

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Mall

Menurut Endi Marlina (2008), mal merupakan area pusat yang bersifat komersial yang berperan sebagai tempat untuk duduk, bersantai, berekreasi dan sebagainya yang dilengkapi dengan beragam elemen dekoratif untuk menciptakan suasana yang nyaman. Seiring tahun berlalu, perkembangan mal semakin meningkat dengan macam-macam keunikannya tersendiri hingga muncul klasifikasi mal. Klasifikasi juga beragam berdasarkan konteks masing-masing, diantaranya sebagai berikut:

A. Klasifikasi berdasarkan skala pelayanan

1. Lokal

Memiliki luas area berkisar 2.800 hingga 9.300 m²

2. Distrik

Memiliki luas area berkisar 9.300 hingga 23.000 m²

3. Regional

Memiliki luas area berkisar 23.000 hingga 93.000 m²

B. Klasifikasi berdasarkan produk

1. *Impulse/Luxury Store*

Merupakan toko yang menjual barang untuk memenuhi kenikmatan hidup, biasanya bersifat mewah.

2. *Convenience Store*

Merupakan toko yang menjual barang untuk memenuhi kebutuhan hidup

3. *Demand Store*

Merupakan toko yang menjual barang sehari-hari

C. Klasifikasi berdasarkan tipe mal

1. *Open Mall*

Merupakan mal yang bersifat terbuka sehingga memberikan kesan yang lebih luas dan bersatu dengan alam.

2. *Enclosed Mall*

Merupakan mal yang bersifat tertutup sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih mewah.

3. *Integrated Mall*

Merupakan mal yang bersifat tertutup dan terbuka

D. Klasifikasi berdasarkan tingkatan kelas

1. Kelas Bawah

- a) Masih memiliki orientasi pasar tradisional dengan tenan yang cukup padat
- b) Tidak memiliki kriteria dalam memilih tenannya
- c) Fasilitas yang disediakan masih yang standar

2. Kelas Menengah

- a) Memiliki orientasi tenan yang rapi dan tertata.
- b) Tampilan fasad dibuat menarik dan *welcoming*.
- c) Fasilitas yang disediakan sudah cukup beragam.

3. Kelas Atas

- a) Desain mal sudah lebih *modern* dan memiliki pendekatan desain dengan sifat mal yang lebih terbuka.
- b) Tenan yang dihadirkan melewati seleksi terlebih dahulu sehingga jauh lebih ketat pemilihan tenannya.
- c) Memiliki fungsi atau fasilitas yang bersifat *mixed-use*.

2.1.2 *Lifestyle center*

Kategori kelas atas tersebut juga sering disebut sebagai *lifestyle Mall* atau *lifestyle center*. Konsep *lifestyle center* dibentuk untuk menanamkan pola pikir baru pada masyarakat bahwa kegiatan berbelanja dapat dilakukan sebagai bentuk rekreasi (Artianto, 2012). Adapun beberapa ciri-ciri dari *lifestyle center* diantaranya sebagai berikut:

- Bersifat terbuka
- Fasilitas hiburan dan kuliner menjadi pusat perhatian
- Memiliki area *landscape* yang menarik
- Menyediakan fasilitas seperti hiburan, musik, dan lain-lain sebagai pendukung konsep “*shopping as entertainment*”.

2.1.3 *Sustainability*

Sustainability merupakan bahasa inggris yang berarti keberlanjutan. Keberlanjutan adalah suatu kondisi di mana sesuatu dapat bertahan dalam jangka waktu yang panjang tanpa merusak lingkungan di sekitarnya sehingga dapat memberikan kualitas hidup yang baik bagi makhluk hidup di sekitarnya.

Keberlanjutan juga merupakan konsep yang sering digunakan dan seiring waktu jumlah dari definisi konsep tersebut bertambah. Definisi yang terkenal luas mengenai keberlanjutan, dirumuskan dalam laporan Brundtland, yang berisi “Pembangunan keberlanjutan adalah pembangunan yang memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri” (Brundtland, 1987). Definisi tersebut menciptakan suatu pola pikir yang diolah oleh *World Commission on Environment and Development* dan masyarakat yang bertujuan membentuk suatu pedoman untuk pembangunan di masa depan.

Berikut merupakan dasar-dasar yang melandasi konsep *Sustainability* (Magnusson, 2015).

- Keberlanjutan Lingkungan

Keberlanjutan lingkungan membahas tentang permasalahan yang mempengaruhi kualitas hidup pada suatu lingkungan. Biasanya konsep ini bertujuan untuk menjaga lingkungan agar dapat dihuni dengan layak dan sebagainya.

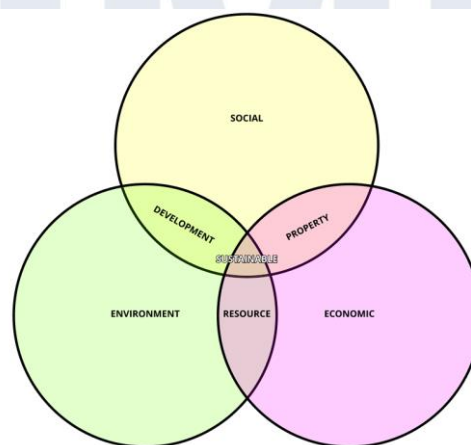
- Keberlanjutan Sosial

Keberlanjutan sosial membahas tentang permasalahan sosial yang ada di kehidupan manusia. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan kehidupan bermasyarakat yang nyaman dan tentram untuk masing-masing individu.

