

## BAB II

### TINJAUAN SHOPPING MALL

#### 2.1 Pengertian Mall dan Perkembangannya

Pengertian mall menurut Rubenstein (1978) adalah suatu area yang biasanya memanjang dengan bayangan pohon-pohon peneduh dan digunakan sebagai area pejalan umum atau promenade<sup>1</sup>. Pada saat ini, mall berarti ruang terbuka di kawasan pusat bisnis kota yang berorientasi sebagai pedestrian dan melayani aktivitas transit masyarakat umum. Oleh karena itu, di Indonesia untuk memudahkan penyebutan dengan bentukannya di lapangan, maka disebut sebagai pedestrian mall.

Pada perkembangannya, mall digunakan sebagai tempat transaksi jual beli. Di sekitar mall, ada toko-toko atau tempat menjual barang atau jasa, sehingga mall menjadi ruang komunal atau tempat pertemuan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi dagang. Mall berkembang menjadi pusat perbelanjaan atau shopping mall dengan sistem terbuka, sistem tertutup yaitu dengan memasukan keseluruhan shopping mall ke dalam suatu bangunan, atau dengan sistem terpadu.

Shopping mall adalah sesuatu tempat kegiatan perkotaan dan distribusi barang dan jasa bercirikan komersial, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuan memetik keuntungan. (Gruen, 1973)

---

<sup>1</sup> Rubenstein, Harvey. 1978. *Central City Malls*. New York : John Wiley & Sons, Inc.  
**Andis Rahman**

Sedangkan menurut Maitland, shopping mall adalah pusat perbelanjaan yang berintikan dari satu atau beberapa departement store besar sebagai daya tarik dari retail-retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama. Mall atau pedestrian merupakan unsur utama dari sebuah shopping mall, yang berfungsi sebagai sirkulasi atau sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang. (Matland, 1987)

Jadi pada umumnya, shopping mall adalah pusat perbelanjaan yang terdiri atas magnet-magnet sebagai daya tarik, dan ruang-ruang sewa sebagai inti dari kegiatan berbelanja atau rekreasi, yang menitik beratkan pada mall atau sirkulasi pedestrian sebagai ruang komunal untuk interaksi pengunjung dan pedagang yang mengutamakan kenyamanan pengguna bangunan, dan tetap berusaha mengahdirkan suasana ruang luar ke dalam bangunan.

#### **A. Karakteristik Shopping Mall**

Ada tiga bentuk shopping mall

##### 1. Sistem Terbuka (open mall)

Sebuah mall yang tanpa diberi pelingkup, secara teknis memberikan kesan luas tetapi berpengaruh pada nyaman terhadap gangguan cuaca dan antara retail saling terpisah.

2. Sistem Tertutup (enclosed mall)

Seluruh bagian mall diberi pelingkup yang memberikan kesan kurang luas tetapi mendapatkan segi kenyamanan, keamanan serta kesan menyatu dalam bangunan.

3. Sistem Terpadu (composite mall)

Merupakan gabungan antara mall terbuka dan mall tertutup. Bentuk ini timbul untuk mengantisipasi terhadap pengaruh kontrol penghawaan, keborosan energi, serta mahalnya biaya perawatan. (Iion, Edgar, P.Eng, Shopping Center, Planning, Development, and administration).

**B. Macam-macam Pedestrian Mall**

Ada 3 macam pedestrian mall berdasarkan variasi desain lebar jalannya, yaitu :

a. Full Mall

Full Mall dibentuk dari penutupan jalan dengan menutup jalur lalu lintas kendaraannya dan meningkatkan kualitasnya melalui pemberian pola perkerasan yang baru, pohon peneduh, tempat duduk, lampu taman, patung dan air mancur.



Gambar 2.1 Full Malls yang terdapat di Clarke Quay, Singapura bertujuan untuk merevitalisasi kawasan kota tua.

Gambar 2.1

b. Transit Mall

Transit mall dibentuk dengan memindahkan arus kendaraan bermotor pada jalan eksisting dan hanya memperbolehkan kendaraan transit saja yang melintasi area ini, seperti bis dan taxi. Melarang adanya on-street parking , memperlebar area pejalan kaki dan menambahkan street furniture yang sesuai.

c. Semi Mall

Pada desain semi mall, jumlah arus lalu lintas dan parkir dikurangi. Penambahan area pedestrian merupakan hasil dari pelebaran area untuk penempatan pohon peneduh dan street furniture.



