TUGAS AKHIR – DA 184801

DE-MALL: ALTERNATIF DESAIN TEMPAT PERBELANJAAN

ANGGIT NURHANDHIKA RAMADHAN
08111640000053

Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta, ST., MT.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DA 184801

DE-MALL: ALTERNATIF DESAIN TEMPAT PERBELANJAAN

ANGGIT NURHANDHIKA RAMADHAN
08111640000053

Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta, ST., MT.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

LEMBAR PENGESAHAN

DE-MALL:
ALTERNATIF DESAIN TEMPAT PERBELANJAAN

Disusun oleh:

ANGGIT NURHANDHIKA RAMADHAN
NRP : 08111640000053

Telah dipertahankan dan diterima
Oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA.184801)
Departemen Arsitektur FTSPK-ITS pada tanggal 15 Juli 2020
Dengan nilai : A

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator MK. Tugas Akhir
Defry Agatha Ardianta, ST., MT.	FX. Teddy B. Samodra, ST., MT., Ph.D.
NIP. 198008252006041004	NIP. 198004062008011008

Kepala Departemen Arsitektur FTSPK ITS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNIK SIPIL, PERENCANAAN DAN KEBUMIAN DEPARTEMEN ARSITEKTUR

Dr. Dewi Septianti, S.Pd, ST., MT.
NIP. 196909071997022001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Anggit Nurhandhika Ramadhan
NRP	: 08111640000053
Judul Tugas Akhir	: *De-Mall:* Alternatif Desain Tempat Perbelanjaan
Periode	: Semester Genap Tahun 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FTSPK – ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Yogyakarta, 15 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

Anggit Nurhandhika Ramadhan

NRP. 08111640000053

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.dengan judul *De-Mall*: Alternatif Desain Tempat Perbelanjaan.

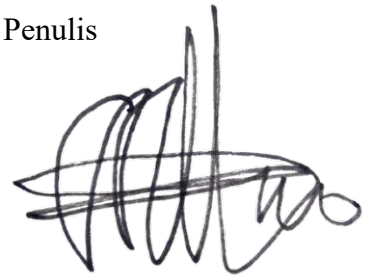
Selama penyusunan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. Selaku Dosen Pembimbing dalam Mata Kuliah Tugas Akhir
2. Bapak Rabbani Kharismawan, S.T., M.T., Bapak Irvansyah, S.T., M.T., Ibu Fardilla Rizqiyah, S.T., M.T., selaku Dosen Penguji dalam Sidang Tugas Akhir
3. Keluarga yang selalu memotivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir
4. Teman-teman serta Bapak/Ibu dosen yang mendukung pengerjaan Tugas Akhir

Selain dalam rangka memenuhi syarat lulus Mata Kuliah Tugas Akhir, karya ini penulis dedikasikan untuk menambah dan mempertajam diskursus Arsitektur dalam pendidikan sarjana ini. Penulis berharap dapat memberikan ilmu dan wawasan kepada pembaca. Akhirnya, saran dan kritik yang membangun semoga selalu mengiringi perjalanan karya ini.

Yogyakarta, 15 Juli 2020

Penulis



Anggit Nurhandhika Ramadhan

DE-MALL: ALTERNATIF DESAIN TEMPAT PERBELANJAAN

Nama Mahasiswa	:	Anggit Nurhandhika Ramadhan
NRP	:	08111640000053
Dosen Pembimbing	:	Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRAK

Penjual dan pembeli adalah dua pelaku dalam transaksi jual beli yang saling beroposisi. Dengan kata lain, penjual dan pembeli adalah sebuah oposisi biner dalam konteks aktivitas berbelanja. Keduanya melakukan aktivitas interaksi di dalam tempat perbelanjaan. Akan tetapi, ditemukan bahwa terdapat batas hierarki antara penjual dan pembeli di tempat perbelanjaan tersebut. Mal (secara spesifik Mal Malioboro) kemudian dipilih sebagai objek pada observasi akan batas hierarki tersebut. Di mal seringkali ditemukan dua pembagian ruang yang berkaitan dengan aktivitas berbelanja, yakni ruang belanja (ruang dimana pembeli dapat melihat produk dari penjual dan membelinya) dan ruang non-belanja (ruang dimana tidak terjadi transaksi jual beli). Keberadaan batas pembeda antara kedua ruang ini akan dipertanyakan ulang untuk melihat kemungkinan bahwa hierarki antara penjual dan pembeli dapat lebih melebur.

Dalam paradigma dekonstruksi terdapat konsep *différance* atau secara sederhana dipahami sebagai permainan batas. Secara konseptual, permainan batas tersebut akan dilakukan dalam menganalisis tatanan ruang yang telah ada dari sebuah mal. Tentunya, ruang yang dibahas adalah ketika ia berkaitan dengan interaksi penjual dan pembeli. Ruang-ruang tersebut akan diekstraksi ke dalam medium arsitektural secara utuh, dilakukan evaluasi, dan dicari alternatif yang diperlukan dalam kaitannya dengan peleburan batas antara ruang belanja dan ruang non-belanja.

Ketika batas antar ruang telah dilebur menjadi bentuk medium arsitektural, maka penyusunan kembali pada tatanan ruang akan dilakukan. Akhirnya, hierarki antara penjual dan pembeli diharapkan menjadi lebih lebur dengan tatanan ruang alternatif pada desain tempat perbelanjaan yang baru.

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

DE-MALL: ALTERNATIVE DESIGN FOR SHOPS

Student Name	:	Anggit Nurhandhika Ramadhan
Student ID	:	08111640000053
Supervisor	:	Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRACT

Seller and buyer are the two main subjects in the shopping transaction which oppose each other. In other words, the seller and buyer are a binary opposition in the context of shopping activities. Both of them do interaction activities in shopping places. However, it was found that there is a hierarchical boundary between sellers and buyers in the shopping area. Malls (specifically Malioboro Mall) are then selected as objects in observing the hierarchy boundaries. In malls, there are often two divisions of space associated with shopping activities, namely shopping space (space where buyers can see the product from the seller and buy it) and non-shopping space (space where no buying and selling transactions occur). The existence of a distinguishing boundary between the two spaces will be questioned again to see the possibility that the hierarchy between the seller and buyer can be more fused.

In the deconstruction paradigm there is the concept of différance or simply understood as an act of playing the boundary. Conceptually, the boundary play will be done in analyzing the existing spatial structure of a mall. Of course, the space discussed is when it deals with the interaction of sellers and buyers. These spaces will be extracted into the architectural medium as a whole, carried out an evaluation, and look for alternatives needed in relation to the merging of boundaries between shopping space and non-shopping space.

When the boundary between spaces has been merged into a medium architectural form, then the rearrangement of the spaces will be made. Finally, the hierarchy between sellers and buyers is expected to be even greater with an alternative space arrangement in the design of new shopping places.

Keywords: Seller and Buyer, Shopping Places, Boundary, Architectural Medium, Alternative Designs.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL (DALAM) i
LEMBAR PENGESAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN iv
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK viii
ABSTRACT x
DAFTAR ISI ..... xii-xiv
DAFTAR GAMBAR ..... xvi-xvii
DAFTAR TABEL xviii
BAB 1 PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang 1
1.1.1. Hierarki Penjual dan Pembeli 1-2
1.1.2. Permainan Batas 2-3
1.1.3. Teori Pendukung 3
1.2. Isu dan Konteks Desain 4
1.2.1. Kajian Objek 4-5
1.2.2. Objek Rancang 6-7
1.2.3. Data Pendukung 7-8
1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain 8
BAB 2 PROGRAM DESAIN
2.1. Rekapitulasi Program Ruang 9
2.1.1. Fungsi Bangunan 9
2.1.2. Program Aktivitas 9
2.1.2.1. Program Standar 9-10
2.1.2.2. Toko-Toko 10-14
2.1.2.3. Reduksi Program 14-15
2.1.3. Program Ruang Bangunan 15-17
2.1.4. Persyaratan terkait Aktivitas & Ruang 17
2.2. Deskripsi Tapak 17

2.2.1. Lokasi dan Keterangan Tapak 17
2.2.2. Analisis Lingkungan 18-19
2.2.3. Kajian Peraturan 19-22
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN
3.1. Pendekatan Desain 23
3.1.1. Kerangka Berpikir 23-24
3.1.2. Pendekatan 24-25
3.2. Metoda Desain 25
3.2.1. Diagram 25-27
3.2.2. Penggunaan Diagram 28-30
3.2.3. *Semantic Differential Scales* 31
3.2.4. Penggunaan *Semantic Differential Scales* 31-32
BAB 4 KONSEP DESAIN
4.1. Eksplorasi Formal 33
4.1.1. Eksplorasi Umum Medium 33
4.1.2. Keterangan 33
4.1.3. Eksplorasi Skala dan Batas 34
4.1.4. Eksplorasi Material 35-36
4.1.5. Eksplorasi Simbol/Tanda 36-37
4.1.6. Konsep Peleburan Batas 37-40
4.1.6.1. Konsep Peleburan Keluar-Masuk 40
4.1.6.2. Konsep Peleburan Solid-Void 41
4.1.6.3. Konsep Peleburan Sentral-Marjinal 41-42
4.2. Eksplorasi Teknis 42
4.2.1. Penerapan Peleburan Keluar-Masuk 42
4.2.2. Penerapan Peleburan Solid-Void 43
4.2.3. Penerapan Peleburan Sentral-Marjinal 44
BAB 5 DESAIN
5.1. Eksplorasi Formal 45
5.1.1. Denah 45-46
5.1.2. Layout 47
5.1.3. Tampak 47-48

5.1.4. Potongan 48-49
5.1.5. Ilustrasi 50-51
5.2. Eksplorasi Teknis 51
5.2.1. *Fixed Building* 51
5.2.2. Struktur 52
5.2.3. Utilitas 52
BAB 6 KESIMPULAN 53
DAFTAR PUSTAKA xx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perspektif Mal Malioboro 5
Gambar 2.1. *Flea Store* 11
Gambar 2.2. Beberapa *Tenant Store* di Mal Malioboro 13
Gambar 2.3. Matahari *Department Store* 14
Gambar 2.4. Diagram pola reduksi program aktivitas rancangan 15
Gambar 2.5. Standar meja dan rak tempat produk dijual 17
Gambar 2.6. Lokasi Mal Malioboro 18
Gambar 3.1. Diagram kerangka berpikir 24
Gambar 3.2. Contoh *metric-ordinary diagram* 26
Gambar 3.3. Contoh *metric-extraordinary diagram* 26
Gambar 3.4. Contoh *parametric diagram* 27
Gambar 3.5. Penggunaan diagram dalam membuat bentuk surface..... 28
Gambar 3.6. Penggunaan diagram dalam membuat transformasi 29
Gambar 3.7. Contoh diagram *semantic differential scales* 31
Gambar 3.8. Penggunaan diagram *semantic differential scales* 32
Gambar 4.1. Keterangan diagram 33
Gambar 4.2. Diagram eksplorasi skala dan batas antar ruang pada mal 34
Gambar 4.3. Diagram eksplorasi material pada *flea store* 35
Gambar 4.4. Diagram eksplorasi material pada *anchor store* 36
Gambar 4.5. Diagram eksplorasi simbol 37
Gambar 4.6. Diagram konsep peleburan batas 38
Gambar 4.7. Ilustrasi konsep peleburan batas 39
Gambar 4.8. Diagram dan ilustrasi peleburan batas keluar-masuk 38
Gambar 4.9. Diagram dan ilustrasi peleburan batas solid-void..... 40
Gambar 4.10. Diagram dan ilustrasi peleburan batas sentral-marjinal... 42
Gambar 4.11. ‘Entrance’ alternatif 42
Gambar 4.12. Ruang multi-fungsi alternatif 43
Gambar 4.13. Ekspos sirkulasi..... 44
Gambar 5.1. Denah Basement 45

Gambar 5.2. Denah Lower Ground 45
Gambar 5.3. Denah Main Area 1 46
Gambar 5.4. Denah Main Area 2 46
Gambar 5.5. Layout 47
Gambar 5.6. Tampak Selatan dan Utara 47
Gambar 5.7. Tampak Barat dan Timur 48
Gambar 5.8. Potongan pada Basement..... 48
Gambar 5.9. Potongan pada Lower Ground 49
Gambar 5.10. Potongan pada Main Area 49
Gambar 5.11. Ilustrasi Eksterior 50
Gambar 5.12. Ilustrasi Interior 1 50
Gambar 5.13. Ilustrasi Interior 2 50
Gambar 5.14. Ilustrasi Interior 3 51
Gambar 5.15. Aksonometri *Fixed Building* 51
Gambar 5.16. Aksonometri Struktur 51
Gambar 5.17. Aksonometri Utilitas 52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai *Basement*..... 15
Tabel 2.2. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai LG..... 15
Tabel 2.3. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai UG 16
Tabel 2.4. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai 1 16
Tabel 2.5. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai 2 16
Tabel 2.6. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai 3 17
Tabel 3.1. Keterangan Parameter pada Grasshopper..... 30
Tabel 4.1. Eksplorasi umum pada masing-masing jenis toko di mal 33

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Hierarki Penjual dan Pembeli

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

Interaksi antara penjual dan pembeli juga dibahas oleh Paco Underhill (2009:28-31), menurutnya, penjual perlu memahami bagaimana cara produk atau barangnya dapat dibeli oleh pembeli. Underhill bertanya pada penjual mengenai berapa pengunjung yang datang ke toko untuk membeli produk yang dijual, jawaban dari penjual tersebut ialah semuanya membeli, atau dapat dikatakan seratus persen orang yang datang ke toko akan membeli produk yang dijual. Akan tetapi, menurut penelitian yang dilakukan oleh Underhill, ternyata hanya 48 persen orang yang datang ke toko membeli produk yang dijual. Penelitian ini menunjukkan adanya hierarki yang berbeda antara penjual dan pembeli, penjual tidak benar-benar memahami bagaimana cara menjual produknya ke pembeli, sebaliknya, pembeli kesulitan menentukan apakah ia telah mendatangi toko yang tepat untuk produk yang sedang ia cari.

Penelitian Underhill tersebut berdampak pada cara pendataan para penjual, mereka mulai menggunakan teknologi seperti CCTV untuk mengetahui berapa banyak pengunjung yang datang ke toko untuk membeli produknya. Konversi data memang sangat beragam tergantung pada jenis toko dan produk yang dijual, misalnya, orang yang datang ke supermarket hampir seratus persen membeli barang, sedangkan hanya satu dari seratus orang yang datang ke toko perhiasan membeli produk yang dijual.

Secara arsitektural, hierarki antara penjual dan pembeli ini dibahas dalam kaitannya dengan ruang interaksi antara penjual dan pembeli. Hierarki tersebut

kemudian memiliki batas imaji yang akan dimainkan melalui paradigma dekonstruksi yang dikemukakan oleh Jacques Derrida (1930-2004).

1.1.2. Permainan Batas

Paradigma dekonstruksi berangkat dari teori seorang filsuf modernis bernama Ferdinand de Saussure (1857-1913) yang membicarakan mengenai konsep berbahasa. Menurut Saussure pernyataan lisan berperan sebagai ekspresi dari pemikiran manusia, ungkapan verbal merupakan elemen utama dalam menghasilkan bahasa. Pernyataan lisan kemudian berada pada hierarki yang lebih tinggi daripada tulisan, atau dalam kata lain, tulisan ada sebagai tanda bagi pernyataan yang diucapkan secara lisan. Namun, Derrida dalam paradigma dekonstruksi melihat tidak adanya hierarki yang baku dari tulisan maupun lisan tersebut, ia lebih memilih menggunakan istilah *presence* (keberadaan). Secara arsitektural, *Presence* ini sering dihubungkan dengan logika akan suatu eksistensi pada kehidupan manusia, ia hadir sebagai konsepsi yang selalu diyakini oleh manusia sebagai kebenaran. Kemudian, Derrida melihat bahwa kehadiran konsepsi bukan sesuatu yang benar-benar ada dan berwujud, sehingga muncul istilah *metaphysics of presence (*metafisika dari keberadaan). Derrida menolak *metaphysics of presence* termasuk ketika ia membicarakan arsitektur. Menurutnya, interpretasi arsitektur dapat terlepas dari pertimbangan fungsional, (dari diskusi bersama Peter Eisenman) penolakan tersebut berdampak pada terlepasnya interpretasi arsitektur dari skala manusia, tapak, dan konteks.

Différance merupakan sebuah pandangan dari Derrida untuk membongkar perbedaan pada repetisi dan hierarki akan bahasa. *Différance* tidak bisa dikatakan sebagai kata ataupun konsep, ia adalah permainan dari perbedaan akan kata-kata itu sendiri. Pada mulanya *différance* berasal dari sesuatu yang tidak nyata, tetapi ia bisa berubah menjadi kenyataan (ketika dibaca sebagai jukstaposisi pada sebuah oposisi biner; 0 dan 1) menjadi perbedaan, celah, perubahan celah tersebut, refleksi, dan bayangan. Jika ditelisik lebih dalam, perbedaan yang paling fundamental antara dua elemen yang telah terlepas dari konteksnya adalah *presence* (keberadaan) dan *absence* (ketiadaan). Perbedaan dan batas hierarki antara penjual dan pembeli dalam tempat berbelanja juga akan dimainkan menggunakan konsep *différance* ini.

Keberadaan dan ketiadaan batas tersebut akan dipertanyakan dengan mempertimbangkan esensi dari tempat berbelanja itu sendiri sebagai ruang interaksi antara penjual dan pembeli.

1.1.3 Teori Pendukung

Dalam Teori Luhmann (dikemukakan oleh Niklas Luhmann) mengenai sistem sosial sebagai sistem komunikasi, faktor utama yang membedakan dan membentuk sistem sosial tertentu adalah sistem pembedaan khusus yang kemudian menjelaskan hubungan komunikasi dalam sistem tersebut. Pembedaan sistem itu dikenal sebagai oposisi biner yang kemudian oleh Luhmann disebut kode biner pada sebuah sistem. Kode biner tersebut hanya akan relevan dalam sistem tertentu dan tidak akan relevan dalam sistem yang lainnya, misalnya, dalam sistem hukum terdapat kode biner legal/ilegal, dalam ilmu sains terdapat kode biner yakni benar/salah, atau dalam politik terdapat pembedaan kode antara afirmatif/oposisi dan progresif/konservatif. Akan tetapi, penerapan dari satu sistem tidak akan bergantung pada sistem yang lainnya, sebagai contoh, pernyataan ilmiah (dalam konteks ilmu sains) tidak perlu dipertanyakan akan status 'legal/ilegal'nya, demikian pula dalam sistem hukum tidak dikenal pola hubungan afirmatif dan oposisi.

Munculnya kode biner ini dalam sistem sosial sangat berpengaruh dalam membentuk hubungan komunikasi dalam masyarakat. Masyarakat 'modern' cenderung memiliki fungsi spesifik masing-masing sehingga kode biner ini terasa sangat kuat dalam kehidupannya. Arsitektur sebagai salah satu disiplin ilmu juga dapat dipahami memiliki pembeda spesifik yang membentuk kode biner tertentu. Kemudian, hal-hal arsitektural dianggap terpisahkan dari hal-hal politik, sains, ekonomi, dll. Namun, diperlukan pemahaman yang lebih jeli akan kode biner dari arsitektur itu sendiri, sebagai sebuah sistem (ilmu pengetahuan) yang independen justru arsitektur dapat mengolah berbagai macam kode biner dari disiplin ilmu lain. Tentu saja, kode biner dari disiplin ilmu lain tersebut perlu dilakukan alih bahasa ke dalam kode spesifik arsitektur.

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Kajian Objek

Shopping mall menjadi objek yang dipilih untuk mendemonstrasikan permainan batas dan kaitannya dengan interaksi penjual dan pembeli dalam tempat perbelanjaan. Kompleksitas dari *shopping mall* dengan beragam aktivitas dan program ruang yang sekarang ini kita kenal memunculkan pertanyaan akan esensi utuh dari *shopping mall* itu sendiri. Setelah ditelisik lebih dalam, *shopping mall* awal mulanya tidak memiliki batasan solid dan interioritas yang eksklusif seperti yang sekarang terasa familiar oleh masyarakat.

Awal mula manusia berdagang menggunakan sistem pertukaran barang atau dikenal dengan barter. Bangsa Mesir Kuno konon merupakan bangsa dengan peradaban (termasuk perdagangan) yang paling maju, pusat peradabannya berada di sepanjang hilir Sungai Nil pada sekitar 3150 SM. Namun, tidak ada bukti akan aktivitas perdagangan tersebut, terutama dalam bentuk ruang atau bangunan tertentu. Berbeda dengan peradaban Yunani yang meninggalkan Agora sebagai bukti mereka melakukan perdagangan pada 900-700 SM. Menurut Wikipedia (2010) Agora adalah tempat untuk pertemuan terbuka di negara-kota di Yunani Kuno. Pertemuan yang dimaksud seperti musyawarah antara raja atau dewan dengan warga negara. Pada hari-hari tertentu, warga negara berkumpul tidak hanya untuk bermusyawarah melainkan untuk berdagang, Agora menjadi 'pasar' bagi penduduk, mereka berjualan di halaman, di antara pilar-pilar Agora.

Ruang publik berupa Agora tersebut dikembangkan oleh orang Romawi menjadi *Forum.* Menurut Sriti Mayang Sari (2010:53):

> *Forum merupakan ruang luar terbuka yang berada di sekeliling bangunan utama seperti bait doa, candi, dan lain-lain, di Indonesia dikenal sebagai alun-alun. Dalam perkembangannya forum menjadi ruang atau bangunan tertutup. Kegiatan agama, perdagangan dan forum, dilakukan dalam sebuah ruang tertutup. Kegiatan perdagangan seperti belanja terjadi dalam ruang terbuka maupun tertutup.*

Forum tersebut hingga sebelum abad ke-15 masih menggabungkan antara pusat pemerintah dan 'pasar'. Hingga pada abad ke-15 terjadi pemisahan program secara spesifik dengan memisahkan balai daging dari balai kain dan balai kota. Pada

abad ke-16 dan seterusnya, bangunan ‘pasar’ di seluruh Eropa telah berevolusi menjadi bangunan dengan fungsi khusus sebagai tempat perdagangan dan tidak digabung fungsi lainnya.

Perkembangan ‘pasar’ juga paralel terjadi di dunia timur, misalnya saja *Grand Bazaar* yang berada di Isfahan, Iran, yang sebagian besar tertutup atapnya, mulai berdiri sejak abad ke-11 masehi (Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2010). Bazar ini kemudian dipahami sebagai sebuah *forum* dengan toko-toko yang berderet sejajar berupa kios-kios di suatu halaman terbuka (plaza) atau di sepanjang koridor jalan. Konsep bazar atau plaza ini kemudian berkembang pada abad ke-18 menjadi *Shopping Center* atau *Shopping Arcade* dalam bentuk pertokoan terbuka tetapi mulai menawarkan ‘kenyamanan’ bagi pengunjung. Perbedaan utama antara bazar/plaza di dunia Timur dengan *forum* di eropa adalah (jika di dunia Timur) toko tersebut terbentuk melalui penggunaan jalan tertutup, penggunaan bentuk-bentuk arsitektural yang sudah ada untuk menciptakan ruang baru, dan memanfaatkan jalur pedestrian sekaligus berorientasi kepada jalur tersebut.

Konsep awal belanja di mal yang terpadu dan tertutup bermula dari ide arsitek Victor Gruen yang merancang Southdale, di Edina, Minneapolis, pada tahun 1956. Definisi mal yang dirancang oleh Gruen yaitu ruang interior multi-lantai menggunakan AC sebagai pendingin udara untuk menciptakan lingkungan belanja yang yang baik dan nyaman. Perlu diketahui bahwa ide akan konsep mal tertutup tersebut karena melihat iklim ekstrim Minneapolis sehingga diperlukan adanya ruang tertutup yang nyaman dengan kontrol penuh terhadap suhu dalam ruangan tersebut. Pemikiran Victor Gruel yang dikenal sebagai penemu mal tertutup pada saat itu diikuti oleh arsitek-arsitek lain di Amerika terutama di pinggiran kota, kemudian merambah ke Eropa, hingga ke dunia Timur

Kajian ini menunjukkan evolusi dari tempat perbelanjaan itu sendiri. Tempat perbelanjaan yang pada esensinya ruang kosong tempat bertemu penjual dan pembeli kemudian berkembang dari masa ke masa menyesuaikan kebutuhan manusia dan lingkungannya. Oleh sebab itu, penyesuaian tipologi tempat perbelanjaan di sebuah lingkungan perlu selalu dilakukan dalam proses perancangan.

1.2.2. Objek Rancang

Gambar 1.1 Perspektif Mal Malioboro (atas) dan suasana di Jalan Malioboro (bawah)
sumber: Dokumentasi pribadi

Pada masa kolonial Belanda, Malioboro dihuni penduduk berbagai etnis, Belanda, pribumi, hingga masyarakat etnis Cina. Pada saat itu, pembangunan fasilitas untuk meningkatkan perekonomian dan menguatkan kekuasaan dilakukan pada masa pemerintahan Belanda, seperti pada tahun 1800-an dibangun *Dutch Club, The Dutch Governor's Residence*, kemudian *Java Bank* dan kantor pos. Pada tahun 1830 orang-orang etnis Cina mulai tinggal dan memasuki kawasan Malioboro. Mereka tinggal di bagian utara Jalan Malioboro. Keberadaan etnis Cina membawa pengaruh aktivitas berdagang orang Belanda, hingga sekarang kawasan

Malioboro masih menjadi pusat perekonomian sekaligus pariwisata bagi masyarakat Yogyakarta.

Terdapat beragam jenis wisata belanja yang berada di Malioboro, salah satunya adalah Mal Malioboro. Konsentrasi objek rancang sebagai tempat pendemonstrasian isu arsitektural berada pada Mal Malioboro tersebut. Sebagai *shopping mall* tentu tempat ini menjadi tepat karena di dalamnya terjadi interaksi antara penjual dan pembeli. Selain itu, terdapat wacana bahwa Jalan Malioboro (jalan dimana mal berada) akan murni dijadikan jalur pejalan kaki. Hal tersebut memperkuat asumsi bahwa akan terjadi perubahan aktivitas dari penjual dan pembeli yang berdampak pada tempat berbelanja di Jalan Malioboro, termasuk Mal Malioboro ini.

1.2.3. Data Pendukung

Rencana dari Pemerintah Kota Yogyakarta yang akan menjadikan Jalan Malioboro sebagai kawasan pedestrian total disampaikan oleh Kepala Dishub DIY, Sigit Sapto Raharjo. Beliau berkata, "Malioboro rencana ke depannya memang sebagai kawasan pedestrian, dan untuk jadi kawasan pedestrian harus ada tahapan-tahapan awal yakni melakukan pengaturan arah lalu lintas,", dilansir dari *detiknews*. Ujicoba dengan merekayasa arus lalu lintas di sekitar Jalan Malioboro demi terbebasnya kawasan tersebut dari kendaraan bermotor juga sudah rutin dilakukan.

Dikutip dari Tribun Jogja, ujicoba rekayasa lalu lintas di Jalan Malioboro tersebut disepakati akan dilakukan setiap Selasa Wage pada pukul 06.00 hingga 21.00 WIB, itu artinya hampir tiap bulan akan terjadi rekayasa lalu lintas pada tahun 2019 ini (sebelum terjadi kesepakatan baru). Hari Selasa Wage tersebut juga bertepatan dengan Malioboro Bebas PKL (Pedagang Kaki Lima) yang artinya ketika Jalan Malioboro menjadi jalur pedestrian, tidak ada PKL yang berjualan di sana.

Ketika terjadi penutupan jalan bagi kendaraan bermotor, terdapat beberapa kendaraan umum yang diperbolehkan melalui Jalan Malioboro seperti Bus TransJogja, truk pemadam pebakaran, truk pengangkut sampah, ambulans, dan mobil patroli polisi. Kendaraan tradisional seperti becak dan andong masih bisa beroperasi di Jalan Malioboro. Akan tetapi, bagi pemilik toko-toko yang berada di

sepanjang jalan terdapat beberapa masalah seperti kesulitan bongkar muat barang (terutama bagi toko yang melakukan bongkar muat dari jalan yang ditutup bagi kendaraan bermotor). Mal Malioboro termasuk tempat perbelanjaan yang memiliki akses bagi bongkar muat termasuk ketika terjadi rekayasa lalu lintas. Akan tetapi, terdapat peluang lain yakni meningkatnya interaksi antara penjual dan pembeli ketika jalan di depan mal didominasi oleh pejalan kaki. Pejalan kaki atau pengunjung yang berjalan memiliki kecenderungan untuk tidak terburu-buru dan lebih memerhatikan lingkungan sekelilingnya.

1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain

Penjual dan pembeli adalah oposisi biner yang selalu ada dalam aktivitas jual beli. Kedua elemen tersebut memiliki peran masing-masing dalam proses transaksi jual beli. Batasan ruang membuat keduanya terasa memiliki hierarki yang berbeda dalam beraktivitas.

Paradigma dekonstruksi yang dibawa oleh Derrida telah memengaruhi konsepsi ruang dalam arsitektur. *Différance* sebagai permainan batas antara dua hal yang beroposisi akan dilakukan dalam permasalahan ini. Dalam arti, batasan ruang antara penjual dan pembeli dalam beraktivitas coba untuk dimainkan.

Mal Malioboro kemudian menjadi tempat pendemonstrasian akan permainan batas antara ruang bagi penjual dan pembeli. Aktivitas berbelanja yang terkait dengan penjual dan pembeli di mal akan dilakukan ekstraksi menjadi elemen arsitektur tertentu sehingga dapat dilakukan permainan batas tersebut. Batasan itu sendiri juga dapat diartikan sebagai garis imajiner yang akan dilebur. Tipologi tempat perbelanjaan ini selalu berubah dan berkembang menyesuaikan lingkungan dimana tapak berada. Oleh sebab itu, permainan batas coba diterapkan dalam penyusunan ulang hierarki antara penjual dan pembeli ini sehingga diharapkan menjadi alternatif lain bagi desain tempat perbelanjaan.

BAB 2
PROGRAM DESAIN

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Fungsi Bangunan

Fungsi dari bangunan rancangan adalah sebuah tempat perbelanjaan. Tempat perbelanjaan ini merupakan ruang bagi penjual dan pembeli untuk beraktivitas jual beli. Alternatif desain baru bagi sebuah tempat perbelanjaan menjadi objek yang akan dirancang ketika objek sebenarnya berawal dari sebuah mal.

2.1.2. Program Aktivitas

2.1.2.1.Program Standar

Pada awalnya Mal Malioboro telah memiliki program aktivitas standar sebagai berikut:

a. Tempat Parkir

   Tempat parkir berada pada basement dari Mal Malioboro. Pintu masuk dan pintu keluar bagi mobil dan motor tidak dibedakan, demikian pula dengan area parkirnya. Luasan area parkir diperkirakan mencapai 5000 m^2.

b. Toko/ *Store*

   Toko-toko yang ada di Mal Malioboro dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: *Flea Store, Tenant Store, dan Anchor Store*. Setiap toko pun memiliki luasan yang berbeda, *flea store* diperkirakan memiliki luas sekitar 4 m^2, *tenant store* memiliki luas 64 m^2 setiap areanya (termasuk gudang dan kebutuhan servis toko), sedangkan *anchor store* memiliki luas 1200 m^2 tiap areanya (termasuk gudang dan kebutuhan servis toko). Masing-masing toko ada yang menyewa lebih dari satu area di mal ini. Masing-masing jenis toko akan dijelaskan lebih lanjut kemudian.

c. *Food Court*

Food Court di mal ini bernama Taste Food Studio, berada di lantai 3 dengan view kaca ke arah utara. *Food Court* ini menjajakan beragam jenis makanan dan minuman dengan sistem pembayaran terpusat pada satu kasir.

d. Ruang Servis

Terdapat beberapa ruang servis utama yang ada di mal ini, seperti: Ruang *Engineering*, Ruang AHU, Toilet, Ruang Janitor, dan *shaft*. Ruang-ruang tersebut diletakkan di pojok maupun sisi terluar bangunan dan berada pada satu area yang berdekatan.

e. Sirkulasi

Sirkulasi horizontal maupun vertikal tentu ada di mal ini. Sirkulasi horizontal berupa selasar memanjang yang menghubungkan antar toko yang ada di mal, sirkulasi ini diperuntukan bagi pengunjung dan pembeli untuk berjalan, akan tetapi terkadang juga digunakan untuk berjualan sebagai penarik pengunjung. Selain itu, terdapat beberapa sirkulasi vertikal seperti tangga darurat, *escalator*, dan lift. Tangga darurat berada di ujung belakang bangunan, *escalator* berada di atrium barat dan atrium timur, sedangkan lift berada pada area servis di samping bangunan.

f. Atrium

Dalam Mal Malioboro ini terdapat dua atrium utama yakni atrium barat dan atrium timur. Atrium barat lebih besar dibandingkan atrium timur. *Flea store* biasanya berada di kedua atrium ini, akan tetapi mereka lebih banyak berada di atrium barat karena lebih luas.

2.1.2.2.Toko-Toko

Analisis program aktivitas kemudian difokuskan pada toko-toko persewaan yang ada di Mal Malioboro sebagai ruang interaksi utama antara penjual dan pembeli. Berikut analisis dari masing-masing jenis toko persewaan yang ada di Mal Malioboro

a. Flea Store

Flea store diartikan sebagai stan-stan kecil tempat berjualan yang biasanya berada di atrium mal, biasa juga disebut bazar. Di dalam Mal Malioboro terdapat dua atrium, atrium timur dan atrium barat. *Flea store* kebanyakan berada di atrium barat. Hanya sedikit *flea store* yang terdapat di atrium timur, selain karena luasannya lebih kecil, biasanya terdapat acara yang memerlukan panggung serta kursi penonton di atrium sehingga memakan lebih banyak ruang.

Seluruh lantai dari mal kebanyakan menggunakan bahan keramik, akan tetapi untuk membedakan ruang *flea store* ini biasanya digunakan karpet sebagai pelapis tambahan. Sedangkan untuk memberi batas antara stan satu dengan yang lainnya digunakan plester yang menempel di atas karpet tersebut. Penjual (saat itu kebanyakan penjual pakaian dan aksesoris) menggunakan rak gantung atau sekadar meja untuk menjajakan barang dagangannya. Setiap sekitar lima meter terdapat lampu penerang berbentuk balok. Masing-masing stan juga mendapatkan akses listrik sehingga mereka dapat menambahkan lampu sendiri sesuai kebutuhan. Kebanyakan stan tidak menampilkan penanda berupa tulisan promo diskon, nama *brand*, ataupun nama toko yang dia punya. Kalaupun ada yang coba melakukan promosi dengan tanda/simbol berupa teks, secara visual tidak terlalu mencolok/kontras untuk orang melihatnya.

Gambar 2.1. *Flea Store* di Atrium Barat (kiri) dan Atrium Timur (kanan)

Sumber: dokumentasi pribadi

Jumlah pengunjung yang mendatangi atau sekadar melewati *flea* relatif tidak terlalu banyak, terutama di pagi hingga siang hari. Interaksi antara penjual dan

pembeli pun terasa sangat minim terjadi. Bahkan, ada beberapa stan yang ditinggalkan begitu saja oleh penjualnya ke stan lain atau dibiarkan kosong begitu saja. Walaupun berada di atrium dengan segala persilangan akses ke berbagai arah, banyak pengunjung yang datang lebih memilih melewati jalur tanpa karpet (bukan area *flea store*), karena pun jalur tanpa karpet justru mengelilingi atrium dan lebih dekat langsung dengan toko-toko lainnya.

b. *Tenant Store*

Tenant store yang dimaksud adalah kios-kios persewaan (secara jumlah paling banyak) yang ada di mal dengan ukuran sedang. Kios-kios ini biasanya ditempati oleh *brand-brand* tertentu, baik lokal maupun asing. Menurut laman resmi Mal Malioboro, terdapat 84 *tenant* yang disediakan di mal ini (sudah termasuk *anchor tenant*/ *anchor store*). Posisi *tenant-tenant* ini mengelilingi perimeter mal.

Dengan luasan yang relatif sama, pemilik dari *tenant store* ini nampak memiliki standar sendiri dalam hal interior ruangannya. Beragam dekorasi dan ornamen ditampilkan untuk menunjukkan identitas dari masing-masing *tenant*. Keramik dari ruangan juga biasanya berbeda dengan keramik mal. Tidak hanya keramik, 'fasad' depan *tenant* atau *entrance* juga menampilkan simbol yang menandakan *brand* pemilik *tenant*, bisa dalam bentuk teks, logo, maupun unsur dekoratif lainnya. Palet warna yang menghiasi dinding juga menggambarkan karakter dari masing-masing *brand*. Pada dasarnya, pemilik *tenant* memiliki otonomi dalam mereka ulang interior ruangan masing-masing sesuai kemauan mereka.

Saat pengunjung melewati koridor jalan di depan *tenant*, mereka dapat langsung melihat barang dagangan dari penjual. Akan tetapi, tidak seperti *flea store* yang langsung berada di jalur sirkulasi, pengunjung harus masuk ke dalam *tenant store* untuk melihat lebih dekat barang dagangan itu. Perbedaan lain dengan *flea store* adalah adanya kasir di *tenant store* ini, sehingga pembeli harus berjalan ke kasir dulu untuk memiliki sepenuhnya barang yang akan mereka beli. Terdapat pula pelayan untuk melayani pembeli terkait barang yang ingin dia beli. Ada keunikan pada beberapa *tenant store* dengan spesifikasi makanan/minuman, pemilik *tenant* justru sengaja meletakkan kursi dan meja makan di depan *tenant* atau di jalur

sirkulasi. Hal tersebut sepertinya sengaja untuk memberikan hubungan yang lebih dekat dengan pengunjung, atau justru memang ingin menarik perhatian pengunjung agar menikmati makanan/minuman yang mereka jual.

Gambar 2.2. Beberapa Tenant *Store* di Mal Malioboro

Sumber: dokumentasi pribadi

c. *Anchor Store*

Anchor store adalah toko yang disewakan dengan area paling luas di dalam mal. Di Mal Malioboro terdapat tiga *brand* pemilik *anchor store* ini: Matahari, Hero Supermarket, dan Gramedia. Matahari menjadi *anchor store* dengan area terluas dengan menguasai tiga lantai (dengan luas tertentu) di mal ini. Hero Supermarket dan Gramedia memiliki luasan yang hampir sama, berada pada satu lantai (dengan luasan tertentu) di lantai yang sama.

Secara 'fasad' depan atau entrance, *anchor store* sama dengan *tenant store* yang menampilkan simbol berupa logo maupun tulisan dari *brand* tersebut. Dekorasi dari entrance cenderung tidak terlalu berlebihan jika dibandingkan dengan *tenant store*. Dapat dikatakan kalau sebenarnya terdapat stan-stan kecil lagi di dalam *anchor store* ini, perbedaannya ialah stan tersebut dimiliki oleh *brand* tertentu dan layout yang diterapkan terasa lebih *compact*. Dengan area yang lebih

luas, tentunya semakin banyak barang yang dijual dalam *anchor tenant* ini, dan semakin banyak pula simbol-simbol dan tulisan-tulisan promosi di dalamnya. Dalam *anchor tenant* terdapat beragam meja, rak, maupun perabot penunjang lain sebagai tempat barang-barang dijual. Tidak terhitung berapa lampu *spotlight* yang ada di area ini, yang jelas di setiap sekitar tiga meter selalu ada lampu *spotlight*. Lantai dari *anchor tenant* ini justru tidak dibedakan dengan lantai mal secara umum.

Terdapat banyak pelayan yang siap mendampingi pengunjung memilih barang yang ingin dibeli. Pelayan sebenarnya cukup kesulitan mengawasi pengunjung dan terkadang ragu apakah pengunjung ini benar ingin membeli atau sekadar melihat-lihat. Akan tetapi, biasanya pelayan menyamakan perlakuan kepada semua pengunjung dengan mencoba melayani sebaik mungkin. Di *anchor store* ini tentu juga terdapat kasir dengan jumlah yang lebih banyak, biasanya berada di pojok dan tengah dari ruangan. Pengunjung tentu tidak dapat melihat apa saja barang yang dijual dalam *anchor store* karena jarak pandang yang terlalu jauh, stan-stan yang berada di dekat *entrance* lebih diuntungkan dalam hal akses visual.

Gambar 2.3. Matahari *Department Store*

Sumber: dokumentasi pribadi

2.1.2.3 Reduksi Program

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

a. Ruang Belanja

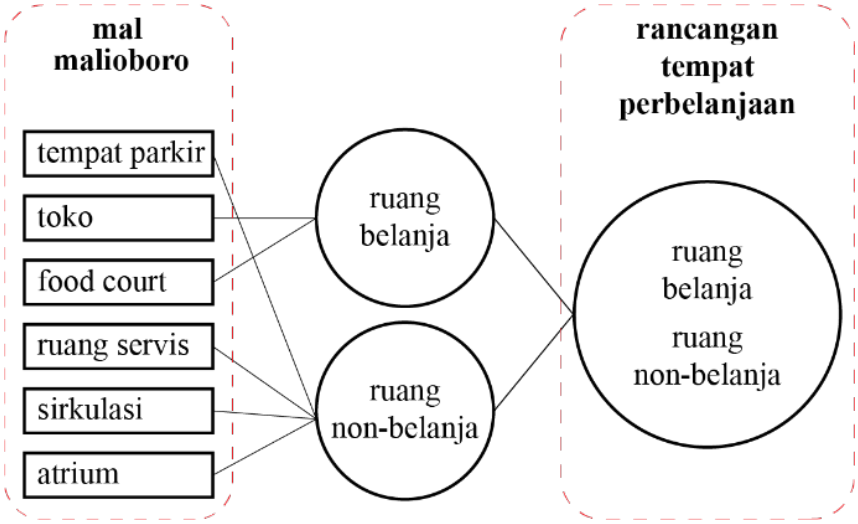
   Ruang belanja ialah ruang dimana pembeli dan penjual dapat berinteraksi secara khusus dengan intensi melakukan proses jual beli. Proses jual beli diartikan dimana pengunjung melihat-lihat barang, penjual (dalam arti pelayan) melayani pengunjung, hingga pengunjung

ini dapat dikatakan sebagai pembeli ketika melakukan transaksi dengan penjual (dalam arti petugas kasir).

b. Ruang Non-Belanja

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

Kedua jenis ruang tersebut nantinya akan dilebur pada rancangan tempat perbelanjaan sesuai Gambar 2.4. berikut ini.



Gambar 2.4 Diagram pola reduksi program aktivitas rancangan

Sumber: dokumentasi pribadi

2.1.3. Program Ruang Bangunan

Berikut rincian program ruang pada Mal Malioboro yang telah berdiri sebagai *Existing Building* pada tapak.

Tabel 2.1. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai *Basement* Mal Malioboro

Lantai	Nama	Tipe	Jumlah Area	Nomor	Spesifikasi	Luasan Perkiraan per area (m2)	Luasan Perkiraan Total (m2)
Basement	Parkir	Servis	1	-	Mobil dan Motor	5000	5000
	Mushola	Servis	2	-	Laki-laki dan perempuan	50	100

Tabel 2.2. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai LG Mal Malioboro

LG	Gramedia	Anchor	3	6, 7A, 7B	Suvenir, Buku, dan Alat Tulis.	64	192
	Hero Supermarket	Anchor	2	1, 2	Department Stores Supermarket	64	128
	Guardian	Tenant	2	1, 2	Kesehatan dan Farmasi	64	128
	Periplus	Tenant	2	9, 10	Suvenir, Buku, dan Alat Tulis.	64	128
	BrunBrun	Tenant	1	2B	Aksesoris	64	64
	Miniso	Tenant	1		Aksesoris	64	64
	Johnny Andrean	Tenant	2	7, 8	Salon Kecantikan	64	128
	Shihlin	Tenant	1	11	Restoran	64	64
	Solaria	Tenant	1	12	Restoran	64	64
	Dagadu	Tenant	1		Fashion	64	64

Tabel 2.3. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai UG Mal Malioboro

UG	McDonald's	Tenant	1	AT	Restoran	64	64
	Poshboy	Tenant	2	6, 7	Fashion Apparel Men	64	128
	Camel Active	Tenant	1	8	Fashion Apparel Men	64	64
	The Body Shop	Tenant	2	9, 10	Beauty & Body Care	64	128
	The Palace	Tenant	1	Ext.	Jewelery	64	64
	Hammer	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Men	64	64
	Optik Melawai	Tenant	2	Ext. 11-12	Eyewear	64	128
	Flormar	Tenant	1	Ext.	Beauty & Body Care	64	64
	C & F Perfumery	Tenant	1	Ext.	Parfum	64	64
	Optik Seis	Tenant	1	Ext.	Eyewear	64	64
	Giordano	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Men	64	64
	Aora Jewelery	Tenant	1	Ext.	Jewelery	64	64
	Optik Tunggal	Tenant	1	16	Eyewear	64	64
	Gosh	Tenant	3	18, 19, 20	Shoes, Handbags & Luggage	64	192
	Guess	Tenant	1	Ext.	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Watch Circle	Tenant	1	Ext.	Aksesoris	64	64
	J.Co Donut	Tenant	2	21, 21A	Restoran	64	128
	BreadTalk	Tenant	1	Ext.	Restoran	64	64
	Planet Sport	Tenant	2	28,29	Olahraga	64	128

Tabel 2.4. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai 1 Mal Malioboro

LANTAI 1	Matahari Dept. Store	Anchor	1		Department Stores & Supermarket	1200	1200
	Sport Station	Tenant	1	Ext.	Olahraga	64	64
	Wrangler	Tenant	1	6	Fashion Apparel Men	64	64
	The Executive	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Men	64	64
	Polo	Tenant	2	10, 11	Fashion Apparel Men	64	128
	Converse	Tenant	1	9	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Gaudi	Tenant	1	7	Fashion Apparel Men	64	64
	Shoeline	Tenant	1	Ext.	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Buccheri	Tenant	1	Ext.	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Bata	Tenant	1	Ext.	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Mr. DIY	Tenant	1	Ext.	Department Stores & Supermarket	64	64
	Cinderella Nail Show	Tenant	1	Ext.	Beauty & Body Care	64	64
	Sox Galery	Tenant	1	Ext.	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Some Day	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Women	64	64
	Excelso	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64

Tabel 2.5. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai 2 Mal Malioboro

LANTAI 2	Matahari Dept. Store	Anchor	1		Department Stores & Supermarket	1200	1200
	Kidz Station	Tenant	2	15, 19	Toys & Children's Apparel	64	128
	Skechers	Tenant	2	18, 19	Shoes, Handbags & Luggage	64	128
	Fisik Sport	Tenant	2	20, 21	Shoes, Handbags & Luggage	64	128
	Hava	Tenant	1	21A	Fashion Apparel Women	64	64
	Planet Surf	Tenant	1	22	Fashion Apparel Women	64	64
	Pizza Hut	Tenant	3	2, 4, 23	Restaurants & Specialty Foods	64	192
	Watsons	Tenant	1	6	Health & Pharmacies	64	64
	Hardware	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Men	64	64
	Hush Puppies Apparel	Tenant	1	8	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Crocs	Tenant	1	19	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Hush Puppies	Tenant	1	10	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Simplicity	Tenant	2	11, 12	Fashion Apparel Women	64	128
	Beverly Digicam	Tenant	1	Ext.	Cameras & Gadgets	64	64
	Fun World	Tenant	1	Ext.	Entertainment	64	64
	Minimal	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Women	64	64
	Payless	Tenant	1	Ext.	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Eiger	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Men	64	64
	Perfect Kick	Tenant	1	Ext.	Shoes, Handbags & Luggage	64	64
	Naughty	Tenant	1	Ext.	Aksesoris	64	64
	Number 61	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Men	64	64
	ADA	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Women	64	64
	Salon Rudi H	Tenant	1	Ext.	Beauty & Body Care	64	64
	This is April	Tenant	1	Ext.	Fashion Apparel Women	64	64
	Stroberi	Tenant	1	Ext.	Aksesoris	64	64
	Minoshe	Tenant		Ext.	Fashion Apparel Women	64	0
	Cindy Yayang	Tenant	1	Ext.	Aksesoris	64	64
	Planet Ocean	Tenant	1	Ext.	Watch	64	64

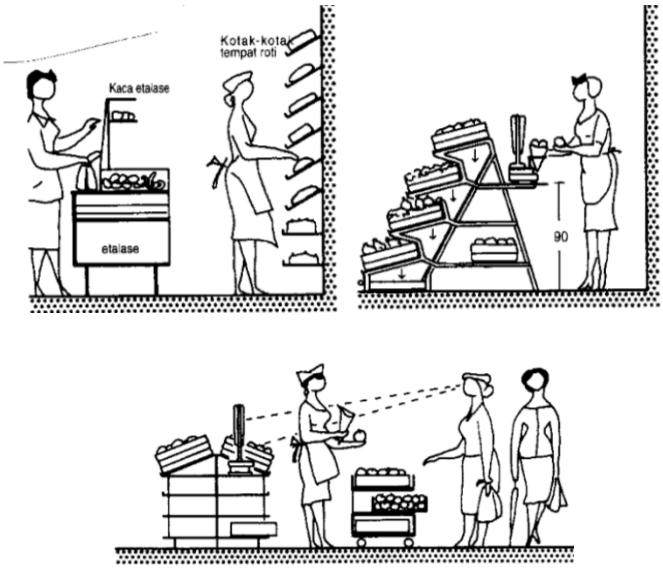
Tabel 2.6. Jumlah dan Besaran Ruang Lantai 3 Mal Malioboro

LANTAI 3	Matahari Dept. Store	Anchor	1		Department Stores & Supermarket	1200	1200
	KFC	Tenant	2	4, 5	Restoran	64	128
	Ta Wan	Tenant	3	6, 7, 8	Restoran	64	192
	Hokben	Tenant	1			64	64
	Ichiban Sushi	Tenant	2	13, 14	Restoran	64	128
	Es Teler 77	Tenant	1	Ext.	Restoran	64	64
	Taste Food Foodcourt	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	La_moda del Gelato	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	D'cost	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	Pempek Ny. Kamto	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	AW	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	Kopi Kenangan	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	Chatime	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	Kabobs	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64
	Hakata Ikkousha	Tenant	1	Ext.	Restaurants & Specialty Foods	64	64

Jika dijumlahkan, total luas dari bangunan Mal Malioboro ini mencapai 10.448 $m^{2.}$

2.1.4. Persyaratan terkait Aktivitas & Ruang

Pada dasarnya aktivitas ruang pada sebuah tempat perbelanjaan adalah ruang dimana terdapat aktivitas jual beli di sana. Menurut Ernst Neufert dalam bukunya Data Arsitek Jilid II, penjual dapat diartikan sebagai pegawai toko biasanya hanya memberikan konsultasi, pertolongan, ataupun pelayanan pada pengunjung yang nantinya menjadi pembeli. Semua barang yang dijual dikemas dalam pak atau dibiarkan terbuka lalu diletakkan secara jelas pada meja-meja dan rak-rak sesuai jenis barang tersebut. Meja-meja dan rak-rak diletakkan pada tempat yang memungkinkan untuk diraih orang.



