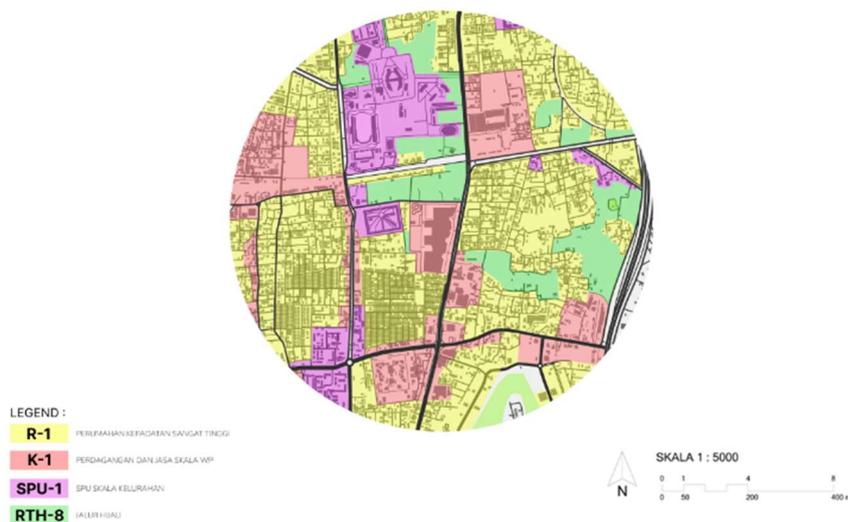


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Tangerang, sebagai bagian dari wilayah metropolitan Jabodetabek, berkembang pesat menjadi pusat industri, perdagangan, dan jasa di Provinsi Banten. Pertumbuhan jumlah penduduk dan meningkatnya kebutuhan masyarakat mendorong pengembangan berbagai fasilitas penunjang kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini terlihat dari menjamurnya bangunan komersial seperti pusat perbelanjaan, perkantoran, hotel, dan restoran yang tersebar di berbagai wilayah. Pertumbuhan tersebut tidak hanya mempercepat laju ekonomi lokal, tetapi juga menciptakan banyak lapangan pekerjaan padat karya. Sebagai bagian dari fenomena ini, pusat perbelanjaan khususnya mal muncul secara signifikan sebagai bentuk bangunan komersial yang sangat dominan di Kota Tangerang (Syahid & Fauzi, 2023).



Gambar 1.1 Peta RT/RW Sekitar Mal Balekota Tangerang
Sumber: Mapbox 2025, diolah oleh penulis

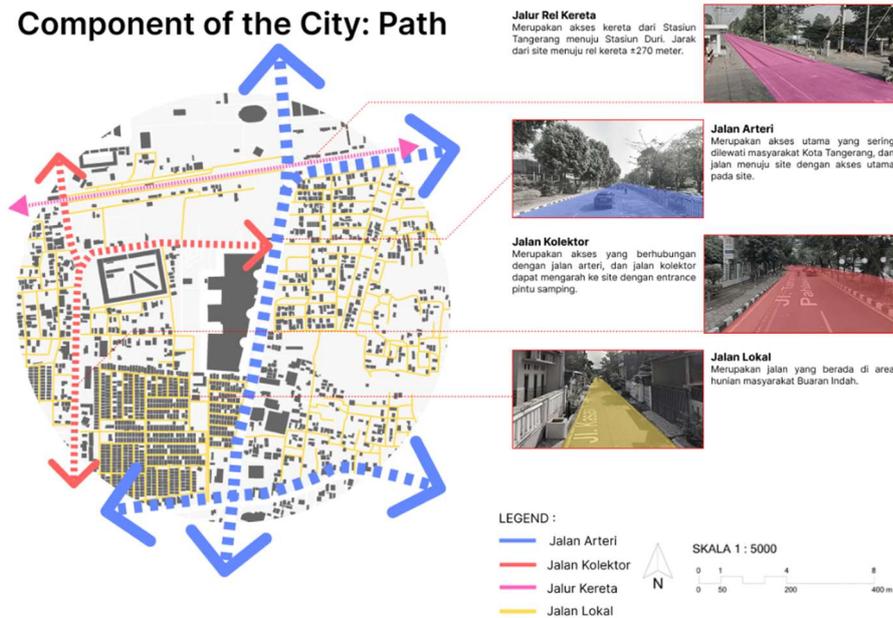
Shopping mall adalah pusat perbelanjaan yang memiliki satu atau lebih *department store* sebagai daya tarik utama, serta menyediakan berbagai toko kecil dan restoran (Maitland, 1987). Bangunan ini dirancang dengan toko-toko yang menghadap ke koridor utama atau area pejalan kaki, yang berfungsi sebagai jalur sirkulasi dan area publik. Dengan demikian, area ini menjadi tempat untuk memfasilitasi interaksi antara pengunjung dan pedagang. Seiring dengan perkembangan zaman, fungsi mal tidak hanya terbatas pada kegiatan berbelanja, tetapi juga sebagai pusat hiburan, rekreasi, dan interaksi sosial. Keberadaan mal menjadi daya tarik bagi masyarakat sekitar dalam memenuhi berbagai kebutuhan dalam satu lokasi. Mal juga berperan sebagai wadah berkumpul komunitas, keluarga, dan individu yang ingin menikmati waktu luang dengan berbagai pilihan hiburan atau aktivitas (Purwanto, 2011).

