	12–18 counter, sink, rak, peralatan masak ringan	300	±20%	360	
	Area tray return + cleaning station	10–12	3 titik return tray, rak tray, utility counter	20	±33%	30	
	Pantry back-of-house (BOH)	± 10	Prep table, sink 2-bowl, kulkas kecil, rak bahan	30	±33%	40	
	Koridor food court	—	Jalur antarmeja, jalur tenant, akses ke musholla/toilet	—	100%	70	
	TOTAL FOOD COURT	± 300 seat		1.100	—	1.500 m²	

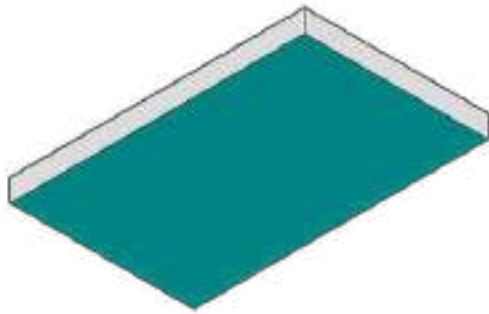
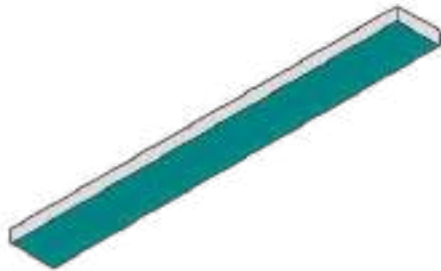
SEMI-OUTDOOR DINING	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m²)	Prototype
	Seating outdoor umum	100	25–30 meja outdoor, 100–120 kursi	200	±33%	300	
	Lounge outdoor	20	5 bar table, 20–30 stool	40	±33%	60	
	Landscape & buffer	—	Pot tanaman besar, planter	20	±40%	40	
	Koridor	—	Akses tenant ke waterfront/plaza	—	100%	100	
	TOTAL Outdoor Dining	± 130–150 seat		260	—	500 m²	
RESTAURANT	Restauran besar	60	10 meja (4 seat), kitchen prep, 2 kasir	120	±25%	5x150	
	Café	20	8 meja, 20 kursi, counter bar	70	±28%	10x90	
	TOTAL	—		—	—	1.900 m²	
CINEMA / BIOSKOP	Lobi bioskop	± 120–150	4 cluster seating, 1 box office/check-in, signage digital	150	±32%	350	
	Snack bar	± 10 staf + 50 antrian	1 counter panjang, 2 mesin popcorn, 4 kulkas display, rak snack	60	±33%	90	
	Foyer	± 200	Seating modular kecil, barrier antrian	190	±28%	200	
	Studio besar	200	200 kursi bioskop, panggung mini, layar besar	350	±29%	450	
	2 Studio sedang	240	240 kursi bioskop	2×180 = 360	±33%	2×240 = 480	
	2 Studio kecil	120	120 kursi bioskop	2×90 = 180	±31%	2×130 = 260	
	Ruang operator	6–8 teknisi	1 desk, sound rack, projector equipment	50	±40%	70	
	Storage	4–6	Lemari, rak equipment	20	±33%	30	
	TOTAL CINEMA	± 650–700 seat		1.420	—	2.700 m²	

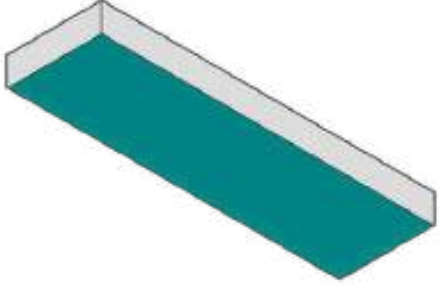
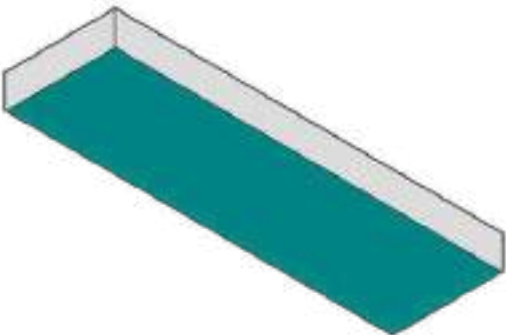
INDOOR PLAYGROUND	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m²)	Prototype
	Playground	± 40	Perosotan, climbing nets, soft play modul	150	±33%	200	
	Zona balita	± 15	Foam blocks, mini tunnel, wall toys	40	±33%	60	
	Zona edukasi	± 20-25	Meja belajar, modul interaktif, display digital	60	±33%	80	
	Seating orang tua	± 20	10-12 kursi lounge, 3 sofa	30	±33%	45	
	Mini café	± 10	1 counter kecil, 1 kulkas display	20	±33%	30	
	reception	± 5	Meja tiket, rak sepatu, rak loker kecil	10	±50%	20	
	Storage	2-3	2 lemari	10	±50%	20	
	Koridor	—	Area jalan dan buffer untuk keamanan	—	100%	145	
	TOTAL INDOOR PLAYGROUND	± 100-120 pengguna		320	—	600 m²	
CLUSTER TOILET	Toilet Pria	± 20	9 bilik, 4 urinoir, 6 wastafel	35	±30%	50	   
	Toilet Wanita	± 25	11 bilik, 8 wastafel	45	±30%	65	
	Toilet Difabel	± 1	1 WC difabel, 1 wastafel	6	±40%	10	
	Area cuci tangan umum	± 10	3 wastafel	10	±33%	15	
	Koridor, vestibule, AC	—	Ruang antara pintu, akses udara	—	100%	20	
	Storage	—	2 Lemari cleaning tools, mop	5	±50%	10	
	TOTAL (1 cluster)	—		101	—	160 m²	
NURSERY ROOM	Ruang menyusui	± 2 ibu	2 kursi menyusui, lampu hangat, 1 sofa kecil	10	±33%	4	
	Changing area	± 2 bayi	2 meja changing, 2 wastafel rendah	10	±33%	4	
	lounge mini	± 4-6	Sofa 2	10	±33%	2	
	TOTAL Nursery Room	—		35	—	12m²	

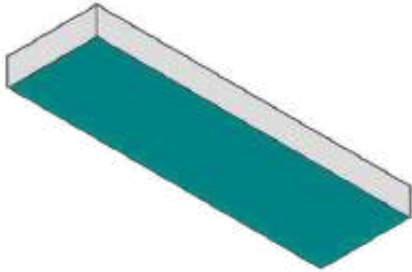
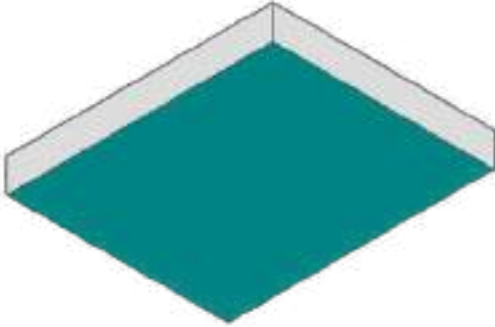
MUSHOLLA	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	Ruang shalat pria	± 40	Karpet sajadah, rak sandal, rak Al-Qur'an	70	±30%	100	
	Ruang shalat wanita	± 40	Karpet, rak mukena, rak sandal	70	±30%	100	
	Area wudhu pria	± 10	± 6 kran wudhu + lantai berundak	15	±40%	25	
	Area wudhu wanita	± 10	± 6 kran wudhu + bilik wudhu tertutup	15	±40%	25	
	Ruang ganti kecil wanita	± 2-3	1-2 bilik, cermin	6	±40%	10	
	Koridor + tempat sandal	—	Rak sandal panjang	—	100%	30	
	TOTAL MUSHOLLA	± 80		176	—	290 m²	
RUANG P3K	Ruang tindaka	1-2 pasien	1 bed, medical cabinet, sink	10	±33%	6	
	Ruang dokter	3 staf	1 meja dokter, 3 kursi, lemari obat	10	±33%	6	
	Waiting area	6 orang	4 kursi tunggu, signage	10	±33%	5	
	Storage	—	2 lemari, rak kecil	5	±40%	3	
	TOTAL Klinik / P3K	—		35	—	20 m²	
AREA PEMUATAN	Dock truk (2 jalur)	2 truk + 6 staf	2 ramp dock, 2 pintu loading, 2 bumper karet	120	±33%	160	
	Area bongkar	± 10 staf	3 troli besar, pallet jack, pallet plastik	60	±33%	80	
	Ramp	—	Zona bebas untuk putar/mundur truk	—	100%	60	
	TOTAL Loading Bay	± 10-12 staf		180	—	300 m²	

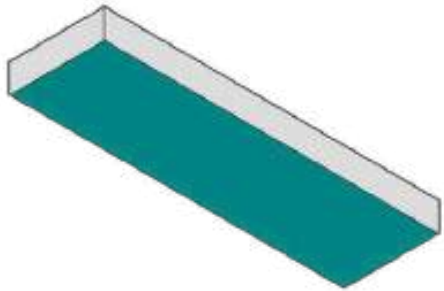
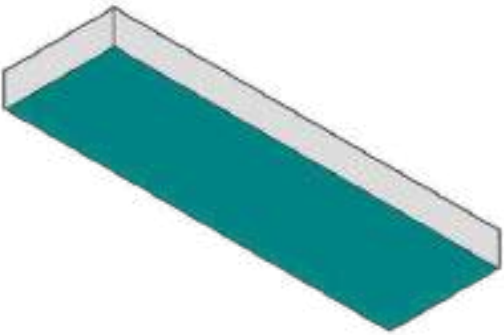
GUDANG LOGISTIK	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	Rak barang tinggi	3-4	12 rak tinggi (4-5 tingkat), pallet, rak samping	100	±40%	140	
	Zona sortir barang	4-6	Meja sortir 4 unit, troli, box	30	±33%	45	
	Area karantina barang	± 2	Pallet khusus, area terpisah	10	±33%	15	
	Sirkulasi internal	—	Jalur rak, zona putar troli	—	100%	20	
	TOTAL Gudang Logistik	± 8-10 staf		140	—	220 m²	
TPS / RUANG LIMBAH	Area sampah organik	3-4	8 tong besar, lantai anti-slip	40	±33%	60	
	Sampah anorganik	± 3	Rak pemilah, tong plastik	30	±33%	45	
	Ruang daur ulang kecil	± 2	Mesin press kecil, meja sortir	40	±33%	60	
	Zona truk sampah	-	Area manuver arm-roller / truk sampah	—	100%	60	
	TOTAL TPS / Limbah	± 8-10		110	—	240 m²	
RUANG UTILITAS	Ruang genset	4-6	1-2 genset besar, panel kontrol, ventilasi besar	120		180	
	Ruang trafo listrik	4-6	Trafo PLN, panel MDB, SMDB	80		120	
	Ruang pompa & water tank	2-3	Pompa hydrant, transfer pump, booster pump	60		90	
	AHU Room per lantai	2-3	Unit AHU, ducting, kontrol	3×50 = 150		3×70 = 210	
	TOTAL Utilitas	—		410		600 m²	

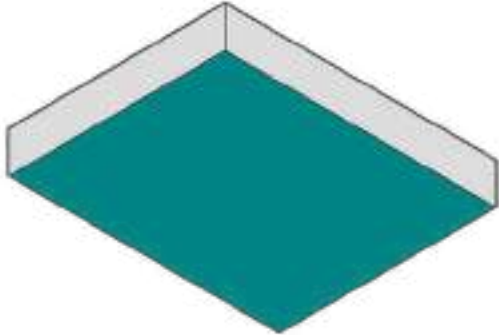
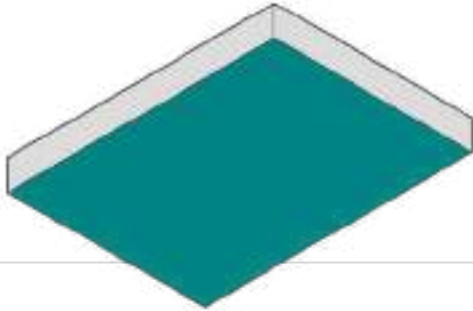
KANTOR MANAJEMEN UTAMA	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m²)	Prototype
	Workstation staf (GM + Ops + T.R.)	5	5 meja kerja, 5 kursi ergonomis, 1 rak dokumen	11	40%	18	
	Meeting corner kecil	2-4	1 meja kecil, 2-4 kursi	6	30%	8	
	Storage	—	1 printer, 1 lemari dokumen	25	40%	4	
	TOTAL Kantor Manajemen	5 staf		20	—	30 m²	
ADMINISTRASI	Workstation	4	4 meja kerja, 4 kursi, rak arsip	9	±35%	12	
	Area arsip	—	2 kabinet besar	4	±40%	6	
	TOTAL Administrasi & Legal	4 staf		13	—	18 m²	
KEUANGAN	Workstation	3	3 meja, 3 kursi, 1 rak dokumen	7	±35%	10	
	Storage	—	1 lemari khusus	2	±40%	3	
	TOTAL Keuangan	3		9	—	13 m²	
PEMELIHARAAN	Ruang kerja teknisi kecil	12	12 kursi kerja, 6 meja teknisi	27	±40%	38	
	workshp	6-8	Workbench, tool rack, panel, peralatan perbaikan	20	±40%	32	
	Area utilitas	—	Panel kontrol, rak tools	10	±33%	15	
	TOTAL Teknisi	12		57	—	85 m²	
IT & SISTEM	Workstation	4	4 meja, 4 kursi, rak kecil	±35%	9	12	
	Server mini & kontrol IT	—	Rack server kecil, UPS mini	±40%	6	10	
	TOTAL IT	4		—	15	22 m²	

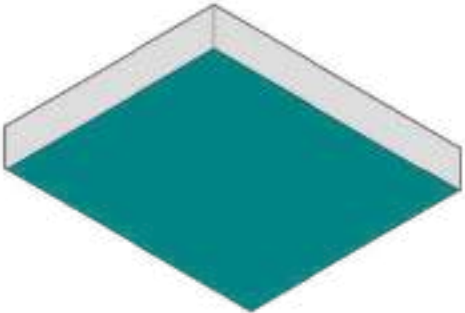
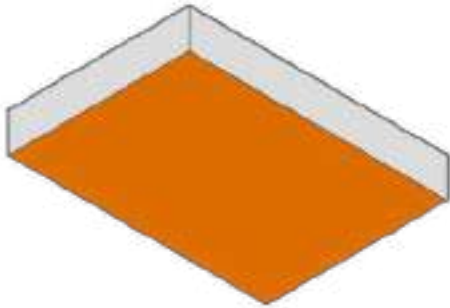
CO-WORKING	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	Area meja bersama	± 80	40 meja panjang (double side), 80 kursi	200	±40%	280	
	flexible bench	± 40	20 meja modular, 40 kursi	100	±40%	140	
	Fokus booth	± 20	10 booth (2 seat/booth), akustik panel	40	±33%	60	
	Lounge kerja	± 40	8 sofa, 16 lounge chair, 8 coffee table	120	±40%	170	
	Meja komunal	± 30	3 meja panjang (10–12 seat), 30 kursi	70	±40%	100	
	Pantry kecil & bar table	± 10	Counter, 1 kulkas kecil, 1 sink, 10 stool	20	±43%	35	
	Printing & locker zone	± 10	2 printer, 20 locker, 2 rak dokumen	20	±43%	35	
	Koridor	-	Koridor, jalur antar cluster	-	100%	255	
	Total Co-working	± 220		570	—	1.075	
RUANG TIM	6 Ruang Tim Kecil	6 × 4 = 24	6 meja tim, 24 kursi, 6 whiteboard, 6 rak kecil	6×10 = 60	±30%	6×14 = 84	
	4 Ruang Tim Sedang	4 × 7 = 28	4 meja tim sedang, 28 kursi, 4 whiteboard besar	4×15 = 60	±35%	4×22 = 88	
	2 Ruang Tim Besar	2 × 10 = 20	2 meja besar atau modular, 20 kursi, 2 whiteboard panjang	2×25 = 50	±40%	2×35 = 70	
	micro lounge	± 20	4 sofa kecil, 8 lounge chair, 4 coffee table	45	±36%	70	
	Storage	6–8	3 lemari besar, 4 rak	20	±33%	30	
	Koridor	-	Spine, turning radius, akses ruang	-	100%	583	
	Total Startup Office	± 92		235	—	925	

MEETING ROOM	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	8 Huddle Room	32	8 meja kecil, 32 kursi, 8 monitor	80	±30%	8×13 = 104	
	6 Meeting Room	48	6 meja meeting, 48 kursi, 6 layar besar, 6 whiteboard	120	±30%	6×26 = 156	
	2 Project Room	24	Modular table, 24 kursi, 2 layar besar, whiteboard panjang	2×30 = 60	±30%	2×39 = 78	
	Collaboration lounge	± 80	Sofa cluster, lounge chair, bar table, meja panjang	110	±31%	160	
	Koridor	-	Spine, akses ke meeting corridor, turning radius	-	100%	152	
	Total Meeting + Lounge	± 184		370	—	650	
DIGITAL LAB	Area workstation utama (PC)	± 60	60 meja komputer, 60 kursi ergonomis, 60 PC high-spec, 4 rak kecil	180	±36%	245	
	Area flexible desk / laptop	± 30	30 kursi, 15–20 meja fleksibel / bench, 2–3 titik power cluster	90	±33%	120	
	Zona teaching / presentasi	± 20–25	1 meja instruktur, 1 layar besar / proyektor, 1 whiteboard	60	±33%	80	
	Zona VR / AR corner	± 10–12	2–3 set VR/AR lengkap (sensor + HMD), area clear floor	45	±33%	60	
	Storage & IT control kecil	2–3	2 lemari, 2 rak, 1 meja kontrol kecil	25	±38%	40	
	Sirkulasi utama lab (spine, akses)	-	Koridor dalam lab, jalur di depan pintu, turning area	-	100%	105	
	Total Digital Lab	± 100–110		400	—	650	

MAKER SPACE	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	Workbench area	± 40	± 10–12 workbench besar, 40 kursi kerja, clamp/vise, rak kecil di atas meja	160	±34%	215	
	Area meja assembly	± 30	6–8 meja modular besar, 30 kursi, beberapa power outlet lantai	90	±33%	120	
	Zona mesin & peralatan berat	± 10 teknis	Cluster 3D printer, meja laser cutter kecil, rak bahan, meja potong	80	±33%	120	
	Storage	2–3	6 rak sedang, 2 lemari tertutup, box material	55	±31%	80	
	Demo corner	± 15–20	2–3 meja display, 1 layar/monitor, pinboard	70	±30%	100	
	Office kecil teknisi & sirkulasi	2–3 / lalu-lalang	1 meja kerja teknisi, 2 kursi, spine sirkulasi cluster	20	±50%	40	
	Total Maker Space / Fab Lab	± 80 pengguna		475	—	675	
STUDIO KONTEN	2 Studio podcast	2 × 4 = 8	2 meja kecil, 8 kursi, mixer kecil, panel akustik	20	±33%	30	
	Studio video	± 6–8	Background system, rig lampu, 2–3 kamera, meja kontrol kecil	60	±33%	90	
	Studio foto	± 4–5	Background roll, softbox, meja produk, rak properti	40	±33%	60	
	4 Ruang editing	4 × 2 = 8	4 meja editing, 4 kursi, 8 monitor (dual-monitor/ruang), panel akustik ringan	30	±37%	48	
	Ruang kontrol (sound & video)	3–4 teknis	1 meja kontrol panjang, 2 rack audio, 1 rack video	20	±33%	30	
	Green room	± 8–10	2 sofa, 4 kursi, meja kecil, cermin, gantungan baju	40	±33%	60	
	Storage	2–3	2 lemari besar, 2 rak terbuka, kotak perlengkapan	25	±38%	40	
	Sirkulasi & buffer akustik (vestibule)	-		-	100%	120	
	Total Studio Konten + Editing	± 35–40		235	—	480	

RUANG KELAS	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	4 Ruang Kelas	4 × 40 = 160	4 meja pengajar, 160 kursi, 80 meja training, 4 layar/proyektor, 4 whiteboard	4 × 60 = 240	±25%	4 × 80 = 320	
	Pre-function / waiting	± 40-50 sekaligus	4-6 meja tinggi, 10-15 kursi, 2-3 sofa kecil, 1-2 dinding pin-up	130	±28%	180	
	Storage modul	2-3	2 lemari, 2 rak, ruang simpan kabel & peralatan	25	±38%	40	
	Koridor	-	Jalur depan pintu-pintu kelas	-	100%	60	
	Total Ruang Kelas / Training	± 160		395	—	600	
MINI AUDITORIUM	Hall penonton	± 120	± 120 kursi susun, 2-3 gang sirkulasi, 1 lorong tengah	130	±24%	170	
	Panggung	5-8	1 panggung, 1 backdrop, meja narasumber, podium	40	±20%	50	
	Backstage	± 8-10	Sofa, meja kecil, gantungan baju, cermin	22	±27%	30	
	Ruang kontrol	3-4 teknisi	1 meja kontrol, 2 rack audio, 1 rack lighting	15	±25%	20	
	Foyer	± 80-100	Meja registrasi, 3-4 standing table, 2-3 cluster duduk	180	±28%	250	
	Storage	3-4	Rak kursi, rak peralatan event, ruang simpan backdrop cadangan	40	±33%	60	
	Koridor	-	Jalur ke backstage, akses teknis, buffer pintu keluar	-	100%	20	
	Total Ruang Seminar / Mini Auditorium	± 120 peserta		427	—	600	

