

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Objek Perancangan

Objek perancangan merupakan kawasan bekas bangunan komersial Mall Great Western di Jl. MH. Thamrin, Kecamatan Pinang, Kota Tangerang yang sebelumnya berfungsi sebagai pusat perbelanjaan, namun mengalami penurunan aktivitas hingga tidak lagi beroperasi optimal. Kawasan ini dirancang ulang menjadi pengembangan *mixed use* yang memadukan fungsi komersial, perkantoran, hospitalitas, dan ruang publik dalam satu kompleks terpadu. Komponen mal direvitalisasi sebagai ruang komersial sekaligus ruang kerja kreatif bagi pelaku ekonomi kreatif. Untuk menentukan kebutuhan dan standar ruangnya, terlebih dahulu dikaji tipologi bangunan yang menjadi acuan, yaitu konsep *mixed use*, fungsi komersial, fungsi *coworking space*, dan fungsi hospitalitas (hotel).

Pengembangan *mixed use* ini memadukan fungsi komersial, hospitalitas, perkantoran, dan *coworking space* yang dapat memwadahi berbagai kalangan untuk beraktivitas, bekerja, dan berinteraksi. Kehadiran fungsi komersial mendukung aktivitas ekonomi dan kebutuhan harian pengguna, fungsi hospitalitas memperpanjang aktivitas kawasan hingga malam hari, sementara *coworking space* menyediakan ruang kerja yang fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan ekonomi kreatif dan digital. Integrasi fungsi tersebut bertujuan menciptakan lingkungan yang aktif sepanjang hari (*live, work, connect*), sehingga kawasan tidak hanya berfungsi sebagai tempat singgah, tetapi juga sebagai pusat aktivitas sosial dan produktif yang berkelanjutan.

2.1.1 Pengertian *Mixed Use*

Pengembangan *mixed-use* merupakan strategi penataan kawasan yang memadukan beberapa fungsi berbeda, seperti hunian, komersial, perkantoran, dan ruang publik, ke dalam satu kompleks yang terintegrasi secara fisik maupun

fungsional (Schwanke, 2003). Tujuan utamanya bukan sekadar menumpuk fungsi, melainkan menciptakan keterkaitan antarfungsi sehingga lahan terpakai lebih efisien dan aktivitas pengguna dapat berlangsung dalam jangkauan yang berdekatan. Dengan pendekatan ini, kebutuhan untuk bekerja, berbelanja, beristirahat, dan bersosialisasi dapat dipenuhi tanpa perpindahan jarak jauh, sehingga mobilitas berkurang dan peluang interaksi sosial meningkat (Grant, 2002).

Keunggulan *mixed-use* yang paling relevan bagi perancangan ini adalah kemampuannya menjaga kawasan tetap aktif sepanjang hari. Karena setiap fungsi memiliki puncak aktivitas pada waktu yang berbeda, perpaduan fungsi membuat kawasan tidak mengalami mati suri pada periode tertentu. Penataannya menuntut pengaturan hubungan antara ruang publik, semi publik, dan privat agar aktivitas dapat berjalan berdampingan tanpa saling mengganggu. Prinsip inilah yang menjadi dasar penyusunan komposisi mal, hotel, kantor, dan taman publik pada perancangan kawasan, sehingga keberagaman fungsi menjadi penopang vitalitas kawasan dalam jangka panjang.

2.1.2 Fungsi Komersial

Fungsi komersial berperan sebagai generator aktivitas utama kawasan melalui area retail, tenant F&B, dan fasilitas penunjang yang memenuhi kebutuhan harian pengguna sekaligus menarik pengunjung dari luar kawasan. Fungsi ini tidak hanya berorientasi pada transaksi ekonomi, tetapi juga menjadi ruang sosial yang terbuka dan inklusif. Standar dimensional ruang retail, lebar sirkulasi pengunjung, dan zona F&B mengacu pada ketentuan baku perancangan bangunan komersial (Neufert & Neufert, 2019).

2.1.3 Fungsi *Coworking Space*

Fungsi *coworking space* mewadahi pekerja kreatif, konten kreator, *startup*, dan komunitas digital melalui ruang kerja fleksibel beserta fasilitas pendukung seperti ruang diskusi, ruang rapat, dan area kolaborasi. Sebagai acuan perancangan, kebutuhan ruang per pengguna pada *coworking space* berkisar antara 12–15 m² bergantung pada tipe *workstation* (Ezeep, 2025). Komposisi ruang umumnya membagi area kerja dan area komunal pada rasio sekitar 70:30

hingga 50:50, sementara porsi ruang rapat dijaga agar tidak melebihi sekitar 25% dari total luas demi efisiensi utilisasi ruang (OfficeRnD, 2024). Standar ini menjaga keseimbangan antara ruang fokus dan ruang interaksi yang menjadi inti karakter *Third Place*.