- Keberlanjutan Ekonomi

Keberlanjutan ekonomi membahas tentang suatu hal yang dapat berpengaruh pada perekonomian. Biasanya keberlanjutan tersebut juga dipengaruhi oleh keberlanjutan lingkungan dan sosial terutama dalam membangun suatu citra yang baik.

Keterhubungan antara ketiga poin tersebut kemudian disimpulkan menjadi “Keberlanjutan sosial adalah finalitas pembangunan sedangkan perekonomian dan lingkungan hidup merupakan tujuan pembangunan keberlanjutan sekaligus instrumen pencapaiannya.” (Colantonia dan Dixon, 2011). Berikut merupakan deskripsi singkat tentang keterhubungan antara ketiga poin keberlanjutan tersebut.



Gambar 2.2.1 Diagram Venn *Sustainability*

Sumber: *Integrating Social Sustainability within the Design of a Building* (2016), diolah Penulis (2024)

Dampak dari pembangunan lingkungan binaan terdapat penggunaannya tidak dapat diabaikan (Smith, 2014). Konsep keberlanjutan merupakan suatu konsep yang sering digunakan, tetapi hanya salah satu aspek dari subjek tersebut yang lebih sering diimplementasikan daripada yang lain. Aspek tersebut adalah keberlanjutan sosial, karena merupakan salah satu aspek yang cukup abstrak dan sulit untuk diukur daripada aspek lainnya (Magnusson, 2015).

Menurut Olsson (2012) keberlanjutan sosial bukanlah suatu konsep yang dapat diterjemahkan dalam satu kalimat, akan tetapi lebih sebagai konsepsi yang memberikan arah. Beliau juga menyatakan bahwa konten umum sebagai upaya untuk memahami konsep keberlanjutan sosial dan menggambarkannya sebagai kemampuan dari suatu sistem untuk berfungsi, termasuk interaksi antar unit.

Selain itu, kelangsungan hidup fisiologis dan sosial baik individu maupun masyarakat perlu dipertimbangkan agar masyarakat dapat berkelanjutan (Magnusson, 2015). Menurut Eriksson (2015) Kesetaraan sosial dapat dideskripsikan di mana semua orang memiliki hak yang sama dan tempat tinggal yang dapat beradaptasi dengan ruang kehidupan yang berbeda-beda. Takai (2014) menyatakan bahwa kesetaraan sosial merupakan keadilan dimana semua orang dapat memiliki akses dan kesempatan, sehingga semua orang dapat berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Pernyataan tersebut juga berkorelasi dengan pernyataan Haminuddin (2015) yang membahas tentang kesetaraan sosial dimana keadilan sosial juga merupakan salah satu poin dari subjek tersebut, yang berarti semua orang dapat menerima dan berpartisipasi dalam semua aspek bermasyarakat.

Berikut merupakan aspek-aspek penting yang dapat mempengaruhi *social Sustainability*.

- *Perspective and Interfaces*

Menurut Magnusson (2015) dan Vallance et al. (2011), keberlanjutan sosial perlu ditafsirkan kembali karena situasi yang berbeda, dan banyak

ahli setuju bahwa tidak ada definisi umum untuk keberlanjutan sosial. Magnusson (2015) menekankan pentingnya menentukan dan memahami pada level apa keberlanjutan sosial harus dibahas dalam proyek konstruksi. Aspek yang relevan bisa bervariasi tergantung pada skala, seperti kota, distrik, bangunan, atau interior. Komunikasi antar area sangat penting di tingkat kota, sementara fitur penting pada bangunan mungkin terkait dengan bagaimana lantai dasar digunakan.

Identitas suatu bangunan harus menarik bagi penghuni dan pengunjung. Identitas yang kuat dapat meningkatkan inklusi ke seluruh kota dengan menarik masyarakat ke daerah tersebut (Dempsey et al., 2011). Gehl (2010) menekankan pentingnya membuat orang ingin tinggal di suatu tempat, bukan hanya mengunjunginya. Identitas yang khas dan positif membuat suatu tempat mudah dikenali dan disukai (Magnusson, 2015), yang bisa dicapai dengan menonjolkan warisan budaya atau sejarah, atau menciptakan identitas baru.

Identitas yang kuat dapat menumbuhkan rasa bangga dan memiliki di kalangan penduduk, memberikan perasaan positif terhadap daerah tersebut. Kebersamaan dan rasa bangga juga dipengaruhi oleh kualitas dan kebersihan tempat tersebut (Dempsey et al., 2011). Uzzell et al. (2002) menyatakan bahwa tempat dengan identitas yang kuat berkontribusi pada bagaimana orang merasakan identifikasi dan keanggotaan dalam kelompok, serta perilaku dan interaksi sosial yang dapat memperkuat identitas tersebut.

- *Space Management*

Interaksi sosial adalah elemen dasar dalam pembentukan sifat sosial dan tatanan masyarakat (Dempsey et al., 2011). Tanpa interaksi ini, kelompok yang tinggal di suatu wilayah hanya akan menjadi kumpulan individu yang terisolasi dengan sedikit rasa kebersamaan. Interaksi sosial sendiri adalah fenomena yang rumit, melibatkan komunikasi verbal dan nonverbal seperti bahasa tubuh (De Jaegher et al., 2010), dan terjadi dalam berbagai konteks

dengan jumlah peserta yang berbeda, seringkali juga dipengaruhi oleh teknologi.

Jaringan sosial merupakan bagian penting dari sistem dukungan sosial, di mana rasa percaya terhadap orang di sekitar kita mempengaruhi kesejahteraan dan memperkuat rasa aman (Dempsey et al., 2011). Rasa aman ini adalah elemen penting dari keberlanjutan sosial karena mendorong interaksi sosial (Chan dan Lee, 2008; Dempsey et al., 2011). Masyarakat merasa lebih aman di tempat yang bebas dari kejahatan dan kekacauan, sehingga penting untuk merancang tempat pertemuan yang aman untuk memfasilitasi interaksi sosial.

Menciptakan tempat pertemuan juga dapat mendorong interaksi antara berbagai kelompok usia, budaya, atau kelompok sosial (Magnusson, 2015). Tempat-tempat ini harus menarik bagi berbagai kelompok masyarakat dan membantu mempromosikan rasa aman dengan membuat tetangga saling mengenal (Gehl, 2010). Chan dan Lee (2008), Forrest dan Kearns (2001), serta Dempsey et al. (2011) menekankan pentingnya jaringan, pengetahuan, dan kepercayaan untuk memudahkan koordinasi dan kerjasama untuk kepentingan bersama.

Jaringan dan hubungan masyarakat dapat dianggap sebagai modal sosial yang, jika ditingkatkan, akan membuat masyarakat lebih berfungsi dengan baik (Dempsey et al., 2011). Carpenter dan Toole (2013) mendefinisikan modal sosial sebagai kemampuan orang untuk bekerja sama demi tujuan bersama dalam kelompok dan organisasi. Untuk memastikan bahwa hal ini diterapkan dalam proyek, harus dirumuskan dan dibahas dengan semua pemangku kepentingan yang terlibat.

- *Stakeholder Engagement*

Partisipasi dari pengguna akhir sangat penting dalam mencapai keberlanjutan sosial dalam proyek konstruksi (Uzzell et al., 2002; Valdes-

Vasquez dan Klotz, 2013). Bangunan tidak hanya berfungsi sebagai tempat fisik tetapi juga sebagai ruang sosial, sehingga keterlibatan pengguna penting untuk mendapatkan rasa memiliki dan meningkatkan kualitas hidup (Eriksson, 2015). Penting untuk melibatkan semua pemangku kepentingan agar kebutuhan mereka dapat didiskusikan dan diakomodasi, bukan diabaikan (Valdes-Vasquez dan Klotz, 2013).

Tim yang terdiri dari individu-individu yang kompeten diperlukan untuk mencapai pembangunan yang berkelanjutan (Cooper, 2006). Rencana keterlibatan pemangku kepentingan harus dibuat untuk memungkinkan kolaborasi sepanjang proyek, memperjelas ruang lingkup proyek, serta mencakup refleksi dan diskusi berkelanjutan mengenai desain. Konsultasi dengan pengguna akhir dan komunitas sekitar juga penting untuk memberi mereka kesempatan mempengaruhi desain bangunan tempat mereka akan tinggal, bekerja, atau bersekolah (Valdes-Vasquez dan Klotz, 2013).

Colantonio dan Dixon (2011) menekankan bahwa partisipasi memungkinkan masyarakat menyampaikan kebutuhan dan pandangan mereka, menghasilkan bangunan yang lebih berharga bagi mereka. Selain itu, mendokumentasikan dan berbagi pembelajaran dengan semua pemangku kepentingan selama tahap perencanaan dan desain juga penting (Valdes-Vasquez dan Klotz, 2013). Contoh-contoh sukses dari proyek sebelumnya dapat digunakan sebagai alat untuk menunjukkan bagaimana keberlanjutan sosial dapat dicapai dan menjadi referensi untuk proyek-proyek mendatang.

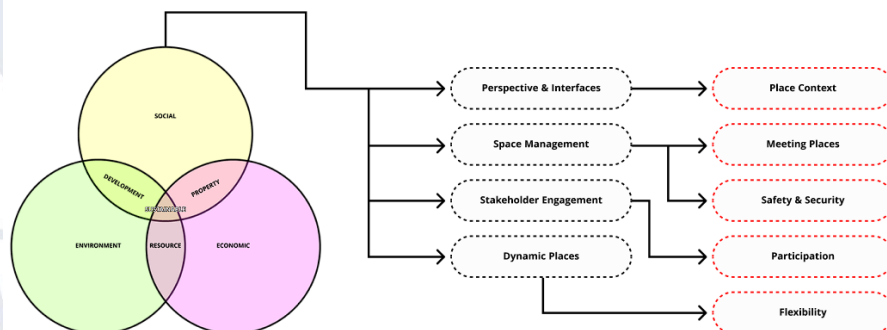
- *Dynamic Places*

Lingkungan fisik membentuk dan mempengaruhi kehidupan penghuninya di masa depan, tetapi sulit diprediksi bagaimana tempat tersebut akan digunakan (Magnusson, 2015). Pengguna tempat adalah penilai terbaik apakah tempat tersebut menyenangkan, sehingga penting untuk memahami siapa yang akan menggunakan tempat tersebut dan

mengakui bahwa kebutuhan manusia berubah seiring waktu. Keberlanjutan sosial adalah proses berkelanjutan tanpa titik akhir (Colantonio dan Dixon, 2011), yang membutuhkan ketanggapan dan kejujuran.

Pada tahap desain, penting untuk mempertimbangkan perspektif waktu yang memungkinkan untuk evaluasi. Meskipun lingkungan fisik menawarkan kemungkinan skenario tertentu, tidak bisa memberikan jawaban pasti tentang penggunaan tempat tersebut di masa depan (Gustavsson dan Elander, 2013). Oleh karena itu, proyek perlu dipantau dari waktu ke waktu untuk memahami bagaimana masyarakat beradaptasi dan menggunakan tempat tersebut. Tempat mungkin menghadapi tantangan atau kondisi baru yang tidak terduga saat dirancang dan dibangun (Olsson, 2012).

Daya tahan penting tetapi harus disertai dengan fleksibilitas agar proyek dapat bertahan lama dan menyesuaikan dengan kebutuhan saat ini (Eriksson, 2015). Dalam konteks bangunan tempat tinggal, fleksibilitas berarti apartemen harus dapat beradaptasi dengan perubahan kehidupan penghuni atau mudah diubah untuk memenuhi kebutuhan penghuni berikutnya. Untuk bangunan komersial, fleksibilitas memungkinkan perubahan mudah saat bisnis baru menggunakan bangunan tersebut. Sekolah juga harus mampu menyesuaikan kegiatan berdasarkan jumlah siswa setiap tahun.



Gambar 2.2.2 Aspek Keberlanjutan Sosial
Sumber: Integrating Social Sustainability within the Design of a Building (2016), diolah Penulis (2024)

Berikut merupakan beberapa aspek penting dalam perancangan yang perlu diperhatikan untuk menciptakan keberlanjutan sosial.

- *Place context*
- *Meeting places*
- *Safety & Security*
- *Participation*
- *Flexibility*

Melalui aspek-aspek tersebut, suatu area diharapkan dapat menciptakan keberlanjutan sosial yang menunjang seluruh kebutuhan masyarakat sekitarnya beserta penggunanya.

2.1.4 Age-friendly Public Spaces

Ruang ketiga seperti perpustakaan, *café*, *supermarket*, taman dan sebagainya dapat berperan sebagai wadah yang menumbuhkan interaksi sosial antar masyarakat. Jika suatu ruang publik merupakan area yang dirancang dengan konsep *age-friendly*, sebagian besar orang dapat merasakan perasaan nyaman dan aman terutama bagi kalangan lansia. Hal tersebut dapat mendorong kalangan lansia untuk aktif melakukan kegiatan di luar rumah, bahkan ikut berpartisipasi dan terlibat dengan kegiatan bermasyarakat (Alidoust et al., 2018).

Aktivitas berjalan merupakan suatu aktivitas penting yang dilakukan oleh kalangan lansia untuk menjaga kesehatannya, karena hal tersebut, lingkungan publik biasanya dibangun dengan akses pejalan kaki (Borst et al., 2009). Menurut Van Holle dan beberapa ilmuwan lain (2014) *Walkability* suatu lingkungan yang baik dinilai dari tiga poin utama, yaitu:

- *Land use mix*

Integrasi fungsi antara area residensial, komersial, dan komunal dapat menciptakan suatu daya tarik bagi orang-orang untuk pergi keluar melakukan suatu aktivitas. Lingkungan hidup dengan penataan fungsi

dengan baik dapat menciptakan gaya hidup baru bagi masyarakat sekitarnya baik bagi lansia maupun kalangan umur lain.

- Keterhubungan jalur pejalan kaki

Hal tersebut berhubungan dengan pola jalan yang menjadi indikator seberapa mudah akses dari suatu lingkungan tersebut. Pada dasarnya ketermudahan jalur sirkulasi dapat mendorong orang-orang untuk aktif melakukan aktivitas berjalan kaki pada area tersebut.

- Kepadatan Penduduk

Kepadatan penduduk menjadi indikator yang baik suatu tempat. Hal tersebut dapat dinilai dari seberapa hidupnya suatu area lingkungan sehingga menciptakan citra lingkungan yang baik dilihat dari *passive* dan *active engagement* yang dilakukan oleh masyarakatnya.

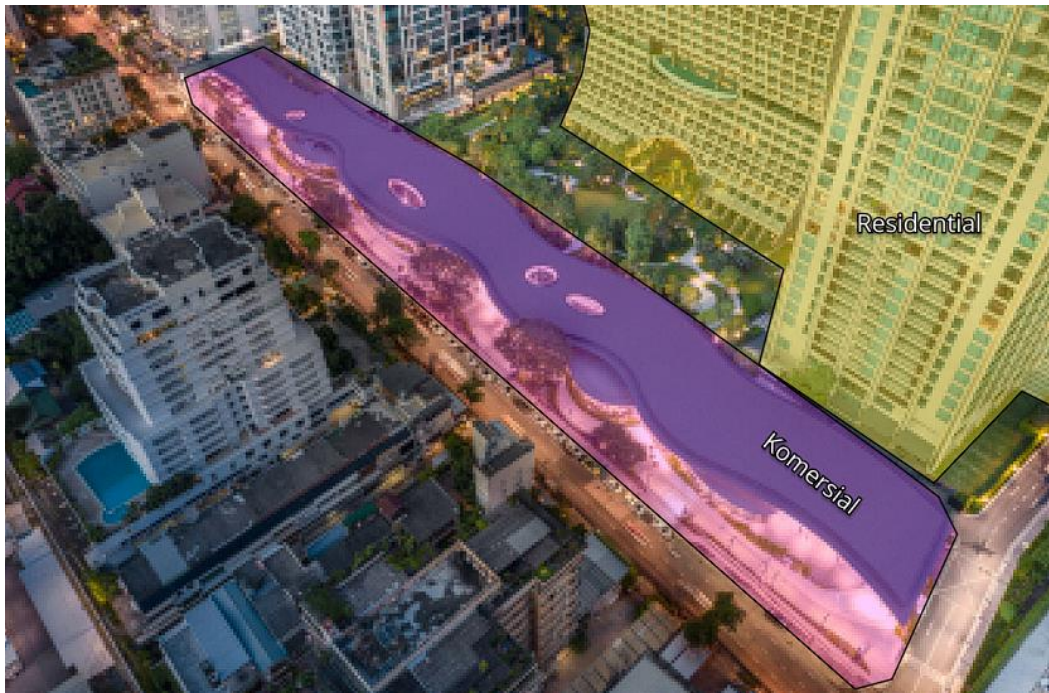
Adapun beberapa faktor yang dapat menjadi nilai tambahan dari suatu ruang publik yang *age-friendly*. Beberapa faktor tersebut seperti banyaknya pepohonan dan vegetasi yang dapat berperan sebagai peneduhan alami, pencahayaan yang baik, *signage* yang jelas sebagai penanda jalan, dan sebagainya yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna (Jacobs, 1993)

2.2 Studi Preseden

Berikut merupakan beberapa studi preseden yang dapat membantu penulis dalam merancang *lifestyle center*.

2.2.1 Sindhorn Village

Sindhorn Village merupakan bangunan komersial yang berada di Thailand tepatnya di Kota Khet Pathum Wan. Bangunan tersebut merupakan bangunan komersial yang berperan untuk menunjang bangunan residensial yang juga merupakan bagian dari Sindhorn Village.

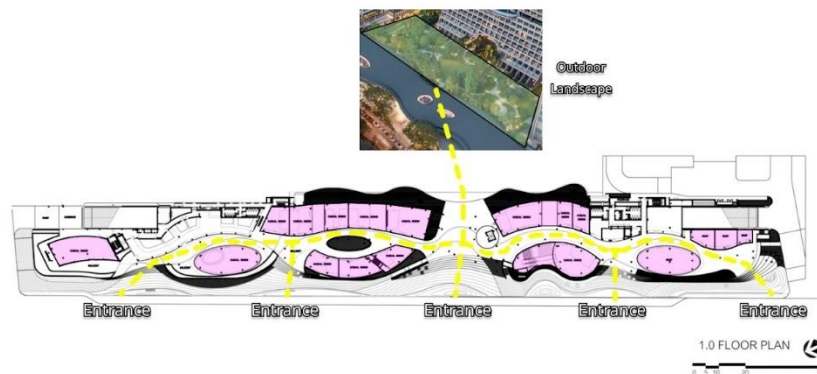


Gambar 2.2.1.1 Fungsi Sindhorn Village
 Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)

Bangunan sindhorn Village ini memiliki bentangan yang luas pada bagian *semi-outdoor* yang memanfaatkan pengudaraan alami untuk penghawaan pada area *semi-outdoor* tersebut. Desain yang terbuka tersebut juga mendorong adanya pencahayaan alami yang masuk ke dalam bangunan sehingga terjadi penghematan listrik pada siang hari.



Gambar 2.2.1.2 Foto Perspektif Sindhorn Village
 Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)



Sirkulasi bersifat Linear dengan posisi area komersial yang cenderung organik mengikuti alur dan bentuk bangunan.

