

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Objek Perancangan

Objek perancangan yang dibuat memiliki tipe bangunan komersial sebagai ruang aktivitas komunitas untuk menyalurkan hobi dan ruang aktivitas masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dalam perancangan ini konsep desain mengusung tema *community hub* yaitu merancang mal dengan fasilitas komunitas. Objek perancangan ini berfungsi sebagai tempat hiburan, rekreasi, dan aktivitas komersial yang meliputi tenant ritel, restoran, area hiburan, dan komunitas.

Konsep *community hub* ini mengintegrasikan dengan komersial, di mana, intensitas aktivitas komersial dapat didukung dengan kegiatan komunitas. Penerapan *community hub* dalam perancangan ini menjadi konsep utama yang menyatukan berbagai pendekatan untuk menciptakan ruang terhadap kebutuhan masyarakat urban. Konsep ini diwujudkan melalui integrasi tiga elemen utama, yaitu *social hub*, *nature and urban oasis*, serta *mobility hub*.

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

2.2.1 Mal

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mal adalah gedung atau kelompok gedung yang terdiri dari berbagai toko yang dihubungkan oleh jalan penghubung atau lorong. Mal dapat diartikan sebagai plaza atau ruang publik yang terdiri dari serangkaian jalur dan tikungan yang dirancang khusus untuk kenyamanan pejalan kaki (Marlina, 2007). *Shopping mall* adalah pusat perbelanjaan yang memiliki satu atau lebih department store sebagai daya tarik utama, serta menyediakan berbagai toko kecil dan restoran. 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 (Maitland, 1987).

Redesain Mal Balekota yang penulis usulkan akan menggunakan jenis mal terpadu atau “*Integrated Mall*”. Tipe mal ini memiliki desain yang mencakup area terbuka dan tertutup. Bagian tertutup biasanya terletak di tengah, digunakan sebagai pusat atraksi yang menarik perhatian pengunjung dan mendorong mereka untuk menjelajahi seluruh kawasan mal.

Fasilitas pendukung pada pusat perbelanjaan merupakan elemen penting yang menunjang kenyamanan, keamanan, dan kelancaran aktivitas pengunjung maupun operasional tenant di dalamnya. Pusat perbelanjaan dengan tipe regional menjangkau pelayanan sekitar (150.000-400.000 m²) fasilitas kategori ini meliputi 50-70 per lantai diantaranya retail, supermarket, dan entertainment. Regional shopping centers luas lantai yang dijual antara 27.870-92.900 m².

Fasilitas mal dibedakan menjadi beberapa tipe:

- *Entertainment* seperti bioskop, atrium, *community*.
- Primer seperti *foodcourt*, restoran, *fast food*, dan kafe.

Terdapat beberapa klasifikasi toko dari pusat perbelanjaan:

- *Shop Unit* merupakan unit ritel kecil dengan luas area penjualan kurang dari 400 m². Biasanya melayani kebutuhan sehari-hari dalam skala terbatas.
- *Departement Store* merupakan Toko berskala besar yang menyediakan berbagai kategori produk dalam satu lokasi, dengan luas area jual antara 10.000 hingga 20.000 m².
- *Supermarket* merupakan Toko swalayan yang berfokus pada penjualan bahan makanan dan kebutuhan rumah tangga, dengan luas area minimum 400 m².
- *Retail Warehouse*, adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan penjualan barang dalam jumlah besar dengan harga lebih rendah, ditujukan untuk pedagang dan konsumen umum.

- *Superstore* merupakan pertokoan dengan skala luas, menyediakan berbagai jenis produk, dan memiliki area penjualan lebih dari 2.500 m².
- *Hypermarket* adalah pusat perbelanjaan berskala sangat besar yang umumnya berada di luar kawasan pusat kota, dengan area penjualan melebihi 5.000 m² dan menggabungkan konsep supermarket dan department store.
- *Shopping Arcade* koridor belanja tertutup dengan jalur pedestrian sempit di antara deretan toko di kedua sisi, minim fasilitas seperti tempat duduk, tanaman, atau elemen dekoratif lainnya.
- *Shopping mall* pusat perbelanjaan yang memiliki jalur pedestrian selebar 3 hingga 3,5 meter di depan pertokoan, dengan area sirkulasi utama selebar 4 hingga 8 meter sebagai pusat aktivitas pengunjung.

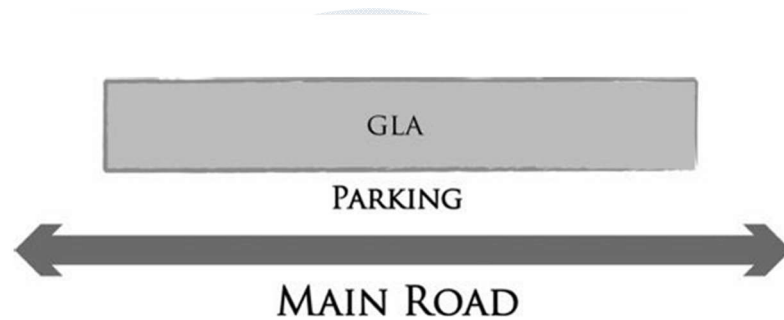
2.2.1.1 Jenis Mal Menurut Konfigurasi Bangunan

Terdapat jenis bentuk konfigurasi pusat perbelanjaan dalam buku “*Principles of Urban Retail Planning and Development*” oleh (Gibbs, 2012). Dalam perencanaan dan pengembangan kawasan komersial, pemilihan bentuk bangunan pusat perbelanjaan menjadi salah satu aspek yang sangat penting. Menurut Gibbs (2012), dalam buku “*Principles of Urban Retail Planning and Development*”, terdapat tujuh jenis bentuk konfigurasi pusat perbelanjaan, yaitu *strip center/linear strip center, lifestyle/main street centers, dumbbell center, market square center, double market square center, floating main street*, dan *linear square center*.

2.2.1.1.1 Strip Center/ Linear Strip Center

Pusat perbelanjaan strip (*strip center*) merupakan salah satu bentuk bangunan ritel yang paling umum digunakan, terutama di kawasan pinggiran kota. Jenis ini ditandai oleh struktur satu lantai yang sederhana dengan deretan toko-toko ritel yang disusun dalam formasi linier, "L", atau "U". Keunggulan

utama terletak pada efisiensi biaya konstruksi dan pemeliharaan, kemudahan akses, fleksibilitas ruang sewa, serta visibilitas tenant yang tinggi. Pusat strip juga ideal bagi bisnis lokal berskala kecil seperti toko bunga, pasar tradisional, atau restoran, yang mengandalkan lalu lintas kendaraan sebagai sumber utama pelanggan.

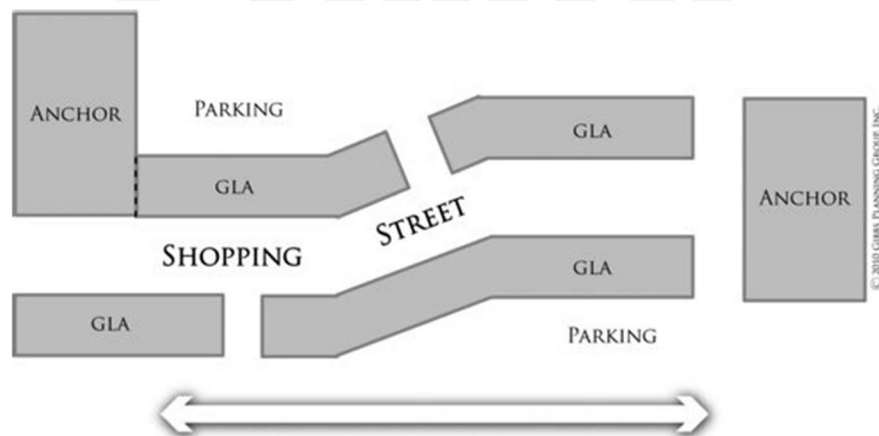


Gambar 2.1 *Built Form Strip Linear*

Sumber : Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)

2.2.1.1.2 Lifestyle or Main Street Centers

Jenis pusat perbelanjaan terbaru di kawasan kota sebenarnya berasal dari model tertua: *Main Street* atau jalan utama. Pusat gaya hidup ini menyediakan jalan kendaraan internal atau jalur pejalan kaki yang diapit oleh deretan toko di kedua sisinya, memberikan kemudahan akses dan parkir bagi pengunjung yang sibuk (Gibbs, 2012).