RUANG KONSULTASI UMKM	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Prototype
	8 Ruang Konsultasi Kecil	8 × 3 = 24	8 meja kecil, 24 kursi, 8 lemari / rak tipis	8 × 7 = 56	±30%	8 × 10 = 80	
	4 Ruang Mentoring Sedang	4 × 4 = 16	4 meja sedang, 16 kursi, 4 whiteboard kecil	4 × 10 = 40	±29%	4 × 14 = 56	
	Area tunggu	± 20-25	2 sofa, 6-8 kursi tunggu, 2 meja panjang, 1 coffee table	55	±31%	80	
	reception UMKM	2-3 staf + 2 tamu	1 meja resepsionis, 1 kursi staf, 3 kursi tamu	20	±33%	30	
	Koridor	-	Jalur ke ruang-ruang konsultasi, akses ke waiting area	-	100%	74	
	Total Konsultasi & Mentoring	± 40-50		171	—	320	
LOUNGE KOMUNITAS	Meja komunal panjang	± 40	4 meja panjang, 40 kursi	65	±38%	90	
	Bar table + high stool	± 20	3 bar table panjang, 20 stool	40	±38%	65	
	Area aktivitas komunitas fleksibel	± 50	Kursi lipat (± 50), meja lipat 4-6 unit (disimpan saat tidak dipakai)	80	±38%	130	
	Corner info / digital board	5-10	1 digital display, 2-3 papan info, 1 rak brosur	10	±50%	20	
	Pantry mini	4-5	1 counter, 1 sink, 1 kulkas kecil, 1 dispenser, 2 lemari	20	±43%	35	
	Koridor	-	Area jalan di antara cluster, jalur evakuasi	-	100%	65	
	Total Community Hub / Lounge	200		335	—	575	

TECH EXHIBITION	Ruang	Kapasitas (orang)	Furnitur / Elemen Utama (jumlah)	Hitungan	Sirkulasi (%)	Luas Total (m²)	Prototype
	Zona display utama	± 60-70	± 20 panel display, 8-10 pedestal/podium, 4-6 layar/monitor	130	±38%	210	
	Zona instalasi interaktif	± 20-25	2-3 instalasi interaktif, proyektor, sensor, struktur display khusus	45	±36%	70	
	pocket observasi	± 10	2 bangku panjang / 4-6 stool	15	±40%	25	
	Storage	2-3	2 lemari besar, 2 rak terbuka, box penyimpanan karya	15	±40%	25	
	Koridor	-	Jalur loop, turning radius, jarak antar karya	-	100%	20	
	Total Galeri / Showcase	± 100-120		205	—	350	
KANTOR MANAJEMEN	Open office staf	10	10 meja kerja, 10 kursi ergonomis, 2 rak printer	40	±33%	60	
	Ruang manajer	3 (1+2 tamu)	1 meja kerja, 1 kursi kerja, 2 kursi tamu, 1 lemari	12	±33%	18	
	Ruang rapat internal	8	1 meja rapat, 8 kursi, 1 layar, 1 whiteboard	20	±29%	28	
	area kolaborasi	12	2 sofa 3-seater, 4 lounge chair, 2 coffee table	24	±33%	36	
	Reception	6	1 meja resepsionis, 1 kursi resepsionis, 5 kursi	15	±35%	23	
	Print / arsip ringan	2	1 lemari arsip, 1 rak, 1 meja printer	6	±60%	15	
	Koridor	-	-	-	100%	95	
	Total kantor manajemen	20		117	—	275	

INTERAKTIF TEKNOLOGI

PENGALAMAN MANUSIA (HE)	Kode	Nama Tahap	Fungsi utama	Ciri	Contoh di Mall	ARSITEKTUR INTERAKTIF (IA)	Kode	Sistem Interaktif	Fungsi	Contoh Implementasi
	HE1	Kontak Pertama	Orientasi awal dan kesan pertama	Pengenalan ruang, membaca informasi	LED welcome wall, peta digital		IA1	Sensor Gerak	Mengaktifkan cahaya & visual	Koridor LED aktif ketika dilewati
	HE2	Keterlibatan	Interaksi awal	Rangsangan visual, mengikuti petunjuk	LED koridor responsif sensor		IA2	Sistem Cahaya Adaptif	Cahaya menyesuaikan crowd & waktu	Ruang eksibisi gelap-terang dinamis
							IA3	Adaptasi Iklim	Kontrol suhu otomatis	Area F&B tetap nyaman saat ramai
	HE3	Immersion	Pengalaman mendalam	Mencoba teknologi, mengeksplorasi	AR/VR UMKM, proyeksi interaktif		IA4	Tirai Adaptif Cerdas	Privasi / transparansi dinamis	Co-working buka-tutup otomatis
							IA5	Dinding Modular	Perubahan fungsi ruang	Retail jadi pop-up event
							IA6	Dinding Digital Proyeksi	Media belajar & display	Workshop pakai proyeksi interaktif
							IA7	Sistem Umpan Balik Real-Time	Ruang bereaksi ke data	Layar keluar menampilkan rekomendasi

RUTE PENGALAMAN (ER)	Kode	Zona	Fungsi Utama	Contoh Teknologi	MEDIA INTERAKTIF (MI)	Kode	Media	Fungsi	Contoh
	ER1	Entrance / Lobby	Orientasi awal & penerimaan	Welcome LED, navigasi digital		M11	LED Welcome Wall	Salam & orientasi	Informasi awal
	ER2	Koridor Interaktif	Transisi & aktivasi sensor	LED panjang, sensor gerak		M12	Koridor LED	Penuntun rute dinamis	Visual mengikuti pergerakan
	ER3	Zona Pameran	Eksplorasi & imersi	AR/VR, proyeksi 360°		M13	AR/VR Display	Imersi & storytelling	Produk UMKM AR
	ER4	Retail Cerdas	Penjelajahan produk	Smart display, rak modular		M14	Smart Retail Display	Rekomendasi produk	Tracking preferensi
	ER5	Zona F&B Interaktif	Pemesanan & storytelling	Meja layar sentuh		M15	Touchscreen Table	Pemesanan & interaksi F&B	Menu interaktif
	ER6	Area Kolaborasi / Workshop	Kreasi & produksi	Tirai adaptif, dinding digital		M16	Projection Wall	Presentasi & edukasi	Whiteboard digital
	ER7	Exit Feedback Loop	Penutup pengalaman	Layar rekomendasi & data pengguna		M17	Digital Navigation Panel	Peta & search tenant	Wayfinding real-time
						M18	Exit Feedback Screen	Ringkasan pengalaman	Rekomendasi tenant
				M19		Interactive Kiosk	Survei, event, registrasi	Layanan mandiri	
				M110	Mobile App Interface	Navigasi & AR scan	Promo UMKM & tiket event		

PELAYANAN DALAM PUSAT PERBELANJAAN

LT GROUND FASHION & YOUTH LIFESTYLE				
Kode	Kategori Tenant	Brand yang Cocok	Status Distribusi Indonesia	Alasan Pemilihan
G-1	Anchor Fashion (2-3 tenant)	H&M, Uniqlo, Skechers, Planet Sports, Cotton On	Sudah hadir di hampir semua kota besar Indonesia	Menarik trafik besar; menjadi crowd driver mall
G-2	Middle Fashion (inline)	Erigo, 3Second, Nevada, The Executive, Giordano, This Is April	Brand nasional & Asia, distribusi kuat	Relevan dengan Gen-Z; harga terjangkau
G-3	Lifestyle & Accessory	Optik Melawai, Watch Club, Casio Corner	Distribusi nasional	Menambah variasi kebutuhan youth lifestyle
G-4	Youth Culture	Miniso, Mumuso, Usupso	Nasional	Fast-moving lifestyle goods
LT 1 SMART LIVING & TECH RETAIL				
Kode	Kategori Tenant	Brand yang Cocok	Status Distribusi Indonesia	Alasan Pemilihan
L1-1	Smart Device Anchor	Samsung Experience Store, Xiaomi/Mi Home, OPPO Store, Vivo Store	Resmi, jaringan ritel nasional	Menjadi pusat "first experience" teknologi
L1-2	Apple Ecosystem	iBox, Erafone	Erajaya retail chain nasional	Brand premium; traffic creator & family
L1-3	Smart Home & IoT	Philips Hue, Aqara, Ezviz, Polytron Smart Home	Resmi di marketplace & store	Sesuai tema Smart Living lantai 2
L1-4	Electronics Retailer	Electronic City, Best Denki, Hartono Elektronika	Nasional	Menyediakan variasi perangkat rumah & smart appliances
L1-5	Experience Zone	Smart Apartment, AI Home Lab, Smart Kitchen	-	Menghadirkan interaktif & immersive retail
LT 2 GAMING, PC TECH & CREATOR TECH				
Kode	Kategori Tenant	Brand yang Cocok	Status Distribusi Indonesia	Alasan Pemilihan
L2-1	Gaming Anchor	ASUS ROG Store, MSI Concept Store, Acer Predator, HP Omen	Resmi, distribusi nasional	Basis pengguna Kalsel kuat, high-traffic
L2-2	PC Retail & Hardware	Enterkomputer, Doran Gadget, Yureka, Dewastore	Outlet nasional; Doran ada di Banjarmasin	Relevan untuk gamers & content creator
L2-3	Creator Tech	Sony Alpha Store, Canon Image Square, DJI, GoPro	Store resmi Indonesia	Mendukung ekosistem content creation
L2-4	Gaming Experience	VR Arena, E-sports Arena, Streamer Booth	-	Sesuai karakter lantai 3 (intens, immersive)
LT 2 F&B				
Kode	Kategori Tenant	Brand yang Cocok	Status Distribusi Indonesia	Alasan Pemilihan
L3-1	F&B Anchor	KFC, McDonald's, HokBen, Solaria	Resmi, distribusi nasional	Penarik massa utama (high traffic), familiar untuk semua segmen
L3-2	Lifestyle Café	Starbucks, Fore Coffee, Kopi Kenangan, Janji Jiwa	Resmi nasional	Mendukung gaya hidup digital, meeting informal, work-from-café
L3-3	Local & UMKM Culinary	Kuliner khas Banjarbaru/Kalsel, tenant UMKM kurasi	Lokal & regional	Penguatan identitas lokal dan ekonomi kreatif daerah
L3-4	Fast Casual / Grab & Go	Burger Bangor, Richeese Factory, Gacoan	Outlet nasional	Cocok untuk pengunjung cepat, gamer, dan event-based crowd
L3-5	Experience Dining	Thematic Café, Open Kitchen, Food Lab	Konsep tematik	Mendukung pengalaman ruang interaktif dan konten media sosial

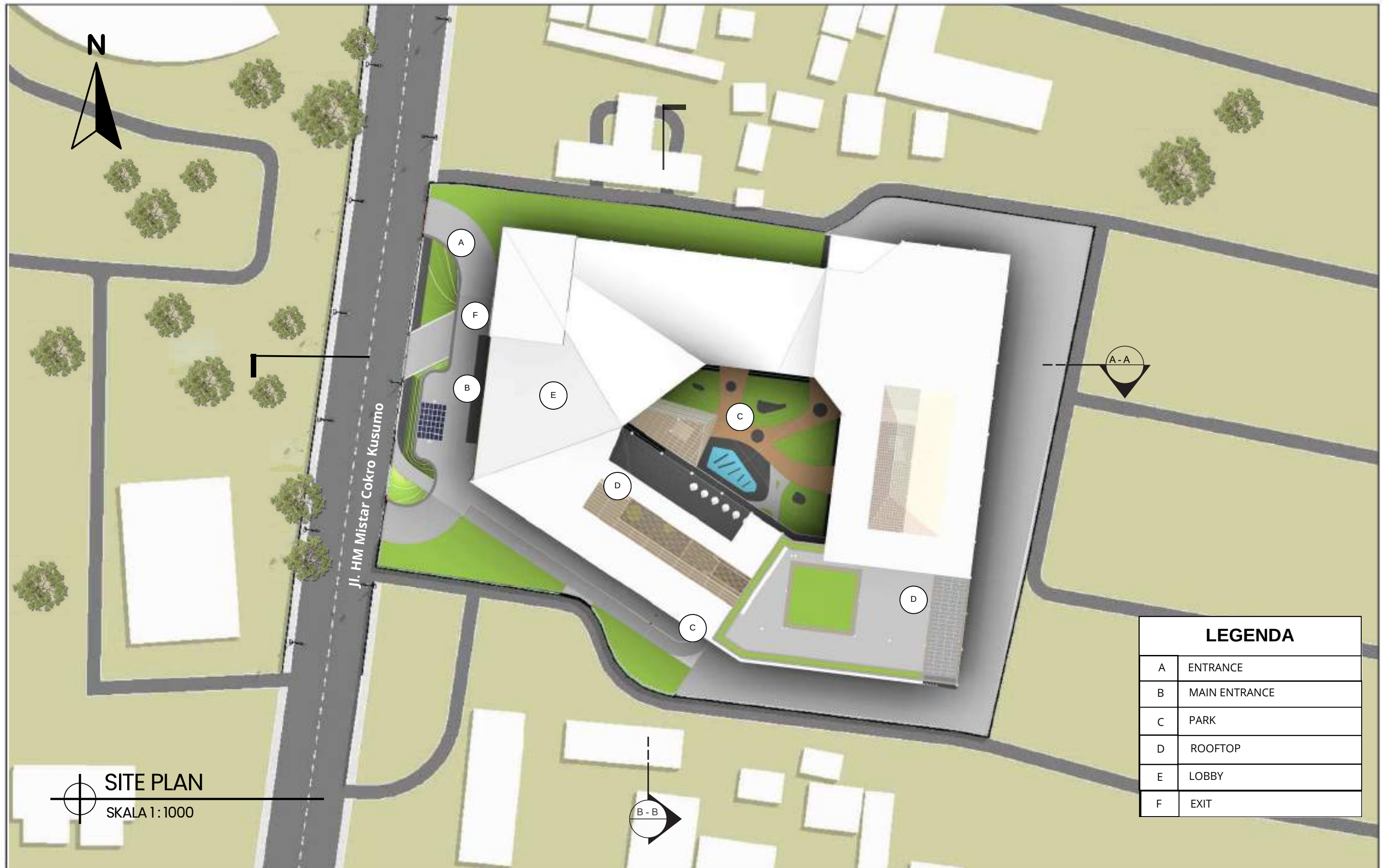
LAMPIRAN



GAMBAR ARSITEKTUR



LEGENDA	
A	ENTRANCE
B	MAIN ENTRANCE
C	PAKING ENTRY
D	PARKING
E	LOBBY
F	EXIT



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SITE PLAN
SKALA 1:1000

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Honor Lembar
2
45
Jumlah Lembar



DENAH LANTAI SEMI BASEMENT



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

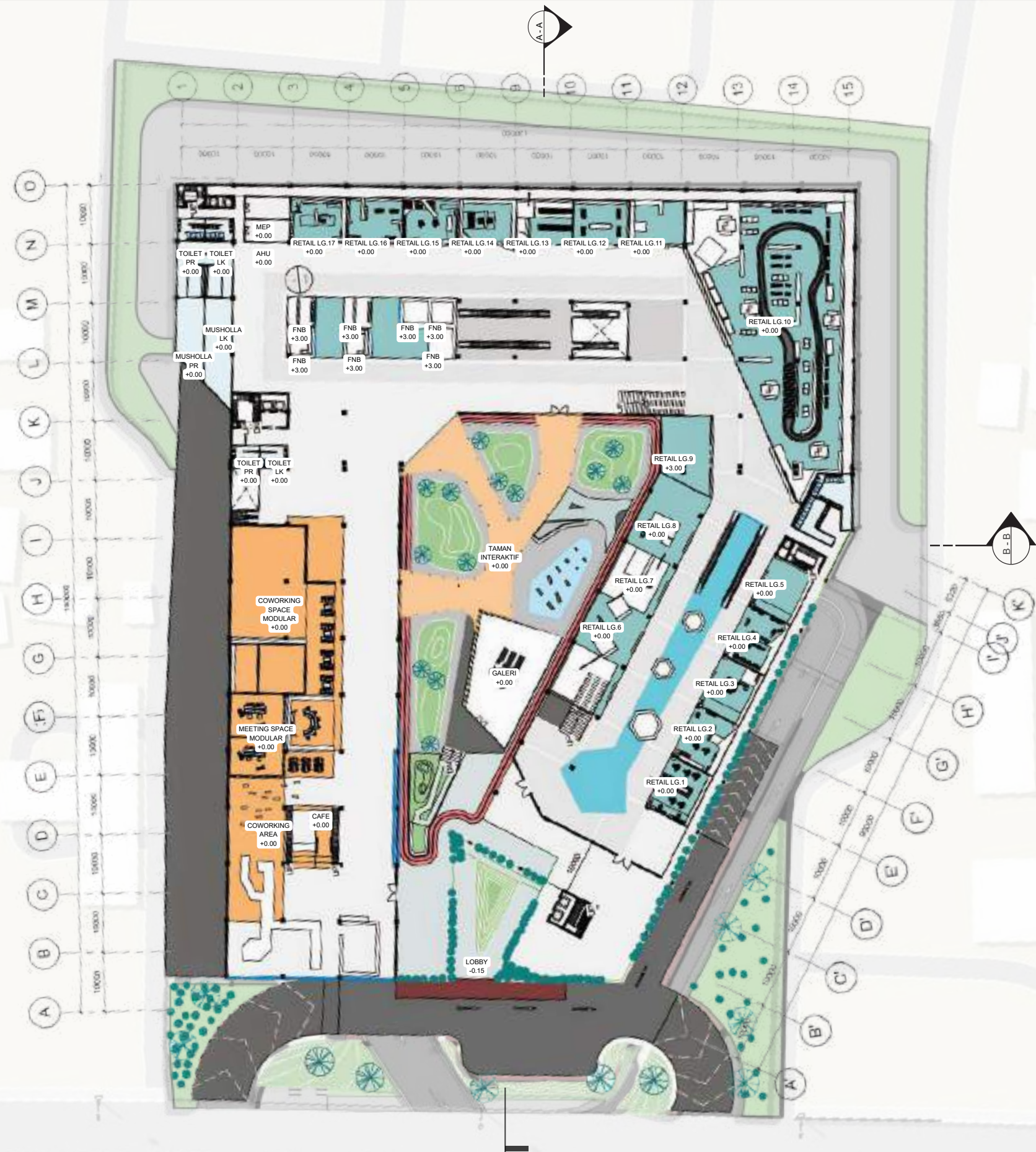
Gambar
**DENAH LANTAI SEMI
BASEMENT**
SKALA 1 : 750

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Honor Lembar
3
45
Jumlah Lembar

DENAH LANTAI G



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNPATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

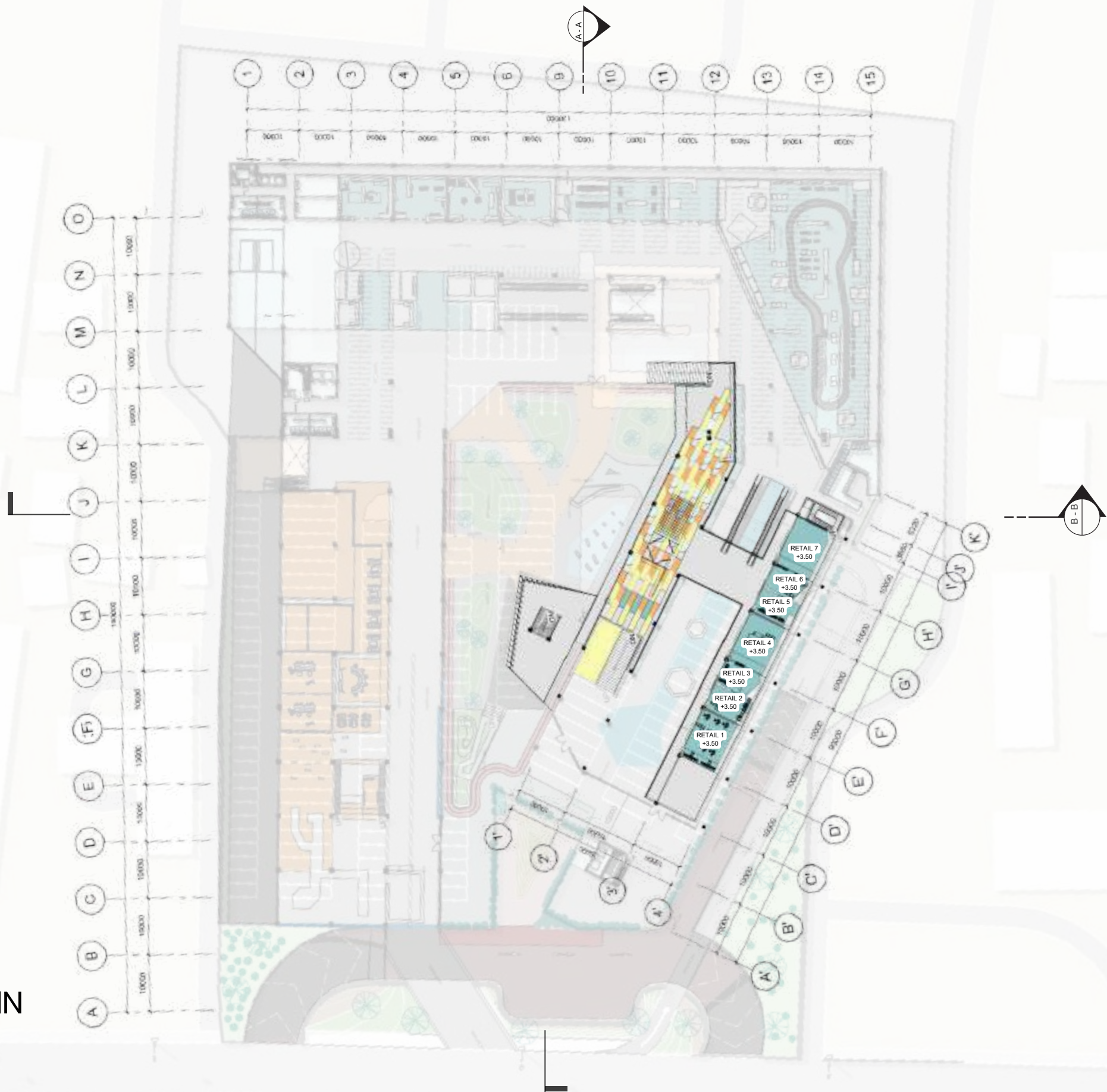
Gambar
**DENAH LANTAI
DASAR**
SKALA 1 : 750