Gambar 2.2 Semi Malls di Houston Street, San Antonio, Texas, upaya pelebaran pedestrian dan mengurangi lalu lintas untuk menambah kenyamanan orang belanja dan para wisatawan

Gambar 2.2

**C. Shopping Street (Pusat Belanja dan Rekreasi)**

Belanja dan rekreasi adalah dua buah perilaku yang berbeda dari segi penelitiannya. Belanja adalah perilaku membeli barang untuk memenuhi kebutuhan, sedangkan rekreasi adalah perbuatan untuk menyenangkan diri.

1. Belanja keluarga

Komoditas belanja keluarga sebenarnya sama dengan komoditas belanja individu. Jadi di sini, belanja keluarga bagaimana ketika individu membeli barang-barang kebutuhannya bersama dengan anggota keluarganya yang lain. Anak-anak ketika di ajak membeli sepatu dan pakaian diberi kebebasan oleh orang tuanya untuk memilih warna dan model sesuai dengan keinginannya, sambil orang tua tersebut memperhatikan terus langkah kaki sang anak ketika memilih pilihannya. Begitu juga ketika orang tua sibuk memilih-milih perhiasan yang bagus, mereka juga harus dapat mengetahui apa yang sedang anaknya kerjakan dan ada di mana mereka.

Kembali lagi kepada keleluasaan kontrol anggota keluarga untuk bisa memperhatikan anggota keluarganya menjadi sangat penting.

Fenomena yang sering terjadi pada pusat perbelanjaan golongan menengah adalah sulitnya kontrol antar individu yang bergerak di dalamnya. Dengan demikian keberadaan keluarga ketika mereka berada di dalam sebuah lingkungan Shopping Street membutuhkan keamanan, kontrol yang mudah dan diusahakan dapat saling berdekatan. Dan pada akhirnya akan berakibat pada ruang yang mempunyai luasandan sirkulasi tertentu, serta jarak bebas pandang yang mudah antar individu ketika berada di lingkungan Shopping Street.

## **2.2 SIRKULASI**

### **2.2.1 Pengertian Sirkulasi**

Kata sirkulasi berasal dari kata *circulate* yang berarti peredaran. Dalam arsitektur diterjemakan sebagai tali pergerakan yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang dalam atau luar secara bersama. Oleh karena itu dalam proses tersebut ada waku berpindah, melalui suatu tahapan dan dari – ke ruang. Dari prosesnya sirkulasi mengandung dua aktivitas, yaitu faktor aliran atau gerak berpindah (*Flow*) dan pencapaian (*accessibility*) merupakan kemudahan dan kecepatan pemindahan.

### **2.2.2 Pola-Pola Sirkulasi<sup>2</sup>**

Semua jalan dari gerak, baik untuk orang, kendaraan, barang atau pelayanan yang bersifat linier. Dan semua jalan yang memiliki titik permulaan dari mana kita dibawa melalui sebuah urutan ruang-ruang ke tujuan akhir kita. Sedangkan kita sebagai pejalan kaki dapat membelok, berhenti sejenak, berhenti dan beristirahat sesukanya, sepeda memiliki kebebasan yang lebih terbatas, dan mobil lebih terbatas lagi.

Persimpangan atau perempatan jalan selalu merupakan titik pembuatan keputusan dari orang yang mendekatinya. Kontinuitas dan skala dari masing-masing jalan pada sebuah persimpangan dapat menolong kita dalam membedakan antara arah yang utama menuju ruang-ruang utama dan jalan kedua menuju ruang-ruang kedua.

Sifat konfigurasi jalan memengaruhi atau dipengaruhi oleh organisaasi ruang-ruang yang menghubungkannya. Konfigurasi sebuah jalan dapat memperkuat organisasi ruang dengan mensejajarkan polanya.

**Andis Rahman**

Atau konfigurasi dapat berbeda dengan kontras dengan bentuk organisasi ruang dan berfungsi sebagai titik lawan visuil terhadap keadaan yang ada.

Sistem sirkulasi yang digunakan pada shopping mall adalah sistem sirkulasi horizontal dengan penggunaan selasar atau koridor yang menghubungkan antar ruang secara horizontal baik di dalam maupun di luar bangunan. Selain itu terdapat sirkulasi vertikal yang terdiri dari eskalator, elevator (lift), tangga sebagai penghubung antar ruang secara vertikal di dalam bangunan.



Koridor dan selasar sebagai sistem sirkulasi yang menghubungkan ruang secara horizontal.

