

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Objek Perancangan

Perancangan ulang BEZ Plaza sebagai *urban lifestyle hub* diarahkan untuk menyederhanakan sekaligus menyempurnakan gagasan awal pengembang yang belum terwujud secara optimal, dengan fokus pada peningkatan kualitas ruang dan pengalaman pengunjung. Dalam konteks ini, objek perancangan mencakup pengembangan ruang komersial yang responsif, ruang publik yang mendukung aktivitas sosial dan selaras dengan kebutuhan gaya hidup urban masa kini.

2.1.1 Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan adalah suatu kawasan yang dirancang secara menyeluruh dan terpadu untuk menampung berbagai kegiatan seperti perdagangan ritel, aktivitas sosial, dan rekreasi. Kawasan ini tidak hanya menyediakan tempat berbelanja, tetapi juga menghadirkan kenyamanan, kemudahan akses, serta pengalaman ruang yang menyenangkan bagi pengunjung.

Menurut De Chiara (1989), pusat perbelanjaan dirancang untuk memberikan kenyamanan maksimal bagi pengunjung dan memberikan eksposur yang optimal terhadap produk dan layanan yang dijual. Seiring perkembangan zaman, fungsi pusat perbelanjaan tidak lagi terbatas pada aktivitas konsumsi semata, melainkan berkembang menjadi pusat kehidupan masyarakat urban yang juga menyediakan fasilitas hiburan, kuliner, ruang publik, dan tempat bersosialisasi.

Beddington (1982) juga menekankan bahwa pusat perbelanjaan pada dasarnya merupakan tempat yang dirancang secara strategis untuk mengelompokkan berbagai jenis toko dan

fasilitas pendukung dalam satu kawasan terpadu. Tujuannya bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan belanja, tetapi juga menciptakan lingkungan yang menarik agar pengunjung merasa nyaman. Dengan adanya fasilitas rekreasi dan tempat berkumpul, pusat perbelanjaan kini juga berfungsi sebagai ruang interaksi sosial masyarakat, di mana orang datang tidak hanya untuk membeli barang, tetapi juga untuk bersantai, bertemu teman, atau sekadar berjalan-jalan.

Menurut De Chiara (1989), tipe-tipe pusat perbelanjaan dibagi menjadi beberapa macam, yaitu:

- ***Neighborhood Center (Pusat Lingkungan)***

Pusat perbelanjaan ini berskala kecil dan umumnya terletak di lingkungan perumahan. Biasanya berbentuk deretan toko yang sejajar dengan jalan utama, dengan area parkir di bagian depan dan akses servis di belakang. Luasnya berkisar antara 1.850 m² hingga 9.300 m². Tenant umumnya terdiri dari supermarket, apotek, toko kelontong, dan beberapa layanan dasar lainnya seperti laundry atau salon. Pusat ini melayani area perdagangan terbatas dan tidak ditujukan untuk bersaing dengan pusat perbelanjaan skala besar.

- ***Community Center (Pusat Komunitas)***

Pusat ini berukuran lebih besar dibandingkan neighborhood center, dengan format strip mall yang sama namun memiliki tenant utama seperti toko serba ada skala menengah (*junior department store*). Luasnya umumnya berkisar di atas 9.300 m² dan bisa mencapai lebih dari 18.000 m², tergantung konfigurasi tenant dan fungsi tambahan lainnya. Pusat ini menawarkan lebih banyak pilihan ritel namun mulai kehilangan daya tarik

karena persaingan dari pusat regional yang lebih lengkap.

- ***Regional Center (Pusat Regional)***

Merupakan pusat perbelanjaan skala besar yang mencakup satu hingga empat department store utama serta 50–100 toko satelit yang semuanya terintegrasi dalam mall pejalan kaki tertutup (*enclosed mall*). Luas totalnya bisa mencapai lebih dari 37.000 m² hingga di atas 90.000 m². Parkir biasanya mengelilingi seluruh bangunan, dan tren saat ini menunjukkan penggunaan parkir bertingkat serta pengembangan mall dua hingga tiga lantai untuk menghemat lahan dan menjaga efisiensi pergerakan pengunjung.

- ***Urban Renewal Project (Pusat Kota)***

Pusat perbelanjaan ini berada di kawasan pusat kota dan umumnya merupakan bagian dari program revitalisasi kota. Karena tingginya nilai tanah di pusat kota, pengembangan dilakukan secara vertikal dengan luas bangunan yang bisa bervariasi namun sering kali melampaui 50.000 m², tergantung dari jumlah fungsi yang diintegrasikan. Selain toko dan mall, pusat ini juga mencakup hotel, perkantoran, bioskop, serta area parkir bertingkat yang saling terhubung melalui jalur pejalan kaki multilevel seperti *skybridge* atau *underpass*.

Seiring berkembangnya tipologi dan skala pusat perbelanjaan, pendekatan terhadap desain ruang sirkulasi dan interaksi pengunjung pun mengalami transformasi. Perkembangan gaya hidup urban dan meningkatnya mobilitas masyarakat menuntut pusat perbelanjaan untuk tidak hanya menjadi tempat berbelanja, tetapi juga sebagai destinasi ruang publik yang nyaman, aman, dan

menarik secara visual. Dalam konteks ini, peran jalur pedestrian menjadi sangat sentral, tidak hanya sebagai sirkulasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang menampung aktivitas rekreatif dan komersial secara bersamaan. Oleh karena itu, perancangan pusat perbelanjaan berkembang menuju model “mall” yang mengedepankan kenyamanan pergerakan pejalan kaki dengan tata letak koridor yang terhubung, bebas kendaraan, dan dilengkapi elemen lanskap yang ramah pengguna.

Mall merupakan koridor sirkulasi utama yang menghubungkan deretan toko atau tenant dalam suatu pusat perbelanjaan, dirancang secara khusus untuk mendukung pergerakan pejalan kaki serta menciptakan suasana yang menarik dan mendukung kegiatan sosial maupun ekonomi. Menurut Rubenstein (1992), mall merupakan ruang sirkulasi pedestrian yang dirancang secara khusus sebagai elemen utama dalam pusat perbelanjaan, yang tidak hanya memfasilitasi perpindahan antar ruang, tetapi juga berfungsi sebagai area interaksi, orientasi, dan pengalaman visual bagi pengunjung.

Secara umum, pusat perbelanjaan atau *shopping center* dapat dikategorikan ke dalam dua bentuk utama berdasarkan bagaimana ruang belanja dan sirkulasi pejalan kaki dirancang dan diorganisasi, yaitu mall tertutup (*enclosed mall*) dan mall terbuka (*open-air mall*). Pemilihan bentuk ini biasanya mempertimbangkan faktor iklim, karakteristik lahan, konsep pengalaman ruang, serta strategi pengelolaan pengunjung.