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Nomor Lembar
4
Jumlah Lembar
45

DENAH LANTAI MEZANIN



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



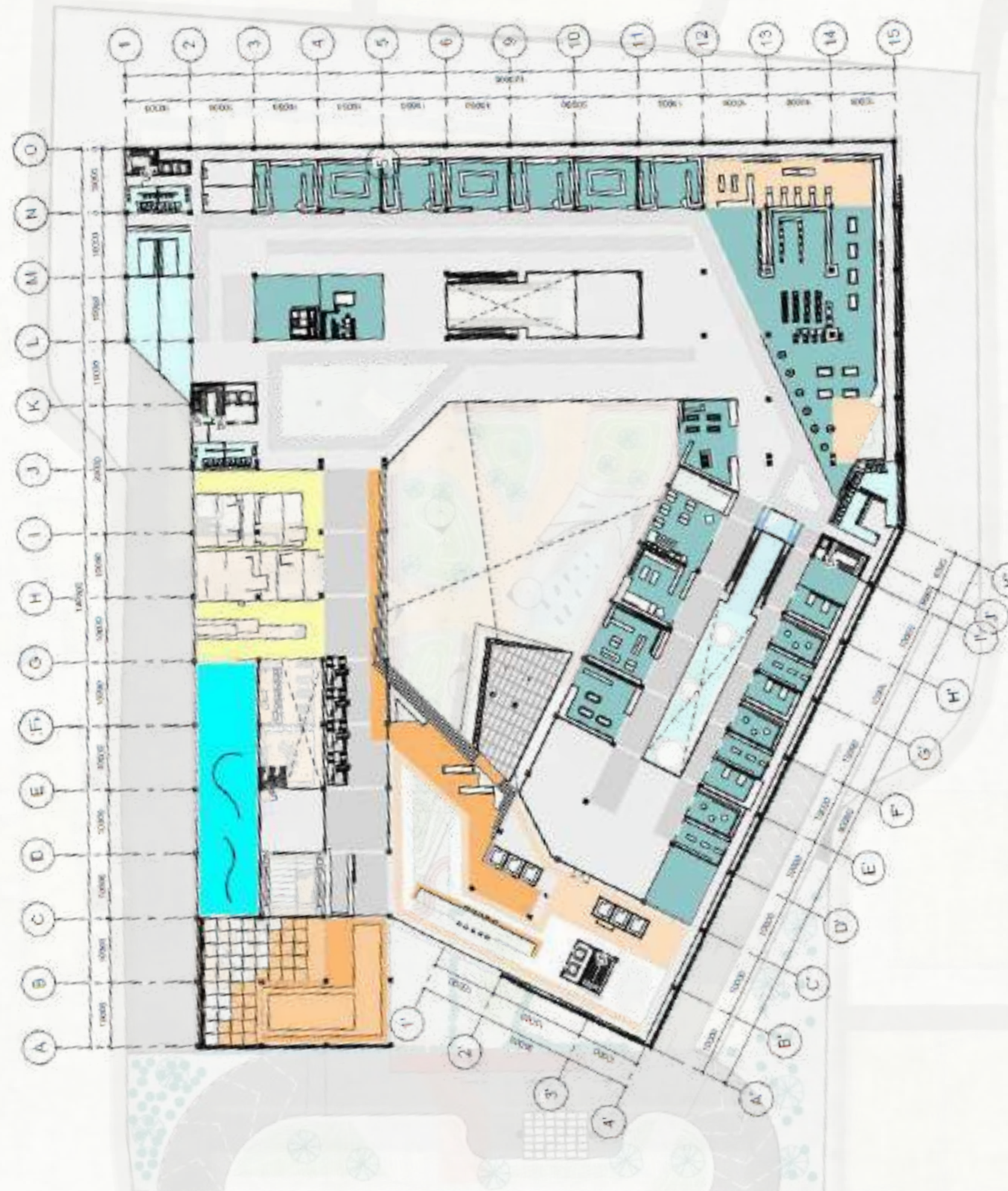
JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
 BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
 ARCHITECTURE APPROACH**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar
**DENAH LANTAI
 MEZANIN**
 SKALA 1 : 750

NAMA MAHASISWA
 SALMA AZIZAH
 PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
 PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
 220606110010

Nomor Lembar
5
 Jumlah Lembar
45




DENAH LANTAI 1
 SKALA 1: 750



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



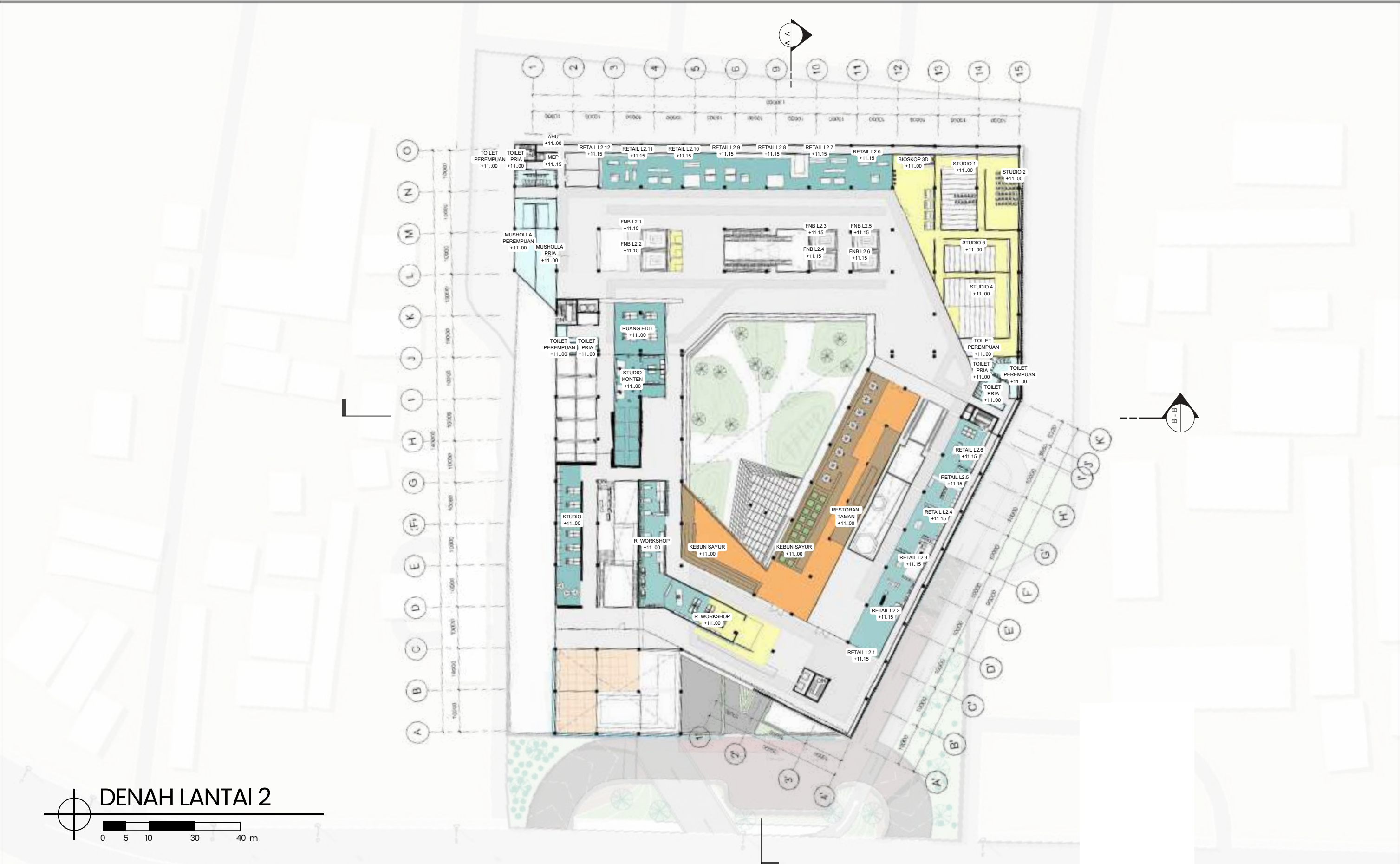
JUDUL RANCANGAN
**SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
 BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
 ARCHITECTURE APPROACH**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DENAH LANTAI 1
 SKALA 1750

NAMA MAHASISWA
 SALMA AZIZAH
 PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
 PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
 220606110010

Nomor Lembar
6
 Jumlah Lembar
45

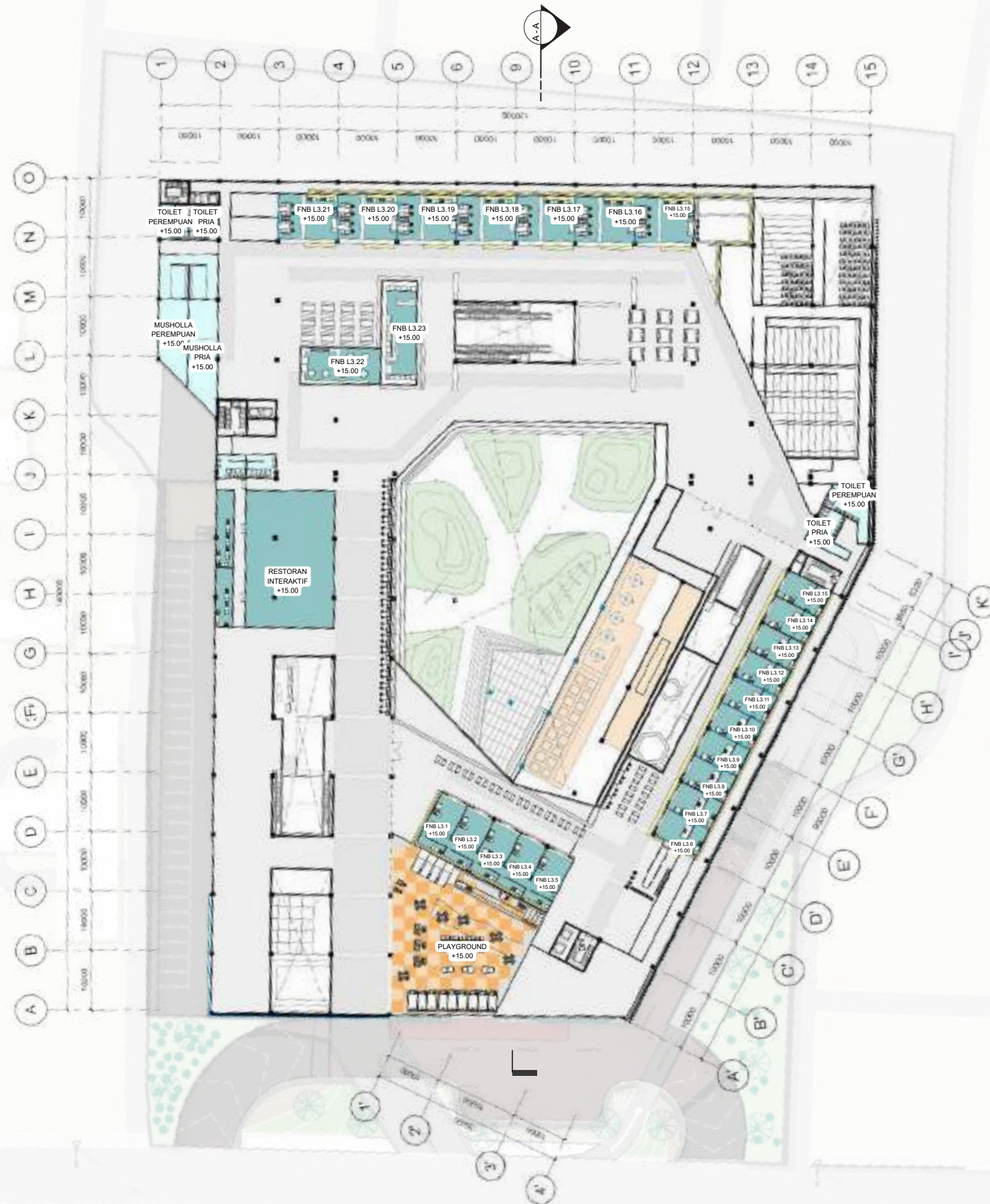


DENAH LANTAI 2

0 5 10 30 40 m

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DENAH LANTAI 2 SKALA 1: 750	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH NIM 220606110010 PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc	Bonor Lantai 7 45 Jumlah Lantai
---	--	--	--	---	---	---

 **DENAH LANTAI 3**
 0 5 10 30 40 m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



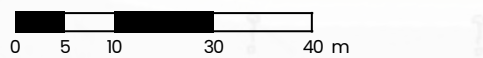
JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
 BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
 ARCHITECTURE APPROACH**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar
DENAH LANTAI 3
 SKALA 1: 750

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
 PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
 PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
 220606110010

Nomor Lembar
8
 Jumlah Lembar
45

 **DENAH LANTAI 4**
 0 5 10 30 40 m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
 BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
 ARCHITECTURE APPROACH**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

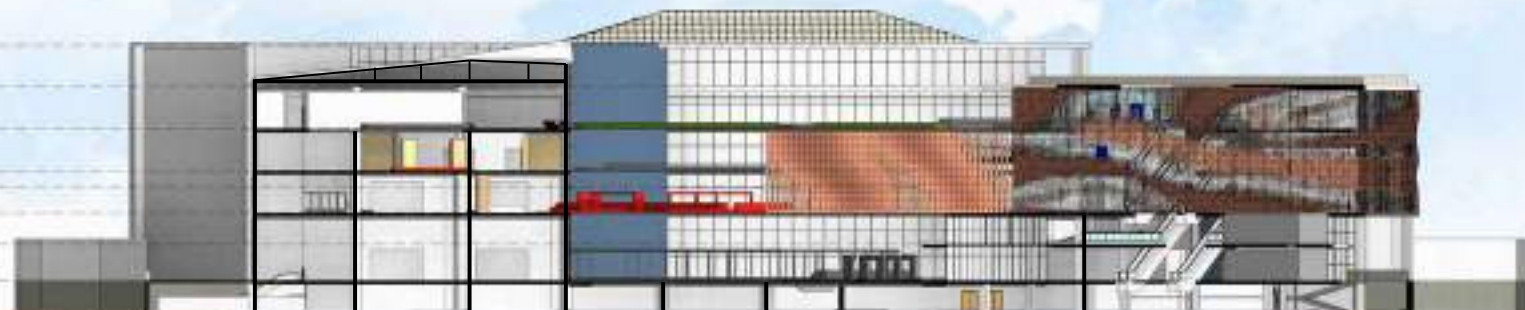
Gambar
DENAH LANTAI 4
 SKALA 1: 750

NAMA MAHASISWA
 SALMA AZIZAH
 PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
 PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
 220606110010

Nomor Lembar
9
 Jumlah Lembar
45

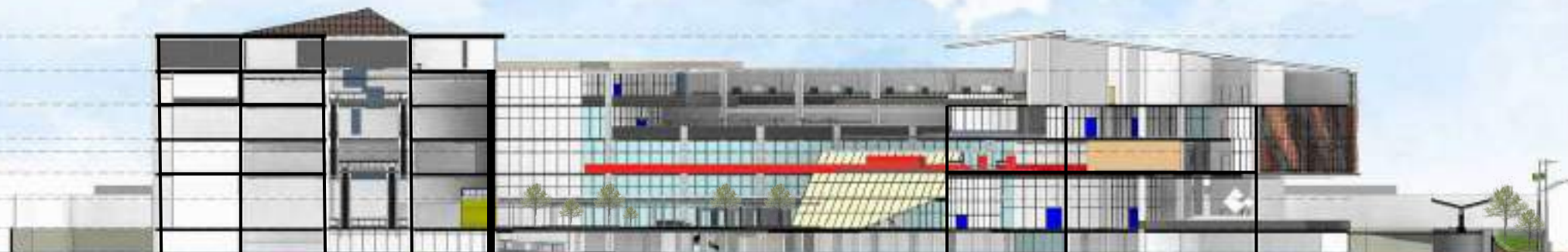
+24000 ▼
+19000 ▼
+15000 ▼
+11000 ▼
+10000 ▼
+7000 ▼
+3500 ▼
+0 ▼
-3000 ▼



POTONGAN A-A

0 5 10 30 40 m

+24000 ▼
+19000 ▼
+15000 ▼
+11000 ▼
+10000 ▼
+7000 ▼
+3500 ▼
+0 ▼
-3000 ▼



POTONGAN B-B

0 5 10 30 40 m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

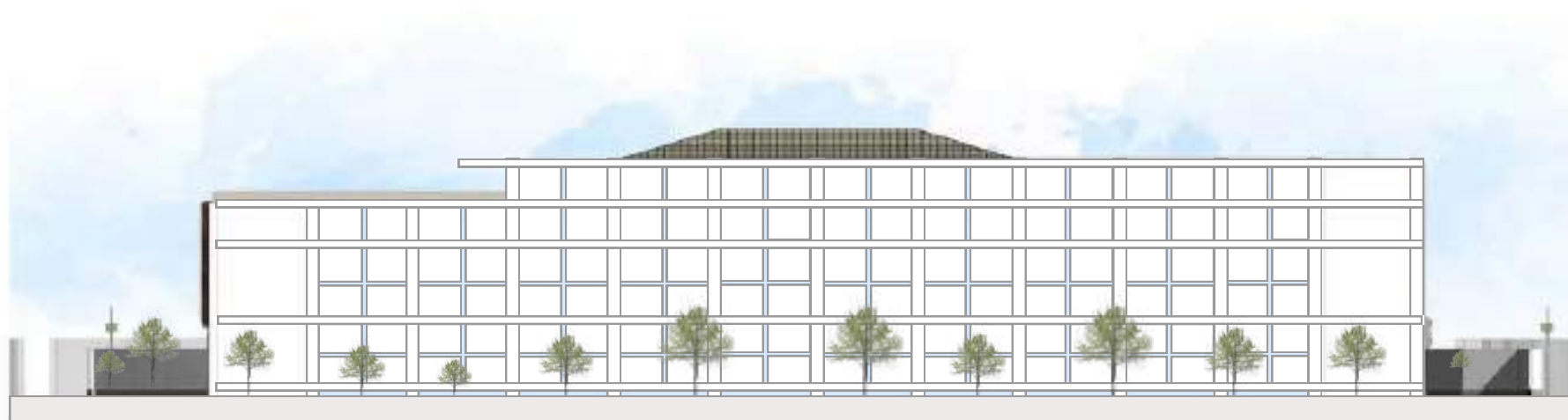
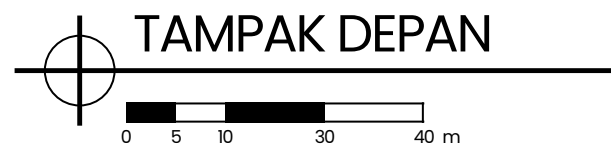
Gambar:
**POTONGAN
BANGUNAN**
SKALA 1: 750

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

NIM
220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Nomor Lembar
10
45
Jumlah Lembar



