

***GREEN PARK SHOPPING MALL***  
**DI KAWASAN PERBUKITAN PAREPARE**

**SKRIPSI**

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA 1 UNTUK MEMENUHI  
PERSYARATAN MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S1) PADA  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



**OLEH:**

**ADZHANI RISKA PUTRI**  
**D511 14 019**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**GOWA**  
**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**GREEN PARK SHOPPING MALL DI KAWASAN PERBUKITAN PAREPARE**

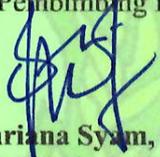
Disusun dan diajukan oleh

**Adzhani Riska Putri**  
**D511 14 019**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 12 Oktober 2021

Menyetujui

Pembimbing I

  
**Dr. Syahriana Syam, ST., MT**  
NIP. 19751124 200604 2 032

Pembimbing II

  
**Ir. Ria Wikantari R, M.Arch., Ph.D**  
NIP. 19610915 198811 2 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur

  
**Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.**  
NIP. 19690612 199802 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adzhani Riska Putri  
NIM : D511 14 019  
Program Studi : SI Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau tidak dapat dibuktikan sebagai atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, Oktober 2021

Yang menyatakan,



Adzhani Riska Putri

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “*Green Park Shopping Mall* di Kawasan Perbukitan Parepare” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur.

Segala upaya telah penulis lakukan dalam menyusun tugas akhir ini, namun keterbatasan tenaga, kemampuan dan waktu menjadi batasan penulis sebagai manusia biasa. Adapun harapan penulis agar tugas akhir ini dapat memenuhi persyaratan sebagai bahan perincian dalam tahap penelitian selanjutnya.

Tak lupa pula ucapan terima kasih saya sampaikan dengan penuh hormat kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini, antara lain kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Alm. Muh. Yusuf Andri dan Ibu Hj. Nuraeni yang selalu memberikan perhatian, dukungan, doa, dan pengertian tiada tara.
2. Ibu Dr. Syahriana Syam, ST., MT selaku dosen pembimbing I, yang telah sabar membimbing, memberikan arahan, mencari saya, meluangkan waktu dan perhatiannya, serta senantiasa memberikan dukungan selama proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini.
3. Ibu Ir.Ria Wikantari R., M.Ach., Ph.D selaku dosen pembimbing II, yang telah sabar membimbing, mencari saya, mengingatkan saya agar selalu menjaga kesehatan, meluangkan waktunya senantiasa memberikan dukungan selama proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini.

4. Bapak Dr. Ir. Moh. Mochsen Sir, ST., MT dan ibu Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan ilmu yang sangat bermanfaat terkait tugas akhir ini.
5. Bapak Dr. H. Edward Syarif S.T., M.T selaku Ketua Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
6. Seluruh dosen dan serta para staff Departemen Arsitektur yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan segala urusan administrasi departemen.
7. Segenap keluarga besar Arsitektur Angkatan 2014, yang telah banyak memberi bantuan, semangat, dan rasa solidaritas selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
8. 12 orang rekan seperjuangan saya yaitu tim Pejuang S.Ars yang telah menjadi saudara dan saudari, senantiasa mendukung, menemani, mengingatkan, dan memberi motivasi, sehingga akhirnya semuanya dapat menyelesaikan tugas akhir dan wisuda bersama-sama.
9. Rekan seperjuangan ‘Try Harder’ yang telah menjadi saudari, senantiasa mendukung, menemani, mengajari selama di bangku perkuliahan.
10. Kepada saudara dan saudari saya, Adzan Mega Putra, ST., Adriana Melda Putri, S.Pd, Adillah Rezki Putri, dan Adnan Saputra, S.Or yang senantiasa memberikan semangat serta doanya, dan menguatkan saya dalam masa-masa berat selama proses penulisan tugas akhir ini.
11. Kepada para suhu, Arnita, Agnes, Tsanny dan Titi yang telah memberikan banyak bantuan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

12. Kepada Ibu dan bapak kos tercinta, Ummi, Mama Dedi dan Bapak Dedi yang telah saya anggap sebagai orang tua saya, yang senantiasa memberikan semangat serta doanya.
13. Kepada Ibu kos baru saya, Yustin dan sekeluarga, yang sering saya repotkan dan telah banyak memberikan kontribusi dan bantuannya selama proses tugas akhir ini.
14. Serta seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
15. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting!*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Atas segala bantuan, dorongan, dan jerih payah dari semua pihak yang terkait semoga mendapatkan balasan yang lebih dari Allah Subhanahu wa Ta'ala.

Gowa, 9 Oktober 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
1. Non Arsitektural.....	5
2. Arsitektural.....	6
C. Tujuan .....	7
D. Sasaran .....	7
1. Non Arsitektural.....	8
2. Arsitektural.....	8
E. Lingkup Pembahasan .....	8
F. Metode Pembahasan.....	9
1. Studi Literatur .....	9
2. Survei Lapangan.....	9
G. Sistematika Pembahasan .....	9
BAB II TINJAUAN UMUM .....	11
A. Tinjauan Judul.....	11
1. Definisi Shopping Mall.....	11
2. Definisi Hijau ( <i>Green</i> ) .....	12
3. Definisi Taman ( <i>Park</i> ) .....	13
4. Definisi Green Park Shopping Mall.....	13
B. Tinjauan Umum Shopping Mall.....	14
1. Sejarah Perkembangan <i>Mall</i> .....	14

2. Jenis-jenis Pusat Perbelanjaan.....	16
C. Studi Perancangan Shopping Mall.....	21
1. Elemen-elemen Perencanaan <i>Shopping Mall</i> .....	21
2. Aspek Arsitektural .....	22
3. Fasilitas Utama dalam <i>Shopping Mall</i> .....	26
4. Sistem Pengelolaan dan Penjualan dalam <i>Shopping Mall</i> .....	28
D. Tinjauan Green Park .....	30
1. Elemen Penyusun Taman.....	30
2. Panduan Perancangan Taman .....	34
E. Tinjauan Lahan Bertransisi / Berkontur.....	35
1. Pengertian.....	35
2. Karakteristik Lahan Berkontur.....	35
3. Klasifikasi Kemiringan Tanah .....	36
4. Kelebihan dan Kekurangan Lahan Berkontur.....	37
5. Pengolahan Lahan Berkontur.....	39
F. Tinjauan Tema Perancangan .....	42
1. Pengertian <i>Green Building</i> .....	43
2. Penerapan <i>Green Building</i> .....	44
3. Prinsip-prinsip <i>Green Building</i> .....	49
4. Peraturan Pemerintah tentang Bangunan Gedung Hijau.....	53
5. <i>Green Building Council Indonesia</i> (Konsil Bangunan Hijau Indonesia)	
55	
G. Studi Literatur .....	59
1. Shanghai Greenland Center – Shanghai, China .....	59
2. Parc Central – Guangzhou, China.....	63
3. Namba Parks – Osaka, Jepang .....	66
4. Meydan Shopping Mall – Istanbul, Turki.....	69
5. Daegu Color Square Stadium Mall – South Korea .....	72
6. Beachwalk Shopping Center – Kuta, Bali, Indonesia .....	76
7. Kesimpulan .....	79
BAB III TINJAUAN KHUSUS.....	85

A. Tinjauan Kota Parepare.....	85
1. Keadaan Geografis .....	85
2. Luas dan Batas Wilayah.....	86
3. Kondisi Topografi dan Kemiringan Lereng.....	87
4. Jumlah dan Pertumbuhan Penduduk .....	91
5. Kondisi Ekonomi dan Perdagangan.....	92
6. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Parepare (RTRW) Tahun 2011 – 2031.....	92
B. Tinjauan <i>Green Park Shopping Mall</i> di Kawasan Perbukitan Kota Parepare	98
1. Tujuan Pengadaan .....	98
2. Potensi Pengadaan.....	98
3. Motivasi Pengadaan .....	99
4. Minat Masyarakat.....	100
5. Prospek Pengembangan .....	100
BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN.....	101
A. Pendekatan Metode Perancangan.....	101
B. Pendekatan Konsep Makro .....	102
1. Pendekatan Konsep Pemilihan Lokasi.....	102
2. Pendekatan Konsep Pemilihan Tapak.....	103
3. Pendekatan Konsep Analisis Tapak.....	104
C. Pendekatan Konsep Mikro .....	108
1. Pendekatan Konsep Pelaku .....	108
2. Pendekatan Konsep Fungsi .....	109
3. Pendekatan Konsep Kebutuhan Ruang.....	110
4. Pendekatan Konsep Besaran Ruang.....	110
5. Pendekatan Konsep Bentuk <i>Green Building</i> .....	110
6. Pendekatan Sistem Sturktur .....	114
7. Pendekatan Sistem Pencahayaan.....	117
8. Pendekatan Sistem Penghawaan .....	117
9. Pendekatan Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan.....	118

BAB V KONSEP DASAR PERANCANGAN .....	122
A. Metode Perancangan .....	122
B. Konsep Perancangan Makro .....	122
1. Konsep Penentuan Lokasi .....	122
2. Konsep Penentuan Tapak .....	127
3. Luasan Tapak dan Sempadan .....	129
4. Konsep Analisis Tapak .....	130
C. Konsep Perancangan Mikro .....	143
1. Konsep Kegiatan .....	143
2. Konsep Kebutuhan Ruang .....	148
3. Konsep Diagram Hubungan Ruang .....	149
4. Konsep Besaran Ruang .....	150
5. Konsep Bentuk .....	153
6. Konsep Lansekap .....	156
7. Konsep Ruang Dalam .....	157
8. Konsep Ruang Luar .....	159
9. Konsep Struktur .....	157
10. Konsep Material .....	160
11. Konsep Pencahayaan .....	165
12. Konsep Penghawaan .....	166
13. Konsep Utilitas dan Perlengkapan Bangunan .....	169
DAFTAR PUSTAKA .....	181

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistem Sirkulasi Banyak Koridor .....	23
Gambar 2. Sistem Sirkulasi Plaza .....	24
Gambar 3. Sistem Sirkulasi Sistem Mall .....	24
Gambar 4. Pola Peletakan Generator Mall.....	25
Gambar 5. Pola aktivitas dalam sebuah retail .....	26
Gambar 6. Shanghai Greenland Center.....	59
Gambar 7. Urban Farm .....	60
Gambar 8. The Roof of Shanghai Greenland Center .....	61
Gambar 9. Site Plan.....	62
Gambar 10. Ground Floor Plan.....	62
Gambar 11. Environment Section .....	62
Gambar 12. Parc Central .....	63
Gambar 13. Master Plan.....	64
Gambar 14. Selection .....	65
Gambar 15. Interior .....	65
Gambar 16. Namba Park .....	66
Gambar 17. Rooftop Namba Park.....	67
Gambar 18. Site Plan.....	68
Gambar 19. Floor Plan .....	68
Gambar 20. Maydan.....	69
Gambar 21. Roof Garden .....	70
Gambar 22. Perspective .....	70
Gambar 23. Site Plan.....	71
Gambar 24. Floor Plan .....	71
Gambar 25. Selection .....	72
Gambar 26. Deagu Color Square Stadium Mall .....	72
Gambar 27. Deagu Color Square Stadium Mall .....	73
Gambar 28. Floor Plan .....	74
Gambar 29. Selection.....	75

Gambar 30. Beachwalk Kuta Bali.....	76
Gambar 31. Koridor Pedestrian Ways .....	77
Gambar 32. Retail yang Menghadap ke Koridor .....	78
Gambar 33. Letak Kota Parepare di Sulawesi Selatan.....	85
Gambar 34. Peta Administrasi Kota Parepare.....	86
Gambar 35. Bentuk Mall Secara Vertikal .....	112
Gambar 36. Bentuk Mall Secara Horizontal .....	113
Gambar 37. Sistem Struktur .....	115
Gambar 38. Sistem Struktur .....	116
Gambar 39. Sistem Struktur .....	116
Gambar 40. Skema Distribusi Air Bersih .....	118
Gambar 41. Skema Distribusi Air Kotor.....	119
Gambar 42. Peta alternative lokasi.....	123
Gambar 43. Lokasi Terpilih .....	126
Gambar 44. Peta Lokasi Alternatif Tapak.....	127
Gambar 45. Peta Alternatif Tapak .....	128
Gambar 46. Peta lokasi tapak.....	129
Gambar 47. Analisis Rona Awal Tapak.....	130
Gambar 48. Analisis Topografi Tapak.....	131
Gambar 49. Analisis Potongan Topografi Tapak.....	131
Gambar 50. Analisis Klimatologi Tapak .....	133
Gambar 51. Orientasi Matahari pada TApak .....	134
Gambar 52. Arah Angin pada Tapak .....	135
Gambar 53. Analisis Pandangan ke Luar Tapak.....	135
Gambar 54. Analisis Pandangan ke Dalam Tapak.....	136
Gambar 55. Analisis Kebisingan pada Tapak .....	137
Gambar 56. Analisis Sirkulasi dan Pencapaian ke Tapak.....	138
Gambar 57. Skema Sirkulasi Kendaraan .....	139
Gambar 58. Skema Sirkulasi Pengelola .....	139
Gambar 59. Skema Sirkulasi Pengunjung.....	140
Gambar 60. Skema Sirkulasi Barang .....	140

Gambar 61. Penzoningan pada Tapak.....	141
Gambar 62. Analisis Zoning Vertikal pada Tapak.....	142
Gambar 63. Analisis Zoning Horizontal pada Tapak.....	142
Gambar 64. Konsep Bentuk Alternatif 1.....	153
Gambar 65. Konsep Bentuk Alternatif 2.....	154
Gambar 66. Proses Gubahan berdasarkan Kontur .....	155
Gambar 67. Output Bentuk Bangunan.....	156
Gambar 68. Pola Bentuk Linear.....	158
Gambar 69. Konsep Interior Shopping Mall.....	159
Gambar 70. Sistem Pencahayaan Alami Bangunan Mall .....	165
Gambar 71. Pencahayaan pada Mall.....	166
Gambar 72. Skema Analisis Sistem Penghawaan.....	167
Gambar 73. Penghawaan Buatan pada Mall .....	168
Gambar 74. Sistem Penyediaan Air Bersih.....	169
Gambar 75. Skema Sistem Pembuangan Disposal Cair.....	170
Gambar 76. Skema Sistem Pembuangan Disposal Padat.....	171
Gambar 77. Skema Sistem Jaringan Listrik.....	171
Gambar 78. Skema Sistem Pengolahan Air Hujan .....	172
Gambar 79. Pengelompokkan Jenis Sampah .....	173
Gambar 80. Guard Rail Kaca .....	174
Gambar 81. Sistem Fire Hydrant .....	175
Gambar 82. Sistem Sprinkler .....	176
Gambar 83. Sistem Halon Gas .....	176
Gambar 84. Sistem Fire Damper.....	177
Gambar 85. Sistem Smoke Ventilation Systems .....	177
Gambar 86. Sistem Thomas .....	179
Gambar 87. Escalator .....	180

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelas Kemiringan Lereng .....	36
Tabel 2. Analisis Prinsip Perancangan Green Park Mall .....	52
Tabel 3. Perbandingan Studi Literatur Shopping Mall dengan Konsep Green Building.....	79
Tabel 4. Luas Wilayah Menurut Kecamatan.....	87
Tabel 5. Luas Wilayah Berdasarkan Ketinggian dari Permukaan Laut Tiap Kecamatan di Kota Parepare .....	87
Tabel 6. Jumlah Penduduk, Luas Wilayah dan Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Parepare Tahun 2017.....	91
Tabel 7. Jumlah Sarana Perdagangan Menurut Jenisnya di Kota Parepare, 2012 – 2016.....	92
Tabel 8. Analisis Fungsi Pusat Perbelanjaan .....	109
Tabel 9. Penilaian Alternatif Lokasi .....	125
Tabel 10. Luas, Letak dan Ketinggian Kelurahan dari Permukaan Laut di Kecamatan Bacukiki Barat Tahun 2018 .....	126
Tabel 11. Banyaknya Pertokoan dan Pasar Menurut Kelurahan di Kecamatan Bacukiki Barat Tahun 2018 .....	127
Tabel 12. Pembobotan Pemilihan Tapak .....	128
Tabel 13. Analisis Aktifitas Pusat Perbelanjaan .....	143
Tabel 14. Analisis Pengguna Pusat Perbelanjaan .....	144
Tabel 15. Kebutuhan Ruang Pusat Perbelanjaan .....	150
Tabel 16. Alternatif Struktur Bangunan.....	157
Tabel 17. Alternatif Pondasi Bangunan .....	158
Tabel 18. Alternatif Material Atap.....	160
Tabel 19. Alternatif Material Dinding .....	162
Tabel 20. Alternatif Material Lantai .....	164

## ABSTRAK

Kota Parepare menjadi salah satu pusat pengembangan wilayah yang cukup berkembang saat ini. Perkembangan penduduk yang cukup tinggi terutama di wilayah perkotaan, menyebabkan adanya masalah keterbatasan lahan perkotaan pada kawasan strategis kota. Dengan demikian tingginya kepadatan penduduk dan aktivitas komersial di pusat kota, maka kecenderungan tumbuhnya wilayah permukiman baru di kawasan perbukitan cukup potensial untuk dikembangkan. Untuk mengembangkan/menghidupkan kawasan perbukitan Kota Parepare diperlukan suatu sarana akomodasi berupa sarana perdagangan. Dan saat ini aktualitasnya di Kota Parepare belum ada sebuah *shopping mall*. Pembangunan seharusnya selalu mengikutsertakan pemikiran akan keberlanjutan di masa depan. Maka dari itu perlu adanya kesadaran membangun bangunan dengan konsep *green building* yang bertujuan menciptakan arsitektur ramah lingkungan, arsitektur alami dan pembangunan berkelanjutan.

Metode perancangan dimulai dengan mengumpulkan data arsitektural dan non-arsitektural. Data arsitektural diperoleh dengan melakukan studi literatur mengenai bangunan sejenis. Data juga diperoleh melalui dokumentasi foto dan mapping, serta mengikuti standar dan peraturan nasional sebagai acuan pada perancangan sesuai dengan fungsi bangunan. Perancangan *shopping mall* ini juga diharapkan dapat melakukan peran-peran strategisnya dalam menggerakkan dan menarik minat masyarakat agar lebih cenderung membangun ke kawasan perbukitan dengan tujuan mengembangkan wilayah Kota Parepare dan merangsang pertumbuhan ekonomi secara merata pada kota.

*Kata kunci : Mall, Green Building, Perbukitan, Topografi*

## **ABSTRACT**

*The city of Parepare is one of the centers of regional development which is quite developed at this time. The population development is quite high, especially in urban areas, causing the problem of limited urban land in strategic areas of the city. Thus, the high population density and commercial activity in the city center, the tendency for the growth of new residential areas in hilly areas is quite potential to be developed. To develop/enlive the hilly area of Parepare City, an accommodation facility in the form of trading facilities is needed. And currently, there is no shopping mall in Parepare city. Development should always include thinking about sustainability in the future. Therefore, there is a need for awareness to build buildings with the concept of green building which aims to create environmentally friendly architecture, natural architecture and sustainable development.*

*The design method begins by collecting architectural and non-architectural data. Architectural data was obtained by conducting a literature study on similar buildings. Data is also obtained through photo documentation and mapping, as well as following national standards and regulations as a reference in designing according to the function of the building. The design of this shopping mall is also expected to carry out its strategic roles in mobilizing and attracting public interest to be more inclined to build in hills areas with the aim of developing the Parepare City area and stimulating economic growth evenly in the city.*

*Keywords : Mall, Green Building, Hills, Topography*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berkembang yang memiliki jumlah penduduk termasuk padat di dunia. Pertumbuhan dan perkembangan suatu negara diakibatkan karena pesatnya pertumbuhan penduduk dan meningkatnya perkembangan teknologi, seiring dengan perkembangan tingkat intelektual suatu masyarakat. Sama halnya perkembangan suatu negara, perkembangan suatu kota merupakan sesuatu yang alamiah yang akan terus terjadi seiring dengan perkembangan kegiatan perkotaan dan pertumbuhan penduduk.

Perkembangan kota-kota besar di Indonesia, mengalami kemajuan yang cukup pesat dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan pariwisata. Berbagai aktivitas dan pola kehidupan masyarakat kota menuntut pemenuhan kebutuhan akan lahan, diikuti dengan perkembangan dan pembangunan baik secara fisik maupun non fisik untuk memenuhi apa yang menjadi kebutuhan mereka melalui penciptaan sarana dan prasarana yang memadai. Salah satu pemenuhan lahan sebagai ruang gerak tempat mereka dapat beraktivitas, bersosialisasi serta berekreasi ditandai dengan kehadiran pusat perbelanjaan yang kita kenal dengan sebutan *shopping mall*. Sebagai salah satu sarana penunjang ekonomi, *shopping mall* yang merupakan sebuah tempat yang di dalamnya terdapat pusat perbelanjaan dan dilengkapi dengan berbagai macam hiburan serta dapat memenuhi seluruh kebutuhan masyarakat hanya dari satu tempat (Agustina dalam Wagner, 2010), maka *shopping mall* memegang peranan penting dalam stuktur ekonomi wilayah perkotaan.

Pembangunan *mall* terus meningkat dengan tajam setiap tahun dan menggeser banyak tempat rekreasi lainnya. Penyebabnya adalah konsep *mall* yang berubah dari hanya sekadar tempat untuk berdagang menjadi sarana

rekreasi dan hiburan, bahkan diberi label sebagai suatu “fenomena kebudayaan” (Yatim, 2005), yang dalam hal ini fungsi *mall* tidak hanya untuk pusat wisata belanja, namun saat ini banyak *mall* memiliki multifungsi sebagai tempat makan hingga rekreasi untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup masyarakat. Sebelumnya para pelaku bisnis *mall* berkompetisi untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan pusat perbelanjaan yang mengutamakan efektivitas dan efisiensi waktu, dan berfokus hanya untuk berbelanja barang-barang kebutuhan. Namun seiring berjalannya waktu, kebutuhan konsumen berubah menjadi mementingkan elemen hiburan dalam pusat perbelanjaan (Agustina, 2005). Sebuah penelitian menemukan bahwa elemen hiburan merupakan sumber motivasi terkuat dalam pilihan konsumen *mall*, dan berhubungan dengan produktivitas *mall* (Christiansen dalam Agustina, 2005).

Kota Parepare menjadi salah satu pusat pengembangan wilayah yang cukup berkembang saat ini dan menunjang peranan penting baik dalam pemerintahan maupun kegiatan sosial ekonomi dan pusat distribusi jasa. Peningkatan pembangunan di Kota Parepare dapat dilihat dari mulai padatnya pembangunan yang ada di pusat Kota Parepare.

Dalam perkembangannya, Kota Parepare telah berubah cukup pesat sebagai akibat dari fungsi dan peran yang diembannya. Kebijakan pembangunan yang telah menetapkan Kota Parepare sebagai salah satu pusat pengembangan Kawasan Ekonomi Terpadu (KAPET) di Kawasan Timur Indonesia serta posisinya yang strategis menjadikan Kota Parepare berkembang dengan pesatnya. Kondisi tersebut telah mendorong minat para investor untuk mengembangkan usahanya di Kota Parepare. Hal ini terlihat nyata pada pertumbuhan kegiatan maupun fasilitas komersilnya seperti industri, perbankan, pertokoan, perkantoran dan sebagainya.

Perkembangan penduduk yang cukup tinggi terutama di wilayah perkotaan, menyebabkan adanya masalah keterbatasan lahan perkotaan pada kawasan strategis kota. Dengan melihat adanya pertumbuhan jumlah penduduk pada tahun 2011 – 2016 sebanyak 1,39% dan pada tahun 2016 – 2017 sebanyak 1,19% maka akan berpengaruh pula pada peningkatan kebutuhan perekonomian

khususnya di sektor perdagangan. Pertumbuhan ekonomi pada tahun 2017 sebesar 6,99% mengalami peningkatan jika dibandingkan pertumbuhan ekonomi tahun sebelumnya dimencapai 6,87% di tahun 2016. Ditinjau pula dari lapangan usaha, sebagian besar penduduk kota Parepare bekerja di sektor perdagangan, rumah makan dan jasa akomodasi yaitu sebanyak 25.610 orang atau sekitar 40,21% dari jumlah penduduk yang bekerja. (Sumber: Kota Parepare dalam Angka 2018). Dengan demikian tingginya kepadatan penduduk dan aktivitas komersial di pusat kota, maka kecenderungan tumbuhnya wilayah permukiman baru di daerah atas atau kawasan perbukitan cukup potensial untuk dikembangkan. (Sumber: Perda Kota Parepare No.12 Tahun 2014 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2013-2018)

Untuk mengembangkan/menghidupkan kawasan perbukitan Kota Parepare diperlukan suatu sarana akomodasi berupa sarana perdagangan, Sebagai Kota Perdagangan, Kota Parepare memiliki 81 sarana perdagangan yang terdiri dari pasar, kios dan warung. Dari jumlah tersebut, toko merupakan sarana perdagangan yang jumlahnya paling banyak yaitu 59 unit. Jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, ada peningkatan jumlah sarana perdagangan sebesar 24.61% (Sumber: Kota Parepare dalam Angka 2018).