Perkembangan mal di wilayah Kota Tangerang menjadi salah satu gambaran pesatnya pertumbuhan pusat perbelanjaan. Pertumbuhan mal dimulai dari pengembang yang menyediakan fasilitas pusat perbelanjaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat dan komunitas yang terus bertambah. Namun, keberadaan mal juga menghadirkan tantangan tersendiri, terutama banyaknya jumlah mal yang dibangun di satu kawasan sehingga menimbulkan persaingan yang ketat. Akibatnya, beberapa mal mengalami penurunan jumlah pengunjung dan kesulitan dalam mempertahankan bisnisnya.

1.1.1. Mal Balekota

Salah satu mal di Kota Tangerang yang memiliki riwayat kurang baik adalah Mal Balekota. Mal ini mengusung konsep *Green Building* dengan desain semi *outdoor* yang memanfaatkan sumber daya alam (Mall Balekota, 2025). Lokasinya strategis di Jalan Jenderal Sudirman, Buaran Indah, yang merupakan jalan arteri utama kota Mal Balekota juga memiliki akses dari Jalan Lapas Pemuda yang merupakan jalan kolektor. Di sekitarnya terdapat perkantoran, hotel, sekolah, pusat pemerintahan, serta Stasiun Tanah Tinggi yang memudahkan akses bagi pengguna transportasi umum. Mal Balekota memiliki dua akses utama, dari selatan (jalan arteri) dan utara (jalan kolektor), yang dapat dilalui oleh berbagai moda transportasi

seperti mobil, motor, angkutan umum, becak, dan pejalan kaki. Lokasi strategis dan kemudahan akses ini sebenarnya memberi potensi besar bagi perkembangan mal tersebut.



Gambar 1. 2 Peta path sekitar Mal Balekota
Sumber: Mapbox 2025, diolah oleh penulis

Component of the City: Nodes & Edges



Gambar 1. 3 Peta nodes & edges sekitar Mal Balekota
Sumber: Mapbox 2025, diolah oleh penulis

Terdapat 4 titik keramaian di area Mal Balekota, titik keramaian tersebut mencakup area depan Mal Balekota, persimpangan di Jalan Jendral Sudirman, Stasiun Tanah Tinggi. Jauh di sebelah barat terdapat pasar. Keramaian yang berada di persimpangan Jalan Jendral Sudirman disebabkan oleh dua faktor yaitu kendaraan yang sedang menunggu lampu merah dan kendaraan yang menyebrang rel kereta yang membedakan Kawasan Tanah Tinggi dengan Kawasan Buaran Indah. Keramaian pada pasar memiliki fungsi kegiatan ekonomi, sehingga tingkat kepadatan di area pasar cukup tinggi. Titik keramaian di Stasiun Tanah Tinggi memiliki tingkat kepadatan yang cukup tinggi karena banyak masyarakat sekitar menggunakan fasilitas kereta, selain itu kepadatan yang tinggi diciptakan oleh kendaraan umum seperti angkutan umum dan *driver* ojek *online* yang berhenti. Titik keramaian di area depan Mal Balekota digunakan oleh pengguna informal seperti pedagang kaki lima dan *driver* ojek *online*. Kegiatan yang dilakukan oleh *driver* ojek *online* antara lain seperti menunggu orderan, istirahat, masuk kedalam mal untuk mengambil pesanan, dan menjemput pesanan penumpang.