- ***Mall Tertutup (Enclosed Mall)***

Mall tertutup merupakan tipe pusat perbelanjaan yang seluruh area tokonya terletak di dalam bangunan yang tertutup dan terkontrol secara iklim (*climate-controlled*). Pengunjung masuk ke dalam area interior

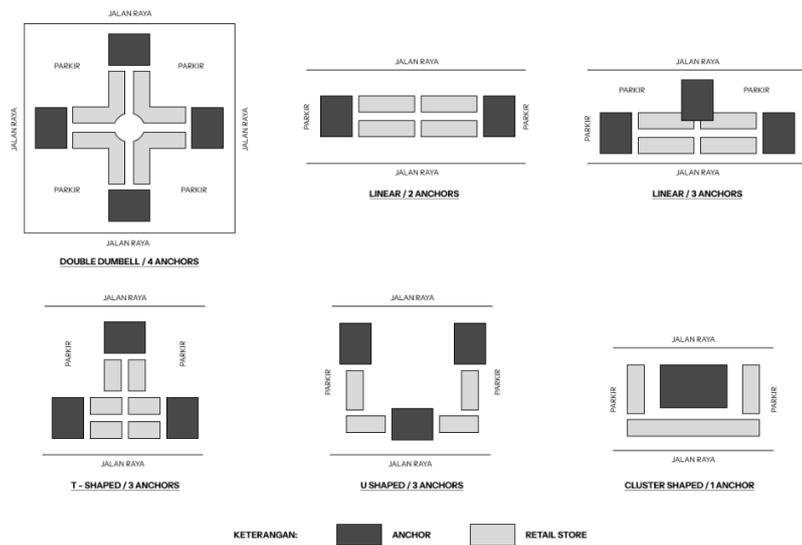
yang terlindung dari cuaca luar seperti hujan atau panas, dan dapat bergerak dari satu toko ke toko lain melalui koridor dalam yang menghubungkan seluruh tenant.

Menurut De Chiara dalam *Time-Saver Standards for Building Types* (1989), mall tertutup biasanya memiliki tata letak yang mengarah ke sebuah mall pejalan kaki utama (*interior pedestrian mall*) yang menjadi tulang punggung sirkulasi, di mana semua toko menghadap ke koridor tersebut. Area parkir umumnya berada di sekeliling bangunan, sehingga pengunjung dapat memasuki *mall* melalui beberapa pintu masuk utama.

- **Mall Terbuka (*Open-Air Mall*)**

Mall terbuka atau *open-air mall* adalah pusat perbelanjaan yang area tokonya tersebar di area terbuka, tanpa atap penutup yang menyatukan seluruh koridor sirkulasi pejalan kaki. Setiap toko memiliki akses langsung dari ruang luar atau jalur pedestrian, dan pengunjung berpindah dari satu toko ke toko lainnya melalui ruang luar terbuka, bukan melalui koridor dalam.

Menurut Dunn et al. (2019), *mall* terbuka seringkali dirancang untuk menciptakan suasana jalur pedestrian yang mengalir, suasana alami, serta ruang publik yang tersebar. Konsep ini lebih mendukung gaya hidup kontemporer yang mengutamakan ruang terbuka, sirkulasi yang baik, dan mendukung interaksi sosial yang terjadi secara informal.



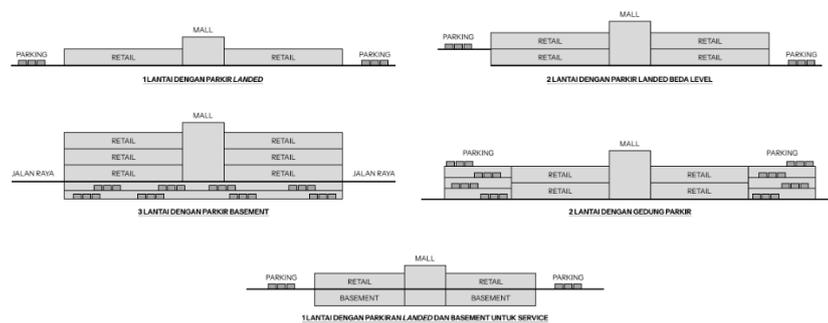
Gambar 2. 1 Layout Dasar Pusat Perbelanjaan
(Sumber: De Chiara, J, 1989, diolah penulis)

Dalam merancang sebuah pusat perbelanjaan atau shopping mall, penting untuk mempertimbangkan tata letak (*layout*) agar ruang yang tersedia dapat dimanfaatkan secara efisien dan berfungsi dengan baik. Salah satu aspek utama dalam perencanaan *layout* adalah pembagian fungsi ruang menjadi dua jenis, yaitu toko utama atau *anchor tenant* dan toko retail pendukung. *Anchor tenant* merupakan toko besar yang berperan sebagai daya tarik utama bagi pengunjung, seperti *supermarket*, *department store*, atau bioskop.

Penempatan *anchor tenant* perlu dirancang secara strategis pada titik-titik tertentu di dalam kawasan agar dapat mengundang pengunjung untuk masuk dan mengeksplorasi seluruh area pusat perbelanjaan. Tata letak yang baik akan membantu menyebarkan aliran pengunjung secara merata, mengurangi kemacetan pada titik-titik tertentu, serta mempermudah akses ke seluruh bagian mall.

Kenyamanan pejalan kaki juga menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam perancangan mall. Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 tentang Pedoman

Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan, jalur pedestrian harus memiliki lebar minimum 120 cm untuk jalur satu arah dan 160 cm untuk dua arah. Jalur ini juga harus bebas dari hambatan seperti pohon, tiang, atau benda lainnya yang dapat mengganggu pergerakan, agar pengunjung dapat berjalan dengan aman dan nyaman di dalam kawasan pusat perbelanjaan.



Gambar 2. 2 Diagram Konfigurasi antar lantai *Mall*
(Sumber: De Chiara, J, 1989, diolah penulis)

Dalam merancang sebuah pusat perbelanjaan atau *mall*, penting untuk mempertimbangkan konfigurasi antar lantai yang mencakup hubungan antara area ritel, sirkulasi pengunjung, serta fasilitas parkir. Konfigurasi ruang ini tidak hanya memengaruhi efisiensi pergerakan pengguna, tetapi juga berdampak langsung pada kenyamanan, keamanan, dan kelancaran operasional mall secara keseluruhan.

Pada (Gambar 2.3) menunjukkan berbagai alternatif konfigurasi antar lantai bangunan *mall* yang banyak digunakan sebagai acuan dalam perencanaan pusat perbelanjaan. Masing-masing skema menggambarkan pendekatan berbeda terhadap penyusunan zona fungsi dan alur pergerakan yang disesuaikan

dengan kondisi tapak, kebutuhan kapasitas parkir, dan karakter pengguna.

Menurut De Chiara (1989), terdapat beberapa konfigurasi antar lantai *mall* yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan perancangan sebagai berikut:

- 1 Lantai dengan Parkir Landed

Konfigurasi ini merupakan bentuk paling sederhana, di mana mall dan area ritel berada pada satu level dengan parkir terbuka di sisi kiri dan kanan bangunan. Akses pengunjung langsung dari parkir ke toko-toko, cocok untuk tapak luas dan datar. Namun, keterbatasannya terletak pada minimnya kapasitas dan tidak fleksibel untuk ekspansi vertikal.

- 2 Lantai dengan Parkir Landed Beda Level

Pendekatan ini menggunakan konfigurasi bertingkat untuk area ritel dan mall, namun tetap mempertahankan parkir di level tanah. Cocok untuk tapak yang miring atau memiliki keterbatasan luas lahan.

- 3 Lantai dengan Parkir Basement

Model ini menempatkan parkir di basement, sehingga seluruh lantai di atasnya bisa dimaksimalkan untuk ritel dan mall. Ini menjadi pilihan efisien untuk lahan urban dengan harga tanah tinggi, memungkinkan kapasitas parkir tinggi tanpa mengorbankan area komersial di lantai dasar.

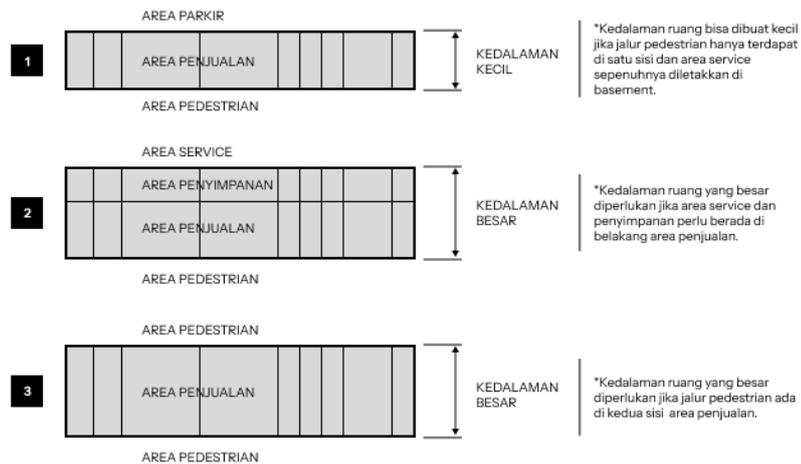
- 2 Lantai dengan Gedung Parkir

Pada konfigurasi ini, area parkir dibangun sebagai struktur gedung parkir terpisah yang terhubung ke area ritel. Model ini cocok untuk pusat perbelanjaan dengan

volume pengunjung tinggi dan kebutuhan parkir yang banyak.

- 1 Lantai dengan Parkiran Landed dan Basement Service

Konfigurasi ini menggabungkan area ritel satu lantai dengan parkir landed di permukaan, serta area basement yang difungsikan khusus untuk servis seperti pengiriman barang dan sirkulasi petugas. Model ini memungkinkan pemisahan aktivitas publik dan servis tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung.



Gambar 2. 3 Diagram kebutuhan kedalaman ruang toko retail dalam mall
(Sumber: De Chiara, J, 1989, diolah penulis)

Dalam perancangan pusat perbelanjaan, salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan adalah kebutuhan kedalaman ruang (*store depth*) dari unit-unit ritel. Kedalaman ini tidak hanya memengaruhi efisiensi ruang, tetapi juga berdampak pada kenyamanan sirkulasi, fleksibilitas penataan interior, serta pengelolaan operasional tenant. Menurut De Chiara (1989), kebutuhan kedalaman ruang pada toko-toko dalam mall sangat dipengaruhi oleh pola zonasi, terutama hubungan antara area penjualan, jalur pedestrian, parkir, dan area servis.

De Chiara (1989), menjelaskan tiga pola utama yang umum digunakan dalam konfigurasi mall, yang masing-masing memberikan konsekuensi terhadap ukuran kedalaman ruang dan strategi penataan area. Ketiga pola tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- Pola 1

Pola pertama merupakan konfigurasi yang paling sederhana. Pada pola ini, jalur pejalan kaki hanya tersedia di satu sisi toko, biasanya menghadap ke arah mall interior atau fasad luar. Akses servis diasumsikan berada di basement atau menggunakan sirkulasi terpisah.

Konfigurasi ini memungkinkan kedalaman ruang toko yang relatif kecil, karena tidak diperlukan ruang tambahan untuk akses servis di belakang toko.

- Pola 2

Konfigurasi ini mengharuskan toko memiliki dua zona utama, yaitu area depan untuk pelayanan publik dan area belakang untuk logistik dan servis. Karena area servis diletakkan di bagian belakang toko, maka diperlukan kedalaman ruang yang lebih besar.

- Pola 3

Merupakan konfigurasi paling terbuka, di mana jalur pedestrian tersedia di kedua sisi toko. Toko-toko dalam pola ini menghadap ke dua arah dan dapat diakses dari dua sisi sekaligus. Pola ini memiliki dua fasad yang aktif, maka toko perlu memiliki kedalaman yang lebih besar agar kedua sisi dapat difungsikan secara optimal.

2.1.2 Coworking Space

Menurut Spinuzzi (2012), *coworking space* adalah sebuah lingkungan kerja bersama yang digunakan oleh para individu dengan keahlian berbeda-beda dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan pekerjaannya dan mendapat pengetahuan baru dengan cara bekerja sendiri-sendiri dalam satu lokasi secara bersama-sama.

Coworking space dibagi menjadi tiga tipe penggunaannya yaitu *coworking space* bagi profesi khusus, *coworking space* umum, dan *coworking space* khusus. Bagi profesi khusus, *coworking space* biasanya digunakan oleh satu pelaku saja. Bagi umum, biasanya digunakan oleh *freelancer* ataupun perusahaan kecil dengan desain yang menyesuaikan kebutuhan dan karakter penggunaannya. Konsep desain yang digunakan biasanya unik dan menyenangkan.

Coworking space berbeda dengan ruang kantor pada biasanya, hal ini dikarenakan *coworking space* merupakan ruang kerja yang sudah dipersiapkan untuk menjadi wadah dalam kegiatan-kegiatan kerja tertentu (Pramedesty et al., 2018).