Gambar 2.2 *Built Form Main Street Centers*

Sumber : Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)

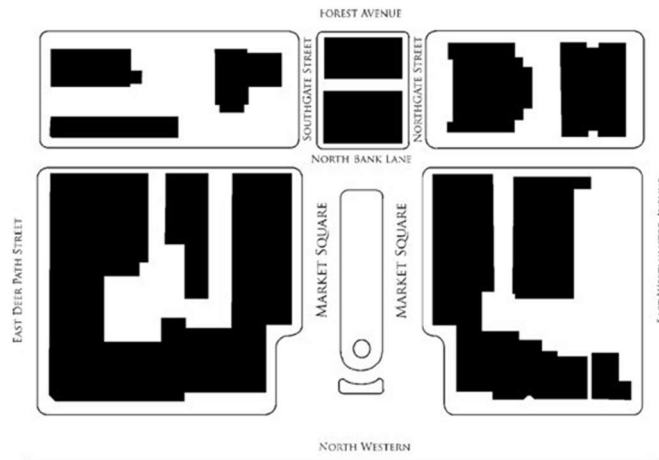
Main street centers mengelompokkan toko dan *anchor tenant* di sepanjang jalan dua lajur dengan parkir di tepinya, menciptakan suasana urban dan *walkability* tinggi. Namun, tanpa *anchor* seperti supermarket atau *department store*, *lifestyle center* tetap rentan terhadap penurunan ekonomi dan persaingan mal regional.

2.2.1.1.3 Dumbbell Center

Jenis pusat perbelanjaan "*dumbbell*" pertama kali populer pada akhir 1950-an dan menjadi bentuk paling umum untuk *enclosed mall*. Bentuk ini juga dapat dikembangkan menjadi double dumbbell, bulan sabit, atau koridor miring, dengan panjang koridor ideal sekitar 300 meter. Meski menawarkan alur belanja yang jelas dan mendorong *cross-shopping*, tantangannya meliputi kesulitan integrasi dengan area urban, terbatasnya visibilitas toko dari luar, serta kendala dalam renovasi dan ekspansi (Gibbs, 2012).

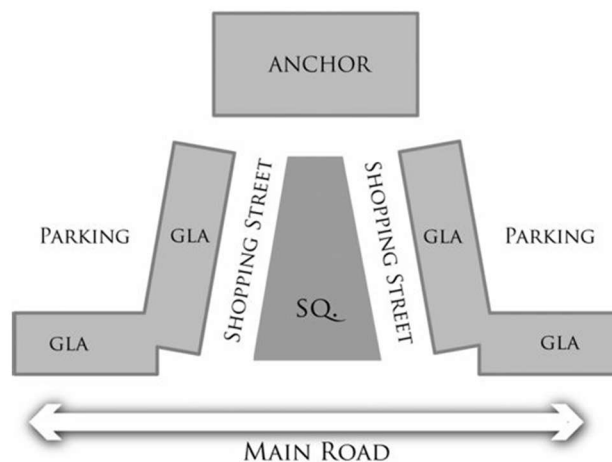
2.2.1.1.4 Market Square Center

Pusat perbelanjaan model *market square* mengelompokkan toko di alun-alun terbuka berbentuk U. Bentuk ini menciptakan keseimbangan antara fungsi komersial dan suasana urban yang menarik, serta memungkinkan visibilitas tinggi dari jalan dan antar toko untuk mendorong belanja silang. Contoh awalnya adalah *Market Square* di *Lake Forest*, Illinois (1916), karya arsitek Howard Van Doren Shaw, yang mengintegrasikan toko, jalan utama, dan stasiun kereta dalam formasi U.



Gambar 2.3 *Built Form Market Square*

Sumber: Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)



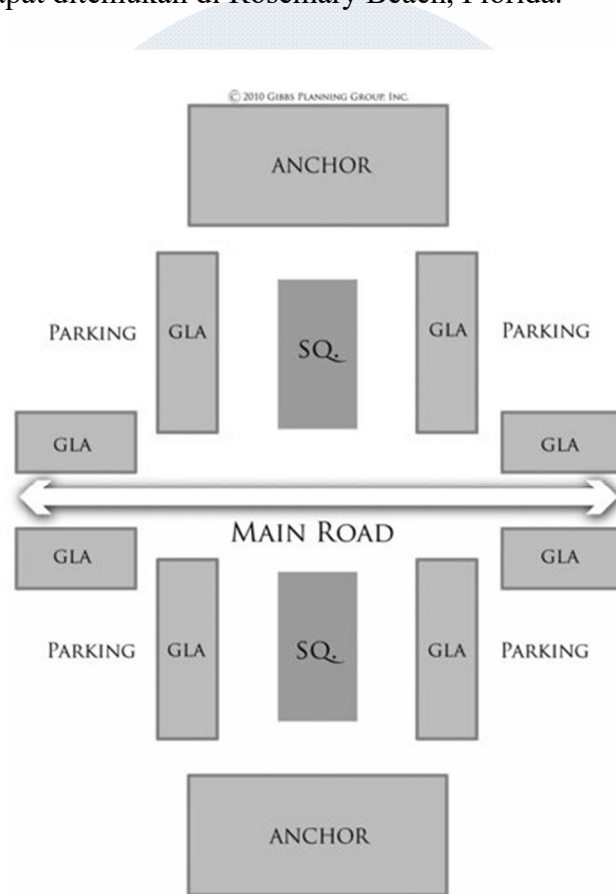
Gambar 2.4 *Built Form Market Square 2*

Sumber: Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)

Sirkulasi pejalan kaki mengalir di sekitar alun-alun, namun sisi terbuka sering menghambat belanja silang karena orang enggan menyeberangi jalan besar. Karena itu, alun-alun sebaiknya dirancang sederhana sebagai taman rumput dengan jalur pejalan kaki dan pohon rindang. Elemen dekoratif berlebihan justru dapat menghalangi pandangan dan membuat ruang terasa sesak (Gibbs, 2012).

2.2.1.1.5 Double Market Square Center

Pusat perbelanjaan *double market square* terdiri dari dua alun-alun kota yang dibangun saling berhadapan di kedua sisi jalan utama. Bagi pejalan kaki, pusat ini menghadirkan pengalaman belanja yang bisa dijelajahi dengan berjalan kaki di sepanjang jalan utama. Contoh keberhasilan implementasi bentuk ini dapat ditemukan di Rosemary Beach, Florida.



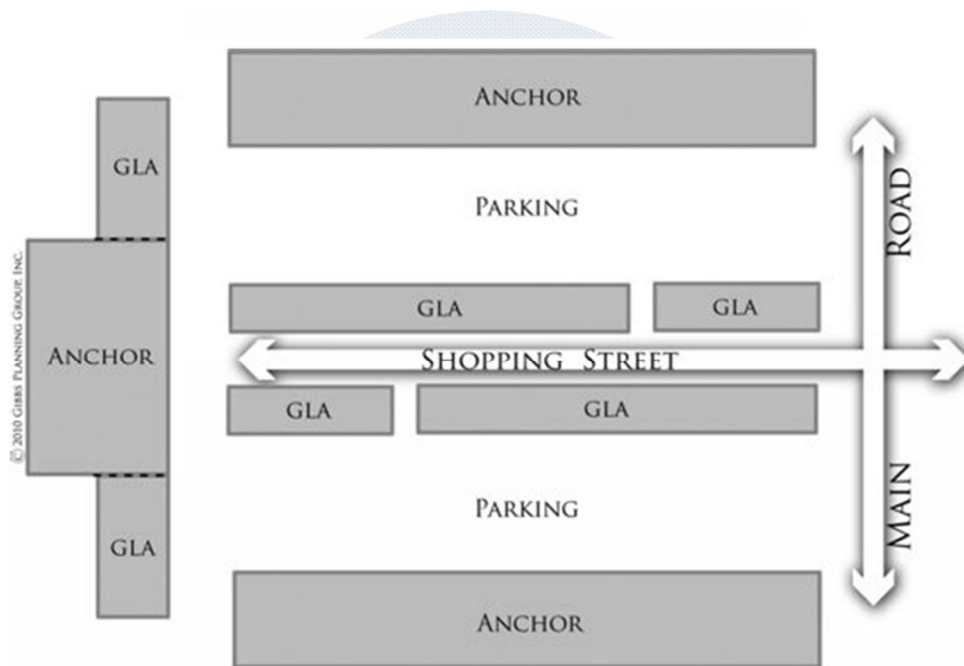
Gambar 2.5 Built Form Double Market Square Center

Sumber: Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)

Model ini memungkinkan penciptaan ruang kota yang kuat, memiliki visibilitas toko yang tinggi, serta mendukung konektivitas dengan fungsi-fungsi lain di sekitar kawasan. Namun, tantangan utamanya adalah menjaga kenyamanan pejalan kaki jika jalan utama terlalu lebar atau berkecepatan tinggi, kebutuhan akan lampu lalu lintas di titik penyeberangan pejalan kaki, serta kemungkinan sulitnya memperoleh izin akses dari jalan utama dan keharusan membeli beberapa properti (Gibbs, 2012).