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

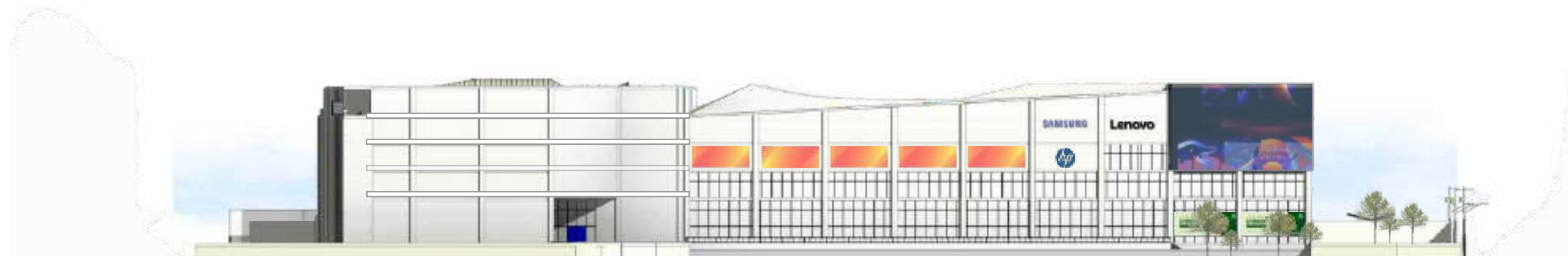


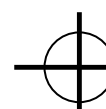
JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
TAMPAK BANGUNAN
SKALA 1: 750

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
NIM
220606110010
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Nomor Lembar
11
Jumlah Lembar
45




TAMPAK SAMPING KANAN
 0 5 10 30 40 m




TAMPAK SAMPING KIRI
 0 5 10 30 40 m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
 BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
 ARCHITECTURE APPROACH**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
TAMPAK BANGUNAN
 SKALA 1: 750

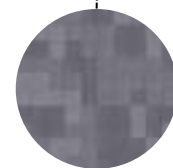
NAMA MAHASISWA
 SALMA AZIZAH
 PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
 PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
 220606110010

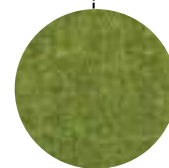
Nomor Lembar
12
 Jumlah Lembar
45



KEY PLAN
0 100 200 400 600 m



GRANIT
FLAMED



RUMPUT GAJAH
BESAR
(*PENNISETUM
PURPUREUM*)



BOXWOOD
(*BUXUS SPP.*)



ROSE DAPHNE
(*D. CNEORUM*)



TABEBUYA KUNING
(*HANDROANTHUS
CHRYSOTRICHUS*)



DETAIL LANSKAP
0 0.25 0.50 1 2 m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DETAIL LANDSKAP
SKALA 1: 10

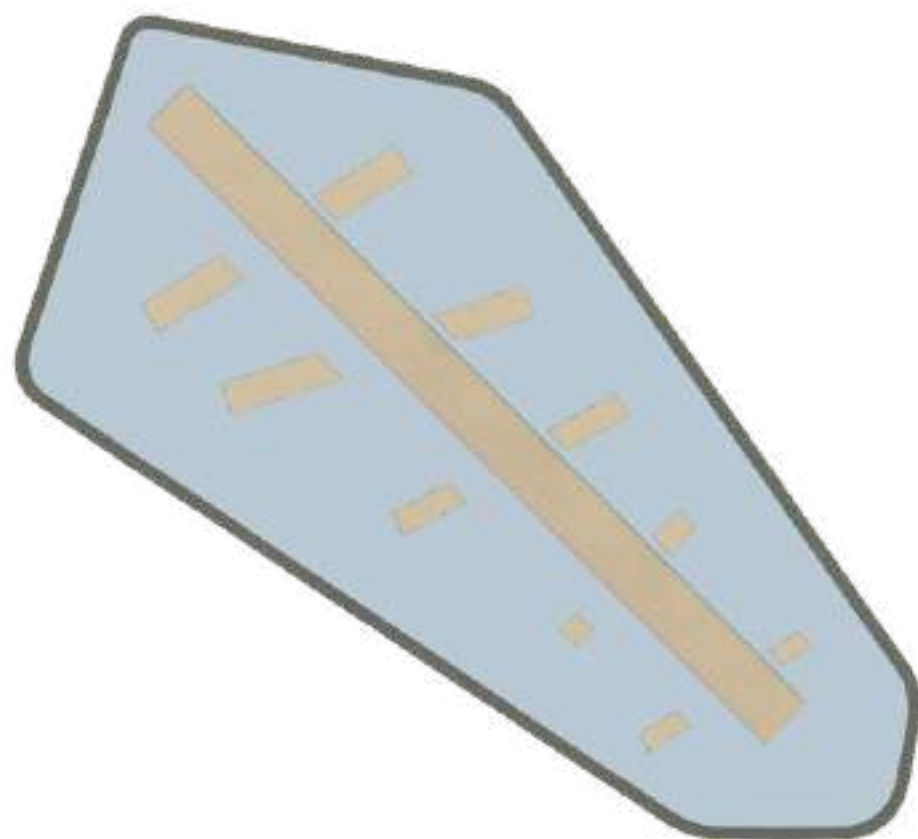
NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

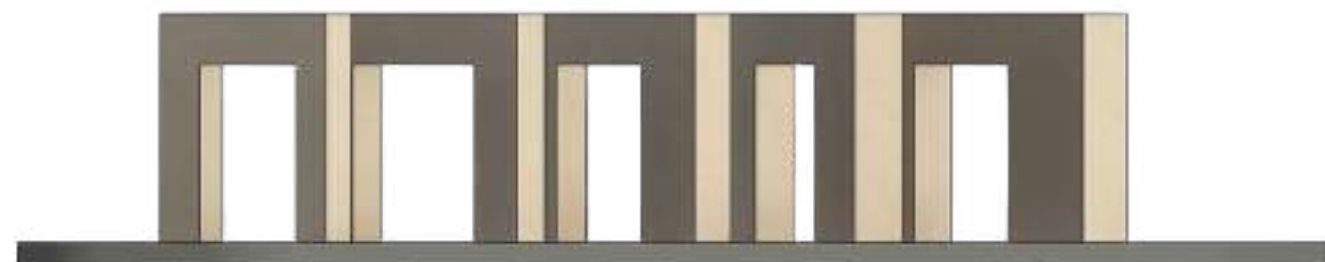
Honor Lembar
13
45
Jumlah Lembar



KEY PLAN
0 100 200 400 600 m

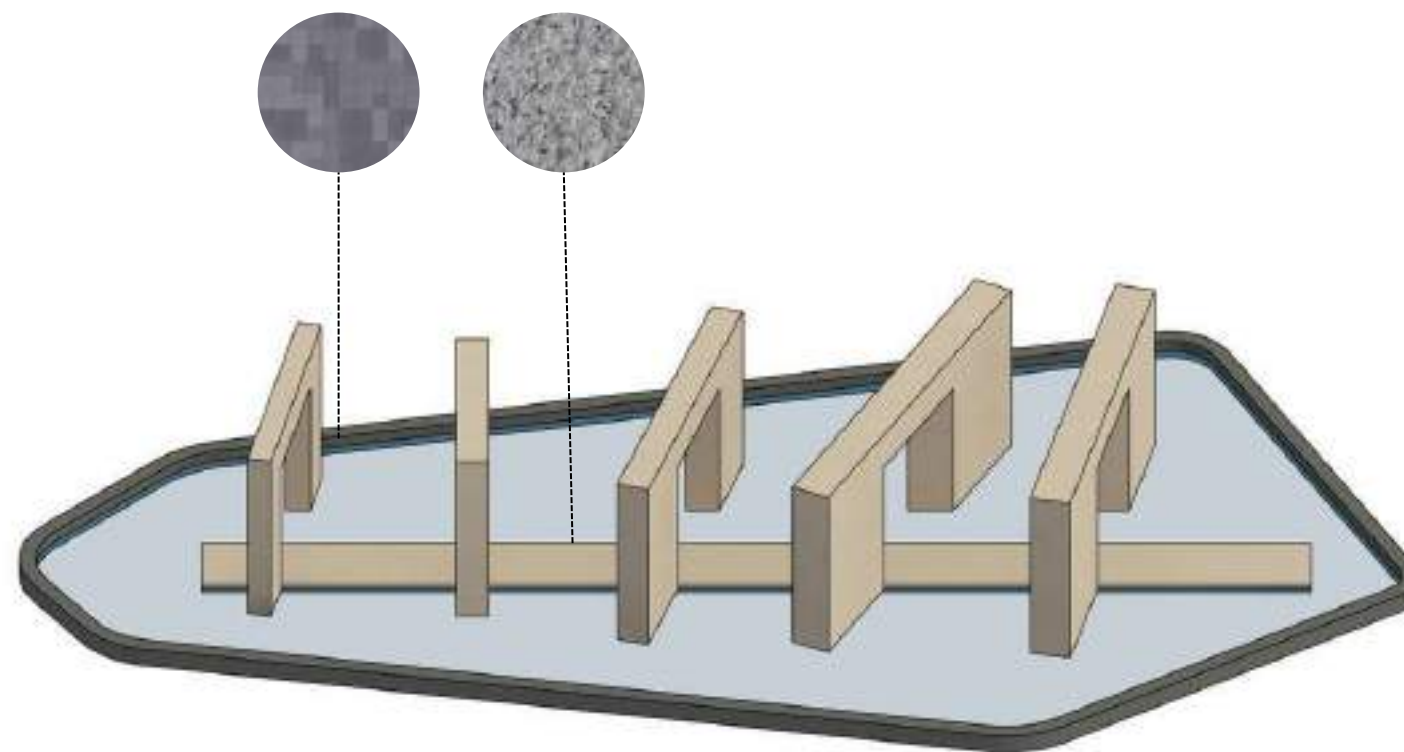


DETAIL LANDSKAP
0 0.25 0.50 1 2 m



GRANIT
FLAMED

GRANIT
SANDBLASTED



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DETAIL LANDSKAP
SKALA 1: 10

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

NIM
220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Nomor Lembar
14

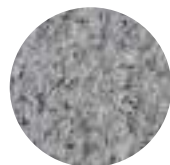
45

Jumlah Lembar

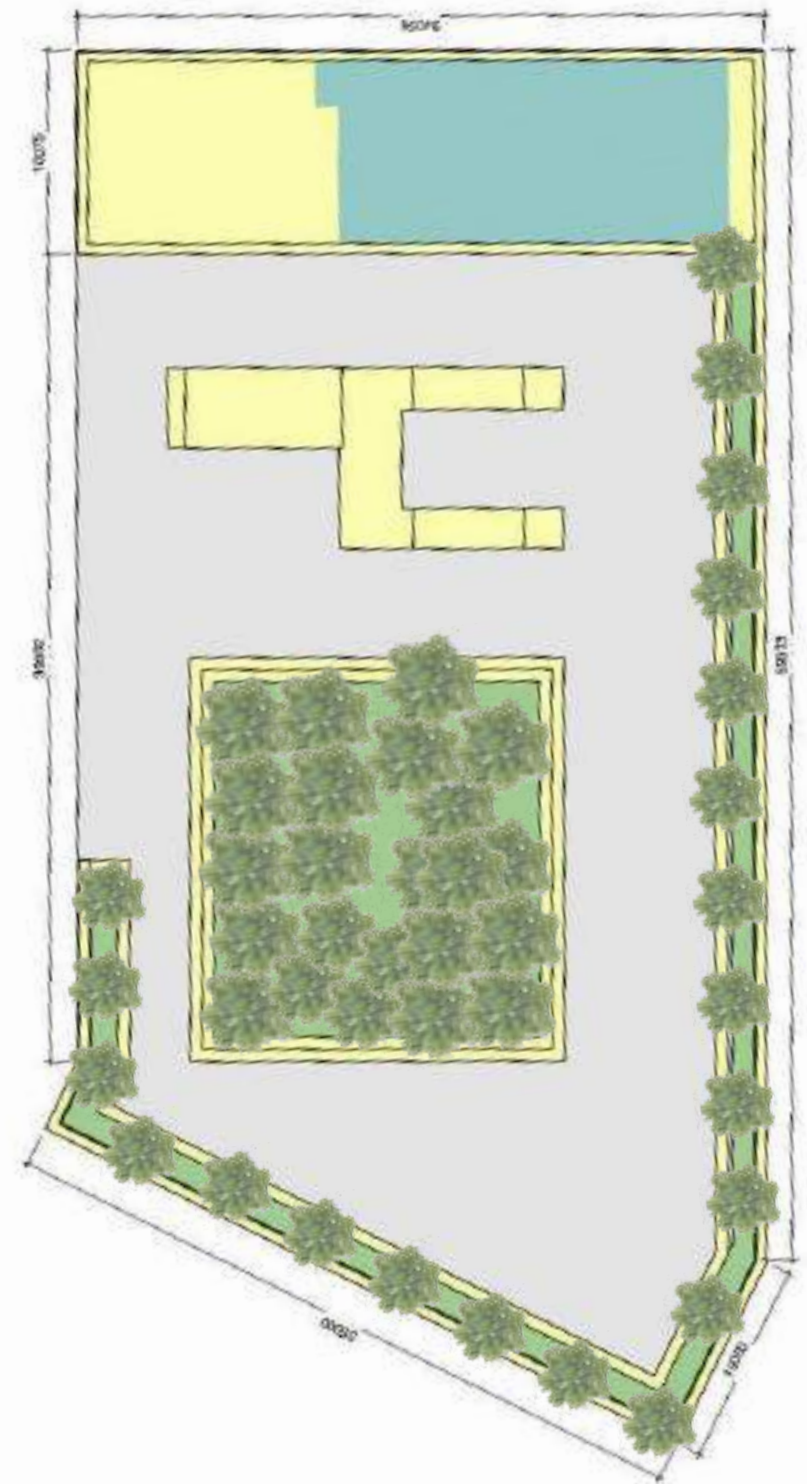


KEY PLAN
0 100 200 400 600 m

- REMBOSA MINI
(TABERNAEMONTANA
CORYMBOSA)
- GRANIT
SANDBLASTED
- AQUAPROOF
KUNING
- SOLAR PANEL



DETAIL LANSKAP
0 0.25 0.50 1 2m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DETAIL LANDSKAP
SKALA 1: 10

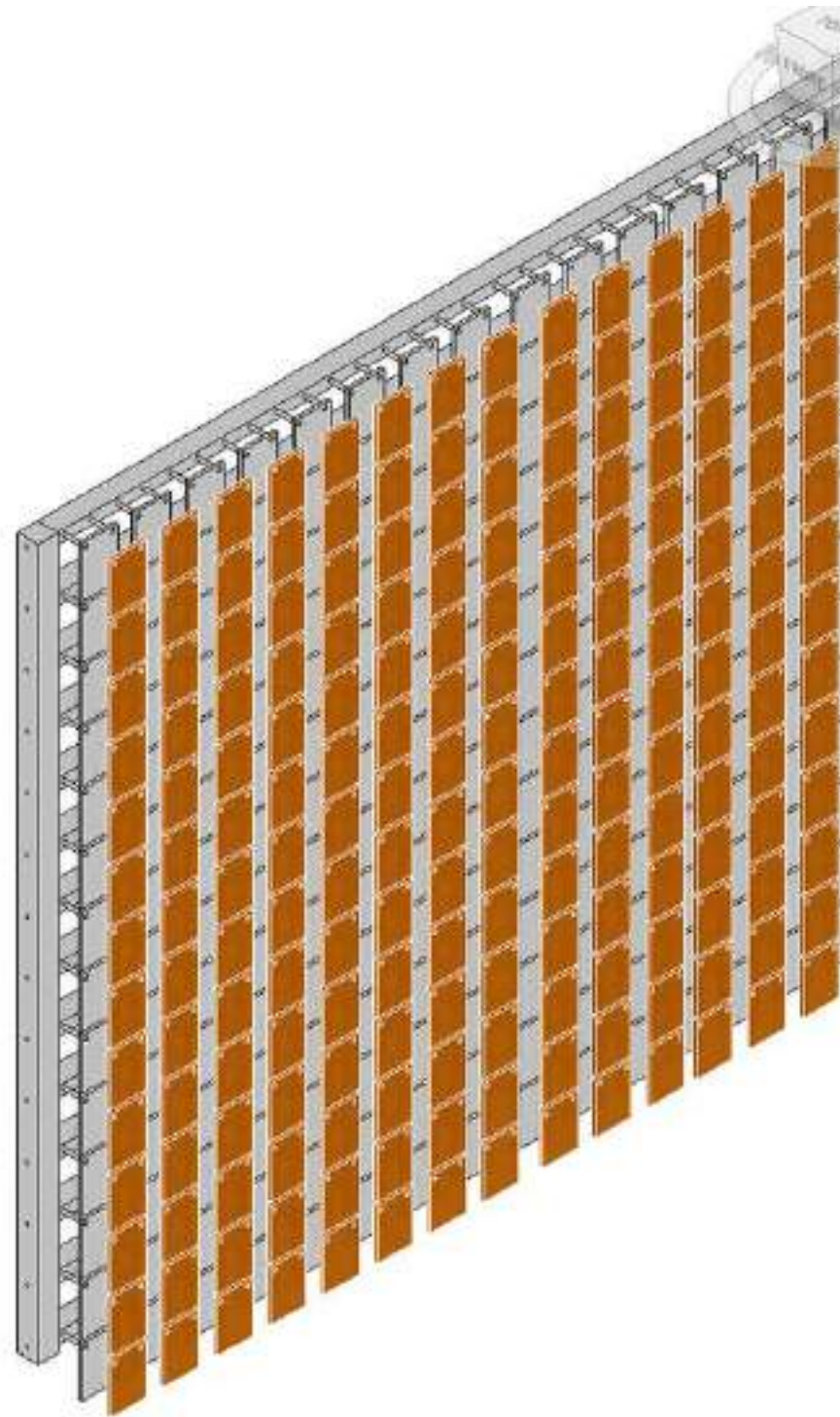
NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

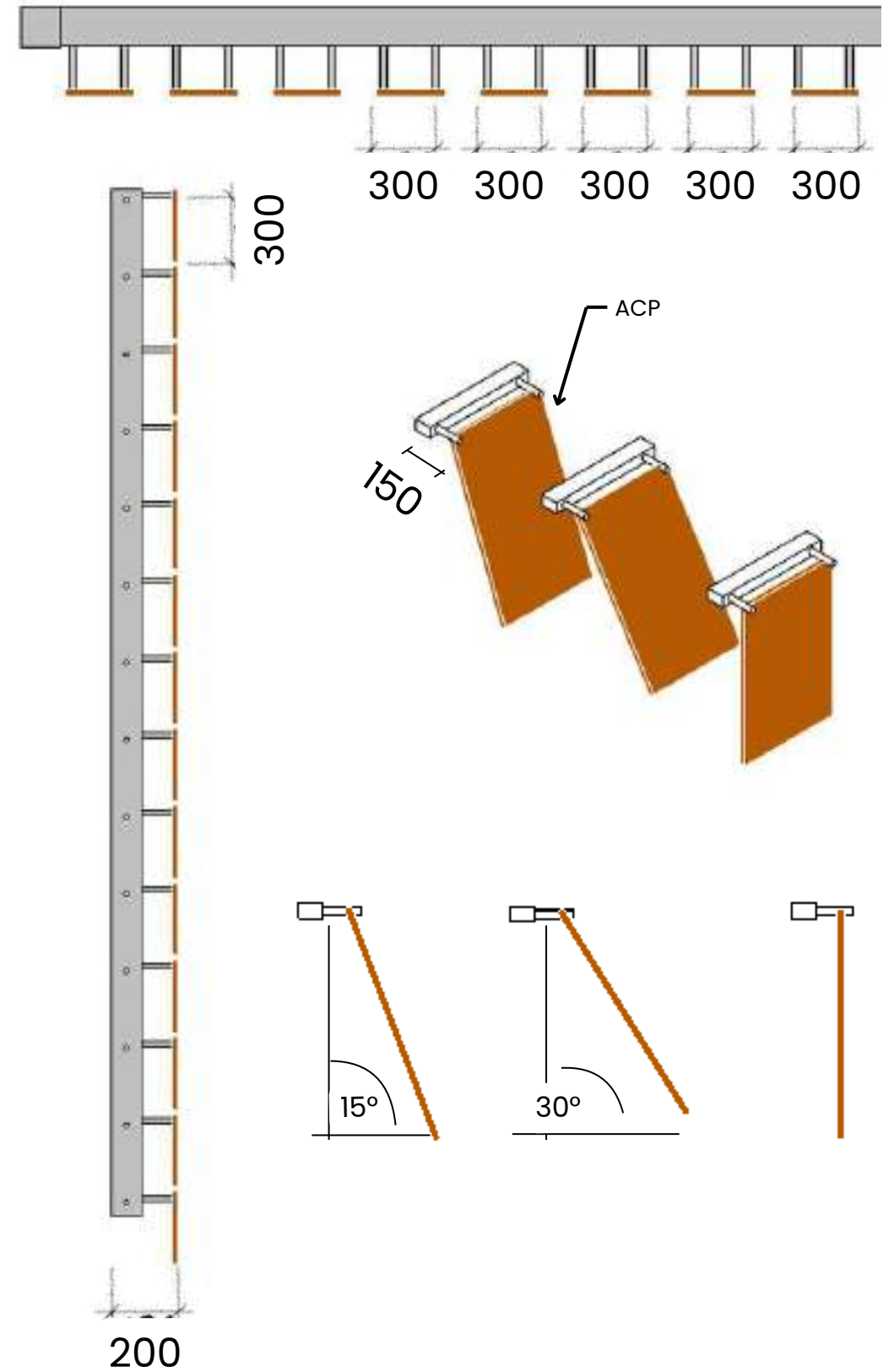
Honor Lembar
15
45
Jumlah Lembar



KEY PLAN
0 100 200 400 600 m



DETAIL FASAD KINETIC
0 0.25 0.50 1 2m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DETAIL FASAD
SKALA 1: 10