2.1.4 Fungsi Hospitality (Hotel)

Fungsi hotel menghadirkan akomodasi sementara (*transit*) bagi pengunjung dari luar kawasan sekaligus menyediakan program penunjang seperti *ruang acara*, restoran, dan *coworking*. Berbeda dari hunian permanen, hotel mendukung konsep *mixed-use* dengan memperpanjang aktivitas kawasan hingga malam hari (*live, work, connect*) tanpa membebani tapak dengan kepadatan hunian tetap. Keberadaan fungsi ini melengkapi siklus aktivitas kawasan agar tidak mengalami mati suri pada periode tertentu, sekaligus memperkuat peran kawasan sebagai simpul hospitalitas multi-program. Standar kamar, koridor, dan fasilitas hotel mengacu pada ketentuan baku perancangan bangunan akomodasi (Neufert & Neufert, 2019).

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

2.2.1 Placemaking

Placemaking merupakan pendekatan perancangan dan pengelolaan ruang publik yang berorientasi pada manusia, yang bertujuan mengubah ruang (*space*) menjadi tempat (*place*) yang bermakna bagi komunitas (Project for Public Spaces, 2015). Pendekatan ini menekankan keterlibatan pengguna dalam membentuk ruang, sehingga ruang publik tidak hanya berfungsi secara fisik tetapi juga menjadi panggung kehidupan sosial masyarakat.

Berdasarkan evaluasi terhadap ribuan ruang publik di berbagai negara, Project for Public Spaces (2015) merumuskan empat kualitas utama yang dimiliki tempat yang berhasil, yaitu aksesibilitas dan keterhubungan (*access & linkages*), keberagaman aktivitas (*uses & activities*), kenyamanan dan citra (*comfort & image*), serta sosiabilitas (*sociability*). Keempat kualitas inilah yang menjadi tolok ukur keberhasilan sebuah ruang publik sebagai *third place* skala kawasan. Dalam perancangan ini, prinsip *placemaking* diterapkan untuk memastikan ruang terbuka

di tengah kawasan tidak sekadar hadir secara fisik, tetapi benar-benar mengundang aktivitas, mudah diakses, nyaman, dan mendorong interaksi lintas pengguna.

2.2.2 *Third Place*

Konsep *Third Place* pertama kali dikemukakan oleh sosiolog Ray Oldenburg melalui bukunya *The Great Good Place* (1989). Oldenburg memaknai *Third Place* sebagai ruang netral di luar rumah sebagai *first place* dan tempat kerja sebagai *second place*, tempat individu berkumpul secara informal, berinteraksi, dan membangun rasa kebersamaan tanpa tekanan formalitas. Ruang semacam ini umumnya hadir dalam wujud yang akrab seperti kafe, taman kota, perpustakaan umum, atau ruang komunal. Oldenburg (1989) merumuskan delapan karakteristik yang menjadi penanda sebuah *Third Place*.

- Netralitas (*neutral ground*), yaitu ruang yang bebas dari kewajiban dan hierarki sehingga siapa pun dapat datang dan pergi tanpa batasan.
- Penyamarataan (*leveler*), yaitu kondisi yang menempatkan status sosial maupun ekonomi bukan sebagai penentu nilai seseorang di dalam ruang.
- Percakapan sebagai aktivitas utama (*conversation*), yaitu suasana yang mendorong interaksi ringan dan spontan antarpengguna.
- Aksesibilitas dan kenyamanan (*accessibility and accommodation*), yaitu sifat ruang yang mudah dijangkau, terjangkau secara biaya, dan terbuka bagi semua kalangan.
- Kehadiran pelanggan tetap (*the regulars*), yaitu adanya kelompok pengguna rutin yang menjaga keakraban dan suasana sosial.
- Profil rendah (*a low profile*), yaitu atmosfer yang sederhana, santai, dan tidak eksklusif.
- Suasana bermain (*playful mood*), yaitu nuansa rileks dan rekreatif yang menumbuhkan keakraban.
- Rasa seperti di rumah sendiri (*a home away from home*), yaitu perasaan aman dan familiar yang membuat pengguna betah berlama-lama.

Kedelapan karakteristik inilah yang menjadikan *Third Place* lebih dari sekadar ruang fisik, melainkan katalis sosial yang memperkuat jaringan

antarindividu dan membentuk identitas komunitas.