Gambar 2. 4 Diagram aktivitas dalam *coworking space* (Sumber: Duygu, E. 2014)

Coworking space memiliki keragaman aktivitas yang menuntut perancangan ruang yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Berdasarkan diagram aktivitas pada (Gambar 2.5), kegiatan dalam *coworking space* dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu aktivitas individu, aktivitas kolektif, aktivitas kelompok, aktivitas pendukung harian, dan aktivitas bersosialisasi. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa *coworking space* tidak hanya menjadi tempat untuk bekerja secara pribadi, tetapi juga sebagai wadah kolaborasi, interaksi sosial, serta aktivitas informal yang terjadi secara bersamaan dalam satu lingkungan kerja bersama.

Aktivitas individu seperti menulis, membaca, berpikir, atau bekerja dengan komputer memerlukan suasana yang tenang dan mendukung konsentrasi. Aktivitas kolektif seperti riset atau pengarsipan dilakukan bersama namun tetap bersifat mandiri. Aktivitas kelompok seperti mentoring, diskusi tim, hingga brainstorming memerlukan ruang fleksibel yang mampu menampung interaksi dinamis antar pengguna. Sementara itu, aktivitas pendukung harian seperti mengambil peralatan kerja, membuat kopi, atau menyimpan barang pribadi perlu difasilitasi melalui area servis seperti pantry, loker, atau tempat penyimpanan. Aktivitas bersosialisasi seperti berbincang santai, makan, atau istirahat biasanya dilakukan di ruang *lounge*, kafe, atau area terbuka yang dirancang lebih informal dan nyaman.

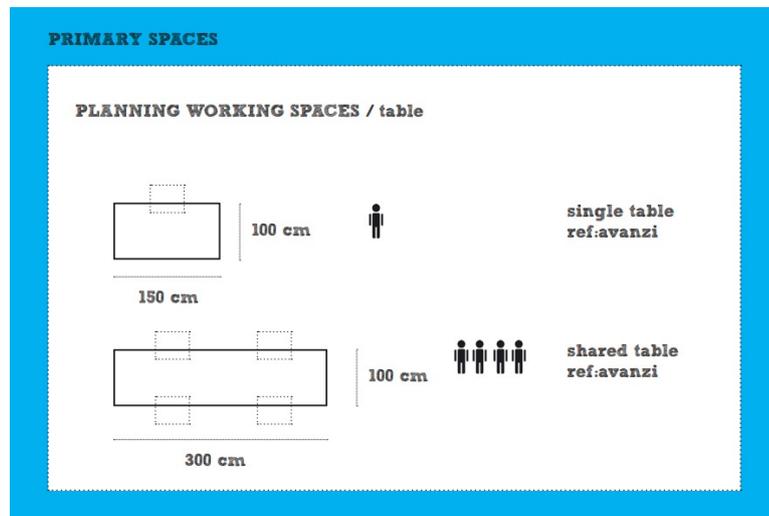
Diagram ini juga menekankan bahwa setiap aktivitas perlu didukung oleh dua jenis kebutuhan, yaitu fisik dan psikologis. Kebutuhan fisik mencakup aspek pencahayaan alami, sirkulasi udara, suhu ruangan, akustik, serta kenyamanan ergonomis yang dapat menunjang produktivitas dan kesehatan pengguna. Sementara itu, kebutuhan psikologis meliputi interaksi sosial, kedekatan, privasi, dan rasa aman.

Coworking space juga memiliki standar ruang agar dapat menjadi wadah untuk kegiatan utama. Penting bagi *coworking space* untuk menciptakan ruang yang nyaman bagi penggunaannya. Hal ini dengan memperhatikan pencahayaan, suasana, furniture, suhu, dan kenyamanan ergonomi. Selain itu, *coworking space* biasanya memiliki fasilitas penunjang lain yang biaya operasionalnya tidak dibebankan pada biaya penyewa.

No	Kategori	Kebutuhan	Fasilitas
1	Area Utama	1. Area kerja individu 2. Area kerja grup (saling kenal) 3. Area kerja bersama (tidak saling kenal)	Area <i>co-working space</i>
2	Area Penunjang	Area komersil, area bersosialisasi, area <i>sport</i>	Restoran, café, toko, fasilitas kesehatan, ruang diskusi, area santai, perpustakaan, auditorium, ruang arsip/ penitipan.
3	Area Servis	Area staff, gudang	Area kantor, janitor, toilet/ kamar mandi, resepsionis., pantry

Tabel 2. 1 Kebutuhan ruang *coworking space*
(Sumber: Pramedesty et al., 2018)

Pada (Tabel 2.1) dapat dilihat bahwa area utama dalam *coworking space* mencakup area kerja individu, area kerja grup, dan area kerja bersama. Selain itu, pada area penunjang mencakup restoran, cafe, toko, ruang diskusi, area santai, perpustakaan, auditorium, ruang penitipan, hingga kesehatan sebagai area komersil, area bersosialisasi, dan area sport. Pada Area servis mencakup toilet, area kantor, janitor, resepsionis, dan pantry yang sebagai area staff dan gudang.

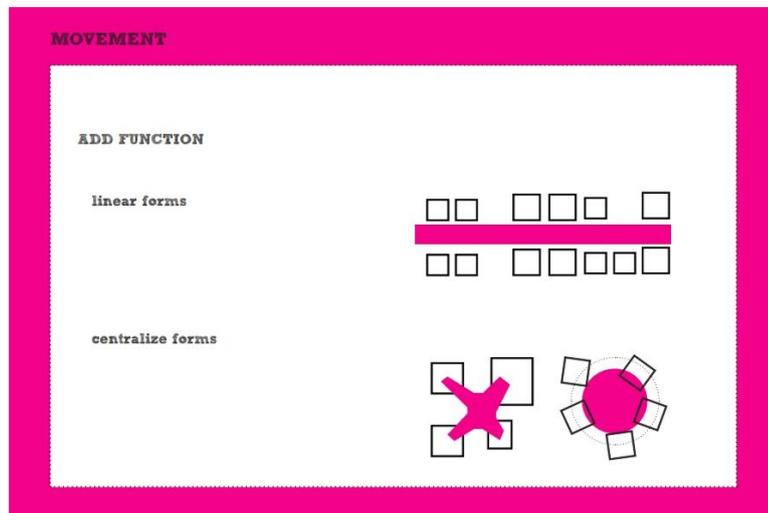


Gambar 2. 5 Pengaturan meja kerja dalam *coworking space*
(Sumber: Duygu, E. 2014)

Dalam perencanaan ruang kerja pada *coworking space*, pengaturan meja kerja menjadi salah satu elemen penting yang memengaruhi kenyamanan, efisiensi, serta kapasitas ruang. Berdasarkan (Gambar 2.6), terdapat dua jenis pengaturan meja kerja utama yang umum digunakan, yaitu meja individu (*single table*) dan meja bersama (*shared table*).