1.1.2. Konteks Objek Perancangan

Meskipun area depan Mal Balekota digunakan oleh driver ojek online dan pedagang kaki lima, tingkat keamanan di area tersebut tergolong cukup rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pedagang kaki lima, telah terjadi beberapa tindak pencurian di area tersebut, mulai dari pencurian hasil belanja hingga pencurian motor *driver* ojek *online*.

Selain itu fasilitas yang membantu pengguna ruang tetap aman adalah jembatan penyebrangan, Masyarakat sekitar atau pengunjung yang berasal dari seberang jalan sering kali menggunakan fasilitas tersebut secara nyaman dan aman. Jembatan penyebrangan ini meminimalkan risiko kecelakaan lalu lintas, terutama di kawasan dengan volume kendaraan yang tinggi. Dengan adanya jembatan ini, pejalan kaki tidak perlu menyeberang langsung di jalan raya, sehingga mengurangi kemungkinan tertabrak kendaraan yang melaju dengan kecepatan tinggi, Area tersebut juga memiliki penerangan yang memadai agar tetap aman digunakan pada malam hari.

DIMENSI SOSIAL

SAFETY AND SECURITY



Walaupun sering digunakan untuk area parkir dan berjalan, tingkat keamanan di area depan mal sangat minim. Tindakan kriminal sering terjadi di area depan Mal Bale Kota seperti pencurian motor ojek online dan pencopet.

PUBLIC REALM



Penggunaan area depan mal bale kota dimanfaatkan oleh pedagang kaki lima (PKL) untuk berjalan dan dimanfaatkan oleh driver ojek online untuk menunggu orderan atau customer dan digunakan untuk parkir kendaraan ketika terdapat orderan di dalam mal.



Fasilitas jembatan penyebrang jalan memiliki peran penting dalam aksesibilitas masyarakat dan pengunjung Mal Bale Kota, jalan arteri dengan lebar ±30 meter memiliki intensitas kendaraan yang ramai dan kencang. Sehingga tingkat keamanan masyarakat dan pengunjung sangat baik.

Gambar 1.4 Dimensi sosial sekitar Mal Balekota

Sumber: Mapbox 2025, diolah oleh penulis

Lingkungan di sekitar mal ini terdiri dari beberapa jenis pemukiman dengan karakteristik yang berbeda, mencerminkan pola sosial dan ekonomi masyarakat di dalamnya. Pemukiman campuran organik yang terletak di bagian timur area memiliki karakter dengan menggabungkan fungsi hunian dengan ekonomi secara alami tanpa adanya perencanaan tata ruang yang ketat. Banyak rumah yang digunakan sebagai tempat usaha kecil, seperti warung, bengkel, dan kios. Keberadaan ekonomi informal ini menciptakan lingkungan yang dinamis dengan interaksi sosial yang tinggi. Namun, karena tidak adanya zonasi yang jelas, pemukiman ini juga rentan terhadap kemacetan dan kurangnya fasilitas umum yang memadai. Di bagian barat, pemukiman organik lebih didominasi oleh hunian tanpa percampuran fungsi ekonomi yang signifikan, kecuali adanya aktivitas pedagang keliling dan pasar tradisional yang cukup besar. Keberadaan pasar ini membuat aktivitas ekonomi lebih terpusat dibandingkan dengan pemukiman campuran di timur. Wilayah ini memiliki jalan yang lebih sempit dengan tata letak bangunan

yang berkembang secara alami, mengikuti kebutuhan masyarakat tanpa banyak campur tangan perencanaan kota.

