

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PENDAHULUAN

Kota Cirebon sebagai pusat kegiatan pemerintahan, perdagangan, dan industri. Pendapatan terbesar berasal dari sektor perdagangan dan industri, oleh karena itu sektor perdagangan di kota Cirebon berkembang pesat dengan ditandai dibangunnya pusat-pusat perbelanjaan yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat kota Cirebon dan sekitarnya. Di samping itu letak kota Cirebon berada pada jalur pantai utara yang menghubungkan Jawa Tengah, Jakarta, dan Bandung. Sehingga kota Cirebon menjadi tempat transit yang tepat bagi masyarakat pengguna jalur pantura (pantai utara).

1.2 Latar Belakang Proyek

Peran dan fungsi kota Cirebon sebagai pusat kegiatan pemerintahan, perdagangan dan industri akan meningkatkan aktivitas distribusi barang dan jasa. Hal ini menuntut adanya fasilitas perdagangan yang memadai seperti shopping mall dan pusat perbelanjaan lain.

Kota Cirebon terletak di pantai utara propinsi Jawa Barat berbatasan dengan propinsi Jawa Tengah dan DKI Jakarta. Secara geografis kota Cirebon berada pada posisi 108 33'BT dan 6 42'LS.

Lokasi ini memanjang dari barat ke timur \pm 8 Km, dan dari utara ke selatan sepanjang \pm 11 Km. Bentang alamnya merupakan dataran pantai dengan luas wilayah \pm 3735,82 Ha.

Berdasarkan hasil sensus yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik kota Cirebon, diketahui bahwa jumlah penduduk pada tahun 2000 adalah 272.263 jiwa dengan pertumbuhan penduduk sekitar 2,25 % per tahun. Sedangkan kepadatan penduduk terkonsentrasi pada bagian tengah hingga utara (kecamatan Kejaksan, Pekalipan, dan Kesambi), yaitu hampir mencapai 70 %. Sedangkan sisanya tersebar di bagian selatan, yaitu kecamatan Lemahwungkuk, dan Harjamukti. Mata pencaharian penduduk sebagian besar (42,86 %) adalah dibagian perdagangan, perhotelan, dan restoran, di bagian jasa (21,33 %), dan sisanya adalah pertanian, industri pengolahan, bangunan, dan lain-lain. (selayang pandang Cirebon, 2001).

Sektor perdagangan selama ini memiliki kontribusi besar dalam memacu laju pertumbuhan ekonomi di Kota Cirebon. Kondisi ini bisa dipahami dimana Kota Cirebon merupakan pusat perdagangan wilayah III Cirebon yang meliputi Kabupaten Kuningan, Kabupaten Cirebon, Kabupaten Majalengka dan Kabupaten Indramayu. Selain itu Kota Cirebon merupakan kota lintasan yang menghubungkan Jawa Barat dan Jawa Tengah sehingga memungkinkan adanya proses transaksi jual beli. Bila dilihat dari perusahaan yang melakukan kegiatan perdagangan dapat dikelompokkan menjadi perusahaan perdagangan besar, perusahaan perdagangan menengah dan perusahaan perdagangan kecil.

Andis Rahman

Jumlah perdagangan besar pada tahun 2003 sebanyak 168 perusahaan, sedangkan perusahaan perdagangan menengah 1.772 dan perusahaan perdagangan kecil 5.508.

Tabel 1.1
Banyaknya Pedagang Besar, Menengah dan Kecil
Tahun 1999 - 2003

2003	11	54	415	480
2001	3	31	279	313
1999	10	4	218	232

Sumber : Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Cirebon

Tabel 1.2
JUMLAH PENDUDUK MENURUT KECAMATAN

KECAMATAN	JUMLAH
HARJAMUKTI	45.395
KESAMBI	42.802
PEKALIPAN	15.158
LEMAHWUNGKUK	33.647
KEJAKSAN	22.607
JUMLAH	159.609

Sedangkan PDRP per kapita penduduk tahun 2000 = Rp 5,02 juta, tahun 2001 = Rp 5,14 juta. Perkembangan berdasarkan harga konstan tahun 1993, maka tahun 2000 = 13,19 % dan pada tahun 2001 = 15,09%. Sedangkan indeks harga implisit PDRP, pada tahun 2000 = 27,69 % dan tahun 2001 29,33 %.

Sebagaimana telah diuraikan di atas, bahwa fungsi primer kota Cirebon adalah pusat kegiatan perdagangan dan jasa, khususnya yang berorientasi ekonomi. Berdasarkan hal tersebut maka kegiatan utama pengembangan pada sektor perdagangan sangat dibutuhkan.

Selain sebagai pusat perdagangan Cirebon juga berfungsi sebagai kota transit di mana kota Cirebon sebagai penghubung antara Jakarta, Bandung, dan Jawa Tengah. Karena kota Cirebon terletak pada jalur pantura (pantai utara) sebagai jalur utama perhubungan darat di pulau Jawa. Dengan berfungsinya kota Cirebon sebagai kota transit maka banyak pendatang yang berkunjung maupun hanya sekedar transit yang membutuhkan sebuah tempat perbelanjaan sekaligus sebagai tempat rekreasi.

Hal lain yang melatarbelakangi perlunya proyek ini belum tersedianya tempat rekreasi yang berada di tengah kota Cirebon. Yang biasanya masyarakat kota Cirebon melakukan kegiatan rekreasi lebih memilih keluar kota di karenakan di kota Cirebon tidak tersedia tempat rekreasi yang memadai. Berdasarkan hal tersebut perlu dibangunnya tempat perbelanjaan yang sekaligus bisa dijadikan tempat rekreasi keluarga.

Selain yang telah disebutkan di atas, lokasi site proyek berada di tengah kota dan pada area perdagangan, sehingga adanya shopping mall ini di harapkan area perdagangan sekitar lokasi proyek menjadi lebih berkembang dan dapat menarik para pengunjung untuk datang ke kota Cirebon.

Dengan demikian kota Cirebon di samping memerlukan sebuah pusat perbelanjaan, juga membutuhkan sebuah pusat rekreasi keluarga yang berada di tengah kota. Untuk itu proyek ini akan menggabungkan keduanya yakni pusat perbelanjaan dan rekreasi keluarga dalam suatu kompleks bangunan.

1.3 Latar Belakang Permasalahan

Belanja, berkumpul dan berekreasi merupakan aktivitas yang sering dijumpai pada pola-pola kegiatan masyarakat ataupun keluarga untuk memenuhi segala kebutuhan hidup sehari-harinya. Keluarga merupakan sebuah komunitas masyarakat kecil yang mempunyai beberapa jenis komposisi anggota yang berbeda, mulai dari perbedaan tingkat umur, gender, tingkat pemikiran dan sifat.

Keluarga adalah sebuah komunitas terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari anggota bapak sebagai kepala keluarga, Ibu dan anak, diantara mereka terdapat keterikatan emosi dan batin yang terkadang saling membutuhkan satu sama lain. Anatara anggota keluarga memiliki aktivitas dan kebutuhan yang berbeda, sehingga membutuhkan pemahaman tentang aktivitas mereka dan kebutuhan untuk masing-masing individu

Andis Rahman

khususnya dalam hal berbelanja dan rekreasi. Dimana kegiatan individu yang satu mempengaruhi kegiatan individu yang lainnya, sehingga hubungan tersebut menjadi suatu faktor dasar yang menjadi dasar dalam penulisan tugas akhir.

Berinteraksi dan bersosialisasi merupakan aktivitas publik yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ruang-ruang publik tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan para penggunanya. Untuk merencanakan ruang-ruang publik tersebut diperlukan pertimbangan perencanaan yang matang, sehingga ruang publik yang tercipta menjadi efektif dan efisien.

Dalam memenuhi kebutuhan belanja dan rekreasi keluarga diperlukan sebuah wadah yang dapat menampung kedua aktivitas tersebut, maka perancang mengangkat sebuah tema "SHOPPING MALL" untuk menjadi dasar dalam merencanakan dan merancang sebuah pusat perbelanjaan dan rekreasi keluarga.

Seiring pertumbuhan perekonomian kota Cirebon dan meningkatnya kebutuhan masyarakat kota Cirebon dan sekitarnya, maka banyak dibangun shopping mall akan tetapi belum ada shopping mall yang mempunyai fungsi sebagai tempat berbelanja sekaligus tempat berekreasi.

Dalam menciptakan suasana yang rekreatif dalam ruang sirkulasi, dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya adalah pemanfaatan unsur alam seperti vegetasi dan elemen air sebagai alat untuk menciptakan suasana rekreatif di dalam ruang. Vegetasi berguna sebagai

Andis Rahman

simbol dan mempunyai banyak kegunaan yang fungsional. Kehadiran vegetasi dengan elemennya di dalam ruang merupakan simbol kesadaran manusia terhadap penghayatan dan hubungannya dengan alam.

Tanaman dan manusia berinteraksi secara positif. Manusia menerima keuntungan secara positif karena tanaman akan menimbulkan emosi atau perasaan, misalnya perasaan senang, puas atau terkagum-kagum. Bagian tanaman yang dapat menarik perhatian misalnya tajuk, daun, batang, akar, ataupun bunganya. Hijaunya tanaman di dalam ruang sirkulasi dapat menghilangkan kejenuhan, melembutkan pandangan pada material keras di sekelilingnya, dan memperbaiki sirkulasi udara. Adapun fungsi tanaman dapat dilihat dari segi estetika, sensual, arsitektural, engineering, dan klimatik seperti tabel dibawah ini :

Penggunaan	Fungsi
Estetika	<ul style="list-style-type: none">* Latar belakang* Sculpture* Calligraphy garis* Melembutkan bangunan* Bingkai pemandangan
Sensual	<ul style="list-style-type: none">* Membangkitkan hasrat* Menstimulasi, memperbesar, dan memuaskan terhadap suara, aroma, sentuhan perasaan.
Arsitektural	<ul style="list-style-type: none">* Mengatur privacy* Menghalangi pandangan yang tidak menyenangkan* Artikulasi ruang* Menerapkan pemandangan dengan maju
Engineering	<ul style="list-style-type: none">* Mengatur lalu lintas di dalam ruang* Mengurangi cahaya yang masuk* Mengatur akustik ruang
Emosional dan simbolik	<ul style="list-style-type: none">* Memelihara hubungan manusia dan alam* Secara mental dan emosional membawa seseorang terhadap lingkungan yang bebas

Sumber : *Taman dalam ruang*, Nurhayati H.S. Arifin dan Hadi S. Arifin

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa, elemen alam seperti vegetasi sangat diperlukan bukan hanya di luar bangunan akan tetapi di dalam bangunan juga. Dengan pemanfaatan elemen alam ini diharapkan suasana rekreatif pada ruang sirkulasi dan ruang publik dapat tercapai.

Selain vegetasi, hal lain yang mempengaruhi suasana rekreatif pada area sirkulasi dan ruang publik adalah elemen pembentuk ruang seperti dinding, lantai, dan plafon. Elemen pembentuk ruang ini berkaitan dengan penggunaan material yang digunakan, pola yang digunakan baik untuk lantai maupun plafon, serta permainan tinggi rendah (leveling). Ketiga elemen pembentuk ruang beserta spesifikasi yang akan ditampilkan atau disajikan dalam ruang akan mempengaruhi kesan visual ruang tersebut.

1.4 PERMASALAHAN

1.4.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah shopping mall yang menggabungkan karakteristik aktivitas-aktivitas belanja dan rekreasi dalam satu wadah sehingga dapat menciptakan hubungan yang saling menunjang antara keduanya (mutualisma).

1.4.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang pola tata ruang, sistem sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif dengan pemanfaatan vegetasi, air serta elemen pembentuk ruang sehingga tercipta suasana yang rekreatif pada area tersebut.

Andis Rahman

1.5 TUJUAN DAN SASARAN

1.5.1 Tujuan

Tujuan pembahasan ini adalah merancang sebuah shopping mall yang dapat mewadahi aktivitas belanja dan rekreasi keluarga dengan menciptakan sistem sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif.

1.5.2 Sasaran

- Merancang sebuah shopping mall yang dapat menjadi alternatif sarana perdagangan sekaligus sarana rekreasi keluarga.
- Merancang area sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif dengan memanfaatkan vegetasi dan elemen air, sehingga tercipta suasana yang rekreatif.
- Merancang area sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif dengan memanfaatkan elemen pembentuk ruang seperti dinding, lantai, dan plafon sehingga tercipta suasana yang rekreatif di dalam ruang.
- Penataan ruang luar yang terpadu dan dapat mendukung fungsi bangunan, seperti sirkulasi kendaraan, area parkir, area bongkar muat serta taman.

1.6 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

1.6.1 Batasan

Pembahasan dibatasi pada masalah bagaimana menciptakan area sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif dengan memanfaatkan vegetasi

Andis Rahman

dan elemen air serta elemen pembentuk ruang, serta faktor yang mempengaruhi lainnya, sehingga fungsi Shopping Mall sebagai tempat belanja sekaligus sebagai tempat rekreasi keluarga dapat tercipta.

1.6.2 Lingkup Pembahasan

Ditekankan pada pembahasan yang menyangkut permasalahan :

- a. Pembahasan *Non – Arsitektural* meliputi kegiatan dan pelaku kegiatan pada bangunan shopping Mall yang nantinya berperan sebagai aktivitas utama pada shopping mall tersebut.
- b. Pembahasan arsitektural :
 - Penampilan fisik bangunan eksterior yang komersial dan interior yang rekreatif.
 - Elemen Arsitektur dan sistem keruangan yang mengungkapkan suasana rekreatif.
 - Karakteristik objek yang akan diwadahi kaitan dengan penataan ruang.
 - Pembahasan tentang vegetasi dan air yang dapat menciptakan suasana rekreatif pada ruang dalam dan ruang luar.
 - Pembahasan tentang elemen pembentuk ruang yang dapat menciptakan suasana rekreatif pada area sirkulasi dan ruang publik.

1.7 METODE PEMBAHASAN

1.7.1 Deskriptif

Menjelaskan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang, permasalahan. Tujuan dan sasaran, serta pembahasan topik.

1.7.2 Observasi

Berupa studi literatur tentang Shopping mall, sirkulasi, dan suasana rekreatif, serta studi kasus dengan bangunan sejenis untuk mendapatkan data yang komparatif dalam penganalisaan.

1.7.3 Analisis

Sebagai tuntutan permasalahan khusus, diperlukan pendekatan analisa pada pengolahan tatanan ruang dalam, sistem sirkulasi, dan ruang publik, serta penampilan bangunan yang rekreatif.

1.7.4 Sintesa

Rumusan konsep sebagai tahap transformasi pendekatan kearah perancangan yang mencakup :

1. Pemilihan dan pendekatan lokasi site.
2. Pendekatan program peruangan.
3. Pendekatan persyaratan dan besaran ruang.
4. Pendekatan perancangan pola sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif.
5. Pendekatan pemanfaatan elemen alam dan elemen pembentuk ruuang yang rekreatif.

1.7.5 Kesimpulan

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan yang diangkat, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, batasan masalah, metode pemecahan masalah, sistematika penulisan, serta kerangka pemikiran.

BAB II TINJAUAN SHOPPING MALL

Bab ini berisi tinjauan Shopping Mall sebagai pusat perbelanjaan dan rekreasi, tinjauan khusus shopping mall sebagai pusat perbelanjaan, tinjauan khusus shopping mall sebagai tempat rekreasi, penggabungan antara pusat perbelanjaan dan pusat rekreasi pada shopping mall, tinjauan sirkulasi pada shopping mall, tinjauan suasana rekreatif, studi banding dengan shopping mall yang telah ada.

BAB III ANALISA KAWASAN PERENCANAAN DAN POLA SIRKULASI YANG REKREATIF

Bab ini berisi tinjauan kawasan perencanaan, analisis site sekitar, analisis kegiatan dan organisasi ruang, analisis kebutuhan dan besaran ruang, serta analisis suasana rekreatif pada area sirkulasi.

BAB IV PENDEKATAN KONSEP PEMECAHAN PERMASALAHAN

Bab ini berisi prinsip-prinsip yang dipakai untuk kriteria pemecahan permasalahan dari hasil analisis sebelumnya, sehingga ditemukansolusi atau pemecahan masalah sebagai suatu pendekatan konsep desain.

1.9 KEASLIAN PENULISAN

Maksud dari penulisa ini adalah untuk menghindari adanya kesamaan atau penjiplakan karya tulis yang mempunyai judul dan penekanan yang sama. Pada tugas akhir ini merupakan kasus baru di Kota Cirebon, sehingga pada karya tulis sebelumnya baik di Cirebon maupun di Yogya belum pernah ditemukan studi yang sama. Adapun Tugas Akhir yang mempunyai keberdekatan dengan tugas akhir ini antara lain :

1. Arief Nuryadi / 87340008 / TA

Judul : Shopping Mall sebagai Pusat Perbelanjaan, Rekreasi dan Informasi di Cilacap.

Tugas akhir ini membahas tentang sirkulasi dan penataan shopping mall, serta building performance yang dapat dijadikan sebagai landmark pada pusat perdagangan kota baru di Cilacap.

2. Endin Herdiana / 92340035 / TA

Judul : Shopping Mall di Bandung

Tugas akhir ini membahas tentang ungkapan modernitas sebagai salah satu faktor penentu daya tarik pasar.

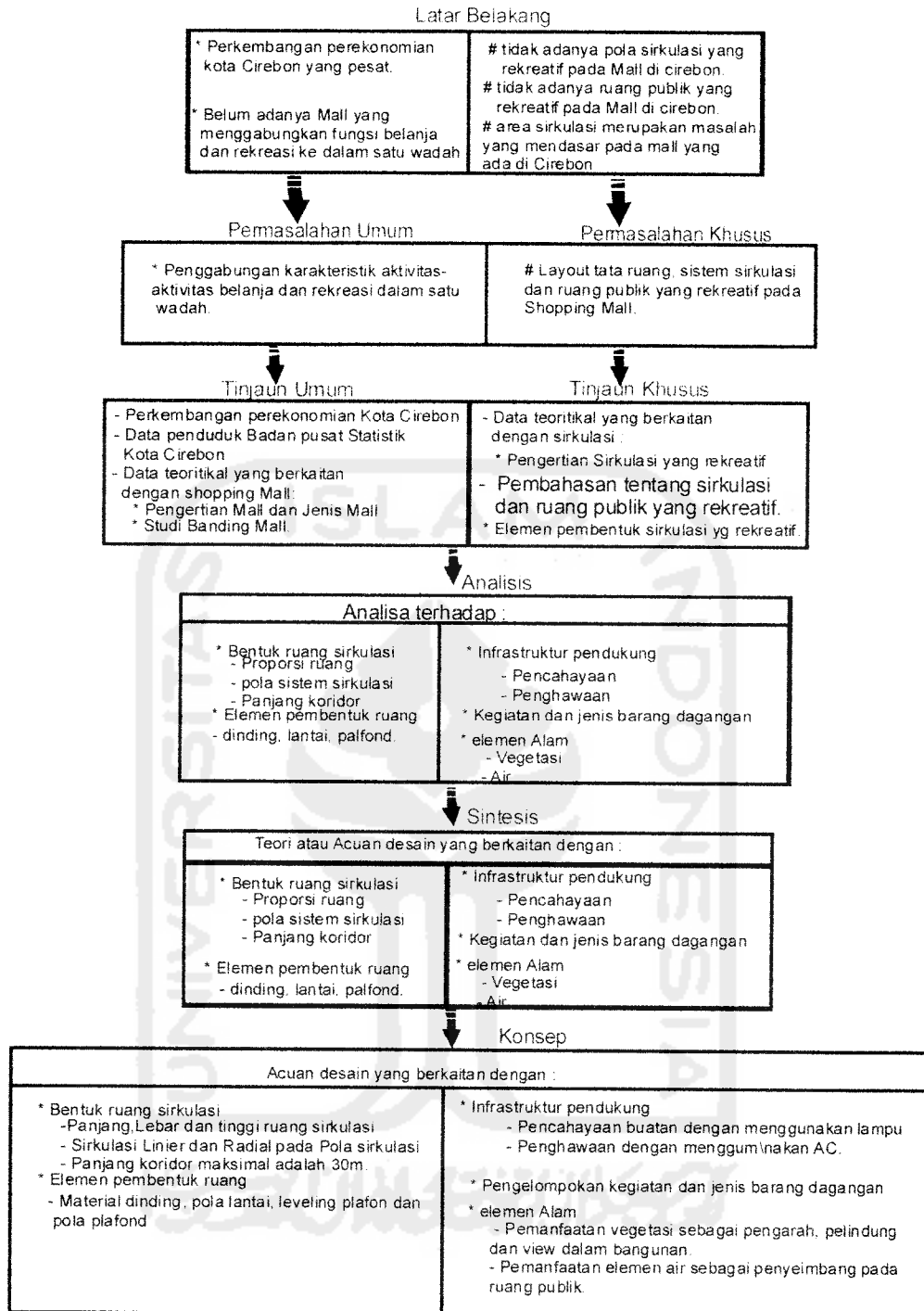
3. Dedy Ruidianto / 1995 /

Judul : Shopping Mall di Semarang

Tugas akhir ini membahas tentang upaya pengembangan shopping mall sebagai pola baru suasana pusat perbelanjaan dan rekreasi untuk menambah daya tarik dan efektifitas ruang perdagangan, dan alternatif baru wadah sektor perdagangan formal dan informal di kota Semarang.



DIAGRAM POLA PIKIR



Gambar 1.1