

## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1. Konsep Dasar

##### 5.1.1. Pendekatan Konsep

Sasaran utama *shopping mall* ini adalah para penyandang disabilitas fisik yang akan mencari *leisure*. Oleh karena itu, konsep yang digunakan *shopping mall* ini adalah konsep yang harus memudahkan para penyandang disabilitas dan para pengunjung yang berkebutuhan khusus dalam mengakses *shopping mall*. Selain itu, konsep yang digunakan juga harus memenuhi standar aksesibilitas bangunan.

*Shopping mall* ini akan menjadi area *leisure* yang ramah bagi para penyandang disabilitas dan pengunjung lain yang berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, *mall* ini harus mengadaptasi fasilitas pendukung yang sesuai dengan standar aksesibel bangunan. Sehingga, *mall* ini akan menjadi terobosan baru serta menyadarkan masyarakat atas kesadaran kesetaraan sesama umat manusia. Stigma-stigma buruk terhadap para penyandang disabilitas akan hilang ketika masyarakat mengetahui kemampuan kemandirian para penyandang disabilitas.

Desain yang baik dan terarah harus memiliki prinsip-prinsip desain yang menjadi dasar perancangan yang diambil dari tema. Prinsip-prinsip yang relevan dengan *Inclusive Environment* adalah:

- *Accesible*

Perancangan *shopping mall* ini harus memberikan akses yang mudah terutama bagi para penyandang disabilitas. Sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki harus mudah dicapai serta harus terpisah sehingga tidak mengganggu kenyamanan. Akses menuju bangunan juga harus mudah untuk dicapai.

- *Integrated Activities*

Site terintegrasi dengan lingkungan perumahan, sehingga site harus memiliki zona dimana para pengunjung dan warga perumahan dapat menggunakan zona tersebut tanpa saling terganggu satu sama lain.

- *Liveability*

Menjadi *shopping mall* yang ramah disabilitas tidak menjadikan *mall* ini khusus untuk para penyandang disabilitas. Sehingga perancangan *mall* ini harus dapat dinikmati dengan nyaman oleh para pengguna khusus maupun para pengguna biasa. Sehingga akan tercipta lingkungan yang heterogen tanpa ada pihak yang merasa dispesialkan.

#### 5.1.2. Konsep

Konsep dasar perancangan *Inclusive Shopping Mall* ini adalah penerapan konsep “*Flow Movement*” dimana setiap pergerakan dari para pengunjung harus dapat mengalir tanpa ada hambatan baik untuk para pengunjung biasa dan untuk para pengunjung yang berkebutuhan khusus. Konsep ini digunakan dengan maksud agar para pengunjung yang memiliki kebutuhan dapat dengan mudah mendapatkan kebutuhan tersebut karena pergerakannya yang mengalir tanpa hambatan. Untuk dapat mendukung konsep ini, maka diterapkan prinsip-prinsip pendukung seperti sirkulasi yang aksesibel, keamanan dan keselamatan, serta konsep warna yang dimaksudkan untuk memudahkan para pengunjung untuk mengakses bangunan.

## 5.2. Rencana Tapak

### 5.2.1. Pemintakatan



Gambar 5.1 Pemintakatan  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Site memiliki beberapa zona yang disesuaikan dengan kegiatan dan kebutuhan pengguna *shopping mall* maupun untuk kebutuhan lingkungan sekitar.

a. *Accessible Parking*

*Accessible Parking* adalah zona parkir untuk para pengendara berkebutuhan khusus. Letak *accessible parking* ini sangat dekat dengan pintu masuk *mall* sehingga memudahkan penggunaanya untuk mengakses *mall*.

b. *Animal Zone*

Zona ini digunakan sebagai zona untuk berekreasi dengan binatang seperti burung sehingga zona ini dapat menjadi zona untuk berfoto.

c. *Playing Area*

Untuk dapat menanggapi lingkungan sekitar, *playing area* digunakan sebagai zona untuk bermain anak ataupun orang dewasa. Zona ini dapat digunakan sebagai area berlari-larian, bermain bola atau bahkan sebagai area perayaan hari kemerdekaan untuk warga di perumahan sekitar.

d. *Kids Zone*

Zona ini dibuat sebagai zona bermain anak sehingga anak tidak hanya berkegiatan konsumtif namun juga dapat bermain di area *mall*.