Studi Preseden - Sindhorn Village

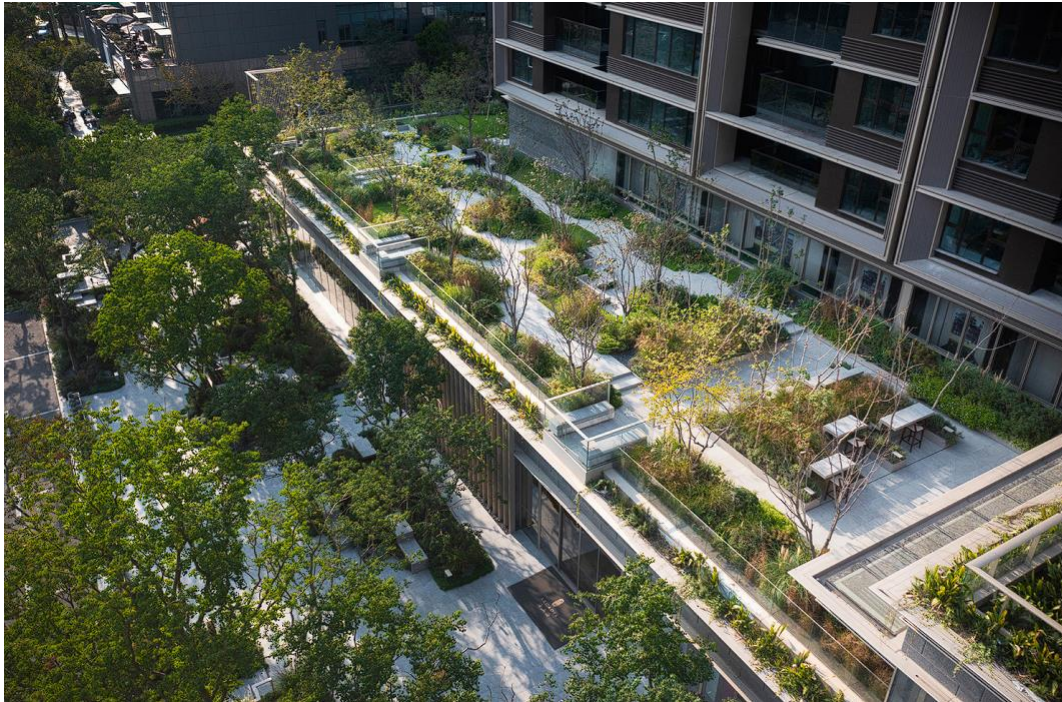


Gambar 2.2.1.3 Sirkulasi Sindhorn Village
Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)

Untuk sirkulasi pengguna pada Sindhorn Village bersifat *linear*, hal tersebut dapat dilihat dari gambar 2.2.1.3 dimana jalur sirkulasi secara konsisten mengarah ke salah satu arah walaupun memiliki jalur yang berliku-liku. Selain itu, adapun jumlah *entrace* yang cukup banyak pada bangunan tersebut yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk masuk lewat mana saja, sesuai dengan tujuan yang ingin ditempuh.

2.2.2 Urban Valley Commercial District

Urban Valley Commercial District merupakan bangunan komersial yang terletak di Shanghai, China. Sama seperti Sindhorn Village bangunan ini memiliki konsep yang mengarah ke elemen natural yang dominan. Akan tetapi, berbeda dengan Sindhorn Village, secara keseluruhan bangunan, Urban Valley Commercial District juga mengabungkan elemen-elemen natural tersebut dengan bangunannya. Hal tersebut menciptakan kesan *visual* dimana bangunan terlihat menyatu dengan alam. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2.2.2.1, dimana terdapat vegetasi pada bagian sisi dan rooftop bangunan yang juga berperan sebagai area publik untuk penggunanya baik untuk bersantai atau untuk melakukan aktivitas-aktivitas lain.



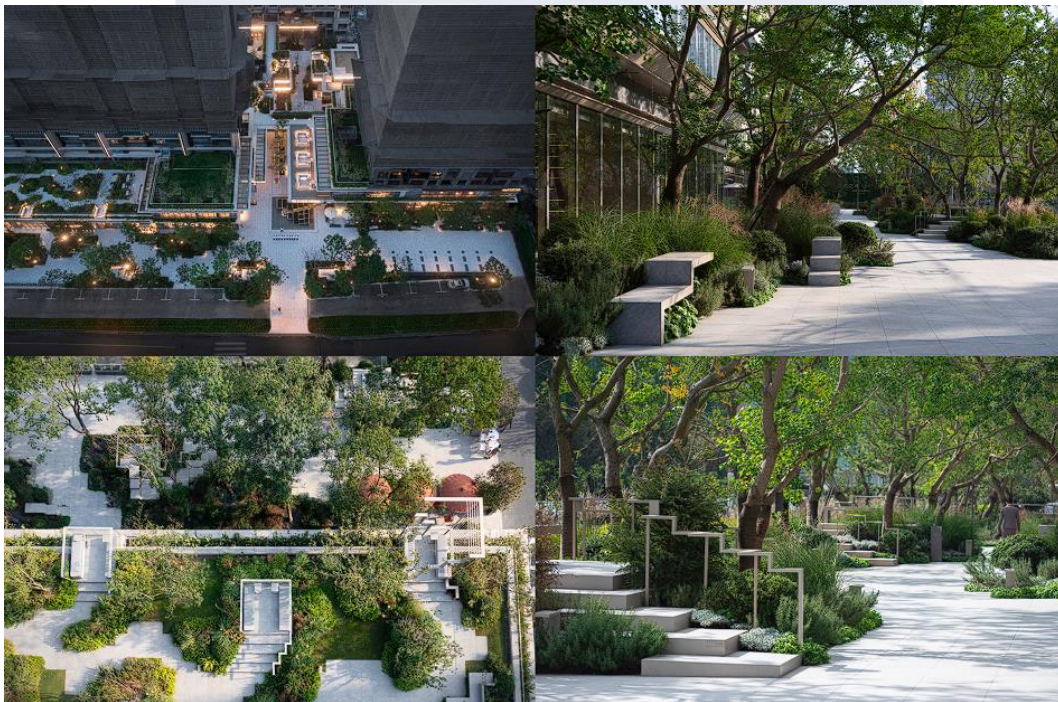
Gambar 2.2.2.1 Urban Valley Commercial District
 Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)