2.2.1.1.6 Floating Main Street

Untuk mendukung kesuksesan *main street center* tanpa *anchor*, pengembang mulai mengelilingi koridor utama dengan pusat komunitas berbentuk U dan parkir luas. Model hibrida ini bertujuan menyediakan *anchor* bagi toko kecil serta menambah pendapatan sewa (GLA).



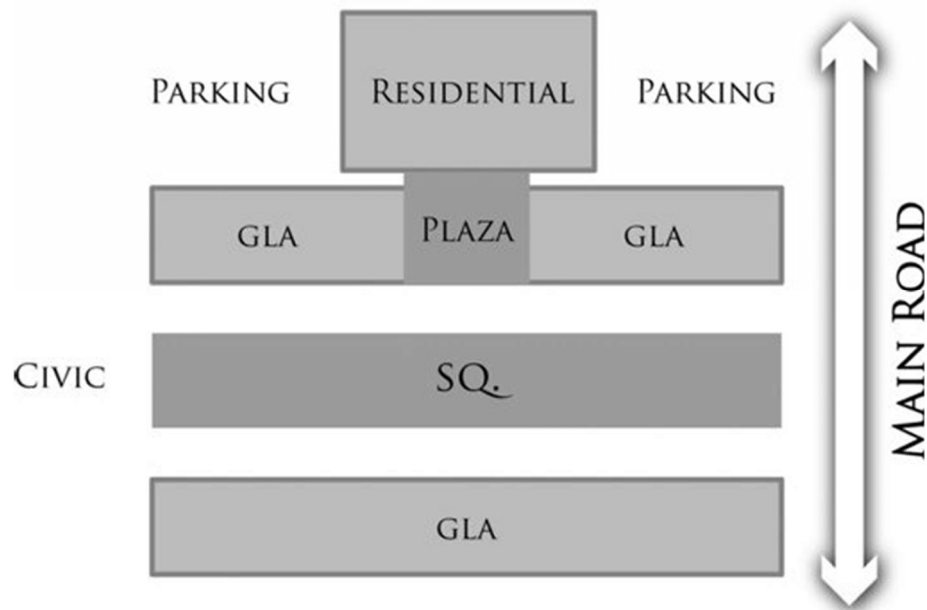
Gambar 2.6 Built Form Floating Main Street

Sumber: Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)

Pada model *floating main street*, area parkir yang luas memisahkan koridor utama dari pusat komunitas, mengurangi kenyamanan pejalan kaki dan membatasi *cross-shopping*. Sebagai alternatif, model *connected main street* menghubungkan jalan utama ke *anchor* melalui blok toko kecil dangkal (6 meter) yang dapat dibangun dari struktur sementara berbahan kayu (Gibbs, 2012).

2.2.1.1.7 Linear Square Center

Gibbs Planning Group, Inc.



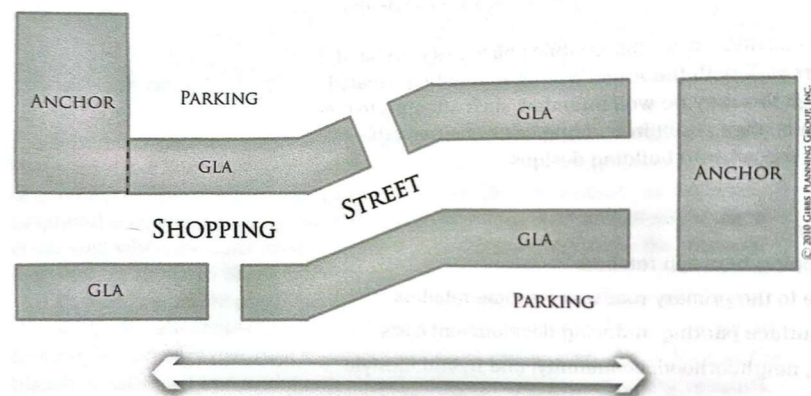
Gambar 2.7 Built Form Linear Square Center

Sumber: Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)

Model *linear square center* menggabungkan dua blok toko sejajar yang mengapit alun-alun lanskap memanjang, dengan jalur kendaraan dan parkir *on-street* di tengah. Biasanya, ujung pusat ditutup dengan *anchor* besar seperti bioskop atau restoran tujuan untuk menciptakan sirkulasi belanja berbentuk *loop*, mendorong pengunjung menyusuri seluruh koridor dan meningkatkan kunjungan ke lebih banyak toko (Gibbs, 2012).

2.2.1.2 Sistem Penerapan Sirkulasi Perbelanjaan

Sebuah koridor utama yang diarahkan menuju dua atau lebih pusat aktivitas pertokoan dapat berfungsi sebagai sumbu utama dari massa bangunan. Pada skala yang lebih besar, koridor ini dapat berkembang menjadi sebuah atrium yang luas. Jalur ini berperan sebagai sirkulasi utama karena menghubungkan titik-titik pusat (*anchor*) yang menjadi daya tarik pengunjung dan membentuk alur pergerakan utama di dalam kawasan.



Gambar 2.8 Built Form Sistem Sirkulasi Perbelanjaan

Sumber: Principles of Urban Retail Planning and Development-Wiley (2012)

2.2.1.3 Peraturan dan Regulasi Mal

Perancang perlu mengacu pada berbagai regulasi nasional maupun daerah untuk memastikan bangunan yang dirancang sesuai dengan standar, berdaya guna. Terdapat beberapa poin peraturan dan regulasi mal, yaitu:

1. SNI 03-1733-2004 tentang Tata Cara Perencanaan Lingkungan Perbelanjaan.

- Sirkulasi dan aksesibilitas mal wajib menyediakan jalur kendaraan, jalur pejalan kaki, *drop-off area*, dan pintu darurat yang memadai.
- Zona fungsional pada area mal perlu pemisahan yang jelas antara area komersial, servis/logistik, parkir, dan ruang publik.
- Kapasitas parkir diatur berdasarkan rasio luas lantai dan jumlah pengunjung potensial.
- Keamanan dan kenyamanan harus tersedia sistem penerangan, ventilasi, dan evakuasi yang memenuhi standar keselamatan.

2. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 29/PRT/M/2006 tentang Pedoman Persyaratan Teknis Bangunan Gedung

- Keselamatan struktur dan kebakaran Mal wajib dilengkapi proteksi kebakaran aktif dan pasif, termasuk hydrant, sprinkler, dan jalur evakuasi.

- Kesehatan bangunan termasuk pencahayaan alami, sirkulasi udara, dan pengelolaan limbah serta kebersihan fasilitas umum.
- Kenyamanan pengguna seperti: Suhu, suara, dan pencahayaan buatan harus didesain untuk kenyamanan pengunjung.
- Kemudahan aksesibilitas mal wajib menyediakan ramp, lift, dan toilet difabel agar bangunan inklusif.

3. Peraturan Daerah Kota Tangerang No. 6 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW).

- Zonasi kawasan perdagangan dan jasa: Mal berada di zona yang diperuntukkan untuk kegiatan ekonomi dan fasilitas publik.
- Integrasi fungsi campuran RTRW mendukung integrasi fungsi sosial dan komersial dalam kawasan pusat kota.
- Pengembangan berkelanjutan: Pemerintah daerah mendorong revitalisasi ruang-ruang publik dan optimalisasi ruang terbuka hijau.
- Relevansi dengan membuka peluang legal untuk mengembangkan Mal Balekota menjadi *community hub* dengan fungsi sosial yang diperluas.

4. Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2005 tentang Bangunan Gedung.

- Fungsi bangunan harus sesuai IMB/PBG dalam konteks adaptive reuse, perubahan fungsi mall perlu disesuaikan dengan izin terbaru.
- Kewajiban menyediakan ruang publik internal termasuk taman dalam, ruang tunggu, dan ruang interaksi pengunjung
- Kewajiban pemeliharaan gedung harus dijaga agar tetap layak fungsi, aman, dan ramah lingkungan.

5. Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

- Informasi tenant, arah, dan fasilitas wajib tersedia secara jelas.
- Sarana darurat dan sistem keamanan (CCTV, petugas keamanan) wajib menjamin kenyamanan pengunjung.

6. Strategi pengembangan pusat-pusat perdagangan dan jasa guna meningkatkan daya saing kota sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 huruf g meliputi:

- Menetapkan dan mengintensifkan kawasan perdagangan dan jasa skala internasional dan regional pada kawasan pusat-pusat pelayanan kota.
- Mengembangkan kawasan perdagangan dan jasa di tiap-tiap subpusat pelayanan kota dengan memperhatikan karakteristik kawasan.
- Mengatur kawasan perdagangan dan jasa yang berkembang secara linier pada jalan-jalan utama kota sesuai dengan karakteristik kawasan.
- Mengembangkan pola penggunaan lahan campuran di kawasan perdagangan dan jasa seperti pendekatan super blok atau *mix-used* pada kawasan pelayanan kota
- Menyediakan ruang bagi pedagang kaki lima di setiap pusat perbelanjaan sesuai ketentuan peraturan dan kondisi sosial lingkungan.

7. Regulasi Intensitas Ruang berdasarkan Peraturan Daerah Kota Tangerang Nomor 5 Tahun 2019.

- Luas tapak $\pm 110.000 \text{ m}^2$
- KDB 60% = $110.000 \text{ m}^2 \times 60\% = 66.000 \text{ m}^2$
- KLB = 6 Lantai
- KDH = 15% = $110.000 \text{ m}^2 \times 15\% = 16.500 \text{ m}^2$.
- GSB = 10 meter di sisi jalan Jl. Jendral Sudirman.

2.2.1.4 Sellable area

Khususnya pusat perbelanjaan modern seperti mal yang tidak hanya berorientasi pada aktivitas komersial namun juga mengakomodasi fungsi sosial, *sellable area* atau *Net Leasable Area* (NLA) memegang peranan yang sangat penting. *Sellable area* didefinisikan sebagai bagian dari bangunan yang dapat secara langsung disewakan kepada penyewa untuk aktivitas komersil, seperti toko ritel, restoran, atau kios. Area ini tidak mencakup fasilitas-fasilitas umum yang tidak menghasilkan pendapatan sewa secara langsung, seperti koridor, tangga darurat, toilet umum, area servis, maupun ruang komunitas yang bersifat non-komersil.

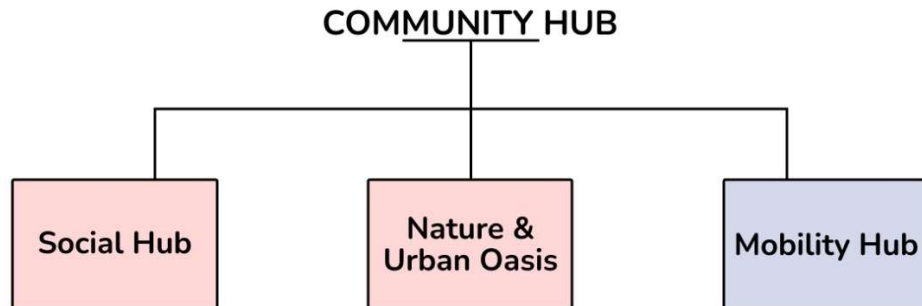
Menurut Urban Land Institute (ULI), efisiensi yang ideal untuk pusat perbelanjaan berada pada kisaran:

- 65%–75% *Net Sellable Area* (NSA) terhadap *Gross Floor Area* (GFA) untuk pusat perbelanjaan berskala besar seperti regional atau superregional mall (ULI, 2008).
- Untuk pusat perbelanjaan kecil atau komunitas (*community mall*), angka ini dapat lebih tinggi, yakni 75%–85%, karena ruang servis biasanya lebih minimal dan desain cenderung lebih sederhana (ICSC, 2020).

Rasio ini menunjukkan bahwa meskipun pengembang tentu mengupayakan untuk memaksimalkan luas area yang dapat disewakan, tetap terdapat kebutuhan signifikan untuk menyediakan ruang non-komersial, yang mencakup sekitar 15% hingga 35% dari keseluruhan luas bangunan.

2.2.1.5 Konsep Mal

Community hub merupakan ruang multifungsi yang bertujuan untuk menyediakan berbagai layanan sosial, pendidikan, ekonomi, dan kesehatan bagi masyarakat. Fungsinya tidak hanya sebagai tempat berkumpul, tetapi dapat sebagai pusat pemberdayaan masyarakat yang mendorong partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan.



Gambar 2.9 Diagram Community Hub
Sumber: Diolah oleh Penulis

Penerapan *community hub* dalam perancangan ini menjadi konsep utama yang menyatukan berbagai pendekatan untuk menciptakan ruang atau wadah untuk kebutuhan komunitas dan masyarakat sekitar. Konsep ini mewujudkan melalui integrasi tiga elemen utama, yaitu *social hub*, *nature and urban oasis*, dan *mobility hub*. Konsep *social hub* dalam perancangan ini mengacu pada ruang yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial, pertukaran informasi, dan kolaborasi antarindividu dalam komunitas, baik secara fisik maupun digital. Fungsinya mencakup peningkatan keterlibatan masyarakat, penguatan hubungan sosial, dukungan terhadap kegiatan budaya, serta pemberdayaan ekonomi kreatif. *Social hub* dapat berwujud ruang komunitas, platform digital, maupun institusi pendidikan yang memungkinkan terjadinya konektivitas sosial yang inklusif dan dinamis di tengah kehidupan perkotaan.

Mobility hub dirancang sebagai konsep pendukung dari *community hub* dengan tujuan meningkatkan konektivitas dalam sirkulasi tapak dan efisiensi pergerakan kendaraan. Pendekatan *nature and urban oasis* menghadirkan elemen alam ke dalam lingkungan perancangan, yang bertujuan menciptakan ruang hijau yang menyegarkan di Kota Tangerang dan ruang reflektif bagi

masyarakat yang membutuhkan jeda dari hiruk-pikuk kehidupan. Untuk mengoptimalkan penerapannya, konsep ini didukung oleh prinsip desain biofilik yang menekankan penerapan unsur alam melalui integrasi elemen seperti vegetasi, pencahayaan alami, serta sirkulasi udara yang baik, guna meningkatkan kenyamanan dan kualitas pengalaman pengguna ruang.

Konsep *nature and urban oasis* menghadirkan unsur alam ke dalam lingkungan perancangan sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat akan ruang yang menenangkan dan menyegarkan di tengah padatnya Kota Tangerang. Kehadiran elemen alami seperti vegetasi, cahaya matahari, aliran udara segar, dan keberadaan air bertujuan menciptakan ruang yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga mendukung kesejahteraan emosional. Untuk menguatkan penerapannya, konsep ini dapat didukung oleh teori *14 Patterns of Biophilic Design* yang dikembangkan oleh Terrapin Bright Green, yang merinci prinsip-prinsip desain berbasis alam untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih bermakna.

Beberapa pola yang relevan dalam mendukung konsep ini antara lain *Visual Connection with Nature*, yaitu menghadirkan pemandangan langsung terhadap elemen-elemen alami seperti pepohonan, taman, atau kolam air. *Non-Visual Connection with Nature* juga dapat dihadirkan melalui elemen suara alami seperti gemericik air atau semilir angin, serta aroma khas vegetasi tropis.

2.2.2 Community Hub

Community hub adalah suatu ruang yang dirancang sebagai pusat aktivitas komunitas, di mana berbagai kelompok masyarakat dapat berkumpul, berbagi sumber daya, serta mengakses layanan sosial dan edukasi dalam satu tempat yang terintegrasi. *Community hub* sering kali dikembangkan sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat untuk memiliki ruang publik yang lebih inklusif dan multifungsi (Amin, 2020).

Menurut Gilchrist (2009), *Community Hub* merupakan tempat yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang aktif dalam suatu komunitas. Hal ini mencakup kegiatan sosial, pendidikan, seni, dan budaya, yang semuanya bertujuan untuk memperkuat hubungan antarindividu dan membangun

solidaritas sosial. Dengan kata lain, *community hub* tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai pusat pemberdayaan komunitas yang memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk berkembang melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan di dalamnya.

Menurut Rossiter (2007), *Community hub* yang ideal merupakan fasilitas publik yang memiliki aksesibilitas tinggi serta dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai pusat interaksi bagi komunitas lokal. Selain itu, *community hub* juga berfungsi sebagai titik sentral yang mengakomodasi berbagai aktivitas komunitas dengan cakupan yang luas.

