

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

BSD Junction merupakan mal yang terletak pada Jl. Pahlawan Seribu, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten. BSD Junction dibangun oleh BSD City pada tahun 2005 dan diresmikan pada 21 September 2006 (*BSD Junction*, 2022). BSD Junction saat ini mengalami penurunan dari aspek fasilitas, pengunjung, dan juga penyewanya sudah sangat sepi. Okupansi *tenant* yang aktif hanya 8,9% dari keseluruhan *tenant* yang ada di BSD Junction.

BSD Junction berada pada area strategis karena dapat diakses oleh berbagai transportasi umum dan letaknya yang berada di tengah jalan raya utama. Namun, Salah satu kendala yang dihadapi pengunjung adalah aksesnya yang kurang ramah pejalan kaki. Berdasarkan isu ini, mal eksisting BSD Junction sudah tidak dapat menarik pengunjung, banyak *tenant* yang tidak aktif, dan mal menjadi terbengkalai. Perancangan BSD Junction yang baru diperlukan agar mengatasi hal tersebut dengan cara merespon pada fenomena yang terjadi di BSD Junction.

Perancangan ulang memiliki objektivitas seperti berikut (1) memberikan fungsi perancangan pada mal sebagai ruang publik yang sesuai dan memastikan aktivitas yang aktif di seluruh bagian. (2) menyediakan jalur yang efektif menuju BSD Junction yang mudah untuk diakses secara inklusif dan universal. (3) membuat rancangan yang dapat diakses secara mudah dan terbuka. Sehingga konsep yang diterapkan adalah *Walkscape: Seamlessly Connecting People and Spectacle*. *Walkscape* adalah eksplorasi yang dilakukan oleh pengunjung rancangan untuk menikmati pengalaman secara berjalan kaki.

Melalui konsep *Walkscape*, ditemukan terdapat 6 zona program ruang yang ada pada eksisting dan dibutuhkan pada perancangan ini. Zona-zona tersebut adalah *shopping, education, sports, wellness, services, dan open*

*greenery*. Penempatan massa bangunan dipertimbangkan melalui respon desain dari analisis *site*, konsep dan juga program ruang.

Penyelesaian dari perancangan ini adalah *mall* yang terdiri dari beberapa massa bangunan yang memiliki akses antar massa bangunan dan antar *site*. Tiap masa bangunan memiliki jumlah lantai yang berbeda-beda, dengan terbanyak adalah 4 lantai dan 1 lantai basement. Massa satu dan dua adalah *mall* yang berada di arah timur dan barat, sedangkan massa ketiga berada di arah Selatan. *Mall* pada perancangan ini berfungsi untuk mengakomodasi kebutuhan berbelanja pengunjung serta memberikan hiburan. Massa ketiga adalah zona edukasi dan olahraga yang dapat diakses melalui *skybridge*. Selain massa bangunan, perancangan juga terdapat *open greenery* yang berupa *amphitheater*, *pond*, *open space*, dan *outdoor playground* yang saling berintegrasi antara satu dengan lainnya.

*Walkscape* pada perancangan ini sangat diperhatikan agar memudahkan pengunjung untuk mengakses dan mengeksplorasi bagian *outdoor (open greenery)* dan *indoor* (bangunan-bangunan) secara nyaman. Akses menuju perancangan BSD Junction ditambahkan *skybridge* dan *underpass* yang berada di sekitar BSD Junction. *Walkscape* bukan hanya menciptakan akses saja namun juga integrasi terhadap kawasan sekitar untuk membuat ruang sosial dan rekreasi yang mendorong interaksi sosial dan aktivitas untuk menciptakan ruang hidup yang lebih aman dan nyaman bagi pengunjung.

