

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Purwakarta merupakan kota yang tidak memiliki *shopping mall* dan hanya beberapa supermarket besar yang dapat meninjau kebutuhan masyarakat purwakarta saat ini, sehingga masyarakat purwakarta lebih tertarik menonton bioskop, *window shopping* keluar kota. Melihat keadaan kota purwakarta saat ini, pada Kawasan kota tidak terdapat pohon ataupun vegetasi sepanjang jalan sehingga terasa panas pada kota purwakarta.

Pusat perbelanjaan yang memadukan konsep rekreasi biofilik ini mewakili trend inovatif pada industri retail Yang bertujuan untuk menyatuka kembali manusia dengan alam. Konsep rekreasi biofilik memadukan unsur alam dan aktifitas rekreasi untuk menciptakan pengalaman berbelanja yang lebih nyaman, bermakna, dan berkelanjutan. Mengingat semakin besarnya kesadaran akan pentingnya hubungan manusia dengan alam dan kebutuhan akan ruang yang mendukung kesehatan fisik dan mental, pusat perbelanjaan yang memadukan aktifitas rekreasi biofilik menjadi pilihan menarik bagi pengunjung yang ingin merasakan keseimbangan antara urbanitas dan alam.

Shopping mall yang mengadopsi konsep ini mungkin menampilkan arsitektur terbuka ramah lingkungan, dengan banyak material alami seperti kayu, batu, dan tanaman hijau untuk memberikan nuansa alami. Dengan adanya perancangan *shopping mall* ini diharapkan menjadi contoh dalam bangunan berarsitektur yang tetap menghubungkan keselarasan antara bangunan dan alam.

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud

Merancang “*Shopping Mall*” dengan desain yang mengintegrasikan unsur alam ke dalam bangunan, dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan pengunjung dan mendukung kelestarian lingkungan, khususnya pada pusat perbelanjaan.

Merancang ruang komersial yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berbelanja, namun juga sebagai tempat rekreasi yang selaras dengan alam.

1.2.2 Tujuan

1. Mengembangkan denah tata ruang dan elemen arsitektur yang memadukan kenyamanan, fungsionalitas, dan keindahan dengan prinsip desain biofilik.
2. Merancang *shopping mall* yang dapat memfasilitasi motivasi hedonic dan utilitarian
3. Merancang *shopping mall* menjembatani kembali hubungan antara manusia dan alam dengan konsep *Biophilia Leisure*.
4. Memberikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan dan mengasyikkan dengan menciptakan suasana yang menyenangkan.

1.3 Masalah Perancangan

Adapun permasalahan yang melatar belakangi Perancangan *Shopping Mall* ini, diantaranya :

1. Belum terdapat *Shopping Mall* di Kota Purwakarta
2. Kurangnya area hijau, mengakibatkan menjadi sangat panas
3. Terlalu banyak retail kecil dan jarak yang sangat dekat

4. Kurangnya fasilitas hiburan dan area publik

1.4 Pendekatan

- a. Pendekatan dalam aspek tema
- b. Pendekatan dalam aspek Lingkungan

1.5 Lingkup dan Batasan

1.5.1 Lingkup

a. Fasilitas *Leisure*

Bekerja pada gaya hidup konsumen mungkin diharapkan untuk memberi tahu kita lebih banyak tentang minat dalam berbagai kegiatan rekreasi dan tentang nilai-nilai dan minat yang mungkin berhubungan dengan penggunaan fasilitas rekreasi komersial atau kemungkinan minat di pusat perbelanjaan rekreasi. Solomon (2004) mendefinisikan pembelanja rekreasi sebagai orang yang memandang belanja sebagai kegiatan sosial yang menyenangkan dan cara yang disukai untuk menghabiskan waktu luang. Konsumen yang terlibat dalam belanja sebagai bentuk kesenangan biasanya disebut sebagai salah satu jenis pembeli tertentu yang mengunjungi toko dan mal untuk berperilaku dengan cara yang cukup dapat diprediksi (Backstrom, 2011).

b. Fasilitas Motivasi Hedonic

Nilai-nilai hedonis bersifat subjektif dan dapat dihasilkan dari kesenangan dan kesenangan. Falode et al. memandang belanja hedonis adalah "pengalaman positif di mana pelanggan menikmati pengalaman berbelanja yang memuaskan secara emosional, terlepas dari apakah akan benar-benar membeli sesuatu atau tidak," dan mengacu pada perasaan pemenuhan hedonis seperti kesenangan, hiburan, atau rangsangan sensorik.

Hirschman dan Holbrook menggambarkan pembeli sebagai "pemecah masalah" atau pencari "kesenangan, fantasi, gairah, dan kenikmatan". Penelitian lain menggambarkan motif belanja sebagai pekerjaan atau kesenangan (Cai et al., 2018)

c. Fasilitas Motivasi Utilitarian

Utilitarian berarti fungsional, instrumental, dan praktis, sedangkan hedonis berarti multisensorik dan emotif. Babin dkk. mendokumentasikan bahwa hasil utilitarian merupakan hasil dari "pengejaran sadar akan konsekuensi yang diinginkan" sementara nilai utilitarian dapat menjelaskan "perjalanan belanja yang digambarkan oleh konsumen sebagai 'tugas' atau 'pekerjaan' di mana senang hanya untuk 'melewati semuanya'." Manfaat utilitarian dapat berupa kemudahan penggunaan dan hasil yang memuaskan, sementara manfaat hedonis dapat berupa kenikmatan dari pengalaman berbelanja. Motivasi utilitarian mencakup kenyamanan dan pengurangan biaya (yaitu uang, waktu, dan tenaga). (Cai et al., 2018)

1.5.2 Batasan

1.6 Kerangka berfikir

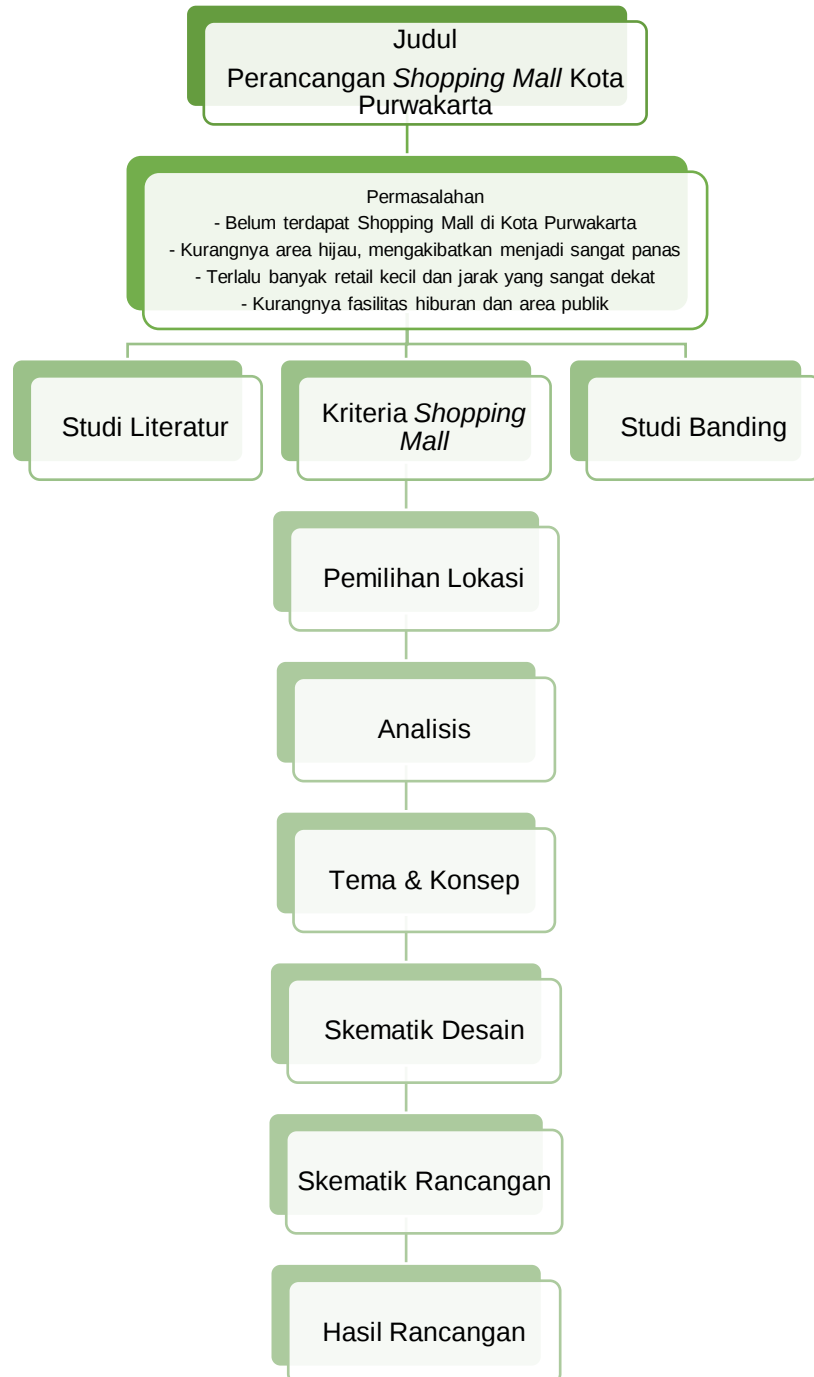


Diagram 1. Kerangka Berpikir.

1.7 Sistematika Laporan

BAB I

PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang proyek, maksud dan tujuan, masalah dan pendekatan dalam perancangan, lingkup dan batasan, dan sistematika dalam pembahasan proyek.

BAB II

DESKRIPSI PROYEK

Bab ini menjelaskan mengenai deskripsi umum proyek diantaranya mengenai data GSB, KDB, KLB, data luasan bangunan, fasilitas dan program kegiatan, dan studi banding proyek.

BAB III

ELABORASI TEMA

Bab ini menjelaskan pengertian tema yang dipilih, interpretasi tema, dan studi banding tema sejenis dengan bagaimana implementasinya ke dalam perancangan.

BAB IV

ANALISIS

Bab ini menjelaskan proses analisis fungsional seperti organisasi ruang, pemintakan, program ruang, persyaratan teknis, dan analisis kondisi lingkungan diantaranya kondisi dan potensi lahan, karakter sebuah lingkungan site, pemandangan, sirkulasi, orientasi site yang dihasilkan dari data yang terkumpul.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisikan mengenai konsep dasar dan gagasan desain yang digunakan dalam perancangan.

BAB VI HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan hasil rancangan diantaranya peta situasi, produk gambar perancangan berdasarkan tema dan konsep yang sudah ditentukan, dan foto maket.

LAMPIRAN Lampiran berisi berbagai macam dokumen terkait proyek yang dikerjakan.