Umumnya sarana perdagangan yang ada di Kota Parepare sekarang ini berjajar di sepanjang jalan (*shopping street*) yang lokasinya tersebar dan memiliki jalur pedestrian serta sarana parkir yang cukup memadai. Jika dilihat berdasarkan kecamatan, maka Kecamatan Ujung merupakan kecamatan dengan jumlah pedagang terbanyak, sebaliknya Kecamatan Bacukiki memiliki jumlah pedagang paling sedikit (Sumber: Kota Parepare dalam Angka 2018).

Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan sebuah sarana perdagangan, maka akan dilakukan sebuah pergeseran dan penyebaran fasilitas perkotaan terutama pada kegiatan yang mendukung peningkatan pelayanan bagi penduduk dalam memenuhi kebutuhan yang berupa sarana atau fasilitas perkotaan melalui berbagai program sektoral maupun regional. Terkait dengan hal tersebut, pengadaan sebuah *shopping mall* merupakan salah satu alternative perwujudan sarana perkotaan yaitu berupa wadah pusat perbelanjaan yang

nyaman dan rekreatif. Dan saat ini aktualitanya di Kota Parepare belum ada sebuah fasilitas komersial dengan konsep *green building* berupa bangunan *shopping mall*.

Pembangunan seharusnya selalu mengikutsertakan pemikiran akan keberlanjutan di masa depan. Tentunya harus dipikirkan bagaimana mengatasi permasalahan pemanasan global sehingga bagaimana mendesain bangunan yang bisa meminimalkan atau menghemat penggunaan energi pada bangunan tersebut. Maka dari itu perlu adanya kesadaran membangun bangunan dengan konsep *green building* yang bertujuan menciptakan arsitektur ramah lingkungan, arsitektur alami dan pembangunan berkelanjutan. *A green building is one that considers and then reduces its impact on the environment and human health*, yang berarti bahwa bangunan yang hijau merupakan bangunan yang dapat mengurangi dampak yang negatif terhadap lingkungan dan kesehatan manusia. (*Green Building Through Integrated Design*, Jerry Yudelson, 2009). Pengadaan *shopping mall* ini harus memperhatikan keadaan lingkungan serta iklim setempat menjadi salah satu faktor pemicu pemakaian energi yang besar. Sisa pembakaran energi berlebihan menyebabkan polusi yang tinggi pada lingkungan. *Building energy consumption accounts for about 15% to 20% of the nationwide electrical power consumption* (Kenneth Yeang, 1999).

Alasan lain dipilihnya *green building* sebagai tema pembangunan *shopping mall* ini yaitu untuk mendorong warga Kota Parepare agar lebih ramah lingkungan ke depannya, karena bangunan yang ramah lingkungan dapat turut menjaga kelestarian lingkungan dan menekan pemanasan global. Selain itu, alasan lain yang juga sangat penting dalam penerapan desain ramah lingkungan adalah karena diperlukannya strategi dalam mendesain agar banyak dikunjungi masyarakat; salah satunya ialah dengan membuat konsep *shopping mall* yang ramah lingkungan dengan ruang terbuka hijau (RTH) berupa taman hijau atau "*green park*" yang nyaman bagi pengunjung dan dapat menjadi daya tarik wisata.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan perencanaan dan perancangan sebuah *Green Park Shopping Mall* dengan pendekatan *green*

*building* di kawasan perbukitan Kota Parepare, di mana bangunan bersinergi dengan lingkungan dan selaras dengan perilaku alam, sistem teknologi yang pintar seperti energi alternative dan *eco-solution* (Ostrowski, 1998), sehingga dapat menimbulkan manfaat pada bangunan, pemakai dan lingkungan serta mampu membantu mengurangi dampak pemanasan global.

Perancangan *shopping mall* ini juga diharapkan dapat melakukan peranan strategisnya dalam menggerakkan dan menarik minat masyarakat agar lebih cenderung membangun ke daerah atas (kawasan perbukitan) dengan tujuan mengembangkan wilayah Kota Parepare dan merangsang pertumbuhan ekonomi secara merata pada kota. Selain itu, *shopping mall* juga memberikan peluang kesempatan kerja dan peningkatan pendapatan bagi masyarakat. Diharapkan pula mempunyai manfaat ganda seperti peningkatan daya guna dan hasil guna ruang dan pengurangan beban kota lama (pusat kota) di bagian kota bawah. Penempatan *shopping mall* di kawasan perbukitan diharapkan mampu menjadi pengalaman berbelanja yang baru dan menyenangkan bagi masyarakat dengan memberikan nuansa view perbukitan dari Kota Parepare. Maka penulis mengambil ide untuk membuat “**Green Park Shopping Mall di Kawasan Perbukitan Kota Parepare**” sebagai judul proposal perancangan tugas akhir.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang muncul pada judul *Green Park Shopping Mall* di Kawasan Perbukitan Kota Parepare yang harus ditinjau adalah berikut:

### **1. Non Arsitektural**

- a. Bagaimana merencanakan sebuah *Green Park Shopping Mall* yang dapat mengakomodir berbagai fungsi dan kegiatan bisnis, hiburan dan rekreasi serta dapat dijadikan daya tarik untuk masyarakat kota maupun luar kota sebagai penggerak utama pengembangan kawasan perbukitan di Kota Parepare?

- b. Bagaimana merencanakan suatu *Green Park Shopping Mall* yang dapat menjadi wadah perekonomian bagi masyarakat Kota Parepare yang mampu memenuhi segala kebutuhan, baik itu sandang maupun pangan sehingga mendorong pertumbuhan ekonomi secara merata pada Kota Parepare?
- c. Bagaimana mempresentasikan prinsip-prinsip dan karakteristik *green building* pada bangunan *Green Park Shopping Mall* sehingga dapat menarik pengunjung dan menjadi salah satu ikon baru di Kota Parepare?

## 2. Arsitektural

- a. Makro
  - 1) Bagaimana menentukan lokasi yang ideal dan strategis untuk *Green Park Shopping Mall* dengan melihat potensi dan prospeknya kedepan dalam konteks pengembangan Kota Parepare?
  - 2) Bagaimana menentukan dan mengolah tapak yang berada pada kawasan perbukitan di Kota Parepare yang dapat mendukung pengadaan bangunan *Green Park Shopping Mall*?
  - 3) Bagaimana merencanakan, mengembangkan serta menata lingkungan (bangunan dan *landscape*) dengan konsep *green building* yang dapat mewadahi aktifitas dan pengadaan pada sebuah *Green Park Shopping Mall* agar dapat menciptakan suasana yang berbeda dari *mall* yang sudah ada sebelumnya?
- b. Mikro
  - 1) Bagaimana menentukakan tata massa dan program ruang pada bangunan *Green Park Shopping Mall* dengan konsep *green building* di kawasan perbukitan berdasarkan fungsi, studi dan standardisasi yang berlaku?
  - 2) Bagaimana menata pola sirkulasi baik di dalam maupun di luar bangunan yang menunjang kelancaran kegiatan, yang meliputi

- sirkulasi pengunjung dan kendaraan pada *Green Park Shopping Mall* sebagai fasilitas penunjangnya?
- 3) Bagaimana merencanakan bentuk fisik, pemilihan material dan sistem struktur bangunan yang dapat mengikuti bentuk fisik *Green Park Shopping Mall* yang sesuai dengan fungsi dan konsep *green building* dalam konteks topografi perbukitan?
  - 4) Bagaimana merencanakan lansekap yang sesuai dengan konsep *green building* serta sistem utilitas dan perlengkapan bangunan lainnya pada sebuah *Green Park Shopping Mall*?

### **C. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perencanaan dan perancangan *Green Park Shopping Mall* di Kawasan Perbukitan Kota Parepare adalah untuk menciptakan suatu wadah perekonomian berupa bangunan komersil dengan fungsi sebagai pusat perbelanjaan, hiburan maupun rekreasi serta fasilitas penunjang lainnya. Bangunan ini diharapkan menjadi suatu *shopping mall* yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan sandang dan pangan yang menawarkan kenyamanan dan keamanan bagi para pengunjung dengan konsep *green building* yang bertujuan menciptakan arsitektur ramah lingkungan, arsitektur alami dan pembangunan berkelanjutan. Selain itu, *Green Park Shopping Mall* diharapkan dapat menunjang dan membawa dampak perkembangan wilayah daerah perbukitan sebagai pusat pengembangan dan pertumbuhan ekonomi secara merata pada Kota Parepare.

### **D. Sasaran**

Sasaran perancangan ini adalah tercapainya penyusunan kriteria dan syarat perencanaan perancangan *Green Park Shopping Mall* di Kawasan Perbukitan Kota Parepare yang meliputi aspek:

## 1. Non Arsitektural

Merancang suatu *shopping mall* dengan pendekatan *green building* dengan lokasi di kawasan perbukitan Kota Parepare yang bertujuan sebagai penggerak utama pengembangan kawasan perbukitan dan menjadi salah satu ikon baru di kota Parepare agar dapat membawa daya tarik masyarakat kota maupun luar kota untuk datang ke lokasi yang direncanakan.

## 2. Arsitektural

### a. Makro

- 1) Menentukan lokasi sebuah *shopping mall*.
- 2) Menentukan dan mengolah site/tapak *shopping mall*.
- 3) Mengembangkan konsep *green architecture* pada sebuah *shopping mall*.

### b. Mikro

- 1) Menentukan tata massa dan program ruang pada bangunan *shopping mall*.
- 2) Menata pola sirkulasi baik di dalam maupun di luar bangunan *shopping mall*.
- 3) Merencanakan bentuk fisik, material dan sistem struktur bangunan *shopping mall* yang sesuai dengan fungsi dan konsep *green building*.
- 4) Merencanakan lansekap, sistem utilitas dan kelengkapan bangunan lainnya yang sesuai dengan konsep *green building*.

## E. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada pemecahan permasalahan pada aspek arsitektural mengenai *Green Park Shopping Mall* di Kawasan Perbukitan Kota Parepare. Pembahasan ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur yang berkaitan dengan *shopping mall* dengan konsep *green building* dimana spesifikasi perencanaannya diarahkan pada pembahasan arsitektural yang

merupakan alternatif rancangan perencanaan tapak, tata fisik perwadahan, ungkapan program ruang, sistem struktur dan persyaratan ruang serta kelengkapan bangunan. Aspek non-arsitektural hanya merupakan data-data pendukung untuk membantu penulis dalam merumuskan permasalahan yang ada serta menemukan penyelesaian arsitektural yang dibutuhkan.

## **F. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengadakan pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan berupa studi pustaka/studi literatur dan observasi lapangan, kemudian dianalisa untuk menjadi dasar dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan. Tahapan pengumpulang data yang dimaksud dilakukan melalui:

### **1. Studi Literatur**

Studi literatur yang dilakukan yaitu dengan mempelajari literatur-literatur baik dari buku-buku maupun *browsing internet* mengetahui teori, konsep, dan standarisasi untuk perancangan *shopping mall* di Kota Parepare.

### **2. Survei Lapangan**

Melakukan survei lapangan untuk menentukan alternatif lokasi dan survey lapangan secara menyeluruh pada lokasi yang terpilih.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Penyusunan acuan perencanaan dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, dan sistematika pembahasan.

- BAB II : Tinjauan Umum, merupakan pembahasan khusus mengenai *shopping mall* dan *green building*, baik itu pengertian, jenis-jenis, studi literatur desain sejenis atau serupa dengan, *shopping mall* dan sebagainya yang dijadikan referensi.
- BAB III : Tinjauan Khusus, merupakan pembahasan mengenai kondisi nyata perdagangan dan *shopping mall* di Kota Parepare.
- BAB IV : Pendekatan Konsep Perancangan, membahas tentang landasan-landasan hingga kriteria desain makro dan mikro *shopping mall* dengan pendekatan *green building* sebagai acuan dalam perancangan di bab selanjutnya.
- BAB V : Konsep Dasar Perancangan, membahas konsep dasar rancangan-rancangan yang akan diterapkan pada bangunan berdasarkan landasan pada bab sebelumnya.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### A. Tinjauan Judul

##### 1. Definisi Shopping Mall

*Shopping mall* merupakan bentuk pusat perbelanjaan yang sedang berkembang di berbagai negara. Secara umum, masyarakat mengartikan *shopping mall* itu sebagai bangunan pertokoan ataupun pusat perbelanjaan. Berikut beberapa pendapat para ahli dalam mendefinisikan *Shopping Mall*:

- a. *Shopping defined as looking at, pricing or buying merchandising displayed for sale.* Shopping adalah kegiatan mencari, kemudian membeli barang dagangan yang dipajang untuk dijual. (Hornbeck, 1962).
- b. *The world mall has mean an area asually lined with shade trees and used as a public walk or promenade.* *Shopping Mall* dapat di artikan sebagai suatu area yang memanjang, dinaungi pepohonan dan biasanya berfungsi sebagai fasilitas pejalan kaki. (Rubenstein, 1992)
- c. *A shopping mall is a complex of retail store and related facilities planned as unified group to give maximum shopping convenience to the customer and maximum exposure to the merchandise.* Suatu pusat perbelanjaan adalah suatu kompleks toko pengecer dari fasilitas pendukungnya yang direncanakan sebagai suatu kesatuan untuk memberikan kenyamanan yang maksimal bagi pengunjung dan promosi maksimal bagi barang-barang yang dijual. (Chiara and Callender, 1969)

Dalam Kamus Arsitektur dan Konstruksi kata “*mall*” adalah “*a public plaza, walk or system of walks set with trees and designed for pedesrtrian use*”, artinya adalah sebuah ruang publik, jalan dengan pepohonan dan didisain untuk pengguna pedestrian.

*Shopping mall* adalah jenis dari pusat perbelanjaan yang secara arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu yang diatur dan memiliki jalur untuk berjalan jalan yang teratur sehingga berada di antara antar toko-toko kecil yang saling berhadapan. Karena bentuk arsitektur bangunannya yang melebar (luas), umumnya sebuah mal memiliki tinggi tiga lantai. Di dalam sebuah mal, penyewa besar (*anchor tenant*) lebih dari satu (banyak). Seperti jenis pusat perbelanjaan lain seperti toko serba ada untuk masuk di dalamnya (<http://id.wikipedia.org/wiki/Mal>)

Di Inggris istilah *shopping mall* digunakan dan tumbuh secara bertahap di kalangan generasi muda. Di Indonesia istilah mall dipakai dan berkembang untuk menyatakan sebuah jenis pusat perbelanjaan tertutup dengan skala besar yang menawarkan tidak hanya fasilitas berbelanja namun juga fasilitas hiburan atau rekreasi serta tempat bersosialisasi dengan unit-unit retail yang terhubung oleh koridor dan void besar.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Shopping Mall* adalah sebuah jenis pusat perbelanjaan tertutup yang terdiri dari berbagai macam jenis unit-unit retail, restoran serta fasilitas rekreasi dan hiburan yang terdapat didalam satu bangunan, dengan unit-unit yang disewakan atau dijual dan dikelola oleh sebuah manajemen terpadu.

## **2. Definisi Hijau (*Green*)**

Pengertian dari hijau (*Green*) adalah warna dasar yang serupa dengan warna daun. Arti lain hijau adalah mengandung atau memperlihatkan warna yang serupa warna daun.

- Meng-hi-jau-kan adalah membuat jadi hijau, menanami (tanah atau lereng gunung yang gundul dsb) dengan pohon-pohonan.
- Hi-jau-kan adalah makanan ternak yang terdiri atas rumput, dedaunan, batang lunak, dsb.
- Peng-hi-jau adalah sesuatu yang menghijaukan, zat untuk menghijaukan sesuatu.

- Peng-hi-jau-an adalah proses, cara, perbuatan membuat supaya menjadi hijau, penanaman (tanah atau lereng gunung yang gundul) dengan pohon-pohonan agar udara menjadi sejuk dan bersih atau agar erosi dapat dicegah. (<http://www.artikata.com>)

'Green' dapat diinterpretasikan sebagai *sustainable* (berkelanjutan), *earthfriendly* (ramah lingkungan), dan *high performance building* (bangunan dengan performa sangat baik). Ukuran 'green' ditentukan oleh berbagai faktor, dimana terdapat peringkat yang merujuk pada kesadaran untuk menjadi lebih hijau.

Indikasi arsitektur disebut sebagai 'green' jika dikaitkan dengan konsep arsitektur yang bisa diaplikasikan pada pengurangan penggunaan energi (misalnya energi listrik), *low energy house dan zero energy building* dengan memaksimalkan penutup bangunan (*building envelope*). Penggunaan energi terbarukan seperti energi matahari, air, biomass, dan pengolahan limbah menjadi energi juga patut diperhitungkan.

### 3. Definisi Taman (*Park*)

Pengertian dari taman (*Park*) adalah kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat untuk bersenang-senang). Arti lain taman adalah tempat rekreasi (yang menyenangkan dsb). (<http://www.artikata.com>)

### 4. Definisi Green Park Shopping Mall

*Green Park Shopping Mall* adalah suatu kelompok produsen ataupun penjual (pertokoan) terencana yang dikelola oleh suatu manajemen pusat, yang menyewakan unit-unit kepada produsen dan pedagang untuk menyediakan barang-barang atau alat yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, yang ditunjang dengan konsep bangunan hijau agar masyarakat bisa terhibur dengan fungsi *Green Park Shopping Mall* sebagai pusat perbelanjaan dan juga sebagai tempat rekreasi keluarga.

## **B. Tinjauan Umum Shopping Mall**

### **1. Sejarah Perkembangan Mall**

Bentuk *mall* yang mula-mula muncul adalah bentuk *mall* terbuka yang banyak terdapat di negara-negara Eropa pada abad ke-16. Untuk menaungi pedestrian maka dipakai deretan pepohonan yang ditanam di sepanjang *mall* dengan bentuk terbuka akan menghadapi masalah karena kondisi cuaca, maka timbul suatu gagasan untuk membuat *mall* yang tertutup. Sedangkan bahan penutupnya digunakan bahan penutup yang tembus cahaya (transparan) yang ditempatkan sepanjang *mall*. Sehingga selain berfungsi sebagai penutup juga berfungsi sebagai tingkap cahaya (*sky light*). Dengan demikian pengunjung lebih terlindung dari kondisi cuaca yang kurang menguntungkan, namun tetap merasakan suasana luar ruangan.

Pemakaian konsep *mall* pada pusat perbelanjaan sebenarnya untuk menciptakan tingkat kenyamanan suasana perbelanjaan, sehingga menarik konsumen untuk datang. Melihat hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa *shopping mall* pada dasarnya merupakan salah satu bentuk dari pusat perbelanjaan (*shopping centre*) yaitu kegiatan perdagangan eceran berupa kompleks pertokoan yang terdiri dari kompleks pertokoan yang terdiri dari petak-petak pertokoan yang disewakan atau dijual oleh pihak investor, dan didalamnya para pedagang eceran (*retailer*) tidak terikat satu sama lain.

Di British Isles dan Australia, mal-mal perbelanjaan biasanya disebut pusat perbelanjaan, atau kadang disebut lorong perbelanjaan. Di Amerika Utara, station perbelanjaan *mall* biasanya diwujudkan dalam bentuk susunan retail-retail yang terbuka. Sementara pusat perbelanjaan yang dimaksudkan sebagai kompleks retail di udara terbuka.

Mal-mal yang terpisah merupakan perkembangan terkini, sehubungan dengan perkembangan kehidupan dipinggir kota di Amerika setelah Perang Dunia II. Seperti diketahui, perkembangan mal kecil menjadi bagian yang sama pentingnya terhadap perkembangan daerah pinggiran kota di Amerika, Inggris, hal ini disebut taman retail atau pusat perbelanjaan pinggiran kota.

Pada pertengahan abad ke-20, dengan perkembangan daerah *sub urban* dan kebudayaan yang serba canggih dan cepat di Amerika, sebuah pusat perbelanjaan dengan gaya baru tercipta di pusat kota. Pusat perbelanjaan pertama di Amerika adalah Highland Park Village yang dibuka pada tahun 1931 di Dallas, Texas.

Konsep mall yang tidak tertutup digagaskan oleh seorang arsitek Austria, Victor Gruen. Mal-mal baru itu termasuk Northgate Mall, yang dibangun yang dibangun di Seattle bagian utara, Washington, USA pada tahun 1950, Gruen's Northland Shopping Center yang dibangun dekat Detroit, Michigan, USA tahun 1954 dan Southdale Center yang dibuka di Twin Cities, pinggiran kota Edina, Minnesota, Amerika pada tahun 1956. Di Inggris, Crisp Street Market adalah area perkembangan dengan pedestrian pertama yang dibangun dengan sebelah jalanan di depan toko.

*Mall* belanja terbuka yang paling luas adalah West Edmonton Mal di Edmonton, Alberta, Canada selama 20 tahun. Satu diantara kompleks perbelanjaan terluas didunia yang berada pada lokasi adalah penggabungan The Plaza dan The Court yang sama-sama berlokasi di King of Prussia, Pennsylvania, Amerika Serikat, Mal The King Of Prussia memiliki areal belanja paling luas di Amerika Selatan. The Malls of Arabia didalam Dubailand di Dubai, Emirat Arab yang dibuka tahun 2008 akan menjadi mal terbesar di dunia dengan ukuran 929.000 m<sup>2</sup>. Pitt Street Mal di Sydney adalah daerah perbelanjaan tersibuk di Australia. Mal ini memiliki delapan pusat retail dan lebih dari 600 toko khusus seluas dua blok kota.

Sebuah mal dapat disebut mal belanja, jika tempat tersebut memiliki kumpulan toko-toko di sepanjang area pedestrian, atau sebuah jalan pedestrian yang mewah yang memungkinkan pengunjung untuk belanja tanpa diganggu oleh kepadatan kendaraan. Mal digunakan di Amerika Utara dan Australia-Asia untuk menyebut sebuah area belanja yang besar yang biasanya berupa bangunan tunggal yang terdiri dari beragam toko-toko dan biasanya "dimeriahkan" oleh satu atau lebih *department store*, memiliki area parkir.

Sementara kata "lorong belanja" terutama di Inggris digunakan untuk menyebutkan sebuah gang sempit, biasanya berada diantara dua bangunan yang berjarak dekat. Yang lebih besar biasanya hanya ditutupi sebagian tetapi pedestrian mewah di Inggris juga disebut kawasan belanja atau daerah pedestrian. Pusat belanja di Inggris berada di pusat kota biasanya termasuk kawasan belanja tua dan juga jalanan tempat berbelanja terbuka.

Beberapa *mall* regional luar kota yang besar seperti Meadowhall, Sheffield, Trafford Centre, dan Manchester dibangun antara tahun 1980-1990, tapi hanya sepuluh diantaranya yang menampakkan keteraturan perancangan berkaitan dengan konstruksi dan lainnya. Perkembangan perbelanjaan luar kota di Inggris sekarang terpusat pada "taman retail" dimana terdiri dari beberapa kelompok toko distribusi dengan pintu masuk sendiri dari luar. Perencanaannya mengutamakan pengembangan pusat kota.

## 2. Jenis-jenis Pusat Perbelanjaan

Secara umum jenis-jenis pusat perbelanjaan dapat dibagi atas beberapa dasar yaitu:

### a. Berdasarkan Skala Pelayanan

#### 1) *Neighbourhood Shopping Center* (Pusat Perbelanjaan Lokal/Lingkungan)

- Pelayanan meliputi kelurahan dengan radius pelayanan  $\pm 0,8$  km.
- Penduduk pendukung minimum 20.000 jiwa.
- Lokasi berada pada jalan utama lingkungan, mengelompok dengan pusat perdagangan lingkungan.
- Luas area perbelanjaan berkisar  $2.700 \text{ m}^2$  -  $9.000 \text{ m}^2$
- Mewadahi 5 - 25 toko eceran, supermarket merupakan penyewa ruang utama serta dilengkapi dengan ruang untuk perdagangan jasa.

2) *Community Shopping Centre* (Pusat Perbelanjaan Kawasan Wilayah)

- Radius pelayanan  $\pm$  3,2 km.
- Penduduk minimum 120.000 jiwa.
- Lokasi mengelompok dengan pusat-pusat pelayanan kecamatan.
- Luas areal perbelanjaan berkisar 9.000 m<sup>2</sup> - 25.000 m<sup>2</sup>. Mewadahi 15 – 50 toko yang terdiri dari junior department, supermarket, convenience store, kantor dan bank.

3) *Regional Shopping Center* (Pusat Perbelanjaan Berskala Kota)

- Jangkauan pelayanan meliputi seluruh wilayah kota dan daerah luas kota.
- Penduduk pendukung 150.000 - 400.000 jiwa atau lebih.
- Lokasi berada pada pusat pelayanan kota.
- Luas areal perbelanjaan berkisar antara 25.000 m<sup>2</sup> - 90.000 m<sup>2</sup>. Terdiri dari sejumlah *department store*, *supermarket*, *junior supermarket*, toko-toko eceran, *convinced store*, *specialty store*, *bank*, *restaurant* dan beberapa fasilitas penunjang. (Sumber : Direktorat Tata Kota dan Tata Daerah Propinsi Sulawesi Selatan ; Pedoman Perencanaan Lingkungan Pemukiman Kota)

Sedangkan menurut standar nasional Indonesia klasifikasi pusat perbelanjaan adalah sebagai berikut:

1) Pusat perbelanjaan kawasan 30.000 penduduk

Fungsi utama sebagai pusat perbelanjaan di lingkungan yang menjuai keperluan sehari-hari termasuk sayur, ikan, buah-buahan, beras tepung, bahan pakaian, pakaian, barang kelontong, alat pendidikan, alat rumah tangga dan lain-lain. Terdiri dari pasar dan toko lengkap dengan bengkel dan reparasi kecil seperti radio, kompor, setrika, sepeda dan motor. Lokasinya terletak pada jalan utama lingkungan dan menyatu dengan pusat lingkungan, mempunyai terminal kecil untuk menghentikan kendaraan dan minimal penduduk yang dapat mendukung sarana ini adalah 30.000

jiwa dengan luas lahan yang dibutuhkan 13.500 m<sup>2</sup>. Sarana pelengkap yang seharusnya ada adalah pos polisi, pos pemadam kebakaran, kantor pos pembantu dan tempat ibadah (mushollah).

2) Pusat perbelanjaan kawasan 120.000 penduduk

Fungsi utama sama dengan pusat perbelanjaan lingkungan, hanya dilengkapi dengan sarana niaga lainnya seperti kantor-kantor bank, industri kecil seperti konveksi dan lain-lain. Toko-toko hanya menjual kebutuhan sehari-hari tapi juga untuk toko lainnya yang terdiri dari toko, pasar, bengkel, reparasi, servis juga unit produksi dan tempat hiburan. Lokasinya menyatu dengan pusat kecamatan dan mempunyai terminal transportasi untuk kendaraan angkutan penumpang kecil. Minimal penduduk yang mendukung sarana ini adalah 120.000 penduduk. Luas lahan yang dibutuhkan 36.000 m<sup>2</sup>, sarana pelengkap yang seharusnya ada tempat parkir umum, pos polisi, pos pemadam kebakaran, kantor pos pembantu dan tempat ibadah.

3) Pusat perbelanjaan kawasan 480.000 penduduk

Terdiri atas pasar, toko, bengkel, reparasi, servis, produksi dan tempat hiburan. Lokasinya dikelompokkan dengan pusat wilayah dan mempunyai terminal bus, oplet dan kendaraan jenis angkutan penumpang kecil lainnya, minimal penduduk yang dapat mendukung sarana ini adalah 480.000 penduduk. Luas lahan yang dibutuhkan adalah 96.000 m<sup>2</sup> dengan sarana pelengkap seperti tempat parkir umum (sudah termasuk kebutuhan luas lahan), pos polisi, pos pemadam kebakaran, kantor pos pembantu dan tempat ibadah.

Dalam bukunya yaitu *Planning and Design Criteria, De Chiara* mengklasifikasi *Shopping Centre* berdasarkan populasi yang dilayaninya adalah sebagai berikut :

1) Pertokoan

Melayani 800 – 1600 keluarga dengan fasilitas antara lain *food market, bakery, drugstore, stationary store, restaurant, barber shop, beauty parlor, laundry and dry cleaning, hardware and service station.*

2) Pusat Pertokoan

Melayani 1200 – 2300 keluarga dengan fasilitas sama dengan fasilitas *Neighborhood Centre* dengan tambahan *florist, bank, post office, junior dept. store, gift shop, liquor, athletic good shop, candy shop, movie theatre,* dan lainnya.

3) *Mall*

Melayani 3000 – 8000 keluarga dengan fasilitas sama dengan *Community Shopping Centre* dengan tambahan sedikitnya satu *major departement store.*

**b. Berdasarkan Tipe Desain**

1) Mall Terbuka (*Open Mall*)

Awalnya berkembang di Eropa dan menjadi daya tarik dari tipe *mall* ini terletak pada fasade bangunan yang mengapit jalur pedestrian. *Mall* tipe ini memberikan kesan alami, hal ini terlihat pada arcade toko-toko ini sepanjang *mall* dan unsur-unsur alami seperti pohon, semak-semak, bunga dan kursi taman.

Tipe *mall* ini memiliki kelemahan, utamanya bagi negara yang memiliki empat musim yaitu adanya hambatan dari iklim, sehingga kegiatan perbelanjaan tidak dapat berlangsung sepanjang tahun. *Mall* terbuka dapat dibedakan dalam tiga jenis yaitu:

- *Full mall*

*Full mall* terbentuk dari jalan yang ditutup. Yang dulunya digunakan oleh lalu lintas kendaraan dan kemudian mengembangkan pedestrian atau plaza dengan paving blok, pohon-pohon, tempat duduk, penerangan, dan kenyamanan-kenyamanan lainnya seperti *sculpture* dan air mancur. *Full mall*

biasanya dibangun di daerah-daerah dengan variasi populasi yang bermacam-macam dan berbasis ekonomi.

- *Transit mall*

*Transit mall* dilambangkan dari pengalihan jalur lalu lintas mobil dan truk pada jalan yang ada dan hanya diizinkan untuk transportasi umum seperti bus dan taxi. Parkir pada jalan dilarang, jalur pejalan kaki diperlebar dan fasilitas-fasilitas lainnya ditambahkan.

- *Semi mall*

Pada *semi mall* jumlah lalu lintas dan parkir di kurangi area pedestrian yang diperlebar dilengkapi dengan pepohonan, tempat duduk, penerangan dan fasilitas lainnya.

## 2) Mall Tertutup (*Enclosed Mall*)

*Mall* tertutup memiliki konsep yang jelas dan lengkap dimana penjual dan pembeli terlindungi dalam satu area tertutup (bangunan) dari terdapat pengaturan pengkondisian ruang, sehingga kegiatan jual beli dapat berlangsung sepanjang tahun.

*Mall* tertutup dapat menjadi *community centre* bagi kegiatan sosial seperti kegiatan promosi, eksepsi, sekedar tempat berjalan-jalan dan lain-lain. Pada dasarnya *mall* tertutup menerapkan konsep *mall* ke dalam bangunan. Konsep *indoor street* ini diterapkan secara konsekuen, sehingga elemen-elemen ruang luar dan elemen jalan seperti lampu-lampu jalan hadir nyata dalam *mall* tertutup.

Selain terdapat pengaturan pengkondisian ruang, jenis *mall* ini menggunakan pencahayaan buatan (*artificial lighting*) untuk membantu menciptakan suasana yang diinginkan, tetapi ada juga yang menggunakan *sky light* sebagai salah satu elemen utama *mall*.

## 3) Mall Terpadu / Gabungan Mall Terbuka dan Tertutup (*The Composite Mall*)

Merupakan Mall yang sebagian terbuka dan sebagian tertutup maksudnya yaitu, bahwa selasar disepanjang *arcade* toko-toko ditutup oleh atap tembus pandang dan ada atap penghubung antara toko-toko yang saling berhadapan. Sehingga tidak semua pedestrian mall perlu ditutup. Hal ini untuk mengantisipasi keadaan dimusim dingin.

### **C. Studi Perancangan Shopping Mall**

Berikut dijelaskan mengenai aspek teknis tentang mall yang mengarah langsung pada perancangan mall sebagai sebuah produk arsitektur yang berupa bangunan.

#### **1. Elemen-elemen Perencanaan *Shopping Mall***

Sebagai landasan dasar, perlu diketahui apa saja yang menjadi elemen dalam ruang mall. Aji Bangun dan Harvey M. Rubenstein dalam Nurrachman (2011:10-12) menyebutkan bahwa elemen-elemen yang terdapat dalam mall dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### **a. Atrium**

Atrium merupakan ruang kosong (void) yang secara horisontal diapit oleh lapisan-lapisan lantai di lantai kedua atau lebih sisi-sisinya dengan ketinggian dua lapis lantai atau lebih yang mendapat terang alami siang hari dan menjadi pusat orientasi bangunan.

##### **b. Magnet primer**

Magnet merupakan transformasi dari "node" kota, yang berfungsi sebagai titik konsentrasi, dapat juga sebagai landmark. Perwujudannya dapat berupa crowd atau plaza. Penempatan magnet primer atau anchor mall terletak pada setiap pengakhiran koridor sedangkan pada plaza ditekankan di lantai atas dan basement dalam hubungan vertikal. Magnet mall dalam istilah lain juga disebut generator.

##### **c. Magnet Sekunder**

Toko merupakan salah satu bagian terpenting dari Mall yang dapat dianggap sebagai "distrik" pada pusat perbelanjaan. Penempatan toko

erat kaitannya dengan magnet primer (crowd dan ruang publik terbuka) sebagai daya tarik utama dalam pusat perbelanjaan tersebut.

d. Koridor

Merupakan ruang yang digunakan untuk berjalan kaki. Koridor terbagi menjadi dua macam, antara lain :

- 1) Koridor Utama yang merupakan orientasi dari toko-toko yang ada di sepanjang toko- toko tersebut dengan lebar sekitar 15 meter untuk koridor outdoor.
- 2) Koridor Tambahan (Sekunder) yang merupakan koridor yang terletak pada sepanjang koridor utama dengan lebar minimal untuk koridor sekunder adalah 6 meter untuk koridor outdoor.

e. Street Furniture

Merupakan elemen desain yang melengkapi keberadaan suatu jalan, yang berintegrasidengan pohon, antara lain berupa lampu jalan, patung, desain grafik, kolam, tempat duduk, pot taman, tempat sampah dan lain-lain.

## 2. Aspek Arsitektural

Berikut ini akan dijelaskan kriteria-kriteria perancangan mall berdasarkan aspek arsitekturalnya yang terdiri dari bentuk, pola penataan dimensi dan komposisi ruang penjualannya.

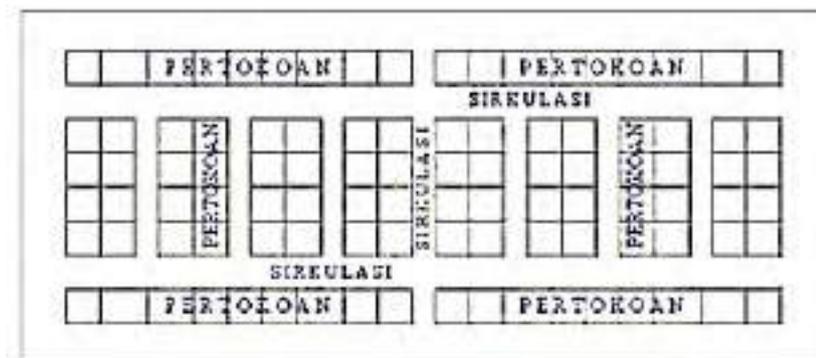
### a. Pola Sirkulasi

Maithland dalam Yempormase (2012:21) menyebutkan bahwa pada dasarnya pola mall berpola linier. Tatanan mall yang sering dijumpai adalah mall berkoridor tunggal dengan lebar koridor standar antara 8-16 m. Untuk memudahkan akses pengunjung, pintu masuk sebaiknya dapat dicapai dari segala arah.

Berikut merupakan sistem atau pola sirkulasi pada sebuah mall.

- 1) Sistem banyak koridor

- Terdapat banyak koridor tanpa penjelasan orientasi, tanpa ada penekanan, sehingga semua dianggap sama, yang strategis hanya bagian depan / yang dekat dengan enterance saja.
- Efektifitas pemakaian ruangnya sangat tinggi.
- Terdapat pada pertokoan yang dibangun sekitar tahun 1960-an.
- Contoh : Pasar Senen & Pertokoan Duta Merlin

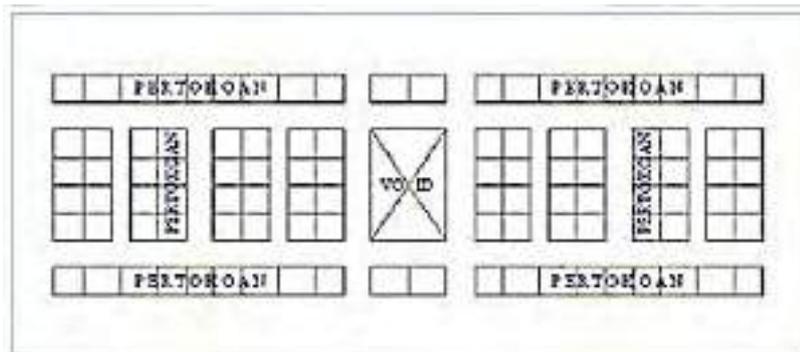


**Gambar 1. Sistem Sirkulasi Banyak Koridor**

(Sumber: Avriansyah, R, 2010)

## 2) Sistem plaza

- Terdapat plaza / ruang berskala besar yang menjadi pusat orientasi kegiatan dalam ruang dan masih menggunakan pola koridor untuk efisiensi ruang.
- Mulai terdapat hierarki dari lokasi masing-masing toko, lokasi strategis berada di dekat plaza tersebut, mulai mengenal pola vide & mezanin
- Contoh : Plaza Indonesia, Gajah Mada Plaza, Glodok Plaza, Ratu Plaza, Plaza Semanggi, ITC Cempaka Mas, dll.

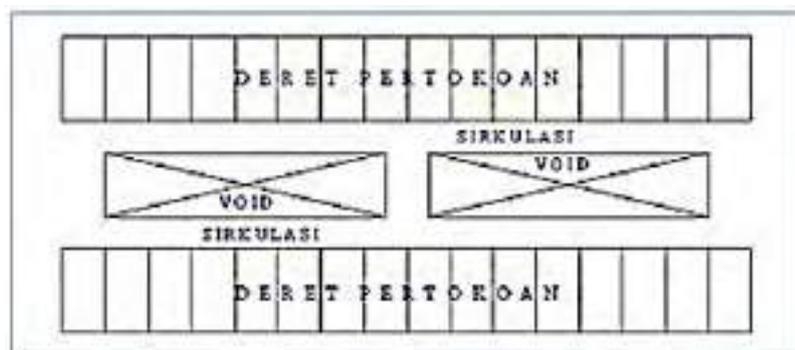


**Gambar 2. Sistem Sirkulasi Plaza**

(Sumber: Avriansyah, R, 2010)

3) Sistem pusat perbelanjaan

- Dikonsentrasikan pada sebuah jalur utama yang menghadap dua atau lebih magnet pertokoan dapat menjadi poros massa, dan dalam ukuran besar dapat berkembang menjadi sebuah atrium.
- Jalur itu akan menjadi sirkulasi utama, karena menghubungkan dua titik magnet atau anchor yang membentuk sirkulasi utama.
- Contoh : Pondok Indah Pusat perbelanjaan, Blok M, Atrium Senen,

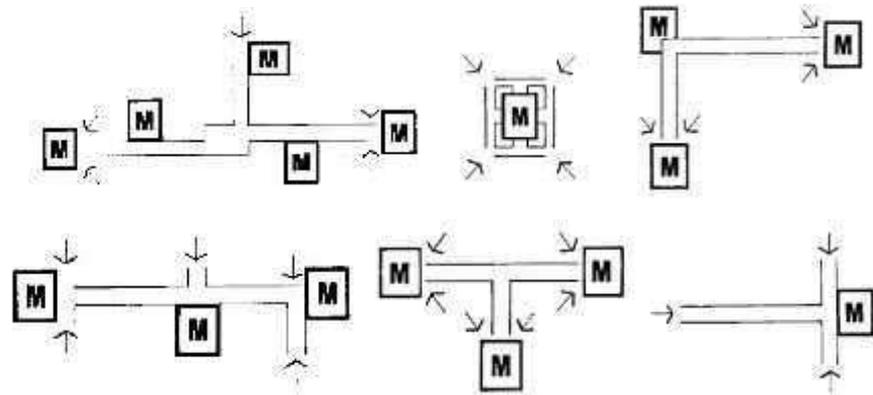


**Gambar 3. Sistem Sirkulasi Sistem Mall**

(Sumber: Avriansyah, R, 2010)

Pola mall memiliki visual ruang yang lebih baik dan menghindari kesan padat barang yang sering membosankan konsumen. Sementara dalam hubungannya dengan generator mall,

Darlow (1972) menyebutkan beberapa pola yang digunakan untuk menata mall sebagai berikut:



**Gambar 4. Pola Peletakan Generator Mall**

(Sumber : Darlow (1972 :16))

“M” berarti magnet atau generator *mall* yang menurut sumber ini dapat berupa *anchor tenant* dari berbagai brand yang terkenal. Hal tersebut dikarenakan brand yang terkenal dapat menarik minat pengunjung dan seringkali menjadi pusat perhatian dibanding dengan retail yang lain sehingga brand tersebut diberikan ruang lebih sebagai *anchor tenant*.

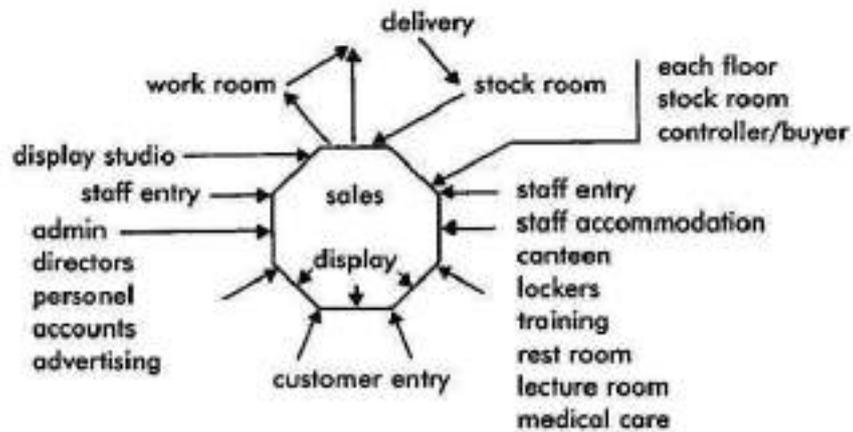
#### **b. Dimensi Mall**

Diterjemahkan dari Beddington (1982:16) dijelaskan hal yang perlu diperhatikan bahwa *mall* jangan terlalu panjang karena dapat melelahkan pengunjung. Panjang ideal sebuah pedestrian *mall* berkisar antara 200-250 meter, setelah itu harus ada suatu ruang untuk istirahat dan *pause point* dan suatu focal poin yang menarik agar pengunjung tidak kehilangan selernya.

#### **c. Penataan Retail**

Masih mengacu pada sumber di atas jika penataan sirkulasi mall hanya memiliki satu koridor, diharapkan semua retail dapat dilewati pengunjung sehingga semua retail memiliki nilai-nilai komersial yang

sama. Berdasarkan Pickard (2002:335) dijelaskan kompleksitas kegiatan yang terjadi pada suatu retail sebagai berikut:



**Gambar 5. Pola aktivitas dalam sebuah retail**

(Sumber : Pickard (2002:335))

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa *display area* atau ruang pajang merupakan focal poin yang menjadi daya tarik terhadap konsumen dan dituntut juga akses untuk barang dan pengelolaan yang tidak mengganggu aktivitas utama.

### 3. Fasilitas Utama dalam *Shopping Mall*

Seperti halnya pusat perbelanjaan umum, *Green Park Mall* juga memerlukan adanya tenant, dealer, retailer, bank atau fasilitas-fasilitas lain untuk menunjang keberlangsungan pusat perbelanjaan tersebut. Fasilitas-fasilitas yang diperlukan di dalam *Green Park Shopping Mall* adalah sebagai berikut :

a) Area supermarket

Walaupun bukan fungsi utama, namun kehadiran supermarket sangat berpengaruh pada proses pemasaran pusat perbelanjaan ini.

b) Area dealer

Tempat untuk penjual produk terkenal atau yang sudah memiliki nama dan pasar yang besar.

c) Area retailer

Tempat untuk menjual produk kecil atau yang belum memiliki nama dan pasar yang besar.

d) Area parkir

Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis berwarna putih atau kuning yang terletak di samping dan di depan dengan lebar antara 12-20 cm. Gedung parkir yang dibutuhkan pusat perbelanjaan untuk memarkir kendaraan dalam jumlah besar dan untuk menghemat lahan biasanya dibangun gedung bertingkat untuk parkir kendaraan.

e) Bank & ATM center

Keberadaan Bank ditujukan agar pengunjung bisa melakukan transaksi di dalam pusat perbelanjaan. ATM adalah fasilitas bagi para pengunjung untuk mengambil uang yang dibutuhkan untuk berbelanja.

f) Area hall & exhibition

Tempat untuk para pengunjung berkumpul atau menunggu. kemudian, fungsi utamanya adalah tempat untuk para penjual memamerkan produk terbaru dalam sebuah acara peluncuran, diskon atau yang lain sebagainya. Sedangkan bagi para pengunjung yang datang dapat melihat-lihat atau mencoba fitur baru yang ditawarkan.

g) Area ibadah

Tempat dimana para pengunjung, penjual dan pengelola beribadah setelah beraktifitas.

h) Fasilitas keamanan

Ada dua hal dalam hal keamanan, yang pertama adalah adanya penjaga keamanan beserta kantornya, kemudian yang kedua yaitu fasilitas seperti sprinkler, alarm dll.

i) Area foodcourt

Tempat bagi para pengunjung yang ingin membeli makan sekaligus beristirahat setelah berbelanja. Berikut adalah ukuran tempat makan yang nyaman bagi para pengunjung;

j) Bioskop

Peran bioskop disadari atau tidak adalah pemegang pangsa pasar terbesar dalam bisnis naungan pusat perbelanjaan. Ada atau tidak adanya bioskop akan menentukan ramai atau tidaknya suatu pusat perbelanjaan (pusat perbelanjaan), hal itu dikarenakan minat masyarakat yang sangat besar akan bioskop. Bahkan kebanyakan pusat perbelanjaan mau memberikan diskon harga sewa tempat agar di dalam pusat perbelanjaan tersebut terdapat bioskop.

#### **4. Sistem Pengelolaan dan Penjualan dalam *Shopping Mall***

##### **a. Sistem Pengelolaan dan Kepemilikan**

###### **1) Sistem pengelolaan**

Manajemen pada suatu perusahaan merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan usaha tersebut. Begitu juga halnya pada *mall*. Secara garis besar sistem manajemen yang diterapkan pada *mall* adalah sebagai (Purwandini, 2002).

###### **a) Divisi keuangan (*accounting*)**

Berfungsi mengatur keuangan perusahaan termasuk bertanggung jawab terhadap pengembalian modal perusahaan.

###### **b) Divisi operasional**

Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan dan perawatan bangunan termasuk juga masalah parkir dan penataan bangunan.

###### **c) Divisi pemasaran (*marketing*)**

Bertanggung jawab terhadap terpakainya fasilitas yang disediakan, dan melakukan pendekatan langsung pada pengusaha.

###### **d) Divisi promosi**

Bertanggung jawab mempromosikan *mall* dan fasilitasnya kepada masyarakat luas.

###### **2) Sistem kepemilikan**

Seperti yang dijelaskan sebelumnya pada bahasan pengertian. Hak sewa tersebut diberikan pada siapa saja yang dinilai layak. Hak sewa

tersebut berupa sewa terhadap ruang (retail dan fasilitas umum seperti listrik, ac, telepon, dan lainnya.

b. Sistem manajemen dan penjualan

1) Sistem Manajemen

Sistem manajemen pada mal dapat berbentuk sebagai berikut:

- a) *Independent trade*, merupakan system dimana masing-masing pedagang mengurus dan mengusahakan sendiri segala kebutuhan. Khususnya yang berkaitan dengan pengadaan barang dagangan.
- b) *Cooperative societies*, merupakan system dimana para pedagang membentuk suatu organisasi atau lembaga dengan tujuan melayani kebutuhan anggotanya.
- c) *Multiple shop*, merupakan system dimana pengusaha pertokoan/pengelola mengurus dan mengusahakan kebutuhan para pedagang dengan cara membeli barang dalam jumlah besar kemudian didistribusikan ke toko-toko yang berada dalam mal.

2) Sistem Penjualan

Pada umumnya system penjualan yang diterapkan pada mal dibedakan atas:

- a) *Conventional shop*, yaitu system penjualan barang dengan cara tawar-menawar antara pembeli dengan penjual.
- b) *Self service shop*, yaitu sistem penjualan dimana pembeli memilih dan melayani sendiri dengan harga yang sudah ditetapkan.
- c) *Mall order*, yaitu sistem penjualan barang dimana barang tersebut diantar langsung kerumah, berdasarkan pesanan pembeli

c. Jenis Penjualan

Terdapat dua jenis penjualan yang berlangsung dalam sebuah Shopping Mall, yaitu penjualan barang dan jasa. Perbandingan antara keduanya adalah 70% barang dan 30% jasa. (Moris, Shop and Stores, 1964:32) Berdasarkan frekuensi pembelian dan tingkat kebutuhan barang yang dijual maka penjualan dapat dibedakan menjadi tiga:

1) Barang-barang primer

Merupakan barang kebutuhan sehari-hari dengan frekuensi penjualan yang tinggi misalnya daging, gula, ikan, dan sebagainya.

2) Barang-barang sekunder

Merupakan barang yang dibutuhkan dalam frekuensi sedang, misalnya pakaian, sepatu, barang elektronika, arloji dan lainnya.

3) Barang-Barang Tersier

Merupakan barang yang bersifat pemenuhan kenikmatan seperti berlian, perhiasan dan lainnya.

#### **D. Tinjauan Green Park**

Dalam hal ini *Green Park* akan di bahas menggunakan bahas Indonesia yang berarti taman hijau.

##### **1. Elemen Penyusun Taman**

Keberadaan taman kota tidak dapat terlepas dari elemen-elemen pembentuknya. Elemen-elemen dalam taman dapat dibagi menjadi 2 bagian utama, yaitu elemen keras dan elemen lunak. Kedua elemen tersebut juga dapat dipisahkan menjadi elemen alami dan elemen buatan. Elemen-elemen tersebut dalam penggunaannya dapat digabungkan atau dikombinasikan sehingga menjadi lebih menarik dan indah.

- a. Elemen keras (*hard material*) dalam taman dapat berupa bangunan pendukung, perkerasan, *street furniture*, dan lain sebagainya. Elemen ini disebut elemen keras karena penggunaan material. Material keras berupa material yang mati (tidak tumbuh maupun berkembang).

Material keras dapat dibagi menjadi material keras alami dan material keras buatan.

Material pendukung atau elemen keras. Yang termasuk dalam material pendukung adalah :

1) Kolam

Kolam dibuat dalam rangka menunjang fungsi gedung atau merupakan bagian taman yang memiliki estetika sendiri. Kolam sering dipadukan dengan batuan tebing dengan permainan air yang menambah kesan dinamis. Kolam akan tampil hidup bila ada permainan air didalamnya. Taman dengan kolam akan mampu meningkatkan kelembaban lingkungan sehingga dapat berfungsi sebagai penyejuk lingkungan.

2) Tebing Buatan

Tebing buatan atau artificial banyak diminati oleh penggemar taman. Tebing ini dibuat untuk memberikan kesan alami, menyatu dengan alam, tebing dibuat dengan maksud untuk menyembunyikan tembok pembatas dinding yang licin massif, agar tidak menyilaukan pada saat matahari bersinar sepanjang siang. Penambah air kolam terjun pada tebing buatan akan menambah suasana sejuk dan nyaman.

3) Batuan

Batuan tidak baik bila diletakkan di tengah taman, sebaiknya diletakkan agak menepi atau pada salah satu sudut taman. Sebagian batu yang terpendam di dalam tanah akan memberi kesan alami dan terlihat menyatu dengan taman akan terlihat lebih indah bila ada penambahan koloni taman pada seta-sela batuan.

4) Gazebo

Gazebo adalah bangunan peneduh atau rumah kecil di taman yang berfungsi sebagai tempat beristirahat menikmati taman. Sedangkan bangku taman adalah bangku panjang yang disatukan dengan tempat duduknya dan ditempatkan di gazebo atau tempat-tempat teduh

untuk beristirahat sambil menikmati taman. Bahan pembuatan gazebo atau bangku taman tidak perlu terkesan mewah tetapi lebih ditekankan pada nilai keindahan, kenyamanan dalam suasana santai, akrab, dan tidak resmi. Gazebo atau bangku taman bisa terbuat dari kayu, bambu, besi atau bahan lain yang lebih kuat dan tahan terhadap kondisi taman. Atapnya dapat bermacam-macam, mulai dari genting, ijuk, alang-alang dan bahan lain yang terkesan tahan sederhana.

5) Jalan Setapak (Stepping Stone)

Jalan setapak atau *steppig stone* dibuat agar dalam pemeliharaan taman tidak merusak rumput dan tanaman, selain itu jalan setapak berfungsi sebagai unsur variasi elemen penunjang taman.

6) Perkerasan

Perkerasan pada taman dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam bahan seperti tegei, paving, aspal, batu bata, dan bahan lainnya. Tujuan perkerasan adalah untuk para pejalan kaki (*pedestrian*) atau sebagai pembatas.

7) Lampu Taman

Lampu taman merupakan elemen utama sebuah taman dan dipergunakan untuk menunjang suasana di malam hari. Lampu berfungsi sebagai penerang taman dan sebagai nilai eksentrik pada taman.

- b. Elemen lunak (*soft material*) dalam taman kota berupa elemen air dan tanaman/vegetasi. Elemen air sering digunakan dan merupakan salah satu elemen yang penting dalam taman kota karena dapat memberikan efek tertentu bagi pengunjung. Penggunaan elemen air dapat digabungkan dengan perkerasan, batu-batuan, maupun dengan tanaman. Bentuk dari elemen air yang digunakan dalam taman kota dapat berupa air mancur, kolam, maupun berupa air mengalir seperti sungai (alami maupun buatan).

Adapun elemen pembentuk ruang luar, dapat terdiri dari :

1) Elemen lunak (soft material)

Meliputi penataan lansekap dan pepohonan untuk fungsi-fungsi seperti :

- a) Sebagai peneduh, penyaring polusi dan pereduksi suara bising.
- b) Sebagai pengarah, ditempatkan pada daerah main entrance, jalan masuk, sirkulasi kendaraan, parkir, dan lain-lain.
- c) Sebagai tanaman hias sebagai unsur estetika dengan penataan khusus, misalnya tanaman perdu.
- d) Jenis rerumputan sebagai bahan penutup tanah.

Tanaman merupakan elemen yang hidup dan terus berkembang, dan pertumbuhannya akan mempengaruhi ukuran besar tanaman, bentuk tanaman, tekstur, dan warna selama masa pertumbuhannya sehingga kualitas dan kuantitas taman akan berkembang dan berubah sesuai pertumbuhan tanaman.

Material landscape atau vegetasi, yang termasuk dalam elemen landscape antara lain :

- 1) Pohon : Tanaman kayu keras dan tumbuh tegak, berukuran besar dengan percabangan yang kokoh, yang termasuk dalam jenis pohon ini adalah asam kranji, lamtorogung, akasia, dan lainnya.
- 2) Perdu: Jenis tanaman seperti pohon tetapi berukuran kecil, batang cukup berkayu tetapi kurang tegak dan kurang kokoh, yang termasuk dalam jenis perdu adalah bougenville, kol banda, kembang sepatu, dan lainnya.
- 3) Semak : Tanaman yang agak kecil dan rendah, tumbuhnya melebar atau merambat, yang termasuk dalam jenis semak adalah teh-tehan, dan lainnya.
- 4) Tanaman penutup tanah: Tanaman yang lebih tinggi rumputnya, berdaun dan berbunga indah, yang termasuk dalam jenis ini adalah krokot, nanas hias dan lainnya.

- 5) Rumput : Jenis tanaman pengalas, merupakan tanaman yang persisi berada diatas tanah. Yang termasuk dalam jenis ini adaiah rumput jepang, rumput gajah, dan lainnya.

## 2. Panduan Perancangan Taman

Masyarakat membutuhkan tempat hiburan yang mampu memenuhi kebutuhan rekreatif mereka. *Green Park Shopping Mall* mempunyai tujuan yaitu memenuhi kebutuhan sandang, pangan serta kesenangan masyarakat sekaligus dalam satu wadah. Sehingga diharapkan akan merefresh tenaga dan pikiran masyarakat untuk kembali bekerja dengan lebih semangat.

Berikut adalah beberapa panduan dalam perancangan taman secara umum:

- a. Perancangan tapak
  - 1) Jauhkan lokasi dari ancaman bahaya seperti jalur kendaraan.
  - 2) Buat saluran air yang baik mengitari tapak.
  - 3) Bila tapak berkontur maka lebih tonjolkan lagi bentuk konturnya karena akan mempercantik taman.
  - 4) Tambahkan air mancur karena merupakan elemen penting dalam taman.
  - 5) 60% luas taman adalah tanah tanpa ada perkerasan.
- b. Pemilihan bentuk taman
  - 1) Aksesibilitas taman lebih baik mengikuti kontur namun harus tetap memperhatikan keselamatan pengguna.
  - 2) Jarak dari jalan utama tidak terlalu jauh agar pemandangan tertangkap pengunjung namun utamakan keamanan pengguna taman.
- c. Syarat untuk wahana anak-anak

Mementingkan keselamatan pengunjung khususnya anak-anak dengan membangun trafic calming yang mengharuskan kendaraan berjalan pelan di dekat pedestrian menuju taman.
- d. Bentuk lansekap

Bentuk lansekap sebaiknya tidak terlalu banyak menggunakan perkerasan, cukup untuk jalan yang ada di taman dan tempat-tempat yang diperlukan saja.

e. Perabot taman

- 1) Mempunyai minimal dua pintu masuk.
- 2) Menyediakan ramp.
- 3) Menyediakan lampu, papan tanda serta tempat sampah.

f. Permukaan yang sesuai

Permukaan taman selain perkerasan sebaiknya menggunakan tanah atau rumput yang lapisan di dalamnya dapat menyerap air dan tekanan seperti pasir, pea gravel dan lainnya.

## **E. Tinjauan Lahan Bertransisi / Berkontur**

### **1. Pengertian**

Pengertian tanah bertransisi adalah tanah yang memiliki topografi/ketinggian yang berbeda-beda. Sedangkan lahan bertransisi adalah lahan dengan topografi/ketinggian yang berbeda-beda atau tidak sama. Lahan bertransisi juga dapat diartikan sebagai lahan yang memiliki kemiringan tertentu. Menurut Purwowidodo (1983), site bertransisi atau tapak dengan kontur miring merupakan sebuah site yang memiliki garis kontur yang terdapat pada daerah-daerah perbukitan, pegunungan dan daerah lainnya yang memiliki level kemiringan yang bervariasi.

### **2. Karakteristik Lahan Berkontur**

- a. Daerah yang datar yang cukup luas dapat dikatakan tidak ada.
- b. Permukaan datar harus dibuat dengan metode cut and fill seperlunya agar tidak mengurangi karakter dari tapak tersebut.
- c. Dalam melakukan metode fill diperlukan pemadatan tanah yang dapat diukur berdasarkan perhitungan sigma daya dukung tanah. Pemadatan dapat dilakukan setiap 30 cm agar bangunan tidak terjadi penurunan pondasi secara mekanis menggunakan alat pemadat tanah (stamper).

- d. Tapak miring memiliki orientasi ke arah luar dan arah bawah sehingga memiliki potensi peletakan bangunan yang langsung menghadap ke arah view.
- e. Site yang miring mempunyai kualitas landscape yang dinamis sehingga dapat dibuat permainan atas elemen elemen landscape sehingga berpengaruh pula pada elemen tampak bangunan yang menuntut kreativitas positif seperti misalnya dengan membuat permainan garis-garis yang kuat, kombinasi dan komposisi dinamis serta pengolahan sudut denah yang bervariasi.
- f. Site cocok untuk bentuk-bentuk bangunan yang dinamis dan sifat bangunan yang informal. Site yang miring memberikan view yang menarik seperti pemandangan alam dan lautan sehingga dapat mempengaruhi suasana dalam ruangan misalnya dimensi pemandangan alam yang biru dan hijau dapat menjadi unsur pelengkap dalam suatu ruangan melalui berbagai bukaan seperti teras ataupun jendela kaca yang merupakan hubungan visual semata.
- g. Site yang miring menimbulkan persoalan drainase sehingga diperlukan pengolahan drainase yang khusus. (Hernandez, 2017)

### 3. Klasifikasi Kemiringan Tanah

Kemiringan lereng adalah perbandingan antara tinggi (jarak vertikal) suatu lahan dengan jarak mendatarnya. Biasanya kemiringan lereng dapat dinyatakan dalam satuan (%). Kemiringan lereng merupakan ukuran kemiringan lahan relative terhadap bidang datar yang secara umum dinyatakan dalam persen atau derajat. Kecuraman lereng, panjang lereng, dan bentuk lereng semuanya akan mempengaruhi besarnya erosi dan aliran permukaan. Berikut ini beberapa klasifikasi kemiringan lereng.

**Tabel 1. Kelas Kemiringan Lereng**

KEMIRINGAN	KLASIFIKASI	KELAS
0 – 3	Datar	A

KEMIRINGAN	KLASIFIKASI	KELAS
3 – 8	Lantau atau Berombak	B
8 – 15	Agak Miring	C
15 – 30	Miring	D
30 – 45	Agak Curam	E
45 – 65	Curam	F
>65	Sangat Curam	G

Sumber: Arsyad (1989:225)

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Lahan Berkontur

Berikut ini kelebihan lahan berkontur:

- a. Landscape/Pemandangan yang Indah dan Orientasi Bangunan Keluar  
 Dari beberapa keuntungan yang ada, bahwa lahan berkontur jelas akan mendapatkan view lebih baik dari pada view di lahan datar, karena view akan lebih jelas disebabkan permukaan di lahan berkontur akan mendapatkan ketinggian yang dapat dimanfaatkan menjadiover view.
- b. Memiliki Daya Tarik Tersendiri  
 Dari keuntungan kontur lebih rendah atau lebih tinggi dapat dimanfaatkan sebagai over view yang mengarahkan pada lingkungan tapak yang lebih rendah. Dengan lahan berkontur akan menciptakan suasana lingkungan tapak lebih dinamis apalagi bila ini dapat dibawa kedalam olahan tapak pada bangunan. Bangunan di lahan berkontur akan lebih gaya baik secara visual bila direncanakan dan dirancang dengan baik.
- c. Adanya Kesan Tiga Dimensi (3D)  
 Kelebihan lahan berkontur dapat membuat bangunan tingkat/berlantai banyak terlihat tidak setinggi rumah di lahan yang datar. Karena sebagian lantai tertutupi oleh lahan yang lebih tinggi atau karena adanya bassetment pada lantai yang dibawah lahan berkontur diatasnya. Tapi sebaliknya bila rumah berada di lahan berkontur lebih tinggi dari jalan dan sekitarnya maka rumah akan terlihat tinggi. Lahan berkontur yang mempunyai perbedaan ketinggian kontur yang signifikan dapat

mengurangi ketinggian dari bangunan bertingkat, karena sebagian lantai akan berada di permukaan lahan yang lebih rendah. Bangunan yang dibangun di atas tanah berkontur akan sangat kaya kreasi ruang, mengingat pemanfaatan lahan di tanah berkontur menciptakan ruang yang dapat tersembunyi di antara ruang lainnya. Di atas tanah berkontur akan terlihat hanya dua lantai karena satu lantai lainnya berfungsi seperti basement atau lantai bawah tanah. Dari sisi teknis dan sisi non-teknis, secara visual bangunan yang hanya memiliki satu lantai agak membosankan, datar dan tidak ada bentuk atau sudut yang bisa diekspos dengan gaya unik dan mengasyikkan. Sementara bangunan dengan tanah yang berkontur dapat dimodifikasi tiap ruangnya yang disesuaikan dengan kontur tanah. Di samping itu bentuknya pun akan bertambah gaya.

d. Rancangan Bersifat Dinamis

Kelebihan lahan bertransisi terhadap bangunan adalah rancangan bersifat dinamis. Pada lahan bertransisi dapat membuat bangunan split level, bangunan sistem raam. Kedua jenis rancangan ini menjadikan bangunan nampak lebih dinamis. Split level memberikan variasi suasana interior yang unik. Karena, ketinggian lantainya yang berbeda-beda untuk setiap ruangan, memberikan sekuen perjalanan yang menarik, selain perbedaan antar ruang yang lebih tegas melalui ketinggian.

e. Terdapat Banyak Sistem dan Bahan Konstruksi yang Dapat Digunakan dalam Merancang di Lahan Bertransisi

Banyak sistem dan bahan konstruksi yang dapat digunakan untuk mengatasi tanah berkontur, baik yang alami atau buatan. Yang terpenting penggunaannya harus tepat dan sesuai dengan kondisi lingkungan dan kemampuan dari lahan. Bahan-bahan tersebut bisa pondai terassering buatan dengan batu dan beton atau dengan terassering dari bahan alami yaitu dari pohon dan rerumputan. Menggunakan sistem dan bahan alami akan meminimalisasikan biaya pembangunan. Selain itu dengan menggunakan pilihan bahan yang alami pada lahan miring, seperti pohon

dan rumput dapat membuat lingkungan menjadi lebih asri dan lahan tersebut dapat menjadi resapan air hujan.

f. Mempermudah Sistem Drainase

Salah satu pengaruh yang baik lahan berkontur adalah dapat dengan mudah untuk sistem drainase. Dengan lahan yang berkontur, berarti lahan tersebut mempunyai kemiringan tertentu sehingga dapat digunakan untuk kemudahan menyalurkan air.

Adapun kelemahan atau kekurangan lahan berkontur/betransis:

- a. Menggunakan teknik tertentu dalam mengolah lahan
- b. Tidak dapat menggunakan pola cluster
- c. Rancangan bangunan harus mengikuti kontur tanah
- d. Tidak dapat membangun bangunan bentak lebar
- e. Aksesibilitas yang cukup sulit

Selain kekurangan-kekurangan di atas, terdapat permasalahan-permasalahan yang timbul di lahan berkontur. Beberapa permasalahan yang sering kali muncul di lahan berkontur antara lain:

- a. Efisiensi urukan.
- b. Meminimalkan jam penggunaan alat berat.
- c. Air bersih yang sulit.
- d. Menyalurkan air buangan yang sembarang.
- e. Mengatasi masalah penyelesaian jalan (tanjakan dan turunan).
- f. Lahan kontur menjadi mahal biaya pengelolaannya.
- g. Kesalahan perencanaan di awal untuk lahan kontur menjadi biaya yang sangat tinggi, bahkan sering kali diluar dugaan, sehingga menggerus proyeksi profit dari setiap unit yang dijual. Bila biaya pengelolaan lahan dibebankan langsung ke harga jual, dapat menyebabkan unit yang dipasarkan tidak bernilai jual baik.

## 5. Pengolahan Lahan Berkontur

Pengolahan muka tanah pada lahan betransis dapat juga disebut *grading*. *Grading* yaitu pengolahan lahan dengan cara pelandaian sebagian

permukaan tapak untuk memudahkan pekerjaan konstruksi. *Grading* tanah adalah meratakan kemiringan tanah tertentu guna memberi kemungkinan desain lantai bangunan yang bersifat fleksibel (mudah dicapai).

Tujuan dari pengolahan/perancangan bangunan pada lahan bertransisi/berkontur mencakup banyak hal. Penggunaan *grading* tanah sangat mempengaruhi proses perancangan dan desain dari arsitektur tersebut. Beberapa tujuan *grading* antara lain adalah:

- a. Mengembangkan tapak bangunan yang menarik dan unik, sesuai dengan bentuk tanah.
- b. Memberikan pencapaian yang aman, nyaman dan fungsional sesuai tapak baik untuk tujuan fungsional maupun pemeliharaan.
- c. Membagi aliran air permukaan dan air bawah permukaan menjauhi bangunan dan perkerasan trotoar untuk menghindari kejenuhan lapisan dasar yang dapat merusak struktur bangunan atau melemahkan perkerasan.
- d. Mempertahankan bentuk kontur sehingga tidak merubah letak peil tanah dalam rangka mempertahankan aset alam di atasnya.

Terdapat beberapa penyelesaian terhadap kontur pada tapak. Berikut ini teknik yang dilakukan dalam *grading* tanah antara lain:

- a. Sistem Cutting
  - 1) Kontur terendah yang terdekat dengan lereng dipilih sebagai ketinggian site permukaan yang rata.
  - 2) Kemudian kontur dipindah kesisi belakang site yang lebih tinggi.
  - 3) Kontur sisanya menyesuaikan sampai tidak ada garis kontur existing yang melintang pada site.

Kelebihan sistem ini adalah keseluruhan site dengan level sama dapat dimanfaatkan sebagai ruang-ruang yang efektif. Sedangkan kekurangannya adalah tanah sisa penggalian harus dipindahkan ke tempat lain yang berarti pengeluaran biaya transportasi.

- b. Sistem Filling

- 1) Kontur tertinggi dekat dengan lereng dipilih sebagai ketinggian site permukaan yang rata.
- 2) Kontur dipindahkan ke bagian bawah site.
- 3) Kontur sisanya menyesuaikan supaya tidak ada garis kontur existing yang melintang pada site.
- 4) Sistem drainase harus direncanakan dengan baik, karena jika sistem ini tidak bekerja, air akan bergerak menuruni bukit mengalir melawan pola kontur sehingga mempengaruhi struktur bangunan.

Kelebihan sistem ini adalah terciptanya suatu site yang datar sehingga dapat dimanfaatkan sebagai ruang-ruang efektif. Sedangkan kekurangannya adalah pemborosan biaya transportasi karena untuk keperluan urugan harus mendatangkan tanah dari tempat lain.

c. *Cut and Fill*

*Cut and Fill* yaitu memindahkan sebagian tanah untuk mengisi tanah di bagian yang lain. Untuk mengolah perancangan bangunan di atas tanah miring dapat dilakukan *cut and fill* (gali dan uruk). Istilah ini mengandung arti bahwa dilakukan pemotongan atau penggalian dan pengisian atau pengerukan semata-mata pada keperluan untuk mempermudah meletakkan lantai-lantai bangunan, agar dapat menciptakan ruangan-ruangan di kemiringan permukaan tersebut. Jadi, metode *cut and fill* sama sekali tidak meratakan total kemiringan tanah, tetapi harus diartikan mengolah rancangan bangunan atau rancangan potongan dengan sejauh mungkin memanfaatkan potensi-potensi dan kemungkinan-kemungkinan khas yang diberikan oleh kemiringan tanah tersebut.

Kelebihan sistem ini adalah adanya keseimbangan kuantitas tanah pas site yang dieliminasi untuk kebutuhan pengurugan dan penggalian. Hal ini dikerjakan dengan membuat ketinggian site berada di antara kontur terendah dan tertinggi.

d. Panggung

Mendirikan bangunan di atas struktur panggung, sehingga didapatkan suatu bangunan yang datar, tanpa merusak kontur tanah. Menggunakan sistem bangunan di atas tanah dengan bantuan penopang agar permukaan tanah yang asli tidak terganggu.

e. *Split Level* dan Sengkedan/Terasering

Menurut Frick (2006:58-59), berkaitan dengan pembangunan rumah di lerengan perlu dijelaskan dua istilah yang sering disalahgunakan, yaitu:

1) *Split-level* berarti rumah yang karena topografi tanah merupakan lerengan landai, maka memiliki dua lantai yaitu di bagian bawah dan dibagian atas lerengan, biasanya dengan beda tinggi setengah tingkat rumah.

2) Rumah sengkedan (*terraced house*) merupakan rumah yang karena topografi tanah merupakan lerengan yang agak terjal, maka memiliki susunan tingkat rumah yang sesuai garis kontur, dengan beda tinggi selalu satu tingkat rumah.

f. Sistem Penopang

Sistem ini menggunakan retaining wall atau dinding penahan tanah. Dinding Pondasi lereng diekspos dan berfungsi sebagai retaining wall (dinding penahan) di bagian bawah atau atas permukaan. Alternatif ini paling banyak dilakukan meski agak sulit dalam pelaksanaannya.

## **F. Tinjauan Tema Perancangan**

Tinjauan tema merupakan uraian dari tema yang diambil dalam perancangan ini. Adapun konsep dari perancangan *Green Park Shopping Mall* ini yaitu *green building* atau biasa disebut dengan bangunan hijau. Di jaman sekarang ini teknologi dituntut dalam segala aspek dan bidang, tema ini berusaha untuk menjawab tuntutan itu dengan merancang suatu pusat penjaualan yang memiliki dari segi langgamnya, namun arsitektur yang baik tidak hanya berbicara dari segi teknologi namun juga keselarasan antara manusia, alam dan teknologi.

## 1. Pengertian *Green Building*

Konsep '*Green Building*' atau bangunan hijau mengacu pada struktur dan menggunakan proses yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan sumber daya yang efisien di seluruh siklus hidup bangunan: dari penentuan tapak sampai desain, konstruksi, operasi, pemeliharaan, renovasi pembongkaran, dan praktik ini memperluas dan melengkapi desain bangunan klasik keprihatinan ekonomi, daya tahan utilitas, dan kenyamanan.

*Green building* adalah konsep untuk 'bangunan berkelanjutan' dan mempunyai syarat tertentu, yaitu lokasi, sistem perencanaan dan perancangan, renovasi dan pengoperasian, yang menganut prinsip hemat energi serta harus berdampak positif bagi lingkungan, ekonomi dan sosial.

Masyarakat memahami *green building* yang dijelaskan dalam Bulan Mutu Nasional dan Hari Standar Dunia (2008), sebagai bangunan yang:

- a. Terintegrasi dengan alam
- b. Memperhatikan ekosistem lokal dengan perencanaan jangka panjang
- c. Produk dari tindakan manusia dengan mempertimbangkan kualitas lingkungan baik fisik maupun social

Menurut Ken Yeang dalam Priatman (2002), "Arsitektur hijau adalah arsitektur yang berwawasan lingkungan dan berlandaskan kepedulian tentang konservasi lingkungan global alami dengan penekanan pada efisiensi energi (*energy efficient*), pola berkelanjutan (*sustainability*) dan pendekatan holistik (*holistic approach*)"

Dikutip dari wikipedia, Januari 2009, dijelaskan bahwa *green building* dirancang secara keseluruhan untuk mengurangi dampak lingkungan pada kesehatan manusia yaitu dengan:

- a. Efisien menggunakan energi, air, dan sumber daya lainnya
- b. Melindungi kesehatan karyawan dan meningkatkan produktivitas kerja
- c. Mengurangi limbah, polusi dan degradasi lingkungan

Meskipun teknologi baru yang terus dikembangkan untuk melengkapi praktek saat ini dalam menciptakan struktur hijau, tujuan umum adalah bahwa

bangunan hijau dirancang untuk mengurangi dampak keseluruhan lingkungan binaan terhadap kesehatan manusia dan lingkungan alam dengan cara:

- a. Efisien menggunakan energi, air, dan sumber daya lainnya. Dirancang dengan biaya lebih sedikit untuk mengoperasikan dan memiliki kinerja energi yang sangat baik.
- b. Melindungi kesehatan penghuni dan meningkatkan produktivitas karyawan
- c. Mengurangi sampah, polusi dan degradasi lingkungan
- d. Bangunan alami, yang biasanya pada skala yang lebih kecil dan cenderung untuk fokus pada penggunaan bahan-bahan alami yang tersedia secara lokal.
- e. Bangunan hijau tidak secara khusus menangani masalah perkuatan rumah yang ada.
- f. Mengurangi dampak lingkungan : Praktek *green building* bertujuan untuk mengurangi dampak lingkungan dari bangunan.

## 2. Penerapan *Green Building*

Penerapan aspek Green Building dalam merancang bangunan yaitu:

### a. Site Berkelanjutan

Perancangan sustainable site atau site berkelanjutan yaitu dengan menggunakan lahan secara efisien. Lahan yang semakin sempit, mahal dan berharga tidak harus digunakan seluruhnya untuk bangunan, karena sebaiknya selalu ada lahan hijau dan penunjang keberlanjutan potensi lahan hijau dan penunjang keberlanjutan potensi lahan. Penerapan site berkelanjutan bisa dilakukan dengan cara:

- 1) Menggunakan seperlunya lahan yang ada, tidak semua lahan harus dijadikan bangunan, atau ditutupi dengan bangunan, karena dengan demikian lahan yang ada tidak memiliki cukup lahan hijau dan taman. Menggunakan lahan secara efisien, kompak dan terpadu.
- 2) Potensi hijau tumbuhan dalam lahan dapat digantikan atau dimaksimalkan dengan berbagai inovasi, misalnya pembuatan taman atap, taman gantung (dengan menggantung pot-pot tanaman

pada sekitar bangunan), pagar tanaman atau yang dapat diisi dengan tanaman, dinding dengan taman pada dinding dan sebagainya.

- 3) Menghargai kehadiran tanaman yang ada di lahan, dengan tidak mudah menebang pohon-pohon, sehingga tumbuhan yang ada dapat menjadi bagian untuk berbagi dengan bangunan
- 4) Desain terbuka dengan ruang-ruang yang terbuka ke taman dapat menjadi inovasi untuk mengintegrasikan luar dan dalam bangunan, memberikan fleksibilitas ruang yang lebih besar.
- 5) Memanfaatkan potensi lahan secara maksimal dan penataan lansekap yang baik di site.
- 6) Tidak menggunakan aspal pada parkir, melainkan menggunakan paving block, karena paving block dapat menyerap air dan menyimpan cadangan air di tanah. Warna lebih terang, sehingga lebih menarik serta kurang menyerap panas dibandingkan aspal.
- 7) Membuat lot parkir yang terbatas, dan menyediakan fasilitas yang baik yang mendukung penggunaan kendaraan umum, sehingga secara tidak langsung mendukung penggunaan kendaraan umum, sehingga lebih menghemat bahan bakar minyak.
- 8) Pada area parkir perlu ditanami pohon peneduh, sebaiknya pohon yang berdaun lebar, sehingga dapat mengurangi panas pada mobil di parkir.
- 9) Tanaman yang digunakan pada area site disarankan menggunakan tanaman lokal, sehingga menghemat penggunaan bahan bakar minyak yang digunakan untuk mengimport tanaman dari luar. Selain itu, tanaman lokal juga dapat tumbuh dengan baik di sekitar site dengan perawatan/penyiraman air secukupnya.
- 10) Pengadaan *disability parkir* yang bertujuan untuk memberikan aksesibilitas untuk orang yang berkebutuhan khusus, diberikan lokasi yang dekat dengan bangunan.

11) Parkir kendaraan hemat energi dan low emission yang bertujuan untuk memberikan apresiasi terhadap kendaraan tersebut sehingga diberikan lokasi parkir yang dekat dengan bangunan.

b. Efisiensi Energi

Konsumsi energi bangunan dominan digunakan untuk penghawaan bangunan, Jadi jika mampu menempatkan bangunan dengan orientasi sehingga memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami, maka penggunaan energi untuk pencahayaan dan penerangan buatan dapat dikurangi.

- 1) Pencahayaan alami dengan cara memaksimalkan orientasi bangunan terhadap arah sinar matahari. Memaksimalkan pencahayaan alami masuk ke dalam setiap ruang.
- 2) Memanfaatkan sinar matahari untuk pencahayaan alami secara maksimal pada pagi dan siang hari dengan cara menempatkan jendela, pintu, top light secara efektif sehingga dapat memberikan lebih banyak cahaya alami dan mengurangi kebutuhan untuk penerangan listrik pada siang hari. Pemanas air tenaga surya lebih lanjut mengurangi biaya energi.
- 3) Memaksimalkan *double skin facade* pada bangunan untuk menghemat energi.
- 4) Memaksimalkan bukaan cahaya dan penghawaan tapi menghindari silau matahari karena dapat merusak kesehatan.
- 5) Memaksimalkan pencahayaan sinar matahari dengan menggunakan *skylight* dan *solar tubes*.
- 6) Menggunakan *dynamic glass*, fungsinya yaitu mengurangi panas dan silau matahari yang masuk ke dalam bangunan dan masih tetap bisa menikmati pemandangan di sekitar bangunan.
- 7) Ruang generasi energi terbarukan melalui tenaga surya, tenaga angin, tenaga air, atau *biomassa* secara signifikan dapat mengurangi dampak lingkungan dari bangunan.

- 8) Menggunakan teknologi yang bisa menyimpan sinar matahari dan mengubahnya menjadi energi lain yang berfungsi untuk mengurangi penggunaan energi bangunan. Contohnya yaitu *photovoltaic cells*, *photocells*, *pv cells*
- 9) Menggunakan turbin angin pada daerah-daerah yang berpotensi mendapat aliran udara yang cukup besar. Turbin angin berfungsi untuk mengubah energi mekanis menjadi energi listrik.
- 10) Pengolahan sampah dengan menggunakan Stream Waste System.
- 11) Studi gedung menunjukkan bahwa bangunan yang dibangun terutama dengan kayu akan memiliki energi yang terkandung lebih rendah daripada mereka dibangun terutama dengan bata, beton atau baja.

c. Efisiensi Material

Efisiensi material bisa dilakukan dengan cara:

- 1) Menggunakan material yang paling rendah dalam mengkonsumsi energi dan dampak terhadap lingkungan.
- 2) Kayu dari hutan yang telah disertifikasi dengan standar hutan pihak ketiga,
- 3) Bahan material cepat terbarukan seperti bambu dan jerami, batu dimensi, batu daur ulang, logam daur ulang, dan produk lainnya yang non-beracun, dapat digunakan kembali, terbarukan, dan didaur ulang (misalnya, trass, linoleum, wol domba, panel terbuat dari kertas serpih, tanah liat, vermikulit, linen rami, sisal, padang lamun, gabus, kelapa, kayu piring serat, kalsium pasir batu, beton.
- 4) Menggunakan barang-barang industri daur ulang, seperti produk pembakaran batu bara, pasir pengecoran, dan puing-puing pembongkaran dalam proyek konstruksi.
- 5) Menggunakan material bekas yang masih bisa digunakan kembali.
- 6) Menggunakan material yang masih berlimpah maupun yang jarang ditemui dengan sebaik-baiknya, terutama untuk material semakin jarang seperti kayu.

- 7) Bahan bangunan harus diekstrak dan diproduksi secara lokal ke situs bangunan untuk meminimalkan energi yang digunakan untuk transportasi

d. Efisiensi Air

Efisiensi material bisa dilakukan dengan cara:

- 1) Mengurangi konsumsi air dan melindungi kualitas air merupakan tujuan utama dalam bangunan yang berkelanjutan.
- 2) Semaksimal mungkin, fasilitas harus meningkatkan ketergantungan mereka pada air yang dikumpulkan, digunakan, dimurnikan, dan digunakan kembali di tempat. Contoh: sistem rain water harvesting.
- 3) Perlindungan dan konservasi air sepanjang kehidupan bangunan dapat dicapai dengan merancang untuk pipa ganda yang mendaur ulang air di toilet disiram.
- 4) Limbah-air dapat diminimalkan dengan memanfaatkan perlengkapan konservasi air seperti ultra-rendah toilet flush dan aliran rendah kepala pancuran.
- 5) Bidets membantu menghilangkan penggunaan kertas toilet, mengurangi lalu lintas selokan dan kemungkinan meningkatnya kembali menggunakan air di tempat.
- 6) Penggunaan non-limbah dan greywater untuk situs digunakan seperti situs-irigasi akan meminimalkan tuntutan pada akuifer setempat.

e. Efisiensi Bahan / Material

Efisiensi material bisa dilakukan dengan cara:

- 1) Menggunakan material yang paling rendah dalam mengkonsumsi energi dan dampak terhadap lingkungan.
- 2) Kayu dari hutan yang telah disertifikasi dengan standar hutan pihak ketiga
- 3) Bahan material cepat terbarukan seperti bambu dan jerami, batu dimensi, batu daur ulang, logam daur ulang, dan produk lainnya

yang non-beracun, dapat digunakan kembali, terbarukan, atau didaur ulang

- 4) Menggunakan barang-barang industri daur ulang, seperti produk pembakaran batubara, pasir pengecoran, dan puing-puing pembongkaran dalam proyek konstruksi
- 5) Bahan bangunan harus diekstrak dan diproduksi secara lokal ke situs bangunan untuk meminimalkan limbah dan energi tertanam dalam transportasi mereka.

*f. IEQ (Indoor Air Quality)*

- 1) Menggunakan *sun shading* pada dinding luar bangunan yang berpotensi menghasilkan sinar matahari yang menyilaukan. Pada gambar di bawah, shading tersebut berfungsi untuk mengatur sinar matahari di dalam ruang pada suatu bangunan sekaligus memantulkan sinar matahari ke dalam ruang.
- 2) Memberikan kenyamanan, kesejahteraan dan produktivitas penghuninya, kualitas udara dalam ruangan, kualitas termal dan kualitas pencahayaan.
- 3) Bahan bangunan dan produk selesai interior dengan emisi not atau rendah sehingga meningkatkan kualitas udara di dalam ruang.
- 4) Detector suhu otomatis di dalam ruang.

### **3. Prinsip-prinsip *Green Building***

Menurut Brenda dan Robert Vale dalam buku “*Green Architecture: Design for A Sustainable Future*”, ada 6 prinsip dasar dalam perencanaan bangunan yang berkonsepkan arsitektur hijau, yaitu :

*1. Conserving energy*

*A building should be constructed so as to minimized the need for fossil fuels to run green.* (Sebuah bangunan seharusnya didesain / dibangun dengan pertimbangan operasi bangunan yang meminimalisir penggunaan bahan bakar dari fosil)

*2. Working with climate*

*Building should be design to work with climate and natural energy resources.* (Bangunan seharusnya didesain untuk bekerja dengan baik dengan iklim dan sumber daya energi alam)

3. *Minimizing new resources*

*A building should be designed so as to minimized the use of resources and at the end of greens useful life to form the resources for other architecture.* (Bangunan seharusnya didesain untuk meminimalisir penggunaan sumber daya dan pada akhir penggunaannya bisa digunakan untuk hal “arsitektur” lainnya.)

4. *Respect for users*

*A green architecture recognizes the importance of all people involved wgreenh green.* (*Green architecture* mempertimbangkan kepentingan manusia didalamnya )

5. *Respect for site*

*A building will touch the earth lightly* (Bangunan didesain dengan sesedikit mungkin merusak alam.)

6. *Holism*

*All the green principles need to be embodied in a holistic approach to build environment.* (Semua prinsip diatas harus secara menyeluruh dijadikan sebagai pendekatan dalam membangun sebuah lingkungan.)

Umumnya di setiap perancangan pusat perbelanjaan, hal “green” yang paling ditekankan dan paling masuk akal dalam perancangan pusat perbelanjaan adalah respect for users. Hal itu dikarenakan sebuah pusat perbelanjaan pasti akan sangat menonjolkan hal kenyamanan untuk pengunjung karena hal itu dapat meningkatkan harga jual dari pusat perbelanjaan itu sendiri. Oleh karena itu pusat perbelanjaan yang mengusung tema green ini selain menonjolkan aspek respect for users, pusat perbelanjaan ini juga akan menonjolkan aspek working with climate. Sehingga perancangan ini nantinya berdasarkan iklim yang berlaku di lokasi tapak dan sumber energi yang ada. Berdasarkan kedua aspek tersebut,

perancang menyimpulkan prinsip-prinsip dari aspek tersebut berdasarkan kondisi tapak bangunan.

1. *Respect for users*

Menurut banyak kalangan khususnya seorang pengusaha, kenyamanan serta kelengkapan fasilitas merupakan hal utama yang harus ada di setiap perancangan. Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan dua prinsip penting dalam aspek *respect for users*, yaitu :

a. Kenyamanan pengguna

Rancangan diharapkan mampu memberikan kenyamanan untuk semua pengguna yang memanfaatkan gedung tersebut. Hal itu karena dapat meningkatkan kinerja pengguna agar bekerja dengan lebih baik.

b. Kelengkapan fasilitas

Fasilitas yang lengkap dalam suatu rancangan tentunya dapat menaikkan nilai jual rancangan apabila dipasarkan nantinya. Oleh karena itu fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam perdagangan diharapkan dapat diwujudkan.

2. *Working with climate*

Kondisi alam lokasi tapak termasuk daerah yang panas, kecepatan angin sedang atau normal, curah hujan sepanjang tahun terbilang minim serta banyak terdapat pabrik. Dari hal tersebut diperoleh prinsip tentang *working with climate* yang sesuai dengan kondisi tapak ada 4 macam, yaitu :

a. Matahari

Paparan sinar matahari yang terik merupakan sumber energi alternatif yang bisa dimanfaatkan untuk kepentingan operasional bangunan untuk menghemat biaya.

b. Angin

Kecepatan angin yang mayoritas bersahabat bisa dimasukkan ke dalam bangunan untuk mengatasi masalah panas dengan hemat dan ramah lingkungan.

c. Air

Curah hujan yang minim sehingga membuat pasokan air juga minim mengharuskan rancangan untuk hemat dalam pengkonsumsian air, bila perlu rancangan bisa mendaur ulang air sisa serta memanfaatkan air hujan yang jatuh ke lokasi bangunan.

d. Material

Bangunan nantinya akan menggunakan material yang ramah lingkungan.

Dari pembahasan di atas maka perancangan *Green Park Mall* yang ada di Parepare nantinya akan memakai 3 kriteria perancangan yaitu :

**Tabel 2. Analisis Prinsip Perancangan *Green Park Mall***

No.	Prinsip	Pengertian	Aplikasi
1	<i>Respect for users</i>	<i>Green Park Mall</i> dirancang untuk memfasilitasi segala kegiatan pelaku perniagaan di dalamnya	Menyediakan berbagai tempat atau fasilitas seperti <i>area tenant dealer, reseller, supermarket</i> , area hiburan, toilet dan lain sebagainya yang bisa di manfaatkan pengunjung dalam berniaga.
2	<i>Respect for sites</i>	<i>Green Park Mall</i> dirancang untuk lebih ramah lingkungan sekitar sehingga lebih efisien dalam penggunaan energi ( <i>energy efficiency</i> ).	Mall menerapkan sistem hemat energi dengan memanfaatkan energi panas matahari sebagai energi alternatif, penyimpanan air hujan untuk keperluan operasional mall dalam jangka panjang.
3	<i>Recreative</i>	<i>Green Park Mall</i> dirancang untuk memberikan nilai lebih serta keindahan bagi pengunjung sebagai tempat hiburan (wisata keluarga).	Mall menyediakan area taman dan tempat hiburan yang bisa dijadikan objek rekreatif warga yang ada di tengah kota

#### 4. Peraturan Pemerintah tentang Bangunan Gedung Hijau

Aturan *green building* (gedung hijau atau berwawasan lingkungan) belum efektif. Padahal, hal itu diatur dalam Peraturan Menteri (Permen) Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PU-Pera) Nomor 2 Tahun 2015 tentang Bangunan Gedung Hijau. Peraturan tersebut merupakan turunan dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung, yang harus diikuti dengan peraturan daerah (perda) tentang bangunan gedung di seluruh daerah.

##### a. Prinsip Bangunan Gedung Hijau

Prinsip bangunan gedung hijau meliputi:

- 1) perumusan kesamaan tujuan, pemahaman serta rencana tindak;
- 2) pengurangan penggunaan sumber daya, baik berupa lahan, material, air, sumber daya alam maupun sumber daya manusia (*reduce*);
- 3) pengurangan timbulan limbah, baik fisik maupun non-fisik;
- 4) penggunaan kembali sumber daya yang telah digunakan sebelumnya (*reuse*);
- 5) penggunaan sumber daya hasil siklus ulang (*recycle*);
- 6) perlindungan dan pengelolaan terhadap lingkungan hidup melalui upaya pelestarian;
- 7) mitigasi risiko keselamatan, kesehatan, perubahan iklim, dan bencana;
- 8) orientasi kepada siklus hidup;
- 9) orientasi kepada pencapaian mutu yang diinginkan;
- 10) inovasi teknologi untuk perbaikan yang berlanjut; dan
- 11) peningkatan dukungan kelembagaan, kepemimpinan dan manajemen dalam implementasi.

##### b. Persyaratan Bangunan Gedung Hijau

Persyaratan bangunan gedung hijau sebagaimana dimaksud pada ayat terdiri atas persyaratan pada setiap tahap penyelenggaraan bangunan yaitu:

- 1) persyaratan tahap pemrograman;

Persyaratan bangunan gedung hijau pada tahap pemrograman terdiri atas:

- a) kesesuaian tapak;
  - b) penentuan objek bangunan gedung yang akan ditetapkan sebagai bangunan gedung hijau
  - c) kinerja bangunan gedung hijau sesuai dengan tingkat kebutuhan;
  - d) metode penyelenggaraan bangunan gedung hijau; dan
  - e) kelayakan bangunan gedung hijau.
- 2) persyaratan tahap perencanaan teknis;

Persyaratan tahap perencanaan teknis bangunan gedung hijau terdiri atas:

- a) pengelolaan tapak;
- b) efisiensi penggunaan energi;
- c) efisiensi penggunaan air;
- d) kualitas udara dalam ruang;
- e) penggunaan material ramah lingkungan;
- f) pengelolaan sampah; dan
- g) pengelolaan air limbah.

Pengelolaan tapak terdiri atas persyaratan:

- a) orientasi bangunan gedung;
- b) pengolahan tapak termasuk aksesibilitas/sirkulasi;
- c) pengelolaan lahan terkontaminasi limbah Bahan Berbahaya dan Beracun (B3);
- d) ruang terbuka hijau (RTH) privat;
- e) penyediaan jalur pedestrian;
- f) pengelolaan tapak besmen;
- g) penyediaan lahan parkir;
- h) sistem pencahayaan ruang luar; dan
- i) pembangunan bangunan gedung di atas dan/atau di bawah tanah, air dan/atau prasarana/sarana umum.

Efisiensi penggunaan energi terdiri atas persyaratan:

- a) selubung bangunan;
- b) sistem ventilasi;
- c) sistem pengondisian udara;
- d) sistem pencahayaan;
- e) sistem transportasi dalam gedung; dan
- f) sistem kelistrikan.

Efisiensi penggunaan air terdiri atas persyaratan:

- a) sumber air;
- b) pemakaian air; dan
- c) penggunaan peralatan saniter hemat air (*water fixtures*).

Kualitas udara dalam ruang terdiri atas persyaratan:

- a) pelarangan merokok;
- b) pengendalian karbondioksida (CO<sub>2</sub>) dan karbonmonoksida (CO); dan
- c) pengendalian penggunaan bahan pembeku (*refrigerant*).

Material ramah lingkungan terdiri atas persyaratan:

- a) pengendalian penggunaan material berbahaya; dan
- b) penggunaan material bersertifikat ramah lingkungan (*eco labelling*).

Pengelolaan sampah terdiri atas persyaratan:

- a) penerapan prinsip 3R (*reduce, reuse, recycle*);
- b) penerapan sistem penanganan sampah; dan
- c) penerapan sistem pencatatan timbulan sampah.

Pengelolaan air limbah terdiri atas persyaratan:

- a) penyediaan fasilitas pengelolaan limbah padat dan limbah cair sebelum dibuang ke saluran pembuangan kota; dan
- b) daur ulang air yang berasal dari limbah cair (*grey water*).

## **5. Green Building Council Indonesia (Konsil Bangunan Hijau Indonesia)**

GBCI adalah lembaga mandiri (*non government*) dan nirlaba (*non-for profit*) yang berkomitmen penuh terhadap pendidikan masyarakat dalam

mengaplikasikan praktik-praktik terbaik lingkungan dan memfasilitasi transformasi industri bangunan global yang berkelanjutan.

**a. Sistem Penilaian *Green Building* oleh GBCI**

Untuk menilai dan membuat Rating Bangunan Hijau di Indonesia, dibentuk *Green Building Council Indonesia* (GBCI) pada 9 September 2009. GBCI ini berafiliasi dengan *World Green Building Council* (WGBC) yang berpusat di Toronto, Kanada.

GBCI melakukan berbagai kegiatan pendidikan masyarakat secara luas serta menyelenggarakan sertifikasi bangunan hijau di Indonesia berdasarkan perangkat penilaian khas Indonesia, yang diberi nama GREENSHIP. GREENSHIP sebagai sebuah sistem rating terdiri atas 6 (enam) aspek, yang terdiri dari ;

- Tepat Guna Lahan (*Appropriate Site Development / ASD*)
- Efisiensi Energi & Refrigeran (*Energy Efficiency & Refrigerant / EER*)
- Konservasi Air (*Water Conservation / WAC*)
- Sumber & Siklus Material (*Material Resource & Cycle / MRC*)
- Kualitas Udara & Kenyamanan (*Indoor Air Health & Comfort / IHC*)
- Manajemen Lingkungan Bangunan (*Building & Environment Management /BEM*)

**b. Kriteria GBCI**

Empat bidang utama yang perlu dipertimbangkan dalam *green building*: material, energi, air dan faktor kesehatan.

1) Material

Ini diperoleh dari alam, *renewable sources* yang telah dikelola dan dipanen secara berkelanjutan, atau yang diperoleh secara lokal untuk mengurangi biaya transportasi; atau diselamatkan dari bahan reklamasi di lokasi terdekat. Material yang dipakai menggunakan *green specifications* yang termasuk dalam daftar *Life Cycle Analysis*

(LCA) seperti: energi yang dihasilkan, daya tahan material, minimalisasi limbah, dan dapat untuk digunakan kembali atau didaur ulang.

## 2) Energi

Perencanaan dalam pengaturan sirkulasi udara yang optimal untuk menurangi penggunaan AC. Mengoptimalkan cahaya matahari sebagai penerangan di siang hari. *Green building* juga menggunakan tenaga surya & turbin angin sebagai penghasil listrik alternatif.

## 3) Air

Mengurangi penggunaan air & menggunakan STP (*siwage treatment plant*) untuk mendaur ulang air dari limbah rumah tangga sehingga bisa digunakan kembali untuk tanki toilet, penyiram tanaman, dll. Menggunakan peralatan hemat air, seperti shower bertekanan rendah, kran otomatis (*self-closing or spray taps*), tanki toilet yang *low-flush toilet*. Yang intinya mengatur penggunaan air dalam bangunan sehemat mungkin.

## 4) Faktor Kesehatan

Menggunakan material & produk-produk yang *non-toxic* akan meningkatkan kualitas udara dalam ruangan, dan mengurangi tingkat asma, alergi dan *sick building syndrome*. Material yang bebas emisi, dan tahan untuk mencegah kelembaban yang menghasilkan spora dan mikroba lainnya. Kualitas udara dalam ruangan juga harus didukung menggunakan sistem ventilasi yang efektif dan bahan-bahan pengontrol kelembaban yang memungkinkan bangunan untuk bernapas.

Selain 4 bidang di atas, *green building* dapat menekan biaya untuk pekerjaan konstruksinya, dan memenuhi kebutuhan yang lebih luas dari masyarakat, dengan menggunakan tenaga kerja lokal, dan memastikan bangunan diletakkan tepat bagi kebutuhan masyarakat.

## 2) Pendekatan Holistik

*Green building* memerlukan pendekatan holistik yang menganggap masing-masing komponen dari sebuah bangunan, yang berhubungan dengan konteks seluruh bangunan & juga mempertimbangkan dampak lingkungan yang lebih luas dengan masyarakat di sekitarnya. Ini adalah pendekatan yang sangat kompleks yang memerlukan kontraktor, arsitek dan desainer untuk berpikir kreatif, menggunakan integrasi sistem di seluruh pekerjaan mereka. Ada beberapa teknologi dan metodologi penilaian yang dapat membantu pembangun dengan proses ini termasuk BREEAM (*Building and Research Establishment Environmental Assessment Method*) dan *Eco-Homes*.

### 3) Membangun Harapan untuk Masa Depan

Meskipun masih dalam masa pengembangan, *green building* termasuk pesat pertumbuhannya. Di negara maju seperti Inggris sudah menuntut spesifikasi *green building* dalam perencanaan & pembangunan bangunan baru, sebagai bagian dari strategi *sustainable building* yang lebih luas, dan ini berarti bahwa nantinya *green building* muncul di seluruh penjuru negeri. Dalam usia terancam oleh perubahan iklim, kekurangan energi yang semakin meningkat dan masalah kesehatan, memang masuk akal untuk membangun rumah yang tahan lama, menghemat energi, mengurangi limbah dan polusi, dan meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan. *Green Building* lebih dari sebuah konsep untuk hidup berkelanjutan, tetapi bisa membangun harapan untuk masa depan.

## G. Studi Literatur

### 1. Shanghai Greenland Center – Shanghai, China



**Gambar 6. Shanghai Greenland Center**

*Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)*

- Location : Shanghai, China
- Lead Architects : Lu Zhong Xiao, Tetsuo Tonouchi, Hiroyuki Suga / NIKKEN SEKKEI
- Co Architect : East China Construction Group Co., Ltd.
- Landscape Design : mindscape
- Commercial Space Design : Studio Taku Shimizu Inc.
- Honeycomb Corn Design : Interdesign Associates
- Clients : Shanghai Greenland Group Co., Ltd.



**Gambar 7. Urban Farm**

*Sumber: www.archdaily.com*

Shopping center ini berada kota Shanghai, China. Memiliki konsep bangunan *green valley complex* atau kompleks lembah hijau dengan '*street landscape park*' dan memegang prinsip desain mengenai environmental sustainable design (ESD). Terletak tepat di atas salah satu stasiun metro yang paling banyak digunakan di Shanghai. Shopping center ini memiliki luas 20.000 m<sup>2</sup>, didesain dengan konsep *Urban Farm* dengan menggabungkan alam dan *human space* dengan fungsi utama bangunan yaitu pusat perbelanjaan, perkantoran dan apartemen.

Atapnya yang berbentuk geometri dapat digunakan sebagai jalan para penduduk kota. Atapnya terbagi menjadi skala yang berbeda dan terhubung satu sama lain dalam berbagai level, dimana terasnya dan lereng luarnya saling terhubung. Bangunan ini memiliki pepohonan yang ditanam pada area penyerapan air dan area sekitarnya dan bagian podium didesain menggunakan roof garden. Hal ini berfungsi untuk menurunkan suhu di sekitar gedung dan mengurangi cahaya panas matahari.



**Gambar 8. The Roof of Shanghai Greenland Center**

*Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)*

Sistem penghawaan menggunakan sistem pendingin alami sendiri untuk menangkal efek panas, sehingga membuat bangunan yang berada di tengah kota seperti berada di 'alam'. Pada bangunan ini memiliki selokan yang terdapat dibagian atap bangunan yang digunakan untuk mengalirkan air hujan ke tanah resapan dan rumput yang berada di atas atap digunakan untuk memberikan kesejukan pada bangunan dan mengurangi pengoperasian pendingin udara sebesar 15%. Selain itu bagian atap pada podium didesain untuk area berkumpul seperti menyediakan area bermain untuk anak.

Bentuk bangunan memiliki ciri khas yaitu atap bangunan didesain seperti bukit dan trap. Ketika memasuki ruang adanya cahaya dari skylight bangunan. Pada bagian kaca menggunakan kaca ganda yang merupakan kombinasi dari kaca reflektif dan kaca bening, dan memiliki hampa udara di dalamnya. Kaca ini memiliki manfaat untuk mengurangi panas matahari secara langsung dan dapat meredamkan suara bising dari jalan raya



**Gambar 9. Site Plan**

*Sumber: www.archdaily.com*



**Gambar 10. Ground Floor Plan**

*Sumber: www.archdaily.com*



**Gambar 11. Environment Section**

Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

## 2. Parc Central – Guangzhou, China



**Gambar 12. Parc Central**

Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

- Location : Guangzhou, China
- Masterplanner : Benoy
- Executive Architect : Ronald Lu and Partners
- Interior Designer : Benoy
- Landscape Consultant : Urbis Limited
- Sustainability Consultant : ARUP (Hong Kong)

Bangunan shopping Center ini terletak di Guangzhou, China. Parc Central dibangun dengan luas 110.000 m<sup>2</sup> ini memegang prinsip desain mengenai *environmental sustainable design* (ESD). Parc Central termasuk *low-rise building* yang memiliki ketinggian sekitar 24m dengan dua tingkat di atas tanah dan tiga tingkat di bawah tanah. Parc Central mengukung konsep perbelanjaan dengan tema '*stadium for retail*' yang secara unik memadukan *low-rise above* dan *below-ground retail* di dalam *multi-level*

*parkland*. Parc Central memiliki pepohonan yang ditanam pada area penyerapan air dan area sekitar Parc Central hal ini berfungsi untuk menurunkan suhu di sekitar gedung dan mengurangi cahaya panas matahari.



**Gambar 13. Master Plan**

*Sumber: www.archdaily.com*

Lansekap dengan berbagai level dan bentuk tanaman hijau yang berfungsi sebagai 'place to breath'. Conclave ini memiliki zoning ruang yang cukup mudah sirkulasinya, pada lantai basement untuk ruang service seperti ruang mesin pemotong kayu, mesin bor dan mesin pembentuk kayu. Untuk lantai 1 bersifat public yaitu adanya perpustakaan, workshop dan playroom. Untuk lantai 2 merupakan area yang lebih private. Di bagian tengah area bangunan terdapat plaza yang digunakan sebagai tempat untuk berkumpul, bersosialisasi, beristirahat dan bersantai.



**Gambar 14. Selection**

*Sumber: www.archdaily.com*

Parc Central adalah low-rise building, berdiri setinggi 24 meter dengan 2 lantai di atas tanah dan 3 lantai di bawah tanah. Bentuk bangunan memiliki konsep metafora yang terinspirasi dari symbol untuk perdamaian, harmoni dan kekayaan dalam budaya Cina yaitu 'double fish' dalam bentuk struktur atap monocoque. Dua bangunan melengkung di sekitar taman dan bergabung dengan jembatan penyeberangan di salah satu ujung bangunan.



**Gambar 15. Interior**

*Sumber: www.archdaily.com*

Didesain secara berkelanjutan, kinerja lingkungan Parc Central juga ditingkatkan melalui penambahan rainwater collection system atau sistem

pengumpulan air hujan. Fasade bangunan menggunakan low-F glass dan atapnya menggunakan material EFTE serta menggunakan material-material yang ramah lingkungan. Desain interior menggunakan warna netral dan material sambungan kayu yang tidak terputus sehingga menciptakan bentuk geometri.

### 3. Namba Parks – Osaka, Jepang



**Gambar 16. Namba Park**

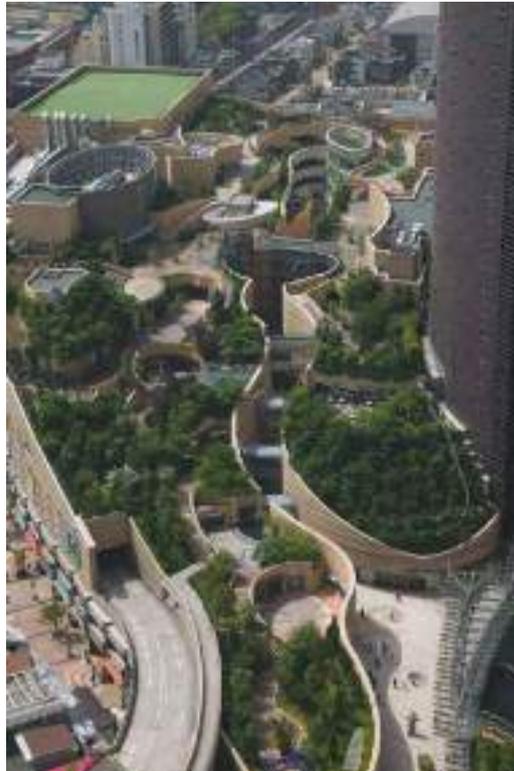
*Sumber: www.archdaily.com*

- Location : Osaka, Jepang
- Architect : Jerde Partnership

Namba Parks dari Jerde Partnership, terletak di jantung kota kawasan CBD Osaka, Jepang dengan luas 3,37 Ha, dinobatkan sebagai salah satu pemenang Penghargaan Excellence Award Urban Land Institute 2009: kompetisi Asia Pasifik. Taman atap menawarkan bidang miring yang *“bifurcated by a sinuous, open-air ‘canyon’ path that reinforces the connection with nature while forming the primary circulation pattern.”* Jerde Partnership merancang Namba Parks sebagai mall bertema gunung yang dipadu atap hijau berlapis-lapis menyerupai lahan terasering. Namba Parks memiliki taman atap seluas 8.000 m<sup>2</sup> dengan 40.000 tanaman, termasuk 35 jenis tanaman pohon dan 200 jenis tanaman bunga.

Sistem irigasi atap hijau Namba Parks menggunakan Teknik penyiraman sprinkle yang diadopsi dari metode tradisional pendinginan

jalan di Jepang, yaitu air hujan yang mengalir melalui jalan ditampung dibawah perkerasan jalan untuk kemudian ditapis kembali ke permukaan jalan dengan sistem kapiler. Hasil penelitian menunjukkan selama proses evaporasi suhu permukaan atap hijau dapat ditekan hingga 25<sup>0</sup>C lebih rendah dibandingkan dengan permukaan aspal



**Gambar 17. Rooftop Namba Park**

*Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)*

Atap hijau kompleks Namba Parks terbukti mampu mengurangi dampak panas akibat kegiatan di dalam bangunan maupun panas yang dihantarkan sosok bangunan. Hasil pengukuran suhu yang dilakukan perusahaan Obayashi selama tiga hari pada musim panas Agustus 2003 menunjukkan rata-rata suhu atap hijau mencapai 17<sup>0</sup>C lebih rendah dibandingkan dengan atap parkir dekat Namba Parks. Sedangkan panas yang ditransmisikan atap hijau ke dalam bangunan hanya mencapai sepersepuluh dari transmisi panas atap beton konvensional.



**Gambar 18. Site Plan**

*Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)*



**Gambar 19. Floor Plan**

*Sumber: <http://www.nambaparks.com.e.uqsp.hp.transer.com>*

#### 4. Meydan Shopping Mall – Istanbul, Turki



**Gambar 20. Meydan**

*Sumber: www.archdaily.com*

- Location : Istanbul, Turki
- Architect : Foreign Office Architects

Meydan terletak di jantung pinggiran kota Istanbul. Merupakan kompleks perbelanjaan berbentuk bukit yang revolusioner yang diselimuti *green roof* yang berfungsi sebagai taman. Kompleks ritel bagian bawah berfungsi sebagai mall dan tempat parkir berada di *basement* atau bagian bawah tanah yang merupakan strategi pembangunan mall ini dengan pembebasan sejumlah besar ruang lantai dasar yang akan digunakan untuk area *landscape* dan alun-alun kota yang baru di Istanbul. Sebagian besar lantai dijadikan sebagai lapangan terbuka yang luas.

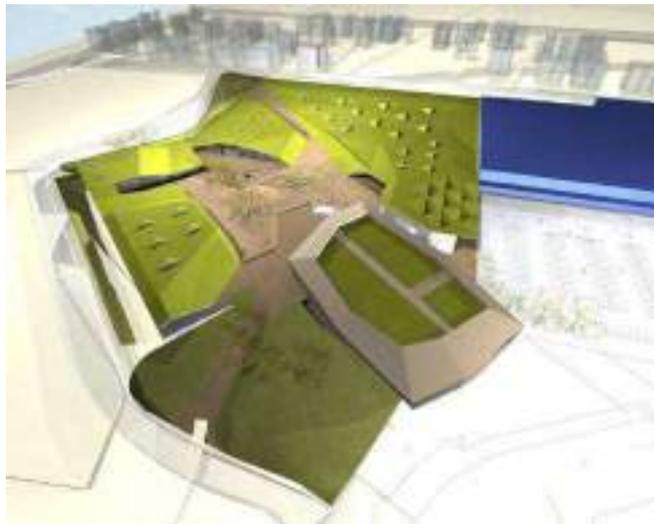
*The central square* atau alun-alun diaktifkan melalui rute pedestrian, menghubungkan *underground car park* ke permukaan tanah dan dapat diakses dari konteks kota yang lebih luas melalui dua rute baru yang melintasi *roofspace*. Semua atap ditutupi dengan vegetasi yang luas dan terhubung dengan keadaan topografi sekitarnya



**Gambar 21. Roof Garden**

*Sumber: www.archdaily.com*

Pengaturan mall yang unik dengan menggunakan *skylight* untuk mengalirkan cahaya matahari ke ritel-ritel yang ada dalam bangunan dan menciptakan kontak visual antar ritel dan roof gardens. Selain atap yang ditanam secara alami, Meydan menawarkan green futures dalam desainnya menggunakan daylight untuk memberikan cahaya alami pada siang hari, natural ventilation, heating, and cooling melalui boreholes ke dalam bangunan. Public lighting menggunakan solar panels karena banyak ruang yang menggunakan skylight, maka electrical lighting diminimalkan. Hal ini dapat mengurangi penggunaan energi dan efek rumah kaca



**Gambar 22. Perspective**

*Sumber: www.archdaily.com*

Rancangan tapak juga memaksimalkan natural shading dan wind shelters. Green roofs yang berada di puncak shopping center ini memiliki

banyak manfaat termasuk mengurangi the urban heat island effect, isolasi ruang interior dan meminimlkan stormwater runoff



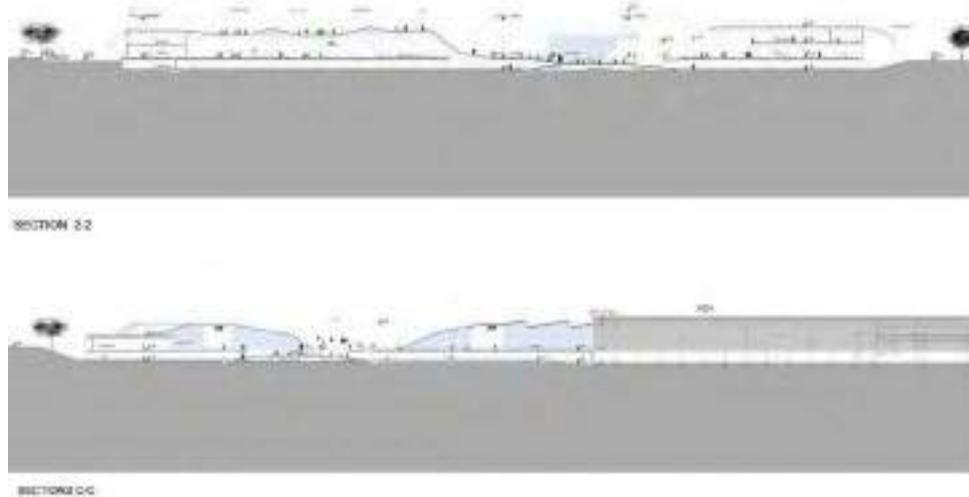
**Gambar 23. Site Plan**

*Sumber: www.archdaily.com*



**Gambar 24. Floor Plan**

*Sumber: www.archdaily.com*



**Gambar 25. Selection**

*Sumber: www.archdaily.com*

## 5. Daegu Color Square Stadium Mall – South Korea



**Gambar 26. Daegu Color Square Stadium Mall**

*Sumber: www.archdaily.com*

- Location : Daegu, South Korea
- Architect : Jerde

Dibuka pada tahun bulan Agustus 2011, dimana bangunan ini diprakarsai sebagai kompetisi untuk merevitalisasi tempat parkir yang kurang dimanfaatkan di Daegu, Korea Selatan. Daegu Mosaic Garden menghadirkan kompleks ritel hiburan seluas 50.000m<sup>2</sup> yang bersebelahan dan terhubung dengan Daegu World Cup Stadium yang akan meningkatkan

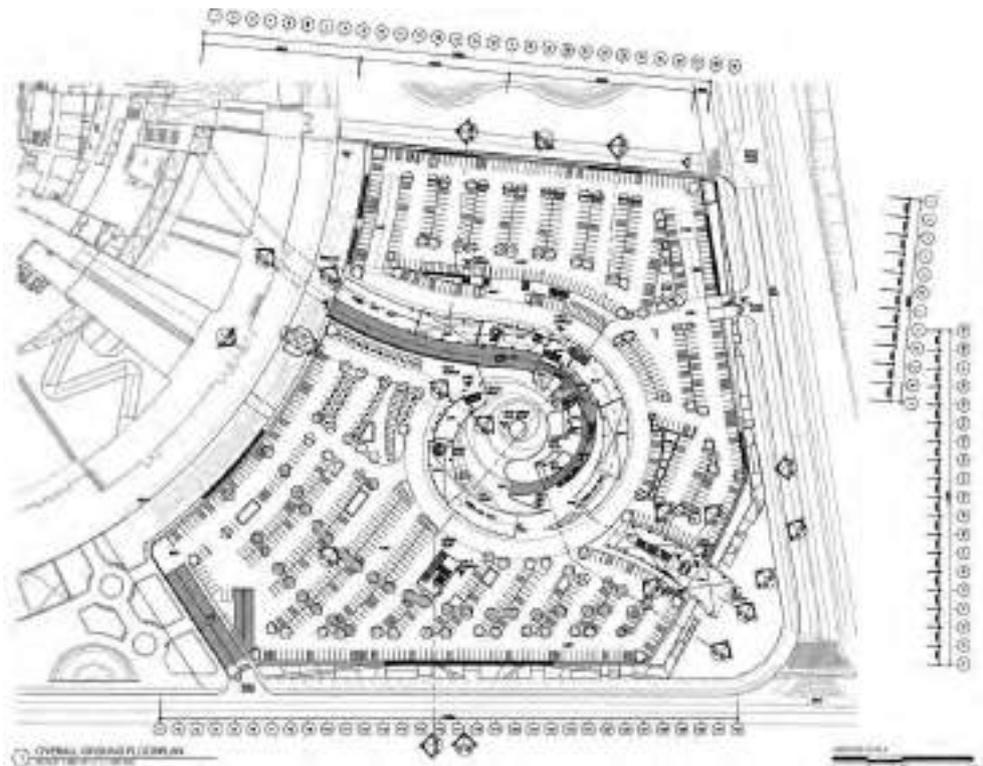
pengalaman public di tempat olahraga internasional. Sang arsitek ditugaskan untuk membuat konsep suatu bangunan ikonik, permukaan yang mosaic, dan bentuk organic yang terinspirasi oleh industry tekstil Daegu. Desain bangunan ini juga mengilhami konsep bentuk atap melengkung Daegu World Cup Stadium yang merupakan ikon dari stadium, melambangkan sebagai symbol persatuan global.



**Gambar 27. Deagu Color Square Stadium Mall**

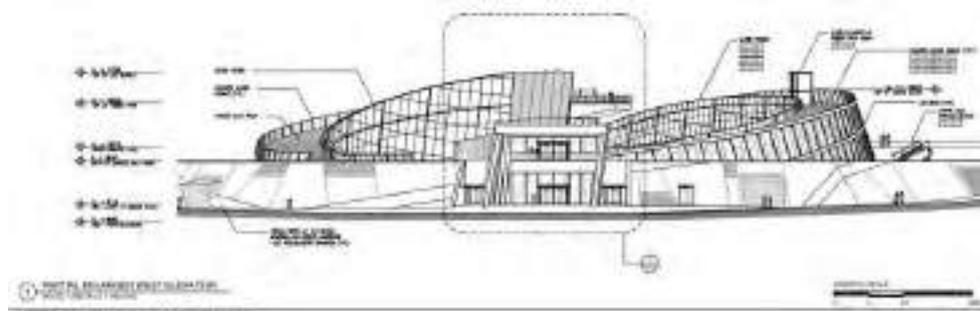
*Sumber: www.archdaily.com*

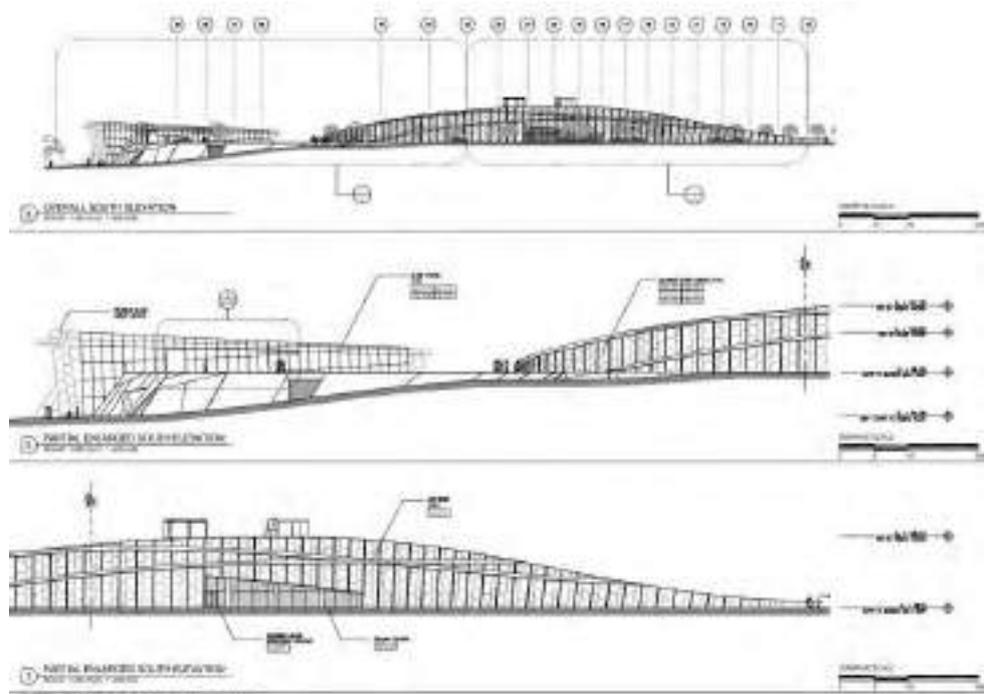
Dinding eksterior ditutupi dengan pola mosaic yang unik dan berwarna-warni yang merupakan metafora bagi banyak budaya di dunia. Tempat parkir berbentuk spiral besar dan area ritel dan hiburan berada pada 2 lantai di bawah tanah. Bagian tengah dari kompleks ritel dan hiburan adalah *Water Garden*; sebuah halaman terbuka yang indah dengan fitur *large water* untuk acara atau kegiatan tertentu. Toko-toko, restoran, dan tempat hiburan diatur di distrik-distrik pada sekitar *Water Garden* dengan lorong radial dan *glass curtain walls* atau dinding tirai kaca yang memberikan pemandangan dan cahaya alami pada garden space.



**Gambar 28. Floor Plan**

*Sumber: www.archdaily.com*





**Gambar 29. Selection**

*Sumber: www.archdaily.com*

Untuk menyalurkan kebutuhan masyarakat setempat, Daegu Mosaic Garden dirancang sebagai kumpulan lingkungan hidup, budaya, dan artistik dari ruang komunitas indoor / outdoor yang diekspresikan melalui living gardens, rooftop parks, fitur air dan landscape yang mengubah area tersebut menjadi urban oasis; sport-space atau tempat berjalan. Fitur sustainable termasuk gray water untuk irigasi tanaman, geothermal heating and cooling serta bahan daur ulang untuk landscape.

## 6. Beachwalk Shopping Center – Kuta, Bali, Indonesia



**Gambar 30. Beachwalk Kuta Bali**

(Sumber: arsitag.com)

Beachwalk Kuta Bali merupakan jenis *mall* yang memiliki hubungan dengan pantai yaitu Pantai Kuta. *Mall* ini dibuka sejak tahun 2012 dan kini menjadi salah satu *mall* paling ramai di Bali. *Mall* ini berlokasi di Jalan Pantai Kuta, sekitar 25 menit dari Bandara Ngurah Rai dan sangat dekat dengan Pantai Kuta.

Kompleks rekreasi dan hiburan ini berdiri diatas lahan seluas 3,7 hektar tepat di depan pantai utama di ujung jalan Pantai Kuta. Beachwalk dalam gambar peta situasi sesungguhnya merupakan satu komplek dengan Sheraton Resort sehingga dari citra satelit terlihat menyatu.

Pola penataan massa di beachwalk menggunakan konsep *semi open mall* dan *layout mall* ini menonjolkan penataan landscape untuk menghilangkan kesan toko dalam ruangan. *Mall* ini mengambil keuntungan dari pemandangan *sunset* di Pantai Kuta yang menawan sehingga puncak kunjungan di *mall* ini terjadi pada sore hari. Konsep *semi open* dan pantai membuat *mall* ini memiliki banyak kolam yang juga berfungsi sebagai penyejuk alami bangunan.

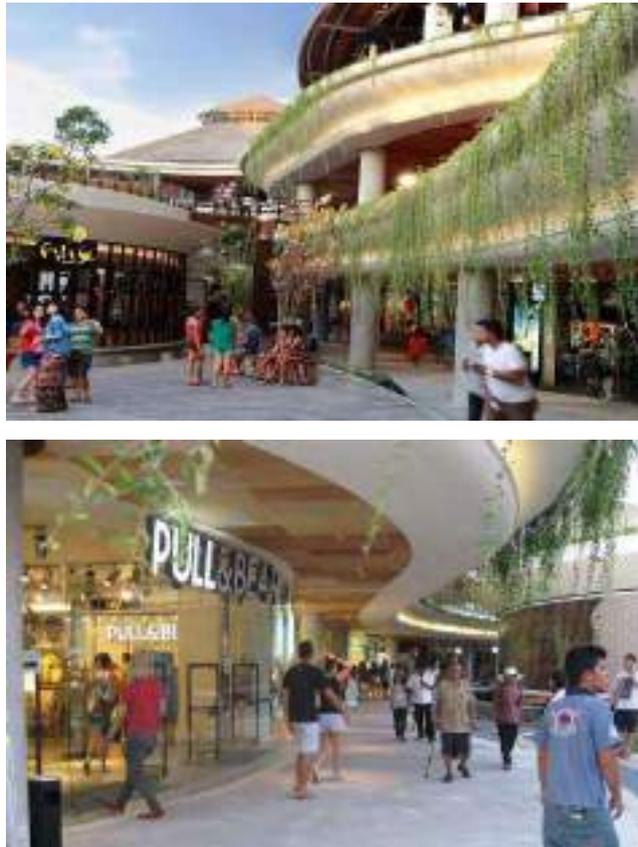
Desain Beachwalk mengadopsi konsep *semi indoor* yang lebih menekankan konsep *landscape*. Hal ini menjadikan nuansa yang berbeda

dari sebuah *mall*. Kolam besar dan meneteskan air terletak langsung di depan retail menguatkan kesan ruang luar yang terintegrasi dengan *mall* ini. Selain itu, desain yang berkelanjutan dan tindakan ramah lingkungan seperti sistem penampungan air hujan juga tersedia di sini. Dalam retailnya masih mempertahankan nuansa modern dan mewah.

Dalam menangani pengunjung yang memakai kendaraan pribadi, ada banyak pilihan tempat parkir bagi pengunjung di *mall* ini. Di depan *mall*, yaitu di jalan pantai Kuta bisa dimanfaatkan untuk parkir sepeda motor. Tempat parkir bawah tanah hingga seribu kendaraan disediakan di lantai area parkir bawah tanah, dan ada juga area parkir multi-level yang nyaman untuk sepeda motor dekat Harris Hotel jika tempat parkir di Jalan Pantai Kuta penuh.

Prinsip *Mall* yang diterapkan pada bangunan Beachwalk Mall :

- a. Terdapat pedestrian ways atau koridor



**Gambar 31. Koridor Pedestrian Ways**

Sumber google.com

- b. Retail yang menghadap ke koridor



**Gambar 32. Retail yang Menghadap ke Koridor**

Sumber google.com

Pada bangunan Beachwalk Mall menerapkan dua macam koridor, yaitu bersifat terbuka dan bersifat tertutup penuh. Terbuka, dengan perlindungan terhadap cuaca berupa *skylight* kaca di sepanjang koridor dengan tambahan atap bentang lebar sehingga menggunakan penghawaan dan pencahayaan alami .

- c. Terdapat koridor pejalan kaki atau *Pedestrian Ways* sebagai sirkulasi utama di *mall* ini.
- d. Beachwalk Kuta memiliki 2 lantai
- e. Arah pergerakan pengunjung melalui depan pertokoan.

Beachwalk Kuta memiliki elemen-elemen *mall* yang merupakan transformasi dari elemen-elemen sebuah kota. Berikut adalah elemen-elemen yang terdapat di Beachwalk Kuta.

- a) Magnet Primer (*Main Anchor*)

Merupakan titik yang berperan sebagai *Landmark* sebuah *mall*. Beachwalk Kuta memiliki magnet primer berupa Ranch Market, Gold's Gym, Dermaga FoodCourt, Cinema XXI dan Open Plaza.

b) Magnet Sekunder

Merupakan retail-retail di sepanjang koridor *mall*. Retail-retail di Beachwalk Kuta berupa retail-retail café, gadget dan sebagainya.

c) Koridor

Koridor yang terdapat di Beachwalk Kuta didesain cukup nyaman dengan lebar sekitar 3-4 meter sehingga pengunjung dapat leluasa bergerak.

d) Atrium

Terdapat Atrium di Ground Floor yang biasa digunakan untuk spot pameran atau *exhibition*.

e) Fasilitas Entertainment

Terdapat beberapa fasilitas entertainment di Beachwalk Kuta. Bahkan fasilitas entertainment ini menjadi *Main Anchor* dari Beachwalk Kuta, seperti Cinema XXI , Gold's Gym dan *Funworld Game Center*. Di samping itu terdapat pula Dermaga Foodcourt di Ground Floor. Terdapat pula Open Plaza yang menjadi tempat makan di area terbuka.

## 7. Kesimpulan

Tabel 3. Perbandingan Studi Literatur Shopping Mall dengan Konsep Green Building

STUDI BANDING	LOKASI & LUAS	BENTUK BANGUNAN	FASILITAS	KONSEP GREEN BUILDING
<p style="text-align: center;"><b>Shanghai Greenland Center</b></p> 	<p style="text-align: center;">Shanghai, China (20.000 m<sup>2</sup>)</p>	<p>Bentuk bangunan mengikuti bentuk bangunan disekitarnya dan memiliki ciri khas yaitu atap berbentuk geometri dan didesain seperti bukit buatan dan terasering.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Green roofs</li> <li>• Ritel; supermarket, pakaian, olahraga, makanan</li> <li>• Office</li> <li>• Public transportation spot</li> <li>• Indoor sports</li> <li>• Taman hijau</li> <li>• Restaurant</li> <li>• Bioskop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep bangunan <i>green valley complex</i> dan <i>street landscape park</i></li> <li>• Menggunakan <i>roof garden</i> untuk memberikan kesejukan pada bangunan dan mengurangi pengoperasian pendingin udara sebesar 15%</li> <li>• Area rooftop di desain untuk area berkumpul seperti menyediakan area bermain untuk anak.</li> <li>• Menggunakan konsep Urban Farm, bangunan yang dipenuhi penghijauan baik ground maupun rooftop yang berfungsi menurunkan suhu disekitar bangunan dan mengurangi cahaya matahari.</li> <li>• Bagian rooftop memiliki drainase yang digunakan untuk mengalirkan air hujan ke tanah resapan</li> <li>• 70% lahan digunakan untuk area penyerapan air hujan</li> <li>• Pencahayaan menggunakan beberapa celah <i>skylight</i></li> <li>• Kaca bangunan menggunakan kaca ganda, kombinasi dari kaca reflektif dan kaca bening</li> </ul>

STUDI BANDING	LOKASI & LUAS	BENTUK BANGUNAN	FASILITAS	KONSEP GREEN BUILDING
				<p>yang dapat meredam suara bising dari jalan raya dan kaca ini dapat mengurangi panas matahari secara langsung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan penghawaan alami</li> </ul>
<p><b>Parc Central</b></p> 	<p>Guangzhou, China (110.000 m<sup>2</sup>)</p>	<p>Bentuk bangunan memiliki konsep metafora yang terinspirasi dari simbol untuk perdamaian harmoni dan kekayaan dalam budaya Cina yaitu 'double fish' dalam bentuk struktur atap baja monocoque</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ritel; pakaian, makanan, olahraga, elektronik dll</li> <li>• Plaza</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Workshop</li> <li>• Playroom</li> <li>• Ruang servis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep perbelanjaan dengan tema '<i>stadium for retail</i>'</li> <li>• Plaza berada di tengah bangunan yang digunakan sebagai tempat berkumpul dan bersantai</li> <li>• Lansekapnya berbagai tingkat dan bentuk tanaman hijau yang berfungsi sebagai '<i>place to breath</i>' juga berfungsi sebagai penyerapan air hujan dan untuk menurunkan suhu disekitar Gedung serta mengurangi cahaya panas matahari</li> <li>• Menggunakan <i>rainwater collection system</i> atau sistem pengumpulan air hujan</li> <li>• Fasade bangunan menggunakan material <i>Low-E glass</i> dan atapnya menggunakan material EFTE.</li> </ul>
<p><b>Namba Parks</b></p>	<p>Osaka, Jepang (3,37 Ha)</p>	<p>Bentuk bangunan organis seperti kontur dengan pola mengecil ke atas untuk memunculkan taman di tiap lantai</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rooftop; taman bermain, pusat hiburan</li> <li>• Ritel; pakaian, kosmetik, interior, dll</li> <li>• Restaurant &amp; Kafe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rooftop park</i> atau taman atap yang mampu mengurangi dampak panas akibat kegiatan di dalam bangunan maupun panas yang dihantarkan luar bangunan, sehingga mengurangi penggunaan energi listrik untuk mendinginkan suhu ruang</li> </ul>

STUDI BANDING	LOKASI & LUAS	BENTUK BANGUNAN	FASILITAS	KONSEP GREEN BUILDING
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entertainment</li> <li>• Sport</li> <li>• Office</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taman pada atap juga berfungsi sebagai ruang rekreasi untuk menikmati hijaunya taman</li> <li>• Bertema gurun yang dipadu atap hijau berlapis-lapis menyerupai lahan terasering</li> <li>• Sistem irigasi atap hijau Namba Parks menggunakan teknik penyiraman sprinkle</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Meydan Shopping Mall</b></p> 	<p style="text-align: center;">Istanbul, Turki (55.000 m<sup>2</sup>)</p>	<p>Bangunan berbentuk bukit yang revolusioner dan diselimuti <i>green roof</i> yang berfungsi sebagai taman</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Green roof</li> <li>• Ritel; supermarket, pakaian, olahraga, makanan</li> <li>• Ruang bermain anak</li> <li>• Restaurant dan kafe</li> <li>• Bioskop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Green roof</i> yang berfungsi sebagai taman untuk mengurangi the <i>urban heat island effect</i></li> <li>• Strategi pembangunan mall ini dengan pembebasan sejumlah besar ruang lantai dasar yang akan digunakan untuk area <i>landscape</i></li> <li>• Menggunakan <i>skylight</i> untuk mengalirkan cahaya matahari ke ritel-ritel yang ada dalam bangunan</li> <li>• Menggunakan <i>daylight</i> untuk memberikan cahaya alami pada siang hari</li> <li>• <i>Public lighting</i> menggunakan <i>solar panels</i> untuk meminimalkan penggunaan <i>electrical lighting</i> untuk mengurangi penggunaan energi dan efek rumah kaca</li> </ul>

STUDI BANDING	LOKASI & LUAS	BENTUK BANGUNAN	FASILITAS	KONSEP GREEN BUILDING
<p><b>Daegu Color Square Stadium Mall</b></p> 	<p>Daegu, South Korea (50.000 m<sup>2</sup>)</p>	<p>Bentuk bangunan terinspirasi oleh atap lengkung ikonik stadion yang melambangkan menyatukan orang-orang dari seluruh dunia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taman air yang diatur sebagai tempat hiburan</li> <li>• Retail pakaian, buku makanan, elektronik, olahraga dll</li> <li>• Restaurant</li> <li>• 6 bioskop</li> <li>• Ruang pameran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rancangan tapak juga memaksimalkan <i>natural shading</i> dan <i>wind shelters</i></li> <li>• <i>Water Garden / garden space</i> ; sebuah taman terbuka yang indah</li> <li>• Menggunakan <i>daylight</i> untuk memberikan cahaya alami pada siang hari</li> <li>• Memaksimalkan pencahayaan alami menggunakan <i>skylight</i></li> <li>• Menggunakan material <i>glass curtain walls</i> atau dinding tirai kaca yang memberikan pemandangan dan cahaya alami pada garden space</li> <li>• Dinding eksterior ditutupi dengan pola mosaik yang unik dan berwarna-warni yang merupakan metafora bagi banyak budaya di dunia.</li> <li>• Ritel bawah tanah (2 lantai)</li> </ul>
<p><b>Beachwalk Shopping Center</b></p> 	<p>Kuta, Bali, Indonesia (3,7 Ha)</p>	<p>Bentuknya terinspirasi dari kontur terasering sawah dengan desain yang ramah lingkungan dan atap alang-alang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retail pakaian, buku makanan, peralatan rumah tangga, elektronik</li> <li>• Galeri batik</li> <li>• Pujasera : masakan lokal, internasional, <i>junk food</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengadopsi konsep semi outdoor dengan memaksimalkan landscape sebagai bagian dari aktivitas mall</li> <li>• Terdapat sistem penampungan air hujan</li> <li>• Perlindungan terhadap cuaca berupa <i>skylight</i> kaca</li> <li>• Menggunakan penghawaan dan pencahayaan alami</li> </ul>

STUDI BANDING	LOKASI & LUAS	BENTUK BANGUNAN	FASILITAS	KONSEP <i>GREEN BUILDING</i>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bioskop, kidzone, tempat penitipan anak</li> <li>• Taman Rekreasi, panggung, <i>street furniture</i></li> <li>• Kantor Pengelola, Toilet, MEP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki banyak kolam yang berfungsi sebagai penyejuk alami bangunan</li> </ul>

Dari beberapa studi banding di atas, hal-hal yang dapat diterapkan dalam perancangan Green Park Shopping Mall berupa fasilitas-fasilitas dan konsep green building pada bangunan pembanding, diantaranya yang dapat diterapkan:

- a. Bentuk bangunan dan sirkulasi mengikuti tapak.
- b. Rancangan tapak juga memaksimalkan *natural shading* dan *wind shelters*
- c. *Green roof* atau *public green space* yang berfungsi sebagai ruang rekreasi public. Dapat mengurangi panas dan menurunkan suhu di permukaan hingga 17<sup>0</sup>C. Hal ini mengurangi penggunaan energi listrik untuk mendinginkan suhu ruang. Adapun fungsi dari ruang hijau (vegetasi), antara lain:
  - Sebagai zona relaksasi dan zona hijau hunian
  - Sebagai penyedia oksigen
  - Sebagai filter

- Sebagai penahan air, yang dapat disimpan (sebagai cadangan air saat musim hujan)
- d. Penerapan *ASD (Appropriate Site Development)* pada bangunan.
- Menggunakan material *cobble stone* untuk material dasar jalan agar air dapat menyerap ke dalam tanah.
  - 70% dari luas lahan digunakan untuk area penyerapan air hujan.
  - *Rainwater collection system* atau penampung air hujan yang disimpan di tangki air yang dapat digunakan kembali untuk penyiraman tanaman.
- e. Mengadopsi konsep semi outdoor dengan memaksimalkan landscape sebagai bagian dari aktivitas mall.
- f. Memaksimalkan pencahayaan alami menggunakan *skylight* untuk mengalirkan cahaya matahari ke ritel-ritel yang ada dalam bangunan.
- g. Menggunakan material *glass curtain walls* atau dinding tirai kaca yang dapat memberikan pemandangan dan cahaya alami.
- h. *Public lighting* menggunakan *solar panels* untuk meminimalkan penggunaan *electrical lighting* untuk mengurangi penggunaan energi dan efek rumah kaca.
- i. Kaca bangunan menggunakan kaca ganda, kombinasi dari kaca reflektif dan kaca bening yang dapat meredam suara bising dari jalan raya dan kaca ini dapat mengurangi panas matahari secara langsung.
- j. Prinsip dasar penghawaan alami yang digunakan adalah *cross ventilation*.

## BAB III

### TINJAUAN KHUSUS

#### A. Tinjauan Kota Parepare

##### 1. Keadaan Geografis



**Gambar 33. Letak Kota Parepare di Sulawesi Selatan**

(Sumber: : [https://www.wikiwand.com/id/Kota\\_Parepare](https://www.wikiwand.com/id/Kota_Parepare))

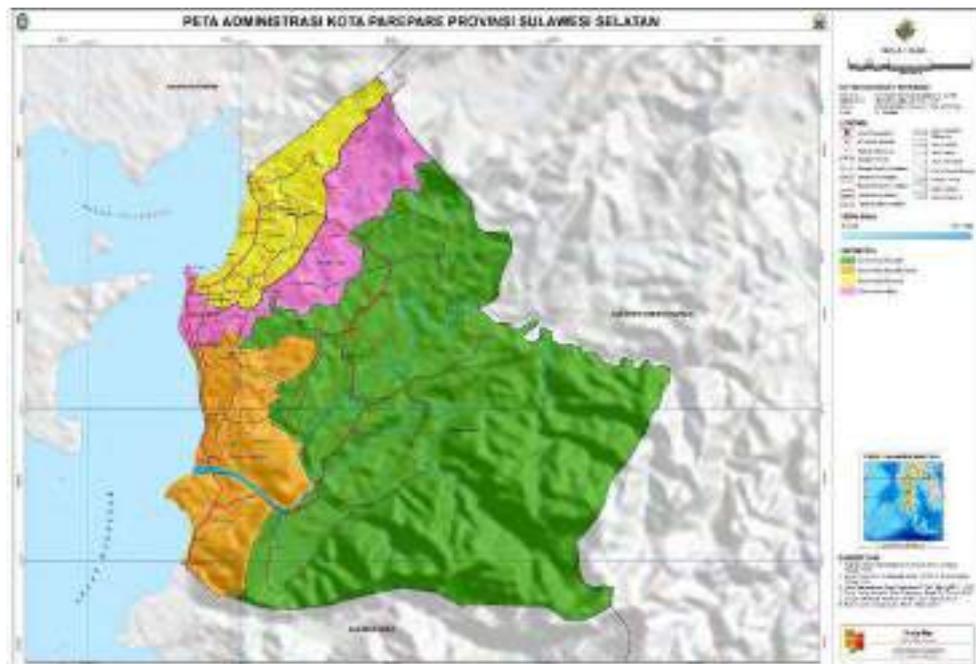
Kota Parepare merupakan kota kedua terbesar setelah kota Makassar di propinsi Sulawesi Selatan. Secara geografis Kota Parepare terletak di pesisir Selat Makassar berada pada bagian tengah Propinsi Sulawesi Selatan dan terletak pada posisi antara  $03^{\circ}57'39''$  -  $04^{\circ}04'49''$  Lintang Selatan dan  $119^{\circ}36'24''$  -  $119^{\circ}43'40''$  Bujur Timur.

Secara administratif, batas-batas wilayah Kota Parepare adalah

- Sebelah Utara : Kabupaten Pinrang
- Sebelah Timur : Kabupaten Sidrap
- Sebelah Selatan : Kabupaten Barru
- Sebelah Barat : Selat Makassar

Dengan posisinya tersebut menjadikan Kota Parepare sebagai salah satu kota di Kawasan Timur Indonesia yang sangat strategis bagi lalu lintas perdagangan dan transportasi baik lewat laut maupun darat antar propinsi dan antar kabupaten/kota dalam wilayah Sulawesi.

## 2. Luas dan Batas Wilayah



**Gambar 34. Peta Administrasi Kota Parepare**

(Sumber: : Buku Kota Parepare dalam Angka 2018)

Luas wilayah kota Parepare adalah 99,33 km<sup>2</sup>, secara administrasi pemerintahan, kota Parepare terbagi menjadi 4 kecamatan dan 22 kelurahan. Kecamatan Bacukiki Barat meliputi 6 kelurahan, yakni: Bumi Harapan, Cappa Galung, Kampung Baru, Sumpang Minangae, Tim Sompe dan Lumpue. Kecamatan Bacukiki meliputi 4 kelurahan yakni: Lemoe, Lompoe, Watang Bacukiki dan Galung Maloang. Kecamatan Ujung meliputi 5 kelurahan yakni Mallusetasi, Labukkang, Lapadde, Ujung Bulu dan Ujung Sabbang. Kecamatan Soreang meliputi 7 kelurahan yakni Bukit Harapan, Bukit Indah, Kampung Pisang, Lakessi, Ujung Baru, Ujung Lare dan Watang Soreang.

**Tabel 4. Luas Wilayah Menurut Kecamatan****Kota Parepare Tahun 2017**

No.	Kecamatan	Luas Wilayah (km <sup>2</sup> )	Jumlah kelurahan
1.	Bacukiki	66,70	4
2.	Bacukiki Barat	13,00	6
3.	Ujung	11,30	5
4.	Soreang	8,33	7
<b>Total Luas Wilayah</b>		<b>99,33</b>	<b>22</b>

Sumber: Buku Kota Parepare Dalam Angka 2018

**3. Kondisi Topografi dan Kemiringan Lereng**

Wilayah Kota Parepare apabila ditinjau dari aspek topografinya terdiri dari daerah datar sampai bergelombang, dengan klasifikasi kurang lebih 80% luas daerahnya merupakan daerah perbukitan dan sisanya daerah datar dengan ketinggian 25 – 500 meter diatas permukaan laut (mdpl), dengan dataran tinggi bergelombang dan berbukit (88,96%) dengan fungsi dominan untuk lahan perkebunan (18,56%), kehutanan (43,04%), dan daerah permukiman (1,57%), serta sebagian kecil merupakan dataran rendah yang rata hingga landai (11,04%) dengan fungsi permukiman (2,80%), pertanian (9,40%) dan perikanan (0,24%).

**Tabel 5. Luas Wilayah Berdasarkan Ketinggian dari Permukaan Laut Tiap Kecamatan di Kota Parepare**

No	Kecamatan	Luas Ketinggian Wilayah (Ha)				
		0-7 m	8-25 m	26-100 m	101-500 m	> 500 m
1	Bacukiki	154,6	776,4	2668,78	3119,0	316,11
2	Ujung	87,16	214,78	476,64	54,40	-
3	Soreang	70,84	38,6	914,64	105,92	-
4	Bacukiki Barat	*	*	*	*	*
<b>Jumlah</b>		<b>312,6</b>	<b>1029,78</b>	<b>5060,06</b>	<b>2279,32</b>	<b>316,11</b>

Sumber: Data Pokok Kota Parepare

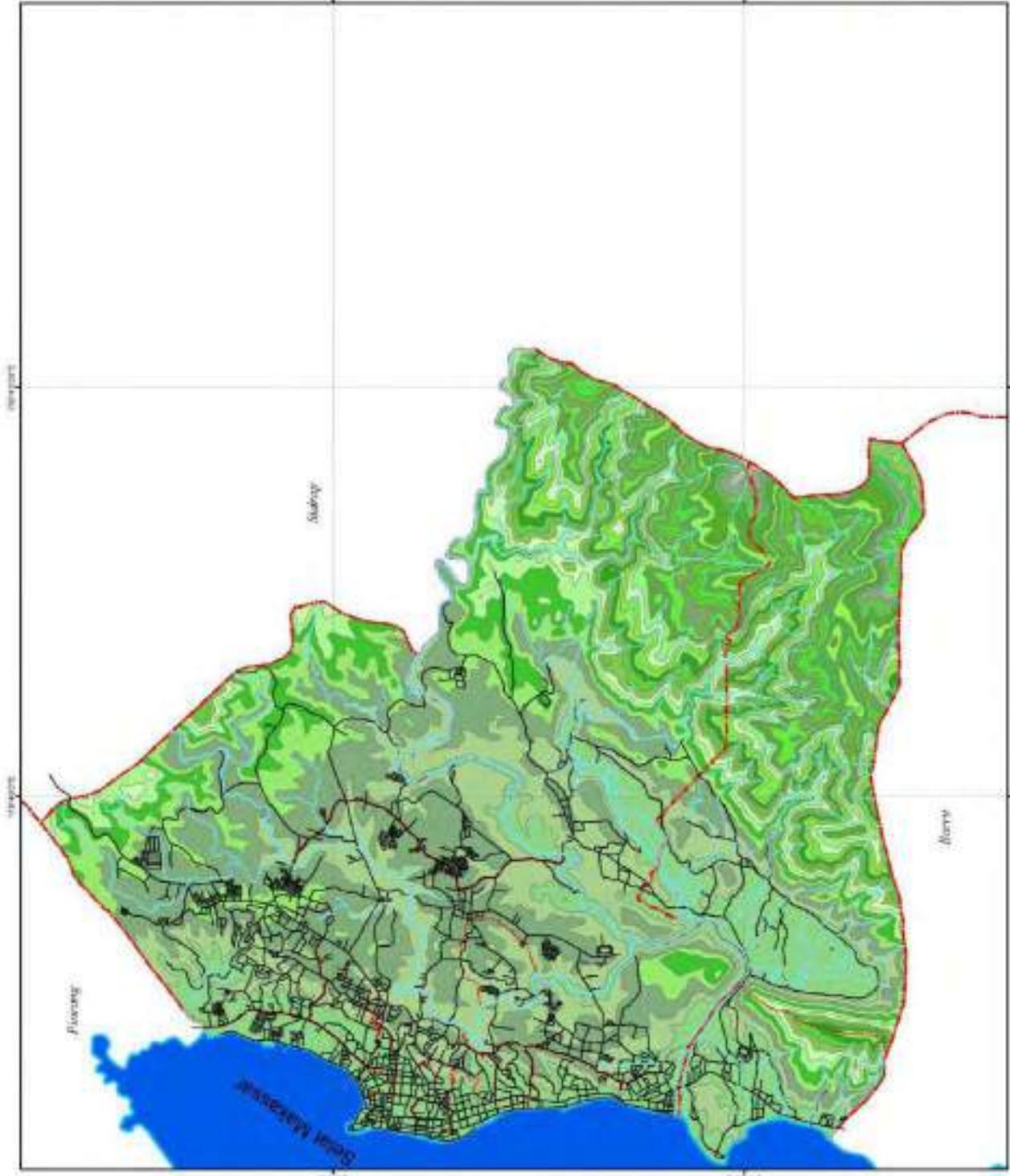
Ket (\*): Data Menyatu dengan Kec. Induk

Tingkat kemiringan lereng merupakan kondisi fisik topografi suatu wilayah yang sangat mempengaruhi terhadap kesesuaian lahan dan penataan lingkungan alami. Untuk kawasan terbangun, kondisi topografi

berpengaruh terhadap terjadinya longsor dan ketahanan konstruksi bangunan.

Kemiringan lereng adalah faktor utama yang menentukan fungsi kawasan, untuk diarahkan sebagai kawasan lindung atau kawasan budidaya. Penggunaan lahan untuk kawasan fungsional seperti persawahan, ladang dan kawasan terbangun membutuhkan lahan dengan kemiringan dibawah 15%, sedangkan lahan dengan kemiringan diatas 40% akan sangat sesuai untuk perkebunan, pertanian tanaman keras dan hutan. Karakteristik tiap kemiringan lereng diuraikan sebagai berikut :

- Kelerengan 0% - 5% dapat digunakan secara intensif dengan pengelolaan kecil.
- Kelerengan 5% - 10% dapat digunakan untuk kegiatan perkotaan dan pertanian, namun bila terjadi kesalahan dalam pengelolaannya masih mungkin terjadi erosi.
- Kelerengan 10% - 30% yakni daerah yang sangat mungkin mengalami erosi, terutama bila tumbuhan pada permukaannya ditebang, daerah ini masih dapat dibudidayakan namun dengan usaha lebih.
- Kelerengan > 30% yakni daerah yang sangat peka terhadap bahaya erosi, dan kegiatan diatasnya harus bersifat non budidaya. Apabila terjadi penebangan hutan akan membawa akibat terhadap lingkungan yang lebih luas. (Sumber: Buku Putih Kota Parepare)



# KOTA PARE-PARE

## PROVINSI SULAWESI SELATAN



Terori Perencanaan Wilayah dan Kota  
 Fakultas Sains dan Teknologi  
 UIN Ar-Raniry Makassar  
 2018

Evaluasi Sistem Drainase Dalam Upaya Peningkatan Banjir  
 di Kelurahan Lumpe Kecamatan Soppeli Barat Kota Parepare

Judul Gambar : Peta Topografi



Skala : 1 : 62.500



Diagram Lokal :



● Kota Parepare

Legenda :

- Batas Kabupaten/Kota
- Batas Kecamatan
- Batas Kelurahan
- Garis Pantai
- Jalan
- Sungai
- Anak Sungai
- Laut



Pembimbing :

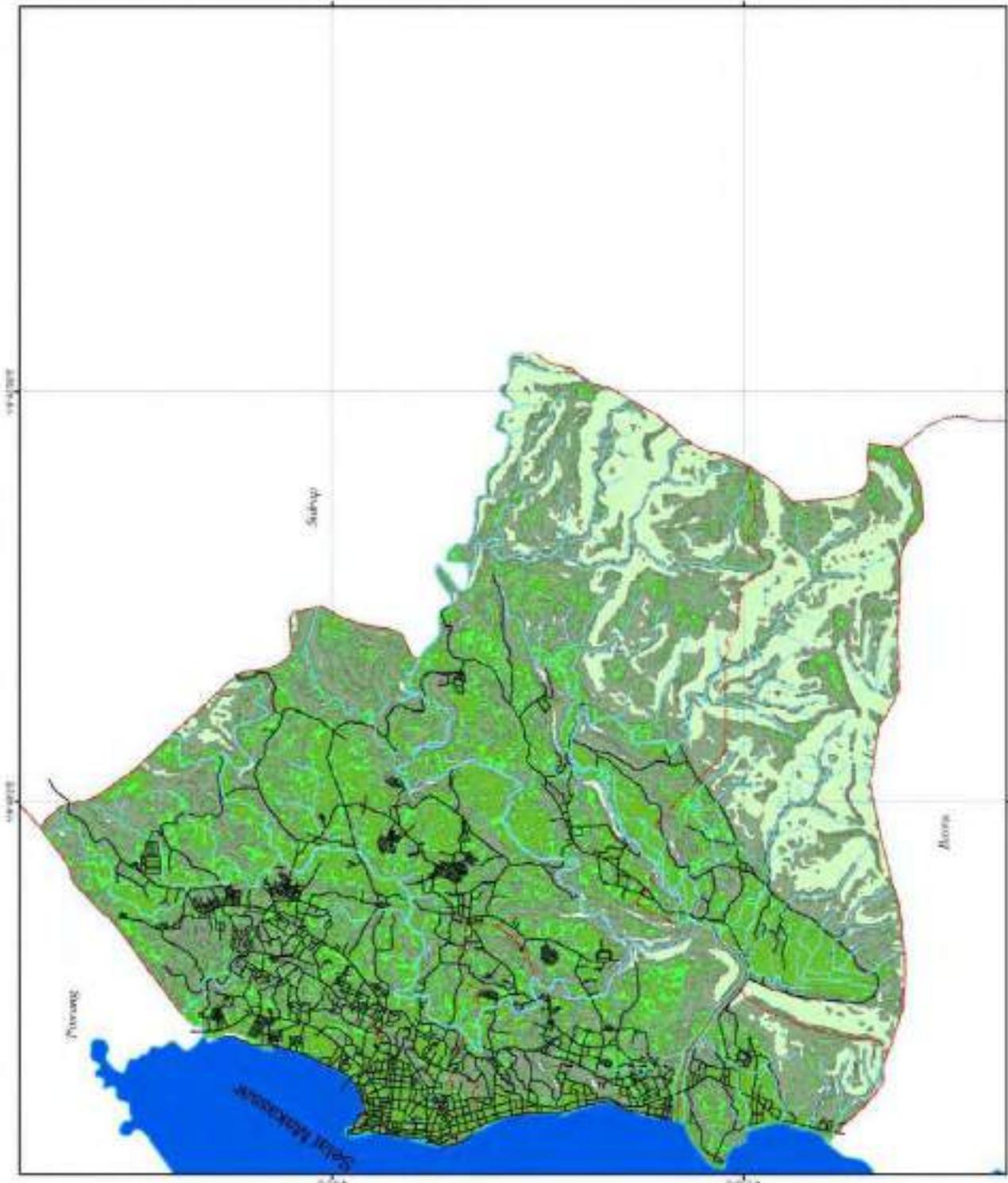
A. Icham, A.P.S.T., M. Ak.  
 Iyul Anwar Lubis, S.T., M.T.

Mahasiswa :

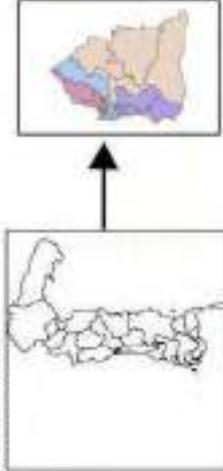
Try Ayu Anggraini  
 60.960112121

Sumber :

RTRW Kota Parepare  
 Proyeksi Geografis dan UTM Zona 50 S



**KOTA PARE-PARE**  
**PROVINSI SULAWESI SELATAN**

 <p>Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota          Fakultas Sains dan Teknologi          UIN Ar-Raniry Makassar          2018</p>	<p>Evaluasi Sistem Drainase Dalam Boga Perenggalangan Banjir di Kelurahan Lumpur Kecamatan Broukki Barat Kota Parepare</p>	<p>Judul Gambar :          Peta Kemiringan Lereng</p>	 <p>Skala : 1:60.000</p> 	<p>Diagram Lokasi :</p>  <p style="text-align: right;">● Kota Parepare</p>	<p>Legenda :</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td>Sistem Kalsupakakida</td> <td></td> <td>Jalan</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Sistem Kacamatan</td> <td></td> <td>Sungai</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Sistem Kelurahan</td> <td></td> <td>Anak Sungai</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Garis Pantai</td> <td></td> <td>Laut</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Kemiringan</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>0 - 8 %</td> <td></td> <td>25 - 45 %</td> <td></td> <td>&gt; 45 %</td> </tr> <tr> <td></td> <td>15 - 25 %</td> <td></td> <td>3 - 15 %</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Sistem Kalsupakakida		Jalan		Sistem Kacamatan		Sungai		Sistem Kelurahan		Anak Sungai		Garis Pantai		Laut		Kemiringan				0 - 8 %		25 - 45 %		> 45 %		15 - 25 %		3 - 15 %			<p>Pembimbing :</p> <p>A. Idris A.P.S.T.Mal          Iyan Awwaluddin, S.T., M.T</p>	<p>Mahasiswa :</p> <p>Try Ayu Anggrani          60800112121</p>	<p>Sumber :</p> <p>RTRW Kota Parepare          Proyeksi Geografis dan UTM Zona 50 S</p>
	Sistem Kalsupakakida		Jalan																																					
	Sistem Kacamatan		Sungai																																					
	Sistem Kelurahan		Anak Sungai																																					
	Garis Pantai		Laut																																					
	Kemiringan																																							
	0 - 8 %		25 - 45 %		> 45 %																																			
	15 - 25 %		3 - 15 %																																					

#### 4. Jumlah dan Pertumbuhan Penduduk

Jumlah penduduk merupakan salah satu faktor utama dalam pembentukan suatu wilayah, ciri, dan karakter penduduk merupakan faktor yang berpengaruh terhadap pengembangan suatu wilayah dengan pertimbangan bahwa perkembangan penduduk, struktur penduduk, dan adat istiadat atau kebiasaan penduduk.

**Tabel 6. Jumlah Penduduk, Luas Wilayah dan Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Parepare Tahun 2017**

Kecamatan	2017				Kepadatan Penduduk (jiwa/km <sup>2</sup> )
	Penduduk (Jiwa)		Luas (km <sup>2</sup> )		
	Penduduk	Persentase	Luas Wilayah	Persentase (%)	
Bacukiki	18.567	13.07	66.70	67.15	278
Bacukiki Barat	43.480	30.60	13	13.09	3.345
Ujung	34.586	24.34	11.30	11.38	3.061
Soreang	45.464	31.99	8.33	8.38	5.458
<b>Total</b>	<b>142.097</b>	<b>100</b>	<b>99.33</b>	<b>100</b>	<b>1.431</b>

Sumber: <https://pareparekota.bps.go.id/>

Berdasarkan tabel di atas, Kecamatan Soreang mempunyai jumlah penduduk terbanyak, yaitu 45.464 jiwa. Disusul kemudian oleh Kecamatan Bacukiki Barat sebanyak 43.480 jiwa, Kecamatan Ujung sebanyak 34.586 jiwa, dan Kecamatan Bacukiki sebanyak 18.567 jiwa. Jumlah penduduk di kecamatan Bacukiki merupakan jumlah penduduk yang terendah jika dibandingkan dengan tiga kecamatan lainnya di Kota Parepare.

Data jumlah penduduk Kota Parepare setiap tahun mengalami peningkatan, baik yang disebabkan oleh adanya penumbuhan penduduk Kota Parepare sendiri maupun migrasi dari daerah sekitar Kota Parepare. Pada dasarnya, tingkat perkembangan jumlah penduduk, dapat digunakan untuk mengestimasi perkiraan jumlah penduduk di masa yang akan datang. Prediksi jumlah penduduk di masa yang akan datang dilakukan dengan pendekatan matematis dengan pertimbangan jumlah penduduk 5 tahun

terakhir. Jumlah penduduk kota Parepare Tahun 2017 berjumlah 142.097 jiwa yang tersebar di 4 kecamatan dan 22 kelurahan.

## 5. Kondisi Ekonomi dan Perdagangan

Pertumbuhan Ekonomi pada tahun 2017 cenderung mengalami peningkatan jika dibandingkan pertumbuhan ekonomi tahun sebelumnya dimana pada tahun 2016 mencapai 6,87 persen, dan pada tahun 2017 meningkat sebesar 6,99 persen. Peningkatan ini secara umum disebabkan meningkatnya pertumbuhan yang signifikan di beberapa sektor seperti jasa lainnya, pengadaan air, administrasi pemerintahan, pertahanan dan jaminan sosial serta transportasi dan pergudangan dimana masing-masing naik sebesar 5,22%, 5,20%, 3,97% dan 3,27%.

Kota Parepare merupakan kota niaga, sehingga fasilitas perdagangan yang ada di kota ini cukup banyak. Usaha perdagangan yang dilakukan masyarakat Kota Parepare terdiri atas usaha perdagangan kecil, menengah dan besar. Jumlah pedagang yang ada di Kota Parepare dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7. Jumlah Sarana Perdagangan Menurut Jenisnya di Kota Parepare, 2012 – 2016**

<b>Sarana Perdagangan</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>
Pasar	5	5	5	7	9
Toko	41	57	65	40	59
Kios	2	3	3	5	5
Warung	10	7	16	13	8
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>72</b>	<b>89</b>	<b>65</b>	<b>81</b>

Sumber: Buku Kota Parepare dalam Angka 2018

## 6. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Parepare (RTRW) Tahun 2011 – 2031

Penataan ruang wilayah Kota Parepare bertujuan untuk mewujudkan kondisi ruang kota yang aman, nyaman, efisien dan produktif secara berkelanjutan, sesuai dengan fungsinya sebagai kotapusat pelayanan kawasan Ajattappareng berbasis perdagangan dan jasa, dengan tetap

mempertimbangkan daya dukung lingkungan serta kelestarian sumber daya alam. Kebijakan dan strategi penataan ruang meliputi:

- a. Kebijakan dan strategi pengembangan struktur ruang;
  - 1) Peningkatan akses pelayanan perkotaan dan pusat pertumbuhan ekonomi yang merata dan berhirarki; dan
  - 2) Peningkatan kualitas dan jangkauan pelayanan jaringan prasarana transportasi, telekomunikasi, energi dan sumber daya air yang terpadu dan merata di seluruh wilayah Kota Parepare
- b. Kebijakan dan strategi pengembangan kawasan strategis kota.
  - 1) Pelestarian dan peningkatan fungsi dan daya dukung lingkungan hidup untuk mempertahankan dan meningkatkan keseimbangan ekosistem, melestarikan keanekaragaman hayati dan ekosistem, mempertahankan dan meningkatkan fungsi perlindungan kawasan, dan melestarikan keunikan bentang alam; dan
  - 2) Pengembangan dan peningkatan fungsi kawasan dalam pengembangan perekonomian nasional yang produktif, efisien, dan mampu bersaing dalam perekonomian internasional.

Kawasan strategis adalah kawasan yang penataan ruangnya diprioritaskan karena mempunyai pengaruh sangat penting dalam lingkup kota terhadap ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan. Kawasan strategis pada wilayah perkotaan merupakan bagian dari wilayah kota yang memiliki nilai-nilai strategis, baik untuk mempertahankan ciri dan nilai-nilai wilayah kota, maupun untuk menunjang pembangunan dan pengembangan kota, serta memiliki pengaruh kuat terhadap perkembangan Kawasan sekitarnya. Kawasan strategis di wilayah Kota Parepare meliputi

- a. Kawasan strategis yang ditetapkan dalam RTRW Nasional yang disebut Kawasan Strategis Nasional (KSN) dari sudut kepentingan ekonomi, dan pendayagunaan sumber daya alam dan/atau teknologi. Kawasan Strategis Nasional meliputi:
  - 1) KSN dari sudut kepentingan pertumbuhan ekonomi yaitu Kawasan Pengembangan Ekonomi Terpadu (KAPET) Parepare

- 2) KSN dari sudut kepentingan pendayagunaan sumber daya alam dan/atau teknologi berupa Stasiun Bumi Satelit Penginderaan Jauh (SBSPJ) Parepare di kompleks LAPAN Parepare.
- b. Kawasan strategis yang ditetapkan dalam RTRW Propinsi yang disebut Kawasan Strategis Propinsi (KSP) dari sudut kepentingan ekonomi berupa Kawasan Industri Parepare.
- c. Kawasan strategis Kota Parepare dari sudut kepentingan ekonomi, sosial budaya, dan fungsi daya dukung dan lingkungan. Kawasan strategis dari sudut kepentingan pertumbuhan ekonomi yaitu kawasan peruntukan perdagangan dan jasa yang terletak pada pusat bisnis utama kota bawah dan atau jalur jalan utama meliputi: kawasan Perdagangan dan Jasa Lakessi dan sekitarnya;

Strategi pengembangan dan peningkatan fungsi kawasan dalam pengembangan perekonomian meliputi:

- a. Mengembangkan pusat pertumbuhan berbasis potensi sumber daya alam dan kegiatan budi daya unggulan sebagai penggerak utama pengembangan wilayah;
- b. Menciptakan iklim investasi yang kondusif dan selektif serta mengoptimalkan promosi peluang investasi dan memberikan insentif terhadap investor untuk berinvestasi;
- c. Mengendalikan pemanfaatan sumber daya alam agar tidak melampaui daya dukung dan daya tampung kawasan;
- d. Menjaga dampak negatif kegiatan budi daya agar tidak menurunkan kualitas lingkungan hidup dan efisiensi kawasan; dan
- e. Meningkatkan pelayanan prasarana dan sarana penunjang kegiatan ekonomi.

Rencana Pola Ruang Wilayah Kota meliputi kawasan lindung dan kawasan budidaya. Kawasan lindung meliputi: kawasan hutan lindung, kawasan yang memberikan perlindungan pada kawasan di bawahnya, kawasan perlindungan setempat, kawasan suaka alam dan cagar budidaya,

kawasan rawan bencana alam serta ruang terbuka hijau (RTH) kota.

Kawasan rawan longsor meliputi:

- a. Kawasan sekitar Jalan Ahmad Yani, Kelurahan Ujung Baru dan Kawasan BTN Pepabri/BTN Lapadde di Kecamatan Ujung;
- b. Kawasan Mangimpuru/Lontangge di Kecamatan Bacukiki;
- c. Kawasan sekitar belakang SMKN 1/SMPN 5, kawasan Jl. Kesuma Timur dan kawasan Cappa Galung di Kecamatan Bacukiki Barat; dan
- d. Kawasan sekitar Bukit Indah/Ujung Baru, kawasan belakang Kantor Kecamatan Soreang/SMA 3, dan kawasan perumahan sosial di Kecamatan Soreang.

Kawasan peruntukan perdagangan dan jasa tersebar diseluruh wilayah Kota Parepare, dengan pusat perdagangan dan jasa meliputi:

- a. Kawasan Lakessi dan sekitarnya, meliputi Kelurahan Lakessi, Kelurahan Kampung Pisang, Kelurahan Ujung Sabbang, Kelurahan Ujung Lare, dan Kelurahan Ujung Baru;
- b. Kawasan Labukkang dan sekitarnya; meliputi Kelurahan Labukkang, Kelurahan Mallusetasi, dan Kelurahan Ujung Bulu;
- c. Kawasan Sumpang Minangae dan sekitarnya, meliputi Kelurahan Sumpang Minangae, Kelurahan Cappa Galung dan Kelurahan Lumpue;
- d. Kawasan wekkee dan sekitarnya, meliputi Kelurahan Lompoe, Kelurahan Galung Maloang dan Kelurahan Lapadde; dan
- e. Lahan-lahan hasil reklamasi, meliputi Kelurahan Watang Soreang, Kelurahan Lumpue dan Kelurahan Labukkang.

Indikasi program untuk perwujudan kawasan peruntukan perdagangan dan jasa di Kota Parepare, meliputi:

- a. Program penyusunan instrumen pengendalian kawasan perdagangan dan jasa (zoning regulation);
- b. Penataan kawasan perdagangan dan jasa;
- c. Program pembangunan dan pengembangan pusat perbelanjaan dan toko di Kota Parepare;

- d. Program pengembangan dan penataan lahan-lahan hasil reklamasi untuk dijadikan sebagai sarana perdagangan dan jasa di Kota Parepare;
- e. Penataan kawasan pertokoan yang bersifat linear disepanjang ruas jalan; dan
- f. Program pengembangan kawasan perdagangan dan jasa di berbagai wilayah kota dengan skala lingkungan yang tersebar di Kecamatan Bacukiki, Kecamatan Bacukiki Barat, Kecamatan Ujung, dan Kecamatan Soreang.

Arahan pemanfaatan ruang wilayah kota merupakan acuan dalam mewujudkan struktur ruang, pola ruang, dan kawasan strategis kota. Indikasi program untuk perwujudan kawasan peruntukan perdagangan dan jasa di Kota Parepare meliputi:

- a. Program penyusunan instrumen pengendalian kawasan perdagangan dan jasa (zoning regulation);
- b. Penataan kawasan perdagangan dan jasa;
- c. Program pembangunan dan pengembangan pusat perbelanjaan dan toko di Kota Parepare;
- d. Program pengembangan dan penataan lahan-lahan hasil reklamasi untuk dijadikan sebagai sarana perdagangan dan jasa di kota parepare;
- e. Penataan kawasan pertokoan yang bersifat linear disepanjang ruas jalan; dan
- f. Program pengembangan kawasan perdagangan dan jasa di berbagai wilayah kota dengan skala lingkungan yang tersebar di kecamatan Bacukiki, Kecamatan Bacukiki Barat, Kecamatan Ujung, dan Kecamatan Soreang.



## **B. Tinjauan *Green Park Shopping Mall* di Kawasan Perbukitan Kota Parepare**

### **1. Tujuan Pengadaan**

Setelah meninjau berbagai aspek yang berkaitan dengan kelayakan dari *Green Park Shopping Mall* di Kawasan Perbukitan Kota Parepare, maka ditarik kesimpulan bahwa sangat memungkinkan pengadaan wadah ini dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Memenuhi kebutuhan masyarakat akan sarana perbelanjaan dan hiburan terutama di kota atas, sebagai pelengkap salah satu fasilitas kota.
- b. Menggerakkan minat masyarakat untuk datang membangun kearah kawasan perbukitan agar bisa mengurangi beban kota lama yang sudah cukup padat.
- c. Mengembangkan konsep berbelanja dalam suatu wadah yang dapat menghadirkan suasana yang rekreatif
- d. Menjaring wisatawan yang sedang melakukan perjalanan jauh untuk singgah sejenak menikmati suasana perbukitan Kota Parepare
- e. Dalam kaitannya dengan pertumbuhan ekonomi, memperluas sector tenaga kerja serta mempercepat pendistribusian supply barang terhadap konsumen.

### **2. Potensi Pengadaan**

- a. Potensi wilayah yang strategis menjadikan Kota Parepare sebagai *Tourism Transit City* (kota transit wisata) bagi arus penumpang baik melalui darat ataupun laut.
- b. Pengembangan wilayah Kota Parepare kawasan perbukitan cukup potensial dikarenakan padatnya aktivitas komersial di pusat kota (Sumber: Perda Kota Parepare No.12 Tahun 2014 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2013-2018)
- c. Letak *central*-nya yang tepat berada di tengah wilayah Sulawesi Selatan jalur transportasi yang menghubungkan utara selatan serta dari kawasan timur yang merupakan jalur penyeberangan melalui pelabuhannya.

- d. Tuntutan adanya peningkatan kualitas jasa akomodasi yang dapat dicapai dengan pembangunan pusat perdagangan yang baru dan lebih baik pada RTRW Kota Parepare
- e. Untuk jangka panjang telah dipersiapkan untuk fasilitas perdagangan skala pelayanan regional dan lokal pada RTRW Kota Parepare
- f. Jumlah permukiman pada daerah atas (perbukitan) Kota Parepare dapat mendukung pengadaan *shopping mall* dimana masyarakat dapat berbondong-bondong ke lokasi yang akan dibangun.

### 3. Motivasi Pengadaan

#### a. Bagi Pihak Pengusaha

Pengadaan *shopping mall* ini dapat memenuhi kebutuhan akan tempat usaha yang memenuhi persyaratan ideal untuk tercapainya aktivitas perdagangan yang optimal.

#### b. Bagi Konsumen

- 1) Memungkinkan mendapat barang-barang yang kebutuhan sehari-hari
- 2) Keinginan akan mendapat tempat berbelanja yang nyaman, dengan persediaan barang yang bermutu, keamanan berbelanja dan pelayanan yang memuaskan.
- 3) Konsumen dapat berbelanja sambil berekreasi.

#### c. Bagi Investor

Pengadaan *shopping mall* merupakan bentuk usaha pengembangan investor modal yang selain dapat memberikan keuntungan bagi investor juga sebagai salah satu usaha memanfaatkan sumber daya manusia yakni terbukanya lapangan kerja baru.

#### d. Bagi Pemerintah

- 1) Mengarahkan kegiatan dan lokasi perdagangan dan membatasi jumlah pedagang yang sejenis untuk kepentingan umum.
- 2) Memberikan bantuan kepada pengusaha bermodal kecil.
- 3) Kecenderungan merevisi Rencana Induk Kota dari tahun ke tahun.

#### **4. Minat Masyarakat**

Dari studi lapangan ke beberapa tempat hiburan di Parepare dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat akan sarana hiburan yang ada cukup baik. Beberapa tempat yang cukup banyak dikunjungi seperti cafe, karaoke, bilyard dan game. Namun dari fasilitas yang ada, belum memenuhi standar kebutuhan pengunjung dari segi kenyamanan dan kepuasan. Minat masyarakat akan sarana hiburan dipengaruhi oleh:

- a. Pelayanan yang memberikan kemudahan dan kenyamanan
- b. Kondisi lokasi dimana fasilitas hiburan tersebut berada.
- c. Jenis hiburan yang diminati karena bersifat variatif, menyenangkan dan menghibur.
- d. Sarana umum yang memadai, seperti tempat parkir, aksesibilitas, sirkulasi dan sebagainya.
- e. Fasilitas penunjang baik yang disediakan oleh pengelola ataupun yang ada di lingkungan lokasi.

#### **5. Prospek Pengembangan**

- a. Minat masyarakat terhadap rekreasi/hiburan cukup besar, secara kuantitatif hal ini dapat dilihat dari banyaknya pengunjung pada sarana hiburan dan perbelanjaan yang ada di Kota Parepare walaupun fasilitas tersebut belum memadai.
- b. Ditinjau dari perkembangan penduduk di Kota Parepare dan wisatawan yang berkunjung atau transit, hal ini mencerminkan peningkatan kebutuhan masyarakat akan segala fasilitas termasuk kebutuhan akan sarana hiburan dan perbelanjaan serta tempat peristirahatan yang nyaman dan selanjutnya akan dijadikan patokan dalam penentuan pengembangan *green park shopping mall* ini.