DIMENSI SOSIAL



Gambar 1.5 Dimensi sosial sekitar Mal Balekota

Sumber: Mapbox 2025, diolah oleh penulis

Pemukiman *grid* di bagian selatan lebih teratur dengan tata letak jalan dan bangunan yang lebih tertata. Hunian di area ini lebih didominasi oleh rumah tinggal dengan sedikit aktivitas ekonomi, menunjukkan tingkat keteraturan yang lebih tinggi dibandingkan pemukiman organik. Karakteristik ini menunjukkan adanya perencanaan yang lebih modern dengan infrastruktur yang lebih baik, meskipun aktivitas sosial dan ekonominya cenderung lebih rendah dibandingkan wilayah lainnya. Terdapat perbedaan tingkat ekonomi di setiap jenis pemukiman. Pemukiman campuran organik menunjukkan aktivitas ekonomi yang cukup tinggi karena banyaknya rumah yang difungsikan sebagai tempat usaha. Pemukiman organik memiliki tingkat ekonomi yang cukup aktif, tetapi lebih terpusat pada pasar tradisional dan perdagangan informal. Pemukiman grid memiliki aktivitas ekonomi yang paling rendah karena fungsi utamanya adalah sebagai kawasan hunian dengan sedikit usaha atau perdagangan.

Mal Balekota tidak hanya berperan sebagai pusat perbelanjaan, tetapi juga sebagai pusat aktivitas komunitas yang beragam yaitu komunitas taekwondo, Komunitas Murai Mania, komunitas gokart, dan komunitas sepeda. Berbagai kegiatan yang diadakan di dalam mal mencerminkan fungsi sosialnya yang lebih luas dibandingkan sekedar tempat transaksi ekonomi (Kompas.com, 2021). Komunitas Murai Mania, adalah komunitas pecinta burung murai. Setiap minggunya, komunitas ini rutin mengadakan perlombaan kicau burung di area khusus yang tersedia di dalam kawasan Mal Balekota. Peserta lomba umumnya terdiri dari para penghobi burung kicau dari berbagai wilayah, mulai dari masyarakat lokal hingga pengunjung dari luar kota. Selain menjadi ajang silaturahmi dan adu kualitas burung, kegiatan ini juga menghasilkan profit melalui biaya pendaftaran, serta meningkatkan kunjungan ke mal. Lokasi kegiatan berada di area *outdoor semi-terbuka*, yang memungkinkan suara burung terdengar jelas namun tetap terlindungi dari cuaca ekstrem (MediaBnR, 2024).



Gambar 1.6 Komunitas Murai Mania

Sumber : <https://mediaagrobur.com/wp-content/uploads/2024/05/Foto-1-Anniv-3rd-KMM-19-Mei-24.jpg>

terdapat juga komunitas gokart yang memanfaatkan fasilitas gokart permanen di dalam kawasan Mal Balekota. Komunitas ini menyelenggarakan sesi latihan reguler dan kompetisi bulanan yang diikuti oleh berbagai kalangan, mulai dari remaja hingga dewasa yang memiliki minat pada olahraga balap. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi dan olahraga, tetapi juga sebagai potensi bisnis melalui penyewaan kendaraan, tiket penonton, serta sponsor dari

berbagai merek otomotif. Sirkuit gokart berada di area *outdoor* dengan lintasan yang didesain khusus dan aman untuk aktivitas balap.



Gambar 1.7 Komunitas Gokart

Sumber :

https://lh3.googleusercontent.com/p/AF1QipNI0JzyPKshgm95oXBx5fKOng_uKGiF8LW0wIJ6=s1600-w2436

Di bidang olahraga bela diri, komunitas taekwondo juga aktif berlatih di area yang disediakan oleh Mal Balekota. Latihan dilakukan secara rutin setiap minggu, selain itu komunitas ini terbuka untuk semua usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Selain sesi latihan, komunitas ini juga mengadakan kejuaraan tingkat lokal yang menarik minat banyak peserta dan penonton. Kegiatan ini mendatangkan profit tidak langsung bagi mal melalui peningkatan pengunjung dan partisipasi vendor perlengkapan olahraga. Area latihan terletak di ruang *indoor* multifungsi, memungkinkan latihan berlangsung nyaman tanpa gangguan cuaca serta memberikan ruang yang cukup untuk berbagai jenis gerakan dan teknik bela diri.