Adapun beberapa fungsi utama dari *community hub* meliputi :

- a. Menjadi tempat utama bagi komunitas untuk berkumpul dan berinteraksi
- b. Berperan sebagai pusat kegiatan sosial, budaya, dan ekonomi bagi masyarakat
- c. Menyediakan ruang yang mendukung penyaluran minat dan aspirasi komunitas
- d. Memfasilitasi komunikasi serta interaksi antar anggota masyarakat
- e. Menjadi sarana edukasi dan peningkatan kapasitas masyarakat

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *community hub* merupakan suatu fasilitas yang berperan sebagai wadah untuk kegiatan sekaligus ruang pertemuan bagi masyarakat di sekitarnya yang memiliki ketertarikan atau kepentingan yang serupa. Keberadaan *community hub* di lingkungan perkotaan menjadi elemen penting dalam membangun jejaring sosial, mendorong kolaborasi, serta meningkatkan kesejahteraan komunitas secara keseluruhan.

Community hub memiliki berbagai fungsi yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan ekonomi masyarakat (Smith, 2015). Beberapa fungsi utama dari *community hub* :

- a. Fungsi Sosial

Community hub berperan dalam membangun interaksi sosial antar anggota komunitas. Keberadaannya memungkinkan masyarakat untuk saling mengenal, berkolaborasi, serta mempererat hubungan sosial. Studi yang dilakukan oleh Putnam (2000) menegaskan bahwa keberadaan ruang publik yang mendukung interaksi sosial akan meningkatkan *social capital* atau modal sosial dalam suatu komunitas, yang pada akhirnya berkontribusi pada kesejahteraan kolektif.

b. Fungsi Edukasi

Salah satu tujuan utama dari *community hub* adalah menyediakan akses Pendidikan yang lebih luas bagi masyarakat. Dalam banyak kasus, *community hub* menawarkan program pelatihan keterampilan, kursus literasi, dan seminar publik yang membantu meningkatkan kapasitas masyarakat dalam berbagai bidang (Smith, 2015).

c. Fungsi Ekonomi

Community hub juga dapat berperan dalam meningkatkan perekonomian lokal dengan menyediakan ruang bagi usaha kecil, kegiatan wirausaha, serta program pelatihan kerja. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Taylor dan Wilson (2017), keberadaan *community hub* dapat memperkuat ekonomi lokal dengan menciptakan peluang bisnis baru dan mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi berbasis komunitas.

Tujuan utama dari pengembangan *community hub* adalah untuk menciptakan ruang yang inklusif dan dapat diakses oleh semua kalangan. Selain itu, *community hub* memiliki tujuan untuk :

- a. Menyediakan wadah bagi masyarakat untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sosial dan edukatif
- b. Meningkatkan keterlibatan warga dalam proses pengambilan Keputusan lokal
- c. Mendorong kemandirian dan pemberdayaan masyarakat melalui berbagai program yang berkelanjutan
- d. Mengintegrasikan berbagai layanan yang sebelumnya terpisah dalam satu lokasi yang mudah diakses.

Community hub dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsinya, bentuk operasionalnya, serta kelompok sasaran yang dilayaninya. Menurut Evans (2018), terdapat beberapa jenis utama *community hub*, yaitu :

a. *Community hub* Berbasis Pendidikan

Community Hub memiliki integrasi dengan sekolah atau Lembaga Pendidikan dan menyediakan berbagai program pembelajaran bagi masyarakat, termasuk program literasi, kelas keterampilan, dan lokakarya (Evans, 2018).

b. *Community hub* Berbasis Kesehatan

Penyediaan layanan kesehatan, baik dalam bentuk klinik komunitas, pusat kesehatan mental, maupun layanan konsultasi kesehatan. *Community hub* ini berperan dalam meningkatkan kesadaran kesehatan masyarakat dan memberikan akses layanan medis yang lebih mudah.

c. *Community hub* Berbasis Kreativitas dan Budaya

Beberapa jenis *community hub* didirikan dengan tujuan untuk mendukung dan mewadahi ekspresi seni dan budaya. Pada bidang kreativitas dan budaya menyediakan ruang bagi kegiatan seni, pertunjukan budaya, serta lokakarya kreatif bagi masyarakat.

2.2.3 Biofilik

2.2.3.1 Pengertian Biofilik

Menurut Green (2019) dalam bukunya yang berjudul “*14 Patterns of Biophilic Design*”, arsitektur biofilik merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk membangun hubungan yang harmonis antara manusia dan alam melalui pendekatan desain arsitektur. Konsep ini berfokus pada upaya meningkatkan kesejahteraan mental dan fisik manusia dengan mengintegrasikan elemen-elemen alam ke dalam desain. Integrasi ini dapat dilakukan melalui penggunaan material alami maupun melalui penerapan bentuk, pola, dan elemen yang terinspirasi dari alam dalam perancangan arsitektur.

Menurut Kellert (2007) biofilik memungkinkan manusia mencapai kondisi optimal saat berada di lingkungan yang terhubung dengan alam.

Pendekatan ini mempertimbangkan elemen-elemen visual seperti bentuk, warna, bahan, dan tekstur yang selaras dengan alam, menciptakan ruang yang mendekatkan manusia dengan lingkungan naturalnya.

2.2.3.2 Ciri-ciri Biofilik

Menurut Kellert (2007) terdapat beberapa ciri-ciri penerapan arsitektur biofilik, yaitu memperhatikan hubungan visual dan nonvisual, terdapat hubungan antara material bangunan dengan alam, menerapkan prinsip-prinsip biofilik, dan kualitas ruang yang dapat dirasakan pengguna ketika berada di alam

2.2.3.3 Prinsip Biofilik

Menurut Browning (2014), prinsip arsitektur biofilik terbagi menjadi tiga bagian dalam 14 patterns of biophilic design yaitu, Nature in the Space, Natural Analogues, dan Nature of the Space.

2.2.3.3.1 Nature in the space

Prinsip *Nature in Space* menekankan kehadiran alam secara langsung, baik secara terlihat maupun tidak, dalam lingkungan buatan atau bangunan. Ini mencakup kehadiran vegetasi, air, hewan, serta angin sepoi-sepoi, akustik, aroma, dan elemen alam lainnya yang membawa nuansa alami ke dalam ruang tersebut.. Prinsip Nature in Space terbagi menjadi 7 bagian :

- *Visual connection with nature* (koneksi visual dengan alam, mencakup penglihatan terhadap sesuatu bersifat alam seperti vegetasi, air, dan binatang)
- *Nonvisual connection with nature* (koneksi non visual dengan alam, mencakup terhadap indra manusia selain penglihatan seperti mendengar, meraba, mengecap)
- *Non rhythmic sensory stimuli* (stimuli sensor tak berirama, mencakup rangsangan berupa bunyi atau suara yang muncul secara tidak teratur, seperti suara yang kadang ada dan kadang hilang, atau kemunculannya yang tiba-tiba)

- *Thermal & airflow variability* (perbedaan panas dan aliran udara, mencakup suhu normal nyaman saat digunakan manusia dan memiliki sirkulasi udara yang baik)
- *Presence of water* (kehadiran air)
- *Dynamic & diffuse light* (cahaya dinamis dan menyebar)
- *Connection with natural systems* (koneksi dengan system alam, mencakup interaksi alam pada bangunan).

2.2.3.3.2 Natural Analogues

Prinsip *natural nnalogues* menekankan pentingnya kesadaran dalam menggunakan elemen-elemen yang terinspirasi dari alam. Material, objek, bentuk, warna, dan pola alami dapat diterapkan dalam berbagai aspek, seperti seni, ornamen, furnitur, dan dekorasi untuk menciptakan nuansa alamiah dalam desain. Prinsip *natural analogues* terbagi menjadi 3 bagian :

- *Biomorphic form & patterns* (bentuk dan pola biomorfik)
- *Material connection with nature* (material alami)
- *Complexity & order* (kompleksitas dan aturan).

2.2.3.3.3 Nature of the Space

Prinsip *Nature of the Space* berfokus pada pengaturan dan kualitas ruang yang dirancang untuk memberikan pengalaman serupa dengan berada di alam, menciptakan sensasi yang alami bagi pengguna melalui desain. Prinsip *nature of the space* terdiri dari 4 pola :

- *Prospect* (Prospek dengan pemandangan terbuka yang memberikan perspektif luas)
- *Refuge* (perlindungan dengan memberikan perlindungan dan kenyamanan, seperti ruang dengan atap tinggi dan dinding tebal yang melindungi suhu ekstrem atau kebisingan)
- *Mystery* (misteri dengan memunculkan rasa ingin tahu dan menarik pengunjung untuk menjelajah lebih dalam)

- *Risk.* (resiko dengan menghadirkan rasa berisiko atau petualangan, namun dilengkapi dengan perlindungan).