e. *Chit-chat Zone*

Zona ini merupakan zona berkumpul bagi para orang tua juga warga perumahan sekitar. Selain itu zona ini juga berdekatan dengan *kids zone* sehingga orang tua masih dapat mengawasi anaknya pada zona tersebut.

f. *Food Street Area*

Terdapat 2 zona *food street*, dimana satu zona ini berada di belakang *mall* yang digunakan oleh para pedagang kaki lima dengan sasaran konsumennya adalah warga sekitar. Satu zona yang lain berada di depan *mall* dengan sasaran konsumen adalah para anak muda.

g. *Bazar Area*

Zona ini menjadi zona penarik yang menghubungkan masa A bangunan dengan masa B bangunan.

h. *Adventure Area*

Pada zona ini disediakan *skatepark* dan *rock climbing area* yang dapat digunakan oleh setiap kalangan khususnya anak muda.

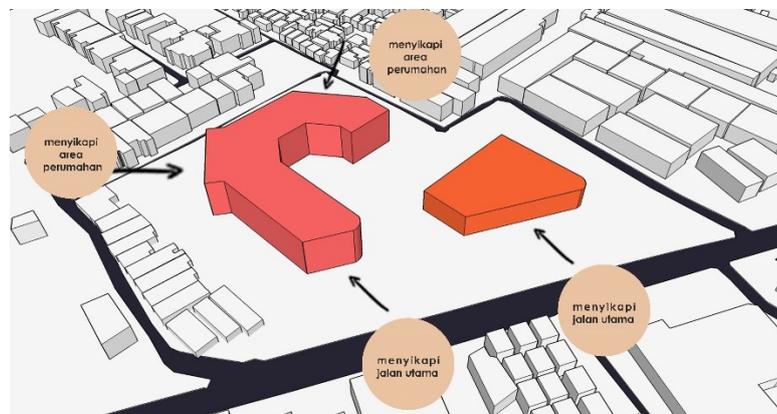
i. *Dancing Fountain*

Zona ini merupakan zona berkumpul yang dapat digunakan pengunjung untuk berfoto atau hanya sekedar menikmati pertunjukan air mancur.

j. *Drop off Area*

Zona ini merupakan zona penerima karena dikhususkan untuk menerima pengunjung baik dari kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

## 5.2.2. Tata Letak



Gambar 5.2 Konsep Tata Letak  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Tata letak bangunan disusun berdasarkan zona yang dirancang pada area site yang mempertimbangkan integrasi lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar yang mempengaruhi adalah jalan raya besar yang ada di depan site serta area perumahan dan area pendidikan. Selain itu, tata letak juga dipengaruhi oleh konsep sirkulasi yang mengalir.



Gambar 5.3 Konsep Tata Letak Zona  
(sumber : Dokumen Pribadi)

*Drop off area* berada di depan site sehingga menyikapi jalan utama yang memiliki intensitas kendaraan yang tinggi. *Drop off area* menjadi zona penerima bagi pengunjung yang menggunakan kendaraan. Selain itu, untuk zona penerima bagi pengunjung yang berjalan kaki disediakan sebuah plaza yang berada tepat di depan jembatan penyebrangan. *Accessible parking* diletakan pada area yang mudah dijangkau oleh kendaraan umum dan juga mudah untuk mencapai kawasan *mall*. Sehingga *accessible parking* berada dekat dengan pintu *basement* agar dapat memiliki sirkulasi yang sama dengan kendaraan lain.

Untuk pengguna, disediakan sebuah plaza besar yang diletakan ditengah-tengah site dan dikelilingi oleh bangunan *mall* sehingga memiliki potensi *view* yang baik karena dapat terlihat dari berbagai arah. Plaza ini dapat menjadi daya tarik pengunjung dari luar site maupun dari dalam site. Plaza ini dapat digunakan sebagai area berkumpul, area bazaar dan area untuk acara-acara besar seperti konser musik.

Dalam menyikapi lingkungan sekitar, disediakan area berkumpul dan area bermain yang dapat dengan mudah diakses oleh warga perumahan yang berada di belakang site. Selain karena memiliki jarak yang lebih dekat dengan warga perumahan, zona ini diletakan dibelakang site agar pengunjung tidak terganggu dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh warga.