Gambar 2.5 Standar meja dan rak tempat produk dijual

Sumber: Data Arsitek Jilid II, ditulis oleh Ernst Neufert

2.2. Deskripsi Tapak

2.2.1. Lokasi dan Keterangan Tapak

Lokasi tapak berada Jalan Malioboro No 52-58, Suryatmajan, Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Mal Malioboro telah berdiri pada tapak dengan luas bangunan 22.000 m^2, jumlah lantai 6, dan terdapat 80 lebih toko di dalamnya. Lokasi Mal Malioboro berdampingan langsung dengan Hotel Ibis Malioboro.

Gambar 2.6. Lokasi Mal Malioboro

Sumber: *google.com* dengan penyuntingan pribadi

2.2.2. Analisis Lingkungan

Analisis dilakukan dengan observasi terhadap lingkungan di sekitar tapak, terutama pada aktivitas jual beli yang ada di Jalan Malioboro. Berikut beberapa penemuan yang ada dibagi berdasarkan tempat terjadi aktivitas jual beli tersebut.

a. Lapak PKL

Lapak PKL (Pedagang Kaki Lima) ini secara bentuk mirip dengan stan-stan pada *flea store* dalam mal. Akan tetapi, yang menarik adalah lapak PKL ini cenderung menempati celah-celah tertentu yang dirancang khusus untuk fungsi lain, terutama jalur pedestrian/ trotoar. Seiring berjalannya waktu, hal ini sudah

menjadi kompromi bersama sehingga justru menjadi citra Jalan Malioboro itu sendiri, dimana pejalan kaki sebagai pengunjung sepanjang perjalanannya selalu disuguhkan oleh pemandangan lapak PKL.

b. Kios-Kios

Kios-kios ini berupa toko ataupun ruko (rumah dan toko) yang berada di sepanjang Jalan Malioboro, terutama di sisi sebelah barat. Kios-kios ini setipe dengan *tenant store* yang ada di Mal Malioboro, tetapi perbedaannya dia memanjang secara horizontal saja dalam satu garis yang sama (sepanjang Jalan Malioboro). Kios-kios ini juga telah berkompromi dengan lapak PKL sehingga batas antara lapak dan kios sangat *blur*, lapak PKL jika dilihat dari depan seakan menjadi wajah dari setiap kios, di luar simbol, logo, dan tulisan penanda keberadaan kios tersebut.

c. Pasar

Pasar yang langsung memiliki akses dengan Jalan Malioboro ialah Pasar Beringharjo. Pasar ini berdiri sejak tahun 1758, tidak lama setelah berdirinya Kraton Yogyakarta. Pasar Beringharjo memang lebih memanjang ke timur sehingga bagian yang menghadap Jalan Malioboro tidak terlalu panjang. Di depan bagian yang menghadap Jalan Malioboro ini penuh dengan lapak-lapak penjual makanan seperti pecel, gudeg, hingga angkringan.

PKL menjadi sangat kuat mewarnai Jalan Malioboro karena keberadaannya yang memenuhi koridor jalan, depan kios, dan mengelilingi pasar. Dapat diartikan bahwa penjual dan pembeli sebenarnya memiliki karakter yang sangat lebur di kawasan ini, bahkan telah menjadi citra kawasan itu sendiri.

2.2.3 Kajian Peraturan

Keberadaan tapak di Kota Yogyakarta membuat perlunya dilakukan kajian berdasarkan pada Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2012 Tentang Bangunan Gedung, terutama berkaitan dengan Garis Sempadan Bangunan yang terdapat dalam Pasal 15 dan Pasal 16.

Pengertian Garis Sempadan Bangunan Gedung yang selanjutnya disebut GSB adalah garis maya pada persil atau tapak yang merupakan jarak bebas

minimum dari bidang-bidang terluar bangunan gedung yang diperkenankan didirikan bangunan ditarik pada jarak tertentu sejajar terhadap :

1. *batas tepi Ruang Milik Jalan (RUMIJA) atau garis rencana jalan yang ditetapkan dalam dokumen perencanaan kota;*
2. *batas persil yang dikuasai;*
3. *batas tepi sungai/saluran pengairan/pantai;*
4. *saluran/jaringan tegangan tinggi listrik, jaringan pipa gas, jalur rel kereta api dan sebagainya.*

Pasal 15

(1) Setiap bangunan gedung yang didirikan tidak boleh melanggar ketentuan minimal jarak bebas bangunan gedung yang ditetapkan dalam dokumen perencanaan kota.

(2) Ketentuan Garis Sempadan terdiri dari GSB, Garis Sempadan Pagar, Garis Sempadan Konsul/Kantilever/Balkon, Garis Sempadan Sungai/Saluran, Garis Sempadan Jaringan Umum.

(3) Ketentuan jarak bebas bangunan gedung ditetapkan dalam bentuk:
a. garis sempadan bangunan gedung dengan as jalan dan atau tepi sungai; dan
b. jarak antara bangunan gedung dengan batas-batas persil, jarak antar bangunan gedung dan jarak antara tepi rencana jalan dengan pagar halaman yang diizinkan pada lokasi yang bersangkutan diberlakukan setiap persil.

(4) Penetapan garis sempadan bangunan gedung dengan tepi jalan, tepi sungai, jalan kereta api, dan/atau jaringan tegangan tinggi didasarkan pada pertimbangan keselamatan dan kesehatan.

(5) Penetapan jarak antara bangunan gedung dengan batas-batas persil, dan jarak antara as jalan dan pagar halaman yang diizinkan pada lokasi yang bersangkutan harus didasarkan pada
pertimbangan keselamatan, kesehatan, kenyamanan, dan kemudahan.

(6) Penetapan jarak bebas bangunan gedung atau bagian bangunan gedung yang dibangun di bawah permukaan tanah didasarkan pada jaringan utilitas umum yang ada atau yang akan dibangun.

(7) Garis sempadan ditetapkan berdasarkan fungsi bangunan.

(8) Dalam hal garis sempadan pagar dan garis sempadan bangunan berimpit (GSB sama dengan nol), maka bagian muka bangunan harus ditempatkan pada garis tersebut.

Pasal 16

(1) Pada dinding batas pekarangan tidak boleh dibuat bukaan dalam bentuk apapun.

(2) Jarak bebas antara dua bangunan gedung dalam suatu tapak minimal 2 (dua) meter dengan ketentuan sebagai berikut:

a. dalam hal kedua-duanya memiliki bidang bukaan yang saling berhadapan, maka jarak antara dinding atau bidang tersebut paling sedikit 2 (dua) kali jarak bebas yang ditentukan;

b. dalam hal salah satu dinding yang berhadapan merupakan dinding tembok tertutup dan yang lain merupakan bidang terbuka dan atau berlubang, maka jarak antara dinding tersebut minimal satu kali jarak bebas yang ditentukan.

c. Dalam hal kedua-duanya memiliki bidang tertutup yang saling berhadapan, maka jarak dinding terluar minimal setengah kali jarak bebas yang telah ditetapkan.

(3) Pada kawasan yang intensitas bangunannya padat/tinggi, maka jarak bebas samping dan belakang bangunan wajib memenuhi persyaratan :

a. Bidang dinding, struktur dan pondasi bangunan terluar tidak boleh melampaui batas pekarangan.

b. Untuk bangunan gedung bertingkat sampai dengan 3 (tiga) lantai, bidang dinding, struktur dan pondasi bangunan terluar dapat berhimpitan dengan batas persil, apabila tidak berhimpitan

maka jaraknya sekurang-kurangnya 1 (satu) meter ke arah dalam dari batas persil.

c. Untuk bangunan gedung bertingkat sampai dengan 5 (lima) lantai, bidang dinding, struktur dan pondasi bangunan terluar batas persil jarak bebas samping dan jarak bebas belakang ditetapkan sekurang-kurangnya 2 m (dua) meter ke arah dalam dari batas persil untuk lantai sampai dengan 3 (tiga) lantai. Dan untuk penambahan jumlah lantai di atasnya, jarak bebas ditambah 1 (satu) meter dari jarak bebas lantai di bawahnya.

d. Untuk bangunan gedung bertingkat lebih dari 5 (lima) lantai, bidang dinding, struktur dan pondasi bangunan terluar batas persil jarak bebas samping dan jarak bebas belakang ditetapkan sekurang-kurangnya 4 m (empat) meter ke arah dalam dari batas persil untuk lantai sampai dengan 3 (tiga) lantai. Dan untuk penambahan jumlah lantai di atasnya sampai dengan 5 (lima) lantai jarak bebas ditambah 1 (satu) meter dari jarak bebas lantai di bawahnya. Dan lantai ke 6 (enam) dan seterusnya jarak bebas dapat sama dengan lantai di bawahnya.

e. Untuk bangunan gedung yang memiliki bangunan di bawah tanah (basement) jarak bidang dinding, struktur dan pondasi bangunan terluar sekurang-kurangnya 1 (satu) meter ke arah dalam dari batas persil.

f. Bangunan gedung yang memiliki risiko tinggi terhadap bahaya kebakaran jarak dinding terluar sekurang-kurangnya 250 cm (dua ratus lima puluh sentimeter) ke arah dalam dari batas persil.

g. Untuk perbaikan atau perombakan bangunan yang semula menggunakan bangunan dinding batas bersama dengan bangunan sebelahnya disyaratkan untuk membuat dinding batas tersendiri disamping dinding batas terdahulu.

Dari peraturan yang berlaku, didapati bangunan Mal Malioboro telah memenuhi kriteria pada Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2012 Tentang Bangunan Gedung terutama pada Pasal 16 ayat d,e, dan f. Kemudian, alternatif desain pada Mal Malioboro ini akan mengikuti garis-garis terluar dari mal serta batasan tapak yang telah ada.

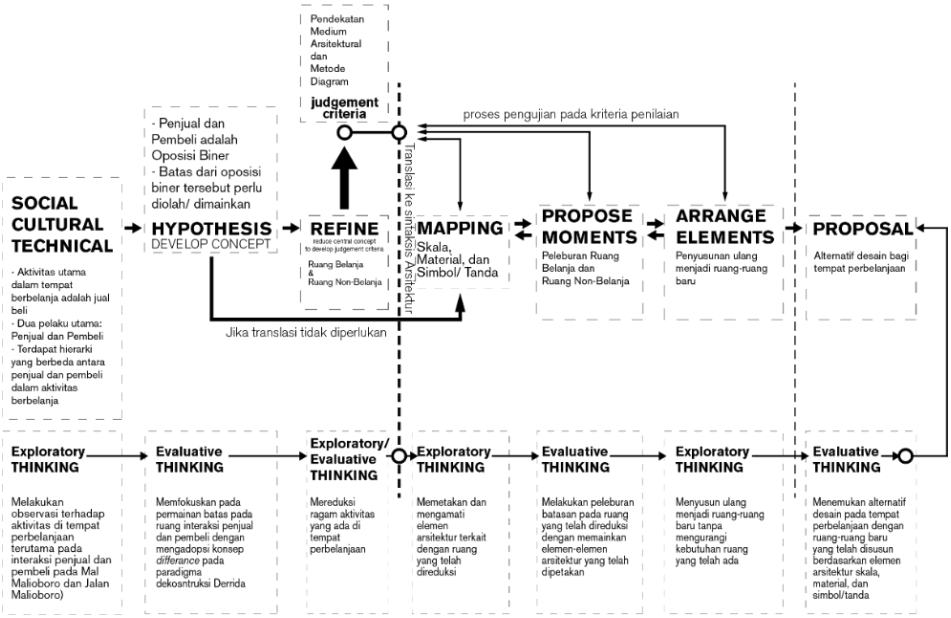
BAB 3
PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

3.1.1. Kerangka Berpikir

Proses merancang diawali dengan menetapkan oposisi biner utama dalam aktivitas jual beli yakni penjual dan pembeli. Kemudian, dilakukan observasi langsung dengan memahami oposisi biner yang ada dalam objek rancang. Selanjutnya, hasil dari observasi dianalisis berdasarkan medium pembentuk aktivitas yang ada menjadi tiga bagian yakni skala, material, dan simbol/tanda. Sesuai paradigma dekonstruksi, dilakukan pembongkaran terhadap medium dari arsitektur tersebut lalu dilanjutkan evaluasi dengan menggunakan metode diagram. Dalam metode tersebut dicari dimana sifat cenderung ideal berdasarkan pengamatan dan kebutuhan yang ada. Pembongkaran dan evaluasi ini merupakan proses yang berulang-ulang sampai menemukan titik temu dan diakhiri dengan penyusunan ulang medium menjadi alternatif desain bagi tempat perbelanjaan.

Kerangka berpikir secara komprehensif banyak terpengaruh dari *Concept-Based Framework* yang dituliskan Philip D. Plowright (2014) dalam bukunya Revealing Architectural Design: Framework, Method, and Tools. Oleh sebab itu, dilakukan pengadopsian kerangka berpikir dari Plowright tersebut pada rancangan ini dengan menyesuaikan konteks yang ada. Lebih lengkapnya, kerangka berpikir dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Diagram kerangka berpikir yang diadopsi dari *Concept-Based Framework*

Sumber: dokumentasi pribadi

3.1.2. Pendekatan

Medium merupakan refleksi dari arsitektur dalam wujud yang dapat dikomunikasikan. Menurut Patrik Schumacher (2011) gambar adalah medium pendefinisi dari arsitektur dan disiplin desain lainnya. Keberadaan medium khusus menjadi kondisi awal dimana arsitektur mampu membentuk sistem tersendiri dengan cara komunikasi dari medium tersebut. Kemampuan arsitektur membentuk sistem tersendiri tersebut oleh Schumacher dikenal sebagai *autopoiesis* dalam arsitektur.

Niklas Luhmann (1927-1998) mengaitkan konsep medium ini dengan bentuk (*form*), menurutnya medium dan bentuk adalah dua hal yang saling melengkapi. Luhmann berpendapat, bentuk akan selalu berwujud bentuk ketika terdapat medium, sedangkan medium adalah pengisi bagi tipe tertentu dari bentuk selama bentuk itu memungkinkan dibentuk dengan medium tersebut. Luhman mengibaratkan bentuk sebagai kalimat dan medium adalah kosakata/ bahasa yang ada dalam kalimat tersebut. Jika dilihat dalam arsitektur, gambar dan model digital dapat dikatakan sebagai bentuk yang merupakan elemen baku. Bentuk tersebut dirangkai berdasarkan elemen-elemen yang selalu dapat berubah-ubah seperti titik,

garis, grafik, dan CAD (*Computer Aided Drawing*) sebagai medium pembentuk gambar dan model digital.

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

3.2. Metoda Desain

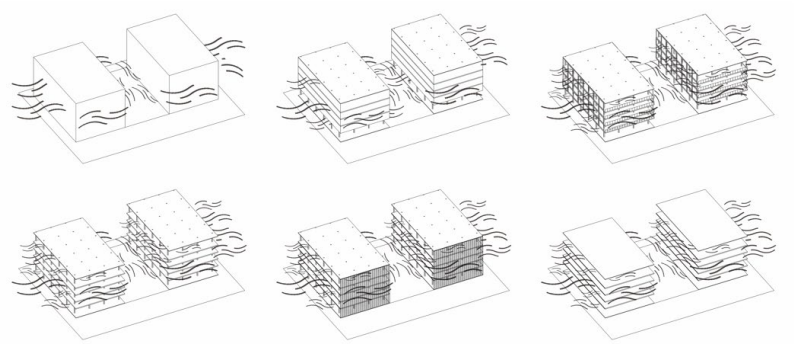
3.2.1. Diagram

Diagram merupakan teknik komunikasi yang sangat penting dalam perkembangan disiplin ilmu Arsitektur dan Desain sebagai media pembeda dengan displin ilmu lain. Fungsi dari media ini adalah membuat suatu hal yang mustahil terjadi (*impropable*) dapat dikomunikasikan sehingga hal tersebut terasa mungkin terjadi (*propable*). Dalam arsitektur, media gambar atau model tentu dapat memengaruhi orang lain untuk berpikir bahwa gambar atau model tersebut dapat terbangun pada kemudian hari dengan segala kompleksitas dan hal-hal mustahil yang ada dalam gambar tersebut. Dalam proses perancangan, diagram ini menjadi metode translasi dari hasil penelitian yang kemudian dilakukan elaborasi menjadi rancangan final. Dalam buku *The Autopoiesis of Architecture: A New Framework for Architecture, Volume I* karya Patrik Schumacher terdapat beberapa jenis diagram yang digunakan dalam proses perancangan:

a. *Metric-ordinary diagram*

   Diagram ini dikenalkan oleh Jean-Nicolas-Louis Durand pada tahun 1925 sebagai sistem *grid* untuk memudahkan dalam pengolahan 'mekanika komposisi'. Diagram ini erat kaitannya dengan prosedur penguraian atau pembagian secara teratur dari geometri-geometri tertentu seperti kotak atau persegi panjang. Pengolahan komposisi dari

diagram ini diharapkan mampu memperlihatkan hasil yang variatif dengan sejumlah kombinasi.