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

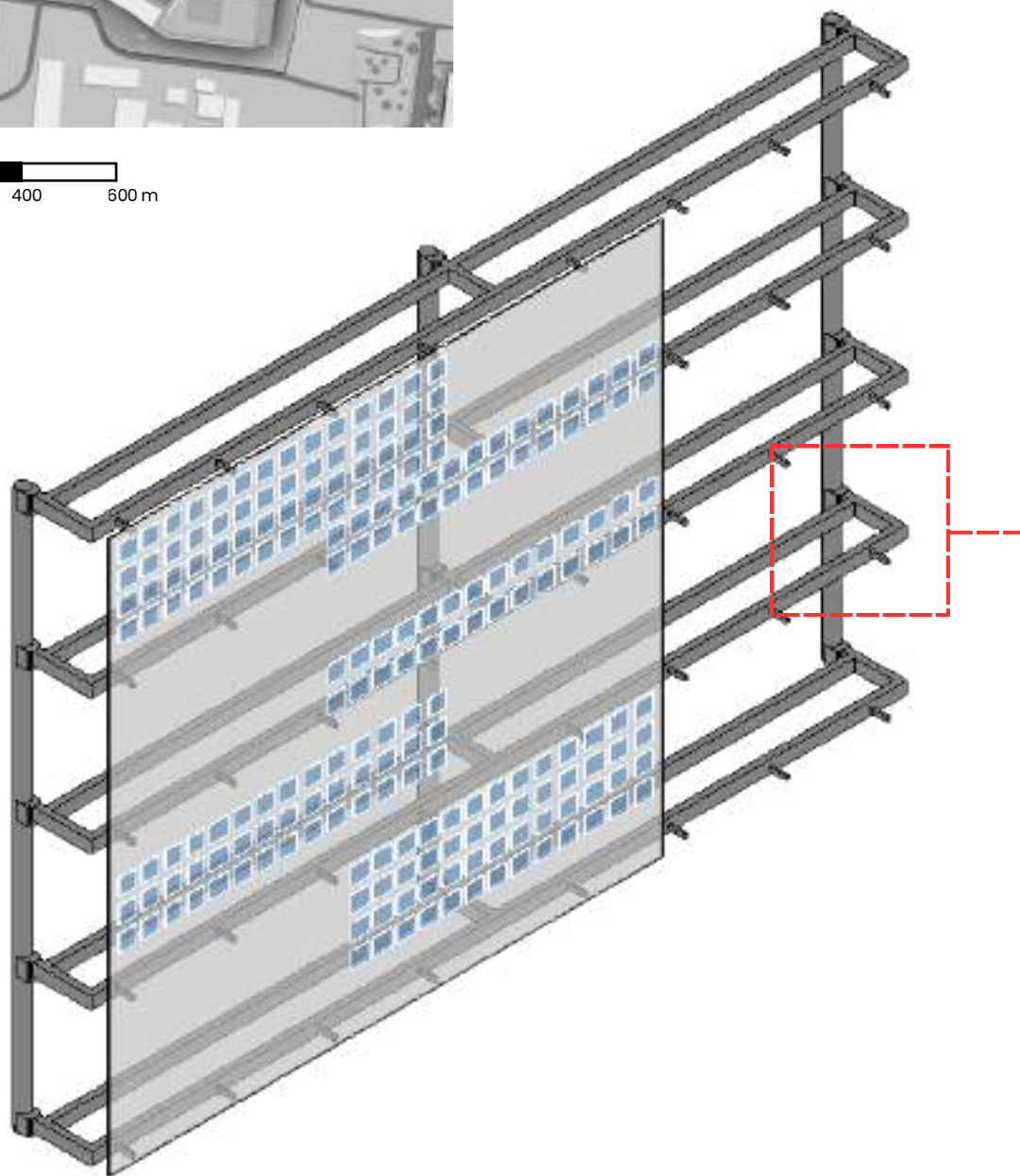
NIM
220606110010

Nomor Lembar
16
45
Jumlah Lembar

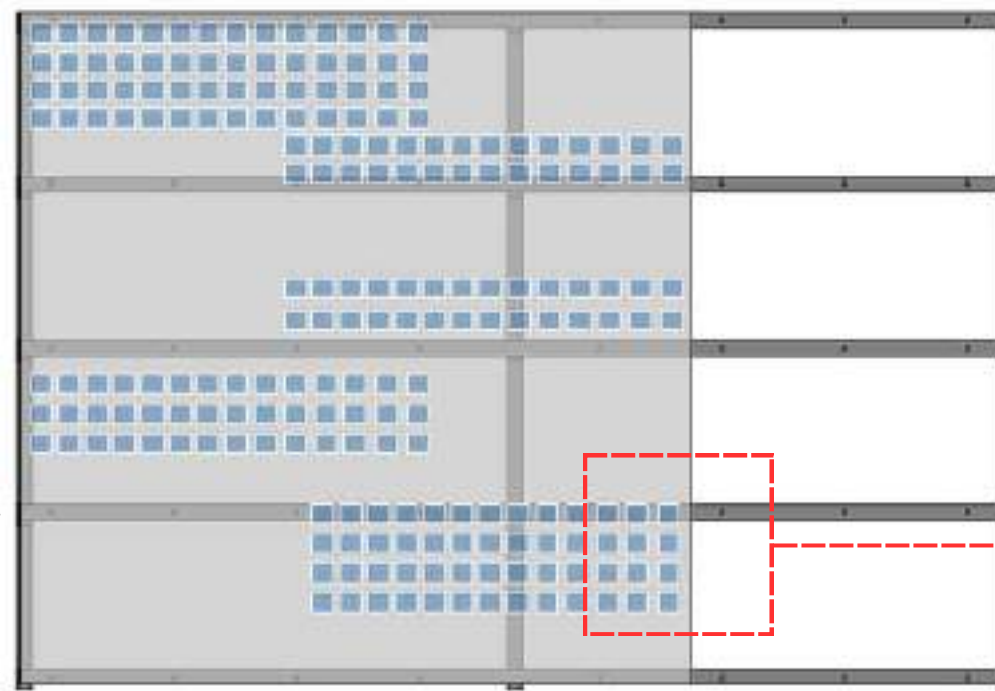


KEY PLAN

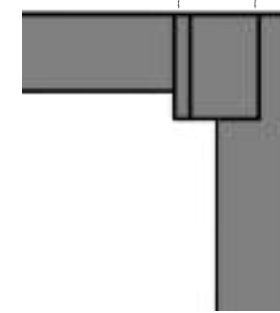
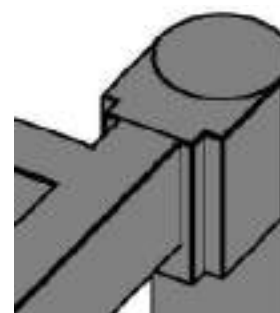
0 100 200 400 600 m



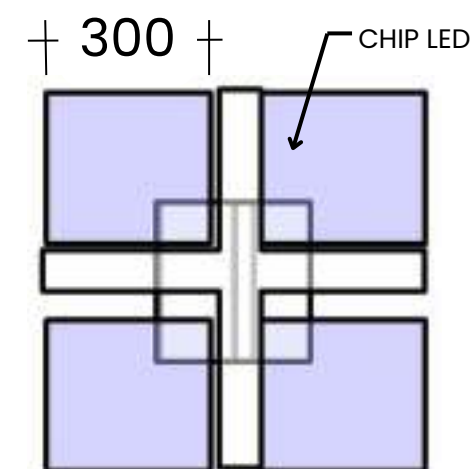
1500



1500 1500 1500



200



+ 300 +

CHIP LED

DETAIL FASAD LED

0 0.25 0.50 1 2 m



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



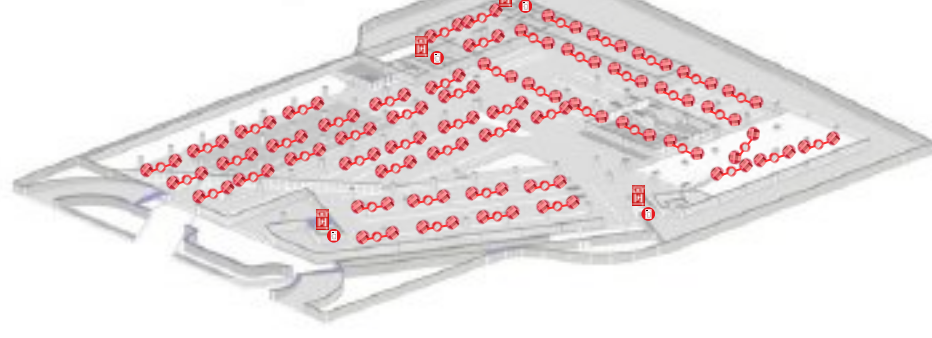
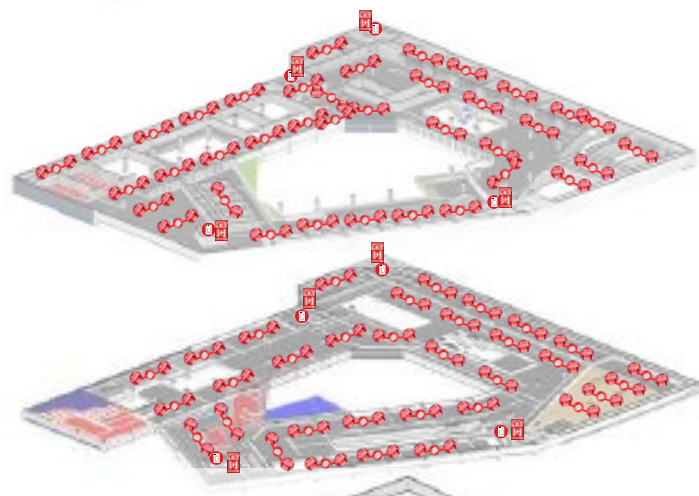
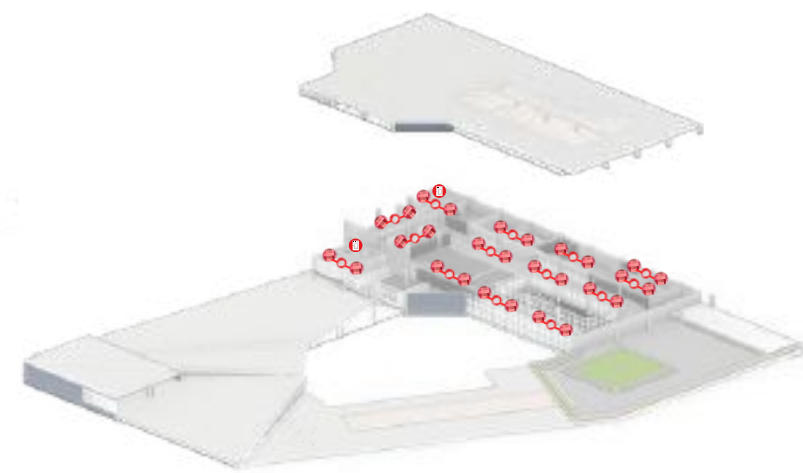
JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DETAIL FASAD
SKALA 1: 10

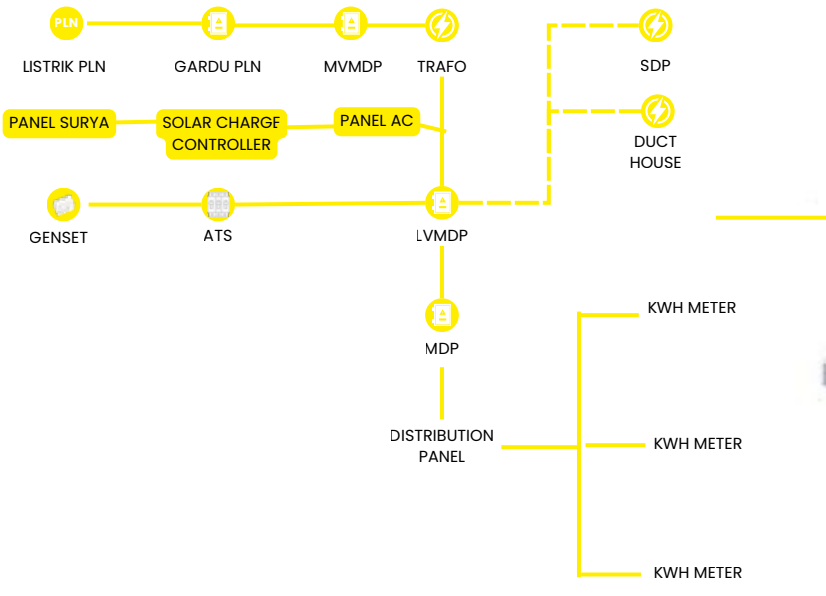
NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

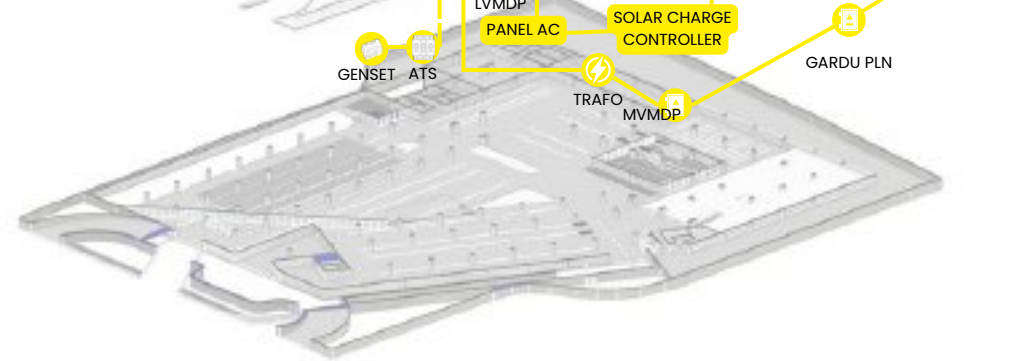
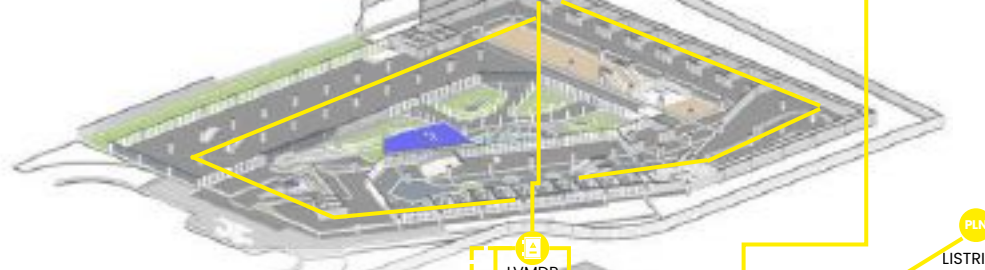
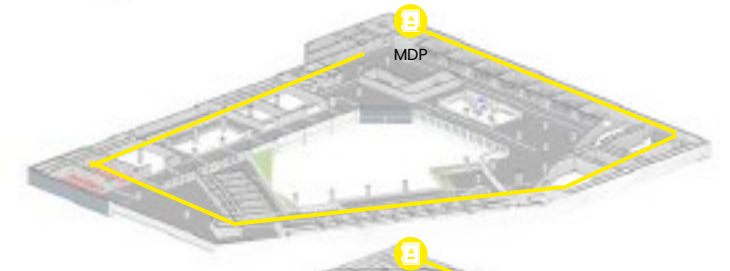
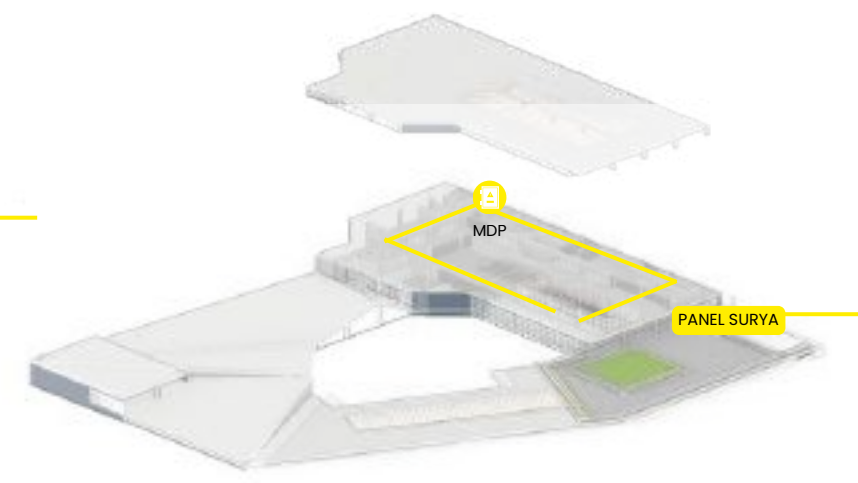
Nomor Lembar
17
45
Jumlah Lembar



- KETERANGAN
- HYDRANT
 - BOX HYDRANT
 - SMOKE DETECTOR
 - SPRINKLE
 - TITIK KUMPUL



- KETERANGAN
- LISTRIK PLN
 - TRAFO
 - MDP
 - AUTOMATIC TRANSFER SWITCH (ATS)
 - GENSET
 - JARINGAN LISTRIK
 - MPMVD
 - LPMVD
 - GARDU PLN



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
SKEMA

SKALA 1: 10

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

NIM
220606110010

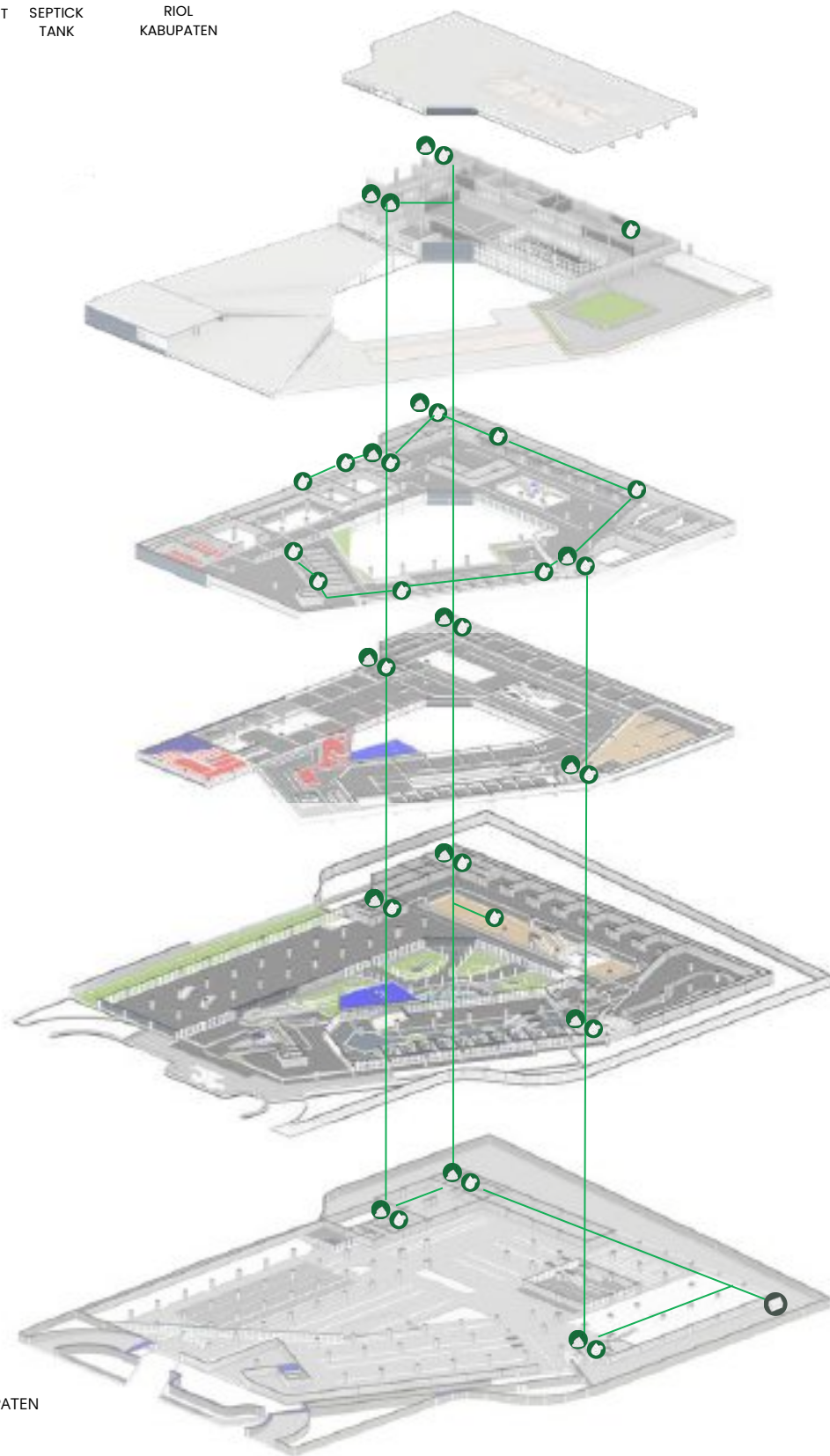
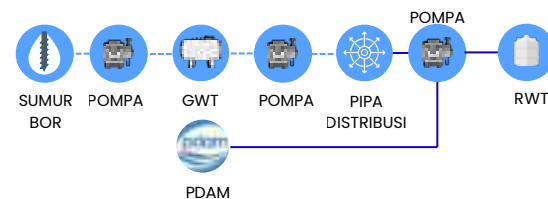
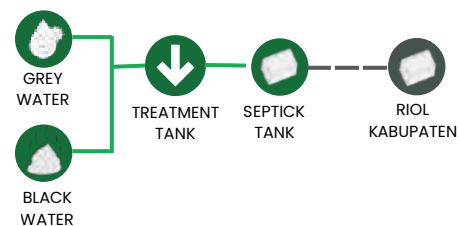
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Nomor Lembar:

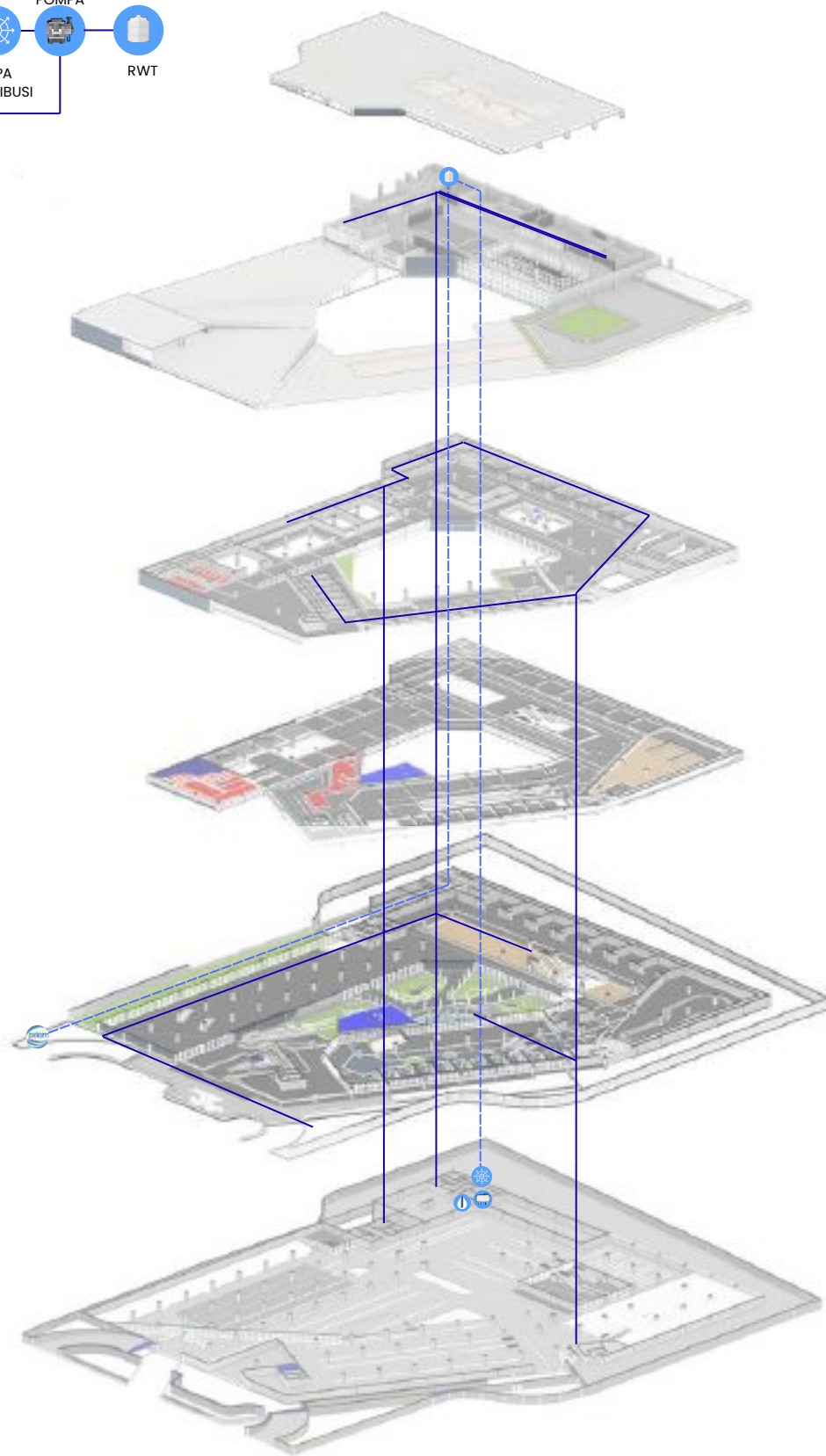
18

45

Jumlah Lembar



- KETERANGAN
- BLACK WATER
 - GREY WATER
 - SEPTIC TANK
 - TREATMENT TANK
 - RK (RIOL KOTA)
 - PLUMBING AIR LIMBAH
 - PLUMBING RIOL KABUPATEN



- KETERANGAN
- SUMUR BOR
 - POMPA
 - RWT
 - PIPA DISTRIBUSI
 - GWT
 - PIPA AIR SIAP PAKAI
 - PIPA AIR KE RWT



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar
SKEMA
SKALA 1: 10

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Nomor Lembar
19
Jumlah Lembar
45




PERSPEKTIF EKSTERIOR



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
 BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
 ARCHITECTURE APPROACH**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF
 SKALA 1:

NAMA MAHASISWA
 SALMA AZIZAH

NIM
 220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
 PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Nomor Lembar
20

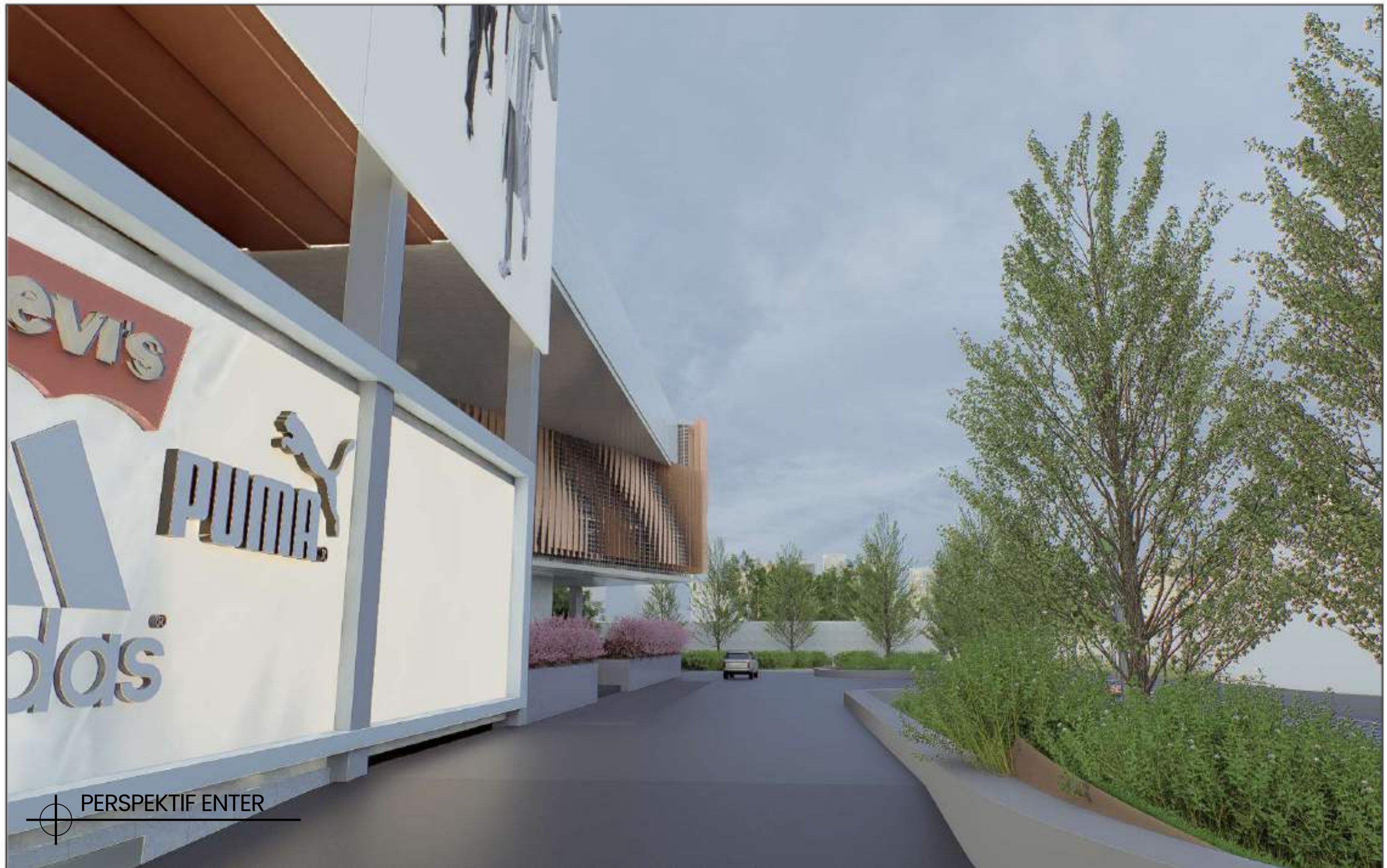
45

Jumlah Lembar



 PERSPEKTIF EKSTRIOR

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 21 45 Jumlah Lembar
				SKALA 1:	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		




PERSPEKTIF ENTER



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
 UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
 BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
 ARCHITECTURE APPROACH**
 Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF
 SKALA 1:750

NAMA MAHASISWA
 SALMA AZIZAH

NIM
 220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
 PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Nomor Lembar
22
 Jumlah Lembar
45

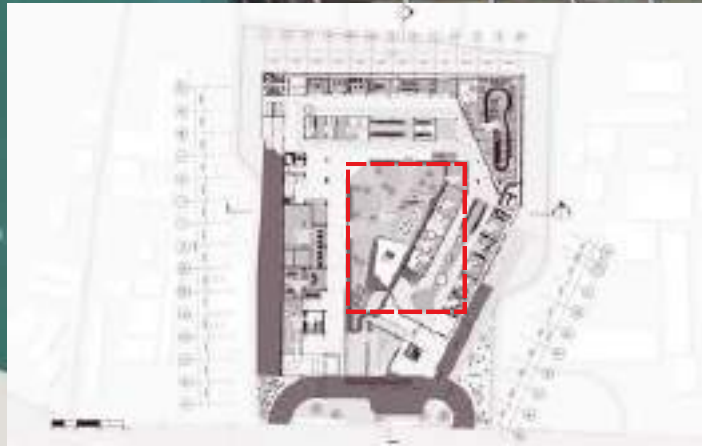


KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF LOBBY

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 23 45 Jumlah Lembar
				SKALA 1:	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		

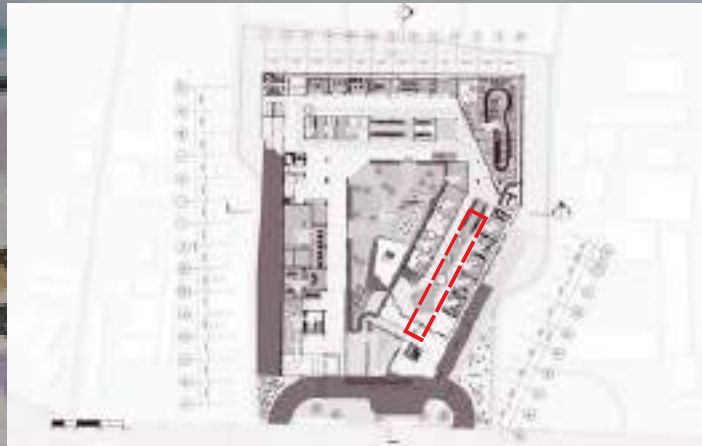


KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF TAMAN

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1:	<table><tr><td> NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH </td><td> NIM 220606110010 </td></tr><tr><td colspan="2"> PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc </td></tr></table>	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		<table><tr><td> Honor Lembar 24 </td><td> 45 Jumlah Lembar </td></tr></table>	Honor Lembar 24	45 Jumlah Lembar
NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010											
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc												
Honor Lembar 24	45 Jumlah Lembar											

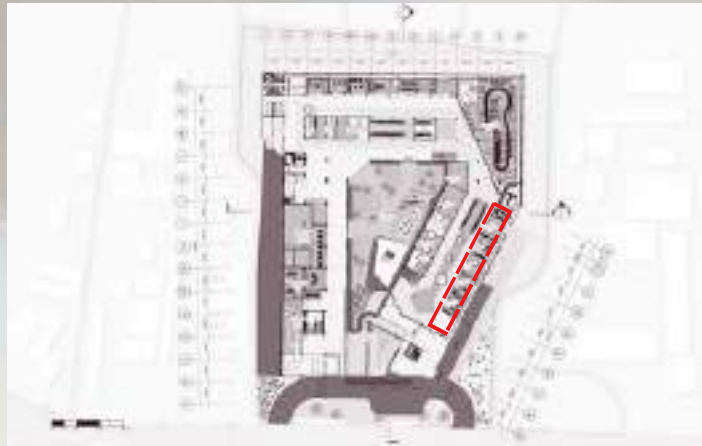


KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF KORIDOR MALL

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1:	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nilai Lembar 25 45 Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF RETAIL FASHION



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

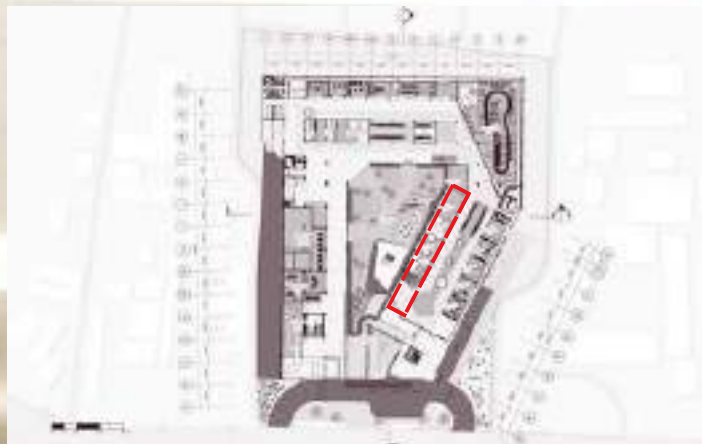
Gambar:
PERSPEKTIF
SKALA 1:

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

NIM
220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Honor Lembar
26
45
Jumlah Lembar



KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF RETAIL FASHION



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF

SKALA 1:

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

NIM
220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Nomor Lembar
27

45

Jumlah Lembar



KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF RETAIL FASHION

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1:	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	TAM 220606110010	Nomor Lembar 28 45 Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF CO-WORKING SPACE

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 29 45 Jumlah Lembar
				SKALA 1:	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF CO-WORKINH SPACE

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE THRUOUGH APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1:	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc	NIM 220606110010 Nilai Lembar 30 45 Jumlah Lembar
--	--	--	--	--	---	---



KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERPEKTIF
SKALA 1:

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Nomor Lembar
31
Jumlah Lembar
45



KEY PLAN LANTAI G



PERSPEKTIF CO-WORKING SPACE

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 32 45 Jumlah Lembar
				SKALA 1:	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI 1

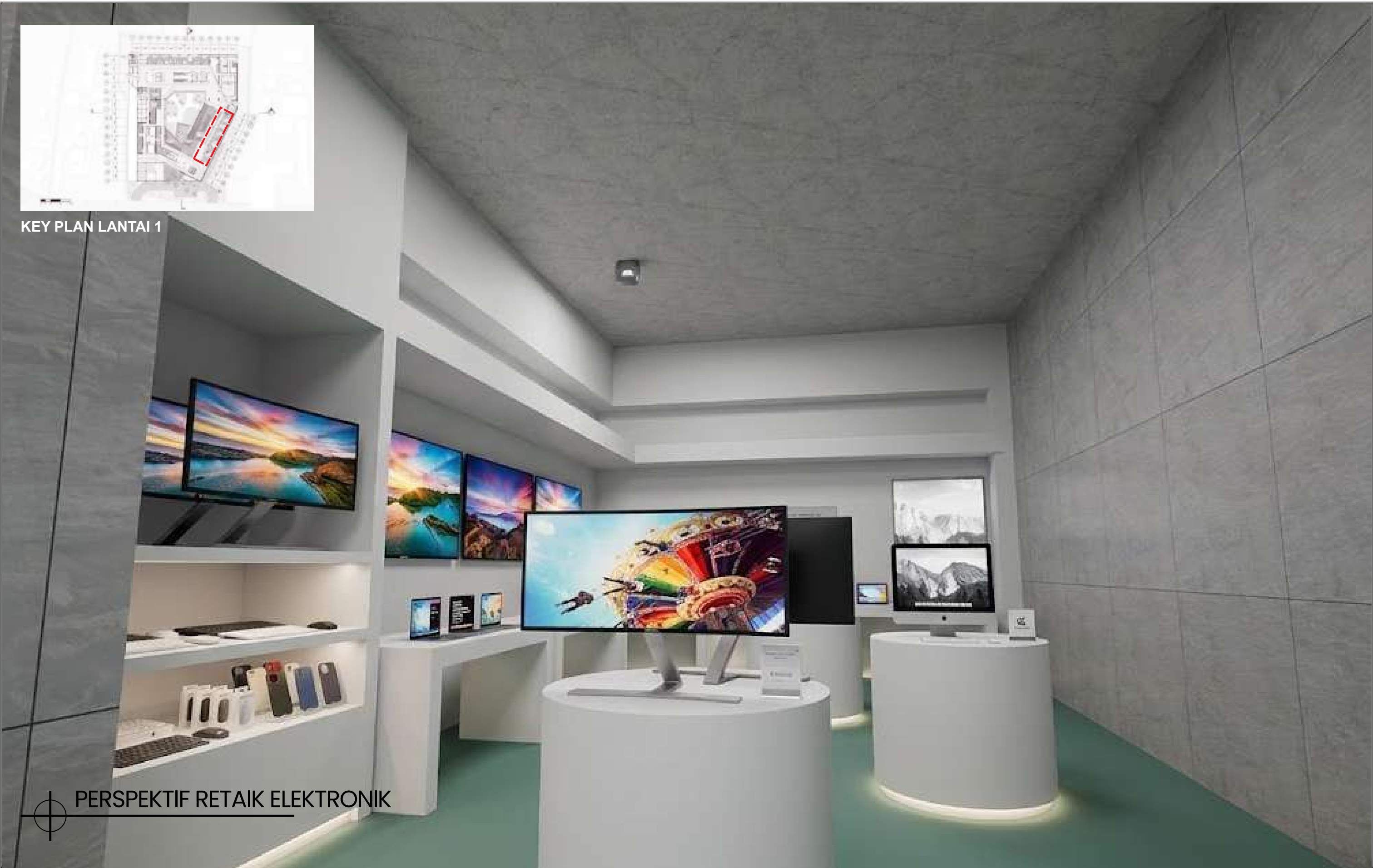


PERSPEKTIF

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1:	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	TAM 220606110010	Nomor Lembar 33 Jumlah Lembar 45
					PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI 1



PERSPEKTIF RETAIK ELEKTRONIK



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF
SKALA 1:

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

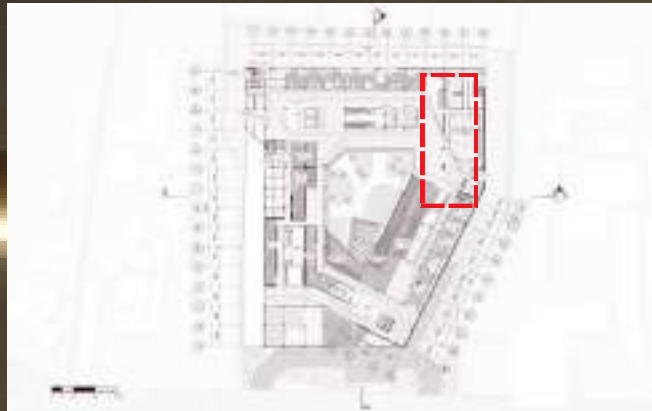
NIM
220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

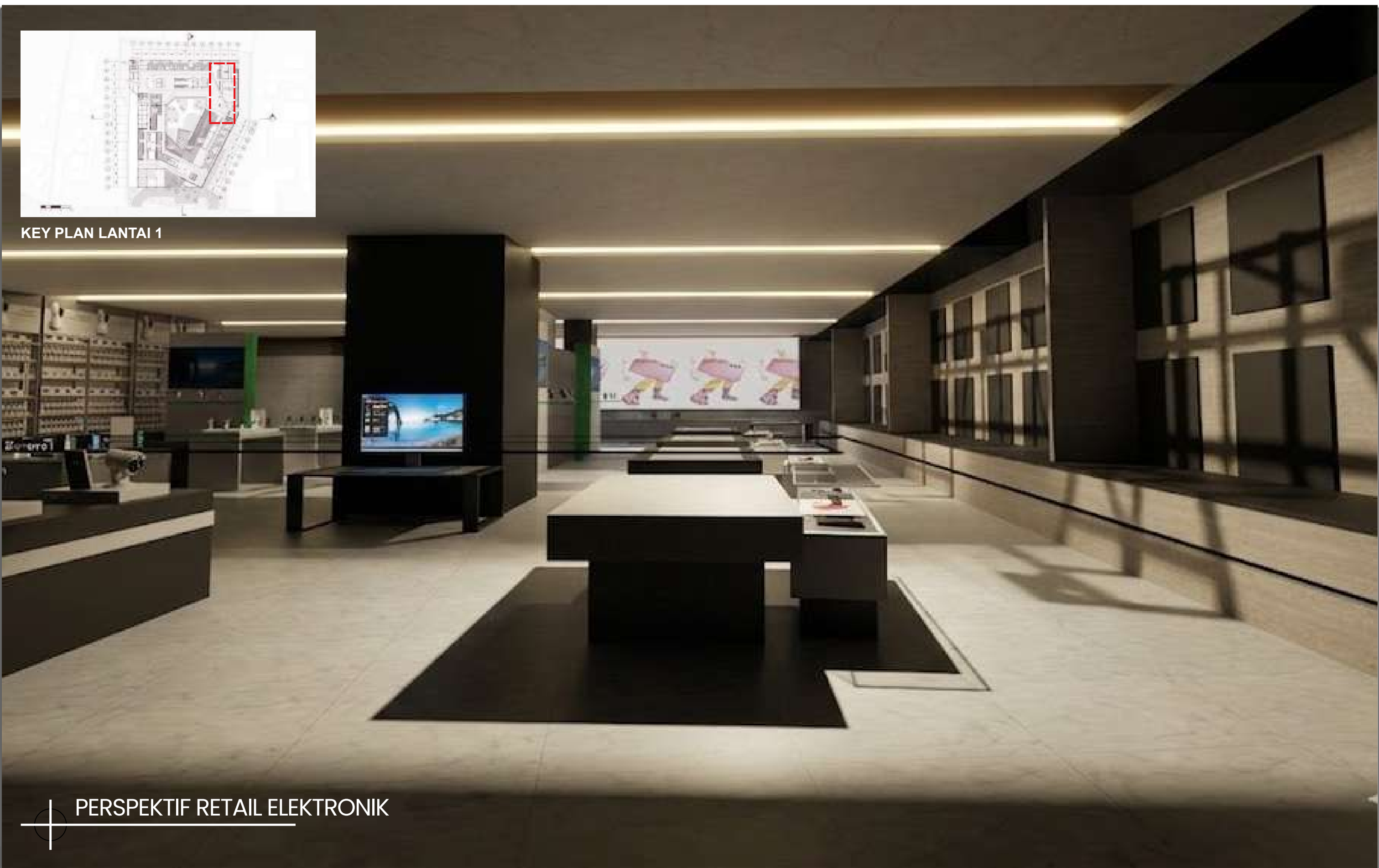
Honor Lembar
34

45

Jumlah Lembar

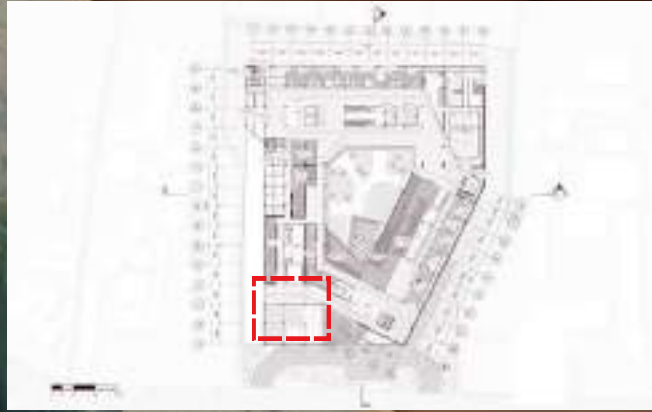


KEY PLAN LANTAI 1

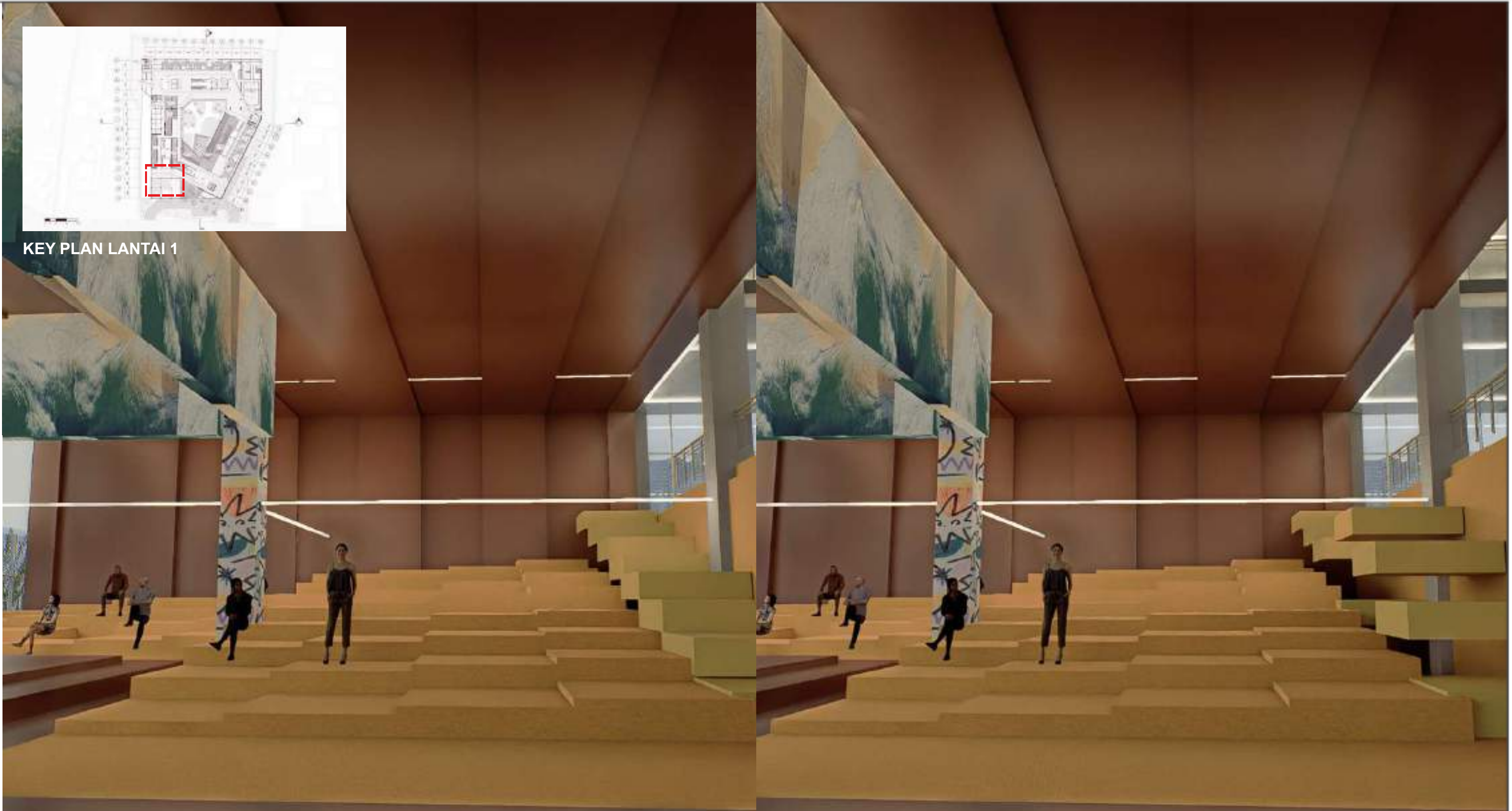


PERSPEKTIF RETAIL ELEKTRONIK

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 35 45 Jumlah Lembar
				SKALA 1:	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI 1



 PERSPEKTIF AUDITORIUM



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF

SKALA 1:

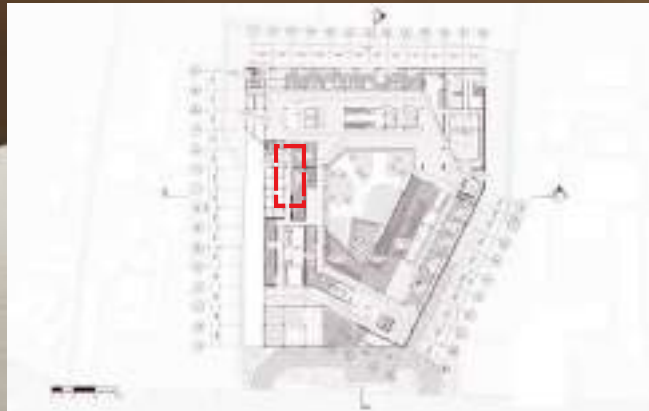
NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Nomor Lembar
36

Jumlah Lembar
45



KEY PLAN LANTAI 1



PERSPEKTIF GALERI



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF
SKALA 1:

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Nomor Lembar
37
Jumlah Lembar
45



KEY PLAN LANTAI 2



 PERSPEKTIF RESTORAN KEBUN

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1:	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 38 Jumlah Lembar 45
					PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI 2



PERSPEKTIF RESTORAN KEBUN

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1:	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc	NIM 220606110010 Nomor Lembar 39 Jumlah Lembar 45
---	--	--	--	--	--	---



KEY PLAN LANTAI 2

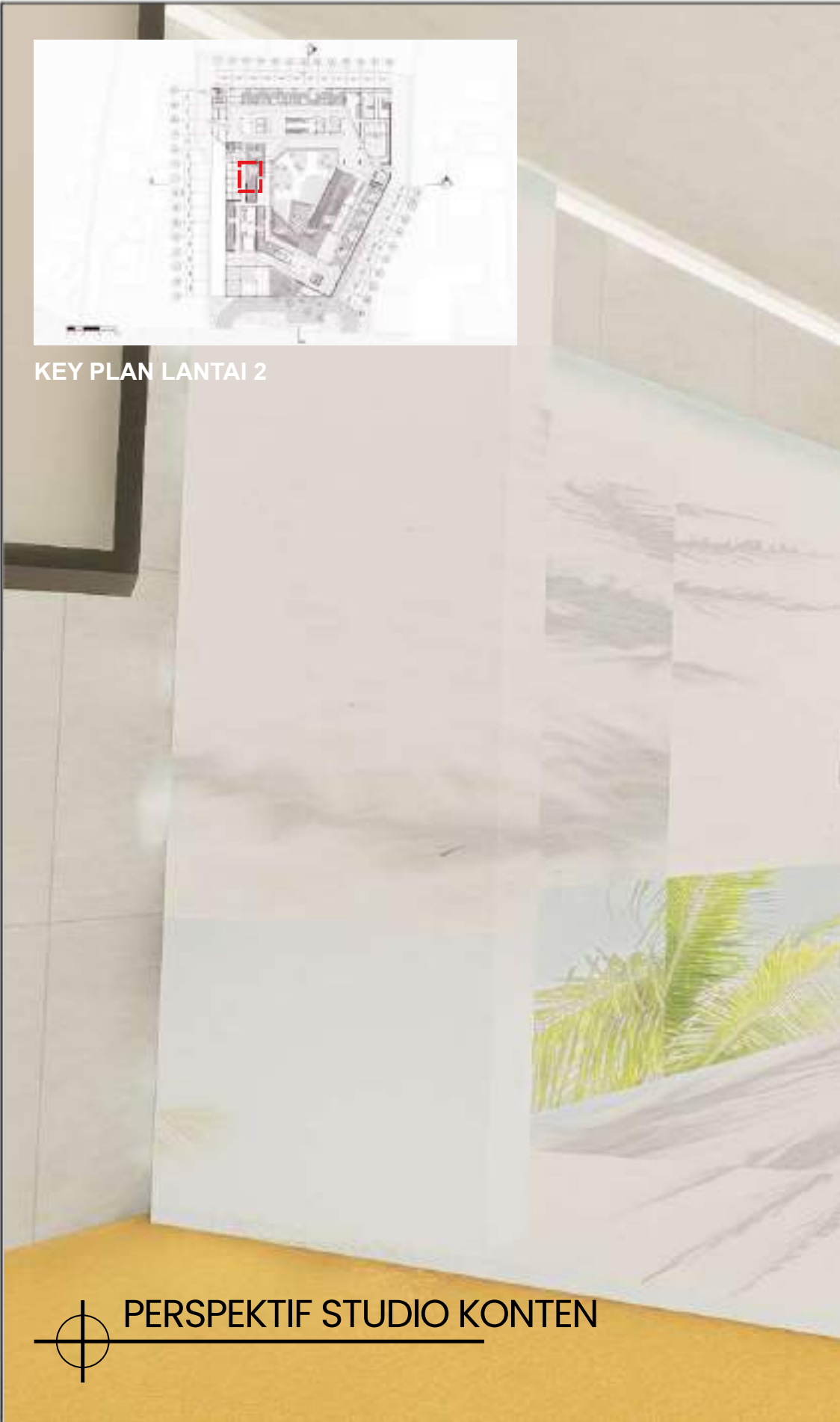


PERSPEKTIF STUDIO KONTEN

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1 : 750	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 40 45 Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI 2



PERSPEKTIF STUDIO KONTEN



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF
SKALA 1:

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH
PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

NIM
220606110010

Nomor Lembar
41
Jumlah Lembar

45



KEY PLAN LANTAI 2



PERSPEKTIF WORKSHOP

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 42 45 Jumlah Lembar
				SKALA 1 : 750	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		



KEY PLAN LANTAI 2



PERSPEKTIF STUDIO

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH	NIM 220606110010	Nomor Lembar 43 45 Jumlah Lembar
				SKALA 1:	PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc		

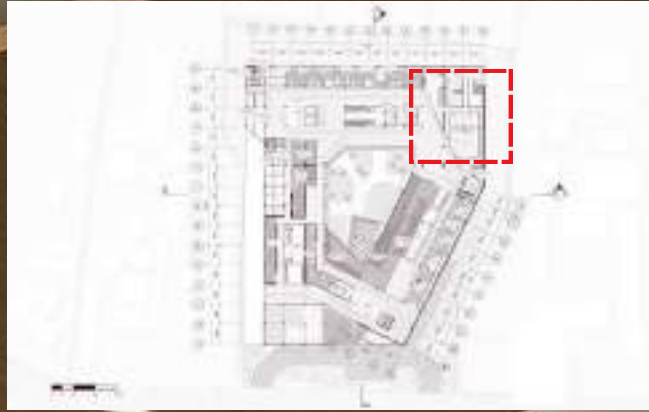


KEY PLAN LANTAI 3




PERSPEKTIF RESTORAN VENDING MACHINE

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF SKALA 1 : 750	NAMA MAHASISWA SALMA AZIZAH NIM 220606110010 PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si. PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc	Nomor Lembar 44 Jumlah Lembar 45
---	--	--	---	--	--	--



KEY PLAN



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**SYNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB
BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar
LAYOUTPLAN
SKALA 1:750

NAMA MAHASISWA
SALMA AZIZAH

NIM
220606110010

PEMBIMBING 1: Prima Kurniawaty, M.Si.
PEMBIMBING 2: Moh. Arsyad Bahar, M.Sc

Honor Lembar
45
Jumlah Lembar
45

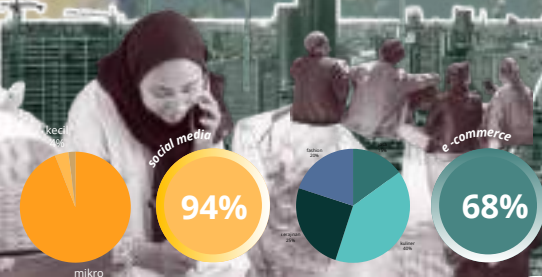
LAMPIRAN

APREB

SYPNATIC PULSE

TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE
ARCHITECTURE APPROACH

UMKM 56%



TECHNOLOGY

Teknologi digital kini menjadi bagian penting dalam komunikasi, pendidikan, hiburan, dan ekonomi.

ENVIRONMENT

Ruang publik yang tersedia cenderung berorientasi pada konsumsi

COMMUNITY

sebagian besar masih tergolong usaha mikro dengan keterbatasan akses teknologi, modal, dan inovasi

Tech Lifestyle Hub dirancang sebagai ruang terpadu yang mengakomodasi aktivitas komersial, edukatif, dan publik. dengan karakter penggunaan yang dinamis dan berlapis. Pola pengguna dan aktivitas membentuk kebutuhan ruang yang saling terhubung melalui sirkulasi central dan atrium sebagai titik temu utama, sementara kondisi tapak, iklim, dan kebisingan menuntut tata massa terbuka, zonasi akustik yang jelas, serta elemen bangunan yang responsif lingkungan. Secara keseluruhan, analisis menegaskan kebutuhan sistem ruang yang fleksibel, adaptif, dan mampu merespons perubahan intensitas aktivitas sepanjang waktu

5 Layer Bangunan

Massa adaptif hasil sintesis tapak dan iklim



4 Layer Penerapan Arsitektur Interaktif

Sistem merespons aktivitas pengguna



3 Layer Zoning

Zonasi berlapis publik-komersial-kreatif-servis



2 Layer Aktivitas dan Program

Kebutuhan ruang dibentuk oleh keberagaman pengguna



1 Layer Tapak & Lingkungan



TECHNOLOGY

INTERACTIVE ARCHITECTURE

Interactive Architecture
(Michael Fox and Miles Kemp)

Q.S. Al-maidah : 2
(ta'awun)

EMBEDDED
COMPUTATION

KINETIC &
RESPONSIVE

SPATIAL
ADAPTABILITY

USER
PARTICIPATION

COMMUNITY CANVAS

ADAPTIVE COMMONS

ACTIVE PARTICIPATION

CLIMATE MORPH

RESPONSIVE PLAZA

SYPNATIC

PULSE

CONTINUUM
LOOP

STRATIFIED
INTERACTION

ECO-
DIGITAL

Ukhuwah
Sirkulasi ruang yang mendorong pertemuan dan interaksi pengguna yang memperkuat silaturahmi kebersamaan umat.

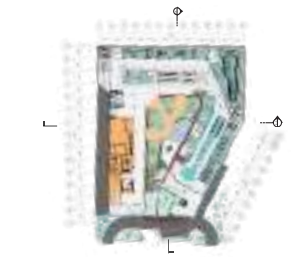
Al-Adl
Ruang publik, edukasi, dan ibadah ditata secara seimbang pada tiap lantai sesuai fungsinya, mencerminkan keseimbangan antara aktivitas.

Khalifah fil Ard
Tanggung jawab dalam menjaga alam dengan menggabungkan elemen alam dan teknologi sebagai wujud rahmatan 'alamin.

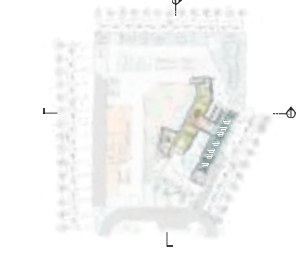
Synaptic dimaknai sebagai titik sambungan aktif tempat data dari pengguna dan lingkungan diterima, diproses, lalu diteruskan. Dalam konteks ruang, istilah ini merepresentasikan jaringan teknologi sensor, media digital, dan sistem pintar yang memungkinkan respons berbasis input nyata.

Pulse menggambarkan sinyal, frekuensi, dan ritme data yang menggerakkan sistem teknologi. Pulse merepresentasikan aliran aktivitas pengguna yang diterjemahkan menjadi impuls informasi. Ritme ini menentukan intensitas respons ruang, seperti perubahan visual, pencahayaan, atau suasana, sesuai pola

CONTINUUM LOOP



DENAH LANTAI G



DENAH LANTAI MEZANIN



DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2



DENAH LANTAI 3



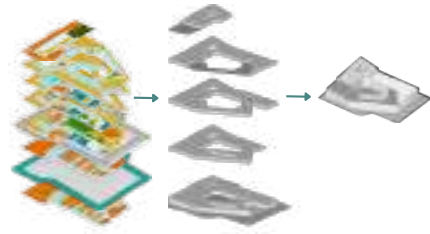
DENAH LANTAI 4



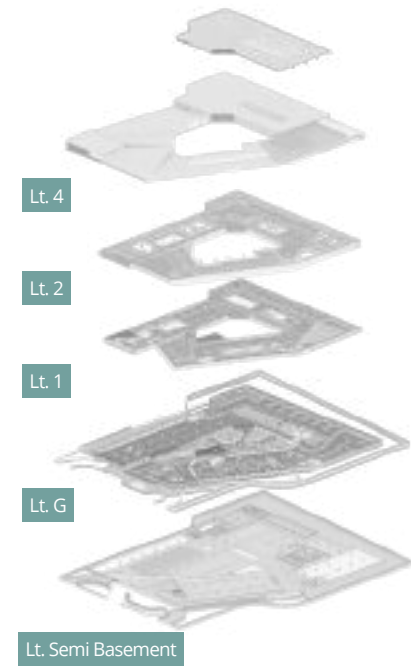
TAMPAK SAMPING

DYNAMIC MASSING

Transformasi bentuk diawali dari zoning fungsi pada tapak yang kemudian dikembangkan menjadi massa terbuka dan saling terhubung. Atrium sebagai pusat sirkulasi membentuk pola ruang mengalir dan konektivitas antar lantai sesuai prinsip konsep *Continuum Loop*.

