

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Jawa Tengah bagian selatan, termasuk di Kabupaten Banjarnegara, saat ini tengah mengalami akselerasi pembangunan infrastruktur yang signifikan. Peningkatan konektivitas antar wilayah memicu pertumbuhan ekonomi dan perubahan perilaku sosial masyarakat. Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Banjarnegara (2025), Kabupaten Banjarnegara mampu mencatatkan angka pertumbuhan ekonomi sebesar 5,11% pada tahun 2024. Secara urutan, pertumbuhan ekonomi Banjarnegara berada pada posisi ke-15 dari 35 kabupaten/kota di Jawa Tengah dengan kontribusi sekitar 1,61%. Angka pertumbuhan yang ini mencerminkan peningkatan kesejahteraan dan memicu daya beli masyarakat yang menuntut ketersediaan fasilitas pelayanan publik dan komersial yang lebih mumpuni di tingkat lokal. Namun, pesatnya pertumbuhan ekonomi di Kabupaten Banjarnegara tersebut belum seimbang dengan ketersediaan fasilitas komersial yang mumpuni, terutama dalam bentuk *mall*.

Dibandingkan dengan wilayah jalur utara (pantura), wilayah Jawa Tengah bagian selatan khususnya Kabupaten Banjarnegara masih mengalami kesulitan akses untuk memenuhi kebutuhan yang lebih kompleks dan terpadu. Secara historis, struktur ekonomi Banjarnegara sangat kuat di sektor pertanian, perkebunan, dan peternakan. Perhatian pemerintah dan masyarakat lebih banyak tercurah pada pembangunan infrastruktur pendukung tani dan pasar-pasar tradisional. *Mall* sering kali dianggap sebagai kebutuhan sekunder bagi masyarakat agraris sebelum terjadinya pergeseran gaya hidup ke arah urban seperti sekarang.

Pada tahun 2025 Provinsi Jawa Tengah bagian selatan hanya memiliki dua *mall* yang berada di Kabupaten Kebumen dan Kota Purwokerto. Masyarakat lokal Banjarnegara harus menempuh perjalanan cukup jauh ke kabupaten/kota tetangga untuk dapat mengakses *mall*. Fenomena ini menyebabkan terjadinya *capital outflow* di Kabupaten Banjarnegara. Arus modal yang keluar dari wilayah ini mengakibatkan potensi pajak daerah dan perputaran uang yang seharusnya bisa membangun ekonomi lokal justru terserap oleh kabupaten lain. Oleh karena itu, perancangan sebuah *mall* di pusat kota Banjarnegara menjadi sebuah urgensi untuk menahan kebocoran ekonomi tersebut sekaligus menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat setempat.

Menurut Maitland (1985), *mall* adalah pusat perbelanjaan yang berintikan satu atau beberapa department store besar sebagai daya tarik dari retail-retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama atau pedestrian yang merupakan unsur utama dari sebuah *mall*, dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang. Namun, kehadiran *mall* di daerah yang kental dengan budaya lokal seperti Banjarnegara sering kali dihadapkan pada tantangan identitas arsitektur. Pembangunan gedung modern yang bersifat generik berisiko menceraabut karakter visual kawasan. Sebagai solusi, *mall* ini diupayakan dapat dirancang sesuai kebutuhan dan konteks lokal Kabupaten Banjarnegara.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan

1. Mewadahi aktivitas komersial dan sosial: Menghadirkan *mall* yang representatif untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan memenuhi perubahan gaya hidup masyarakat Banjarnegara.
2. Menekan *capital outflow*: Menciptakan magnet ekonomi baru di Kabupaten Banjarnegara guna menahan aliran modal keluar ke kabupaten tetangga dan meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD).
3. Melestarikan identitas lokal dalam modernitas: Menghasilkan rancangan *mall* yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat belanja, tetapi juga sebagai ikon arsitektur yang merepresentasikan budaya lokal Banjarnegara.

1.2.2 Sasaran

1. Analisis kebutuhan & program ruang: Mengidentifikasi jenis fasilitas komersial dan ruang publik yang sesuai dengan gaya hidup urban masyarakat banjarnegara guna menciptakan pusat aktivitas yang representatif.
2. Optimalisasi tapak & aksesibilitas: Menentukan tapak strategis yang mudah dijangkau untuk menciptakan magnet ekonomi baru yang mampu menahan aliran modal keluar (*capital outflow*).
3. Identifikasi & transformasi elemen lokal: Membedah karakteristik arsitektur tradisional banjarnegara dan filosofi sungai serayu untuk ditransformasikan ke dalam desain bangunan modern.
4. Penciptaan ikon kota: Mewujudkan gubahan massa dan estetika bangunan yang ikonik sebagai simbol kemajuan daerah tanpa meninggalkan jati diri budaya lokal.

1.3 Manfaat

1.3.1 Subyektif

Manfaat penyusunan proposal ini secara subyektif adalah guna memenuhi tugas mata kuliah Landasan Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Program Studi Arsitektur Universitas Diponegoro. Selain itu proposal ini akan digunakan sebagai dasar acuan dari perencanaan dan perancangan yang dilakukan penulis terhadap aspek-aspek arsitektural mengenai objek berupa Serayu Mall.

1.3.2 Objektif

Manfaat penyusunan proposal ini secara objektif adalah untuk berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang arsitektur, serta memberikan manfaat bagi pemerintah dan masyarakat di sekitar Kabupaten Banjarnegara dalam mengatasi permasalahan yang ada dan mengembangkan potensi lokal melalui desain yang inovatif.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini mencakup analisis terhadap konsep desain Serayu Mall yang berfokus pada ciri khas unsur budaya Jawa Tengah, khususnya Kabupaten Banjarnegara dan dikemas dengan bentuk modern. Penelitian ini akan membahas berbagai aspek yang meliputi:

1. Studi tentang budaya dan tradisi Banjarnegara: Pembahasan ini meliputi identifikasi nilai-nilai kearifan lokal Kabupaten Banjarnegara, baik yang bersifat fisik melalui elemen-elemen arsitektur vernakular, maupun non-fisik melalui studi kesenian tari, lagu daerah, upacara adat, serta filosofi kemasyarakatan setempat.
2. Analisis lokasi dan konteks sosial: Lingkup ini mencakup analisis tapak secara makro dan mikro di Kabupaten Banjarnegara. Analisis dilakukan terhadap kondisi fisik lahan, regulasi tata kota (RTRW), aksesibilitas wilayah, serta aspek-aspek lingkungan, sosial, dan budaya masyarakat setempat.
3. Desain dan pengembangan fasilitas: Pembahasan dibatasi pada perancangan program ruang dan fasilitas fisik Serayu Mall sebagai *mall*. Hal ini mencakup penataan fungsi ritel, fasilitas hiburan, area kuliner, serta ruang komunal publik.

1.5 Metode Pembahasan

1.5.1 Metode deskriptif

Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis dan faktual mengenai kondisi tapak dan kondisi sosial-ekonomi masyarakat Banjarnegara, serta penerapan unsur budaya lokal ke dalam fungsi *mall* modern..

1.5.2 Metode dokumentatif

Untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan elemen-elemen fisik potensi lokal Banjarnegara serta aspek non-fisik dan aspek lainnya yang relevan. Data ini didokumentasikan melalui penelitian literatur, studi lapangan, dan wawancara dengan masyarakat setempat.

1.5.3 Metode komparatif

Untuk membandingkan desain *mall* yang telah ada di daerah lain dengan desain yang akan diterapkan pada Serayu Mall. Metode ini akan membantu dalam mengevaluasi efektivitas organisasi ruang, sirkulasi, serta keberhasilan penggabungan identitas lokal dengan fungsi komersial modern.

1.6 Sistematika Pembahasan

Penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan kerangka dasar penelitian yang menguraikan alasan pemilihan judul dan lokasi. Di dalamnya dibahas mengenai latar belakang pertumbuhan ekonomi Banjarnegara, urgensi pengadaan *mall* untuk menahan *capital outflow*, tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dan ruang lingkup perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori dan studi pustaka yang relevan. Pembahasan meliputi teori *mall*. Selain itu, bab ini juga menyertakan preseden terhadap *mall* atau bangunan serupa sebagai acuan standar fasilitas dan keberhasilan penerapan identitas lokal.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Bab ini memaparkan kondisi lokasi perancangan yang mencakup elemen fisik, lingkungan, dan infrastruktur wilayah. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan kendala yang akan memberikan pengaruh terhadap pengembangan konsep desain.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

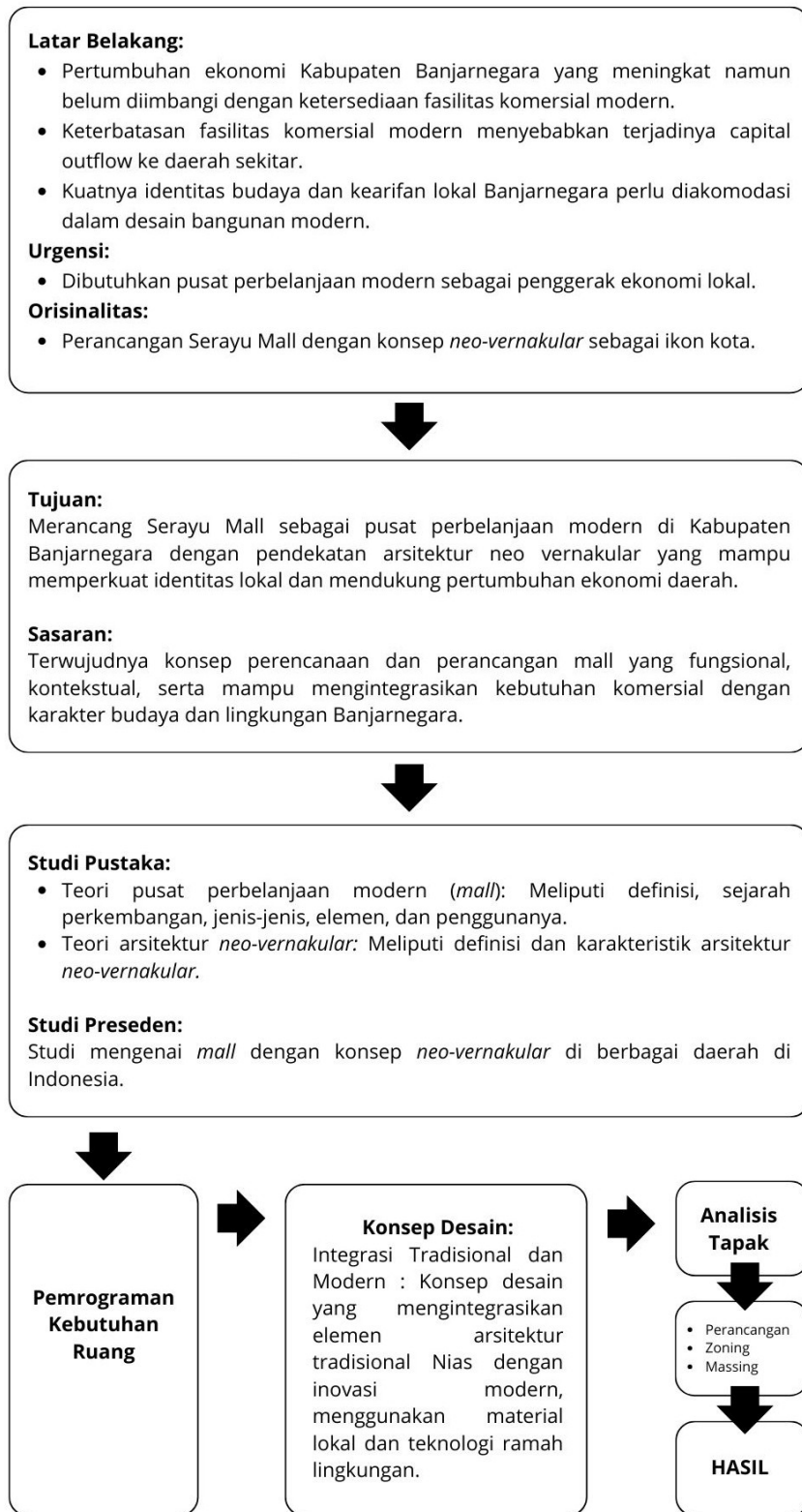
Bab ini merupakan tahap analisis untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada. Di dalamnya dilakukan analisis fungsional (pelaku dan aktivitas), analisis kebutuhan dan besaran ruang *mall*, serta analisis tapak secara mikro.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini merupakan bagian kesimpulan dan hasil akhir dari proses analisis. Isinya mencakup program ruang yang telah ditetapkan (kapasitas dan jenis fasilitas) serta konsep dasar perancangan. Konsep ini meliputi arahan perancangan tapak, bentuk bangunan yang

merepresentasikan identitas lokal, sistem struktur, serta utilitas bangunan yang akan menjadi acuan dalam tahap penggambaran desain.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Diagram Kerangka Berpikir
(Sumber: Penulis, 2026)