Gambar 2.2.2.2 Urban Valley Commercial District
 Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)

Urban Valley Commercial District terdapat dua macam jalur sirkulasi yang disediakan, yaitu bersifat *linear* dan *looping*. Jalur *linear* terletak di sisi depan

bangunan yang juga berhubungan dengan jalur *entrance*, sedangkan jalur *looping* terletak di sisi dalam area bangunan. Sama seperti Sindhon Village, Urban Valley Commercial District memiliki jalur *entrance* yang cukup banyak sehingga mempermudah pejalan kaki untuk masuk ke dalam area tersebut. Selain itu, sepanjang jalur sirkulasi baik *linear* maupun *looping* selalu dikelilingi oleh vegetasi yang berperan sebagai peneduhan alami dan pencipta suasana agar sejuk dan hijau.



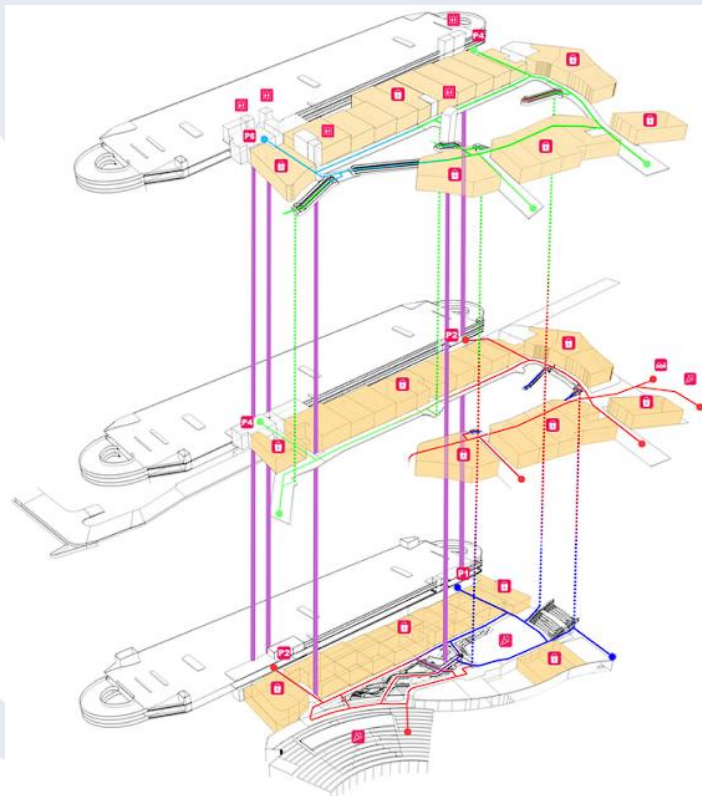
Gambar 2.2.2.3 Area *Landscape* Urban Valley Commercial District
Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)

2.2.3 Mega Foodwalk

Mega Foodwalk merupakan Shopping center yang terletak di Thailand tepatnya di Tambon Bang Kaeo. Bangunan seluas 5,8 ha tersebut memiliki konsep “*Reconnecting Urban Life with Nature through a Flowing Shopping Experience*”. Hal tersebut dapat dilihat dari suasana natural yang diciptakan di sepanjang koridor yang berada di dalam mal, dimana sepanjang jalur tersebut dihiasi dengan elemen-elemen natural mulai dari vegetasi hingga penggunaan material natural yang ada di dalam bangunan tersebut.

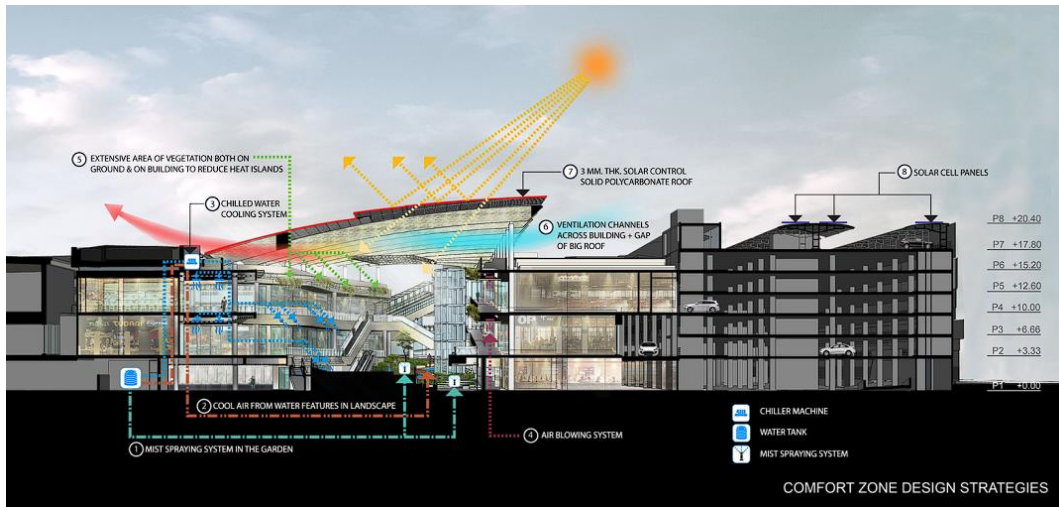


Gambar 2.2.3.1 Area Koridor Mega Foodwalk
Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)



Gambar 2.2.3.2 Sirkulasi Mega Foodwalk
Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)

Jika dilihat dari gambar 2.2.3.2, sirkulasi yang berada di Mega Foodwalk bersifat *looping*. Adapun sirkulasi pada lantai 2 dan 3 mengelilingi area hijau yang berada di lantai 1, sehingga pengunjung yang berada di lantai 2 dan 3 tetap dapat merasakan suasana hijau yang dihasilkan oleh elemen natural pada lantai 1.



Gambar 2.2.3.3 Comfort Zone Design Strategies Mega Foodwalk
 Sumber: Archdaily, diolah Penulis (2024)

Terdapat beberapa poin keberlanjutan yang dihadirkan di Mega Foodwalk dalam desain strategisnya yang bernama “Comfort Zone Design Strategies”. Jika dilihat dari gambar 2.2.3.3, terdapat beberapa poin seperti masuknya pencahayaan alami ke dalam bangunan, terutama pada area hijau di dalam bangunan. Adapun pertukaran udara dingin dan panas yang terjadi di area ventilasi pada atap. Adanya *water feature* di dalam bangunan juga menimbulkan terjadinya *evaporative cooling* sehingga suhu temperatur dalam bangunan dapat tetap dingin dan sejuk.

2.2.4 Tabel Komparasi

TABEL KOMPARASI STUDI PRESEDEN				
Kriteria	Sindhorn Village	Urban Valley Commercial District	Mega Foodwalk	Kesimpulan
Design Idea	Area komersial semi outdoor dengan konsep natural dimana terdapat inner yard dan penggunaan material yang bersifat natural.	Area komersial dengan unsur alam dimana muncul pada jalur pejalan kakinya, bangunan ini ingin menyatukan kesan <i>commercial alley way</i> dengan unsur alam.	Mall semi outdoor dimana ada pengalaman ruang yang natural di tengah bangunan.	Sebagian besar preseden memiliki satu pandangan yang sama dimana adanya penggabungan unsur alam pada bangunannya.
Sirkulasi	Sirkulasi bersifat <i>Linear</i> dimana sisi kanan dan kiri dikelilingi oleh fungsi komersial.	Sirkulasi bersifat <i>linear</i> pada sisi depan bangunan yang memisahkan area komersial dengan jalur kendaraan. Di bagian dalam area perancangan sirkulasi bersifat <i>looping</i> yang dikelilingi oleh area komersial.	Sirkulasi bersifat <i>looping</i> dengan void pada tengah bangunan dan area komersial sepanjang jalur sirkulasi.	Masing-masing memiliki jalur sirkulasi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhannya sendiri.
Uniqueness	Bangunan bersifat semi-outdoor dengan jumlah <i>entrance</i> yang cukup banyak sehingga dapat menjadi potensi dalam keberlanjutan ekonomis.	Dalam perancangan <i>landscape</i> , bangunan ini memiliki preseden dari bentuk elemen alam seperti bukit, lembah, dan sebagainya.	Mall semi-outdoor yang memunculkan pengalaman ruang dengan elemen alam di bagian dalamnya.	Masing-masing memiliki keunikannya sendiri yang dikaitkan dengan konsep alam.
Sustainability	- Natural Shading - Natural Ventilation - Natural Lighting - Evaporative Cooling	- Natural Shading - Natural Ventilation - Natural Lighting	- Natural Shading - Natural Ventilation - Natural Lighting - Evaporative Cooling	Urban Valley tidak memiliki sistem evaporative cooling karena tidak memiliki <i>water feature</i> pada perancangannya.
Material	Menggunakan material yang memiliki visual natural seperti kayu, batu, dan sebagainya.	Menggunakan material yang bersifat natural	Menggunakan material yang bersifat natural untuk menekankan pengalaman ruang yang bersifat natural di dalamnya.	Masing-masing menggunakan material yang bersifat natural.
Spatial Quality	Semi-Outdoor Corridor	Pengalaman ruang alam pada jalur pedestrian	Pengalaman ruang yang bersifat natural dalam indoor	Masing-masing berkaitan dengan pengalaman ruang yang bersifat natural dengan respon desain yang berbeda-beda.

Tabel 2.2.4.1 Tabel Komparasi
 Sumber: Penulis (2024)