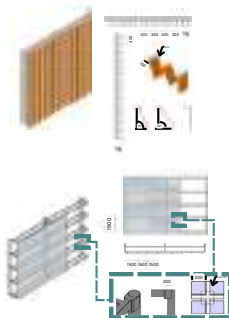


Zoning bangunan disusun berdasarkan tingkat aktivitas publik, komersial, komunitas, edukasi, dan servis sehingga setiap fungsi ruang dapat terorganisir dengan baik namun tetap saling terintegrasi



Hubungan ruang dalam dan luar diterapkan melalui courtyard terbuka, fasad transparan, area hijau, dan selasar terbuka sehingga menciptakan keterhubungan visual serta kenyamanan ruang secara alami

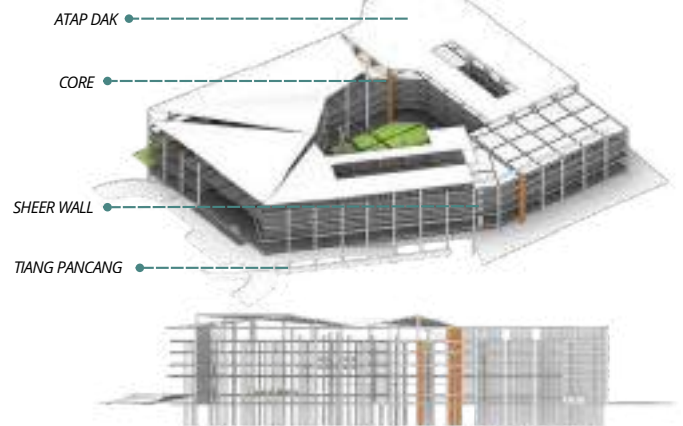
FACADE SYSTEM



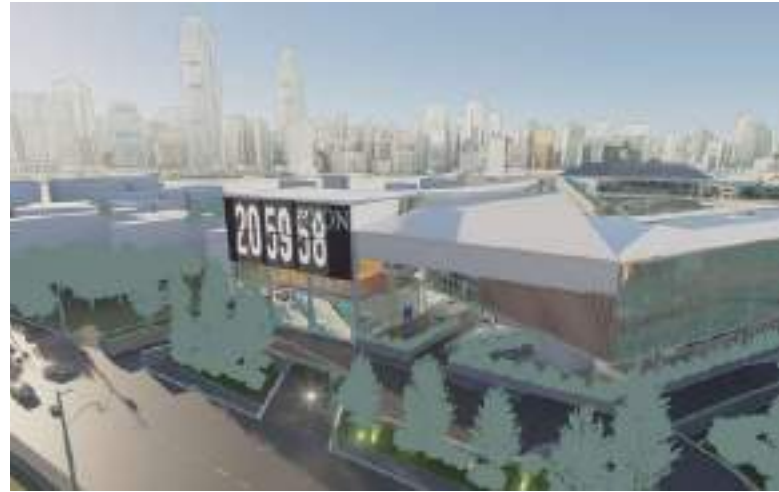
Fasad digital ini berfungsi sebagai layar live feed media sosial yang menampilkan pesan dan foto pengunjung secara real-time melalui hashtag khusus untuk menciptakan rasa kepemilikan pelanggan terhadap bangunan.

Menghasilkan energi kecil dari getaran / gerakan dan memberi shading dinamis

STRUCTURAL SYSTEM



TAMPAK DEPAN



STRATIFIED INTERACTION



hubungan ruang yang saling terhubung secara visual, aktivitas, dan sirkulasi untuk menciptakan interaksi pengguna yang dinamis dan berlapis di dalam bangunan.



Coworking modular dirancang dengan sistem ruang fleksibel yang dapat diubah dan disesuaikan sesuai kebutuhan aktivitas pengguna, seperti bekerja, diskusi, presentasi, maupun kolaborasi komunitas.



Ruang auditorium dirancang dengan layar digital yang dapat diarahkan sesuai sudut pandang penonton serta susunan ruang modular berbentuk kubus yang berfungsi sebagai area duduk dan tangga penghubung menuju lantai dua.



Ruang galeri dirancang sebagai area display dan promosi produk UMKM melalui media layar digital berbentuk seperti kain yang menciptakan kesan ruang lebih dinamis, ringan, dan interaktif. Bentuk interior yang mengalir mengikuti pola lengkung memperkuat pengalaman visual serta memberikan suasana ruang pameran yang lebih modern dan immersif bagi pengunjung.



Ruang retail menggunakan layar teknologi virtual fitting yang memungkinkan pengguna mencoba produk secara digital tanpa memerlukan ruang ganti tertutup.



Ruang retail menggunakan layar teknologi virtual fitting yang memungkinkan pengguna mencoba produk secara digital tanpa memerlukan ruang ganti tertutup.



rea kolaboratif untuk proses pembuatan berbagai produk UMKM yang mendukung interaksi, kreativitas, dan aktivitas komunitas pengguna.



Menggabungkan area membaca, permainan digital, dan food court dalam ruang terbuka untuk mendukung aktivitas belajar, hiburan, dan interaksi sosial pengguna.



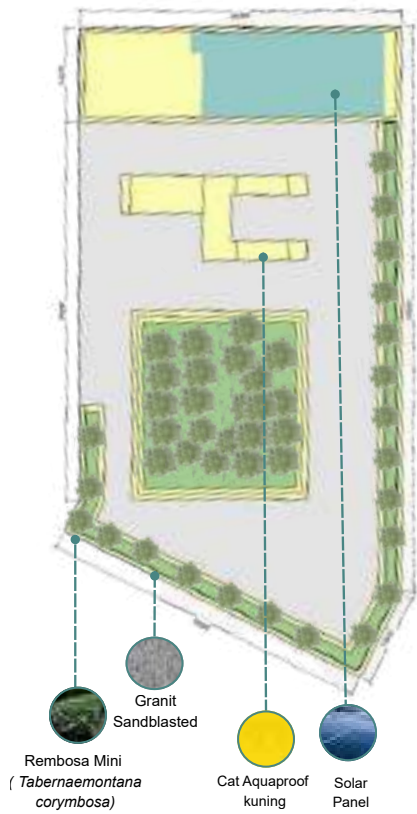
area hidroponik UMKM yang memungkinkan pengunjung melihat langsung proses panen, pengolahan, hingga penyajian makanan berbahan sayur



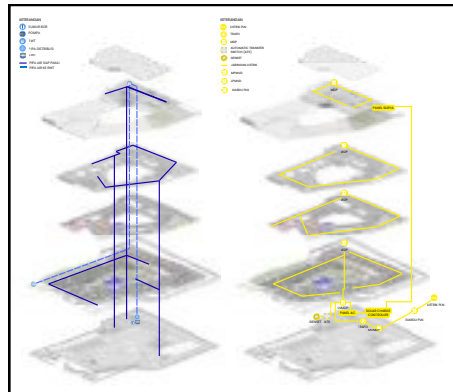
melalui vending machine dan alat masak otomatis yang menciptakan pengalaman kuliner interaktif antara pengguna dan teknologi.



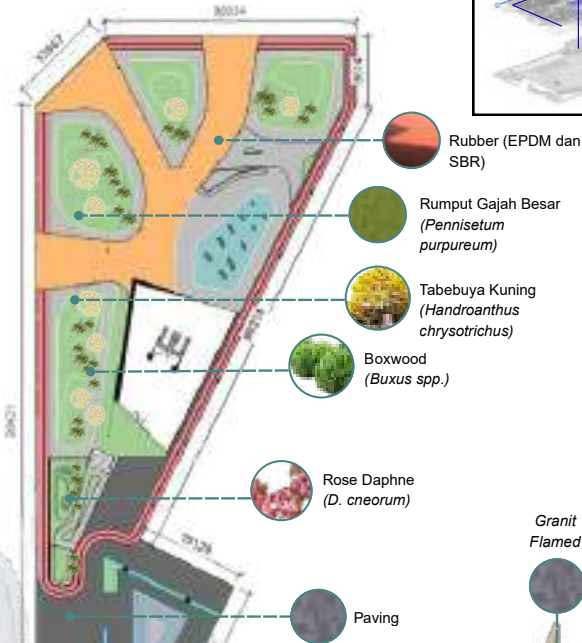
GREEN ROOFTOP



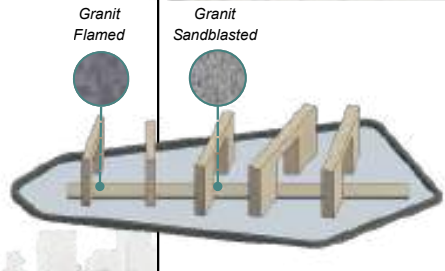
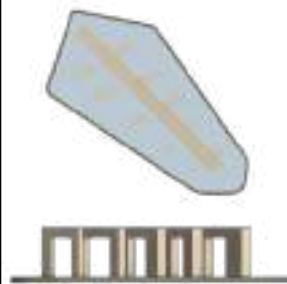
integrasi ruang hijau dengan media dan teknologi digital interaktif di dalam kawasan bangunan. Area taman dilengkapi layar digital informatif dan pencahayaan interaktif yang mendukung aktivitas pengguna serta penyampaian informasi secara modern. Perpaduan antara vegetasi, teknologi, dan ruang terbuka menciptakan suasana lingkungan yang lebih hidup, nyaman, dan adaptif terhadap perkembangan gaya hidup digital.



INTERACTIVE PARK



Air mancur yang menggunakan sensor otomatis sehingga dapat menyala dan mati saat pengguna melintas



LAMPIRAN

MAJALAH

SYPNATIC PULSE : TECH LIFESTYLE HUB BANJARBARU THROUGH INTERACTIVE ARCHITECTURE APPROACH

Nama : Salma Azizah

Pembimbing 1 : Prima Kurniawaty, S.T, M.SI.

Pembimbing 2 : Ar. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc., IAI

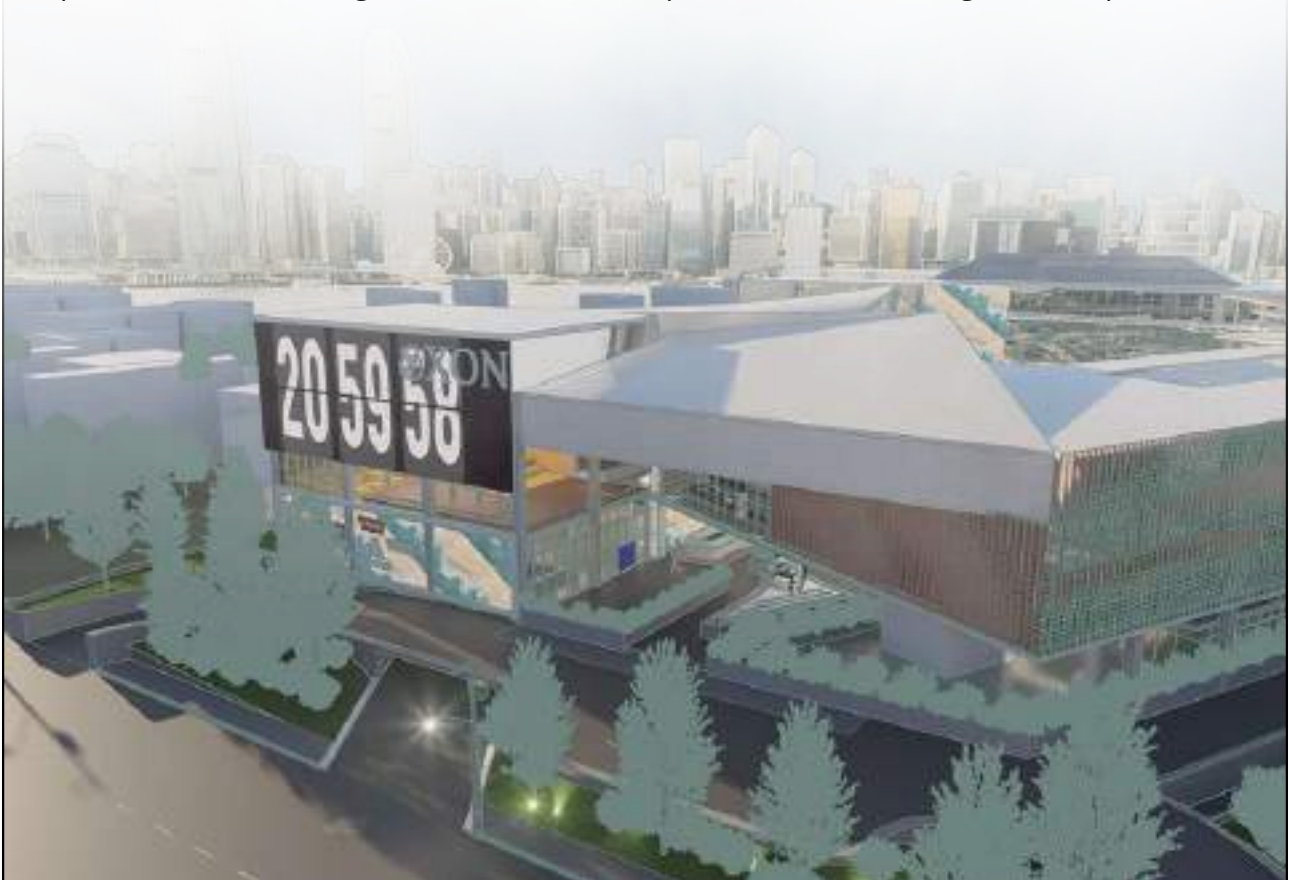
Tipologi Bangunan : Lifetsyle Hub

Lokasi : Banjarbaru, Kalimantan Selatan

Luas Tapak : 18.130 m²

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola aktivitas dan gaya hidup masyarakat menjadi lebih interaktif dan terhubung. Perubahan ini mendorong kebutuhan akan ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berbelanja, tetapi juga sebagai wadah interaksi sosial, kreativitas, edukasi, dan pengalaman digital. Namun, sebagian besar pusat perbelanjaan masih berfokus pada fungsi komersial, sementara UMKM lokal juga masih menghadapi keterbatasan dalam promosi dan pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan kondisi tersebut, dirancang sebuah lifestyle mall yang mengintegrasikan fungsi komersial, komunitas, teknologi, dan pengembangan UMKM lokal melalui pendekatan Interactive Architecture. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan ruang yang responsif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan gaya hidup masyarakat di era digital. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi wadah interaksi sosial, kreativitas, serta mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui pemanfaatan teknologi secara optimal.



Q.S. Al-Māidah ayat 2 mengajarkan prinsip ta'āwun (tolong-menolong dalam kebaikan dan ketakwaan) yang menjadi dasar dalam perancangan lifestyle mall. Nilai ini diwujudkan melalui konsep ukhuwah dengan menghadirkan ruang-ruang komunal yang mendorong interaksi, kolaborasi, dan kebersamaan antar pengguna. Selain itu, nilai al-'adl diterapkan melalui penataan ruang yang seimbang, aksesibilitas yang merata, serta distribusi fungsi bangunan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Sementara itu, nilai khalifah fil ard diwujudkan melalui tanggung jawab dalam menjaga dan mengelola lingkungan secara bijaksana. Penerapannya dilakukan dengan menghadirkan ruang hijau, pemanfaatan teknologi digital yang efisien, serta strategi desain yang mendukung kenyamanan dan keberlanjutan lingkungan. Dengan demikian, perancangan tidak hanya mendukung aktivitas komersial dan sosial, tetapi juga menciptakan lingkungan yang harmonis antara manusia, teknologi, dan alam.



Konsep Synaptic Pulse diterapkan untuk menciptakan ruang yang adaptif dan interaktif melalui hubungan antara manusia, teknologi, dan lingkungan. Synaptic merepresentasikan sistem yang menerima dan memproses data pengguna, sedangkan Pulse menggambarkan aliran aktivitas yang memicu respons ruang secara dinamis. Konsep ini diwujudkan melalui ruang terbuka, konektivitas antar ruang, dan integrasi media digital, serta dikembangkan ke dalam tiga prinsip perancangan, yaitu Continuum Loop, Stratified Interaction, dan Eco-Digital.

Sebagai pengembangan dari konsep Synaptic Pulse, prinsip Continuum Loop diterapkan untuk menciptakan kesinambungan ruang dan alur pergerakan yang saling terhubung sehingga menghasilkan pengalaman ruang yang mengalir dan dinamis. Prinsip ini diwujudkan melalui sistem sirkulasi terintegrasi, konektivitas vertikal dan horizontal, serta keberadaan atrium, courtyard, dan jalur pedestrian yang menghubungkan berbagai fungsi ruang dalam bangunan. Sehingga pengguna dapat bergerak secara lancar antar ruang sekaligus menikmati hubungan visual

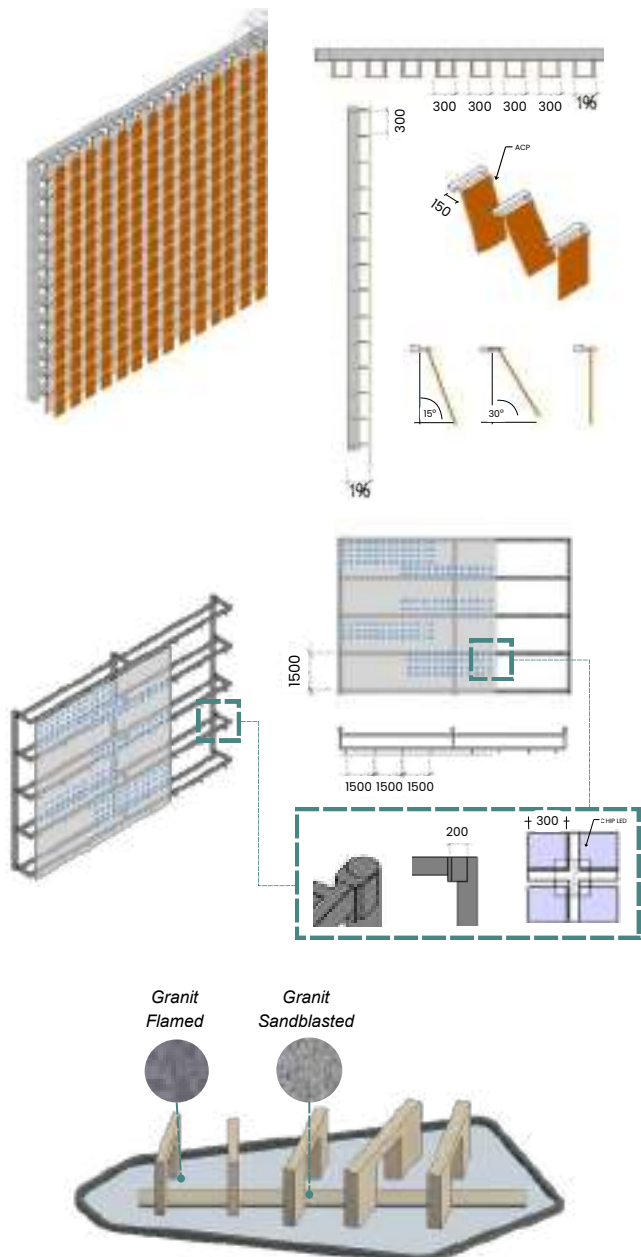


Selanjutnya, prinsip Stratified Interaction diterapkan untuk menciptakan lapisan interaksi ruang yang saling terhubung melalui hubungan visual, aktivitas sosial, dan pengalaman pengguna. Penerapannya diwujudkan melalui void atrium, balkon terbuka, courtyard, ruang komunal, media digital interaktif, dan ruang komunitas yang memungkinkan pengguna melihat, berinteraksi, serta merasakan keterhubungan antar ruang dan antar lantai secara dinamis, sehingga tercipta lingkungan yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan mendorong aktivitas sosial secara dinamis.

Sebagai prinsip ketiga, Eco-Digital diterapkan untuk mengintegrasikan ruang hijau dengan teknologi digital dalam menciptakan lingkungan yang interaktif dan nyaman. Penerapannya diwujudkan melalui area taman, ruang terbuka, layar digital informatif, serta pencahayaan interaktif yang mendukung aktivitas pengguna dan penyampaian informasi secara modern. Perpaduan antara vegetasi, teknologi, dan ruang publik ini menciptakan suasana yang lebih hidup, meningkatkan kualitas lingkungan, serta mendukung pengalaman ruang yang adaptif gaya hidup digital.



DETAIL ARCHITECTURE



LAMPIRAN

MAKET

