e-Proceeding
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL - BANDUNG

No.1 | Vol.I
September 2021

Penerapan Tema Arsitektur Futuristik Pada Perancangan *Shopping Mall* di Kota Baru Parahyangan

Reynaldi Abdillah [1] Mamiek Nur Utami [2]
Jurusan Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Itenas, Bandung
Email: reynaldiabdillah22@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Shopping Mall merupakan sebuah tempat berupa bangunan yang memiliki aktifitas melibatkan banyak orang. Salah satu kegiatan utama yaitu transaksi jual beli antara penjual dan pembeli, selain itu mall juga merupakan tempat berkumpul dan sarana rekreasi. Kota Baru Parahyangan merupakan sebuah kota satelite yang bisa dikatakan tumbuh mandiri dengan proyeksi beberapa tahun kedepan akan memiliki fasilitas lengkap untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya di Kota Baru Parahyangan umumnya untuk masyarakat luar. Maka dari itu, dengan hadirnya mall akan dapat menjadi solusi. Tujuannya untuk mewadahi kebutuhan seperti berbelanja, berekreasi, dan berkumpul. Permasalahan dalam perancangan ini adalah bagaimana pengaplikasian desain mall agar tepat guna di era pandemi. Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, maka penerapan tema Arsitektur Futuristik pada bangunan shopping mall ini akan dapat sejalan dengan hal tersebut. Arsitektur Futuristik sendiri menekankan bahwa bangunan harus dapat mengikuti tren kegiatan yang selalu berkembang. Pengaplikasian futuristik pada bangunan diekspresikan dalam bentuk bangunan, suasana ruang dalam, dan kesederhanaan. Harapan dari penerapan tema arsitektur futuristik ini agar selalu mengapresiasi atas perkembangan yang terjadi pada masa modern kini dengan membuat karya dalam bentuk bangunan.

Kata kunci: *mall, rekreasi, pandemi, arsitektur futuristik.*

ABSTRACT

Shopping Mall is a place in the form of a building that has activities involving many people. One of the main activities is buying and selling transactions between sellers and buyers, besides that the mall is also a gathering place and recreation facility. Kota Baru Parahyangan is a satellite city that can be said to be growing independently with a projection that in the next few years it will have complete facilities to meet the needs of the community, especially in Kota Baru Parahyangan generally for the outside community. Therefore, the presence of the mall will be a solution. The goal is to accommodate needs such as shopping, recreation, and gathering. The problem in this design is how to apply the mall design to be effective in the pandemic era. With the progress of the times, the application of the theme of Futuristic Architecture in this shopping mall building will be in line with this. Futuristic architecture itself emphasizes that the building must be able to follow trends in activities that are always developing. Futuristic applications to buildings are expressed in the form of buildings, the atmosphere of the interior, and simplicity. The hope of applying the theme of Futuristic Architecture is to always appreciate the developments that occur in modern times by making works in the form of buildings.

Keywords: *shopping mall, recreation, pandemic, futuristic architecture*

1. PENDAHULUAN

Shopping Mall atau Pusat Perbelanjaan merupakan sebuah tempat berupa bangunan yang memiliki aktifitas melibatkan banyak orang. Salah satu kegiatan utama yaitu transaksi jual beli antara penjual dan pembeli, selain itu mall juga merupakan tempat berkumpul dan sarana rekreasi. Perkembangan industri perbelanjaan yang kian hari semakin pesat membuat mall begitu cenderung sangat diminati oleh berbagai kalangan diantaranya anak-anak, remaja, dewasa bahkan hingga lanjut usia dapat menikmati keberadaan mall, karena terdapat berbagai kebutuhan dari tiap individu yang dengan mudah didapatkan ketika berada didalam mall.

Kota Baru Parahyangan merupakan sebuah kota satelite yang berlokasi di Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Bisa dikatakan tumbuh mandiri dengan proyeksi beberapa tahun kedepan akan memiliki fasilitas lengkap untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya di Kota Baru Parahyangan umumnya untuk masyarakat luar. Dengan terobosan tersebut, untuk mewadahi kebutuhan seperti berbelanja, berekreasi, dan berkumpul diperlukan sebuah bangunan yang dapat mengakomodir kebutuhan tersebut dalam satu tempat. Solusi dari berbagai macam kebutuhan tersebut bisa teratasi dengan menciptakan bangunan seperti *shopping mall*.

Keberadaan *shopping mall* dapat memecahkan permasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan akan tempat untuk melakukan aktifitas yang saling menguntungkan satu sama lain. Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, maka penerapan tema Arsitektur Futuristik pada bangunan shopping mall ini akan dapat sejalan dengan hal tersebut. Arsitektur Futuristik sendiri memiliki arti untuk selalu merujuk ke masa depan bahwa bangunan harus dapat mengikuti tren kegiatan yang selalu berkembang. Harapan dari penerapan tema Arsitektur Futuristik ini agar selalu mengapresiasi atas perkembangan yang terjadi pada masa modern kini dengan membuat karya dalam bentuk bangunan.

2. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

2.1 Definisi Proyek

Shopping Mall merupakan sebuah tempat pertukaran barang atau jasa secara komersial secara saling menguntungkan. Kemudian didalamnya terdiri dari beberapa retail serta department store untuk melangsungkan transaksi jual beli. Shopping Mall pun bisa dikatakan sebagai tempat rekreasi bagi keluarga karena terdapat beberapa tempat hiburan[1].

Untuk proyek yang dirancang yaitu Deve Mall, merupakan sebuah *shopping mall* yang berlokasi di Jalan Parahyangan, Kota Baru Parahyangan, Kecamatan Padalarang, Kabupaten Bandung Barat. Mall ini berfungsi sebagai tempat pemenuh kebutuhan untuk masyarakat dalam maupun luar kota. Selain itu, mall ini merupakan sarana rekreasi keluarga dengan memiliki fasilitas hiburan didalamnya. Kemudian pada kawasan site tersedia *Green Spine* yang terkoneksi dengan mall ini yang dijadikan sebagai area bebas kendaraan, sehingga pengunjung bisa dengan leluasa berlalu lalang disana untuk menikmati suasana sekitar.

2.2 Lokasi Proyek

Lokasi proyek ini berada di Jl. Parahyangan, Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Site berada di persimpangan bundaran jalan. Pada sisi Barat dan Timur berbatasan langsung dengan lahan kosong serta Jl. Bujangga Manik dan Jl. Panca Tengah serta bangunan IKEA, pada sisi utara dengan Jl. Parahyangan dan pada sisi selatan dengan Jl. Bujangga Manik. Tapak ini memiliki luas 26.400 m², dan untuk regulasinya yaitu KDB 50%, KLB 1, KDH 30%, GSB jalan arteri 20 m, GSB jalan sekunder 15 m, serta elevasi per kontur 0,5 m.

Gambar 1. Lokasi Proyek
Sumber : https://kotabaruparahyangan.com/tentang-kbp/master-plan

Berdasarkan Gambar 1 yang menunjukan peta master plan Kota Baru Parahyangan dan lokasi proyek, dapat dilihat pada area lokasi proyek telah diproyeksikan untuk menjadi kawasan komersial dengan bercirikan warna merah. Dengan demikian, rencana akan dibangunnya *shopping mall* ini akan sejalan dengan rencana dari Kota Baru Parahyangan tersebut, terlebih pada kawasan sekitar lokasi proyek masih banyak tersedia lahan kosong.

2.3 Definisi Tema

Pada perancangan *shopping mall* ini, tema yang diambil yaitu arsitektur futuristik. Futuristik mempunyai arti mengarah atau menuju ke masa depan. Futuristik memiliki arti untuk dapat menggambarkan sesuatu dan mengarah ke masa yang akan datang. Dalam pengaplikasiannya, citra futuristik mengartikan bahwa bangunan selalu mengikuti perkembangan zaman, yang dapat ditunjukan melalui ekspresi bangunan [2]. Arsitektur adalah sebuah konsep dalam merancang bangunan yang akan berkelanjutan di waktu atau masa yang akan datang [3].

Menurut Tiffany (2012), Futuristik memiliki paham kebebasan serta ide-ide yang tergolong ke dalam lingkup kreatif dan inovatif dalam menuangkan gagasannya ke dalam sebuah bentuk yang bisa dikatakan tidak biasa. Selain itu, Futuristik dapat menciptakan sesuatu yang dinamis serta dapat berubah dikemudian waktu sesuai keinginan dan zamannya. Pengaplikasian dari futuristik ini dapat terlihat dari penampilan objeknya, dengan tetap memperhatikan fungsi objek tersebut [4].

Menurut Chiara (1980), Berdasarkan gaya bentuk dari arsitektur futuristik ini, lebih didominasi bentuk-bentuk lengkungan yang menjadi ciri khas tersendiri sehingga bentuk manjadi tidak kaku dan dinamis. Untuk material, digunakan material dengan era yag lebih maju seperti material aluminium, baja dan kaca ke dalam bangunan. Karakteristik lainnya yaitu Less is more, yang bermakna sederhana merupakan nilai tambah pada konsep ini sehingga penambahan ornamen pada bangunan dianggap sebagai suatu hal yang tidak perlu atau tidak terlalu diprioritaskan. Kemudian Nihilism, yang bermakna bahwa perancangan bangunan dapat diwujudkan dengan ketersediaan space atau ruang, dengan demikian desain dapat dikatakan menjadi polos, simple, dengan pemakaian kaca yang lebar. Untuk material yang digunakan dapat diekspos serta dibiarkan apa adanya[5].

2.4 Elaborasi Tema

Tabel 1. Elaborasi Tema

Tabel Contoh	*Shopping Mall*	Arsitektur Futuristik
Mean	Sebuah tempat pertukaran barang atau jasa secara komersial secara saling menguntungkan, untuk melangsungkan transaksi jual beli. Shopping Mall juga bisa dikatakan sebagai tempat rekreasi bagi keluarga karena terdapat beberapa tempat hiburan.	Memiliki arti untuk selalu menuju ke masa depan, dalam arti lain untuk pembangunan dan perencanaannya tidak memikirkan masa lalu namun bangunan harus berarah kedepan mengikuti kegiatan yang selalu berkembang.
Problems	Penataan terhadap kualitas sarana pelayanan mall ditengah kondisi pandemi (*new normal).*	Bagaimana menunjukan peran serta pengaplikasian arsitektur futuristik dengan selalu mengikuti kegiatan yang selalu berkembang dengan isu pandemi saat ini.
Facts	Telah menjadi fasilitas publik yang digandrungi berbagai kalangan usia, terlebih dengan perkembangan teknologi yang kian berkembang.	Memanfaatkan kemajuan di era teknologi dengan menggunakan bahan-bahan baru.
Needs	*Shopping mall* yang tidak hanya menarik dari segi desain, namun kesehatan dan keselamatan pengguna agar aktivitas tetap berjalan seperti pada umumnya.	Memberikan sentuhan dan ciri khas dari arsitektur futuristik untuk memberi kesan menarik bagi masyarakat.
Goals	Menghadirkan *shopping mall* sebagai pemenuh kebutuhan serta sebagai tempat rekreasi keluarga yang nyaman, aman dan memberi pengalaman baru.	Mengimplementasikan arsitektur futuristik dengan berbagai karakteristiknya ke dalam bangunan *shopping mall* ini.

Berdasarkan Tabel 1 yang merupakan hasil uraian elaborasi tema, dapat disimpulkan bahwa *shopping mall* yang direncanakan ini merupakan sebuah pusat perbelanjaan dengan penerapan arsitektur futuristik, dengan tujuan akan menjadi salah satu fasilitas publik untuk pemenuh kebutuhan serta sarana rekreasi keluarga yang berada di Kota Baru Parahyangan.

3. HASIL RANCANGAN

3.1 Konsep dan rancangan tapak

Dalam konteks tapak, perancangan tapak ini terbagi atas tiga zona, yaitu zona publik, zona semi publik dan zona privat seperti pada Gambar 2. Pada zona publik (hijau) area ini akan lebih dimanfaatkan sebagai penghubung atau akses bagi para pengunjung berupa pedestrian ataupun RTH untuk masuk ke dalam site, terutama pada sisi utara sebagai akses kendaraan/pejalan kaki dan sisi barat dengan adanya *green spine* yang dikhususkan untuk para pejalan kaki/sepeda. Zona semi publik (biru), area ini merupakan letak massa bangunan mall. Kemudian zona privat (merah), pada area ini lebih dikhususkan untuk kebutuhan service seperti akses keluar masuk kendaraan service menuju *loading dock* melalui Jl. Bujanggamanik.

Gambar 2. Zoning Dalam Tapak

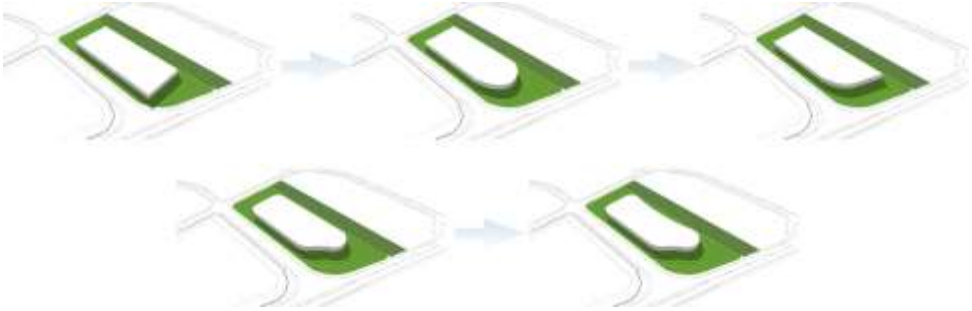
Keterangan :

A. Masuk site via Jl. Parahyangan
B. Keluar site via Jl. Parahyangan
C. Taman dan pedestrian
D. RTH
E. Masuk *basement*
F. *Main entrance/drop off area*
G. *Green Spine*
H. *Side Entrance*
I. Massa bangunan mall
J. Keluar site via Jl. Panca Tengah
K. Keluar *basement*
L. Masuk site via Jl. Panca Tengah
M. Area *loading dock*
N. Parkir kendaraan mobil dan motor
O. Keluar/masuk kendaraan service
P. Bangunan IKEA
Q. Lahan kosong

Zona Publik
Zona Semi Publik
Zona Privat

3.2 Konsep gubahan massa dan rancangan bangunan

Pada Gambar 3, merupakan proses transformasi dari pengambilan bentuk gubahan massa. Massa bangunan berbentuk dasar persegi panjang dikarenakan pertimbangan bentuk site yang memanjang dari jalan utama serta fungsi dalam bangunan. Massa mengalami substraktif pada bagian depan sebagai respon dari lokasi pertigaan jalan agar tidak terlalu kaku. Penempatan bentuk massa bangunan mengalami penyesuaikan dengan ketetapan regulasi setempat. Pada area depan mengalami penekanan lebih dalam untuk menarik perhatian pengunjung karena memiliki potensi view yang baik, serta untuk entrance utama. Bentuk akhir mengalami proses serupa pada sisi barat, sebagai pertimbangan kehadiran green spine untuk menarik pengunjung.

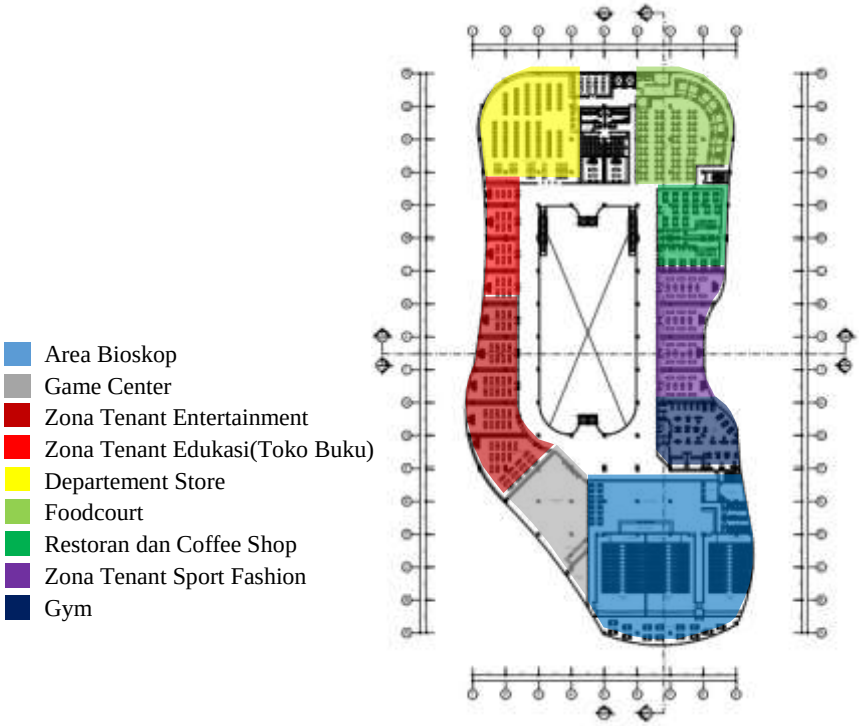


Gambar 3. Transformasi Bentuk

Pada Gambar 4 merupakan denah lantai dasar, yang terbagi menjadi beberapa zona tenant, diantaranya ada tenant fashion, tenant kesehatan/kecantikan, restoran, coffee shop, dan supermarket.