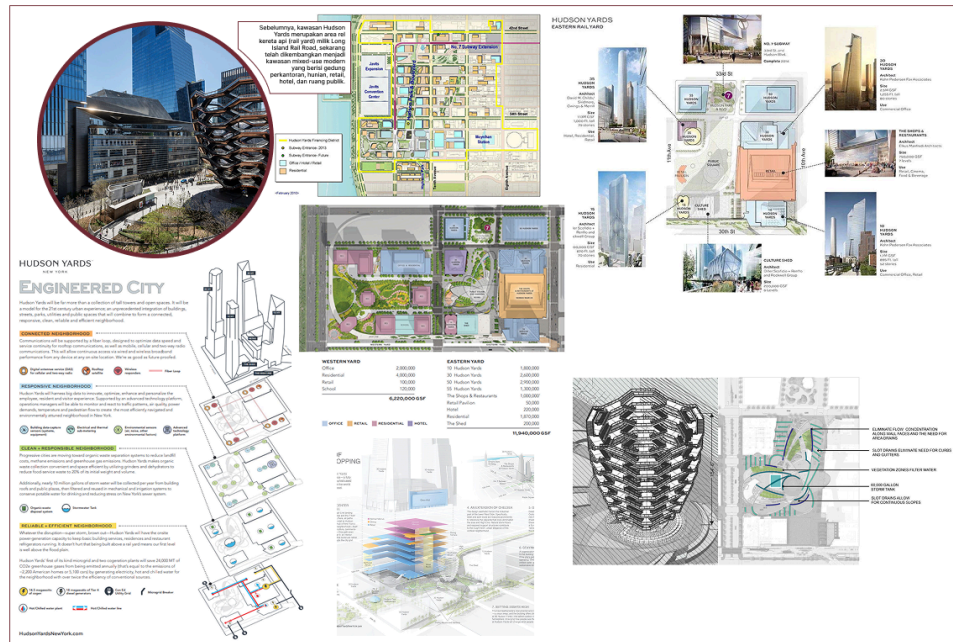
2.2.3 Ekonomi Kreatif Digital

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber pada kreativitas manusia, dengan basis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Gagasan ini berakar pada konsep *creative economy* (Howkins, 2001) dan *creative class* (Florida, 2002), yang menempatkan kreativitas serta pengetahuan sebagai penggerak utama pertumbuhan ekonomi perkotaan.

Secara nasional, ekonomi kreatif merupakan sektor yang besar dan terus tumbuh, dengan penyerapan tenaga kerja mencapai 27,4 juta orang pada 2025 atau sekitar 18,70% dari total tenaga kerja nasional (BPS, 2025). Di dalam sektor yang mencakup tujuh belas subsektor tersebut, sebagian bertumpu langsung pada teknologi digital, yaitu aplikasi dan game, film, animasi dan video, fotografi, serta desain komunikasi visual. Pergeseran aktivitas kreatif ke ranah digital memunculkan *creator economy* beserta profesi baru seperti konten kreator dan pelaku *startup* digital. Sebagai gambaran skalanya, Menteri Ekonomi Kreatif mencatat sekitar 17 juta konten kreator di Indonesia pada akhir 2024, dengan 8 juta di antaranya menjadikannya sebagai profesi utama (Kumparan, 2024). Perkembangan ini menuntut ketersediaan ruang kerja kolaboratif yang fleksibel, terjangkau, dan kelompok inilah yang menjadi salah satu basis pengguna ruang kerja kreatif dalam kawasan. Kebutuhan itulah yang mendasari penyediaan *coworking space*, studio, dan ruang kolaborasi bagi pelaku ekonomi kreatif berbasis digital sebagai salah satu fungsi dalam kawasan *mixed use*.

2.3 Kajian Perancangan Sebelumnya

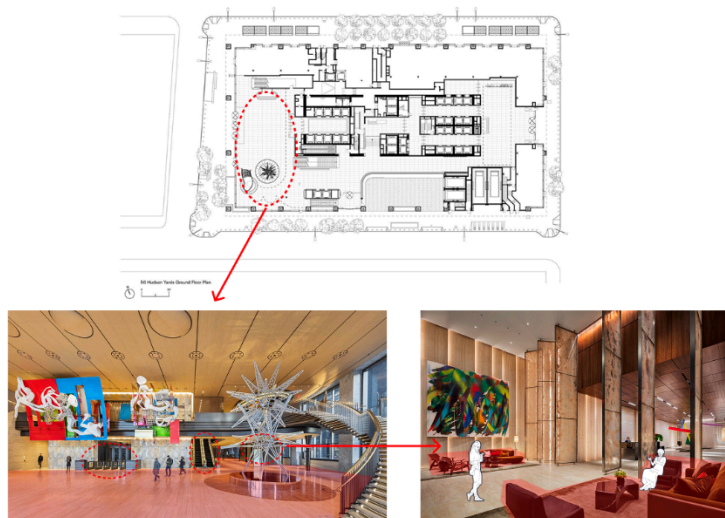
2.3.1 Hudson Yards – New York



Gambar 2.1 Studi Preseden Hudson Yards

Sumber : Diolah oleh Penulis

Hudson Yards adalah kawasan kota yang berada di sisi barat Manhattan dirancang sebagai kawasan *mixed-use* yang memiliki fungsi sebagai komersial, perkantoran, retail, ruang publik serta fasilitas hiburan dalam satu area. Kawasan ini dibangun di atas area bekas rel kereta aktif milik Long Island Rail Road yang sebelumnya tidak digunakan secara optimal, sehingga direvitalisasi menjadi pusat aktivitas baru di kota New York. Salah satu bangunan utamanya adalah 30 Hudson Yards yang berfungsi sebagai gedung perkantoran hingga tempat event. Melalui perkembangan revitalisasi ini, Hudson Yards tidak hanya menghadirkan ruang kerja dan komersial modern, tetapi juga menciptakan ruang publik dan destinasi urban yang mampu menarik aktivitas sosial, ekonomi, dan pariwisata di kawasan tersebut.