Gambar 1.8 Komunitas Taekwondo
Sumber : Dokumentasi oleh penulis



Gambar 1.9 Komunitas Bikers

Sumber : <https://media.suara.com/pictures/970x544/2021/04/14/82017-pesepeda-memasuki-area-dalam-mall-balekota-tangerang-suaracomjchan-nurhakim.jpg>

Sementara itu, komunitas sepeda atau *bikers* juga menjadi bagian dari kehidupan komunitas di Mal Balekota. Mereka sering menggunakan area tertentu di dalam kawasan mal sebagai lintasan latihan ringan atau ajang pertemuan komunitas. *Event* sepeda seperti *fun ride* atau pameran sering diadakan sehingga mampu menarik banyak pengunjung, terutama keluarga dan anak muda. Pengguna komunitas ini sangat beragam, mulai dari komunitas profesional hingga penggemar rekreasi sepeda. Profit diperoleh dari kerja sama dengan *brand* sepeda, sponsor acara, dan *tenant* makanan serta minuman. Aktivitas ini biasanya dilakukan di area

outdoor mall yang dirancang ramah pesepeda, dengan jalur yang cukup lebar dan pengamanan yang memadai.

DIMENSI SOSIAL



EDUCATION

Event Campus Expo sering menggunakan Mal Bale Kota sebagai wadah untuk aktivitas edukasi dan memperkenalkan siswa sekolah menengah atas mengenai universitas di sekitar Jakarta dan Tangerang. Kegiatan yang dilakukan menggunakan hall area yang berada di dalam bangunan.



RELIGION

Event religius juga digunakan untuk acara seperti cap go meh, lomba baca alquran, hingga walisak, acara keagamaan bersifat mengundang semua masyarakat dari Kota Tangerang hingga luar kota, kegiatan religius dilakukan di ruang dalam.



SCHEDULE

EVENT

NEIGHBOURHOODS AND COMMUNITY



SPORTS

Fasilitas pada kegiatan olahraga terdapat gokart dan gym, fasilitas tersebut merupakan alasan pengunjung datang ke Mal Bale Kota. salah satu fasilitas yang diminati pengunjung ketika main ke Bale Kota adalah gokart, fasilitas tersebut sering kali mengadakan ajang lomba untuk umum.

Selain fasilitas terdapat komunitas hapkido dan taekwondo yang sering menggunakan Bale Kota untuk tempat latihan dan lomba.



ENTERTAINMENT

Konser merupakan salah satu minat dalam dunia entertainment pada anak remaja hingga orang tua. Bale Kota memiliki rangkaian kegiatan tahunan yang sering kali diisi oleh komunitas penyanyi dari sekitar kawasan JABODETABEK hingga luar kota dan luar pulau. Kegiatan konser yang diadakan di Bale Kota disediakan untuk umum.

Gambar 1.10 Komunitas di Mal Balekota

Sumber : Diolah oleh penulis

Dalam ranah hiburan, Mal Balekota menjadi tuan rumah berbagai acara musik dan budaya yang menghadirkan pengalaman menarik bagi pengunjung. Acara hiburan diadakan secara berkala sekitar 2 hingga 3 kali dalam setahun untuk menarik minat masyarakat dari berbagai usia, baik dari kalangan remaja hingga orang dewasa. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga memperkuat identitas budaya dan kebersamaan di antara komunitas lokal sekitar Kota Tangerang tetapi hingga komunitas dari luar pulau. Selain itu, kegiatan berbasis keagamaan juga sering diadakan, seperti perayaan Cap Go Meh, lomba baca Al-Qur'an, dan acara keagamaan lainnya yang bersifat inklusif. Acara ini menarik peserta dari berbagai daerah dan memperkuat hubungan antarumat beragama dalam satu ruang yang harmonis.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan dimensi sosial, diketahui bahwa lingkungan sekitar Mal Balekota memiliki tingkat perekonomian yang tergolong dalam kategori menengah ke bawah. Hal ini menyebabkan target pasar utama dari Mal Balekota tidak dapat terpenuhi secara optimal, sehingga berimbas pada menurunnya tingkat kunjungan dan aktivitas pengunjung di dalam bangunan mal tersebut. Akibat dari rendahnya daya beli masyarakat sekitar, banyak tenant atau penyewa ruang usaha di dalam mal yang mengalami kesulitan dalam menarik pelanggan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap berkurangnya tingkat keramaian secara keseluruhan di dalam bangunan mal. Keberadaan ruang terbuka atau *negative space* di area depan Mal Balekota dimanfaatkan oleh berbagai kelompok masyarakat, terutama pedagang kaki lima dan pengemudi ojek online, untuk menjalankan aktivitas mereka. Para pedagang kaki lima memanfaatkan area tersebut sebagai tempat berjualan, sementara para pengemudi ojek online sering kali menggunakan ruang tersebut untuk menunggu pesanan, mengambil pesanan dari tenant di dalam mal, serta beristirahat sejenak di sela-sela pekerjaan mereka.

1.1.3 Community Hub

Akibat dari aktivitas yang cukup beragam ini, area kawasan mal menjadi pusat berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi sosial antar pengunjung dan beberapa komunitas. Kurangnya pengawasan ditambah tingginya keramaian memicu tindak kriminal seperti pencurian barang belanjaan dan kendaraan bermotor, yang telah beberapa kali dilaporkan terjadi. Meskipun demikian, Mal Balekota masih tetap menjadi ruang yang digunakan oleh berbagai komunitas untuk beraktivitas, baik di area dalam ruangan (*indoor*) maupun di area luar ruangan (*outdoor*). Berbagai kelompok masyarakat masih memanfaatkan fasilitas yang tersedia untuk kegiatan sosial, pertemuan komunitas, maupun sekadar tempat berkumpul dan berinteraksi. Intensitas penggunaan ruang oleh komunitas turut membantu mempertahankan tingkat kunjungan ke Mal Balekota. Oleh karena itu, walaupun keberadaan mal khususnya ritel sudah tidak berfungsi, tetapi juga memiliki peran sebagai ruang publik bagi komunitas dan masyarakat sekitar.

Penerapan strategi yang digunakan untuk redesain Mal Balekota dengan melakukan perbaikan fungsi kebutuhan ruang didalamnya berdasarkan melihat dari karakteristik masyarakat dan komunitas sekitarnya adalah *Community Hub*.

Pemilihan konsep *Community Hub* dalam strategi perancangan ulang Mal Balekota bertujuan untuk menciptakan ruang yang dapat memwadahi berbagai aktivitas komunitas dan masyarakat sekitar. Dengan meningkatkan intensitas kegiatan di dalam mal, konsep ini diharapkan dapat menghidupkan kembali suasana mal serta mengembalikan citranya sebagai pusat perbelanjaan yang aktif dan menarik. Selain berfungsi sebagai destinasi hiburan, Mal Balekota juga akan dikembangkan menjadi pusat interaksi sosial, hobi, dan komunitas (Carmona, 2019). Penerapan konsep *Community Hub* ini akan difokuskan pada penyediaan ruang yang mendukung aktivitas sosial, komunitas, serta mobilitas masyarakat, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan relevansi mal sebagai bagian dari kehidupan perkotaan yang dinamis (Gehl, 2011). Redesain ini diharapkan menjadi langkah strategis dalam merevitalisasi Mal Balekota agar tetap kompetitif dan berfungsi optimal sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Peran Mall Balekota sebagai wadah interaksi sosial bagi masyarakat, komunitas, dan mobilitas masih memiliki kekurangan sesuai dari fungsinya. Permasalahan utama pada tapak Mal Balekota meliputi kepadatan lalu lintas di sekitar kawasan yang mengganggu aksesibilitas, rendahnya tingkat keamanan di area depan mal akibat minimnya pengawasan dan fasilitas pendukung, serta ruang terbuka yang tidak dimanfaatkan secara optimal dan hanya digunakan oleh aktivitas informal tanpa dukungan desain yang memadai. Selain itu, ketimpangan sosial ekonomi di lingkungan sekitar belum direspon dengan ruang publik yang inklusif. Di sisi lain, aktivitas komunitas yang ada belum difasilitasi dengan baik, menyebabkan hilangnya fungsi sosial mal sebagai ruang komunal. Penulis ingin merespon Solusi dari permasalahan melalui perancangan, antara lain:

- a. Bagaimana strategi penerapan konsep *Community Hub* dalam redesain Mal Balekota untuk memwadahi aktivitas sosial masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan pada perancangan berdasarkan masalah yang telah ditemukan. Penulis melakukan perancangan dengan batasan sebagai berikut:

- a. *Site* perancangan berada di jalan arteri yaitu Jalan Jendral Sudirman, Buaran Indah, Kota Tangerang. *Site* sebelumnya berperan sebagai fungsi komersil yaitu mal, lingkungan sekitar *site* perancangan didominasi oleh fungsi pemukiman yang tergolong ekonomi rendah hingga menengah, dan banyak terdapat fungsi sarana pelayanan umum.
- b. Batasan perancangan pada Peraturan Daerah Kota Tangerang Nomor 6 Tahun 2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang. Berdasarkan peraturan Kota Tangerang khususnya zona perdagangan dan jasa memiliki KDB maksimum 60%, KLB 20, KDH 15%, dan GSB maksimum 10 Meter dari garis jalan.

Luas tapak 110.000 m^2

$\text{KDB } 60\% = 110.000 \times 60\% = 66.000 \text{ m}^2$

$\text{KB} = 110.000 \times 6 : 66.000 = 10 \text{ lantai}$

$\text{KDH} = 15\% = 110.000 \times 15\% = 16.500 \text{ m}^2$

GSB = 10 Meter di sisi Jalan Jendral Sudirman.

- c. Penerapan konsep *Community Hub* pada redesain Mal Balekota dapat membantu mewadahi kegiatan interaksi sosial bagi masyarakat dan komunitas yang menggunakan ruang sebelumnya secara nyaman dan aman, memfasilitasi kegiatan mobilitas baik bagi pengunjung maupun pengguna ruang informal seperti pedagang kaki lima dan *driver* ojek *online* dari segi keamanan.

1.4 Tujuan Penelitian/Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi penerapan konsep *Community Hub* dalam redesain Mal Balekota untuk mewadahi aktivitas sosial masyarakat.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Penulis

Penelitian ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam menganalisis permasalahan arsitektur di kawasan urban yang kompleks, khususnya dalam konteks revitalisasi ruang komersial yang kehilangan daya tariknya. Melalui penerapan konsep *Community Hub*, penulis mendapatkan pengalaman dalam merancang ruang yang tidak hanya fungsional secara ekonomi tetapi juga berdaya guna secara sosial dan kultural.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan solusi desain yang berdampak langsung bagi masyarakat sekitar Mal Balekota Tangerang. Dengan mengubah mal menjadi ruang interaksi sosial yang lebih terbuka, inklusif, dan aman, masyarakat dapat memanfaatkannya sebagai ruang publik yang mendukung aktivitas sehari-hari, baik dalam bentuk ekonomi informal, kegiatan komunitas, maupun rekreasi. Redesain ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup dan rasa kepemilikan terhadap ruang kota.

1.5.3 Bagi Universitas

Penelitian ini menjadi bagian dari kontribusi Universitas Multimedia Nusantara dalam menjawab tantangan kota dan masyarakat melalui pendekatan desain arsitektur yang kontekstual dan solutif. Karya ini memperkuat posisi universitas sebagai institusi yang menghasilkan lulusan dengan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan responsif terhadap isu-isu perkotaan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan sivitas akademika lain dalam pengembangan keilmuan arsitektur berbasis komunitas.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian/perancangan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan sebagai pengantar awal untuk memahami konteks dan arah penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA membahas kajian teori, konsep, dan studi preseden yang relevan dengan topik penelitian, seperti Community Hub, mal sebagai ruang interaksi sosial, arsitektur biofilik, serta contoh preseden desain pusat komunitas dan pusat perbelanjaan.

BAB III : METODE PENELITIAN menjelaskan pendekatan dan metode perancangan yang digunakan, termasuk tahapan analisis site, observasi pengguna, wawancara, dan identifikasi isu desain berdasarkan temuan lapangan dan data.

BAB IV : ANALISIS PERANCANGAN memuat hasil analisis kondisi eksisting, potensi, isu, dan strategi perancangan mal balekota sebagai Community Hub, serta penerapan konsep desain pada tapak dan bangunan.

BAB V : HASIL PERANCANGAN berisikan hasil dan deskripsi produk rancangan secara deskriptif, penjabaran konsep rancangan, penerapan teori rancangan, sustainability, sistem konstruksi, dan utilitas bangunan.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan rancangan, serta memberikan saran yang berkaitan dengan implementasi desain dan kemungkinan pengembangan penelitian selanjutnya.