Parameter Walkscapes	Parameter Masalah	kondisi eksisting			Perancangan		
		belum ada	kurang	sudah ada	Usulan	terpenuhi	
Aksesibilitas Menuju Bangunan BSD Junction	Konektivitas terhadap Lingkungan Sekitar	Bangunan sekitar adalah bangunan komersial dan retail di jalan utama sehingga mal berpotensi bersaing.			☑	Melakukan segmentasi bagi bangunan sekitar untuk menemukan segmen pada mal yang optimal	☑
		ITC BSD yang berada di seberang mal memiliki tempat makan yang lebih murah sehingga pengunjung tertarik			☑	Melihat potensi perancangan terhadap sekitar mal untuk memberikan lingkungan yang saling mendukung	☑
	Konektivitas terhadap Transportasi	BSD Junction dianalisis melalui konektivitas diuraikan menjadi aksesibilitas bagi transportasi pribadi maupun umum.		☑		Memberikan jalur pedestrian terhadap BSD Junction yang mudah untuk diakses secara inklusif dan universal	☑
		BSD Junction berada di area yang strategis karena dapat diakses melalui transportasi umum seperti bus, kereta, ojek online.			☑	Akses pengunjung pengguna transportasi umum diperhatikan area drop off agar aman dan nyaman	☑
		BSD Junction berada di bagian tengah jalan utama yang umumnya para pengendara mobil dan motor menggunakan kecepatan tinggi.			☑	Memberikan penyeberangan jalan dari bangunan sekitar untuk menuju mal dan tidak menghabiskan waktu	☑
	Arus Pejalan Kaki	Akses terhadap pejalan kaki dan pesepeda untuk menuju BSD Junction tidak ada penyeberangan jalan yang secara langsung dari sekitarnya.			☑	Terdapat penghubung antar lingkungan sekitar ke site	☑
		Pejalan kaki dapat menggunakan jembatan ITC BSD yang ada pada lantai 2. Jalur ini lebih aman untuk digunakan, namun lebih menghabiskan waktu		☑		Memberikan skybridges yang berada tepat bersebelahan di drop off ITC BSD sehingga mudah untuk diakses	☑
		Aksesnya yang kurang ramah pejalan kaki. Pesepeda tidak memiliki tempat khusus untuk parkir maupun lintasan menuju ke BSD Junction.	☑			Tidak hanya untuk pedestrian, pesepeda juga dapat menggunakan jalur yang aman untuk menuju mal	☑
	Penempatan Retail	Pemetaan Kondisi Eksisting Lantai BSD Junction	Okupansi tenant saat ini sangat rendah dan berupa 8,9 % dari total bangunan keseluruhan. Hal ini menyebabkan fasilitas mal menjadi terbatas.	☑			memberikan fungsi perancangan pada mal secara sesuai sehingga dapat aktif di seluruh bagian
BSD Junction hanya terdapat 2 lantai (P1 dan P2) yang aktif digunakan pengunjung dan 1 lantai yang hanya aktif pada 1 bagian tertentu.			☑				☑
Akses untuk masuk ke ground floor hanya terbuka di satu lobby dari empat lobby yang ada.				☑		Mal memiliki active frontage sehingga akses masuk tidak terbatas pada lobby	☑
Sirkulasi Keseluruhan	Kompleksitas Horizontal	Jalur sirkulasi pengunjung sedikit dibanding sirkulasi kendaraan.		☑		memberikan sirkulasi yang lebih menarik dan banyak bagi pengunjung dibanding kendaraanya	☑
		Akses naik dan turun lantai hanya menggunakan lift dan terdapat jam operasional untuk penggunaanya (07.00 - 18.00).		☑		Tersedia berbagai macam transisi seperti tangga, lift, dan escalator	☑
	Kompleksitas Vertikal	Parkir mobil dapat di maksimalisasi potensinya karena lahan yang terlalu luas ini membuat program ruang dari BSD Junction kurang produktif.		☑		memberikan area parkir tidak hanya untuk kendaraan namun pengguna sepeda dan dro pff	☑
		Sirkulasi dari pintu masuk mobil BSD Junction menuju tempat parkir ini harus menaiki minimal 2 kali putaran ramp.		☑		memaksimalkan luas lahan parkir secara optimal sesuai frekuensi dan preferensi	☑

Gambar 4.4.5.4.1 Parameter Perancangan

Sumber : Analisis Pribadi

MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 5.2 Saran

Saran penulis bagi pembaca yang akan melakukan perancangan dan menyusun skripsi tugas akhir adalah memilih topik yang relevan. Pemilihan topik ini harus berdasarkan ketertarikan dari penulis agar senang dalam mengerjakan perancangan. Selain itu, saran dari penulis adalah untuk memperhatikan konsep yang ditentukan dan penerapannya agar selalu berurutan dan sesuai dengan konteks kawasan.

Saran penulis bagi penulis yang ingin merancang mal adalah untuk membuat analisis tidak hanya dari sekitar *site* tetapi juga dari keberagaman, tipe *tenant* dan tipe kepemilikan pada perancangan. Beberapa hal lain juga dapat dijadikan tolak ukur sesuai kebutuhan untuk mengembangkan perancangan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA