

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Kontrol

2.1.1 Kontrol Secara Umum

Kontrol secara umum merujuk pada kemampuan untuk mengelola, mengarahkan, atau memengaruhi sesuatu agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Kontrol ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pada tingkat pribadi, pekerjaan, sosial, atau dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar. Secara garis besar, kontrol dapat dibagi menjadi dua, yaitu kontrol internal yang berasal dari individu sendiri, dan kontrol eksternal yang dipengaruhi oleh faktor luar.

2.1.2 Kontrol Diri

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki kemampuan untuk mengontrol dirinya sendiri, termasuk bagaimana mereka mengelola waktu, menetapkan tujuan, dan menjalankan aktivitas. Salah satu cara manusia mengontrol dirinya adalah melalui perencanaan atau *planning*. Perencanaan adalah bagian penting dari pengaturan diri (Parke et al., 2018). Dengan perencanaan, manusia dapat menetapkan prioritas, menyusun langkah-langkah yang harus diambil, dan mengontrol keputusan yang mereka buat.

Menurut Icek (1985), tindakan dikendalikan oleh niat. Selama perencanaan, individu beralih dari memiliki niat menjadi menyusun suatu tindakan mencapai tujuan mereka. Hubungan antara niat dan tindakan merupakan cara di mana tujuan dan rencana memandu perilaku, dan faktor-faktor yang mendorong orang untuk mengubah niat mereka, atau mencegah pelaksanaan perilaku yang berhasil (Icek, 1985). Niat diharapkan dapat memprediksi hanya dalam dua kondisi yaitu, niat yang ada sebelum pelaksanaan dan perilaku ini harus berada dibawah kehendak. Tindakan ini juga dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal seperti perbedaan individu, keyakinan kontrol, kemampuan, keterampilan, kekuatan kehendak, dan emosi mempengaruhi keberhasilan tindakan. Dan faktor eksternal seperti

waktu, kesempatan, dan ketergantungan pada orang lain sering kali hanya menyebabkan perubahan niat dalam jangka pendek.

Perencanaan juga tidak hanya mengarahkan mereka menuju tujuan yang ingin dicapai, tetapi juga membentuk pola perilaku yang lebih teratur dan produktif. Keteraturan ini dapat membuat perilaku rutinitas bagi manusia yang akan menghasilkan perasaan aman, percaya diri, dan kesejahteraan (Avni-Babad, 2011). Pelaksanaan akan berhasil ketika tingkat kendali (kontrol) yang dimiliki oleh seseorang atas faktor internal dan eksternal dapat mengganggu pelaksanaan yang dimaksudkan. Namun, sejauh mana pencapaian tujuan perilaku bergantung pada keterampilan, kemampuan, kemauan, atau kesempatan bervariasi dari satu perilaku ke perilaku lainnya. Kontrol diri memiliki beberapa aspek utama, seperti kontrol perilaku yang melibatkan pengelolaan perilaku dalam situasi tertentu, kontrol kognitif yang terkait dengan pemahaman dan penilaian informasi, serta kontrol keputusan yang memandu pengambilan keputusan berdasarkan pertimbangan kognitif.

2.1.3 Kontrol Eksternal

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi tindakan dan keputusan mereka. Perilaku manusia tidak hanya ditentukan oleh niat dan perencanaan, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan kondisi fisik yang ada di sekitar individu (Bandura, 1986). Faktor-faktor ini meliputi norma sosial, hukum, aturan, ekspektasi dari orang lain, serta kondisi fisik seperti aksesibilitas, desain ruang, dan sumber daya yang tersedia. Contohnya, peraturan di tempat kerja atau norma sosial tertentu bisa memandu atau membatasi tindakan seseorang. Bagian penting dari kontrol eksternal adalah waktu dan kesempatan yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk mencapai tujuan (Ajzen, 1991).

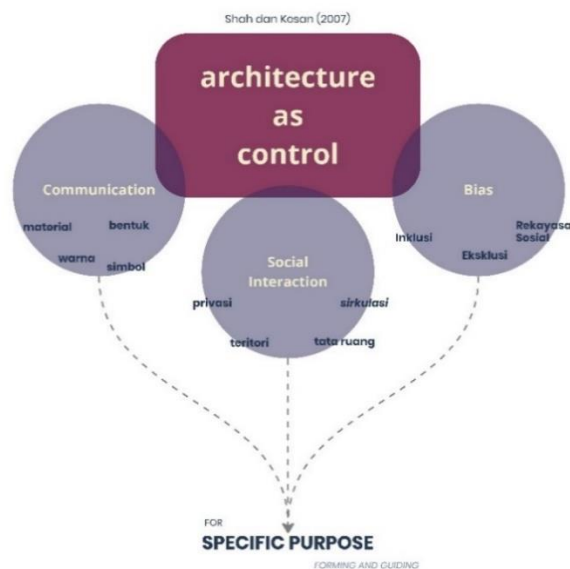
Kontrol eksternal sering bersifat dinamis dan dampaknya pada perilaku individu bisa bersifat sementara. Perubahan dalam niat jangka pendek yang dipicu oleh faktor eksternal sering terjadi ketika situasi lingkungan berubah atau saat individu merasakan tekanan sosial yang signifikan (Ajzen, 1991). Meskipun begitu, pemahaman tentang pengaruh

faktor eksternal tetap penting untuk memahami bagaimana individu membuat keputusan dan berperilaku dalam konteks yang lebih luas. Aspek kontrol eksternal meliputi kontrol sosial, yang merujuk pada pengaruh norma atau aturan sosial terhadap perilaku, dan kontrol lingkungan, yang berkaitan dengan pengaruh fisik atau situasional terhadap keputusan individu. Kedua bentuk kontrol ini bekerja secara dinamis dalam memandu perilaku dalam konteks yang lebih luas.

2.2 Tinjauan Arsitektur Kontrol

2.2.1 Arsitektur Sebagai Kontrol

Perasaan aneh di era modern ini muncul dari kesadaran bahwa setiap gerakan bisa dikendalikan (Ring et al., 2018). Mereka percaya bahwa mereka dapat mencapai tujuan ini dengan melakukan kontrol atas manusia melalui arsitektur yang dirancang dengan baik menggunakan konsep pengawasan (Nicoletta, 2003). Dari *statement* tersebut dapat diartikan bahwa arsitektur juga dapat mengontrol perilaku manusia dengan merancang lingkungan binaan. Dari situ muncul pertanyaan, bagaimana lingkungan yang dibangun mengondisikan kehidupan yang kita jalani (Ring et al., 2018)



Gambar 2.1 Tiga Kategori kontrol

(Sumber : Penulis, 2024)

Menurut Shah dan Kesan (2007) ada tiga kategori utama untuk memahami bagaimana arsitektur dapat memengaruhi perilaku. Pertama, arsitektur dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dengan menyampaikan nilai-nilai budaya dan simbolik melalui elemen seperti material, warna, bentuk, ukuran, perabotan, dan lanskap. Contohnya, bangunan bank sering menggunakan material marmer untuk mengekspresikan nilai-nilai seperti keamanan, kepercayaan, dan keandalan. Kedua, arsitektur mempengaruhi cara orang berinteraksi dalam ruang sosial. Interaksi sosial dapat dipengaruhi dengan mendesain ruang yang mendukung atau menghalangi interaksi. Misalnya, desain lorong yang sempit mungkin menghambat interaksi, sementara desain plaza yang terbuka dapat mendukung interaksi. Selain itu, arsitektur dapat memengaruhi ruang pribadi dan teritorialitas dengan merancang area yang memenuhi kebutuhan privasi dan memungkinkan kontrol pribadi. Arsitektur juga dapat menciptakan ruang disiplin melalui desain dan pengawasan, seperti yang diterapkan dalam konsep *panopticon* yang diperkenalkan oleh Michel Foucault, di mana desain ruang digunakan sebagai alat untuk mengawasi dan mendisiplinkan individu (Altıparmakoglu, 2016). Konsep ini relevan dalam ruang-ruang yang didesain dengan pengawasan ketat, di mana tata ruang mendukung kontrol eksternal terhadap tindakan individu melalui kesadaran bahwa mereka selalu diawasi. Ketiga, arsitektur dapat bias dan mendukung kelompok sosial tertentu atau memengaruhi rekayasa sosial dan pengucilan. Contohnya, peningkatan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas melalui berbagai undang-undang dan peraturan mencerminkan bagaimana desain arsitektural dapat mendukung inklusi atau mengatasi pengucilan (Shah & Kesan, 2007). Namun, Deleuze berpendapat bahwa kontrol muncul sebagai paradigma yang berbeda dari arsitektur disiplin yang ketat yang telah ditulis Foucault di tengah kariernya. Bagi Deleuze, kontrol tidak didefinisikan oleh penundukan total individu dalam koridor-koridor berjaringan dari sebuah institusi panoptik (Ring et al., 2018).

Dari beberapa contoh yang sudah disebutkan, kontrol pada arsitektur dapat dilakukan dan dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu. Arsitektur dan kondisi fisik tidak hanya mempengaruhi orang bergerak dan berinteraksi

dalam suatu ruang tetapi juga berfungsi sebagai alat kontrol eksternal yang membentuk dan membimbing perilaku individu untuk mendukung dan mengarahkan perilaku yang diinginkan.

Menurut Hillier dan Hanson (1984) bangunan secara tidak langsung mengontrol dengan membuat prinsip-prinsip pengorganisasian masyarakat dan abstrak menjadi konkret dan menyusun kekuatan, prosedur, dan keterlibatan. Tata letak bangunan berperan penting dalam menciptakan mekanisme untuk bertemu atau menghindar. Ia mengatur akses, menempatkan orang-orang dalam hubungan yang dekat atau jauh satu sama lain, dan membentuk pola pergerakan serta pertemuan antar kelompok yang berbeda (Sailer, 2024). Menurut pendapat Hillier “*configurations of space designed to order in space at least some aspects of social relationships*” (Hillier, 1996). Pendekatan ini, yang dikenal sebagai sintaksis ruang, yang memerhatikan bagaimana elemen-elemen ruang fisik (seperti kamar, koridor, atau tangga) disusun untuk menciptakan sirkulasi dan saling terhubung. Ruang-ruang terbuka besar, atau yang memiliki banyak koneksi seperti koridor, lobi, atau atrium, menawarkan banyak kesempatan bagi orang untuk berinteraksi. Ruang-ruang ini menjadi arena bagi pelaksanaan rutinitas. Selain itu, ruang yang terlihat atau mudah diakses oleh orang lain secara langsung mempengaruhi kesadaran mereka, menciptakan rasa kehadiran bersama. Selain itu, kualitas dari penataan ruang juga berpengaruh terhadap tindakan. Ruang di lokasi yang terintegrasi, yakni ruang yang menghubungkan bagian-bagian penting dari penataan ruang, memainkan peran penting dalam membentuk interaksi sosial (Sailer, 2024).

Arsitektur dan kondisi fisik lingkungan memiliki pengaruh signifikan dalam kontrol eksternal terhadap perilaku individu. Ini mengacu pada bagaimana faktor-faktor dari lingkungan fisik, termasuk desain bangunan dan tata ruang, memengaruhi cara orang bergerak, berinteraksi, dan membuat keputusan di dalam ruang tersebut. Memberikan, pemahaman bahwa manusia dirancang untuk menghadirkan perilaku dan persepsi yang jauh lebih impulsif, naluriah, dan emotif dibandingkan perilaku dan persepsi yang rasional dan sadar (Andréa de Paiva, 2018).

2.2.2. Hubungan Arsitektur Kontrol Dengan Konteks

Dari pembahasan pada poin arsitektur dan kontrol pusat perbelanjaan merupakan contoh konkret yang kompleks mengenai bagaimana arsitektur dapat digunakan sebagai alat kontrol untuk mengatur perilaku manusia. Di dalam konteks pusat perbelanjaan, desain arsitektur berperan penting dalam mengarahkan alur pergerakan pengunjung, mendorong pola konsumsi, dan mengatur interaksi sosial. Tata letak pusat perbelanjaan sering kali dirancang untuk memaksimalkan sirkulasi pengunjung melalui jalur tertentu, seperti koridor panjang dengan akses visual ke berbagai toko, sehingga pengunjung terdorong untuk bergerak dan menjelajahi lebih banyak area komersial dan menghabiskan waktu di sana (Ngia & Enwin, 2024).

Ruang-ruang terbuka seperti plaza atau atrium yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas seperti *food court* dan aktivitas yang dapat ditonton juga dirancang untuk menciptakan area berkumpul yang mendukung interaksi sosial (Shah & Kesan, 2007), yang secara tidak langsung meningkatkan kenyamanan pengunjung dan durasi kunjungan mereka. Penggunaan elemen-elemen arsitektural seperti pencahayaan, warna, dan material pada bangunan juga berperan dalam mengekspresikan identitas sosial bahkan dapat menciptakan suasana yang merangsang konsumsi dan keterlibatan pengunjung dalam aktivitas belanja.

Dengan demikian, pusat perbelanjaan dapat dijadikan sebuah konteks yang jelas mengenai bagaimana arsitektur dapat menjadi alat kontrol eksternal yang secara tidak langsung memengaruhi perilaku individu, baik melalui sirkulasi, interaksi sosial, maupun pola konsumsi.

2.3 Tinjauan Topologi

Topologi adalah cabang matematika yang mempelajari sifat-sifat objek geometris yang tetap tidak berubah saat mengalami deformasi yang halus (McKenzie, 2023). Namun, topologi juga relevan di berbagai bidang ilmu lain. Misalnya, dalam ilmu komputer, biologi, arsitektur, dan bahkan ilmu sosial, konsep-konsep topologi dapat diterapkan untuk memahami pola koneksi, jaringan, dan hubungan antara elemen-elemen dalam sistem yang kompleks. Dalam arsitektur topologi dapat didefinisikan

sebagai studi hubungan spasial antara elemen-elemen dalam bangunan dan bagaimana elemen-elemen tersebut berinteraksi membentuk sebuah ruang atau volume. Penerapan topologi dikemukakan oleh Feinberg dan Keller yang berpendapat bahwa dalam merancang bangunan, topologi dapat digunakan untuk menentukan arah pergerakan, distribusi ruang, dan interaksi antar bagian dalam bangunan (Rachmadika, 2023). Topologi *movement* dikonseptualisasikan oleh Rudolf Laban, yang memadukan aspek geometris dan dinamis dari pergerakan, yang menekankan hubungan antara gaya luar dan dalam (Nicolas Salazar Sutil, 2016)

Dalam studi ruang dan sifat spasial, pendekatan topologi menawarkan perspektif dinamis dalam memahami pengalaman spasial manusia, khususnya bagaimana gerakan dan tindakan manusia di ruang dapat dipahami melalui konektivitas mereka (Yatmo et al., 2017). Menurut Scalbert topologi memiliki sifat “*outsidedness, insidedness, and connectivity*” (Yatmo et al., 2017) yang di mana sifat konektivitas ini menjadi fokus utama dalam topologi ruang. Topologi saling terkait dengan sintaksis ruang, karena sintaksis ruang menggunakan prinsip topologi untuk memahami bagaimana ruang-ruang dalam bangunan atau kota saling terhubung. Sintaksis ruang memiliki banyak jenis pengukuran untuk mengukur atau menganalisis konfigurasi spasial, yaitu konektivitas, kedalaman, integrasi, pilihan, dan kejelasan (Andi et al., 2021). Misalnya, dalam sintaksis ruang, topologi dipakai untuk mengukur kedalaman secara topologis, yaitu berapa banyak belokan atau perubahan arah yang dibutuhkan untuk mencapai ruang tertentu, bukan hanya jarak fisiknya. Pendekatan ini membantu memahami dinamika ruang sebagai sistem yang saling terhubung, dengan mempertimbangkan bagaimana pola sirkulasi dan konektivitas ruang mendorong atau mengarahkan pergerakan dan perilaku pengguna dalam ruang tersebut (Hillier, 1996).

Selain itu, konektivitas dan kontinuitas dalam organisasi topologi juga berkaitan erat membentuk jaringan hubungan untuk mengaktifkan gerakan. Hal ini memungkinkan terciptanya aliran gerakan yang berkelanjutan di atas simpul-simpul ruang, yang membentuk ruang secara berulang kali. Pola gerakan yang terjadi dalam organisasi topologi ini saling terkait dengan kinetik, di mana penataan kinetik dalam arsitektur berfokus pada kapasitas struktur yang dapat bergerak, terpengaruh oleh perubahan geometris tanpa kehilangan integritas sistem. Desain mekanisme ini mengarah pada

perilaku yang mengonfigurasi kecepatan, arah, akselerasi, dan posisi objek yang bisa dilihat sebagai parameter, serta mengartikulasikan keadaan awal, akhir, dan keadaan di antara keduanya (Yilmaz, 2017). Keterkaitan ini menunjukkan bagaimana topologi *movement* dalam arsitektur dapat mendefinisikan ruang dan mendukung interaksi dinamis dalam desain yang berkelanjutan.

2.4 Tinjauan Pusat Perbelanjaan

2.5.1 Pengertian Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan berfungsi sebagai wadah bagi masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan ekonomi, seperti perniagaan, pembelian, dan penjualan barang serta jasa, sekaligus berperan sebagai ruang sosial tempat masyarakat dapat berkumpul dan berinteraksi. Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan, dan Toko Modern, pusat perbelanjaan didefinisikan sebagai area tertentu yang terdiri dari satu atau beberapa bangunan, yang dapat dibangun secara vertikal maupun horizontal. Bangunan-bangunan tersebut digunakan untuk kegiatan perdagangan dan dapat disewakan atau dijual kepada pelaku usaha, atau dikelola secara mandiri guna menunjang aktivitas jual beli barang. Sementara itu, menurut International Council of Shopping Centers (ICSC) pada tahun 2018, pusat perbelanjaan adalah sekelompok toko ritel dan tempat usaha komersial lainnya yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan dikelola sebagai satu kesatuan properti, dengan fasilitas parkir yang disediakan di lokasi. Ukuran dan orientasi pusat perbelanjaan umumnya disesuaikan dengan karakteristik pasar di wilayah perdagangan yang dilayaninya.

Tedja (2024) menjelaskan bahwa, menurut Kotler, pusat perbelanjaan memiliki beberapa manfaat, yaitu

- a. Pusat perbelanjaan dapat menyediakan beragam produk dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan serta keinginan konsumen.
- b. Pusat perbelanjaan berkontribusi pada peningkatan daya tarik dan citra suatu wilayah atau daerah.
- c. Dengan mempertimbangkan segmentasi, diferensiasi, dan posisi pasar, pusat perbelanjaan dapat mengoptimalkan strategi pemasaran.

- d. Pusat perbelanjaan mampu meningkatkan kepuasan konsumen melalui pelayanan yang baik, kenyamanan, keamanan, serta suasana yang menyenangkan.
- e. Pusat perbelanjaan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi dengan menciptakan lapangan pekerjaan, meningkatkan pendapatan, dan membuka peluang bisnis baru.

Peran Pusat Perbelanjaan adalah mendukung dinamika perekonomian kota sekaligus menjadi sarana untuk menampung dan menyalurkan hasil produksi dari produsen guna memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai konsumen.

2.5.2 Klasifikasi Pusat perbelanjaan

Beberapa klasifikasi pusat perbelanjaan, di antaranya :

- a. Berdasarkan fisik bangunan
 - *Shopping Mall/Street*
Memiliki area pedestrian di depan deretan toko untuk memudahkan pengunjung untuk berjalan kaki agar berinteraksi dengan lingkungan ritel.
 - *Shopping Arcade*
Terdapat area pedestrian di antara dua toko yang lebih kecil dan terlindungi atap atau tertutup.
 - *Hypermarket*
Berada di sisi pusat kota dengan luas di atas 5000 m² yang menawarkan produk kebutuhan pokok hingga elektronik.
 - *Supermarket*
Toko yang menyediakan kebutuhan makanan dengan sistem pelayanan individu dan memiliki luas antara 400 hingga 5.000 m².
 - *Departement Store*
Menyediakan banyak pilihan produk yang tersegmentasi dengan luas paling sedikit 400 m².
 - *Superstore*

Terdiri dari satu lantai pertokoan yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan luas area di atas 2500 m² menggabungkan konsep supermarket dan *departement store*..

- Shop Units

Merupakan unit-unit ritel individual dengan luas kurang dari 400 m², biasanya digunakan untuk toko kecil atau bisnis khusus, yang tersebar di pusat perbelanjaan.

b. Berdasarkan fungsi kegiatan

- Pusat Perbelanjaan Murni: Merupakan pusat perbelanjaan yang fokus utamanya adalah kegiatan belanja, tetapi juga berfungsi sebagai pusat komunitas, di mana masyarakat dapat berkumpul, bersosialisasi, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya.
- Pusat Perbelanjaan Multifungsi: Memiliki konsep yang mirip dengan pusat perbelanjaan murni, namun dengan tambahan fungsi lain. Selain sebagai tempat berbelanja dan berekreasi, bangunan ini juga mencakup fasilitas pendukung seperti kantor atau hunian, seperti apartemen, untuk memaksimalkan fungsinya.

c. Skala pelayanan

No.	ciri	Neighbourhood Shopping Center	Community Shopping Center	Regional Shopping Center
1	Fungsi utama	Menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari serta layanan individu.	Fungsi dari neighborhood ditambahkan penjualan barang belanja	Fungsi dari komunitas ditambahkan penjualan barang umum
2	Pertokoan utama	Supermarket	Departemen store dan supermarket	Dua atau lebih Departemen store
3	Lokasi	Persilangan jalan kolektor atau jalan sekunder	Persilangan jalan-jalan utama atau jalan jalur cepat	Persilangan jalan jalur cepat atau jalan tol
4	Radius area pelayanan	3 mil	3-6 mil	3-15 mil

5	Minimal jumlah penduduk yang dilayani	4000 jiwa	35.000 jiwa	150.000 jiwa
6	Totas luas lahan	0,16-0,3 ha	0,4-1,21 ha	1,62-4,46 ha
7	Total luas lantai	2787-13935 m ²	9.290 - 32.516 m ²	37.161-74.322 m ²
8	Rasio anchor	30-50%	40-60%	50-70%
	Jumlah Anchor	1 atau lebih	2 atau lebih	2 atau lebih
9	Parkir	Rasio 4:1 (luas area parkir 4 kali luas lantai keseluruhan)		

Tabel 2.1 Tabel Skala pelayanan

(Sumber : International Council of Shopping Center)

d. Berdasarkan kuantitas barang yang dijual

- Grosir

Menjual barang dalam jumlah besar atau secara grosir (partai).

- Eceran

Menjual barang dalam jumlah yang relatif sedikit atau satuan

e. Berdasarkan jenis barang yang dijual

- Demand (permintaan), yaitu yang menjual kebutuhan sehari-hari yang merupakan kebutuhan pokok.
- Semi-demand (setengah permintaan), yaitu menjual barang-barang untuk kebutuhan tertentu dalam kehidupan sehari-hari.
- Impuls (Barang yang menarik), yaitu yang menjual barang-barang mewah yang menggerakkan hati konsumen pada waktu tertentu untuk membelinya.
- Drugery, yaitu menjual barang-barang higienis seperti sabun, parfum, dan lain-lain

f. Berdasarkan variasi barang yang dijual

- *Variety Shop* : Toko yang menyediakan beragam jenis barang.
- *Specialty Shop* : Toko yang fokus menjual produk tertentu dalam kategori yang sama, seperti sepatu, pakaian, atau aksesoris.

2.5 Tinjauan Shopping Mall

Shopping mall merupakan tempat yang berintikan satu atau beberapa department store besar sebagai daya tarik retail-retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama mal atau pedestrian yang merupakan unsur utama dan sebuah shopping center, dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang (Maitland, 1985). Shopping mall juga dapat diartikan juga sebagai kompleks komersial yang menggabungkan plaza dan terdiri dari beberapa unit perdagangan, yang dibangun di lokasi yang dirancang khusus dan berfokus pada pejalan kaki, sehingga menjadikan pedestrian sebagai elemen utama. Shopping mall tidak hanya sekadar berperan sebagai deretan toko, tetapi juga sebagai pengontrol, penghubung, serta pengorganisasi unit-unit ritel, sekaligus memberikan kejelasan orientasi pada area tertentu. Pusat perbelanjaan adalah bagian integral dari kehidupan modern. Bagi masyarakat perkotaan, shopping mall mencerminkan kebutuhan nyata akan ruang publik yang dapat digunakan untuk berbelanja sekaligus rekreasi, yang menjadi bagian dari gaya hidup mereka.

2.6.1 Prinsip-prinsip Mall

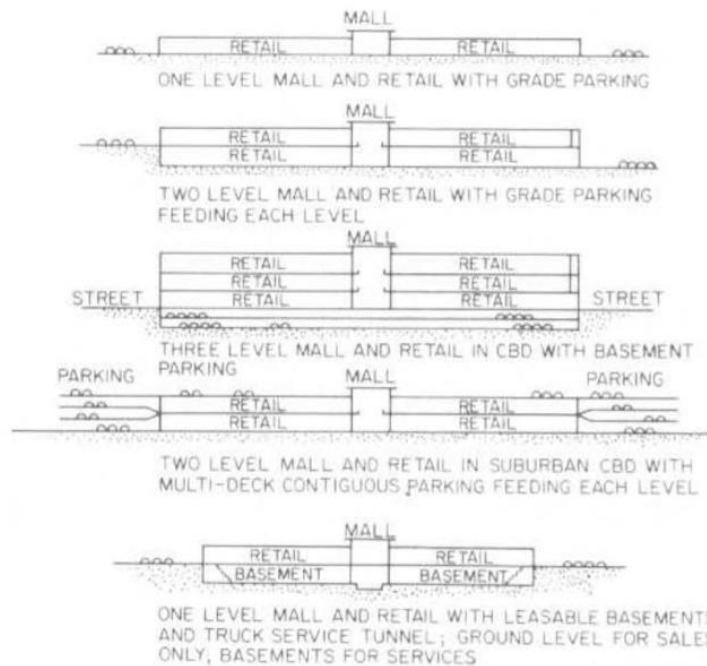
- Terdiri dari pedestrian atau koridor utama dengan satu atau lebih yang berhubungan dengan pedestrian utama dan lokasi parkir
- Toko menghadap dan memiliki pintu masuk menghadap koridor utama dan tambahan



Gambar 2.2 Tipologi Toko

(Sumber : Penulis, 2024)

- Semakin sempit dan tingginya harga lahan, maka parkir pada pusat perbelanjaan dapat dibuat dengan parkir basemen atau bertingkat, di samping parkir secara konvensional



Gambar 2.3 Tipe Parkir pada pusat perbelanjaan

(Sumber : De Chiara & Crosbie, 2001)

2.6.2 Karakteristik Mall

A. Karakteristik Fisik

Beberapa klasifikasi fisik mall, di antaranya :

a. Berdasarkan bentuk bangunan

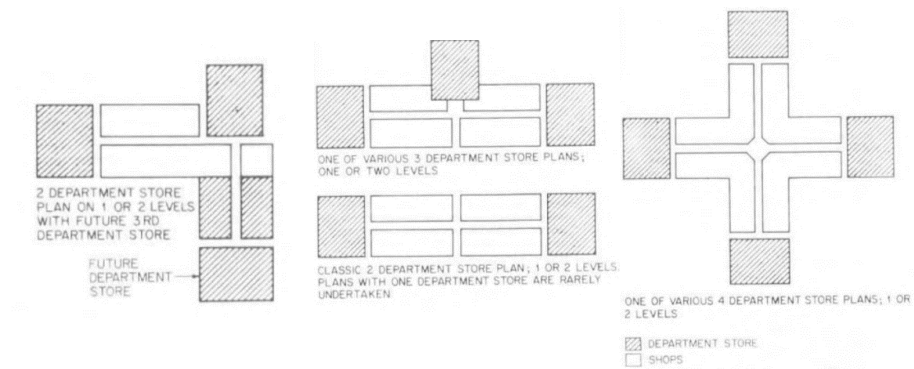
- Mall terbuka (*Open Mall*): dikenal sebagai shopping plaza/strip mall, adalah pusat perbelanjaan terbuka dengan deretan unit retail yang biasanya terdiri dari 1-2 lantai, disusun sejajar atau dalam konfigurasi U atau L. Area pejalan kaki terbuka menghubungkan antar unit. Karena keterbatasan lahan, terutama di perkotaan, strip mall sering kali memiliki parkir di depannya untuk memaksimalkan ruang.
- Mall Terpadu (*Integrated Mall*) adalah jenis pusat perbelanjaan yang menggabungkan area terbuka dan tertutup. Bagian tertutup terletak di pusat mall, berfungsi sebagai atraksi utama yang menarik pengunjung untuk memasuki seluruh kawasan mall.
- Mall tertutup (*Closed Mall*): merupakan pusat perbelanjaan *indoor* yang berisi unit retail untuk disewakan. Mall ini biasanya terdiri dari

beberapa lantai, karena dibangun di lahan terbatas di tengah kota, sehingga perlu dirancang secara vertikal.

b. Tata Letak

- Pola Penataan Layout

Umumnya pola penataan sirkulasi dan ruang pada pusat perbelanjaan adalah bentuk linier., namun ada juga berbentuk L, T, I dan +, dan gabungan. Ukuran koridor utama 8-16 m dan koridor sekunder bervariasi dengan ukuran 3-5 meter sering ditemui pada tatanan pusat perbelanjaan agar memudahkan akses bagi pengunjung. Sistem sirkulasi pada pusat perbelanjaan menggunakan pedestrian dengan deretan unit retail pada bagian sisinya.



Gambar 2.4 Tipe Layout shopping mall

(Sumber : De Chiara & Crosbie, 2001)

- Konfigurasi

1. Bentuk Linier

Konfigurasi sederhana yang mudah dipahami, tetapi dapat menciptakan kesan monoton dalam penataan ruang.

2. Bentuk Loop

Konfigurasi yang lebih kompleks dan variatif, memberikan suasana yang tidak monoton.

3. Bentuk Cluster

Konfigurasi yang cenderung membingungkan dan melelahkan, karena ruang-ruang terpisah dan saling berdekatan.

- Dimensi

Menurut buku Pedoman Perencanaan Lingkungan Permukiman Kota yang dikeluarkan oleh Direktorat Pekerjaan Umum, untuk

standar kebutuhan luas lantai pusat perbelanjaan dan niaga adalah 0,2m²/ penduduk. Namun, sebenarnya tidak ada kriteria maksimalnya, tetapi perlu diperhatikan mengenai jalur sirkulasi agar tidak terlalu panjang atau bisa menambahkan area pemecah seperti ruang terbuka atau plaza. Kemudian lebar dan tinggi mall memiliki hubungan yang sangat penting, karena keduanya dapat memberikan pengaruh psikologis yang kuat terhadap pengunjung. Oleh karena itu, penataan panjang, lebar, dan tinggi koridor harus dilakukan dengan cermat, dengan mempertimbangkan jarak pandang pengunjung untuk menciptakan suasana mall yang nyaman. Dengan cara ini, pengunjung akan dapat dengan mudah mengamati seluruh deretan toko yang ada di sepanjang mall, tidak peduli di lantai mana mereka berada.

c. Fasilitas

- Fasilitas berbelanja : terdapat banyak unit retail atau kios
- Fasilitas rekreasi : dapat dibedakan berdasarkan beberapa kategori yaitu hiburan (bioskop, atrium, plaza) kesenangan (*food court* dan restoran), dan ketangkasan (area bermain)
- Fasilitas pendukung : bangku, papan informasi, tempat sampah, penunjuk arah, jam, dan lain sebagainya.

A. Karakteristik Non-Fisik

a. Jenis Usaha

- Pusat Perbelanjaan Keluarga
Menyediakan semua kebutuhan dalam satu bangunan dengan luas 400.000–500.000 m². Fokus utamanya adalah hypermarket dan pusat hiburan.
- Pusat Perbelanjaan Spesialis
Memfokuskan pada satu jenis perdagangan utama dan umumnya lebih kecil dibandingkan pusat perbelanjaan keluarga. Terdapat beberapa toko pendukung.
- Pusat Perbelanjaan Gaya Hidup

Menawarkan produk terkait gaya hidup dengan luas area 100.000–200.000 m².

2.6.3 Elemen-elemen Mall

- a. Anchor Tenant (magnet) : terletak di ujung pusat perbelanjaan, berfungsi sebagai daya tarik pengunjung, menciptakan alur sirkulasi linear yang mengarahkan pengunjung melewati semua toko retail menuju anchor. Terdapat jarak pada anchor 100-200 meter. Anchor itu dapat berupa *square*, *court*, *food court* atau tempat santai.
- b. Secondary Tenant : merupakan pengembangan dari konsep "*district*" yang diwujudkan dalam bentuk toko retail, supermarket, superstore, dan bioskop.
- c. Atrium : atrium berperan sebagai pusat utama dari sebuah pusat perbelanjaan, berfungsi sebagai area berkumpul dan titik orientasi dari seluruh fungsi komersial. Atrium juga dapat digunakan untuk kegiatan seperti bazar, pameran, atau acara khusus lainnya.
- d. Koridor : koridor memiliki lebar ruang antara 8 hingga 16 meter, dengan Anchor Tenant terletak di setiap ujungnya dan atrium sebagai pusat aktivitas. Desain ini mengarahkan pengunjung untuk melewati koridor menuju area anchor Magnet, sehingga mereka akan melewati semua toko retail.

2.6.4 Sistem Mall

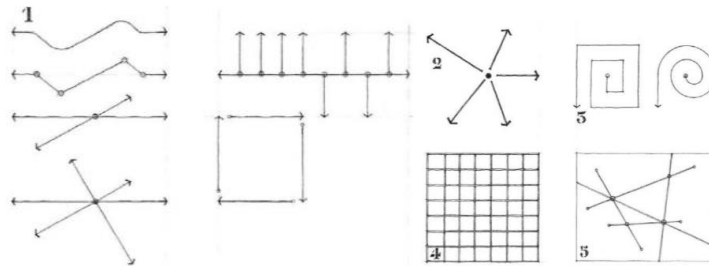
- a. Sistem Sirkulasi

Sirkulasi merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan arsitektur yang berfungsi untuk mengatur pergerakan dan akses antar ruang dalam suatu bangunan. Sirkulasi menurut Francis D.K. Ching, dapat diartikan sebagai “tali” sebagai pengikat ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. Sirkulasi bisa diartikan sebagai cara seseorang mencapai tujuan, dengan ruang sebagai wadahnya. Sebelum memasuki suatu ruangan dalam sebuah bangunan, kita biasanya berjalan menuju pintu masuk melalui suatu jalur. Sirkulasi memiliki fungsi untuk

mengatur aliran pengguna, menghubungkan ruang-ruang, dan pengalaman pengguna.

Elemen-elemen sirkulasi menurut Francis D.K. Ching, mencakup:

- Akses ke bangunan, yang melibatkan pandangan dari jarak jauh, dengan tiga jenis yaitu langsung, tersembunyi, dan berputar.
- Pintu masuk atau akses ke dalam bangunan, yang terbagi menjadi tiga jenis: sejajar, menonjol keluar, dan masuk ke dalam.
- Pola bentuk jalur atau pergerakan, termasuk linear, radial, spiral, grid, jaringan, dan komposit (gabungan).
- Hubungan antara ruang dan jalur, di mana jalur menghubungkan ruang-ruang dengan cara melewati, menembus, atau berakhir di dalam ruang.



Gambar 2.5 Pola bentuk jalur atau pergerakan

(Sumber : Ching, 2007)

Dalam arsitektur, sirkulasi terbagi menjadi dua jenis: sirkulasi horizontal, yang mencakup pergerakan pengguna di dalam satu lantai (seperti koridor dan lobi), dan sirkulasi vertikal, yang menghubungkan lantai berbeda (seperti tangga dan lift). Pada mall terdapat dua sistem sirkulasi yaitu sistem banyak koridor dan sistem plaza. Selain itu terdapat sistem sirkulasi pada departemen store.

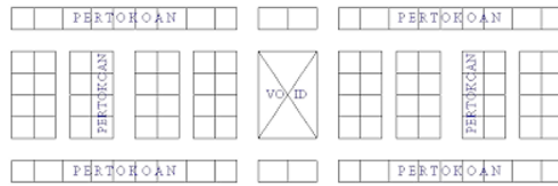
- Sistem banyak koridor



Gambar 2.6 Sistem Banyak Koridor

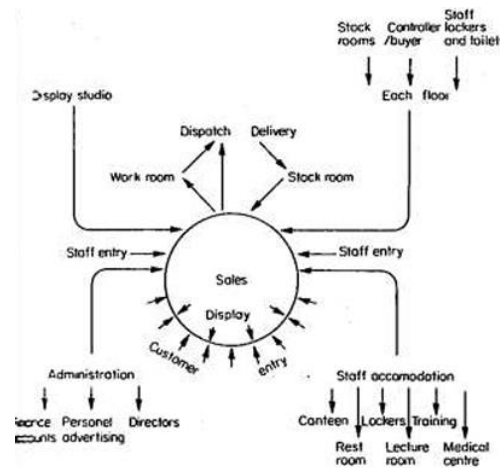
(Sumber: Avriansyah, 2010)

- Sistem plaza



Gambar 2.7 Sistem Plaza

(Sumber: Avriansyah, 2010)



Gambar 2.8 Analisis Sirkulasi Department Store

(Sumber: Baddington, 1982)

b. Sistem Loading Dock

area untuk menerima dan mengirim barang sebaiknya terpisah dari jalur pengunjung dan dihubungkan dengan ruang penyimpanan. Kegiatan penerimaan dan pengiriman barang dapat dilakukan langsung menuju gudang penyimpanan. Penting juga untuk merancang area parkir khusus bagi penerimaan dan pengiriman barang agar tidak mengganggu arus lalu lintas kendaraan lain. Parkir gudang panjangnya minimal 15-16,5 meter dan lebarnya 3-5 meter, tergantung pada ruang manuver di depan parkir gudang. Parkir gudang yang lebih luas lagi tanpa ruang manuver berukuran 12,4 -17,4 meter.

2.6.5 Pengelompokan Pengguna

- Pengunjung : khusus berbelanja, berbelanja dan berekreasi, hanya berekreasi.

- Penyewa : badan usaha/individu yang menggunakan fasilitas komersial dengan sistem sewa.
- Pengelola : individu dalam badan usaha dengan tugas mengelola, mengatur, dan mengorganisir pusat perbelanjaan

2.6.6 Pengelompokan Aktivitas

- a. Aktivitas utama, aktivitas utama di pusat perbelanjaan adalah belanja (kegiatan jual beli), dengan pengunjung yang berpindah dari satu toko ke toko lain. Selain itu, pusat perbelanjaan modern sering menyediakan fasilitas rekreasi/hiburan seperti bioskop dan pusat permainan, serta area makan dan minum untuk aktivitas sosial. Pengunjung juga datang untuk bersosialisasi di area umum, dan menghadiri acara atau pameran dan pertunjukan. Beberapa pusat perbelanjaan menyediakan ruang atau fasilitas untuk berolahraga seperti gym dan bekerja atau belajar, seperti kafe dan co-working space.
- b. Aktivitas pengelola, aktivitas yang mendukung peran pusat perbelanjaan sebagai struktur komersial. Dengan kata lain, aktivitas-aktivitas dalam kelompok ini mengatur dan mengelola fungsi-fungsi yang berkaitan dengan operasional pusat perbelanjaan.
- c. Aktivitas pelengkap, mencakup aktivitas yang memperkuat fungsi utama pusat perbelanjaan dengan menyediakan dukungan tambahan.
- d. Aktivitas pelayanan, berfungsi untuk memberikan berbagai layanan atau fasilitas kepada pengunjung pusat perbelanjaan seperti layanan informasi dan kebersihan.
- e. Aktivitas pendukung, terdiri dari aktivitas yang membantu mendukung operasi pusat perbelanjaan, termasuk parkir, sistem mekanikal dan elektrik, bongkar muat barang, serta pemeliharaan fasilitas.

2.6.7 Pengelolaan dan Kepemilikan

- a. Sistem Pengelolaan

Dalam manajemen pusat perbelanjaan, sistem pengelolaan yang efektif sangat penting, karena keberhasilan operasional pusat perbelanjaan sering

kali bergantung pada kualitas manajerialnya. Manajemen pusat perbelanjaan umumnya mencakup:

- Direktur
- Sekretaris
- Divisi Finance & Accounting
- Divisi Pemasaran & Komunikasi
- Divisi Operasional
- Divisi Sumber Daya Manusia (SDM)
- Divisi Penyewaan (*Leasing*)
- Divisi Informasi & Teknologi (IT)

b. Sistem Kepemilikan

Ruang atau unit toko di pusat perbelanjaan biasanya disewa melalui kontrak. Siapa saja dapat menyewa jika memenuhi syarat yang telah ditetapkan. Penyewaan ini mencakup penggunaan ruang dan fasilitas yang ada, seperti listrik dan pendingin udara.

2.6.8 Lingkup Pelayanan

- Personal service : Konsumen dilayani langsung oleh pelayan yang membantu memilih barang dan melakukan transaksi.
- Self selection : Konsumen memilih dan mengambil barang sendiri, kemudian mengambil bon pembayaran dan menuju kasir untuk menyelesaikan transaksi.
- Self service : Konsumen memilih barang, mengambilnya, dan langsung menuju kasir untuk membayar tanpa bantuan tambahan dari pelayan.

2.6.9 Perbandingan Area

Dalam merancang sebuah pusat perbelanjaan, penting untuk memahami proporsi antara area penjualan, area layanan, dan area operasional. Biasanya, perbandingan yang umum digunakan adalah sebagai berikut:

Luas area penjualan (*sales area*) umumnya berkisar antara 40% hingga 60% dari total luas lantai (*gross floor area*). Jika rasio area penjualan adalah 50%, pembagian area lainnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- Area tidak produktif (*non-productive area*) = 18%
- Area non-penjualan (*non-selling area*) = 32%
- Total area produktif (*productive area*) = 50% (area penjualan) + 32% (area non-penjualan)

Keterangan :

- Gross Floor Area adalah total luas seluruh lantai.
- Productive Area adalah area yang digunakan untuk kegiatan operasional toko, tidak termasuk ruang seperti tangga, elevator, koridor, dan toilet.
- Non-Productive Area adalah total luas lantai dikurangi area produktif, mencakup ruang seperti tangga, elevator, koridor, dan toilet.
- Sales Area adalah area yang secara langsung terlibat dalam proses penjualan.
- Non-Selling Area adalah bagian dari area produktif yang tidak terlibat langsung dalam penjualan, seperti gudang, ruang penerimaan barang, dan ruang istirahat.

2.6.10 Pemilihan konteks

Untuk pusat perbelanjaan, lokasi idealnya berada di zona perdagangan dan bisnis kota, yaitu di pusat kota (Central Business District atau CBD), dengan akses langsung ke sistem transportasi perkotaan dan dekat dengan fasilitas pendukung. Namun, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan konteks lokasi pusat perbelanjaan menurut De Chiara dan Crosbie, 2001 (Times-Saver Standards for Building Types) meliputi:

1. Pusat perbelanjaan harus terletak di kawasan yang didominasi oleh perdagangan dan layanan (fasilitas lain) karena area tersebut memiliki potensi besar untuk menarik pengunjung.
2. Lokasi harus mudah diakses, baik dengan berjalan kaki, kendaraan pribadi, maupun transportasi umum.

Untuk pusat perbelanjaan di CBD, idealnya dapat dicapai dalam waktu 10-15 menit, sedangkan yang berada di luar CBD sebaiknya dalam jarak tempuh sekitar 25 menit dari pusat kota. Bagi pengguna transportasi

umum, jarak maksimum dari pemberhentian (halte) tidak boleh lebih dari 201 meter.

3. Kondisi topografi lokasi harus mendukung dari segi konstruksi dan aspek ekonomi.
4. Ketersediaan jaringan utilitas yang memadai juga merupakan faktor penting.
5. Kesesuaian dengan peraturan yang ada.
6. Ukuran tapak harus memadai untuk mengakomodasi seluruh fasilitas yang direncanakan.
7. Kedekatan dengan fasilitas publik.

2.6.11 Peraturan dan Standar Perancangan Pusat Perbelanjaan

1. Peraturan
 - a. Standar Nasional Indonesia (SNI) untuk pusat perbelanjaan :
 - SNI 03-6572-2001 mengenai tata cara perancangan sistem ventilasi dan pengkondisian udara
 - SNI 03-6573-2001 mengenai tata cara perencanaan sistem transportasi dalam gedung
 - b. Undang-undang yang Relevan
 - Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2021 tentang peraturan pelaksanaan undang-undang nomor 28 tahun 2002 tentang bangunan gedung
 - Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2007 tentang penataan dan pembinaan pasar tradisional, pusat perbelanjaan dan toko modern.
 - Peraturan daerah Kabupaten Bandung Barat nomor 7 tahun 2022 tentang penataan dan pembinaan pasar rakyat, pusat perbelanjaan, dan toko swalayan.
2. Standar
 - Data Arsitek Neufert
 - Times Saver Standars
 - Studi Preseden

2.7 Tinjauan Lifestyle Mall

Lifestyle mall merupakan bentuk pengembangan dan gabungan dari Lifestyle center dan mall konvensional. Lifestyle mall tidak hanya menawarkan pengalaman berbelanja, tetapi juga mengutamakan pengalaman yang beragam bagi pengunjung. Di dalamnya, tersedia fasilitas seperti tempat makan, hiburan, ruang terbuka, dan kegiatan komunitas yang menciptakan lingkungan sosial dan ramah pejalan kaki (Torino, 2005). Selain sebagai pusat perbelanjaan, *lifestyle mall* juga berfungsi sebagai ruang publik yang memungkinkan interaksi dan kegiatan sosial, menjadikannya tempat yang lebih menarik bagi pengunjung dibandingkan mall konvensional.

Berbeda dengan mall konvensional yang fokus pada ritel sebagai pusat utama dan memiliki desain yang lebih terstruktur, *lifestyle mall* mengadopsi ruang yang terbuka dan fleksibel yang memungkinkan aktivitas di luar belanja, sehingga mendorong pengunjung untuk menghabiskan lebih banyak waktu. Lifestyle mall juga lebih responsif terhadap tren dan kebiasaan konsumsi yang berkembang, beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan akan pengalaman belanja yang melibatkan budaya dan interaksi sosial. Biasanya, *lifestyle mall* terletak di area strategis dengan aksesibilitas tinggi, dan sering kali memiliki desain yang mengundang untuk berbagai acara dan kegiatan komunitas.

Secara ekonomi, *lifestyle mall* memberikan dampak positif pada komunitas lokal dengan menciptakan lapangan kerja dan menarik pengunjung, yang pada gilirannya mendorong ekonomi setempat. Dengan menyediakan area komunal yang mendukung interaksi sosial, *lifestyle mall* meningkatkan pengalaman berbelanja dan sesuai dengan tren belanja saat ini (Kirk, 2023; Syafiq, 2017).

Berikut ini perbandingan mall konvensional dengan *lifestyle mall*

Aspek	Mall Konvensional	Lifestyle Mall
Konsep Utama	Fokus pada fungsi retail sebagai pusat belanja utama.	Menggabungkan retail dengan pengalaman gaya hidup seperti hiburan dan rekreasi.
Arsitektur dan tata letak	Biasanya berupa bangunan tertutup (<i>enclosed mall</i>) dengan	Memiliki tata ruang terbuka (<i>open-air</i>) dengan elemen desain yang

	sirkulasi linier atau berbentuk blok.	mengutamakan pengalaman pengunjung.
Target Pengunjung	Fokus pada kebutuhan konsumen sehari-hari atau belanja massal.	Menargetkan kalangan urban yang mencari pengalaman belanja sekaligus tempat rekreasi.
Jenis Tenat	Toko retail, <i>department store</i> , dan supermarket	Banyak kafe, restoran, dan tempat hiburan
Pengalaman Pengunjung	Lebih berorientasi pada belanja dengan efisiensi tinggi.	Menciptakan pengalaman santai dan rekreasi, bukan sekadar belanja.
Lingkungan Berbelanja	Biasanya <i>indoor</i> dengan kontrol penuh terhadap suhu dan cahaya.	Lebih terhubung dengan alam, sering mengandalkan penghawaan alami dan elemen lanskap.
Fasilitas Tambahan	Terbatas pada <i>food court</i> , toilet, dan area parkir.	Dilengkapi fasilitas rekreasi seperti taman, plaza <i>outdoor</i> , , dan <i>event space</i> . (atrium)
Sirkulasi	Sirkulasi sering kali tertutup dan berbentuk koridor panjang.	Sirkulasi lebih fleksibel dan interaktif dengan koneksi langsung antar ruang terbuka.
Durasi Kunjungan	Umumnya pengunjung datang dengan tujuan spesifik dan durasi singkat.	Pengunjung didorong untuk menghabiskan waktu lebih lama dengan suasana santai.

Tabel 2.2 Perbandingan Mall Konvensional dengan Lifestyle Mall

(Sumber : Analisa Penulis, 2024)

2.8 Studi Preseden

2.8.1 The Breeze BSD Citymall

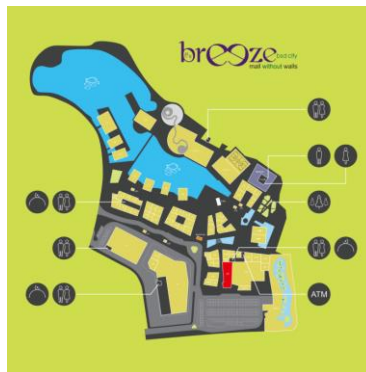


Gambar 2.9 Site Plan The Breeze

(Sumber : Direktori – The Breeze Mall (bsdcity.com))

The Breeze Bumi Serpong Damai (BSD) merupakan sebuah pusat gaya hidup dan hiburan yang terletak di kawasan BSD Green Office Park, Kota Tangerang Selatan. Mall ini memiliki konsep ruang terbuka tanpa dinding, di mana bangunan dan fasilitas pendukungnya terintegrasi dengan danau serta taman yang mengelilingi area tersebut (Widoretno & Rochimah, 2024). Mall ini berdiri pada tahun 2013 dan memiliki 59 toko. Luas bangunan mallnya terdiri dari nett leaseable 24.300 m² dan gross floor area seluas 53.000 m² dengan luas lahan 13,5 Ha. Mall ini juga mempunyai kapasitas 800 parkir mobil dengan jumlah pengunjung 6000/hari. Lima bangunan di area *lifestyle center* ini akan diberi nama Gedung Batik, karena desain arsitekturnya terinspirasi oleh motif batik tradisional Indonesia, sekaligus bertujuan untuk mempromosikan budaya Indonesia.

Tempat ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti Gedung Batik, water features, taman bertema, dan danau seluas 2,5 hektar. Lokasi ini diisi oleh berbagai penyewa mulai dari cafe, restoran, toko elektronik, pusat kebugaran, tempat hiburan, area bermain indoor dan outdoor, bioskop, hingga klinik kecantikan. Mall ini mempunyai dua macam koridor, yaitu terbuka dan tertutup.



Gambar 2.10 Site Plan The Breeze

(Sumber : Direktori – The Breeze Mall (bsdcity.com))

Sirkulasi pada mall ini menggunakan sirkulasi yang berkelanjutan dengan permainan solid void yang bersilangan layaknya sebuah perkotaan, dimana solid berisikan tenant retail dan void dimanfaatkan sebagai pedestrian. Sirkulasi ini menyebabkan kesulitan bagi pengunjung yang baru pertama kali berkunjung, namun mall ini dilengkapi dengan sistem wayfinding untuk

EASTVARA akan dibagi menjadi empat zona, yaitu Urban Groove, Spring Ville, The Light Atrium, dan Sunset Boulevard. Zona pertama, Urban Groove, adalah zona yang berfokus pada *lifestyle* dan fashion. Zona kedua, Spring Ville, merupakan area keluarga yang mencakup tenant F&B, *beauty*, retail, serta pusat permainan anak-anak. Zona ketiga, The Light Atrium, adalah ruang komunitas dengan atrium dan panggung besar untuk berbagai pertunjukan. Zona keempat, Sunset Boulevard, menawarkan pemandangan lanskap yang indah bagi para pengunjung. Mall ini mengusung konsep terbuka dengan gaya arsitektur modern. EASTVARA memiliki dua anchor tenant utama, yaitu AEON Supermarket dan Platinum Cineplex. Mall ini terdiri dari dua lantai dengan dua jenis koridor, yaitu terbuka dan tertutup, yang dilengkapi berbagai fasilitas, termasuk atrium, taman, dan plaza. Tersedia juga signage yang informatif, memudahkan pengunjung untuk menemukan tujuan mereka, meskipun mall ini memiliki bentuk yang tidak konvensional.



Gambar 2.13 Eastvara Mall BSD
(Sumber : Eastvara - The Light Of Asia)

2.8.3 Beachwalk Shopping Centre Kuta Bali

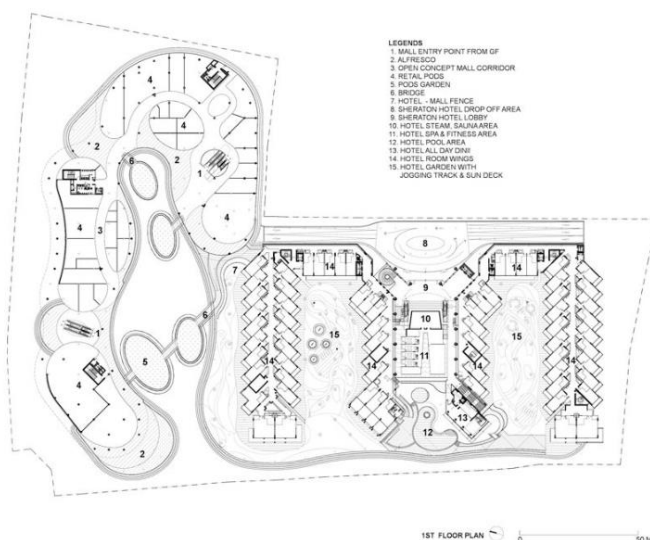
Beachwalk merupakan mall yang berlokasi di Kuta, Kabupaten Badung, Bali. Berdiri di atas lahan seluas 3,7 hektar dengan lokasinya yang strategis, mall ini menjadi daya tarik juga bagi wisatawan lokal maupun mancanegara karena mempunyai pemandangan pantai. Konsep yang dikembangkan pada mall 3 lantai ini adalah konsep one-stop shopping yang menggabungkan berbagai elemen, seperti makanan, minuman, hiburan, olahraga, seni dan budaya, area anak, pusat suvenir, panggung terbuka, serta taman bermain. Keunikan dari mall ini terdapat pada desain atapnya yang bermaterialkan

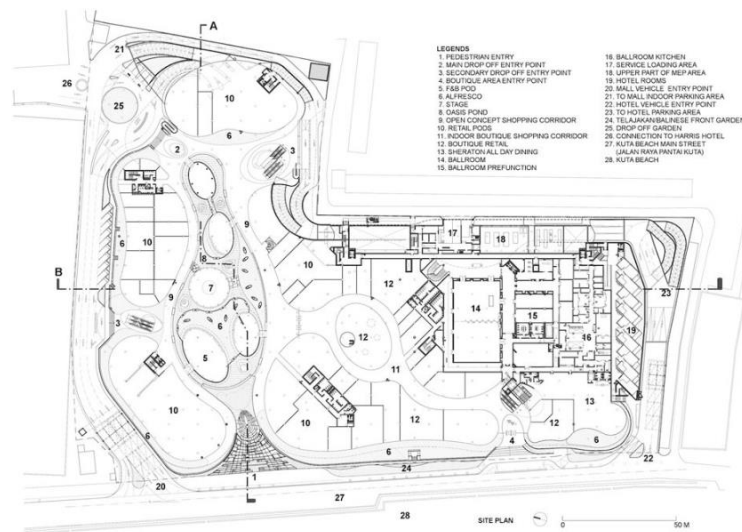
bambu dan bentuk yang melengkung dan dinamis untuk membawa unsur lokalitas Bali akan bambunya cukup menarik dan dikemas secara modern.



Gambar 2.14 Beachwalk Kuta Bali
(Sumber : Beachwalk Bali - Enviro Tec)

Desain massa bangunan ini terinspirasi dari bentuk kontur laut dan terasering sawah Bali, dengan atap bergaya rumah tradisional Bali yang dipadukan menggunakan material modern, kemudian interiornya menampilkan ornamen khas Bali yang memberikan kesan modern yang kuat, sementara halaman luas ditempatkan di tengah bangunan (Pratama & Elviana, 2024). Tekstur serta warna bangunan mengikuti prinsip-prinsip arsitektur modern yang harmonis dengan nuansa arsitektur Bali. Terdapat danau dan taman pada mall ini sebagai elemen alami yang berada di samping pedestrian yang alurnya mengikuti massa bangunan. Mall ini terbagi menjadi 2 area terbuka dan tertutup. Luas total dari lantai Beachwalk seluruhnya seluas 53.000 m² dengan luas area komersial sebesar 37.550 m².





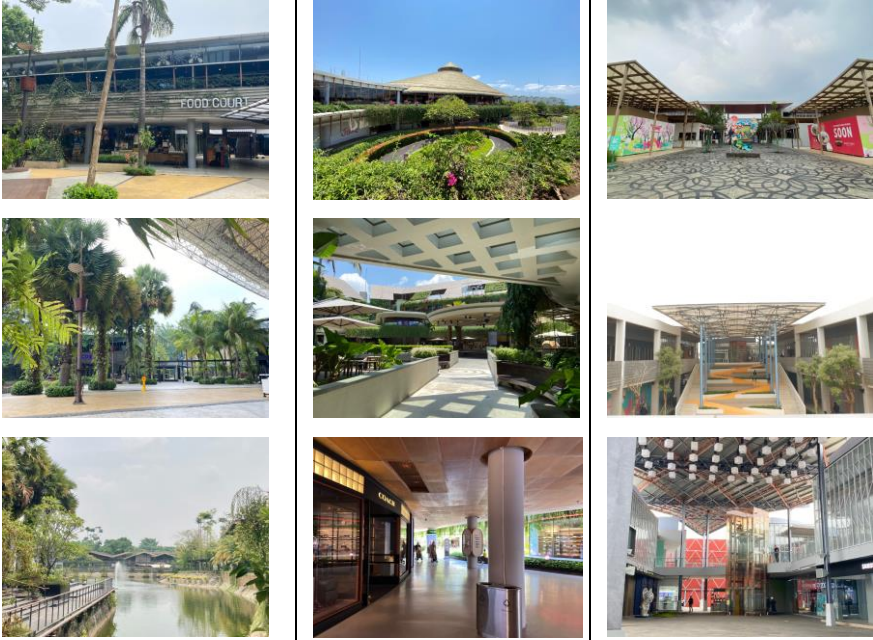
Gambar 2.15 Denah Beachwalk Bali
(Sumber : Eastvara - The Light Of Asia)

2.8.4 Hasil Analisa Studi Preseden

Aspek	The Breeze BSD	Beachwalk Bali	Eastvara BSD
Lokasi	BSD City, Tangerang, Banten	Kuta, Bali	BSD City, Tangerang, Banten
Tipe Mall	Open-air Mall (lifestyle)	Open-air mall (lifestyle)	Open-air mall (lifestyle)
Pemilihan Lokasi	Berada di kawasan Bumi Serpong Damai (BSD), Green Office Sinar Mas Land dan jalan arteri.	Berada di dekat permukiman dan tempat wisata	Eastvara BSD terletak di Jl. BSD Boulevard Utara, Mall ini berada di area strategis di BSD City (bagian barat) dan dekat dengan tol dan perumahan
Luas Mall	13,5 ha	3,7 ha	4,8 ha
Luas Bangunan	67.300 m ² (Sales area)	53.000 m ² (GFA) : 37.500 (sales Area)	2,3 ha (GFA)

Perbandingan Area Penjualan	49%	70%	-
Tahun Berdiri	2013	2012	2024
Developer	PT Sinar mas Land	PT Pulau Surga indonesia	PT Sinarmas Land
Lingkup Pelayanan	Masyarakat BSD dan sekitarnya	Masyarakat kota kuta	Masyarakat BSD dan sekitarnya
Fungsi Utama	Retail, FnB, dan entertainment	retail, FnB hiburan, beachfront	Retail, FnB, dan entertainment
Konektivitas	Perkantoran, perumahan,apartment , jalan utama, dan jalan tol	Pusat wisata, hotel, dan pantai kuta Bali	Perumahan, dan jalan utama
Desain	Open air mall dengan elemen alam (danau & taman) berada di kawasan <i>green district</i>	Open air, tradisional, dan modern desain	Open air dan modern desain
Zoning	Plaza, F&B, dan retail	Retail, hiburan, dan F&B	Fashion, F&B, atrium, dan area pemandangan
Sustainability	pencahayaan dan penghawaan alami	Pencahayaan alami	Pencahayaan dan penghawaan alami
Sirkulasi	Mengelilingi danau buatan dan retail (tertutup & terbuka)	Sirkulasi memutar ruang terbuka membentuk axial dengan aksan melengkung	sirkulasi non linear (membentuk cluster)

Tata Letak	Tenant sepanjang koridor dan memanfaatkan pemandangan luar (danau)	Tenant sepanjang koridor	Tenant sepanjang koridor dan saling berhadapan memanfaatkan pemandangan solid-void area bangunan
Ruang Terbuka	Plaza menghadap danau	View ruang terbuka menghadap danau buatan dan pantai	solid-void, atrium, dan plaza
Anchor	8	7	4
Retail	Besar: 12 Sedang: 12 Kecil: 37	Besar : 26 Sedang : 52 Kecil : 78	Besar: 9 Sedang: 12 Kecil: 25
Jumlah retail	69	154	50
Pengalaman Pengunjung	Suasana alami dengan konsep terbuka dengan danau dan banyaknya tanaman	Suasana santai dengan pemandangan pantai dan arsitektur modern dengan sentuhan elemen tradisional Bali	Suasana mall modern baru yang terbuka dengan konsep The Light of Asian
Pola Sirkulasi	Non-linear (cluster)	Pola sirkulasi melingkar (axial-melengkung)	non-linear (cluster)
Area yang sering dikunjungi	1. restoran dipinggir danau 2. area <i>food court</i> 3. area plaza (tempat berkumpul dengan pemandangan danau)	1. zona F&B pinggir pantai 2. area outdoor/plaza	1. zona hiburan anak 2. area plaza 3. zona fnb 4. zona fashion

Keunggulan	Konsep alam dan terbuka	Pemandangan pantai	Penunjuk jalan jelas, fasilitas memadai
Kelemahan	kurangnya signage, toilet yang sempit dan kapasitasnya sedikit.	akses jalan terbatas (menimbulkan macet)	Masih baru, masih banyak retail kosong (belum terjual atau belum ditempati atau <i>coming soon</i>) dan belum banyak data.
Dokumentasi survei			
	Gambar 2.16 Dokumentasi Studi Preseden (Sumber : Penulis,2024)		

Tabel 2.3 Hasil Analisa Perbandingan Studi Preseden
(Sumber : Penulis, 2024)