Gambar 2.2 Studi Preseden Hudson Yards

Sumber : Diolah oleh Penulis

Bangunan utama yang digunakan sebagai tempat kerja memiliki lobby dan ruang tunggu yang cukup luas yang dilengkapi dengan berbagai seni tiga dimensi dan lukisan. Hal ini bertujuan menciptakan pengalaman ruang yang tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga menghadirkan kualitas estetika dan kenyamanan bagi pengguna. Selain itu sebelum masuk terdapat jalur tangga untuk naik ke lantai 1, eskalator dan lift untuk naik ke lantai yang lebih tinggi.



Gambar 2.3 Studi Preseden R. Kerja/Kantor Hudson Yards

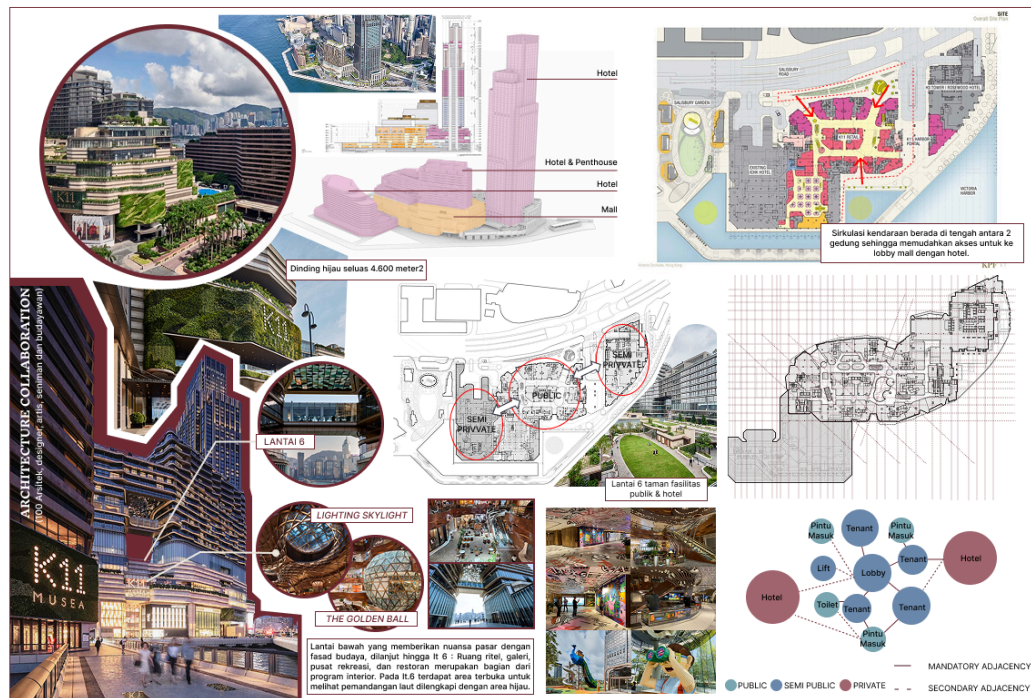
Sumber : Diolah oleh Penulis

Tata letak ruangan kantor dibagi menjadi 4 area, yaitu area publik, semi publik, privat dan servis. Area publik berada di bagian depan pintu masuk resepsionis, sedangkan area semi publik terdapat dua jenis ruang yaitu terbuka dan tertutup untuk karyawan dengan kapasitas yang lebih sedikit. Sementara itu untuk area privat digunakan sebagai ruang rapat dan ruang atasan atau orang yang memiliki jabatan lebih tinggi dan area tersebut memiliki ruangan yang cukup eksklusif. Selain itu, terdapat area servis seperti pantry, ruang penyimpanan barang dan ruang utilitas.

Dari segi sirkulasi, pola pergerakan dalam ruang dirancang secara linear dan terkontrol, dimulai dari area publik menuju area yang lebih privat. Akses utama mengarah langsung ke resepsionis sebagai pusat distribusi, kemudian sirkulasi menyebar ke area kerja semi publik dan berlanjut ke area privat yang lebih terbatas. Pemisahan jalur juga terlihat antara sirkulasi pengunjung dan pengguna internal, sehingga aktivitas tidak saling mengganggu. Area servis ditempatkan pada bagian yang lebih tersembunyi dengan jalur sirkulasi tersendiri untuk menjaga efisiensi dan tidak mengganggu area utama. Dari Hudson Yards, strategi revitalisasi lahan tidak aktif menjadi ruang publik magnet diadopsi sebagai dasar mengubah mal mati menjadi plaza *Third Place*.



