

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Perancangan

Metode yang diterapkan adalah metode perancangan berbasis isu, fokus utama dalam proses perancangan adalah untuk mencari solusi untuk menyelesaikan isu terkait, dalam hal ini adalah melihat bagaimana penerapan *Community Hub* dalam redesain Mal Balekota untuk mewadahi aktivitas sosial masyarakat.

3.2 Tahap Perancangan

3.2.1 Penentuan Site Perancangan

Penentuan site perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan regulasi, kebutuhan desain, dan potensi pengembang area.

- a. KDB 60%, Memastikan bahwa luas bangunan yang direncanakan tidak melebihi 60% dari total luas tapak
- b. KLB 10, Memastikan bahwa total lantai bangunan yang direncanakan tidak melebihi 10 lantai dan memanfaatkan indeks lantai bangunan untuk menciptakan ruang yang optimal sesuai kebutuhan komunitas
- c. KDH 15%, Memberikan ruang terbuka hijau sebesar 15% dari luas tapak untuk mendukung sirkulasi udara dan kenyamanan
- d. GSB 10 Meter Mematuhi jarak bebas bangunan dari batas lahan untuk menjaga tata ruang yang teratur.

Area tapak berpotensi menciptakan ruang terbuka yang mendukung kegiatan komunitas, lokasi perancangan dirancang untuk mewadahi fasilitas kegiatan masyarakat dan komunitas seperti ruang multi guna, ritel, pasar modern, dan hiburan untuk mendukung kegiatan yang melibatkan komunitas dengan menyediakan akses yang mudah dan ruang yang fleksibel. Dengan memperhatikan regulasi, lokasi ini diharapkan mampu mendukung keberlanjutan desain, kebutuhan komunitas dan masyarakat.

3.2.2 Analisis Site

Tahap perancangan dalam analisis tapak merupakan aspek krusial dalam perencanaan desain suatu proyek. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai potensi, keterbatasan, serta karakteristik yang terdapat pada lokasi, sehingga dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan perancangan yang optimal.

a. Survei Bangunan Eksisting

Survei dilakukan untuk memahami kondisi eksisting Mal Balekota, termasuk kondisi fisik, fungsi setiap elemen bangunan, sosial sekitar, dan tata letak ruang. Mal Balekota merupakan bangunan komersil yang terdiri dari area indoor dan outdoor yang dimanfaatkan sebagai pertokoan, café, tempat makan, ruang komunitas, dan hiburan.

b. Observasi Perilaku Pengguna

Observasi dilakukan untuk memahami pola perilaku pengunjung di Mal Balekota. Hasil observasi menunjukkan bahwa :

- Waktu kunjungan : Pengunjung cenderung datang pada hari libur dari pada hari biasa, khususnya pada siang hingga sore hari.
- Aktivitas utama : Pengunjung datang untuk menonton bioskop, datang acara komunitas, dan berbelanja kebutuhan rumah.
- Interaksi sosial : Mal Balekota menjadi tempat pertemuan dari berbagai komunitas dan masyarakat sekitar.

c. Wawancara dengan Pihak Terkait

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan perspektif dari berbagai pihak yang terlibat dalam pengeolan dan pemanfaatan Mal Balekota, meliputi:

- Pengunjung umum : Untuk mendapatkan feedback mengenai pengalaman saat menggunakan ruang di Mal Balekota.
- Pengguna ruang informal : Untuk mendapatkan feedback mengenai situasi dan kondisi sosial di sekitar Mal Balekota.

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 9 Februari dan 21 Februari 2025 dengan target pengunjung dibedakan menjadi 2 yaitu

pengunjung umum dan pengunjung umum komunitas. Berikut beberapa pertanyaan yang digunakan pada tahap wawancara :

- Seberapa sering anda mengunjungi Mal Balekota, dan apa alasan memilih mal ini?
- Bagaimana kesan anda terhadap pencahayaan dan sirkulasi udara di dalam mal?
- Apakah fasilitas umum seperti toilet, musala, dan tempat duduk sudah memadai dan nyaman digunakan?
- Bagaimana tingkat keramaian di Mal Balekota? Apakah anda merasa nyaman disituasi tersebut?
- Apakah anda merasa aman saat berada di dalam mal. Termasuk di area parkir dan koridor?
- Bagaimana pengalaman anda dalam menemukan toko atau fasilitas yang dibutuhkan di dalam Mal Balekota?

d. Analisis Potensi dan Permasalahan

Hasil dari survei dan wawancara dikombinasikan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan utama :

a. Potensi

- Lokasi tapak yang strategis dan berada di jalan utama.
- Terdapat komunitas yang sering menggunakan Mal untuk mengadakan acara komunitas.
- Pemanfaatan negatif space untuk digunakan sebagai kegiatan ekonomi dan berkumpul.

b. Permasalahan

- Tindakan kriminal sekitar Mal seperti pencurian kendaraan beberapa waktu sering terjadi.
- Tingkat kenyamanan ruang dalam mal sangat rendah dan memiliki suasana ruang yang suram dan pengap.
- 85% Toko yang berada di dalam mal sudah tidak berfungsi lagi, membuat suasana ruang dalam mal tampak mati.

3.2.3 Tahapan Desain

a. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan integral dari analisis site. Analisis ini membantu dalam memahami berbagai faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi kelayakan dan potensi keberhasilan proyek di lokasi yang dipilih.

b. Penentuan Konsep

Penentuan konsep merupakan bagian pengembangan desain berdasarkan analisis site. Konsep yang ditentukan penulis berkaitan dengan ciri khas Mal Balekota dan kebutuhan aktivitas pengguna untuk mencapai fungsionalitas dan keragaman komunitas yang lebih luas.

c. Studi Preseden

Studi preseden merupakan tahapan dalam proses perancangan arsitektur, dimana proyek sebelumnya yang relevan dapat dianalisis untuk mendapatkan wawasan, inspirasi, dan pelajaran yang dapat diterapkan pada desain yang sedang dikerjakan.