2.3 Kajian Preseden

Dalam merancang ulang Mal Balekota dengan konsep *Community Hub*, studi preseden dipilih berdasarkan kesesuaian terhadap tiga aspek utama: kemampuan ruang dalam mewadahi aktivitas komunitas, penerapan prinsip arsitektur biofilik, serta fleksibilitas ruang untuk interaksi sosial. Preseden juga mempertimbangkan konteks urban dan integrasi fungsi sosial-ekonomi. Kajian ini menjadi acuan untuk memahami bagaimana desain ruang komersial dapat berperan sebagai pusat kehidupan masyarakat yang inklusif dan adaptif.

2.3.1 QBIG

QBig adalah pusat perbelanjaan yang dirancang oleh Broadway Malyan dan dibangun pada tahun 2016 dengan luas mencapai 175.000 m², QBig berlokasi di BSD, Kabupaten Tangerang. Elemen utama dari desainnya adalah konsep "*connect with nature*," yang diwujudkan melalui penggunaan *skylight* dan langit-langit tinggi setinggi 8 meter. Penerapan elemen ini memungkinkan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan dan menciptakan suasana yang lebih terbuka dan nyaman bagi pengunjung. Desain QBig berorientasi pada keberlanjutan dengan integrasi ruang hijau yang mendukung pengalaman pada aktivitas sosial yang lebih ramah lingkungan.

QBIG

Architect: Broadway Malyan
Area: 175000 m²
Year: 2016



Gambar 2.10 Studi Preseden QBIG

Sumber: Diolah oleh Penulis

Tata letak setiap toko ritel memiliki akses langsung ke area luar. Ini menciptakan suasana seperti pusat perbelanjaan terbuka, memungkinkan sirkulasi udara yang lebih baik dan meningkatkan pengalaman pengguna. Ruang hijau dan lanskap juga bagian integral dalam desain, menghadirkan keseimbangan antara komersial dan keberlanjutan, jalur pedestrian yang luas serta area terbuka yang dapat digunakan berbagai aktivitas sosial.

QBig Tangerang menerapkan zonasi yang jelas antara area ritel besar (*anchor tenant*) dan unit-unit ritel kecil yang tersebar di sepanjang jalur pedestrian terbuka. Desain *strip mall* yang diusungnya memungkinkan setiap tenant memiliki akses langsung ke luar ruangan, menciptakan suasana seperti pusat perbelanjaan terbuka. Program ruangnya mencakup retail skala besar seperti ACE Hardware dan Informa, serta area *food court* dan fasilitas penunjang lainnya. Jalur pedestrian yang lebar dan ruang terbuka hijau juga menyediakan tempat bagi kegiatan sosial yang lebih fleksibel. Komposisi tenant didominasi oleh ritel rumah tangga dan gaya hidup, yang ditujukan untuk pengunjung keluarga.



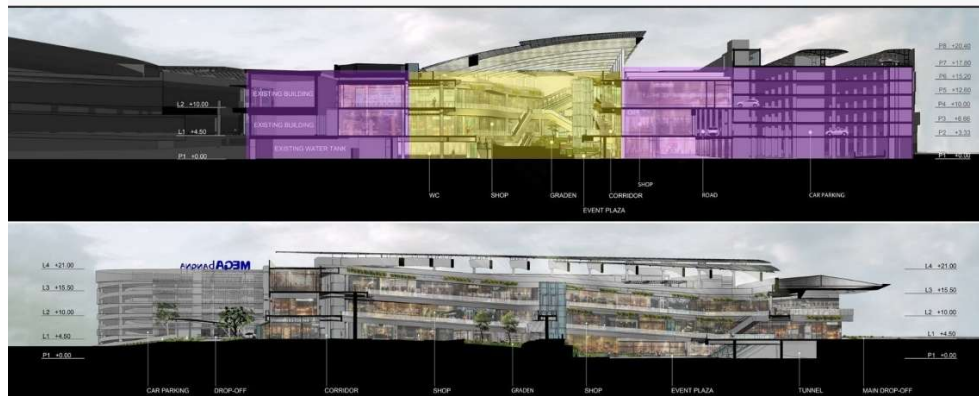
Gambar 2.11 Studi Preseden QBIG 2
Sumber: Diolah oleh Penulis

2.3.2 Mega Foodwalk

Mega Food Walk berlokasi di Thailand yang dirancang oleh firma arsitektur FOS dan dibangun pada tahun 2018 dengan luas 58.000 m². Sebagai kompleks kuliner, bangunan ini menitikberatkan desain yang mendukung pengalaman ruang yang nyaman dan menarik. Tata letak dan desain ruangnya dirancang untuk mengakomodasi berbagai jenis restoran serta menyediakan area terbuka yang memungkinkan interaksi sosial lebih dinamis. Keberadaan elemen-elemen seperti kanopi dan ruang semi-terbuka mendukung kenyamanan pengunjung dengan menciptakan sirkulasi udara yang baik serta mengoptimalkan pencahayaan alami. Ventilasi alami menjadi aspek yang memungkinkan udara mengalir dengan baik sehingga menciptakan suasana nyaman tanpa perlu bergantung sepenuhnya pada pendingin udara.

MEGA FOODWALK

Architects: FOS
Area: 58000 m²
Year: 2018



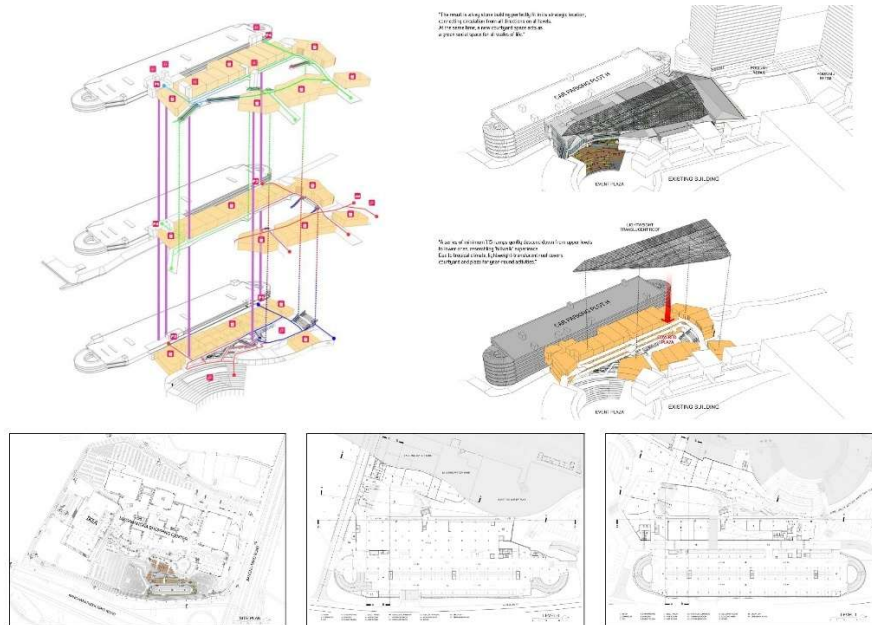
Gambar 2.9 Studi Preseden Mega Foodwalk

Sumber : Diolah oleh Penulis

Mega Foodwalk mengadaptasi konsep desain berorientasi komunitas, ruang terbuka tidak hanya digunakan sebagai estetika, tetapi juga sebagai tempat interaksi sosial dan acara publik. Pada desain yang mengoptimalkan hubungan antara interior dan eksterior, bangunan ini memberikan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung. Material yang digunakan dalam konstruksinya dipilih untuk mencerminkan kesan natural dan ramah lingkungan, seperti penggunaan kayu, batu alam, serta pencahayaan yang disesuaikan dengan waktu operasional untuk menghemat energi.

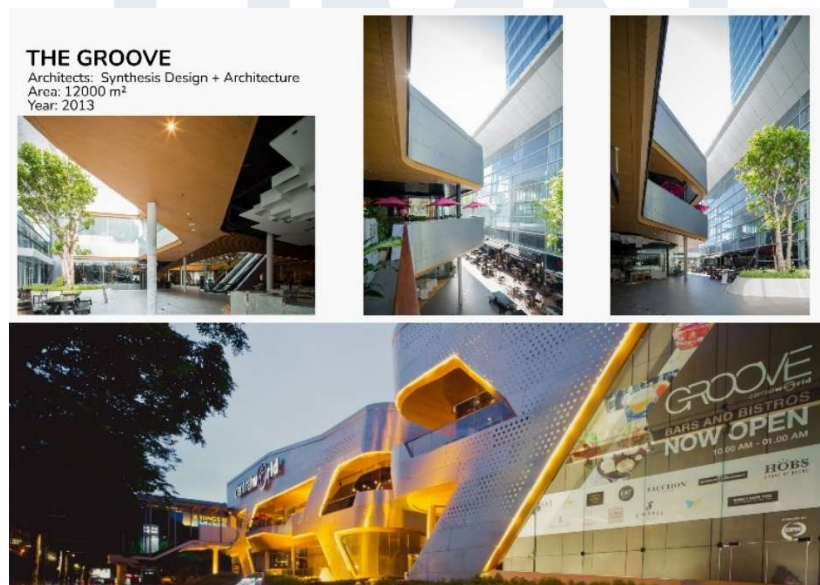
Berbeda dengan QBig, Mega Foodwalk mengorganisasi ruangnya berdasarkan konsep kuliner sebagai fokus utama. Zonasi ruang dibagi menjadi area makan indoor dan semi-outdoor, yang masing-masing didukung oleh koridor pejalan kaki terbuka dan elemen shading seperti kanopi. Program ruang terdiri dari restoran skala besar, food stall, lounge terbuka, serta ruang publik untuk acara komunitas. Mega Foodwalk secara strategis menempatkan tenant-tenant kuliner ternama seperti Sushi Tei dan

Shaburi di zona utama untuk menarik pengunjung. Selain itu, beberapa ruang fleksibel juga disediakan untuk tenant lokal dan UMKM, yang mendukung keberagaman fungsi ruang dan keterlibatan komunitas.



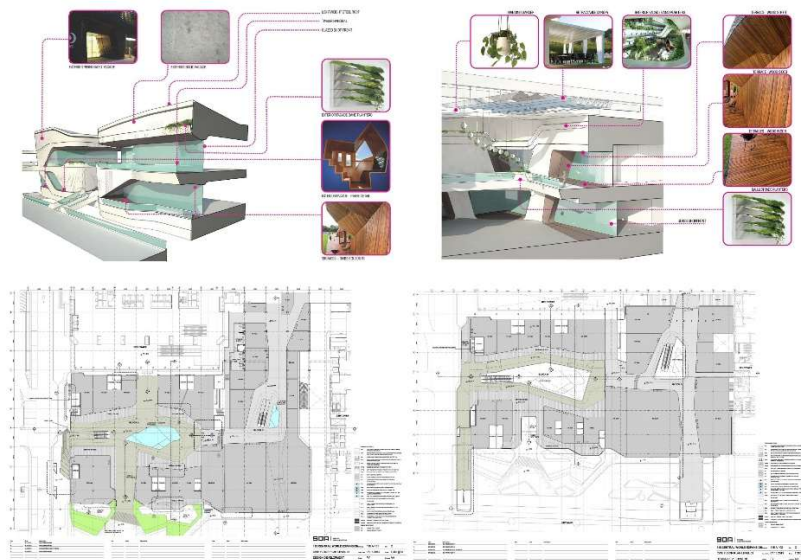
Gambar 2.13 Studi Preseden Mega Foodwalk 2
Sumber : Diolah oleh Penulis

2.3.3 The Groove



Gambar 2.14 Studi Preseden The Groove
Sumber : Diolah oleh Penulis

The Groove, yang dirancang oleh Synthesis Design + Architecture dan selesai pada tahun 2013, memiliki luas 12.000 m², The Groove sendiri berlokasi di Bangkok, Thailand. Bangunan ini mengusung konsep desain yang lebih modern dan inovatif, dengan pendekatan arsitektur yang fleksibel. The Groove memiliki elemen dalam desain yaitu, pemanfaatan bentuk geometris yang dinamis serta integrasi elemen material transparan seperti kaca dan baja, yang memberikan kesan futuristik serta ringan secara visual. Bentuk fasadnya memiliki elemen-elemen yang atraktif, mencerminkan karakter arsitektur kontemporer yang adaptif terhadap perkembangan zaman.



Gambar 2.15 Studi Preseden The Groove

Sumber : Diolah oleh Penulis

The Groove merupakan bagian dari pengembangan Central World Expansion yang menunjukkan pendekatan spasial yang fleksibel dan adaptif. Berdasarkan dua gambar denah arsitektur lantai satu dan dua, tampak bahwa area komersial ini terbagi ke dalam dua blok utama, yaitu Block A dan Block B. Kedua blok ini dihubungkan oleh jalur pedestrian terbuka yang membentuk ruang semi-indoor, sekaligus berfungsi sebagai zona transisi utama bagi pengunjung. Jalur ini tidak hanya memfasilitasi

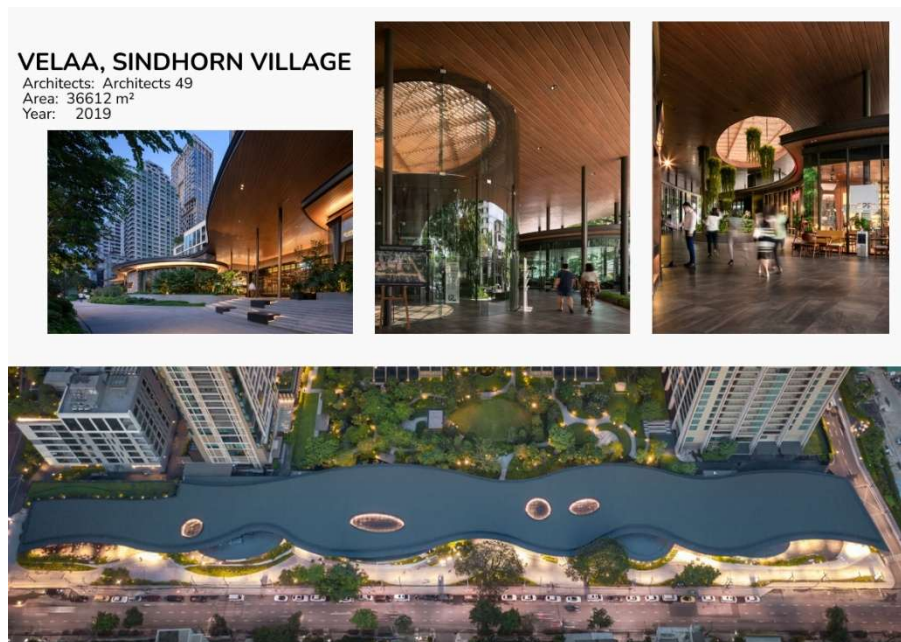
pergerakan, tetapi juga menjadi tulang punggung dari sistem sirkulasi yang terbuka dan alami.

Pada lantai dasar (*Level 01*), Block A terdiri dari sekitar sembilan unit tenant yang tersebar mengelilingi atrium tengah. Beberapa unit memiliki akses langsung ke ruang luar, sejalan dengan konsep semi-outdoor yang diusung dalam desain The Groove. Block B di sisi lain menampung sekitar tujuh unit tenant, dengan dua di antaranya menghadap langsung ke plaza utama di sisi timur tapak, yang terhubung dengan Zen Tower. Zonasi lantai dasar difungsikan dominan sebagai area ritel dan F&B, terlihat dari kehadiran ruang-ruang yang disiapkan untuk dapur (*kitchen provision*), serta konfigurasi bukaan yang mendorong aktivitas publik dan visual ke luar.

Lantai dua (*Level 02*) melanjutkan fungsi komersial dengan sekitar tujuh unit tenant di Block A dan enam unit tenant di Block B. Tata letak di lantai ini mengikuti bentuk atap teras dari bangunan bawah, dengan void tengah tetap terbuka untuk mengalirkan cahaya alami ke lantai di bawahnya. Fungsi ruang pada lantai dua berpotensi lebih fleksibel, baik sebagai retail, workshop kreatif, atau bahkan studio kecil. Total tenant aktif yang dapat diakomodasi oleh dua lantai ini berkisar antara 29 hingga 32 unit, tergantung pada konfigurasi dan kemungkinan penggabungan modul ruang.