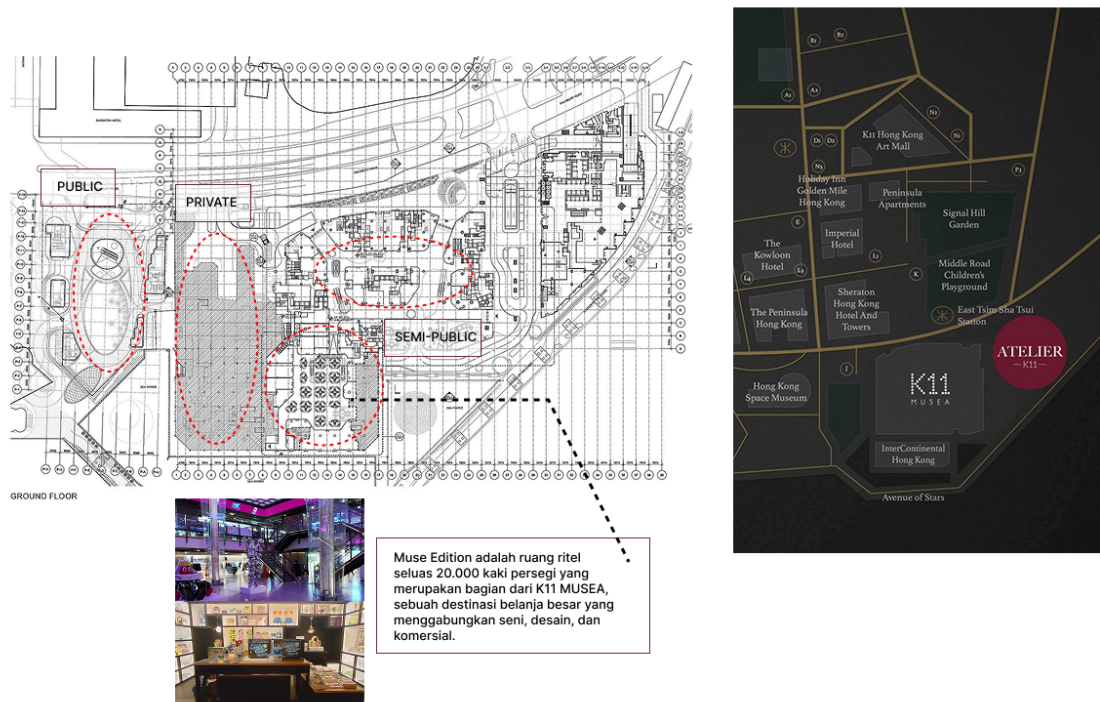
2.3.2 K11 Musea – HongKong



Gambar 2.4 Studi Preseden K11 Musea, Hongkong

Sumber : Diolah oleh Penulis

K11 Musea merupakan kompleks *mixed-use retail* dan *cultural hub* yang berada di kawasan Victoria Dockside, Hong Kong, yang menghubungkan mal, hotel, ruang seni, serta ruang publik dalam satu pengembangan kawasan. Bangunan ini dirancang dengan konsep “Silicon Valley of Culture”, yaitu menggabungkan aktivitas komersial dengan seni, budaya, dan kreativitas untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih interaktif bagi pengunjung. Bangunan ini sendiri dibuat oleh 100 orang dengan profesi yang berbeda-beda yaitu arsitek, designer, artis, seniman hingga budayawan, oleh karena itu bangunan ini memiliki ciri khas aksentasi fasad yang eksploratif.

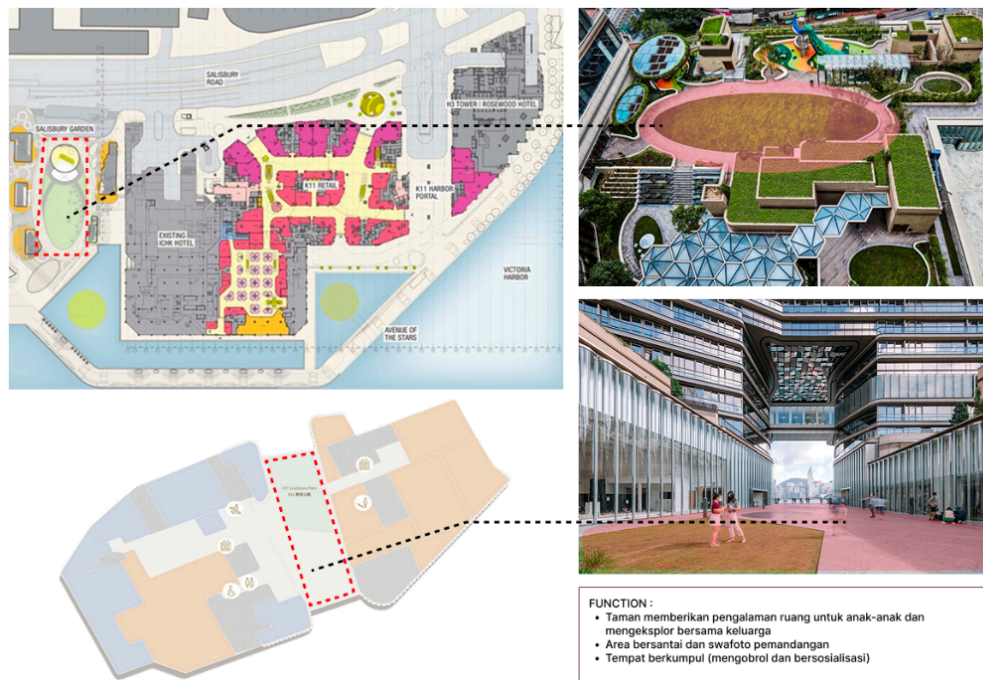


Gambar 2.5 Studi Preseden K11 Musea, Hongkong

Sumber : Diolah oleh Penulis

Secara zonasi, area bangunan terbagi menjadi publik, semi-publik, dan privat, di mana area publik didominasi oleh ruang atrium, lobby, serta ruang komunal yang menjadi pusat sirkulasi pengunjung. Area semi publik terdiri dari tenant retail, galeri seni, restoran, dan ruang rekreasi yang menjadi aktivitas utama mal, sedangkan area privat mencakup fasilitas hotel dan area operasional bangunan. Selain itu, bangunan ini juga mengintegrasikan elemen arsitektur berkelanjutan seperti dinding hijau seluas $\pm 4.600 \text{ m}^2$, *skylight* untuk pencahayaan alami, serta taman terbuka pada lantai atas yang menghadap langsung ke kawasan waterfront.

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6 Studi Preseden K11 Musea, Hongkong

Sumber : Diolah oleh Penulis

Selain itu pada lantai 6 terdapat taman yang dapat digunakan sebagai area bersantai, bermain anak-anak hingga tempat swafoto yang menjadi tempat *third place* bagi pengunjungnya. Pengolahan ruang yang menggabungkan fungsi komersial, budaya, dan ruang publik ini menjadikan K11 Musea sebagai contoh preseden yang relevan dalam perancangan *creative hub* atau pusat aktivitas kreatif yang mampu menghidupkan interaksi sosial sekaligus memberikan pengalaman ruang yang beragam bagi penggunanya. Dari K11 Musea, integrasi program kreatif dan kultural diadopsi untuk memperkaya kawasan sehingga durasi kunjungan menjadi lebih panjang.

2.3.3 CIBIS Park – Jakarta Selatan



Gambar 2.7 Studi Preseden CIBIS Park, Jakarta Selatan

Sumber : Diolah oleh Penulis

CIBIS Park yang berlokasi di Jakarta Selatan merupakan kawasan perkantoran terpadu yang menggabungkan fungsi kantor, ruang terbuka hijau, serta fasilitas pendukung dalam satu kawasan terintegrasi. Kawasan ini dirancang dengan konsep office campus, dimana bangunan perkantoran dikelilingi oleh ruang terbuka publik seperti taman, plaza, jalur pedestrian, serta area rekreasi yang mendukung aktivitas pekerja dan pengunjung. Penataan massa bangunan disusun secara terstruktur sehingga membentuk ruang tengah berupa courtyard dan taman, yang berfungsi sebagai area interaksi sosial, tempat istirahat, serta ruang aktivitas luar ruang.