Penulis mencari 3 contoh dari bangunan yang memiliki fungsi sebagai ruang multi guna (*Community Hub*), yaitu :

- QBIG
- Mega Foodwalk
- The Groove
- Velaa, Sindhorn Village

d. Program Ruang

Tahap perencanaan program ruang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan ruang eksisting serta menentukan penambahan dan perubahan ruang yang diperlukan. Mal Balekota memiliki beberapa fungsi utama, yaitu ritel yang terdiri dari fashion, F&B, Hiburan, dan pusat perbelanjaan. Terdapat fungsi pendukung yaitu hall yang sering digunakan untuk pengadaan acara komunitas maupun event besar dan terdapat ritel informal seperti booth yang fleksibel.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan masukan dari berbagai pihak, perubahan dan penambahan ruang dirancang dengan memperbaiki ruang komersil dan ruang komunitas untuk perkembangan dari mal itu sendiri, aktivitas sosial, dan mobilitas.

e. Hubungan Antar Ruang

Ruang-ruang yang akan diidentifikasi dari fungsi utama hingga pendukung didasarkan dari kebutuhan spesifikasi pengguna, zonasi ruang, dan diagram hubungan antar ruang (*Bubble Diagram*). Perubahan dan penambahan ruang dirancang untuk meningkatkan konektivitas antar fungsi, antara lain : Ruang Multi guna

f. Studi Massa

Penulis melakukan pembentukan konsep awal massa bangunan dengan memperhitungkan skala, orientasi, dan hubungan bangunan dengan bangunan di sekitarnya. Studi massa dilakukan dengan memperhatikan regulasi yang berlaku, termasuk ketinggian massa bangunan dirancang agar sesuai dengan batas ketinggian yang diizinkan di kawasan ini, disesuaikan dengan KDB untuk menjaga proporsi ruang terbuka, dan posisi bangunan mengikuti jarak yang diizinkan dari jalan dan bangunan tetangga (GSB).

Penentuan bentuk massa juga mempertimbangkan aspek iklim untuk menciptakan kenyamanan termal dan efisiensi energi yang dirancang menghadap utara-selatan untuk meminimalkan paparan sinar matahari langsung di fasad timur dan barat. Massa dirancang dengan bentuk meliuk untuk memaksimalkan aliran udara di seluruh area, terutama di ruang terbuka, dan penambahan elemen seperti kanopi dan vegetasi untuk mengurangi efek panas. Dengan mempertimbangkan regulasi, iklim, dan hubungan dengan konteks sekitar, desain ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan komunitas dan meningkatkan pengalaman pengguna di Mal Balekota.

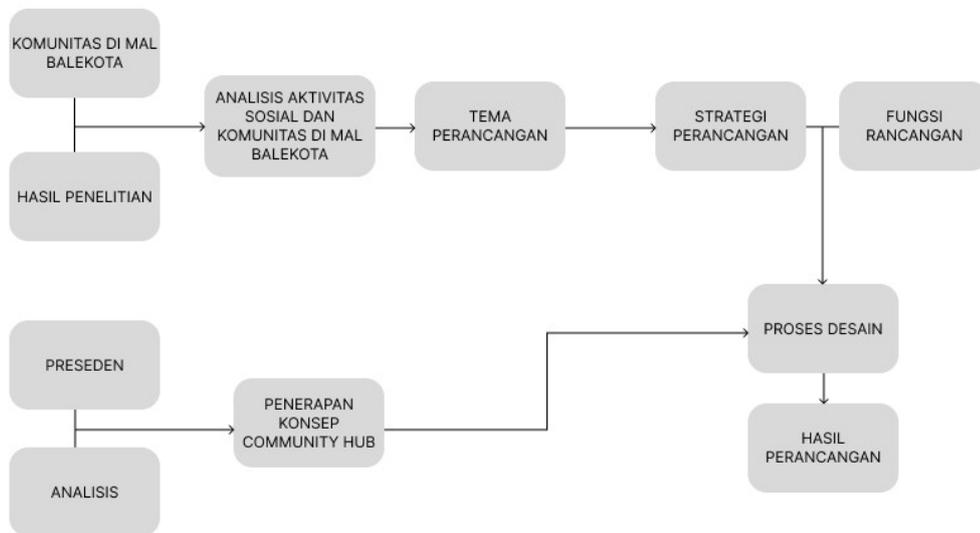
g. Sirkulasi pengguna

Perencanaan sirkulasi utama pengguna, alur sirkulasi, kemudahan aksesibilitas, konektivitas, orientasi, dan kenyamanan. Penulis mengidentifikasi melalui alur sirkulasi pengunjung, staff, dan komunitas.

h. Gambar Kerja

Gambar kerja merupakan tahap terakhir berupa dokumen teknis oleh kontraktor dalam mengimplementasikan desain proyek arsitektur. Proses pembuatan gambar kerja melibatkan beberapa tahap yang terperinci untuk memastikan bahwa setiap aspek desain secara akurat ke dalam bentuk fisik.

Denah disusun berdasarkan program ruang yang telah dirancang, memastikan setiap ruang memiliki hubungan yang logis, potongan dibuat untuk memberikan pemahaman tentang ketinggian ruang, struktur, dan orientasi bangunan, tampak eksterior dirancang untuk menonjolkan konsep estetika dan harmonisasi dengan lingkungan sekitar, dan visualisasi 3D view untuk memberikan gambaran kegiatan yang terjadi pada beberapa area utama.



Gambar 3.1 Diagram Metode Perancangan
 Sumber : Diolah oleh Penulis