### 5.2.3. Pencapaian



Gambar 5.4 Sirkulasi Kendaraan  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Kendaraan diberikan pencapaian yang mudah karena memiliki sirkulasi dari jalan utama ke *drop off area*. Selain itu, pencapaian menuju *parking area* juga mudah karena memiliki sirkulasi yang langsung. Sehingga baik pengunjung berkebutuhan khusus maupun tidak, dapat dengan mudah mencapai bangunan menggunakan kendaraannya. Untuk mengurangi kemacetan, diberikan *drop off area* di depan bangunan tanpa kendaraan harus memasuki area *mall*. Sehingga para pengguna kendaraan yang hanya akan menurunkan penumpang dapat memiliki akses yang mudah serta tidak memberikan dampak kemacetan.



Gambar 5.5 Sirkulasi Pedestrian  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Jalur pejalan kaki harus memiliki kualitas yang baik, nyaman dan aman bagi segala kalangan sehingga pengguna akan merasa memiliki (Natalia dan Rohmawati, 2017). Sehingga pencapaian bagi para pejalan kaki akan lebih mudah dan nyaman terutama untuk para pengguna yang memiliki kebutuhan khusus. Sirkulasi pejalan kaki pada site memudahkan pengguna untuk mencapai fungsi-fungsi pada site karena saling berhubungan dan juga memberi keamanan bagi pejalan kaki dari lalu lintas kendaraan. Selain itu, kualitas jalan berupa lebar jalan dan pemandu jalan diperhatikan pada sirkulasi pejalan kaki dengan fasilitas pendukung seperti vegetasi, lampu jalan dan juga bangku taman.

#### 5.2.4. Hierarki



Gambar 5.6 Masa B  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Hierarki tertinggi dimiliki oleh Masa B dimana masa ini memiliki fungsi-fungsi yang lebih beragam yang menyediakan kebutuhan *hedonic* dan juga *utilitarian*. Pengunjung dapat dengan mudah mendapatkan kebutuhannya karena Masa B terhubung langsung dengan *basement*. Selain itu, terdapat fungsi *hedonic* seperti *cineplex* yang dapat dinikmati oleh segala kalangan dimulai dari anak-anak hingga lansia.



Gambar 5.7 Masa A  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Masa A memiliki hierarki ke dua karena memiliki fungsi yang lebih sedikit dibandingkan dengan fungsi-fungsi yang dimiliki oleh Masa B. Namun, Masa A merupakan zona penerima yang berhubungan langsung dengan *drop off area* dan juga memiliki atrium yang besar.

#### 5.2.5. Utilitas



Gambar 5.8 Utilitas pada site  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Pada site, terdapat jalur air hujan dan juga jalur air kotor yang mengelilingi site sehingga dapat menanggulangi banjir saat hujan deras. Utilitas air hujan ini tetap akan ditutupi oleh jalan pedestrian sehingga tidak mudah untuk diakses pengguna. Selain itu, pada site juga terdapat titik *septictank*. Titik ini disesuaikan dengan jarak terdekat lavatory pada bangunan sehingga pengelolaan akan mudah untuk dilakukan.

### 5.2.6. Tata Hijau



Gambar 5.9 Konsep Tata Hijau  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Konsep tata hijau pada *shopping mall* ini mempertimbangkan keseimbangan antara perkerasan dan juga landscape serta eksisting vegetasi untuk menjaga kualitas tanah dan air tanah pada lingkungan. Perkerasan diterapkan pada beberapa area seperti area plaza, *skatepark*, serta parkir. Namun jenis perkerasan yang dipakai merupakan jenis perkerasan yang masih dapat menyerap air kecuali pada area *skatepark*.



Gambar 5.10 Vegetasi Eksisting  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Pada area plaza diberikan taman dan juga area duduk yang rindang dan asri dengan penggunaan rumput dan juga pohon. Penerapan pohon juga dilakukan pada area parkir sehingga area tersebut dapat memiliki suasana yang asri. Selain itu, eksisting vegetasi pada area pedestrian masih dipertahankan namun diterapkan perancangan yang lebih bijaksana dengan memperlebar jalur pedestrian sehingga vegetasi tidak menghalangi jalur pejalan kaki.

## 5.3. Bangunan

### 5.3.1. Fungsi

Cimahi *Inclusive Shopping Mall* adalah pusat berbelanja yang juga menawarkan berbagai macam jenis *leisure* yang dapat dinikmati oleh segala kalangan. Bangunan ini merupakan bangunan yang dapat digunakan untuk publik secara umum dengan berbagai macam kegiatan dengan memberikan kemudahan bagi pengunjung yang berkebutuhan khusus seperti penyandang disabilitas, anak-anak, ibu hamil dan juga lansia. Pada dasarnya, *shopping mall* ini memberikan kebutuhan *hedonic* dan juga *utilitarian* bagi pengunjung sehingga *shopping mall* ini menjadi *area one stop leisure*.

Dengan adanya fasilitas untuk mempermudah para penyandang disabilitas, *mall* ini sedikitnya dapat mengubah stigma buruk dari masyarakat. Masyarakat dapat melihat bagaimana penyandang disabilitas dapat berkegiatan secara mandiri ketika fasilitas umum memberikan kesetaraan fungsi bagi mereka. Selain itu, *mall* ini juga memberikan hak *leisure* bagi para penyandang disabilitas yang selama ini sulit untuk mendapatkannya.

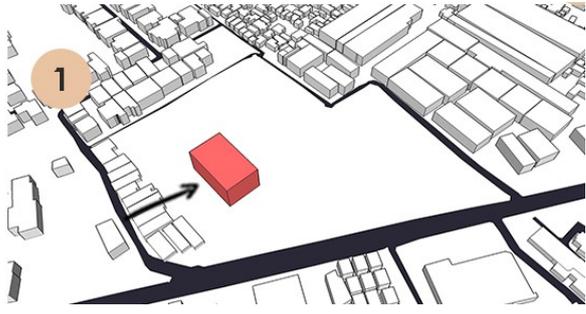


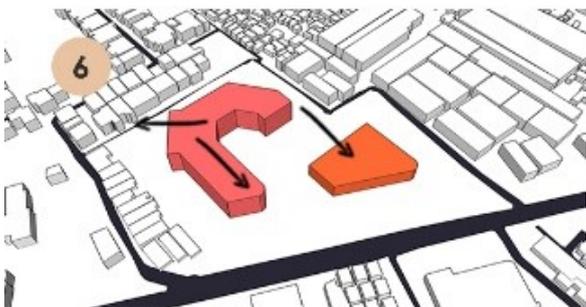
Gambar 5.11 Suasana Cimahi *Inclusive Shopping Mall*  
(sumber : Dokumen Pribadi)

### 5.3.2. Gubahan Masa

Konsep gubahan masa menimbang bentuk bangunan dan juga lingkungan sekitar sehingga masa bangunan dapat menarik pengunjung dari berbagai *point of view*.

Tabel 5.1 Tabel Konsep Gubahan Masa

NO	GUBAHAN MASA	PENJELASAN
1.		<p>Bentuk dasar diambil dari penyesuaian masa sekitar site.</p>
2.		<p>Bentuk dasar disesuaikan dengan bentuk site.</p>
3.		<p>Memberikan sikap pada jalan utama.</p>
4.		<p>Memberikan <i>point of view</i> yang berbeda bagi lingkungan perumahan.</p>

5.		Menambah masa agar memberikan volume lebih pada site.
6.		Menyikapi jalan utama dan memberikan volume untuk <i>anchor tenant</i> .

### 5.3.3. Sirkulasi



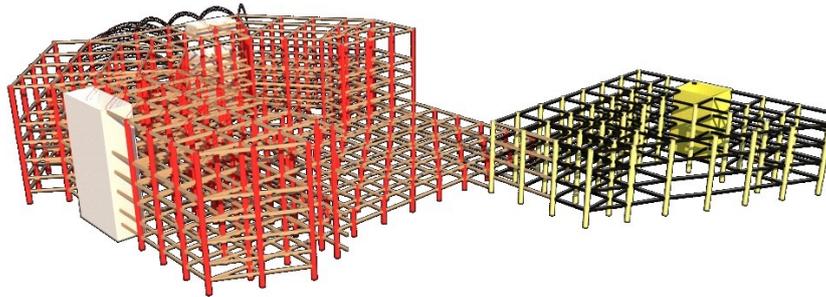
Gambar 5.12 Sirkulasi Bangunan  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Konsep gubahan masa memberikan sirkulasi yang mengalir pada bangunan. Hal tersebut memberikan sirkulasi yang jelas dan mudah bagi para pengunjung sehingga pengunjung dapat melewati seluruh zona pada bangunan. Sehingga Masa A dan Masa B dapat memiliki sirkulasi yang seimbang karena sirkulasi antar keduanya saling berhubungan dan menerus.

Sirkulasi pada bangunan juga menggunakan standar ruang sirkulasi yang aksesibel sehingga dapat dengan mudah diakses oleh pengguna

kursi roda dan juga *baby stroller*. Bangunan juga menyediakan pemandu jalan berupa keramik *unpolished* bagi para penyandang tuna netra untuk memudahkan mengakses bangunan. Untuk sirkulasi vertikal, disediakan lift dan travelator agar mudah digunakan oleh pengguna kursi roda, kruk, tongkat dan juga *baby stroller*.

#### 5.3.4. Struktur



Gambar 5.13 Struktur Bangunan  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Struktur yang digunakan adalah dengan menggunakan pondasi borpile yang akan menahan beban yang terjadi pada bangunan public. Konstruksi beton juga diterapkan agar bangunan lebih kuat dan tahan lama mengingat akan banyak terjadi aktifitas besar dengan intensitas pengunjung yang tinggi. Untuk atap diberikan atap dak dengan void pada beberapa titik agar dapat menjadi konduktor cahaya bagi interior. Untuk area bioskop menggunakan konstruksi bentang lebar dengan menggunakan baja sehingga dapat memberikan ruang yang cukup untuk area bioskop.

#### 5.3.5. Interior

Konsep interior pada *shopping mall* ini sangat menyesuaikan dengan standar aksesibilitas bangunan. Hal tersebut ditujukan agar setiap kelompok dapat menikmati dan menggunakan bangunan dengan nyaman dan aman. Warna pada interior *mall* ini didominasi oleh warna *black and white* karena menjadi warna yang memiliki kontras tinggi. Hal tersebut dapat memudahkan para penyandang *low vision* namun tetap tidak mengganggu SOP retail.

Penggunaan *travelator* membuat ketinggian antar lantai hanya 4 meter dengan tambahan tinggi plafond sehingga berkurang menjadi 3,3 meter. Hal tersebut memberikan potensi penglihatan para pengunjung

pada *sign* ataupun *banner* yang menjadi sumber informasi bagi pengunjung.



Gambar 5.14 Interior  
(sumber : Dokumen Pribadi)

Lantai pada interior *shopping mall* ini juga memiliki konsep ramah disabilitas dimana terdapat jalur pemandu yang dibedakan warna serta teksturnya. Hal tersebut dapat membantu para penyandang disabilitas untuk dapat menikmati dan menggunakan *shopping mall* ini.

#### 5.3.6. Utilitas



Gambar 5.15 Isometri Utilitas  
(sumber : Dokumen Pribadi)

*Shopping mall* ini memiliki zona utilitas yang berada di basement sehingga tidak mudah diakses oleh para pengunjung. Zona utilitas juga terintegrasi dengan zona pengelola sehingga pengelola dapat memiliki akses yang dekat dan mudah untuk mengelola utilitas yang ada. Dari zona utilitas ini terdapat kor yang menghubungkan utilitas pada setiap lantainya.

a. Utilitas air

- Air bersih : *Ground water tank*, ruang pompa dan *roof tank*.
- Air kotor : STP, sumpit dan *septictank*.
- Air hujan : *Rain water tank* dan pompa.

b. Utilitas AC Central

- Ruang AHU pada setiap lantai.
- Ruang Chiller dan *cooling tower* pada *roof top*.

c. Utilitas elektrikal dan tata suara

- Ruang Panel pada setiap lantai.
- Titik *speaker* pada setiap lantai.
- Main panel dan PABX pada lantai basement.

d. Utilitas kebakaran

- Tangga kebakaran disetiap lantai termasuk basement.
- Hydrant pada beberapa titik disetiap lantai.
- Lampu Darurat pada setiap titik untuk setiap lantai.

e. Utilitas CCTV

- Ruang CCTV *control* pada lantai basement.
- Titik CCTV pada setiap ruangan disetiap lantai.

f. Utilitas Information TV

- Berada di setiap titik sirkulasi setiap lantai.