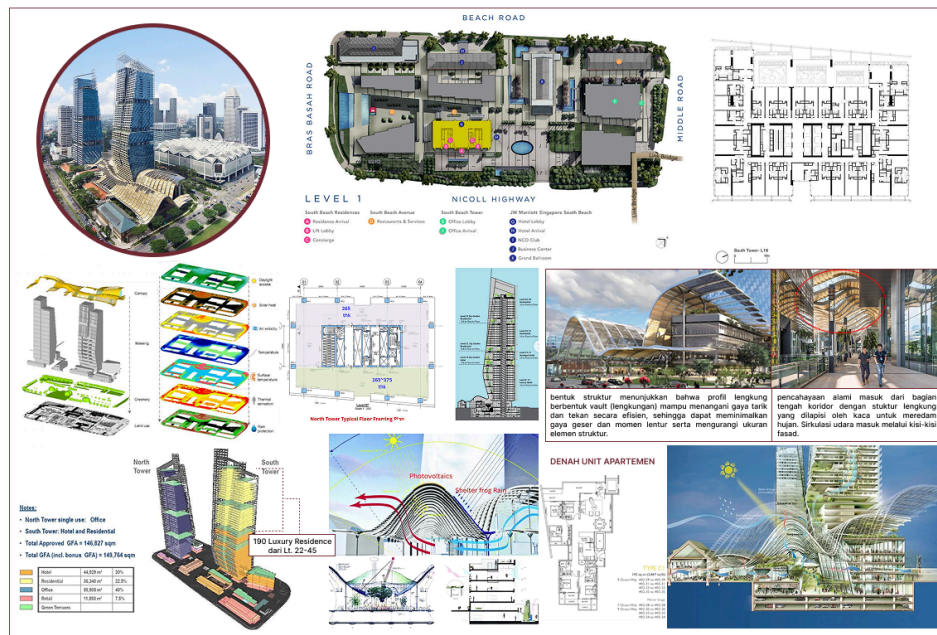
Gambar 2.8 Studi Preseden CIBIS Park, Jakarta Selatan

Sumber : Diolah oleh Penulis

Selain itu, CIBIS Park juga menyediakan fasilitas pendukung seperti area F&B, retail, pedestrian path, dan ruang komunal yang memperkuat kualitas lingkungan kerja yang lebih nyaman dan produktif. Integrasi antara bangunan kantor dengan elemen lanskap seperti taman, kolam air, dan jalur pejalan kaki menciptakan suasana kawasan yang lebih terbuka, hijau, dan human-oriented. Konsep ini menjadikan CIBIS Park tidak hanya sebagai kawasan perkantoran, tetapi juga sebagai ruang aktivitas sosial dan rekreasi. Dari CIBIS Park, konsep courtyard hijau diadopsi sebagai ruang netral yang inklusif dan mempertemukan berbagai lapisan pengguna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

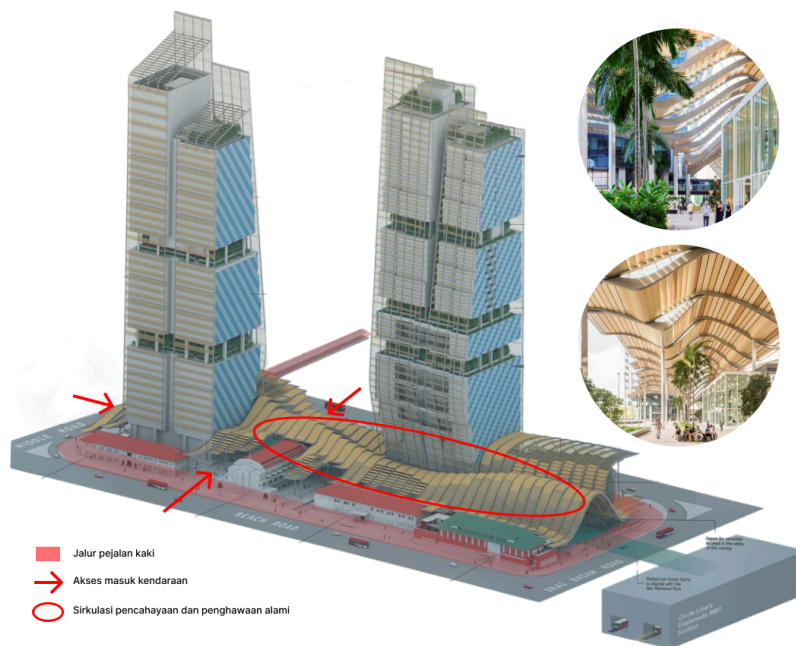
2.3.4 South Beach - Singapura



Gambar 2.9 Studi Preseden South Beach, Singapura

Sumber : Diolah oleh Penulis

South Beach di Singapura merupakan kawasan *mixed-use development* yang menggabungkan berbagai fungsi seperti perkantoran, hotel, hunian, area komersial, serta ruang publik dalam satu kawasan yang saling terhubung. Pengembangan ini dirancang untuk menciptakan lingkungan perkotaan yang aktif dengan mengintegrasikan berbagai aktivitas dalam satu kawasan sehingga dapat mendukung mobilitas dan interaksi sosial masyarakat kota. Penataan massa bangunan dilakukan secara terencana dengan membagi fungsi bangunan ke dalam beberapa zona yang saling terkoneksi melalui ruang terbuka publik, plaza, dan jalur pedestrian yang nyaman. Dengan demikian, kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas ekonomi, tetapi juga sebagai ruang publik yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan sosial.