Gambar 2.3



Eskalator dan elevator (lift) sebagai sistem sirkulasi vertikal.

Gambar 2.4

<sup>2</sup>Architecture from Space and Order (terjemahan), Francis DK Ching 1985

#### **2.2.4 Suasana Rekreasi Pada Pola Sirkulasi <sup>3</sup>**

Suasana rekreatif dapat dicapai dengan penggunaan unsur-unsur rekreatif yang identik dengan *bentuk yang dinamis*, dimana seseorang dapat merasa menikmati suasana dengan santai atau rekreasi disamping melakukan kegiatan utamanya.

Dalam menimbulkan suasana yang rekreatif pada suatu bangunan dapat ditinjau pada perilaku pemakai unsur-unsur bangunan dan unsur-unsur rekreasi serta konsep mall. Suasana rekreatif yang ditinjau pada perilaku pemakai bangunan (manusia) dapat dilihat dari faktor-faktor emosional manusia yang cenderung untuk melakukan aktivitas atau pergerakan. Sehingga unsur pemakai ini sangat erat dengan sirkulasi bangunan yang diciptakan.

Pada area sirkulasi suasana rekreatif dapat di capai dengan menciptakan *suasana yang tidak membosankan*, contohnya pada sebuah mall *penggunaan single coridor* lebih rekreatif di banding dengan penggunaan double coridor. Hal ini dikarenakan pada penggunaan single coridor dihubungkan dengan void, sehingga pandangan para pengunjung tidak terbatas atau dengan kata lain pengunjung dapat bebas melihat keadaan yang ada di sekitarnya. Sehingga sebuah koridor tidak identik dengan lorong yang membosankan tetapi bisa juga sebagai sirkulasi yang menyenangkan.

Selain sirkulasi yang membosankan suasana rekreatif dapat di capai juga dengan menciptakan sirkulasi yang *tidak membuat cepat lelah* para pengunjung, maksudnya penggunaan elemen-elemen yang panjang

dan sempit harus dihindari seperti lorong-lorong yang panjang yang mengakibatkan seseorang tidak tertarik untuk melewatinya dan dapat menyebabkan pengunjung merasa lelah untuk melewatinya. Pola sirkulasi di atas dapat dihindari dengan memecah sirkulasi yang memanjang menjadi sirkulasi yang pendek dengan pandangan yang luas. Dengan penggunaan fasilitas-fasilitas istirahat seperti tempat duduk pada area-area tertentu.

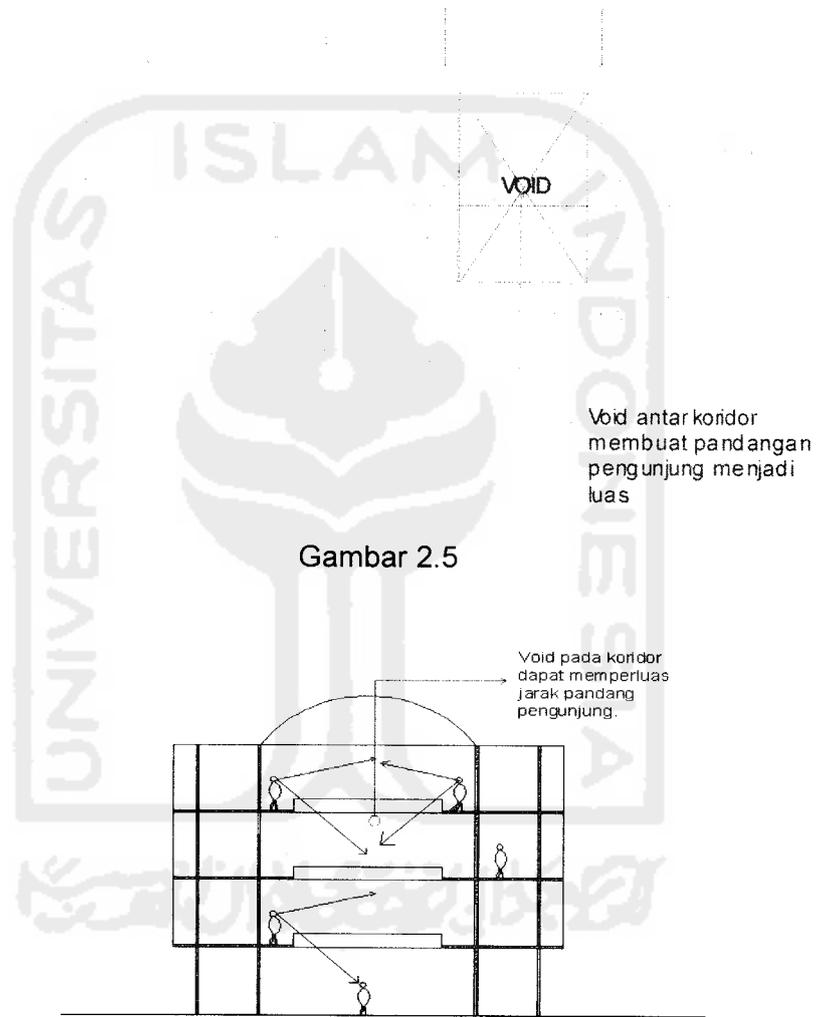
Hal lain yang mempengaruhi suasana rekreatif pada sebuah shopping mall adalah elemen teknis seperti pencahayaan dan penghawaan. Pencahayaan yang sering digunakan oleh sebuah shopping mall adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. *Pencahayaan alami* yang digunakan biasanya dengan menggunakan *sky light di atas atrium*. Hal ini dimaksudkan agar menciptakan sebuah ruang yang terbuka dalam shopping mall khususnya pada hall atau atrium yang menampung kegiatan publik. *Pencahayaan buatan* yang sering digunakan biasanya adalah *lampu*. Selain berfungsi sebagai penerangan, lampu-lampu ini juga dapat berperan sebagai elemen dekoratif yang dapat membentuk suasana ruang. Contohnya penggunaan *lampu terang* menciptakan *suasana ruang yang ceria*. Sedangkan *lampu yang redup* dapat menciptakan suasana *ruang yang tenang, dan romantis*. Selain pencahayaan, penghawaan pun berperan penting dalam menciptakan suasana ruang. Penghawaan yang sering digunakan pada sebuah shopping mall adalah *penghawaan buatan yaitu AC (Air Coditioner)*,