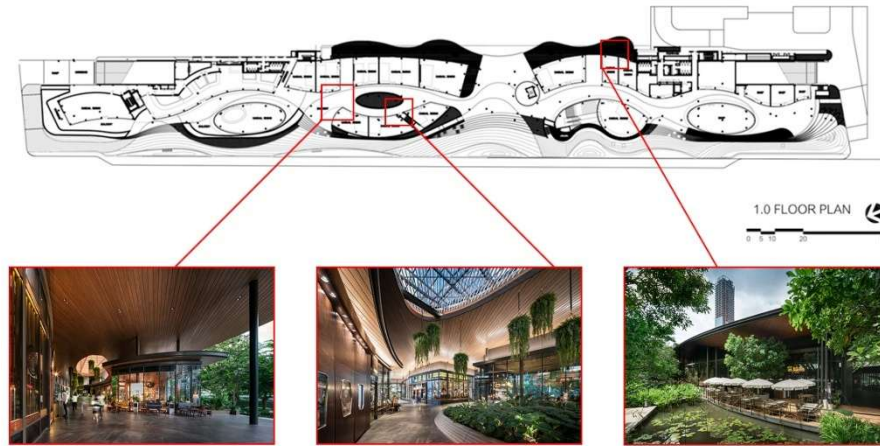
2.3.4 Velaa, The Sindhorn Village

Velaa, Sindhorn Village merupakan kompleks komersial yang terletak di Bangkok, Thailand, dirancang oleh Architects 49 dan selesai pada tahun 2019. Dengan luas area mencapai 36.612 m², proyek ini menjadi contoh arsitektur tropis modern yang berhasil memadukan fungsi ritel dengan lanskap urban yang hijau dan berkelanjutan. Melalui pendekatan desain yang menyatu dengan alam serta bentuk arsitektur yang organik, Velaa menunjukkan bagaimana arsitektur komersial dapat tetap memberikan kenyamanan dan pengalaman ruang yang humanis dalam konteks kota besar.



Gambar 2.16 Studi Preseden Velaa
Sumber: Diolah oleh Penulis

Konsep desain utama Velaa terlihat dari bentuk atapnya yang bergelombang mengikuti kontur lahan serta membingkai jalur pedestrian di bawahnya. Atap ini tidak hanya memberikan karakter visual yang kuat, tetapi juga berfungsi sebagai pelindung dari panas matahari dan hujan tropis. Jalur sirkulasi dibuat menyambung secara linier namun dinamis, dengan bukaan-bukaan besar berbentuk oval yang berfungsi sebagai skylight dan atrium alami, menciptakan hubungan visual dan fungsional antara interior dan eksterior. Interior ruang publik Velaa didominasi oleh material kayu pada langit-langit, kolom ramping berwarna gelap, serta dinding kaca transparan yang memperkuat kesan ringan dan terbuka. Penggunaan material alami serta pendekatan desain yang mengalir menciptakan atmosfer yang hangat dan elegan. Area void yang ditanami tanaman gantung serta kolam reflektif di lantai bawah memperkaya pengalaman multisensorial, menghadirkan rasa teduh dan ketenangan yang langka di tengah kepadatan urban.



Gambar 2.17 Studi Preseden Velaa
Sumber: Diolah oleh Penulis

Zonasi ruang dalam proyek ini terbagi menjadi beberapa kelompok fungsional. Area di sepanjang koridor tengah dipenuhi oleh unit-unit bertanda “casual dining”, yang menunjukkan bahwa fokus utama bangunan ini berada pada fungsi F&B. Terdapat sekitar 16 unit tenant pada lantai ini, tersebar di dua sisi jalur pedestrian, dengan berbagai ukuran ruang yang menyesuaikan kontur tapak dan kelengkungan fasad. Penempatan tenant secara organik memungkinkan variasi pengalaman ruang bagi pengunjung, serta menciptakan jeda visual dan ritmis di sepanjang perjalanan mereka.

Di samping zona F&B, terdapat juga beberapa ruang servis dan area utilitas yang ditempatkan secara strategis di bagian belakang bangunan, tidak mengganggu alur utama pengunjung. Area balkon dan teras turut ditampilkan di sekitar void atrium, memperkuat hubungan antara ruang dalam dan luar. Selain memberikan ruang santai semi-outdoor, balkon ini berfungsi sebagai perpanjangan area makan dengan pengalaman visual ke arah lanskap.

2.3.5 Komparasi Studi Preseden

Aspek Perbandingan	QBIG	Mega Foodwalk	The Groove	Velaa, Sindhorn Village
Lokasi	Tangerang, Indonesia	Thailand	Bangkok, Thailand	Bangkok, Thailand
Tahun/Luas	2016 /175.000 m ²	2018 / 58.000 m ²	2013 / 12.000 m ²	2019 / 36.612 m ²
Massa dan Fasad	Massa memanjang dengan konsep strip mall; setiap unit toko menghadap langsung ke luar; fasad terbuka dengan skylight dan langit-langit 8 meter.	Massa terbuka dan fleksibel dengan elemen semi-outdoor dan fasad terbuka; adanya kanopi dan lanskap sebagai pembatas alami.	Massa dinamis dengan bentuk geometris unik; fasad kaca dan metalik yang mencerminkan pendekatan futuristik.	Massa linier bergelombang, atap organik, void besar sebagai skylight; fasad kaca dan langit-langit kayu; menyatu dengan lanskap urban.
Konsep Desain	"Connect with Nature"; integrasi pencahayaan alami, ruang terbuka hijau, dan kenyamanan sirkulasi pengunjung.	Desain terbuka untuk komunitas; integrasi ruang dalam dan luar; sirkulasi udara alami dan pencahayaan alami dominan.	Parametrik dan responsif; optimalisasi bentuk terhadap cahaya, ventilasi, dan energi; permainan bentuk dan struktur.	Integrasi arsitektur tropis dan lanskap; ruang komersial sebagai tempat komunitas; pencahayaan alami dan material natural.
Fokus Utama	Pengalaman belanja terbuka dan ramah lingkungan	Pengalaman bersantap dan sosial yang menyatu dengan alam	Fleksibilitas fungsi dan estetika futuristik	Kenyamanan tropis dan pengalaman multisensorial
Poin Penting	Tata letak toko terpisah seperti plaza; skylight meningkatkan efisiensi energi; pedestrian luas; suasana semi outdoor	Material alami seperti kayu dan batu; void sebagai ruang sirkulasi dan interaksi; ruang publik dirancang	Menggunakan sistem ventilasi pasif dan pencahayaan LED; bentuk mengikuti hasil analisis	Skylight oval sebagai atrium cahaya; jalur pedestrian mengalir; tanaman gantung dan kolam

	mendukung aktivitas sosial.	aktif dan nyaman sepanjang hari.	digital; landmark dengan karakter arsitektur tinggi.	reflektif memperkaya atmosfer; cocok sebagai referensi ruang publik urban tropis yang teduh.
Sustainability	Mengintegrasikan lanskap dan pencahayaan alami.	Pencahayaan hemat energi, ventilasi alami	Sistem pasif efisien, pencahayaan LED	Efisiensi termal, ventilasi pasif, vegetasi aktif
Anchor	15.000–20.000 m ² /unit Fungsi: hypermarket, furnitur besar, home improvement	800–1.000 m ² /unit Fungsi: restoran besar (Sushi Tei, Shaburi, dll.)	400–600 m ² /unit Fungsi: galeri, kafe premium, ruang acara flagship	500–700 m ² /unit Fungsi: brand F&B ternama seperti Dean & DeLuca, After You Dessert
Main Tenant	200–300 m ² /unit Fungsi dominan: ritel fashion, kuliner cepat saji, elektronik	100–150 m ² /unit Fungsi dominan: kuliner lokal, kafe, UMKM	100–200 m ² /unit Fungsi dominan: F&B kreatif, ritel niche, ruang kerja fleksibel	120–180 m ² /unit Fungsi dominan: casual dining, lifestyle retail
Zoning	Terbagi menjadi anchor zone, retail strip kecil, food court, taman pedestrian; zonasi memanjang & terbuka	Zona indoor dining, semi-outdoor dining, ruang publik, pedestrian loop; zonasi fleksibel dengan integrasi lanskap	Terbagi dalam dua blok (A dan B), jalur pedestrian tengah, void atrium; zonasi adaptif & modular	Zonasi organik mengikuti bentuk atap; terdiri dari zona dining, balkon, void atrium, taman reflektif, ruang semi-terbuka & plaza komunitas

Tabel 2. 1 Tabel Komparasi Preseden