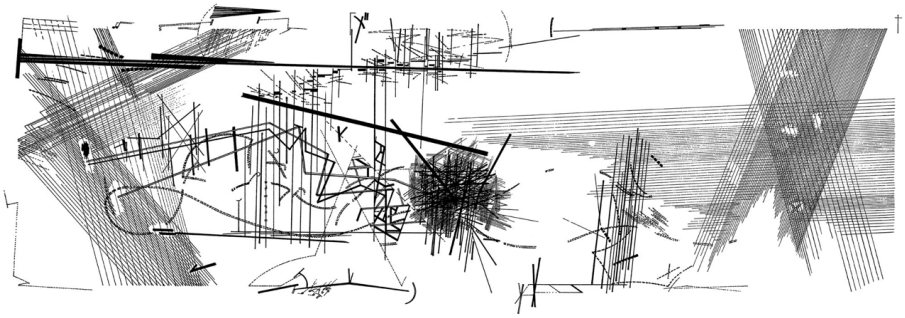


Gambar 3.2. Contoh *metric-ordinary diagram*

Sumber: dokumentasi pribadi

b. *Metric-extraordinary diagram*

Pada pertengahan tahun 1980 hingga 1990-an karya-karya arsitektur menggunakan diagram Deleuzian yang kemudian dikenal sebagai *metric-extraordinary diagrams*. Diagram ini menunjukkan bahwa proses merancang tidak bisa diprediksi dan bersifat *open-ended*. Diagram ini mencoba menginterpretasikan struktur yang 'acak' menjadi suatu pemandangan yang fantastik. Eksperimentasi yang terjadi dalam diagram ini memicu beragam interpretasi lain terhadap suatu elemen arsitektur, misalnya garis dapat diartikan sebagai dinding, kolom, pergerakan manusia, dll. Pada saat itu arsitek (kebanyakan telah membawa paradigma Dekonstruksi) seperti Daniel Libeskind telah menggunakan diagram ini dalam proyek *Chamber Works*-nya.

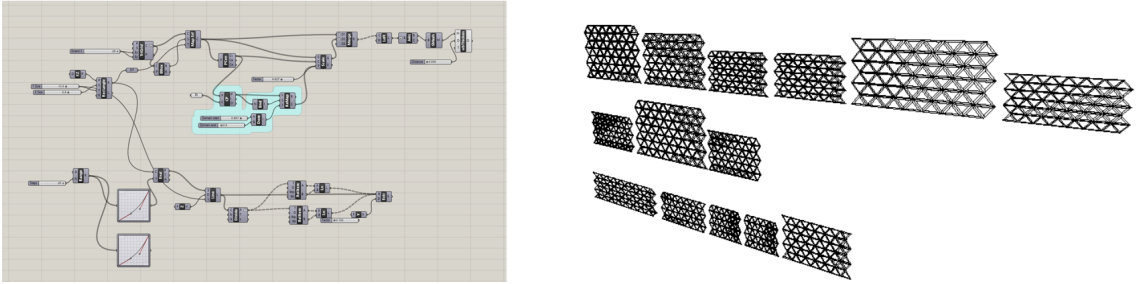


Gambar 3.3 Contoh *metric-extraordinary diagram*

Sumber: *google.com*

c. *Parametric diagram*

Ketika perbedaan antara *metric-ordinary diagrams* dan *metric-extraordinary diagrams* hanya terletak pada ekspresi eksternalnya sementara atribut penyusun diagram keduanya sama-sama telah *fixed,* diagram ini justru berbeda dari segi atribut penyusunnya itu sendiri. Atribut penyusun dari *parametric diagrams* adalah variabel yang dapat berubah-ubah dan tidak bersifat *fixed*. Variabel ini berubah dipengaruhi oleh parameter tertentu sesuai kebutuhan rancangan. Pemahaman terhadap jenis diagram ini dapat dilakukan dengan mengibaratkan *parametric diagrams* sebagai rangka tubuh, sedangkan variabel pembentuknya adalah simetri tubuh, bentuk tulang, ukuran organ tubuh, dll. Rangka tubuh akan selalu berubah berdasarkan pertumbuhan dari manusianya, di lain sisi rangka tubuh setiap manusia tidak akan sama karena dipengaruhi perbedaan bentuk tulang masing-masing.



Gambar 3.4 Contoh *parametric diagram*

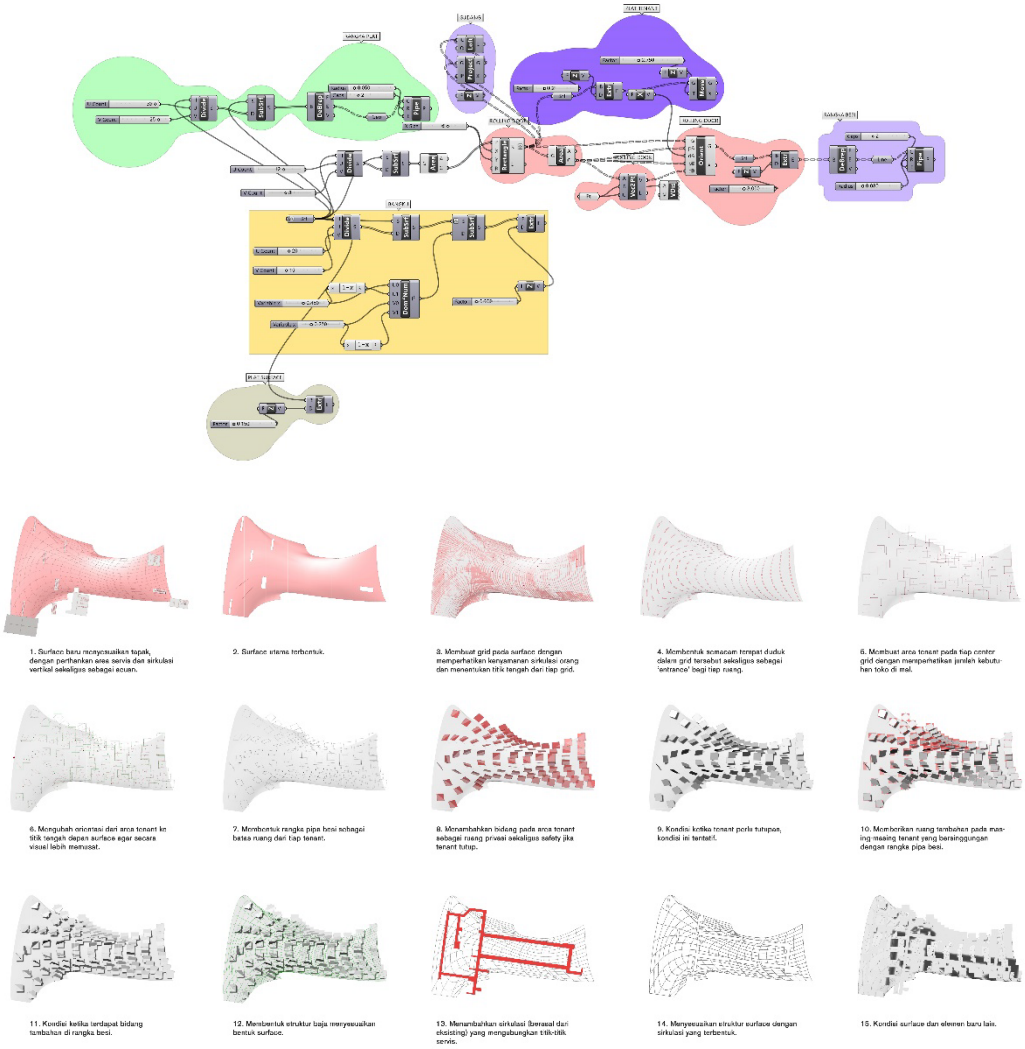
Sumber: dokumentasi pribadi

3.2.2. Penggunaan Diagram

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

Secara spesifik, gabungan antara *metric diagram* dengan *parametric diagram* digunakan dalam rangka melakukan transformasi konsep untuk menghasilkan bentuk yang sesuai. *Metric-extraordinary* diagram digunakan untuk menentukan bentuk surface baru yang sesuai dengan kebutuhan fleksibilitas sirkulasi pada mal. *Parametric diagram* digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan formal (Rangka tenant, kursi, plat) yang disematkan pada surface yang telah terbentuk. Selain itu metric-ordinary diagram juga digunakan untuk membuat susunan yang berurutan dan berjajar agar ditemukan kemudahan dalam transformasi bentuk.

Gambar 3.5. Penggunaan diagram dalam membuat bentuk surface dan kebutuhan formal lain
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3.6. Penggunaan diagram dalam membuat transformasi bentuk (atas: panel *command* pada Grasshopper, bawah: bentuk yang dihasilkan pada Rhinoceros)

Sumber: dokumentasi pribadi

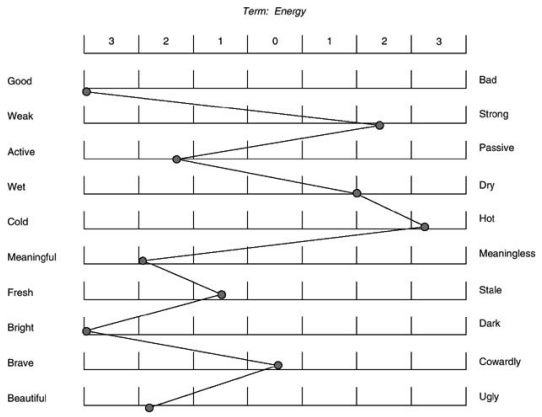
Di dalam Grasshopper ditentukan parameter sebagai acuan dalam merancang elemen-elemen utama dalam mendukung konsep sesuai gagasan. Parameter ini ditempatkan kemudian pada surface utama yang telah terbentuk secara lebih intuitif dengan metode *lofting* kurva pada Rhinoceros. Keterangan parameter lebih lengkap dapat dilihat pada Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1. Keterangan Parameter pada Grasshopper

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

3.2.3. *Semantic Differential Scales*

Semantic Differential Scales ini pada dasarnya adalah alat untuk merekam usaha penelitian yang dilakukan. Tujuan dari perekaman pada penelitian ini adalah untuk melakukan kontrol terhadap informasi yang didapat selama proses merancang. *Semantic Differential Scales* ini mulai digunakan sebagai studi persepsi oleh Osgood, Suci, dan Tannebaum pada tahun 1967 (Duerk: 1993). Metode yang dilakukan adalah dengan memasangkan dua sifat yang saling berlawanan atau beroposisi, kemudian diantara dua sifat tersebut diberikan rentang nilai yang biasanya dalam jumlah ganjil. Metode ini digunakan untuk merekam kecenderungan keberpihakan orang (target pengguna objek rancang) dalam dua sifat tersebut, sehingga rancangan akan mendapat kualitas ruang yang tepat.

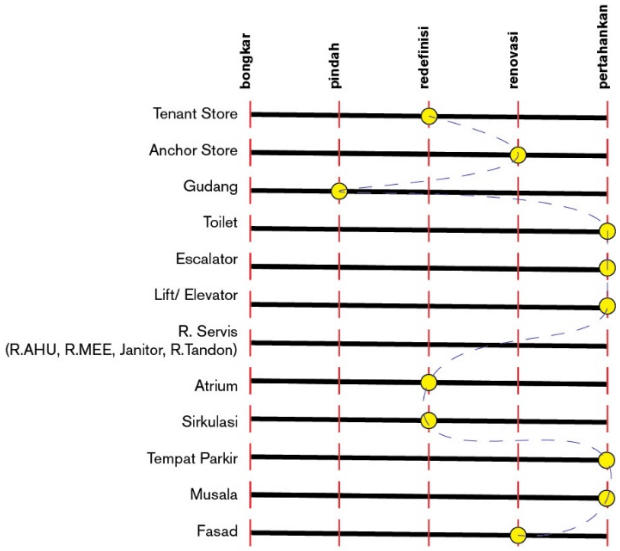


Gambar 3.7. Contoh diagram *semantic differential scales*

Sumber: *google.com*

3.2.4. Penggunaan *Semantic Differential Scales*

Secara Komprehensif, metode ini diterapkan sebagai pola pikir dalam menentukan prioritas dalam merancang, Secara spesifik, metode ini digunakan untuk menentukan prioritas membongkar hingga mempertahankan bangunan yang telah ada. Berikut diagram penggunaan metode ini.



Gambar 3.8. Penggunaan diagram *semantic differential scales*

Sumber: dokumentasi pribadi

BAB 4
KONSEP DESAIN

4.1. Eksplorasi Formal

4.1.1 Eksplorasi Umum Medium

Tabel 4.1. Eksplorasi umum pada masing-masing jenis toko di mal

	Flea Store	*Tenant Store*	*Anchor Store*	Analisis Umum
Skala	Luas area kecil tapi akses visual lapang	Luas area sedang tapi akses visual ke atas terbatas	Luas area besar tapi akses visual terbatas	Persewaan toko dapat dibagi berdasarkan luas area dan akses visual
Material	Mudah dibongkar pasang	Sangat mengekspresikan karakter *brand*	Efisien dan *compact*	Material toko mempertimbangkan efisiensi ruang dan karakter barang yang dijual
Simbol	Sangat minim dan tidak terlihat dari jauh	Banyak dan terlihat dari luar	Sangat banyak namun tidak terlihat dari luar	Simbolisasi bergantung pada seberapa banyak dan mudah informasi sampai pada pembeli

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa masing-masing jenis toko memiliki karakter masing-masing. Masing-masing analisis secara umum ini akan menjadi pertimbangan dalam konsep desain berikutnya.

4.1.2. Keterangan

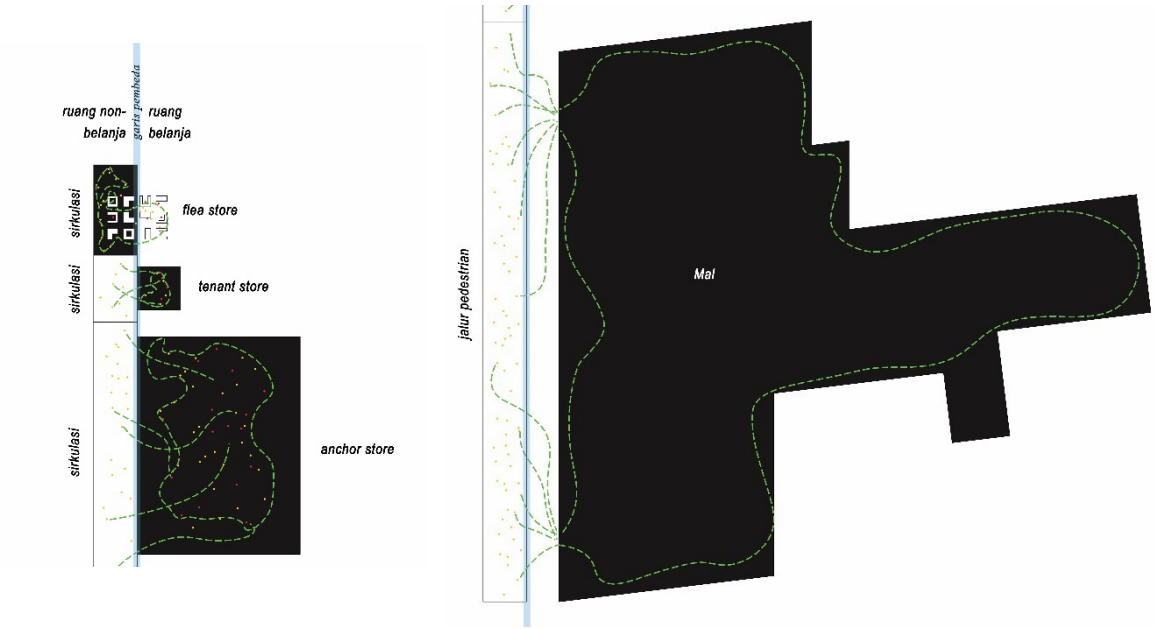
Metode diagram dilakukan dalam menjelaskan konsep desain. Sebelumnya, perlu dipahami bahwa terdapat beberapa simbol dalam diagram konsep yang digambarkan pada Gambar 4.1 di bawah ini. Selain itu, terdapat garis pembeda secara imajiner yang digunakan untuk menggambarkan adanya batas antara ruang belanja dan ruang non-belanja.