Gambar 2.10 Studi Preseden South Beach, Singapura

Sumber : Diolah oleh Penulis

Selain itu, salah satu elemen desain yang menonjol pada South Beach adalah penggunaan canopy berbentuk lengkung (*wave canopy*) yang membentang di area podium bangunan. Struktur lengkung ini dirancang tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga memiliki fungsi lingkungan yang penting, yaitu melindungi area publik dari panas matahari dan hujan, serta membantu mengarahkan aliran udara alami sehingga menciptakan kenyamanan termal pada ruang luar. Canopy tersebut juga dilengkapi dengan teknologi *photovoltaic* yang memungkinkan pemanfaatan energi matahari sebagai bagian dari strategi keberlanjutan bangunan. Melalui pendekatan ini, South Beach menunjukkan bagaimana desain arsitektur dapat menggabungkan aspek fungsi, kenyamanan lingkungan, dan efisiensi energi dalam satu kesatuan konsep.

kawasan South Beach juga memperhatikan aspek konektivitas dengan lingkungan sekitarnya melalui sistem sirkulasi yang terintegrasi antara pejalan kaki, kendaraan, dan akses menuju fasilitas transportasi kota. Ruang publik pada area podium dirancang terbuka dan mudah diakses sehingga mendorong aktivitas masyarakat serta meningkatkan kualitas ruang kota. Kombinasi antara fungsi

bangunan yang beragam, penataan ruang terbuka, serta penerapan teknologi berkelanjutan menjadikan South Beach sebagai salah satu contoh pengembangan kawasan perkotaan yang mampu mengakomodasi kebutuhan aktivitas urban modern secara lebih efisien dan terintegrasi. Dari South Beach, penggunaan canopy peneduh diadopsi untuk menaungi plaza pada sisi tapak yang terpapar panas, sekaligus mendukung kenyamanan termal ruang luar.

2.3.5 Komparasi/Perbandingan Objek Perancangan

Keempat preseden dibandingkan berdasarkan fungsi, konsep ruang publik, alasan pemilihan, serta pembelajaran yang dapat diterapkan pada perancangan. Komparasi ini bertujuan menunjukkan secara eksplisit bagaimana setiap preseden berkontribusi terhadap pengambilan keputusan desain pada kawasan Great Western.

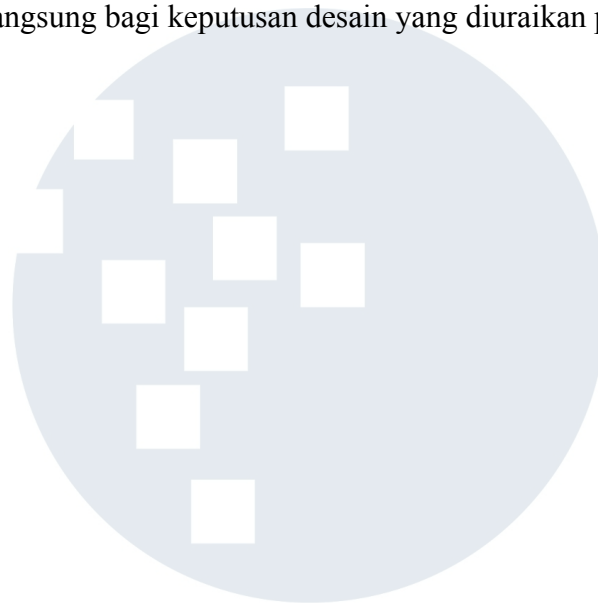
Tabel 2.1 Studi Preseden dan Penerapannya pada Perancangan

Aspek	Hudson Yards	K11 Musea	CIBIS Park	South Beach
Alasan pemilihan	Model revitalisasi lahan tidak aktif menjadi mixed-use	Integrasi komersial dan budaya sebagai daya tarik	Skala dan iklim mirip konteks (Jakarta, tropis)	Solusi iklim tropis dan keberlanjutan
Fungsi utama	Kantor, retail, plaza, ruang acara	Retail, galeri, hotel, ruang publik	Kantor, retail, ruang terbuka hijau	Hotel, hunian, kantor, retail
Konsep ruang publik	Plaza publik dan ruang acara	Cultural plaza dan atrium	Courtyard dan taman	Plaza terlindung canopy
Lesson learned	Lahan mati menjadi magnet urban melalui ruang publik yang kuat	Program kultural memperpanjang durasi kunjungan	Courtyard hijau menjadi jantung sosial di iklim tropis	Wave canopy memberi naungan sekaligus RTH terlindung
Penerapan pada desain	Mall mati diubah menjadi plaza <i>third</i>	Penambahan program kreatif	Adopsi courtyard sebagai ruang	Canopy peneduh untuk plaza pada

	<i>place</i> sebagai generator aktivitas	dan galeri pada Creative Hub	netral antar pengguna	sisi tapak yang terpapar panas
--	--	------------------------------	-----------------------	--------------------------------

Sumber: Diolah oleh Penulis

Keempat pembelajaran tersebut, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2.1, menjadi acuan langsung bagi keputusan desain yang diuraikan pada BAB IV.



UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA