

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pasar

2.1.1. Definisi Pasar

Menurut Peraturan Presiden Nomor 112 Tahun 2007, pasar memiliki definisi yaitu tempat terjadinya aktivitas jual beli dengan jumlah penjual lebih dari satu baik yang disebut sebagai pusat perbelanjaan, pasar tradisional, pertokoan, mall, plaza, pusat perdagangan maupun sebutan lainnya. Sedangkan definisi lain menerangkan pasar sebagai kumpulan dari pembeli aktual dan potensial dari sebuah produk atau jasa. Ukuran pasar ditentukan oleh jumlah orang yang memiliki kebutuhan, mempunyai sumber daya untuk melakukan pertukaran, serta bersedia menggunakan sumber daya tersebut untuk memperoleh apa yang mereka inginkan (Kotler & Armstrong, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pasar adalah ruang atau pusat perdagangan tempat bertemunya sejumlah penjual dengan kumpulan pembeli aktual maupun potensial yang memiliki kebutuhan serta sumber daya untuk melakukan pertukaran barang atau jasa.

2.1.2. Persyaratan Pasar Rakyat

Standar ukuran dan pengelolaan pasar rakyat di Indonesia diatur secara spesifik dalam Standar Nasional Indonesia (SNI) 8152:2021 tentang Pasar Rakyat.

a. Persyaratan Berdasarkan Tipe

Tabel 2.1 Persyaratan Pasar Rakyat Berdasarkan Tipe

No	Kriteria	Tipe I	Tipe II	Tipe III	Tipe IV
1.	Jumlah Pedagang	>750 orang	501-750 orang	250-500 orang	<250 orang

Sumber: SNI 8152:2021 Pasar Rakyat (2021)

b. Persyaratan Teknis

Tabel 2.2 Persyaratan Teknis Pasar Rakyat

No	Kriteria	Tipe I	Tipe II	Tipe III	Tipe IV
1	Ukuran luas ruang dagang	Minimal 2 m ²	Minimal 2 m ²	Minimal 2 m ²	Minimal 1 m ²
2.	Jumlah pos	Minimal 2	Minimal 2	Minimal 2	Minimal 1

	ukur ulang	Pos	Pos	Pos	Pos
3.	Zonasi	- Pangan Basah - Pangan Kering - Siap Saji - Non Pangan - Tempat pemotongan hewan ungags hidup	- Pangan Basah - Pangan Kering - Siap Saji - Non Pangan - Tempat pemotongan hewan ungags hidup	- Pangan Basah - Pangan Kering - Siap Saji - Non Pangan - Tempat pemotongan hewan ungags hidup	- Pangan Basah - Pangan Kering - Siap Saji - Non Pangan - Tempat pemotongan hewan ungags hidup
4.	Area parkir	Proporsional dengan luas lahan pasar	Proporsional dengan luas lahan pasar	Proporsional dengan luas lahan pasar	Proporsional dengan luas lahan pasar
5.	Area bongkar muat barang	Tersedia khusus	Tersedia khusus	Ada	Ada
6.	Akses untuk masuk dan keluar kendaraan	Terpisah	Terpisah	Ada	Ada
7.	Lebar Koridor/gangway	Minimal 1.8 m	Minimal 1.8 m	Minimal 1.5 m	Minimal 1.2m
8.	Kantor Pengelola	Di dalam lokasi pasar	Di dalam lokasi pasar	Di dalam lokasi pasar	Ada
9.	Lokasi toilet dan kamar mandi	Minimal berada pada 4 lokasi berbeda	Minimal berada pada 3 lokasi berbeda	Minimal berada pada 2 lokasi berbeda	Minimal berada pada 1 lokasi
10.	Jumlah toilet pada satu lokasi	Minimal 4 toilet pria dan 4 toilet wanita	Minimal 3 toilet pria dan 3 toilet wanita	Minimal 2 toilet pria dan 2 toilet wanita	Minimal 1 toilet pria dan 1 toilet wanita

11.	Tempat penyimpanan bahan pangan basah bersuhu rendah/lemari pendingin	Ada	Ada	-	-
12.	Tempat cuci tangan	Minimal berada pada 4 lokasi yang berbeda	Minimal berada pada 3 lokasi yang berbeda	Minimal berada pada 2 lokasi yang berbeda	Minimal berada pada 1 lokasi
13.	Ruang Menyusui	Minimal 2 ruang	Minimal 1 ruang	Ada	Ada
14.	CCTV	Minimal berada pada 2 lokasi yang berbeda	Minimal berada pada 2 lokasi yang berbeda	Minimal berada pada 1 lokasi	-
15.	Ruang peribahdatan	Minimal 2 ruang	Minimal 1 ruang	Minimal 1 ruang	Ada
16.	Ruang Bersama	Ada	Ada	ADA	-
17.	Ruang Kesehatan	Ada	Ada	Ada	Ada
18.	Pos Keamanan	Ada	Ada	Ada	Ada
19.	Area merokok	Ada	Ada	Ada	Ada
20.	Ruang	Ada	Ada	Ada	Ada
21.	Area Penghijauan	Ada	Ada	Ada	Ada
22.	Tinggi anak tangga (untuk pasar dengan 2 lantai)	Maksimal 18cm	Maksimal 18cm	Maksimal 18cm	Maksimal 18cm
23.	Tinggi meja tempat berjualan dari lantai di zona	Minimal 60 cm	Minimal 60 cm	Minimal 60 cm	Minimal 60 cm

	pangan				
24.	Akses untuk kursi roda	Ada	Ada		
25.	Jalur evakuasi	Ada	Ada	Ada	Ada
26.	Tabung pemadam kebakaran	Ada	Ada	Ada	Ada
27.	Hidran air	Ada	Ada	-	-
28.	Pengujian kualitas air	Setiap 6 bulan	Setiap 6 bulan	Setiap 1 tahun	Setiap 1 tahun
29.	Pengujian limbah cair	Setiap 6 bulan	Setiap 6 bulan	Setiap 1 tahun	Setiap 1 tahun
30.	Ketersediaan tempat sampah	- Setiap toko/kios/los/jongko/konter/pelataran - Setiap fasilitas pasar	- Setiap toko/kios/los/jongko/konter/pelataran - Setiap fasilitas pasar	- Setiap toko/kios/los/jongko/konter/pelataran - Setiap fasilitas pasar	- Setiap toko/kios/los/jongko/konter/pelataran - Setiap fasilitas pasar
31.	Alat angkut sampah	Ada	Ada	Ada	Ada
32.	Tempat pembuangan gen sampah sementara a	Ada	Ada	Ada	Ada
33.	Pengelolaan sampah berdasar kan 3R	Ada	Ada	Ada	Ada
34.	Sarana telekomunikasi	Ada	Ada	Ada	Ada

Sumber: SNI 8152:2021 Pasar Rakyat (2021)

c. Persyaratan Pengelolaan

Tabel 2.3 Persyaratan Pengelolaan

No	Kriteria	Tipe I	Tipe II	Tipe III	Tipe IV
1.	Informasi identitas pedagang	Ada	Ada	Ada	Ada
2.	Informasi kisaran harga	Ada	Ada	Ada	Ada
3.	Informasi zonasi pasar	Ada	Ada	Ada	Ada
4.	Prosedur kerja/SOP	Ada	Ada	Ada	Ada
5.	Struktur Pengelola	Kepala pasar - Bidang administrasi dan keuangan - Bidang ketertiban dan keamanan - Bidang pemeliharaan dan kebersihan - Bidang pelayanan pelanggan dan pengembangan komunitas	Kepala pasar - Bidang administrasi dan keuangan - Bidang ketertiban dan keamanan - Bidang pemeliharaan dan kebersihan - Bidang pelayanan pelanggan dan pengembangan komunitas	Kepala pasar - Bidang administrasi dan keuangan - Bidang ketertiban dan keamanan - Bidang pemeliharaan dan kebersihan - Bidang pelayanan pelanggan dan pengembangan komunitas	Kepala pasar - Bidang administrasi dan keuangan - Bidang ketertiban dan keamanan - Bidang pemeliharaan dan kebersihan - Bidang pelayanan pelanggan dan pengembangan komunitas
6.	Jumlah Pengelola	Minimal 5 orang	Minimal 4 orang	Minimal 3 orang	Minimal 2 orang
7.	Pelaksanaan sidang tera/tera ulang	Minimal 1 kali dalam 1 tahun	Minimal 1 kali dalam 1 tahun	Minimal 1 kali dalam 1 tahun	Minimal 1 kali dalam 1 tahun
8.	Program pengembangan dan	Ada	Ada	Ada	Ada

	aktivitas pasar				
9.	Program pemberdayaan komunitas pasar	Ada	Ada	Ada	Ada

Sumber: SNI 8152:2021 Pasar Rakyat (2021)

2.1.3. Persyaratan Pasar Sehat

Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 519 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pasar Sehat mengatur beberapa standar dalam merancang atau menata ruang pasar yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Penataan tapak

Beberapa pedoman dalam penataan tapak antara lain:

- Lokasi tidak keluar dari RUTR setempat
- Lokasi tidak pada daerah rawan bencana
- Lokasi tidak pada daerah rawan kecelakaan dan/atau daerah jalur pendaratan penerbangan
- Lokasi tidak pada daerah bekas tempat pembuangan akhir sampah dan/atau bekas lokasi pertambangan
- Terdapat batas wilayah

b. Kebutuhan Ruang Pasar

- Penataan Ruang Dagang
 - Area dagang diklasifikasikan berdasarkan jenis dan sifatnya
 - Setiap zona terdapat identitas yang jelas
 - Tersedia area khusus untuk penjualan daging, karkas unggas, dan ikan segar
 - Lebar minimal lorong los adalah 1,5 m
 - Los dan kios dilengkapi papan identitas pada yang memuat nomor dan nama pemilik
 - Jika terdapat penampungan dan pemotongan unggas, lokasinya minimal harus berjarak 10 m dari pasar atau dipisahkan dengan tembok dengan setinggi minimal 1,5 m

- Bahan berbahaya seperti pestisida ditempatkan terpisah dengan area makanan dan bahan pangan
- Penataan Kantor Pengelola
 - Terdapat ventilasi dengan luas minimal 20% dari luas lantai
 - Pencahayaan ruang minimal 100 lux
 - Penyediaan toilet khusus pegawai yang dilengkapi dengan tempat cuci tangan apabila luas bangunan cukup memadai.
- Tempat Penjualan Makanan
 - Tempat penyajian makanan tertutup memiliki permukaan rata dengan tinggi minimal 60 cm dari permukaan lantai
 - Tersedia fasilitas cuci tangan
 - Tersedia fasilitas cuci peralatan
 - Tersedia saluran pembuangan limbah tertutup
 - Tersedia tempat sampah tertutup yang digolongkan berdasarkan jenisnya
 - Area bebas dari binatang atau hama penyebab penyakit
 - Pisau potong wajib dibedakan untuk makanan basah/matang dan kering/mentah
- Area Parkir
 - Area parkir dibagi dalam beberapa zona berdasarkan jenis alat angkut yang digunakan
 - Tersedia parkir khusus untuk mengangkut hewan hidup serta mati
 - Tersedia area bongkar muat (loading barang) yang terpisah dengan area tempat parkir pengunjung
 - Tersedia tempat sampah minimal setiap 10 m
 - Tersedia penanda masuk dan keluar kendaraan
 - Tersedia vegetasi/tanaman penghijauan
 - Terdapat area resapan air di sekitar kawasan pasar tradisional

2.2 Tinjauan Kantor

2.2.1. Definisi Kantor

Kantor merupakan sebuah balai tempat mengurus suatu pekerjaan bagi instansi atau badan usaha tertentu (KBBI, 2016). Menurut The Liang Gie (2007), kantor adalah suatu unit organisasi yang terdiri atas tempat, personil, dan operasi ketatausahaan untuk membantu pimpinan dalam mengambil keputusan. Dari kedua pengertian kantor secara

umum, dapat ditarik pemahaman bahwa kantor adalah sebuah unit organisasi berupa wadah fisik yang mengintegrasikan sumber daya manusia dan proses administrasi guna mendukung kelancaran operasional serta pengambilan keputusan bagi suatu instansi.

2.2.2. Definisi Kantor Pemerintah

Merujuk pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) No. 22 Tahun 2018, kantor pemerintah dikategorikan sebagai Bangunan Gedung Negara. Bangunan Gedung Negara adalah bangunan gedung yang digunakan untuk kepentingan dinas, menjadi barang milik negara/daerah, serta diadakan melalui pembiayaan yang bersumber dari dana APBN dan/atau APBD, maupun perolehan lain yang sah.

2.2.3. Klasifikasi Bangunan Negara

Pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 45 Tahun 2007 tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara, klasifikasi bangunan dibagi menjadi beberapa kriteria sebagai berikut:

a. Klasifikasi Bangunan Berdasarkan Tingkat Kompleksitas

- Bangunan Sederhana

Bangunan sederhana didefinisikan sebagai bangunan dengan spesifikasi teknis, kompleksitas, dan teknologi yang sederhana. Karakteristik utamanya meliputi jumlah lantai maksimal 2 (dua) lapis, total luas lantai kurang dari 500 m persegi, serta memiliki masa penjaminan kegagalan bangunan selama 10 (sepuluh) tahun.

- Bangunan Tidak Sederhana

Bangunan tidak sederhana adalah bangunan yang memiliki spesifikasi teknis, kompleksitas dan teknologi yang lebih rumit dari bangunan sederhana. Masa penjaminan terhadap kegagalan bangunan ditetapkan paling singkat selama 10 (sepuluh) tahun.

- Bangunan Tidak Sederhana Bertingkat Rendah

Bangunan tidak sederhana bertingkat rendah merupakan klasifikasi bangunan yang memiliki jumlah lantai maksimal 4 (empat) lantai serta memiliki total luas lantai lebih dari 500 m².

- Bangunan Tidak Sederhana Bertingkat Tinggi

Bangunan tidak sederhana bertingkat tinggi merupakan bangunan dengan karakteristik khas yaitu memiliki jumlah lantai lebih dari 4 (empat) lantai serta memiliki sarana dan prasarana bangunan yang lengkap.

- Bangunan Khusus

Bangunan khusus merupakan bangunan yang memiliki konstruksi dan persyaratan, perencanaan dan pelaksanaan pembangunannya memerlukan penyelesaian atau teknologi khusus dengan masa penjaminan kegagalan bangunannya paling singkat selama 10 (sepuluh) tahun.

b. Klasifikasi Bangunan Berdasarkan Jabatan Pengguna

- Bangunan Tipe A

Bangunan Tipe A yaitu gedung perkantoran lembaga tinggi negara

- Bangunan Tipe B

Bangunan Tipe B yaitu gedung perkantoran yang ditempati oleh Kantor Kementerian Koordinator, Kementerian Negara, Pejabat Setingkat Menteri, dan Lembaga Pemerintah Non Kementerian dengan wilayah kerja nasional.

- Bangunan Tipe C

Bangunan Tipe C adalah gedung perkantoran yang ditempati oleh pejabat tertinggi setingkat Eselon I.

- Bangunan Tipe D

Bangunan Tipe D adalah gedung perkantoran yang ditempati oleh pejabat tertinggi setingkat Eselon II.

- Bangunan Tipe E1

Bangunan yang termasuk kedalam Tipe E1 adalah gedung perkantoran yang ditempati oleh pejabat tertinggi setingkat Eselon III.

- Bangunan Tipe E2

Bangunan yang termasuk kedalam Tipe E2 adalah gedung perkantoran yang ditempati pejabat tertinggi setingkat Eselon IV

2.2.4. Spesifikasi Teknis Bangunan Negara

Pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 45 Tahun 2007 tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara, spesifikasi teknis bangunan negara diatur dalam tabel berikut:

a. Persyaratan Tata Bangunan dan Lingkungan

Tabel 2.4 Persyaratan Tata Bangunan dan Lingkungan

NO.	URAIAN	KLASIFIKASI			KETERANGAN
		SEDERHANA	TIDAK Sederhana	KHUSUS	
A	PERSYARATAN TATA BANGUNAN DAN LINGKUNGAN				
	1. Jarak Antar Bangunan	minimal 3 m	minimal 3 m, untuk bangunan bertingkat dihitung berdasarkan pertimbangan keselamatan, kesehatan, dan kenyamanan.		Berdasarkan pertimbangan keselamatan, kesehatan, dan kenyamanan, serta ketentuan dalam Peraturan Daerah setempat tentang Bangunan atau Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten/Kota, atau Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan untuk lokasi yang bersangkutan.
	2. Ketinggian Bangunan	maksimum 2 lantai	maksimum 8 lantai (di atas 8 lantai harus mendapat rekomendasi Menteri Pekerjaan Umum)		
	3. Ketinggian Langit-langit	min. 2,80 m	min. 2,80 m	sesuai fungsi	
	4. Koefisien Dasar Bangunan	Sesuai ketentuan Peraturan Daerah setempat			
	5. Koefisien Lantai Bangunan	Sesuai ketentuan Peraturan Daerah setempat			
	6. Koefisien Dasar Hijau	Sesuai ketentuan Peraturan Daerah setempat			
	7. Garis sempadan	Sesuai ketentuan Peraturan Daerah setempat			
	8. Wujud Arsitektur	sesuai fungsi & kaidah arsitektur sederhana	sesuai fungsi & kaidah arsitektur	sesuai fungsi & kaidah arsitektur	
	9. Pagar Halaman **)	Menggunakan bahan dinding batu bata/bataco (1/2 batu) , besi, baja , kayu, dan bahan lainnya yang disesuaikan dengan rancangan wujud arsitektur bangunan.			
	10. Kelengkapan Sarana dan Prasarana Lingkungan *)				
	- parkir kendaraan	minimal 1 parkir kendaraan untuk 60 m ² luas bangunan gedung			Dihitung berdasarkan kebutuhan sesuai fungsi bangunan dan SHU/keputusan yang berlaku.
	- aksesibilitas	tersedia sarana aksesibilitas bagi penyandang cacat			
	- drainase	tersedia drainase sesuai SHU yang berlaku			
	- pembuangan sampah	tersedia tempat pembuangan sampah sementara			
	- pembuangan limbah	tersedia sarana pengolahan limbah, khususnya untuk limbah berbahaya			
	- penerangan halaman	tersedia penerangan halaman			

(Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 45/PRT/M/2007 tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara, 2007)

b. Persyaratan Bahan dan Struktur Bangunan

Tabel 2.5 Persyaratan Bahan dan Struktur Bangunan

NO.	URAIAN	KLASIFIKASI			KETERANGAN
		SEDERHANA	TIDAK Sederhana	KHUSUS	
B	PERSYARATAN BAHAN BANGUNAN				Diupayakan menggunakan bahan bangunan setempat/ produksi dalam negeri, termasuk bahan bangunan sebagai bagian dari sistem pabrikasi komponen. Apabila bahan tersebut sukar diperoleh atau harganya tidak sesuai, dapat diganti dengan bahan lain yang sederajat tanpa mengurangi persyaratan fungsi dan mutu dengan pengesahan Instansi Teknis Setempat.
	1. Bahan Penutup Lantai	keramik, vinil, tegel PC	marmer lokal, keramik, vinil, kayu	marmer lokal, keramik, vinil, kayu	
	2. Bahan Dinding Luar	bata, batako diplester dan dicat, kaca	bata, batako diplester dicat/dilapis keramik, kaca, panel beton ringan	bata, batako diplester dicat/dilapis keramik, kaca, panel beton ringan	
	3. Bahan Dinding Dalam	bata, batako diplester dan dicat, kaca, partisi kayu lapis	bata, batako diplester dicat/dilapis keramik, kaca, partisi gipsium	bata, batako diplester dicat/dilapis keramik, kaca, partisi gipsium	
	4. Bahan Penutup Plafond	kayu-lapis dicat	gypsum, kayu-lapis dicat	gypsum, kayu-lapis dicat	
	5. Bahan Penutup Atap	genteng, asbes, seng, sirap	genteng keramik, aluminium gelombang dicat	genteng keramik, aluminium gelombang dicat	
	6. Bahan Kosen dan Daun Pintu	kayu dicat/aluminium	kayu dipelitur, anodized aluminium	kayu dipelitur, anodized aluminium	
C	PERSYARATAN STRUKTUR BANGUNAN				Khusus untuk daerah gempa, harus direncanakan sebagai struktur bangunan tahan gempa.
	1. Pondasi	batu belah, kayu, beton-bertulang K-200	batu belah, kayu, beton-bertulang K-225 atau lebih	batu belah, kayu, beton-bertulang K-225 atau lebih	
	2. Struktur Lantai (khusus untuk bangunan gedung bertingkat)	beton bertulang K-200, baja, kayu klas kuat II	beton bertulang K-225 atau lebih,baja,kayu klas kuat II	beton bertulang K-225 atau lebih,baja,kayu klas kuat II	
	3. Kolom	beton bertulang K-200, baja, kayu klas kuat II	beton bertulang K-225 atau lebih,baja,kayu klas kuat II	beton bertulang K-225 atau lebih,baja,kayu klas kuat II	
	4. Balok	beton bertulang K-200, baja, kayu klas kuat II	beton bertulang K-225 atau lebih,baja,kayu klas kuat II	beton bertulang K-225 atau lebih,baja,kayu klas kuat II	
	5. Rangka Atap	kayu klas kuat II, baja	kayu klas kuat II, baja dilapis anti karat	kayu klas kuat II, baja dilapis anti karat	
	6. Kemiringan Atap	genteng min. 30 ^o , sirap min.22,5 ^o , seng min 15 ^o	genteng min. 30 ^o , sirap min.22,5 ^o , seng min 15 ^o	genteng min. 30 ^o , sirap min.22,5 ^o , seng min 15 ^o	

(Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 45/PRT/M/2007 tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara, 2007)

c. Persyaratan Utilitas dan Prasarana dan Sarana dalam Bangunan

Tabel 2.6 Utilitas dan Prasarana dan Sarana dalam Bangunan

NO.	URAIAN	KLASIFIKASI			KETERANGAN
		SEDERHANA	TIDAK SEDERHANA	KHUSUS	
D	PERSYARATAN UTILITAS dan PRASARANA DAN SARANA DALAM BANGUNAN				
1.	Air Bersih	PAM, sumur pantek	PAM, sumur pantek	PAM, sumur pantek	
2.	Saluran air hujan	talang, saluran lingkungan	talang, saluran lingkungan	talang, saluran lingkungan	
3.	Pembuangan Air Kotor	bak penampung	bak penampung	bak penampung	
4.	Pembuangan Kotoran	bak penampung	bak penampung	bak penampung	
5.	Bak Septik/Tank & resapan	berdasarkan kebutuhan	berdasarkan kebutuhan	berdasarkan kebutuhan	
6.	Sarana Pengamanan thp. Bahaya Kebakaran *)	Mengikuti ketentuan dalam Kep. Meneg. PU No. 10/KPTS/2000 dan Kep. Meneg. PU No. 11/KPTS/2000, serta Standar Nasional Indonesia (SNI) yang berlaku.			
7.	Sumber daya listrik *)	PLN, Generator (Penggunaan daya listrik harus memperhatikan prinsip hemat energi)			
8.	Penerangan	100-215 lux/m ² , dihitung berdasarkan kebutuhan dan fungsi bangunan/fungsi ruang serta SNI yang berlaku			penerangan alam dan buatan
9.	Tata Udara	6-10% bukaan atau dengan tata udara buatan (AC*)	6-10% bukaan atau dengan tata udara buatan (AC*)	6-10% bukaan atau dengan tata udara buatan (AC*)	dihitung sesuai SNI yang berlaku.
10.	Sarana Transportasi Vertikal *)	tidak diperlukan	untuk bangunan di atas 4 lantai dapat menggunakan Lift sesuai SNI yang berlaku.		dihitung sesuai kebutuhan dan fungsi bangunan
11.	Aksesibilitas bagi penyandang cacat*)	Sesuai ketentuan dalam Per.Men. PU No. 30/KPTS/2006, minimal ramp untuk bangunan klasifikasi sederhana.			
12.	Telepon *)	sesuai kebutuhan	sesuai kebutuhan	sesuai kebutuhan	
13.	Penangkal petir	penangkal petir lokal	penangkal petir lokal	penangkal petir lokal	
E	PERSYARATAN SARANA PENYELAMATAN				
1.	Tangga Penyelamatan (khusus untuk bangunan bertingkat)	lebar minimal = 1,20 m, dan bukan tangga putar	lebar minimal = 1,20 m, dan bukan tangga putar	lebar minimal = 1,20 m, dan bukan tangga putar	jarak antar tangga maksimum 45 m (bila menggunakan sprinkler jarak bisa 1,5 kali)
2.	Tanda Penunjuk Arah	jelas, dasar putih huruf hijau			
3.	Pintu	lebar min.=0,90 m, satu ruang minimal 2 pintu dan membuka keluar			
4.	Koridor/selasar	lebar min.=1,80 m	lebar min.=1,80 m	lebar min.=1,80 m	

*) pembiayaannya tidak termasuk dalam standar harga satuan tertinggi per-m², dan dianggarkan tersendiri sebagai biaya non-standar.

**) pembiayaannya tidak termasuk dalam standar harga satuan tertinggi per-m² bangunan gedung negara, dan dianggarkan tersendiri sesuai dengan harga satuan tertinggi per-m² bangunan pagar gedung negara

(Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 45/PRT/M/2007 tentang Pedoman Teknis Pembangunan Bangunan Gedung Negara, 2007)

2.3 Tinjauan Arsitektur Hibrida

2.3.1 Definisi Arsitektur Hibrida

Menurut Cantona dan Antaryama (2016), arsitektur hibrida merupakan pendekatan yang berkembang pada masa postmodern yang berfokus pada peleburan berbagai elemen arsitektural yang berbeda guna menghasilkan suatu bentuk rancangan yang inovatif. Arsitektur hibrida ini juga dapat dipahami sebagai bentuk khusus interaksi antara karakteristik spasial-fungsional (*mixed-use*, multifungsi, dan fleksibilitas) serta karakteristik sosial (interaksi formal dan informal serta penguasaan ruang oleh penggunaanya). Studi dari disiplin ilmu lain (transportasi, sosiologi, atau teknologi informasi) juga menunjukkan bahwa ruang hibrida tidak dapat eksis tanpa teknologi komunikasi virtual (interaksi cair antara ruang fisik dan ruang virtual) (Di Marino et al., 2023). Selain itu, arsitektur hibrida merupakan pendekatan yang menantang perancangan konvensional dengan cara mengajak memikirkan kembali bagaimana potensi lingkungan binaan dapat merevitalisasi perkotaan (Moise, 2024). Berdasarkan hal tersebut, maka arsitektur hibrida dapat disimpulkan sebagai sebuah pendekatan desain postmodern yang mengintegrasikan fleksibilitas ruang fisik (multifungsi), interaksi sosial pengguna, dan

teknologi komunikasi virtual guna menciptakan lingkungan binaan yang inovatif dan adaptif.

2.3.2 Prinsip Pendekatan Arsitektur Hibrida

Berdasarkan buku “Menggali Pemikiran Postmodern dalam Arsitektur” oleh Ikhwanudin (2005) yang mengemukakan konsep hibrid sebagai sebuah konsep arsitektur yang dapat dipergunakan untuk menciptakan karya arsitektur berkarya budaya lokal, tahapan dari metode hibrid adalah sebagai berikut:

a. Eklektik atau *quotation*

Sebuah proses penelusuran dan pemilihan bentuk serta elemen arsitektur dari masa lampau yang dinilai memiliki potensi untuk dihadirkan kembali. Kode maupun makna yang terkandung dari elemen dan bentuk tersebut diasumsikan masih dapat dipahami dan diterima oleh masyarakat.

b. Manipulasi dan modifikasi

Berbagai elemen hasil *quotation* tersebut kemudian diolah melalui modifikasi dengan cara yang mampu menggeser, merekonstruksi, atau memutarbalikkan makna aslinya secara signifikan.

Beberapa teknik manipulasi antara lain:

- Reduksi: penghilangan bagian-bagian yang dinilai kurang penting.
- Simplifikasi: penyederhanaan bentuk melalui pengurangan elemen yang dianggap tidak atau kurang penting
- Repetisi: Pengulangan elemen hasil *quotation* yang sebelumnya tidak terdapat pada bentuk referensi.
- Distorsi bentuk: Perubahan bentuk dari bentuk aslinya, misalnya dengan cara dipelintir (rotasi), ditekuk, dibuat cembung atau cekung, maupun diubah bentuk geometrinya.
- Disorientasi: Perubahan arah atau orientasi suatu elemen dari pola atau susunan aslinya.
- Disposisi: Perubahan proporsi yang tidak lagi mengikuti sistem proporsi pada model referensi.
- Dislokasi: Perubahan letak atau posisi elemen di dalam model referensi sehingga menjadi tidak pada posisinya seperti model referensi

c. Kombinasi atau unifikasi

Proses menggabungkan atau menyatukan beberapa elemen yang telah dimodifikasi ke dalam desain yang telah ditetapkan susunannya.

2.3.3 Jenis Arsitektur Hibrida

Bangunan hibrida tidak lagi sekadar mengikuti aturan klasik “*form follow function*”, melainkan dapat diklasifikasikan menjadi tiga karakteristik dari cara bangunan tersebut menampilkan dirinya terhadap lingkungan kota seperti yang dikemukakan oleh J. Fenton (1985) sebagai berikut:

a. Fabric Hybrid

Jenis bangunan hibrida ini terjalin secara saling terkait dan tunduk pada struktur perkotaan yang terdefinisi dengan jelas. Bangunan ini secara morfologis menyatu dengan jaringan perkotaan (*urban fabric*) dengan ketinggian dan elemen komposisinya mengikuti lingkungan sekitar lokasi. Sinergi fungsi-fungsi tersebut tidak diekspresikan secara eksplisit melalui bentuk eksterior, melainkan hanya secara halus dalam elevasi (fasad).

b. Graft Hybrid

Jenis bangunan hibrida ini tersusun dari gabungan kompleks dari beberapa struktur yang disatukan. Bangunan ini menyampaikan dengan jujur fungsi-fungsi ruang yang menyusun gabungan tersebut melalui elemen-elemen yang terdefinisi dengan jelas dari luar. Keseluruhan struktur terlihat heterogen dengan melalui proses penambahan serangkaian elemen yang sesuai dengan fungsi masing-masing.

c. Monolith Hybrid

Jenis bangunan hibrida ini seragam dengan pengertian mengakomodasi berbagai fungsi dengan menggabungkannya ke dalam sebuah bentuk yang sama. Bentuknya tidak ditentukan oleh fungsi di dalamnya maupun bentuk lahan di sekitarnya. Biasanya berkembang secara vertikal dan seringkali menjadi simbol atau ikon di tengah kota. Di dalamnya, fleksibilitas ruang sangat diutamakan untuk menampung berbagai aktivitas.

2.3.4 Kualitas Arsitektur Hibrida

Berdasarkan pemikiran Kuitenbrouwer (2014) mengenai arsitektur hibrida, dibentuk delapan kualitas yang merupakan indikator utama untuk bangunan benar-benar berfungsi sebagai bangunan hibrida dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Project Scale

Bangunan hibrida biasanya memiliki skala yang signifikan. Bukan hanya soal luas bangunan, tetapi dampaknya terhadap lingkungan sekitar. Proyek ini harus cukup besar untuk mampu menampung program-program yang kompleks dan beragam.

b. Urban Area Density

Konsep hibrida lahir sebagai jawaban atas keterbatasan lahan. Kualitas ini menekankan bahwa bangunan hibrida harus berkontribusi pada kepadatan kota, memaksimalkan penggunaan lahan dengan cara menumpuk berbagai aktivitas dalam satu tapak.

c. Function Diversity

Kuitenbrouwer berargumen bahwa setidaknya harus ada beberapa fungsi yang berbeda dan tidak terduga (fungsi tak terduga sebagai fungsi yang tidak hanya melayani komunitas tertutup dan mendorong interaksi antara orang asing). Keragaman ini memastikan bahwa bangunan tetap hidup sepanjang waktu, tidak hanya pada jam kerja saja.

d. Function Scale

Setiap fungsi di dalamnya harus memiliki skala yang cukup agar bisa beroperasi secara mandiri namun tetap proporsional. Tidak boleh ada satu fungsi yang terlalu dominan hingga mematikan potensi fungsi lainnya.

e. Function Integration

Kuitenbrouwer menekankan bahwa fungsi-fungsi tersebut tidak boleh terisolasi dan harus ada sinergi antar program..

f. Flexibility

Bangunan hibrida dirancang untuk jangka panjang. Oleh karena itu, strukturnya harus fleksibel agar dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan di masa depan tanpa harus merombak seluruh bangunan.

g. Vertical Connection

Karena bangunan hibrida seringkali berkembang secara vertikal, maka tangga, lift, void, atau koridor vertikal menjadi sangat krusial. Koneksi ini bukan sekadar sarana sirkulasi, melainkan ruang yang mendorong interaksi antar pengguna dari lantai yang berbeda.

h. Integrated Public Gathering Space

Sebuah bangunan hibrida sejati harus "memberikan kembali" sesuatu kepada kota. Harus ada ruang publik (seperti plaza, atrium, atau taman atap) yang bisa diakses

secara bebas, yang berfungsi sebagai tempat bertemunya berbagai profil pengguna bangunan tersebut.

2.4 Tinjauan Human Centered Architecture

2.4.1 Definisi Human Centered Design (HCD)

Human-centered design (HCD) merupakan sebuah pendekatan perancangan yang menitikberatkan pada pengguna dengan melibatkan perspektif manusia pada seluruh proses pemecahan masalah, mulai dari observasi, perumusan ide, pengembangan konsep, hingga implementasi. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk menciptakan solusi yang lebih efektif, efisien, mudah digunakan, dan meningkatkan kesejahteraan, kepuasan, dan kemudahan akses pengguna dengan prinsip ergonomi dan *usability*. Selain itu, pendekatan ini bersifat iteratif dan berbasis riset mendalam terhadap kebutuhan pengguna sehingga desain yang dihasilkan mampu mendorong inovasi (ISO 9241-210:2019). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa HCD yaitu pendekatan perancangan yang berfokus pada pengguna melalui sudut pandang manusia pada setiap prosesnya untuk menciptakan solusi yang efektif dan menyejahterakan pengguna melalui prinsip ergonomi, usability, iterasi desain, dan riset yang mendalam.

2.4.2 Definisi Human Centered Design (HCD) dalam Arsitektur

Pada bidang perancangan arsitektur, HCD memiliki definisi sebagai pendekatan yang menekankan pentingnya memahami dan memenuhi kebutuhan, preferensi, serta pengalaman para pengguna bangunan. Filosofi desain ini terlahir sebagai tanggapan atas kelemahan yang dirasakan dalam arsitektur modernis dan perencanaan kota, yang sering kali lebih mengutamakan efisiensi fungsional dan pertimbangan estetika daripada kesejahteraan dan kenyamanan penghuninya (Carmona, 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa HCD dalam arsitektur merupakan filosofi perancangan yang menekankan pengguna bangunan pada aspek kesejahteraan dan kenyamanannya melalui pemahaman kebutuhan, preferensi, dan pengalaman ruang.

2.4.3 Prinsip Human Centered Design (HCD) dalam Arsitektur

Menurut (Stoyanov, 2023), prinsip-prinsip desain yang menekankan pada manusia adalah sebagai berikut:

a. Empati

Memiliki pemahaman berkaitan dengan kebutuhan fisik, psikologis, dan sosial

pengguna bangunan, serta kekhususan budaya dan konteks mereka. Hal ini dapat diperoleh melalui statistik, wawancara, penelitian, dan pengamatan.

b. Kolaborasi

Melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk warga, arsitek, perencana, dan pembuat kebijakan, dalam proses perancangan dan pengambilan keputusan (Sanders dan Stappers 2008).

c. Inklusivitas

Memastikan lingkungan yang terbangun aksesibel dan ramah bagi orang-orang yang memiliki berbagai kemampuan, latar belakang, dan gaya hidup (Steinfeld and Maisel 2012).

d. Fleksibilitas

Mampu menyediakan ruang yang dapat dengan mudah disesuaikan dan diubah tata letaknya untuk mengakomodasi perubahan kebutuhan dan preferensi yang terus berubah seiring waktu (Habraken 1998).

e. Berkelanjutan

Memberikan pengelolaan lingkungan yang bertanggung jawab dan meningkatkan efisiensi sumber daya melalui penggunaan bahan-bahan berkelanjutan, teknologi yang hemat energi, serta praktik bangunan ramah lingkungan (Kibert, 2016)

2.5 Tinjauan Adaptive Reuse

2.5.1 Definisi Adaptive Reuse

Adaptive reuse merupakan salah satu bentuk perlakuan bangunan yang telah ada kontras dari pembongkaran (*demolition*) dan pelestarian (*preservation*). Konsep ini mengacu pada upaya mengubah bangunan yang tidak terpakai atau kurang dimanfaatkan menjadi bangunan dengan fungsi baru. Praktik adaptive reuse ini bersifat kaya dan beragam, tidak hanya mencakup pemanfaatan kembali struktur yang sudah ada, tetapi juga penggunaan kembali material, intervensi yang bersifat transformatif, serta kelanjutan fenomena budaya melalui infrastruktur terbangun. Selain itu, konsep ini berperan dalam menjembatani antara ruang dan waktu serta pelestarian memori kolektif (Wong, 2017).

Menurut Douglas (2006), *adaptive reuse* didefinisikan sebagai proses mengadaptasi bangunan lama untuk fungsi baru dengan tetap menghormati struktur dan nilai aslinya. Konsep *adaptive reuse* dalam konteks keberlanjutan memiliki peran dalam mengurangi energi terkandung dibandingkan dengan pembangunan baru, sehingga mempromosikan prinsip pembangunan berkelanjutan. (Kim, 2018; Philip dan Stein, 2013; Moe, 2008)

Berdasarkan uraian tersebut, adaptive reuse dapat disimpulkan sebagai sebuah konsep pendekatan dalam pemanfaatan kembali bangunan *existing* melalui proses adaptasi fungsi baru yang tetap mempertahankan nilai, struktur, dan memori kolektif yang merekat, sekaligus mendukung prinsip keberlanjutan dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada.

2.5.2 Strategi Adaptive Reuse

Pendekatan *adaptive reuse* memiliki beberapa metode penerapan yang dapat digunakan. Wong (2017), dalam buku *Adaptive Reuse Extending the Lives of Building* menjelaskan hubungan metafora dari istilah matematika dengan intervensi terhadap bangunan lama oleh arsitek menjadi 5 yaitu *whole numbers*, *rational numbers*, *summation*, *subtraction*, dan *absolute value*.

a. Whole Numbers

Strategi intervensi yang berfokus pada penambahan volume fisik secara signifikan dan masif terhadap struktur bangunan yang ada. *Whole numbers* melambangkan penambahan entitas ruang baru yang utuh (lantai tambahan, sayap gedung baru, atau massa bangunan yang menempel). Intervensi ini meningkatkan kapasitas kuantitatif bangunan dan sering kali mengubah siluet atau bentuk luar bangunan secara drastis.

b. Rational Numbers

Strategi intervensi arsitektur yang bersifat pecahan-pecahan dengan elemen baru digunakan untuk melengkapi atau memperbaiki bagian-bagian yang hilang dari sebuah struktur yang rusak (reruntuhan).

c. Summation

Strategi intervensi melalui proses akumulatif yang memandang bangunan sebagai hasil akhir dari lapisan-lapisan intervensi yang terjadi secara berurutan sepanjang waktu. Jika diterapkan pada penambahan arsitektural, hal ini merujuk pada serangkaian elemen yang saling terkait seperti tangga, jalan setapak, landai, koridor, anak tangga, balkon yang secara individual bukanlah volume yang terpisah, namun ketika digabungkan membentuk intervensi yang terpadu pada struktur asli. Rangkaian intervensi ini dapat terjadi pada interior maupun eksterior dengan skala yang bervariasi. *Summation* tidak melihat *adaptive reuse* sebagai satu kejadian tunggal, melainkan sebagai proses penumpukan sejarah dengan perubahan fungsi dan penambahan fisik di masa lalu dibiarkan tetap terbaca, sehingga identitas bangunan saat ini adalah "jumlah total" dari seluruh fase kehidupannya.

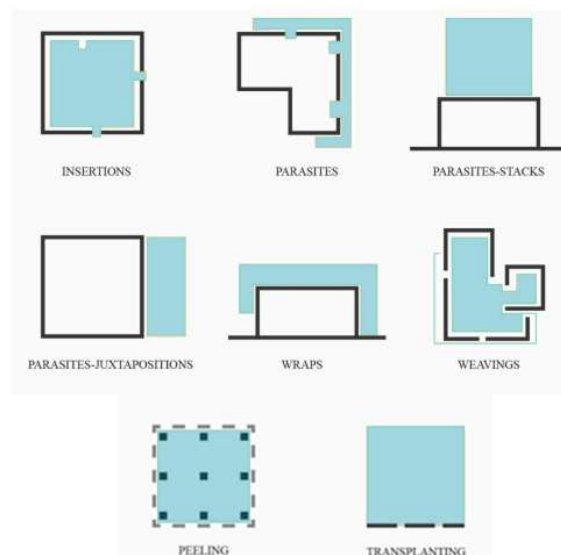
d. Subtraction

Strategi intervensi yang menciptakan ruang atau makna baru dengan cara menghilangkan, memotong, atau melubangi bagian dari struktur bangunan *existing*. Intervensi ini dapat dimaknai sebagai "memahat" bangunan lama. Proses ini sering digunakan untuk memasukkan cahaya alami, menciptakan sirkulasi vertikal (seperti void atau tangga), atau sekadar mengekspos struktur asli yang sebelumnya tersembunyi di balik dinding tambahan.

e. Absolute Value

Strategi absolute value atau nilai mutlak adalah sebuah intervensi yang menempatkan elemen baru yang memiliki identitas, material, atau bahasa arsitektur yang sangat kontras dengan bangunan aslinya, namun keduanya tetap dipertahankan untuk hadir secara berdampingan tanpa saling melebur.

Selain strategi dengan metafora istilah matematika, terdapat metode pendekatan yang lain seperti yang diungkapkan oleh Kim (2018) dalam penelitiannya mengenai adaptive reuse berkelanjutan. Dalam penelitian tersebut, Kim mengembangkan pemikiran Bollack F.A dan menyimpulkan bahwa terdapat 8 tipe pendekatan adaptive reuse, yaitu insersi (*insertion*), parasit (*parasite*), parasit vertikal (*parasite-stacks*), parasit horizontal (*parasite-juxtaposition*), membungkus (*wraps*), menenun (*weaving*), mengupas (*peeling*), dan mencangkok (*transplanting*).



Gambar 2.1 Tipe Adaptive Reuse oleh Kim (2018) berdasarkan Bollack (2013)
(Sumber: Kim, 2018)

a. Insertion

Strategi insersi adalah sebuah metode yang memanfaatkan struktur lama yang sudah ada untuk melindungi bangunan asli sambil menyisipkan ruang-ruang baru ke dalam volume bangunan yang lebih tua. Metode ini merupakan upaya mempertahankan fasad bangunan lama sebagai “kulit” untuk melestarikan memori, perasaan, dan atmosfer dari bangunan tersebut.

b. Parasite

Strategi parasit mencakup bangunan asli dan bagian-bagian baru yang dapat dibedakan dengan jelas karena bagian lama mempertahankan bentuk dan materialnya yang dapat dikenali sebagai jejak sejarahnya, sementara bagian baru ditambahkan pada struktur lama menampilkan bentuk dan estetika baru.

c. Parasite-Stacks

Strategi parasit menumpuk merupakan pengembangan dari parasit yang merupakan metode pemanfaatan kembali secara vertikal melalui perluasan atau penambahan. Salah satu ciri khas tipe ini adalah adanya perbedaan yang jelas antara kondisi fasad lama yang sudah ada dan penambahan ruang baru melalui material, desain, dan bentuk.

d. Parasite-Juxtaposition

Strategi parasit berdekatan ini merupakan pengembangan strategi parasit yang memperjelas sebagai sebuah penambahan horizontal yang berdampingan dengan bangunan lama. Penambahan tersebut tidak mengganggu struktur yang lebih tua. Fasad baru dan lama umumnya dipisahkan secara visual oleh gaya, bahan, warna, dan tekstur yang berbeda karena setiap bentuk dan volume memiliki nilai tersendiri dalam konteksnya masing-masing.

e. Wraps

Sesuai dengan teori Bollack (2013), strategi selubung berfungsi sebagai pelindung struktur asli bangunan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengonservasi massa dan material awal sembari menutup fasad aslinya sehingga tidak tampak secara visual dari eksterior.

f. Weaving

Strategi "menganyam" memiliki kemiripan dengan teknik tambal-sulam melalui integrasi komponen tambahan pada struktur asli bangunan. Dalam strategi ini, perancang dihadapkan pada pilihan untuk mempertahankan atau mengeliminasi struktur lama selama proses perancangan. Meskipun material baru dirancang

sedemikian rupa agar selaras dengan proporsi dan komposisi lama, metode ini tidak bertujuan untuk restorasi total, melainkan tetap memperlihatkan batas yang jelas antara bagian lama dan baru.

g. Peeling

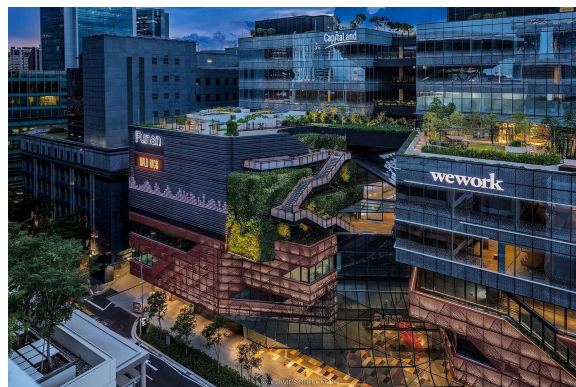
Strategi mengupas merupakan metode untuk menghilangkan dinding luar, lalu memanfaatkan kembali kolom-kolom lama, material interior, dan pelat lantai aslinya. Metode ini kurang umum diterapkan dibandingkan dengan strategi-strategi lain. Namun, strategi ini dapat menciptakan ruang publik hanya dengan menghapus fasadnya.

h. Transplanting

Strategi ini bertujuan untuk memasukkan bagian-bagian lama ke dalam bangunan baru layaknya proses mencangkok. Dengan menyelamatkan material dan komposisi fasad yang lama, elemen-elemennya dapat dipertahankan dan digunakan kembali sebagai fasad bangunan baru yang direncanakan. Dengan demikian, bagian-bagian lama tersebut dapat dipandang sebagai ornamen, atau elemen artistik yang memiliki nilai estetika dan historis.

2.6 Studi Banding Proyek Sejenis

2.6.1 Funan Mall, Singapura



Gambar 2.2 Funan Mall, Singapura

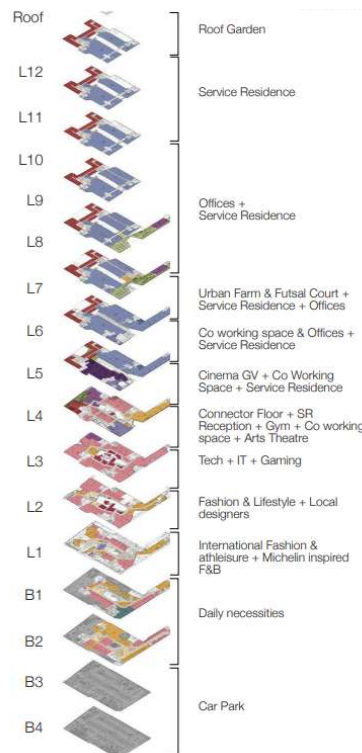
(Sumber: Calvin Seah, 2019)

Funan Mall pada dasarnya adalah sebuah bangunan hibrida yang meredefinisikan tipologi ritel konvensional menjadi ekosistem yang porous (berpori) dan hyper-connected. Proyek ini merupakan evolusi dari Funan DigitalLife Mall (1985) yang sebelumnya hanya berfokus pada IT, kini bertransformasi menjadi ruang yang menyatukan dining, theatre, wellness, co-working, office, hingga co-living. Desainnya mengusung visi "Empowering the Creativity of a City", yang bertujuan memberikan wadah bagi komunitas untuk

mengekspresikan gairah (passion) mereka dalam setting ritel era baru. Strategi desainnya sangat berfokus pada profil pengguna (user profiling) untuk mengidentifikasi minat komunitas yang kemudian ditanamkan ke dalam program ruang bangunan.

Hasilnya adalah manifestasi fisik berupa "Tree of Life", sebuah struktur ikonik setinggi 25 meter yang membentang dari ruang bawah tanah hingga level 4. Struktur ini menampung berbagai "Passion Clusters" atau dapat dipahami sebagai platform fleksibel yang didedikasikan untuk hobi spesifik seperti *tech*, *fit*, *taste*, *craft*, *chic*, dan *play*. Secara teknis, desain ini berhasil mengintegrasikan campuran fungsi yang kompleks ke dalam lahan yang sebelumnya hanya diperuntukkan bagi ritel. Selain itu, Funan dirancang untuk menyatu secara mulus dengan kota melalui koneksi ke jaringan transportasi publik (metro) dan jalur sepeda kota (city-wide biking track), yang memungkinkan bangunan ini beroperasi lebih awal (pukul 08.00) untuk meningkatkan potensi pendapatan dan aksesibilitas bagi para komuter.

- a. Lokasi: North Bridge Road, Civic District, Singapura.
- b. Luas: 82.590 m²
- c. Fasilitas



Gambar 2.3 Funan Mall *exploded floor plan*

(Sumber: Woods Bagot, 2019)

- Fasilitas di Lantai Dasar & Bawah (Podium Ritel & Konektivitas)

Bagian ini berfungsi sebagai titik temu publik yang sangat terbuka dan terintegrasi dengan mobilitas kota.

- Tree of Life (Pusat Kreativitas): Inti bangunan setinggi 25 meter yang berfungsi sebagai habitat bagi berbagai brand kreatif dan ruang pameran temporer.
- Jalur Sepeda Indoor: Jalur yang menembus bangunan, terhubung dengan fasilitas end-of-trip seperti loker dan shower, memungkinkan pesepeda melintasi mall sebagai bagian dari rute kota.
- Smart Supermarket: Area ritel modern yang terintegrasi dengan aplikasi digital untuk pemesanan dan pengiriman barang ke area lain di dalam gedung.
- Climb Central (Wall Climbing): Dinding panjat tebing setinggi 16 meter yang ditempatkan secara terpusat untuk menciptakan visibilitas maksimal bagi pengunjung.

- Fasilitas di Lantai Menengah

Bagian ini berfungsi sebagai titik temu publik yang sangat terbuka dan terintegrasi dengan mobilitas kota.

- Passion Clusters: Ruang-ruang hobi di struktur Tree of Life yang memungkinkan pengrajin (craft) atau desainer (chic) memamerkan karya mereka.
- Wild Rice Theatre: Fasilitas teater yang menghadirkan elemen budaya dan seni pertunjukan ke dalam lingkungan komersial.
- Bike Fixing & Testing Studio: Fasilitas pendukung bagi komunitas pesepeda yang terintegrasi dengan gerai ritel (seperti Brompton).
- Zona Co-working: Ruang kerja yang ditempatkan berdampingan dengan area ritel untuk mendukung gaya hidup work-life balance.

- Fasilitas di Lantai Atas

Bagian atas gedung difokuskan pada produktivitas dan pengalaman ruang terbuka yang inovatif

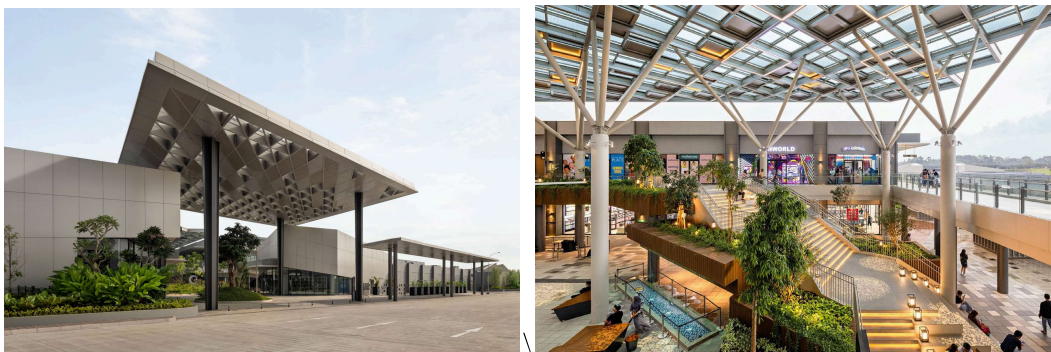
- Blok Perkantoran & Co-living: Ruang kerja efisien dan hunian bersama yang terintegrasi, memberikan kenyamanan akses bagi penghuni ke seluruh fasilitas di bawahnya.

- Urban Farm (Lantai 7): Kebun pertanian kota seluas 5.000 kaki persegi yang memasok bahan pangan segar untuk restoran di dalam mall.
- Roof Barbeque Area: Fasilitas atap yang dapat disewa melalui aplikasi, memungkinkan pengguna memesan bahan makanan langsung dari supermarket di lantai bawah untuk diantar ke lokasi BBQ.

d. Elemen Arsitektur yang dapat dipelajari

- Interkoneksi Antar Fungsi
Keberhasilan Funan terletak pada bagaimana setiap fungsi (misalnya: supermarket dan area BBQ di atap) saling terhubung melalui sistem digital dan logistik internal yang efisien.
- Evolusi Tanpa Menghilangkan Sejarah
Menghargai sejarah digital masa lalu bangunan membantu menarik basis penggemar lama sambil tetap beradaptasi dengan kebutuhan ritel eksperiensial masa kini.
- Ruang untuk Hal Tak Terduga
Penempatan fasilitas unik seperti panjat tebing di posisi pusat terbukti meningkatkan popularitas bisnis karena memberikan panggung bagi pengguna untuk memamerkan keahlian mereka.

2.6.2 The Grand Outlet, Karawang



Gambar 2.4 The Grand Outlet Mall

(Sumber: Mitsubishi Jisho Design, 2024)

The Grand Outlet merupakan fasilitas outlet mall pertama Grup Mitsubishi Estate di Indonesia yang mengusung konsep utama "Shopping in Nature". Proyek ini menonjol karena keberhasilannya menciptakan ruang komersial semi-outdoor yang nyaman di iklim

tropis, sebuah tipologi yang jarang ditemukan di Asia Tenggara yang biasanya didominasi oleh mall tertutup (indoor). Desainnya menggunakan pendekatan Computational Design dan simulasi lingkungan termal untuk menciptakan lingkungan belanja yang menyerupai suasana berjalan di bawah naungan pepohonan.

Secara organisasi ruang, bangunan ini mengikuti teori perencanaan outlet mall global dengan alur lalu lintas tunggal (single line traffic flow) untuk memastikan akses setara ke seluruh gerai, namun dengan penambahan titik-titik simpul (nodes) yang terinspirasi dari kekayaan alam Indonesia. Hasilnya adalah ruang pedestrian yang beragam dengan lima motif utama: "Forest," "Bamboo," "Water," "Flower," dan "Rice Terrace"

- a. Lokasi: Karawang
- b. Luas: Luas lahan ±88.000 m² dengan kapasitas sekitar 150 gerai.
- c. Fasilitas



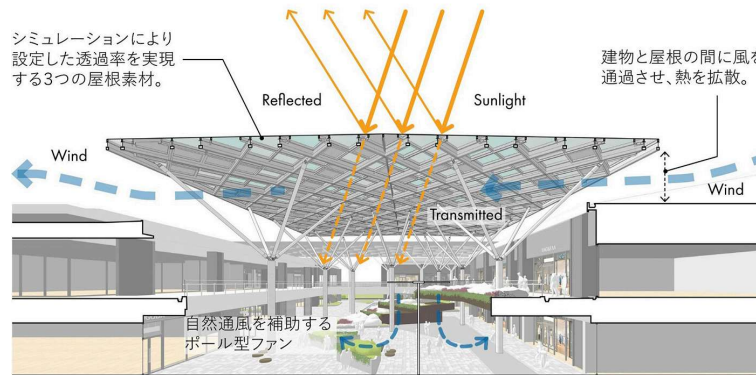
Gambar 2.5 The Grand Outlet Mall *floor layout*
(Sumber: The Grand Outlet Official Website, 2026)

- Lantai Dasar
 - Passion Nodes: Titik-titik kumpul dengan tema alam (Hutan, Bambu, Air) yang memecah kejenuhan jalur belanja panjang.
 - Luxury Retail Corridor: Alur belanja tunggal yang memastikan setiap gerai mendapatkan visibilitas yang sama.
 - Event Space: Area terbuka di Green Hub untuk ekisibisi dan aktivitas komunitas.
- Lantai Atas

- Terrace Dining: Area kuliner yang memanfaatkan pemandangan ke arah Green Hub dan desain terasering.
- Service & Lounge: Fasilitas pendukung premium bagi pengunjung yang terintegrasi dengan kantor pengelola.

d. Elemen Arsitektur yang dapat dipelajari

- Giant Canopy



Gambar 2.6 The Grand Outlet Mall Giant Canopy

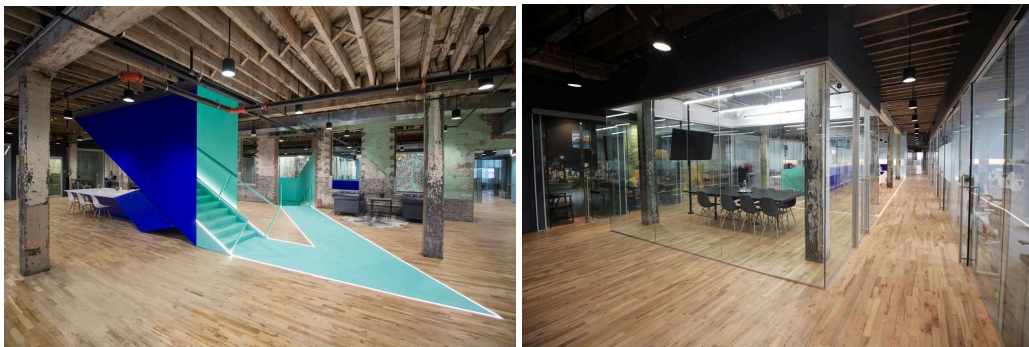
(Sumber: Mitsubishi Jisho Design, 2024)

Bagian ini adalah inovasi teknis utama yang menutupi area pedestrian:

- Material Gradasi: Menggunakan tiga jenis material dengan transmisi cahaya berbeda (Low-E glass, Low-E glass dengan silk print, dan panel aluminium).
- Efek Cahaya: Pola silk print yang dirancang secara komputasional menghasilkan bayangan artistik yang menyerupai cahaya matahari yang menyaring melalui dedaunan (sunlight filtering through trees).
- Kontrol Suhu: Melalui simulasi aliran udara dan atap ini, suhu yang dirasakan (perceived temperature) di bawah kanopi bisa mencapai 10°C lebih rendah dibandingkan area luar tanpa pendingin ruangan (AC) penuh.
- The Green Hub (Pusat Aktivitas)
Terletak di tengah area outlet, berfungsi sebagai ruang fleksibel untuk berbagai acara:
 - Konsep Rice Terrace: Desain tangga dan penghijauan tiga dimensi yang terinspirasi dari terasering sawah.

- Aksesibilitas Vertikal: Desain ini secara psikologis menarik pengunjung untuk naik ke lantai atas melalui pengalaman spasial yang kaya, mengatasi tantangan umum pada mall bertingkat.
- Sistem Ventilasi dan Kenyamanan
 - Pole-type Fans: Kipas tipe tiang yang melengkapi ventilasi alami untuk memberikan hembusan angin konstan di jalur pejalan kaki.
 - Semi-Outdoor Transition: Pembagian tegas antara area di bawah kanopi raksasa dengan area yang sepenuhnya terbuka untuk menciptakan sirkulasi udara silang yang optimal.

2.6.3 Coworkrs Office, Amerika Serikat



Gambar 2.7 Coworkrs Office

(Sumber: Leeser Architecture, 2016)

Coworkrs Brooklyn merupakan fasilitas ruang kerja bersama dinamis yang merupakan hasil *adaptive reuse* sebuah gedung industri tua seluas 4.330 meter persegi di kawasan Gowanus, Brooklyn. Ciri khas utama dari desain ini adalah penggunaan tangga lipat geometris bergaya origami dengan warna-warna cerah (biru Yves Klein di sisi luar dan teal di sisi dalam) yang menghubungkan tiga lantai bangunan.

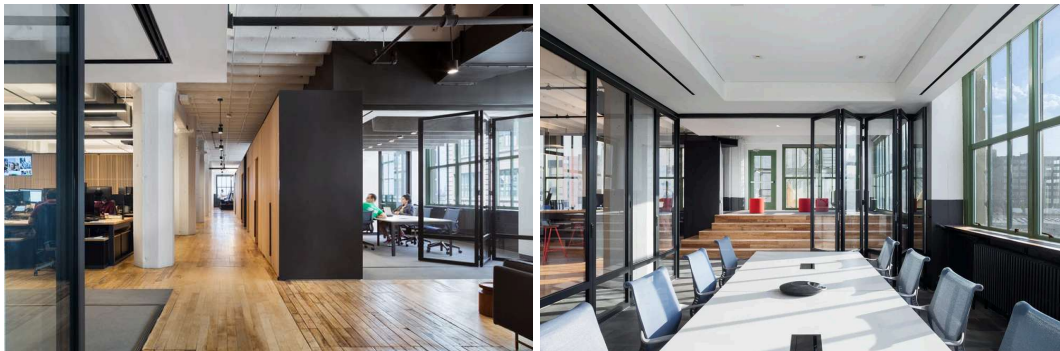
- a. Lokasi: Gowanus, Brooklyn, New York, Amerika Serikat
- b. Luas: 4330m² terdiri dari tiga lantai bangunan.
- c. Fasilitas:
 - Communal Hub: Area terbuka di bawah tangga utama pada lantai dasar dan tengah yang berfungsi sebagai ruang kerja kolektif dan tempat berinteraksi sosial.
 - Integrated Desks: Penggunaan furnitur kustom yang menyatu dengan struktur bangunan untuk efisiensi ruang.
 - Private Offices: Ruang kantor tertutup dengan partisi transparan untuk menjaga privasi tanpa memutus koneksi visual.

- Sun-drenched Conference Rooms: Ruang rapat di lantai teratas yang menggunakan dinding kaca untuk memaksimalkan pencahayaan alami.
- Roof Deck: Pada lantai teratas terdapat area luar ruangan yang menyediakan pemandangan panoramik Brooklyn, berfungsi sebagai area istirahat dan acara komunitas.
- Kitchenette: Dapur bersih umum yang dimanfaatkan untuk mendukung kinerja pekerja yang terletak di tengah ruang.

d. Elemen Arsitektur yang dapat dipelajari

- Preservasi Struktur: Mempertahankan balok baja terekspos, dinding bata asli, dan lantai kayu tua untuk menjaga karakter historis Brooklyn.
- Intervensi Modern: Penggunaan kaca bening, permukaan meja yang halus, dan warna-warna neon sebagai aksen untuk menciptakan lingkungan kerja yang merangsang kreativitas dan profesionalisme.
- Lampu Guiding Lines: Penggunaan lampu LED linier yang tertanam di lantai, dinding, dan kabinet berfungsi sebagai pemandu sirkulasi (wayfinding) bagi pengguna.

2.6.4 Motivate + Citi Bikes Offices, Amerika Serikat



Gambar 2.8 Motivate + Citi Bikes Offices

(Sumber: Devon Banks, 2018)

Motivate + Citi Bikes Office merupakan proyek transformasi gudang industri seluas 3.700 m² di Brooklyn menjadi kantor pusat operasional sistem berbagi sepeda terbesar di Amerika Serikat. Proyek ini berfokus pada penciptaan ruang kerja yang sangat kolaboratif dengan memanfaatkan pencahayaan alami yang melimpah dan mempertahankan integritas struktur asli bangunan. Desainnya menyatukan berbagai fungsi departemen dalam satu atap, mulai dari tim teknologi, operasional, hingga administrasi.

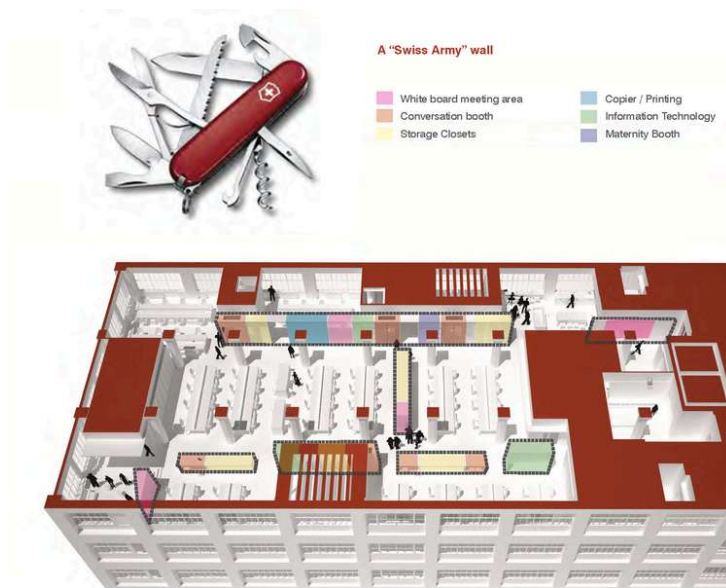
- a. Lokasi: Brooklyn, New York, Amerika Serikat
- b. Luas: 3700m²

c. Fasilitas:

- Area Kerja & Komunal:

- Central Commons: Ruang terbuka luas di pusat bangunan yang berfungsi sebagai area makan, ruang santai, dan tempat pertemuan informal.
- Flexible Workstations: Area kerja dengan sistem denah terbuka yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan tim dan perubahan kebutuhan operasional.
- Collaboration Zones: Berbagai titik pertemuan modular yang tersebar di sepanjang alur sirkulasi utama untuk diskusi cepat.

d. Elemen Arsitektur yang dapat dipelajari



Gambar 2.9 Motivate + Citi Bikes Offices Swiss Army Walls Diagram

(Sumber: Studio Modh, 2018)

- "Swiss Army" Walls (Dinding Multifungsi)

Strategi organisasi ruang yang efisien melalui elemen arsitektur terintegrasi:

- Dinding multifungsi: Dinding ini bertindak sebagai "alat serbaguna" yang menampung berbagai fungsi sekaligus, seperti lemari penyimpanan, ceruk untuk printer, bilik telepon privat (phone booths), hingga ruang rapat kecil.
- Spatial Organizer: Penempatan dinding ini secara strategis berfungsi sebagai pemisah antara zona sirkulasi utama dengan area kerja yang lebih tenang tanpa membangun dinding masif yang kaku.

- Clean Aesthetic: Dengan menyembunyikan peralatan kantor dan penyimpanan ke dalam struktur dinding ini, area kerja tetap terlihat rapi dan terorganisir.
- Konektivitas Visual

Penggunaan material transparan sebagai elemen pemisah ruang:

 - Glass Partitions: Penggunaan dinding kaca pada ruang rapat dan kantor privat untuk menjaga transparansi antar tim sekaligus memastikan cahaya alami tidak terhalang.
 - Acoustic Control: Sistem kaca yang dirancang khusus untuk memberikan privasi akustik di tengah lingkungan kantor yang sibuk.