Gambar 4.1 Keterangan diagram

Sumber: dokumentasi pribadi

4.1.3. Eksplorasi Skala dan Batas

Eksplorasi ruang belanja dan ruang non-belanja dimulai dengan melihat aspek formal yakni skala dan kaitannya dengan batas antar ruang. Seperti yang dilihat pada Gambar 4.2. (dengan melihat garis putus-putus berwarna hijau) terlihat bahwa semakin besar skala ruang belanja tidak menunjukkan semakin leburnya hierarki antara penjual dan pembeli. Penjual dan pembeli masih terkesan berada pada ruang yang berbeda, kecuali pada *flea store.*



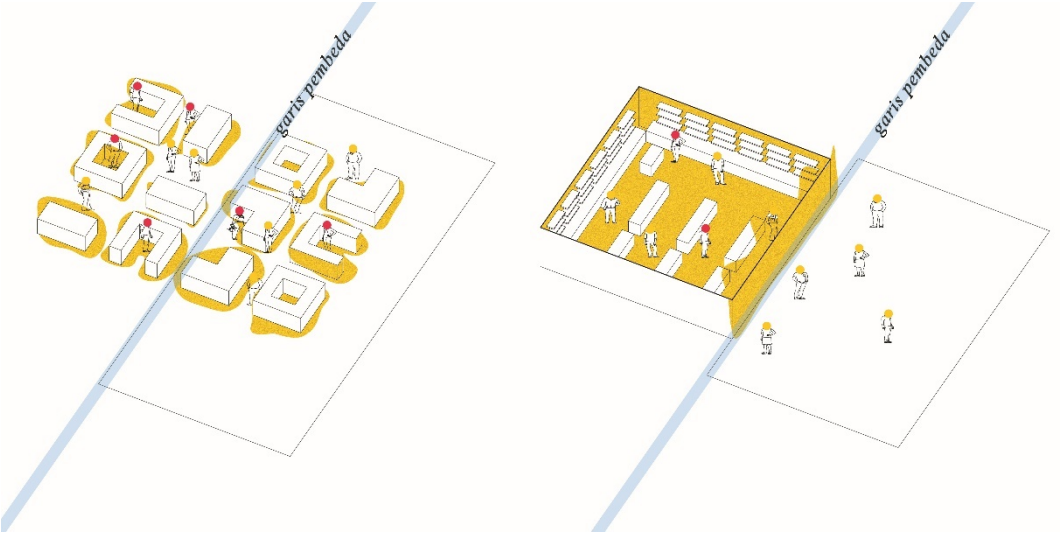
Gambar 4.2. Diagram eksplorasi skala dan batas antar ruang pada mal

Sumber: dokumentasi pribadi

Di dalam *flea store* justru garis pembeda antara ruang belanja dan ruang non-belanja terasa lebur, bukan karena skalanya yang besar, tetapi karena penjual menjajakan produknya pada ruang non-belanja (yang dapat diartikan sebagai sirkulasi) sehingga penjual dan pembeli secara otomatis berada pada ruang yang sama. Di lain sisi, batas pembeda pada *tenant store, anchor store*, maupun antara mal dan pejalan kaki di jalur pedestrian menjadi sangat terasa, karena pembeli perlu masuk ke dalam ruang belanja untuk melihat produk yang akan dia beli. Dalam arti, penjual dan pembeli tidak berada pada ruang dan hierarki yang sama. Aktivitas jual beli hanya akan terjadi ketika pembeli mendatangi penjual, sedangkan penjual berada pada tempatnya.

4.1.4. Eksplorasi Material

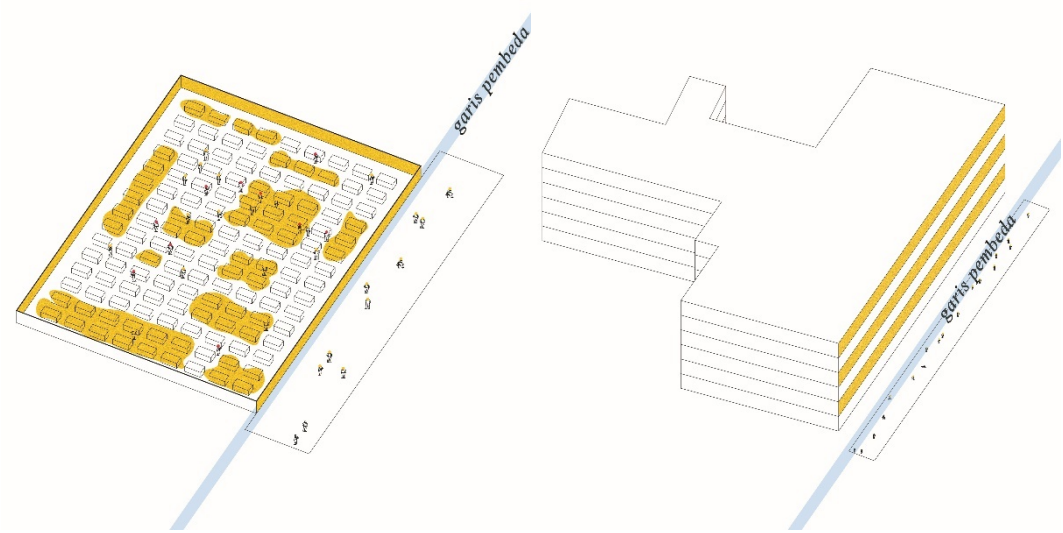
Selanjutnya, eksplorasi dilakukan dengan melihat aspek material. Setiap jenis toko memiliki karakter masing-masing dalam hal material, tetapi pada dasarnya semua penjual pasti berusaha sebaik mungkin untuk menarik minat pengunjung untuk membeli barang di tokonya. Jika dilihat, *flea store* cenderung tidak terlalu menampilkan material yang berkarakter sesuai tokonya, material yang digunakan cenderung mudah untuk dibongkar muat mengingat lapak dagang dari *flea store* ini temporer. Berbeda jauh dengan *tenant store* yang sangat menampilkan karakter tokonya melalui material yang beragam, menyeluruh, dan atraktif.



Gambar 4.3. Diagram analisis material pada *flea store* (kiri) dan *tenant store* (kanan)
Sumber: dokumentasi pribadi

Material pada *anchor store* cenderung tidak terlalu atraktif seperti pada *tenant store.* Dengan skala yang besar, terdapat lapak-lapak dagang pada *anchor store* yang sangat banyak jumlahnya sehingga jika mereka menampilkan karakter material masing-masing *brand* pun semuanya akan terlihat berbaur menjadi satu dalam tema besar 'warna' dari *anchor store.* Sama halnya dengan *tenant store*, pembeli perlu masuk ke dalam *anchor store* dan mendatangi masing-masing lapak untuk melihat produk yang akan dia beli. Walaupun, ketika telah berada dalam anchor store, lapak-lapak dagang memiliki keuntungan seperti di dalam *flea store* dimana penjual dan pembeli berada pada ruang yang sama. Secara menyeluruh, material yang tampak dari fasad mal juga tidak dapat menampilkan karakter

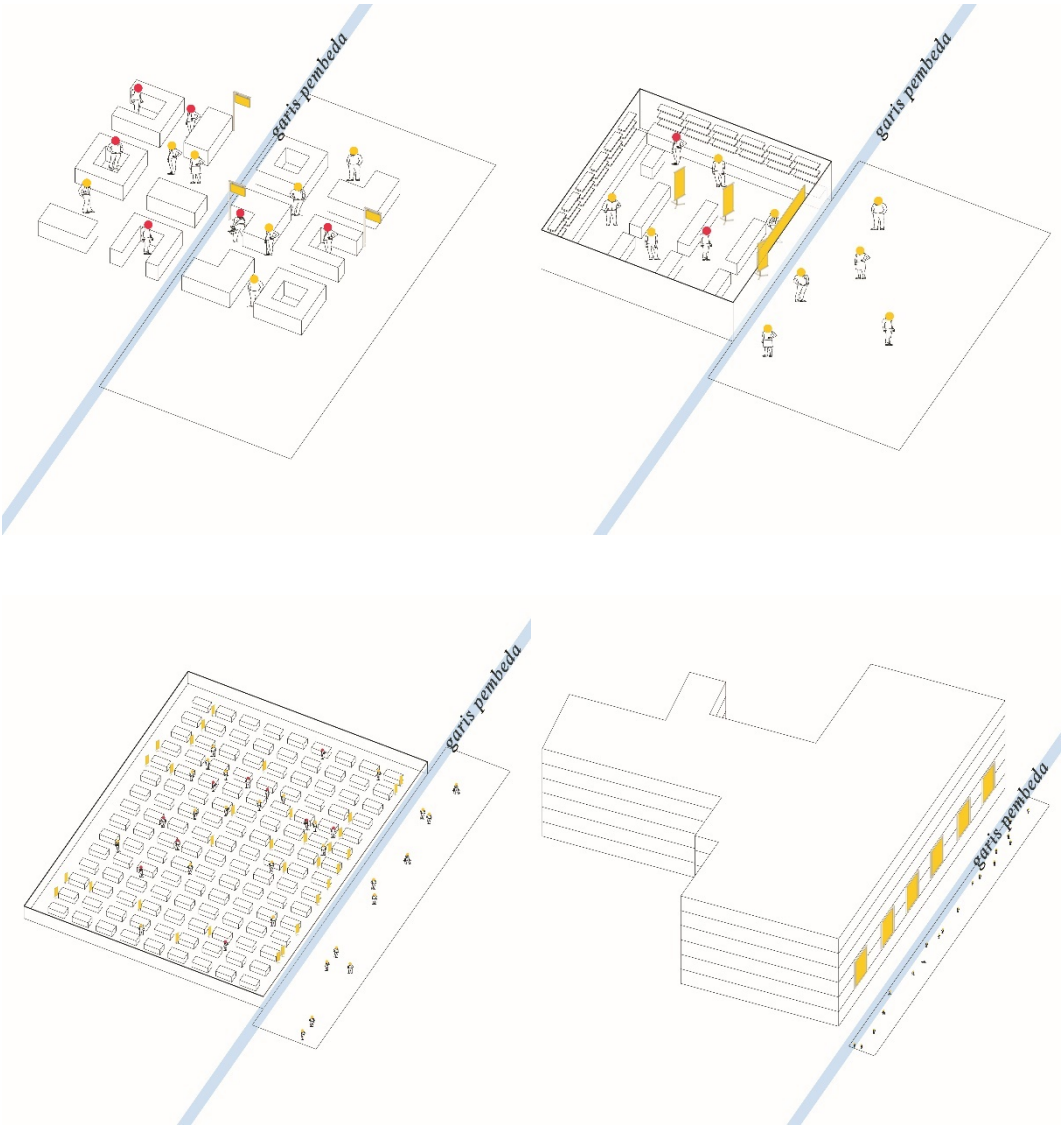
masing-masing toko. Pejalan kaki yang berjalan dari jalur pedestrian tidak bisa melihat ekspresi dari masing-masing toko, mereka terbatas oleh material yang solid dari fasad mal serta beberapa ornamen penunjang dari desain mal itu sendiri. Dari sini dapat dilihat pula bahwa material tidak meleburkan batas pembeda antara ruang belanja dan ruang non-belanja dalam kondisi tempat perbelanjaan ini.



Gambar 4.4. Diagram eksplorasi material pada *anchor store* (kiri) dan tampak luar mal (kanan)
Sumber: dokumentasi pribadi

4.1.5. Eksplorasi Simbol/Tanda

Eksplorasi pada konsep simbol ini melihat kecenderungan penjual untuk mengiklankan produk yang dijual melalui simbol atau tanda tertentu (berupa iklan diskon, promo, dan semacamnya). Sebaik apapun penjual coba untuk menampilkan simbol untuk menarik pembeli, pembeli perlu berada pada jarak tertentu untuk melihat simbol tersebut. Akan tetapi, *Flea store* tidak terlalu memperlihatkan simbol atau tanda, tetapi memiliki keuntungan karena posisinya yang berada pada batas yang lebur antara ruang belanja dan ruang non-belanja.

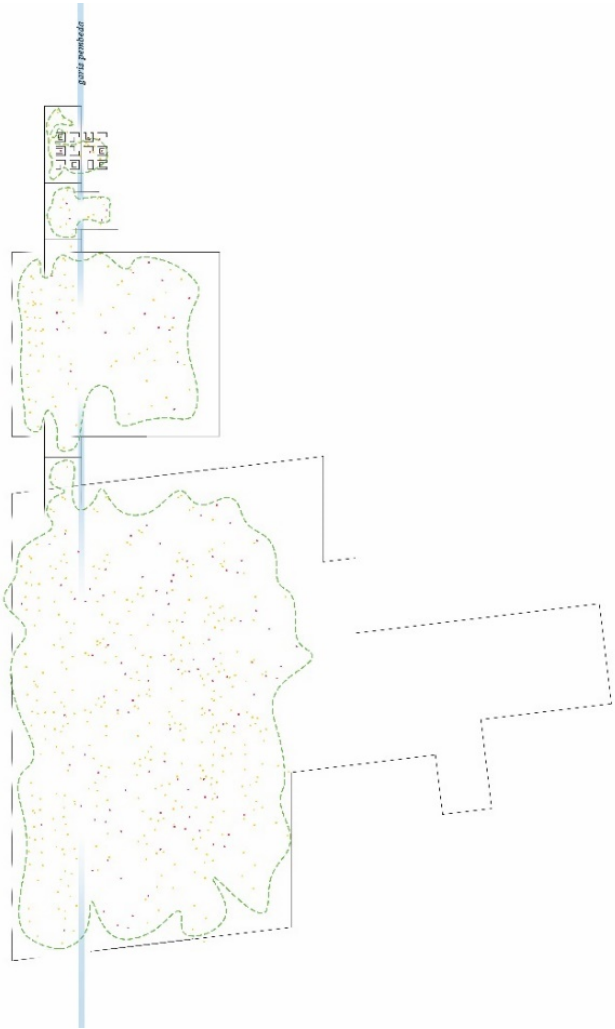


Gambar 4.5. Diagram eksplorasi simbol/tanda pada masing-masing toko: *flea store* (kiri atas), *tenant store* (kanan atas), *anchor store* (kiri bawah), dan mal secara menyeluruh (kanan bawah)
Sumber: dokumentasi pribadi

4.1.6. Konsep Peleburan Batas

Dengan mempertimbangakan beberapa analisis secara konseptual di atas, nampak bahwa batas pembeda antara ruang belanja dan ruang non-belanja sangat terasa keberadaannya hampir pada semua jenis toko. Ketika diekstraksi menjadi medium arsitektur berupa skala, material, dan simbol/tanda pun keberadaan batas pembeda itu masih sangat terasa. Permainan batas pun coba dilakukan di sini dengan meleburkan batas antara ruang belanja dan ruang non-belanja itu sendiri. Peleburan batas tersebut diharapkan dapat lebih menghilangkan perbedaan hierarki

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



Gambar 4.6. Diagram konsep peleburan batas

Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah dilakukan peleburan batas antar ruang belanja dan ruang non-belanja, maka terbentuk ruang-ruang alternatif baru pada tempat perbelanjaan. Tempat perbelanjaan kemudian bisa dilihat menjadi sesuatu yang lebur dengan lingkungan sekitar. Jika melihat pada medium arsitektur, tempat perbelanjaan hanya perlu dilihat dari setidaknya skala, medium, dan simbol/tanda yang membentuk toko-toko sesuai jumlah toko yang ada sekarang. Sedangkan perihal keberadaan batas ruang di dalamnya dan jika dilihat dari luar justru semakin terasa tiada.

Gambar 4.7. Ilustrasi konsep peleburan batas

Sumber: dokumentasi pribadi

Secara lebih mendalam, peleburan batas kemudian dikembangkan menjadi beberapa oposisi biner berkaitan dengan eksplorasi yang telah dilakukan serta interaksi penjual-pembeli. Jika dilihat adanya kecendurungan adanya batas antara penjual-pembeli dalam ruang belanja dan ruang non-belanja, muncul konsep peleburan keluar-masuk. Jika dilihat adanya kecenderungan ruang-ruang belanja memiliki kesan solid sedangkan ruang multi-fungsi hanya ada pada atrium, muncul konsep peleburan solid-void. Jika dilihat adanya perbedaan hierarki antara ruang-ruang di mal, lalu mal memberikan kesan bahwa ruang-ruang servis selalu berada pada sisi yang terpinggirkan, muncul konsep peleburan sentral-marjinal.

4.1.6.1.Konsep Peleburan Keluar-Masuk

Sebelumnya, terdapat jalur *entrance* yang sangat definitif berada pada beberapa titik gerbang pada mal. Jalur *entrance* ini membedakan hierarki antara jalan dan mal menjadi tidak setara. Konsep peleburan ini bertujuan untuk meniadakan pembeda keluar-masuk pada prinsip *entrance* di mal. Mengambil karakter dari Jalan Malioboro, entrance justru terbentuk dari banyaknya tempat duduk untuk rehat sejenak di sepanjang jalan. Tempat duduk tersebut menjadi entrance baru yang dapat mengundang orang untuk beraktivitas di sana. Konsep peleburan keluar-masuk berusaha meleburkan sirkulasi orang dari Jalan Malioboro menuju Mal Malioboro dan sebaliknya. Kemudian, ruang-ruang di mal akan memiliki akses yang saling terpaut dengan bentuk-bentuk yang terintegrasi.