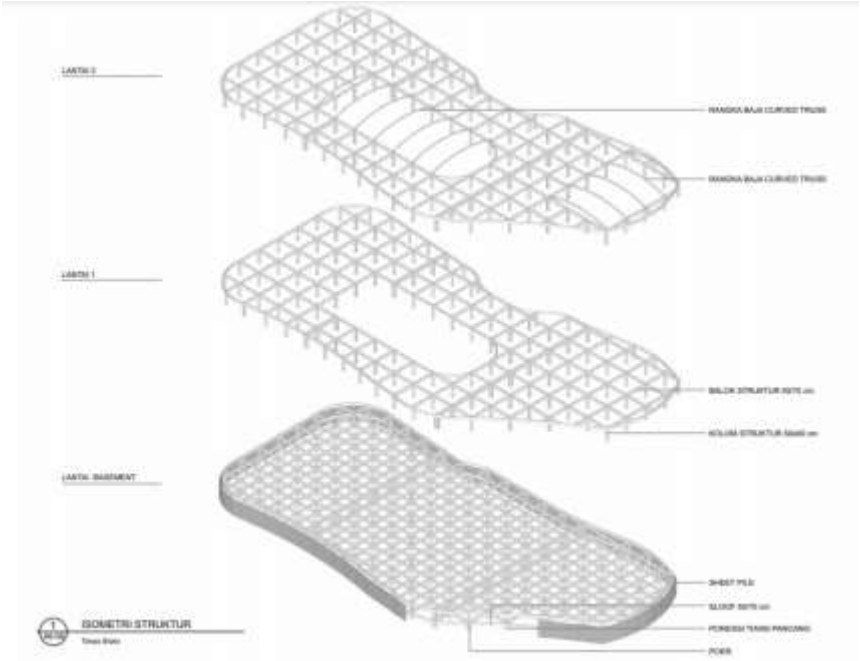
Gambar 4. Zoning Lantai Dasar

Pada Gambar 5 merupakan denah lantai 2, yang terbagi menjadi beberapa zona tenant, diantaranya ada tenant sport fashion, tenant edukasi, restoran, coffee shop, tenant entertainment, bioskop, foodcourt, game center dan gym.



Gambar 5. Zoning Lantai 2

Untuk jenis struktur yang digunakan pada bangunan mall ini menggunakan struktur beton bertulang, dengan dinding penahan tanah sheet pile dan pondasi menggunakan tiang pancang. Kemudian dikarenakan bangunan ini cukup panjang, sehingga digunakan dilatasi jenis kolom dengan plat pengikat baja sebagai penghubung pada titik tertentu yang memiliki batas panjang bangunan kurang lebih 60 m. Sementara itu untuk struktur atap pada *skylight* menggunakan rangka *curved truss* dengan penutup kaca *tempered*. Keseluruhan jenis struktur yang digunakan terlihat seperti pada Gambar 6 berikut.



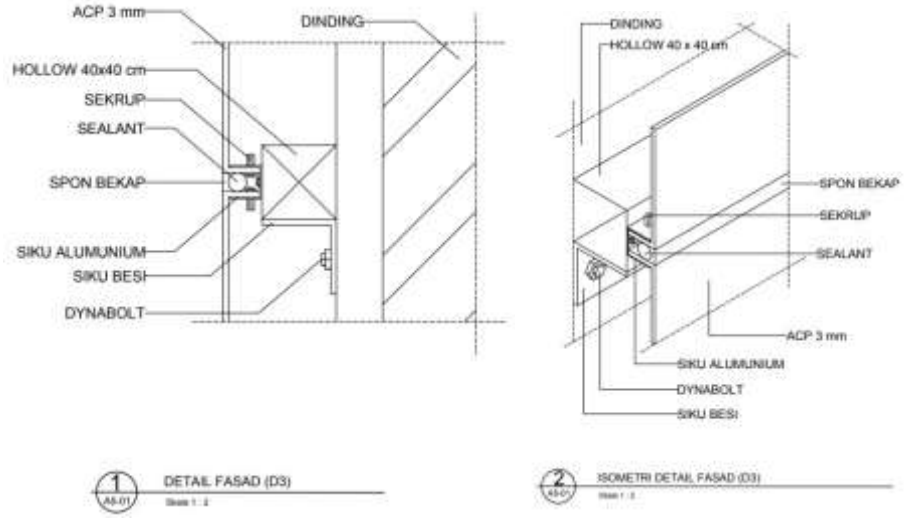
Gambar 6. Isometri Struktur

3.3 Konsep dan rancangan fasad

Pada fasad bangunan *mall* ini, dengan melakukan pendekatan terkait tema yang diangkat yaitu arsitektur futuristik. Tampilan fasad dibuat sederhana dengan tidak terlalu menampilkan hal yang terlalu mencolok, karena didalam arsitektur futuristik dikatakan bahwa kesederhanaan merupakan sesuatu nilai tambah, maka diaplikasikan pada tampilan fasad ini. Material yang digunakan didominasi oleh penggunaan ACP (*Aluminium Composite Panel*) serta penggunaan kaca-kaca lebar pada lantai dasar untuk dapat memaksimalkan potensi dari setiap tenant yang ditampilkan sebagai area *display* seperti pada Gambar 7 yang merupakan tampak dari setiap sisi bangunan.

Gambar 7. Tampak Bangunan

Pada Gambar 8, merupakan detail dari pengaplikasian material fasad yang digunakan ke selubung bangunan yaitu ACP dengan tebal 3mm serta menggunakan rangka hollow 40x40 cm. Untuk warna yang dipilih menggunakan warna putih semi abu-abu.



Gambar 8. Detail Fasad

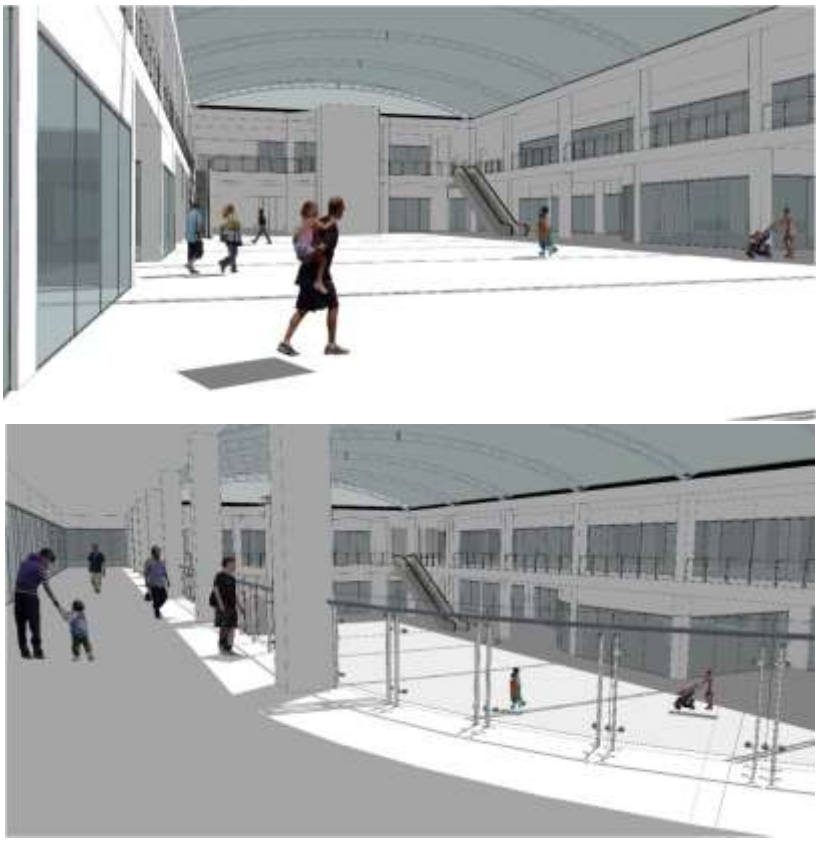
3.4 Konsep dan rancangan khusus terkait tema perancangan

Konsep dan rancangan yang diterapkan pada bangunan mall ini yaitu dengan tema arsitektur futuristik. Pengaplikasian arsitektur futuristik dapat terlihat dari tampilan interior serta tampilan eksterior bangunan. Dalam karakteristik bentuknya, arsitektur futuristik lebih mengedepankan bentuk bernuansa lengkungan agar bangunan terkesan tidak kaku. Kemudian dari penerapan warna tidak memperlihatkan warna yang terlalu mencolok, artinya dengan *tone* warna yang sama seperti pada bangunan mall ini yang lebih dominan menggunakan warna putih kombinasi semi abu-abu. Selain itu, antara bangunan dengan area landscape maupun *green spine* dibuat selaras dengan pola-pola lengkung.