Meja individu dirancang untuk menunjang aktivitas kerja personal yang membutuhkan privasi dan fokus. Ukuran ideal meja ini adalah 150 cm x 100 cm untuk memberikan ruang gerak yang cukup serta menjaga kenyamanan visual dan ergonomi.

Sementara itu, meja bersama memiliki ukuran yang lebih besar, yaitu 300 cm x 100 cm, dan dapat digunakan oleh beberapa orang sekaligus. Model ini cocok untuk menunjang kerja kolaboratif antar pengguna *coworking space* yang saling berbagi ruang dalam suasana kerja yang lebih dinamis dan terbuka. Meskipun digunakan secara bersama, tetap perlu diperhatikan adanya ruang personal minimum antar pengguna agar tetap tercipta batas kenyamanan dan efisiensi.



Gambar 2. 6 Pola pergerakan dalam *coworking space*

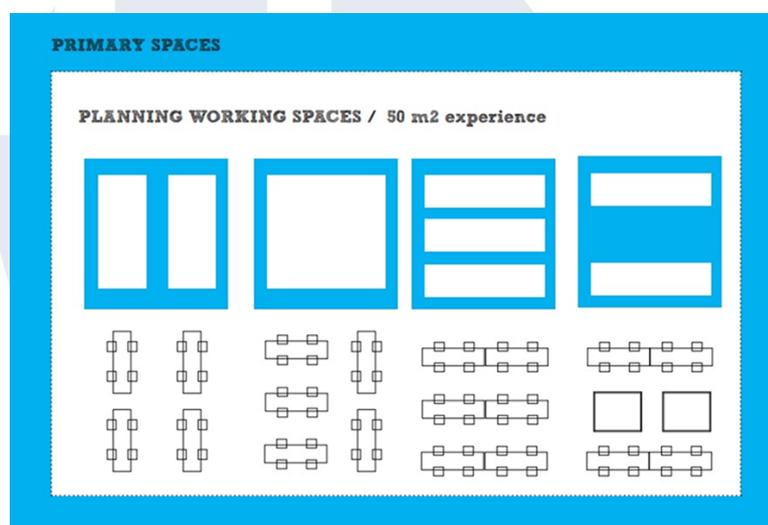
(Sumber: Duygu, E. 2014)

Dalam perancangan *coworking space*, pola pergerakan (*movement*) menjadi salah satu elemen penting yang memengaruhi efisiensi ruang, kenyamanan pengguna, serta keberfungsian zona kerja secara keseluruhan. Terdapat dua pendekatan bentuk utama yang dapat diterapkan, yaitu bentuk linear dan bentuk terpusat (sentralistik).

Bentuk linear mengarahkan sirkulasi utama secara memanjang, biasanya dengan satu jalur utama di tengah yang menghubungkan ruang-ruang kerja di sisi kiri dan kanan. Pola ini cocok diterapkan pada tapak yang memanjang atau sempit, dan memungkinkan pergerakan pengguna yang efisien dari satu titik ke titik lain. Pola ini juga memudahkan zonasi antara area aktif dan area tenang secara bertahap dari hulu ke hilir. Jalur utama berfungsi ganda, tidak hanya sebagai sirkulasi, tetapi juga sebagai elemen penghubung yang dapat dilengkapi fungsi tambahan seperti rak penyimpanan, lounge kecil, atau instalasi interaktif.

Sementara itu, bentuk sentralistik menempatkan area sirkulasi utama di tengah sebagai simpul utama, dengan ruang-ruang

kerja menyebar mengelilinginya. Pola ini cocok diterapkan pada tapak yang simetris atau memiliki orientasi tengah sebagai titik tumpu dalam *coworking space*. Kelebihan dari bentuk ini adalah kemudahan dalam menjangkau seluruh area dengan jarak tempuh minimal. Selain itu, bentuk sentral juga mendukung aktivitas kolaboratif karena menciptakan titik temu alami yang mengundang interaksi antar pengguna.



Gambar 2. 7 Pola penempatan meja dan kursi dalam *coworking space*
(Sumber: Duygu, E. 2014)

Dalam penyusunan ruang kerja *coworking*, beberapa pola penempatan meja dan kursi pada area seluas 50 meter persegi pada (Gambar 2.8) dapat menjadi acuan modular yang efektif untuk menyusun komposisi ruang secara efisien dan fleksibel.

Terdapat beberapa pola dasar yang dapat digunakan, antara lain layout berorientasi horizontal, vertikal, grid terpusat, serta cluster. Pola ini menunjukkan fleksibilitas pengaturan meja kerja berdasarkan jumlah pengguna dan kebutuhan interaksi. Beberapa layout menitikberatkan pada efisiensi jumlah tempat duduk dengan model baris sejajar, sementara layout lain memberikan ruang

sirkulasi lebih luas untuk menciptakan kenyamanan visual dan mobilitas pengguna.

Setiap susunan pada diagram ini mempertimbangkan aspek ergonomi, jarak antar pengguna, serta keterhubungan antar meja yang dapat menunjang kolaborasi. Dalam konteks *coworking space*, fleksibilitas ini menjadi sangat penting karena karakter pengguna yang beragam dan kebutuhan ruang yang terus berubah. Beberapa layout juga memungkinkan untuk integrasi dengan elemen tambahan seperti rak, panel akustik, atau tanaman indoor untuk menciptakan suasana kerja yang nyaman.

2.1.3 Taman Kanak-kanak

Menurut Aqib (2011) dalam (Florentina Melani, 2015) Taman kanak-kanak atau TK merupakan pendidikan pra sekolah untuk anak-anak yang berusia 4-6 tahun. TK merupakan pendidikan yang dilakukan sebelum memasuki pendidikan dasar. Tujuan dari TK adalah untuk membantu anak dalam perkembangan perilaku, sikap, keterampilan, hingga pengetahuan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Selain itu, TK dapat mengembangkan potensi, fisik dan psikis dengan meliputi emosional, sosial, moral, keagamaan, bahasa, mandiri, motorik hingga kesenian agar siap untuk memasuki pendidikan dasar.

Menurut Mariaya, lingkungan belajar untuk anak-anak terbagi menjadi 2 yaitu, dalam ruang dan luar ruang. Lingkungan belajar dalam ruang dilakukan untuk kegiatan belajar mengajar sehingga perlu dilakukan penataan ruang belajar yang memadai agar lingkungan belajar menjadi efektif untuk perkembangan anak. Lingkungan belajar diluar ruang dilakukan untuk perkembangan dan pembelajaran anak yang bersifat motorik, sosial, budaya hingga

pengembangan intelektual sehingga pihak sekolah perlu mengelola fasilitas outdoor secara efektif dan aman.