Gambar 4.8. Diagram dan ilustrasi peleburan batas keluar-masuk
Sumber: dokumentasi pribadi

4.1.6.2.Konsep Peleburan Solid-Void

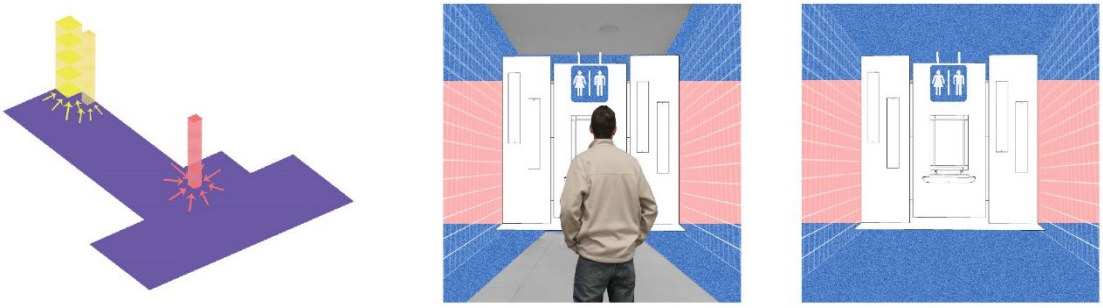
Selama ini dikenal istilah atrium sebagai ruang multi-fungsi yang berada pada void sebuah mal. Pada atrium biasa dilakukan beragam aktivitas, seperti: berjualan, pameran, hingga pertunjukkan. Padahal toko-toko di dalam mal juga memiliki potensi yang sama untuk dijadikan ruang multi-fungsi. Pada dasarnya Jalan Malioboro juga sebuah ruang multi-fungsi (digunakan untuk berjualan, pertunjukkan, hingga bersepeda). Alternatif desain yang ditawarkan adalah dengan meniadakan kesan solid-void pada fungsi ruang di mal. Ruang-ruang ruang di Mal memiliki selama ini dikenal memiliki fungsi yang baku, seperti toko hanya digunakan tempat menjual produk, kini dapat berlaku sebaliknya, toko juga dapat menjadi sarana pertunjukkan sesuai kebutuhan toko tersebut.

Gambar 4.9. Diagram dan ilustrasi peleburan batas solid-void

Sumber: dokumentasi pribadi

4.1.6.3.Konsep Peleburan Sentral-Marjinal

Mal memiliki area-area servis (seperti pada lift, tangga darurat, dan toilet) yang termarjinalkan dengan diletakkan pada posisi pinggir/pojok sebuah mal. Padahal, akses visual yang jelas dari banyak sudut diperlukan untuk orang mencapai titik tersebut. Orientasi bentuk agar akses pada area servis tersebut secara visual maupun spasial mudah dijangkau pada sebuah mal sangat penting untuk diolah. Alternatif desain akan meniadakan kesan sentral-marjinal pada zonasi sebuah mal tersebut. Ruang-ruang di mal memiliki peluang untuk sama hierarkinya dan tidak ada stigma tertentu pada ruang-ruang tersebut, bisa jadi, area servis justru menjadi *exposure* pada sebuah mal dengan tujuan mudahnya akses visual menuju area tersebut.

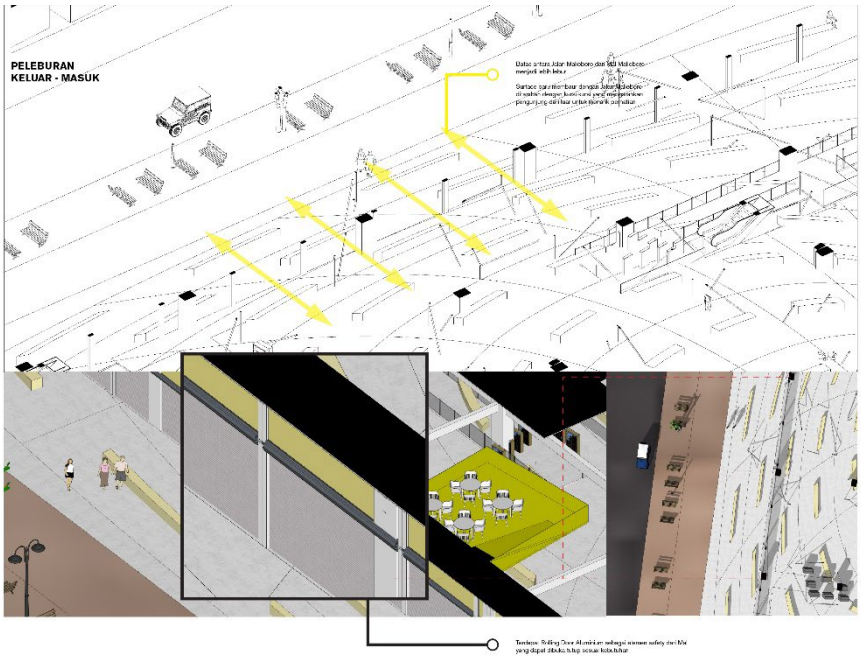


Gambar 4.10. Diagram dan ilustrasi peleburan batas sentral-marjinal

Sumber: dokumentasi pribadi

4.2. Eksplorasi Teknis

4.2.1. Penerapan Peleburan Keluar-Masuk

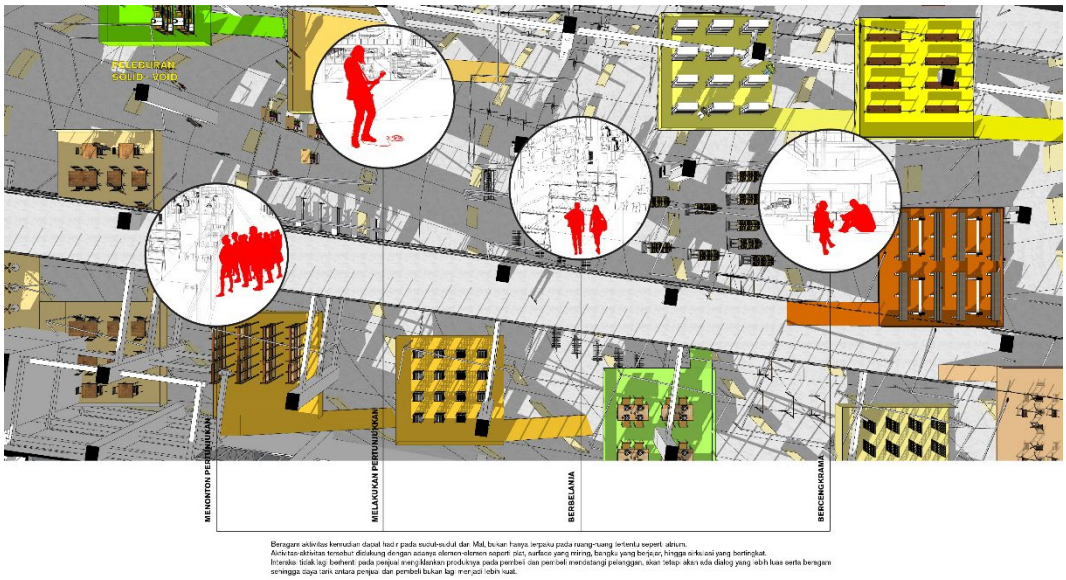


Gambar 4.11. '*Entrance'* alternatif pada peleburan batas keluar-masuk

Sumber: dokumentasi pribadi

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

4.2.2. Penerapan Peleburan Solid-Void

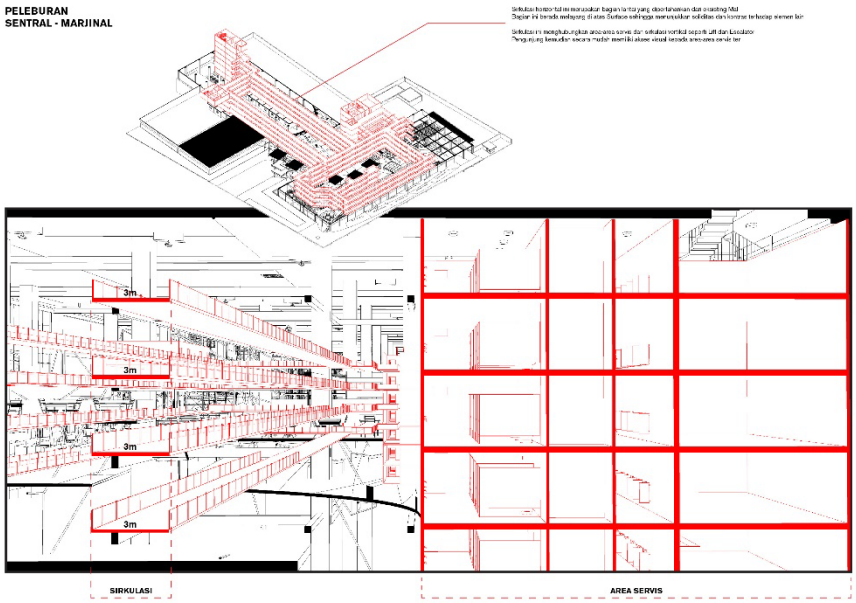


Gambar 4.12. Ruang multi-fungsi alternatif pada peleburan batas solid-void

Sumber: dokumentasi pribadi

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

4.2.3. Penerapan Peleburan Sentral-Marjinal



Gambar 4.13. Ekspos sirkulasi pada peleburan batas sentral-marjinal

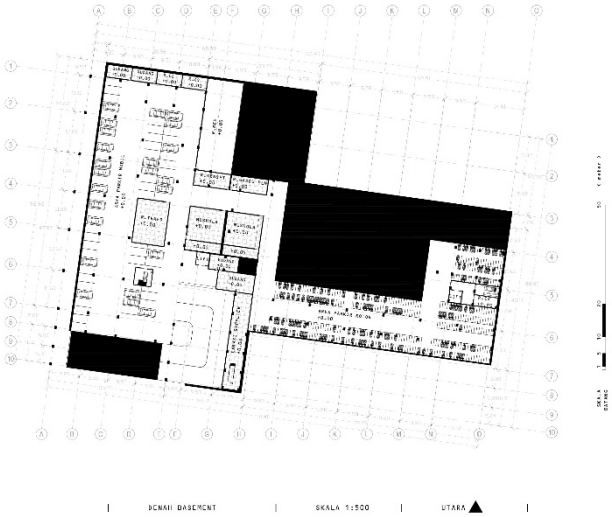
Sumber: dokumentasi pribadi

Sirkulasi horisontal ini merupakan bagian lantai yang dipertahankan dari bangunan mal. Bagian ini berada melayang di atas *surface* sehingga menunjukkan defamiliarisasi dan kontras terhadap elemen lain. Sirkulasi ini menghubungkan area-area servis dan sirkulasi vertikal seperti *lift* dan *escalator*. Pengunjung kemudian secara mudah memiliki akses visual kepada area-area servis karena ekspos dari sirkulasi yang menghubungkan area servis tersebut. Sirkulasi ini sekaligus dapat mengubungkan ke berbagai ruang lain seperti gudang*, anchor store,* serta plat-plat *tenant* pada alternatif desain yang baru.

BAB 5
DESAIN

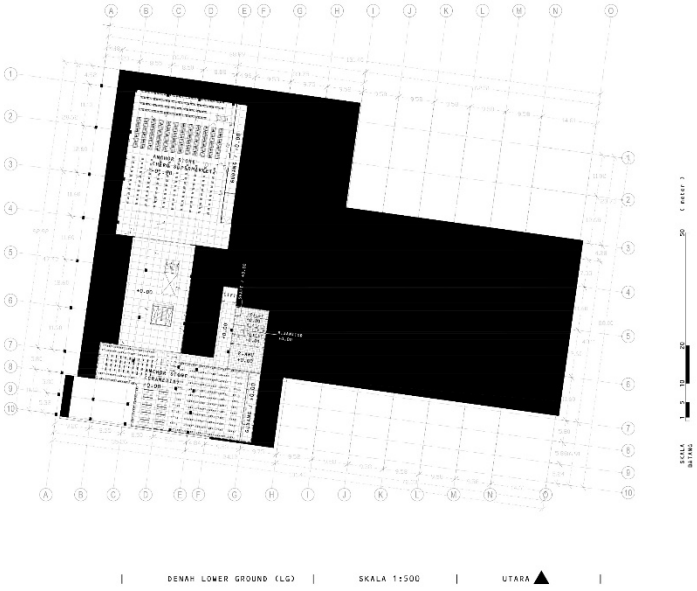
5.1. Eksplorasi Formal

5.1.1. Denah



Gambar 5.1. Denah Basement

Sumber: dokumentasi pribadi

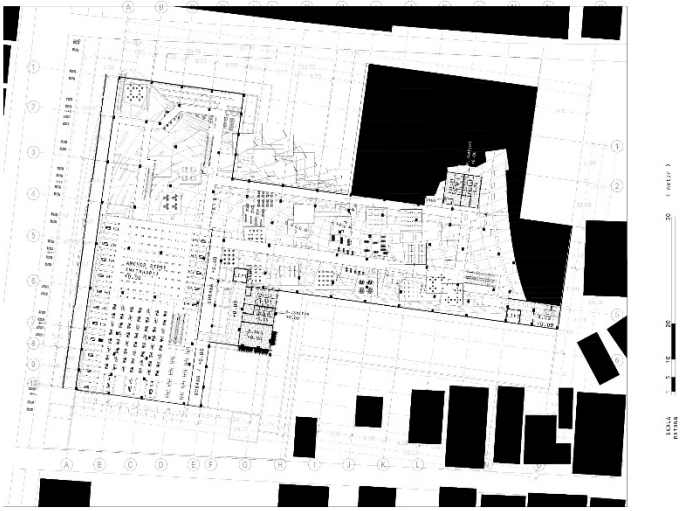


Gambar 5.2. Denah Lower Ground

Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 5.3. Denah Main Area 1 (Ketinggian +1.00 m)

Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.4. Denah Main Area 2 (Ketinggian +10.50 m)

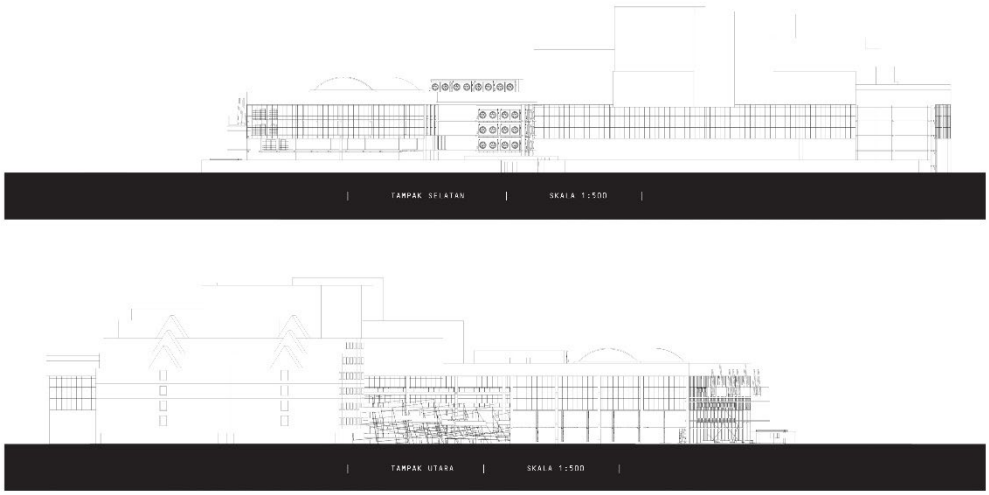
Sumber: dokumentasi pribadi

5.1.2. Layout

Gambar 5.5. Layout

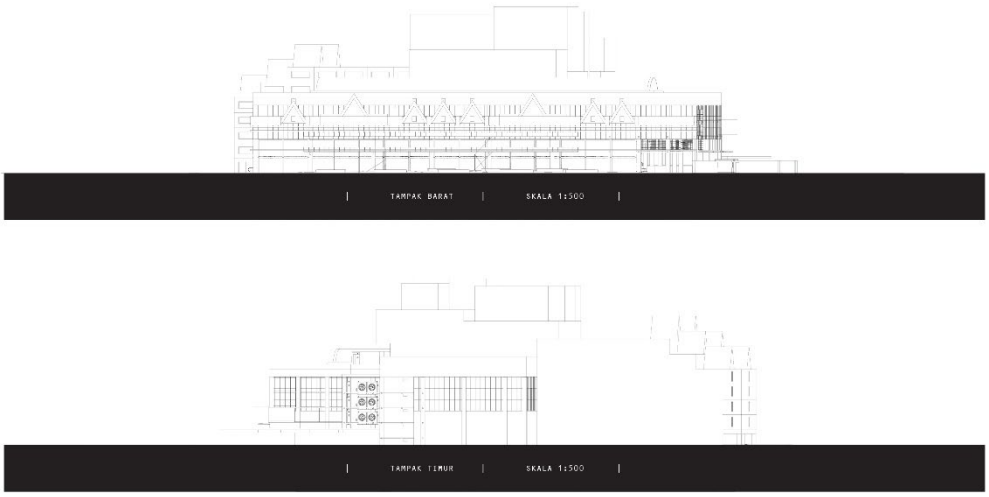
Sumber: dokumentasi pribadi

5.1.3. Tampak



Gambar 5.6. Tampak Selatan dan Utara

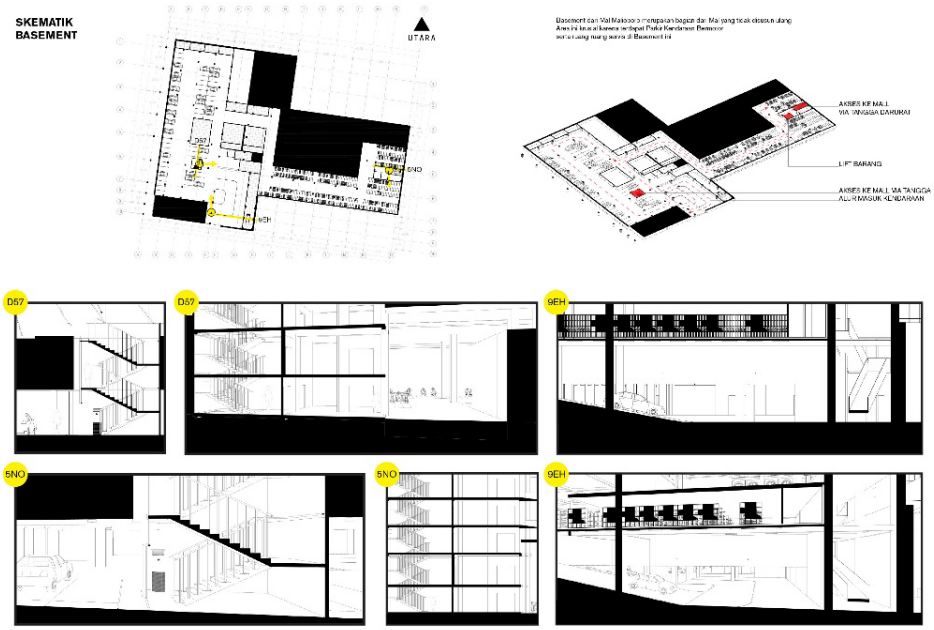
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.7. Tampak Barat dan Timur

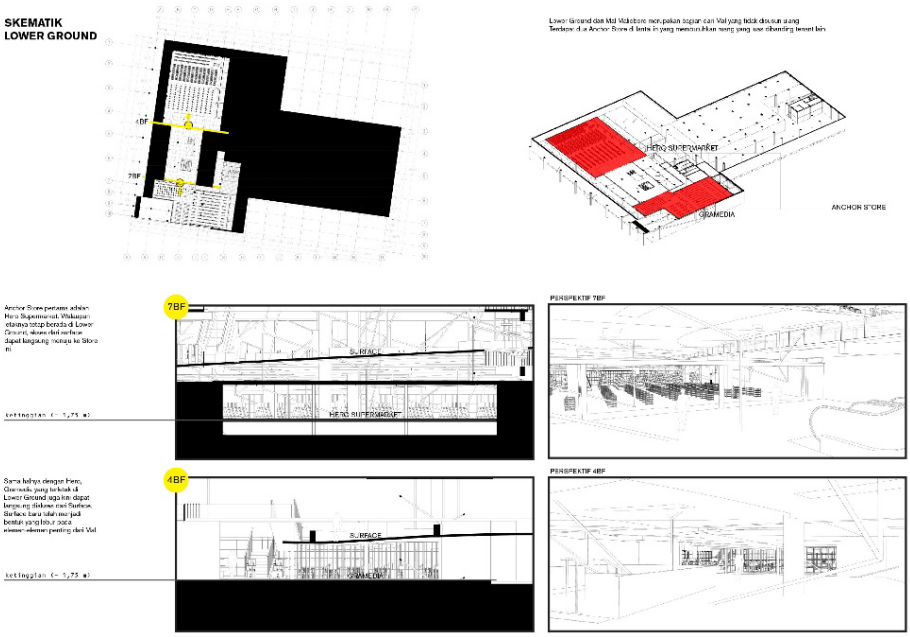
Sumber: dokumentasi pribadi

5.1.4. Potongan



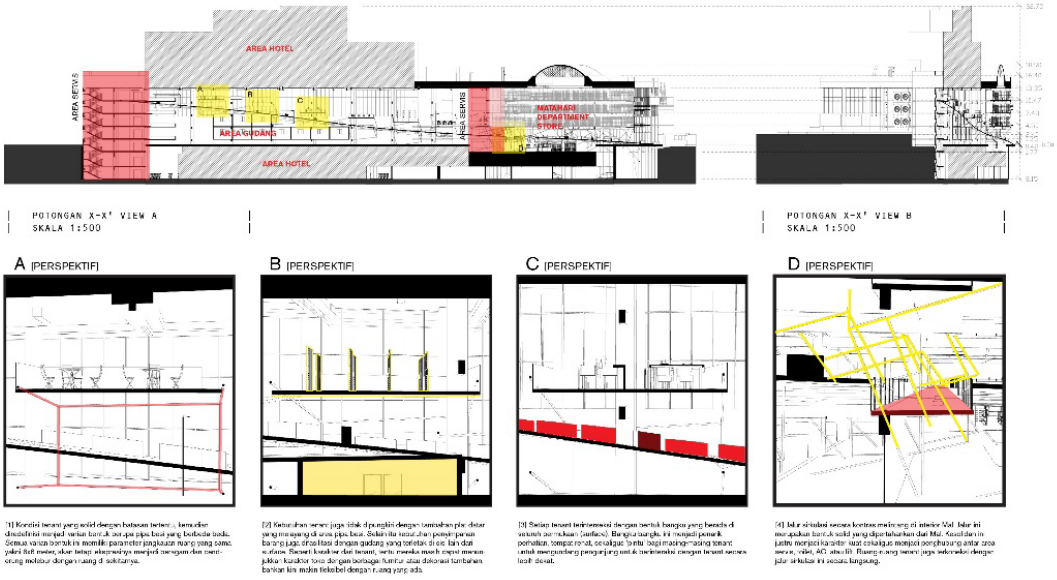
Gambar 5.8. Potongan pada Basement

Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.9 Potongan pada Lower Ground

Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.10. Potongan pada Main Area

Sumber: dokumentasi pribadi

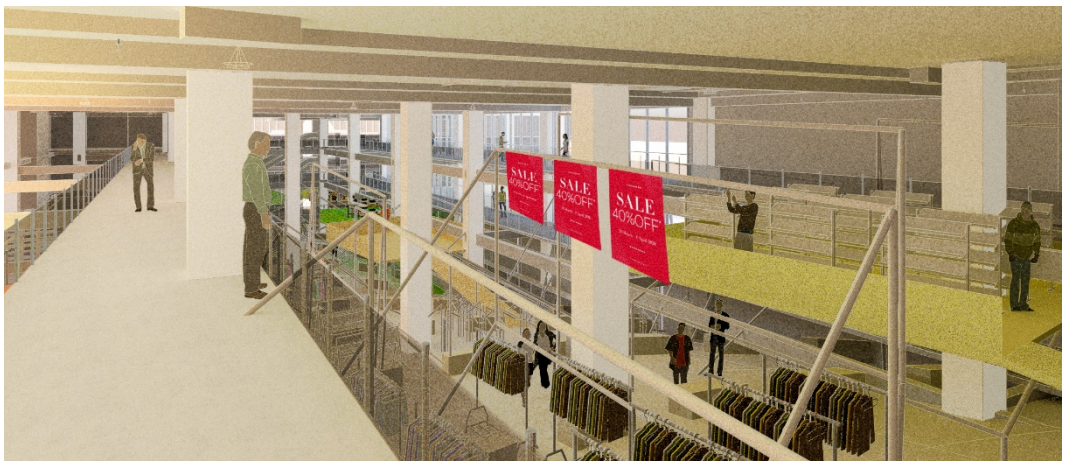
5.1.5. Ilustrasi

Gambar 5.11. Ilustrasi Eksterior

Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 5.12. Ilustrasi Interior 1

Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.13. Ilustrasi Interior 2

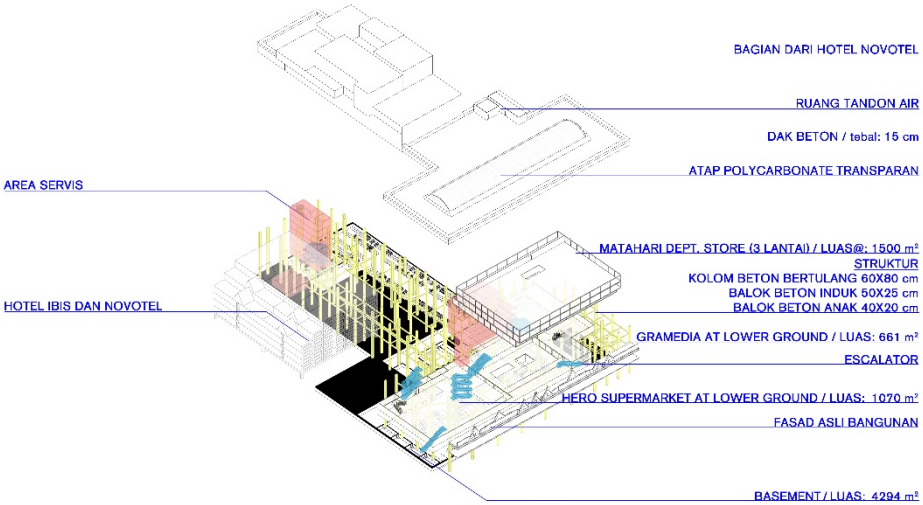
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 5.14. Ilustrasi Interior 3

Sumber: dokumentasi pribadi

5.2. Eksplorasi Teknis

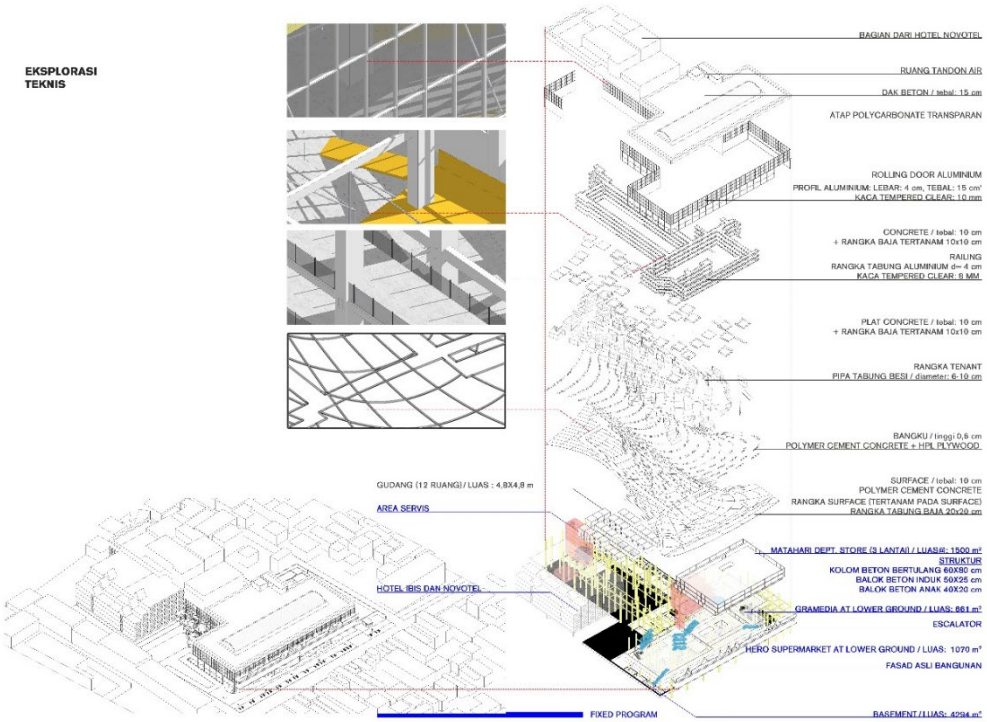
5.2.1. *Fixed Building*



Gambar 5.15. Aksonometri *Fixed Building*

Sumber: dokumentasi pribadi

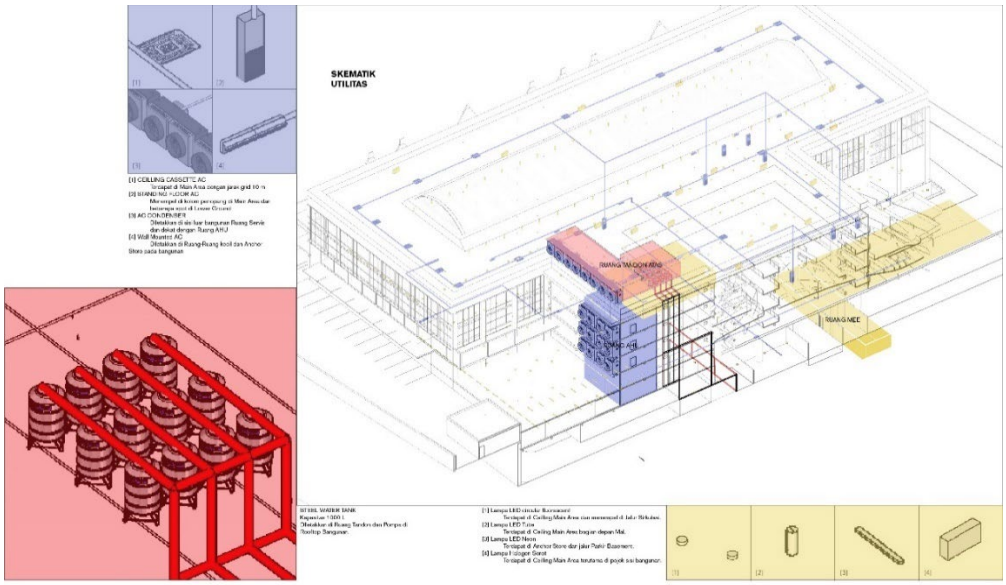
5.2.2. Struktur



Gambar 5.16. Aksonometri Struktur

Sumber: dokumentasi pribadi

5.2.3. Utilitas



Gambar 5.17. Aksonometri Struktur

Sumber: dokumentasi pribadi

BAB 6
KESIMPULAN

Setelah dilakukan eksplorasi terhadap medium arsitektural yang ada di tempat perbelanjaan (secara khusus pada toko-toko persewaan) akan skala, material, dan simbol/tanda, didapati potensi akan peleburan batas antara ruang belanja dan ruang non-belanja di mal dengan memainkan batas tersebut sesuai paradigma dekonstruksi.

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

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

DAFTAR PUSTAKA

Benedikt, Michael. 1991. *Deconstructing The Kimbell: An Essay on Meaning and Architecture*. New York: Lumen, Inc.

Detik News. Mewujudkan Malioboro Yogya sebagai Kawasan Khusus Pedestrian, 6 November 2018, 07:41 WIB [dikutip 3 Oktober 2019]. Tersedia dari: https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4289104/mewujudkan-malioboro-yogya-sebagai-kawasan-khusus-pedestrian

Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming*. New York: Van Nostrand Reinhold

Mitrovic, Branko. 011. *Philosophy for Architect.* New York: Princenton Architectural Press.

Nisa, Ahsanul M. dan Haryanto, Ragil. 2014. KAJIAN KEBERADAAN WISATA BELANJA MALIOBORO TERHADAP PERTUMBUHAN JASA AKOMODASI DI JALAN SOSROWIJAYAN DAN JALAN DAGEN. *Jurnal Teknik PWK Volume 1 Nomor 3 Universitas Diponegoro*. 933-948.

Plowright, Philip D. 2014. *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks, and Tools.* New York: Routledge.

Sari, Sriti Mayang. 2010. Sejarah Evolusi *Shopping Mall. DIMENSI INTERIOR. VOL 8. NO*. 1 Universitas Kristen Petra. 52-61.

Schumacher, Patrik. 2011. *The Autopoiesis of Architecture*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.

Tribun Jogja. Jadwal Uji Coba Semi Pedestrian Malioboro dan Rencana Rekayasa Lalu Lintas Jalur di Sekitarnya, 14 Juni 2019, 01:01 WIB [dikutip 12 November 2019]. Tersedia dari: https://jogja.tribunnews.com/2019/06/14/jadwal-uji-coba-semi-pedestrian-malioboro-dan-rencana-rekayasa-lalu-lintas-jalur-di-sekitarnya

Underhill, Paco. 2009. *WHY WE BUY: THE SCIENCE OF SHOPPING.* New York: Simon & Schuster Paperbacks.