Pada Gambar 9, memperlihatkan bagian interior dari lobby utama mall yang dapat diakses langsung dari *entrance* utama dengan tersedia berbagai tenant besar pada sisi kiri dan kanan lobby.

Gambar 9. Interior Lobby Utama

Pada Gambar 10, memperlihatkan bagian interior pada area atrium. Dengan tersedia void besar dengan atap skylight yang cukup besar dimanfaatkan untuk mendapatkan pencahayaan alami ke dalam bangunan. Struktur dari skylight berupa rangka baja curved truss sengaja diekspos sebagai karakteristik dari arsitektur futuristik dengan membiarkan material diekspos. Penggunaan warna diterapkan dengan mengedepankan *tone* warna yang sama. Kemudian penggunaan ornamen tidak terlalu ditonjolkan pada interior mall karena dalam arsitektur futuristik, kesederhanaan bisa menjadi nilai tambah sehingga penggunaan ornamen tidak terlalu diharuskan.



Gambar 10. Interior Atrium

Secara keseluruhan, tampilan interior pada bangunan mall ini disesuaikan dengan karakteristik dari arsitektur futuristik, seperti pemilihan warna, ekspos material serta tidak diharuskan nya penggunaan ornamen.

Pada Gambar 11, menunjukan view dari sebelah utara site atau area depan yang tersedia taman serta pedestrian sebagai akses bagi para pejalan kaki yang ingin memasuki site yang kemdian akan memasuki mall. Taman dan pedestrian pada area depan yang dirancang memiliki pola lengkung sesuai dengan karakter futuristik yang membuat selaras dengan bentuk bangunan. Sehingga, taman ini tidak semata-mata dibuat demikian, namun dengan pertimbangan keselarasan antara bangunan mall dengan taman.

Gambar 11. Eksterior Taman dan Bangunan

Pengolahan landscape di sepanjang area *green spine* dibuat sama dengan taman pada area depan dengan membentuk pola serupa. Area green spine ini dikhususkan untuk para pejalan kaki dengan memiliki koneksi langsung untuk masuk ke dalam mall lewat entrance samping seperti pada Gambar 12 berikut.

Gambar 12. Eksterior Area Green Spine dan Bangunan

4. SIMPULAN

Penerapan dari arsitektur futuristik pada bangunan *shopping mall* ini dengan melakukan pendekatan terkait karakteristik arsitektur futuristik seperti pada bentuk massa bangunan yang memiliki bentuk lengkungan dengan tetap memperhatikan kenyamanan. Pengaplikasian selanjutnya pada ekspos material seperti pada bagian atrium yang dibiarkan terlihat. Selain itu, pada suasana ruang dalam yang memiliki kesederhanaan dengan tidak menampilkan berbagai ornamen karena dianggap sesuatu yang tidak perlu dalam prinsip arsitektur futuristik, maka pada bagian interior dibiarkan polos dengan pemilihan *tone* warna yang sama. Dengan demikian, diharapkan dengan penerapan tema arsitektur futuristik pada *shopping mall* ini dapat menjadi solusi untuk kebutuhan akan sarana perbelanjaan di Kota Baru Parahyangan, terlebih dengan perkembangan zaman yang semakin maju, maka konsep ini hadir karena dituntut untuk selalu dapat menampung kegiatan yang selalu berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] "Pengertian, Definisi Mall menurut para ahli". (2020). Diakses pada 27 Januari 2021, dari https://www.arsitur.com/2015/10/pengertian-definisi-mall-menurut.html
[2] H. Syalam, A. Ratna, A. Pedia., (2015). "Pekanbaru Convention Center Dengan Penekanan Bangunan Futuristik.", JOM FTEKNIK Volume 2 No.1.
[3] A. Saiful, S. Anggraeni Dyah., (2018). "Perancangan Kawasan Wisata Edukasi Vivarium Arsitektur Futuristik Di Bandung.", Jurnal Maestro Vol. 1. No.2.
[4] Tiffany., (2012). "*Medan Science and Technology Center*." Skripsi Sarjana, Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Sumatra Utara.
[5] C. Joseph De, C. John Hancock., (1980). *"Time-Saver Standards for Building Types second edition".* McGraw-Hill Book.