Menurut De Chiara (1989), standar ruang dalam sekolah taman kanak-kanak ada beberapa, yaitu:

- Area Umum

Ruang serbaguna yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti berkumpul, bermain, atau kegiatan kelas bersama. Luas minimum yang disarankan adalah 13 m² dan luas optimalnya mencapai 18 m². Fasilitas yang dapat disediakan meliputi rak penyimpanan tertutup, rak untuk menampilkan karya atau materi pembelajaran, papan pengumuman, meja lipat, pot tanaman, serta perlengkapan tambahan seperti kulkas mini atau pemanas ruangan yang menunjang kenyamanan.

- Area Balok (Block Area)

Ruang yang digunakan untuk permainan menyusun balok sebagai bagian dari pengembangan keterampilan spasial dan motorik anak. Luas ruang yang dibutuhkan berkisar antara 4 m² hingga 6 m². Area ini dilengkapi dengan rak penyimpanan khusus yang dirancang untuk menyimpan balok-balok permainan.

- Area Manipulatif

Ruang Manipulatif direkomendasikan memiliki luas 9 m² hingga 14 m². Ruang ini bersifat tenang untuk membantu konsentrasi anak. Penyimpanan pada ruang ini dapat terdiri dengan rak terbuka, laci penyimpanan, dan keranjang penyimpanan.

- Area Membaca dan Mendengarkan

Umumnya, area membaca dan mendengarkan sering digabung dengan area manipulatif. Area ini dirancang untuk

menampung 4 hingga 6 anak yang ingin membaca buku atau mendengarkan cerita. Luas area ini bervariasi, umumnya antara 5 hingga 10 m², dan dilengkapi dengan rak buku tertutup serta tempat duduk yang nyaman dan aman.

- Area Seni

Area seni menjadi tempat bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan menggambar, melukis, atau membuat kerajinan tangan. Luas ruang ini idealnya antara 9 hingga 13 m². Fasilitas pendukung berupa rak terbuka untuk menyimpan alat-alat seni, papan lukis, meja guru, serta tempat penyimpanan bahan seni lainnya.

- Ruang Bimbingan

Ruang bimbingan atau *tutoring booth* digunakan untuk kegiatan pembelajaran individual atau untuk anak berkebutuhan khusus. Luas per unit ruang ini berkisar antara 4 m². Ruang ini sebaiknya bersifat tertutup atau menggunakan partisi kaca agar tetap memungkinkan pengawasan oleh guru sambil menjaga fokus dan privasi anak.

- Loker

Loker pribadi anak digunakan untuk menyimpan barang-barang pribadi seperti tas, sepatu, atau pakaian ganti. Kebutuhan ruang untuk area ini berkisar antara 5 hingga 8 m² tergantung jumlah anak dalam satu kelas. Setiap cubicle umumnya berukuran tinggi 1,2 meter, lebar 0,3 meter, dan kedalaman 0,3 meter.

- Toilet

Toilet anak yang dirancang khusus untuk menyesuaikan dengan tinggi dan kebutuhan anak usia dini. Luas ruang toilet berada pada kisaran 3 hingga 4 m². Fasilitas yang perlu disediakan antara lain kloset duduk berukuran kecil, wastafel

rendah yang mudah dijangkau anak, serta ventilasi yang memadai.

- Area Observasi

Area observasi berfungsi sebagai tempat bagi guru maupun orang tua untuk memantau kegiatan anak secara tidak langsung. Ukuran ruang ini tidak memiliki standar tetap dan dapat disesuaikan dengan desain ruang kelas. Area observasi bisa berupa ruang terpisah yang dilengkapi kaca satu arah atau menyatu dengan ruang lain yang memungkinkan pengawasan visual tanpa mengganggu aktivitas anak.

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan ulang BEZ Plaza sebagai *urban lifestyle hub* memerlukan landasan konseptual yang mampu menerjemahkan kebutuhan gaya hidup masyarakat urban masa kini ke dalam bentuk ruang yang aktif, adaptif, dan mendukung interaksi sosial. Oleh karena itu, pendekatan *urban lifestyle hub* digunakan sebagai pijakan utama dalam merancang kawasan yang tidak hanya berorientasi pada fungsi komersial, tetapi juga memperhatikan kenyamanan ruang luar dan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

2.2.1 *Urban Lifestyle Hub*

Istilah *urban lifestyle hub* terdiri dari tiga elemen utama, yaitu *urban*, *lifestyle*, dan *hub*. Secara akademik, *urban* merujuk pada kawasan dengan konsentrasi penduduk tinggi, aktivitas ekonomi intensif, serta pembangunan infrastruktur yang berkembang pesat. Menurut *Lewis Mumford* (1961), kawasan urban bukan sekadar kumpulan bangunan fisik, melainkan juga manifestasi kompleks dari peradaban manusia yang mencerminkan dinamika sosial dan budaya. Sementara itu, *UN-Habitat* (2020) menjelaskan bahwa kawasan urban menyediakan akses terhadap

layanan penting seperti transportasi, pendidikan, ekonomi, dan kesehatan, serta mendukung kehidupan yang berkelanjutan.

Lifestyle merujuk pada cara individu maupun kelompok menjalani kehidupan sehari-hari, mencakup nilai, kebiasaan, serta preferensi hidup (*Oxford Dictionary*, 2019). Sedangkan *hub* berarti pusat kegiatan atau titik temu dari berbagai aktivitas yang berlangsung secara simultan dalam suatu kawasan (*Oxford Dictionary*, 2019).

Ketika ketiganya digabungkan, *urban lifestyle hub* dipahami sebagai pusat kegiatan terpadu di kawasan urban yang mendukung berbagai aspek gaya hidup masyarakat kota, mulai dari bekerja (*work*), berbelanja (*shop*), bersantai (*relax*), hingga berinteraksi sosial (*socialize*) dalam satu lingkungan yang terorganisir dan saling terhubung secara fungsional.

Konsep ini merupakan pengembangan dari tipologi *lifestyle center*, yaitu kawasan ritel terbuka yang muncul sejak awal abad ke-21 sebagai respons terhadap kebutuhan konsumen yang tidak hanya mencari produk, tetapi juga pengalaman ruang. *Lifestyle center* secara umum menggabungkan berbagai fungsi seperti pusat perbelanjaan, ruang publik, restoran, area rekreasi, dan fasilitas komunitas dalam satu area terbuka yang dirancang untuk kenyamanan pengguna (*Kim, Sullivan, Trotter, & Forney*, 2003).

Menurut *International Council of Shopping Centers* (ICSC), *lifestyle center* adalah kawasan ritel berskala besar yang mengedepankan pengalaman dan kenyamanan, biasanya dilengkapi dengan *anchor* kecil atau bahkan tanpa *anchor tenant* besar seperti pada mal konvensional, serta menawarkan suasana ruang luar yang aktif dan ramah pejalan kaki (*Downtown Economics Division*, 2004).

Konfigurasi cenderung menyerupai *main street*, yaitu deretan toko dan restoran yang langsung menghadap ke ruang luar, menciptakan interaksi yang lebih natural antara ruang komersial dan ruang publik (Grant, 2004; Dunne & Kahn, 1997). Ciri khas ini mendorong pengguna untuk tinggal lebih lama (*linger factor*), tidak hanya untuk belanja tetapi juga untuk menikmati suasana dan beraktivitas secara sosial.

2.2.2 *Placemaking*

Placemaking merupakan pendekatan holistik dalam perancangan ruang yang menempatkan manusia sebagai pusat dari proses penciptaan tempat. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek spasial atau visual, melainkan juga pada penciptaan makna, identitas, dan pengalaman sosial dalam ruang publik. Menurut Rapoport (1998), *placemaking* melibatkan tiga jenis interaksi yang saling berkaitan, yaitu interaksi antara manusia dengan manusia (*person-to-person*), manusia dengan bangunan (*person-to-building*), dan antarbangunan (*building-to-building*). Interaksi ini membentuk dasar penting dalam pembentukan ruang yang hidup dan relevan bagi penggunanya.

Jane Jacobs (1961), dalam bukunya *The Death and Life of Great American Cities*, menekankan pentingnya dinamika sosial dan keberagaman fungsi dalam kehidupan kota. Ia percaya bahwa ruang publik yang baik adalah ruang yang mampu mendorong aktivitas spontan, memiliki kepadatan interaksi, dan mendukung terjadinya pengawasan sosial alami atau *eyes on the street*. Pandangan ini diperkuat oleh William H. Whyte (1980), yang melakukan observasi mendalam terhadap perilaku manusia di ruang publik. Ia menyimpulkan bahwa desain yang baik bukan semata ditentukan oleh bentuk arsitektural, tetapi oleh kemampuan ruang tersebut untuk mendorong kenyamanan dan keterlibatan sosial.



Gambar 2. 8 Empat elemen kunci *placemaking*
(Sumber: Project for Public Spaces, 2022)

Seiring waktu, pendekatan ini diformalkan dan dikembangkan secara sistematis oleh organisasi *Project for Public Spaces* (PPS). PPS (2022) merumuskan empat elemen kunci yang menentukan keberhasilan ruang publik, yaitu:

1. *Access & Linkages*

Aksesibilitas fisik dan keterhubungan visual sangat penting dalam mendukung inklusivitas ruang. Ruang publik yang mudah diakses dari berbagai arah dan terintegrasi dengan moda transportasi serta jaringan pedestrian akan mendorong tingkat kunjungan dan keterlibatan pengguna yang lebih tinggi.

2. *Comfort & Image*

Kenyamanan dalam hal suhu, pencahayaan, tempat duduk, keamanan, serta citra atau persepsi positif terhadap ruang turut menentukan apakah pengguna merasa betah dan ingin kembali ke tempat tersebut.

3. *Uses & Activities*

Semakin beragam aktivitas yang dapat dilakukan di suatu ruang publik, semakin besar peluang ruang tersebut untuk hidup sepanjang waktu. Aktivitas yang variatif menjadikan tempat lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan sosial, ekonomi, dan budaya.

4. *Sociability*

Ruang publik yang ideal adalah tempat di mana interaksi sosial dapat terjadi secara alami, baik antarindividu maupun dalam skala komunitas. Hal ini menciptakan rasa kepemilikan dan memperkuat kohesi sosial.

Placemaking tidak hanya terbatas pada satu pendekatan tunggal, tetapi memiliki beberapa varian berdasarkan tujuan, skala, dan konteks perancangan. Wyckoff (2014) mengklasifikasikan *placemaking* ke dalam lima kategori utama:

- ***Standard Placemaking***

Berfokus pada perbaikan kualitas ruang publik melalui partisipasi komunitas secara luas dan berkelanjutan. Contohnya mencakup revitalisasi trotoar, taman, hingga fasad bangunan.

- ***Strategic Placemaking***

Ditujukan untuk menarik segmen masyarakat tertentu, khususnya pekerja kreatif dan profesional muda, dengan menciptakan lingkungan yang menarik, nyaman, dan mendukung gaya hidup urban.

- ***Creative Placemaking***

Mengintegrasikan unsur seni dan budaya dalam desain dan aktivitas ruang. Cocok diterapkan pada ruang publik yang

ingin mengangkat karakter lokal atau menjadi pusat kegiatan kreatif seperti pameran seni atau pertunjukan terbuka.

- ***Tactical Placemaking***

Menekankan perubahan jangka pendek yang berdampak signifikan, biasanya dilakukan dalam skala kecil namun mampu merangsang keterlibatan masyarakat. Misalnya, pengurangan jalur kendaraan untuk memberi ruang bagi pedestrian dan pesepeda.

2.3 Kajian Perancangan Sebelumnya

2.3.1 Central Market PIK / PTI Architect



Gambar 2. 9 Bagian lobby Central Market PIK
(Sumber: Amazing Architecture, 2025)

Central Market adalah pusat ritel berkonsep *eco-friendly lifestyle hub* yang terletak di Golf Island, Pantai Indah Kapuk (PIK), Jakarta. Dirancang oleh PTI Architects dan dikembangkan oleh Amantara (Agung Sedayu Group), proyek ini meraih penghargaan *Best Retail Architectural Design (Indonesia)* pada PropertyGuru Asia Property Awards 2021. Bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat komersial, tetapi juga mendorong kesadaran akan *sustainable living* melalui desain dan operasional yang ramah lingkungan.

Konsep *one-stop shopping center* dihadirkan dengan mengedepankan kenyamanan dan keberlanjutan. Strategi *seamless boundaries* antara ruang dalam dan luar menciptakan transisi alami yang memungkinkan pencahayaan alami dan ventilasi silang, sehingga mengurangi kebutuhan energi buatan.

Central Market menjadi bangunan ritel pertama di Indonesia yang meraih sertifikasi EDGE (*Excellence in Design for Greater Efficiencies*) dan tercatat sebagai yang terbesar di negara ini dengan level tertinggi dalam sertifikasi tersebut. Selain efisiensi energi dan air, pendekatan *biophilic design* memperkuat integrasi alam dalam ruang ritel, seperti pencahayaan alami dan *vertical garden*, guna menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan nyaman.



Gambar 2. 10 Fasad bangunan sebagai site response di Central Market PIK
(Sumber: Amazing Architecture, diolah penulis, 2025)

Berada di kawasan reklamasi yang berdekatan dengan laut, desain fasad bangunan ini merespons iklim mikro, termasuk angin laut dan suhu dengan kombinasi kisi-kisi pada fasad yang dapat membantu mengurangi tekanan angin namun tetap menjaga sirkulasi udara alami.

Upaya efisiensi energi dalam bangunan ini juga ditingkatkan dengan pemasangan 855 panel surya berkapasitas 465 kWp, yang dapat memenuhi hingga 60% kebutuhan energi bangunan. Dengan berbagai pendekatan desain yang mementingkan aspek sustainabilitas dan data iklim menunjukkan komitmen Central Market dalam mewujudkan arsitektur yang kontekstual dan berkelanjutan.

2.3.2 The Well / Hariri Pontarini Architects

The Well di Toronto, rancangan Hariri Pontarini Architects, adalah proyek *mixed-use* berskala besar yang memadukan fungsi hunian, komersial, dan ruang publik dalam satu kawasan terpadu. Mengusung konsep “*living, working, and playing well*”, proyek ini bertujuan menciptakan lingkungan perkotaan yang mendukung kesejahteraan dan kualitas hidup penggunanya.



Gambar 2. 11 Suasana di The Well
(Sumber: Archdaily, 2015)

Desain The Well berorientasi pada keberlanjutan, ditandai dengan penggunaan material ramah lingkungan, optimalisasi pencahayaan alami, serta sistem ventilasi silang untuk mengurangi konsumsi energi. Salah satu elemen utamanya adalah koridor semi-terbuka yang memperkuat hubungan ruang dalam dan luar, menciptakan sirkulasi alami dan meningkatkan kenyamanan termal serta sosial.



Gambar 2. 12 The Well menjadi promenade dan menghubungkan dua kawasan (Sumber: Yelena McLane, 2015)

Proyek ini juga memperkaya struktur kota melalui *linear promenade park* di sepanjang Wellington Street, menghubungkan Victoria Memorial Park dan Clarence Square. Ruang hijau tersebut berfungsi sebagai koridor pedestrian yang memperkuat konektivitas kawasan serta menyediakan ruang rekreasi dan interaksi publik yang terbuka dan mudah diakses.



Gambar 2. 13 Koridor utama The Well (Sumber: ArchDaily, 2025)

Pendekatan *pedestrian-oriented* menjadi inti perancangan The Well. Jaringan jalur pejalan kaki terintegrasi dengan fungsi komersial dan residensial, menciptakan pengalaman ruang yang nyaman, aman, dan menarik. Penataan lanskap, *street furniture*, pencahayaan, serta komposisi visual antar bangunan dirancang untuk meningkatkan kualitas ruang publik sekaligus mendukung aktivitas harian masyarakat urban.

The Well menjadi contoh bagaimana perencanaan kota modern dapat menjawab kebutuhan masyarakat perkotaan melalui integrasi fungsi, keberlanjutan, dan pengalaman ruang. Melalui desain yang mendukung mobilitas non-motorized dan interaksi sosial, The Well memperkuat identitas kawasan sekaligus menghadirkan gaya hidup urban yang dinamis, sehat, dan inklusif di tengah konteks kota yang padat.

2.3.3 Pier 17 / SHoP Architects



Gambar 2. 14 Bagian exterior Pier 17
(Sumber: ArchDaily, diolah penulis, 2025)

Pier 17 di New York adalah proyek revitalisasi kawasan pesisir yang mengintegrasikan fungsi komersial, rekreasi, dan ruang publik dalam satu lingkungan urban yang dinamis. Dirancang untuk mendukung gaya hidup masyarakat modern, kawasan ini menyediakan berbagai skala ruang, mulai dari area intim untuk relaksasi hingga rooftop luas untuk konser dan acara besar.



Gambar 2. 15 Rooftop Pier 17 yang digunakan sebagai *Ice Rink*
(Sumber: ArchDaily, diolah penulis, 2025)

Salah satu fitur utama adalah *adaptive rooftop space*, yang dirancang fleksibel tanpa elemen struktural tetap. Area ini dapat bertransformasi menjadi bioskop luar ruang, kelas yoga, atau arena seluncur es, tergantung musim dan kebutuhan pengguna, menjadikannya ruang multifungsi sepanjang tahun.



Gambar 2. 16 Bagian Fasad Adaptif pada Pier 17
(Sumber: ArchDaily, diolah penulis, 2025)

Adaptivitas juga terlihat dari sistem fasad vertikal berupa panel kaca yang dapat dibuka-tutup, memungkinkan koneksi visual dan fisik antara interior dan eksterior sambil melindungi dari angin laut. Pendekatan ini menciptakan kenyamanan termal tanpa mengorbankan aksesibilitas dan transparansi ruang.

Secara keseluruhan, Pier 17 menunjukkan bagaimana desain adaptif dapat menciptakan ruang publik yang fleksibel, inklusif, dan selaras dengan kebutuhan kota kontemporer.

2.4 Komparasi Studi Preseden

Nama Proyek	Tahun	Luas Bangunan	Konsep Bangunan	Elemen Utama dalam Bangunan
Central Market PIK	2023	18.000 m ²	Biophilic Design	1st EDGE Certified Retail Building in Indonesia, Seamless Boundaries between Indoor & Outdoor, One-stop shopping center
The Well	2023	45.000 m ²	Living, Working, and Playing Well	Sustainable & Responsive Design, Comfort-oriented
Pier 17	2018	27.000 m ²	Adaptive Urban Lifestyle Hub	Semi-open space corridor Adaptive facade, Adaptive rooftop space

Tabel 2. 2 Komparasi studi preseden
(Sumber: Penulis, 2025)

Ketiga studi preseden, yaitu Central Market PIK, The Well, dan Pier 17, menunjukkan pendekatan desain yang inovatif dalam menciptakan ruang publik dan komersial yang dinamis, berkelanjutan, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Meskipun memiliki karakteristik yang berbeda, ketiganya menekankan pentingnya konektivitas ruang, pencahayaan alami, serta fleksibilitas penggunaan ruang publik.

Dari perbandingan ini, dapat disimpulkan bahwa Central Market PIK unggul dalam aspek keberlanjutan dan efisiensi energi, The Well menonjol dalam integrasi *mixed-use* dan pengalaman ruang yang nyaman, sementara Pier 17 menawarkan fleksibilitas ruang dan adaptasi desain terhadap kebutuhan pengguna.