---

<sup>3</sup>Charles burnete, **The Mental Image and Design, Design For Human Behavior**, Juli 1973

karena pada sebuah shopping mall sirkulasi udara dalam ruang harus berganti terus menerus yang mengakibatkan ruang tetap sejuk sehingga suasana ruang yang diciptakan menjadi nyaman.

Snggel Coridor pada sebuah Shopping Mall sebagai suatu alternatif sirkulasi horzontal.



Gambar 2.5

Gambar 2.6

<sup>3</sup>Charles burnete, **The Mental Image and Design, Design For Human Behavior**, Juli 1973

Suasana rekreatif dapat diciptakan dengan pemanfaatan elemen alam seperti vegetasi dan elemen air. Penggunaan arsitektural tanaman diantaranya sebagai pembatas ruang atau membagi ruang ke dalam beberapa area. Penggunaan arsitektural yang lain meliputi fungsi tanaman sebagai :

1. Pelembut garis –garis keras
2. Pembatas pemandangan yang tidak diinginkan
3. Pembatas sebagian pemandangan yang diinginkan untuk menarik perhatian dan meningkatkan kenikmatan melihat pemandangan tersebut.
4. Pembatas yang bersifat pribadi menghindari pandangan yang tidak diinginkan.

Berdasarkan tujuan penggunaan tanaman, desain taman dalam ruang dibedakan menjadi dua macam :

1. desain yang dibentuk oleh elemen taman berupa tanaman individu dalam pot atau bak tanaman.
2. desain taman yang terdiri dari penggunaan tanaman secara masal.

Penggunaan tanaman individu biasa diterapkan pada ruang bagian rumah, perkantoran, hotel, bank, maupun shopping center untuk tujuan dekorasi dan keindahan. Selain itu juga berdaya guna, misalnya berfungsi sebagai *pembatas ruang*, *pengarah*, dan sebagainya.

Penggunaan tanaman massal pada taman dalam ruang dapat bersifat permanen maupun tidak permanen. Taman yang bersifat

permanen dibuat dengan cara menanam tanaman pada bak-bak tanaman ( planters ), misalnya di shopping center, mall, atau lobi hotel.

Tanaman permanen di dalam ruangan menuntut tersedianya cahaya yang cukup. Cahaya ini berupa cahaya matahari atau cahaya buatan . Bila ingin memanfaatkan cahaya matahari, berarti ruangan harus beratapkan bahan yang transparan terbuat dari kaca, fiber glass, atau bahan yang sejenis lainnya.

## **2.3 TINJAUAN MALL SEBAGAI STUDI BANDING**

### **A. Mall Galeria**

Mall Galeria berada dipusat kawasan komersial di Yogyakarta. Terletak diantara jalan Jenderal Sudirman dan jalan Samirano. Lokasi yang strategis, yang berada pada jalur akses kegiatan-kegiatan bank, kantor, restoran, sekolah, kampus dan perdagangan, membuat Galeria menjadi komplemen yang sempurna untuk lebih menghidupkan kegiatan bisnis (mix business) dan fasilitas hiburan pada daerah sekitarnya, di samping menjadi landmark kota Yogyakarta.

Mall Galeria dibangun pada tahun 1994-1995 oleh Matahari Dept Store, dan baru dibuka untuk khalayak umum pada bulan November 1995. Mall Galeria yang mempunyai luas keseluruhan lantainya 24.000 m<sup>2</sup>, memiliki 4 lantai vertikal dengan satu basement, dimana masing-masing lantai dihubungkan dengan eskalator dan lift sebagai sarana transportasinya dan ditunjang juga oleh tangga-tangga darurat untuk mengantisipasi jika terjadi kebakaran.

**Andis Rahman**

Mall Galeria ini dibangun untuk memenuhi keinginan masyarakat luas akan pemenuhan kebutuhan sehari-hari dengan berbelanja sambil rekreasi dengan suasana yang lebih modern dan dinamis. Hal itu diejawantahkan dalam bangunannya yang berkonsep *mall and leisure* dengan *single corridor* dan ditunjang oleh dua buah atrium yang dapat menampung berbagai macam kegiatan.

Bangunan bercorak post modern ini memiliki kekhasan tersendiri dibanding mall sejenis di Yogyakarta, yaitu pada lift panorama, yang membuat pengguna lift tersebut dapat melihat sekilas kegiatan pengunjung atau suasana setiap setiap lantai yang dilewatinya. Hal itu menjadi unsur daya tarik tersendiri bagi pihak Galeria.

Adapun setiap lantai Mall Galeria terdiri dari :

1. Basement
  - Supermarket
  - Food Court
  - Restoran
2. Upper Ground Floor
  - Value-added Merchandise
  - Aksesoris
  - Pakaian
3. Lantai I
  - General Merchandise
  - Aksesoris
  - Perlengkapan
  - Toko jam dan perhiasan
4. Lantai II
  - Souvenir dan Hadiah
  - Hiburan

**5. Lantai III**

- Home dan Furnishing
- Antiques
- Buku

**A. Sirkulasi****A.1 Pencapaian Bangunan**

Untuk menuju bangunan Mal Galeria ini, pencapaiannya sudah cukup baik. Hal itu ditandai dengan peletakan entrance bangunannya yang menjorok keluar, jarak antara entrance site dan entrance bangunan yang tidak terlalu jauh di tambah lagi letak entrance bangunan yang terletak pada siku perempatan sehingga cukup komunikatif, mudah dilihat dan dijangkau dari berbagai arah.

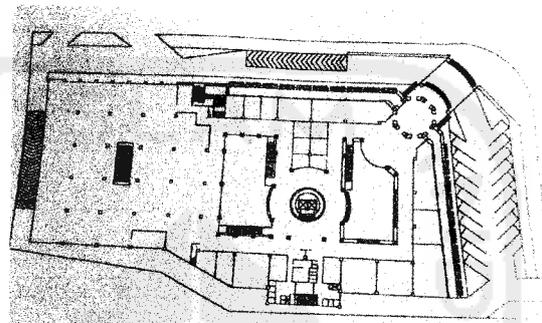
**A.2 Rotundra**

Permasalahan yang timbul pada ruang rotundra ini adalah bahwa tempat untuk duduk yang terbuat dari beton yang mengitari kolam cukup berfungsi pada saat suasana ruang ini relatif sepi tetapi pada saat ramai pengunjung fasilitas ini justru kurang cukup diminati. Hal itu dikarenakan lebar jalan koridor dengan lebar jalan di rotundra yang mengelilingi lift sama, sementara fungsinya pada jalur sirkulasi di rotundra terdapat penambahan yaitu sebagai tempat duduk, sehingga kebutuhan ruangnya pun menjadi berbeda. Indikasi ketidakberhasilannya yaitu lalu lintas orang yang berjalan sering berbenturan dengan orang yang duduk di tempat duduk beton yang mengitari kolam.

**Andis Rahman**

**A.3 Eskalator**

Pada lantai dasar mall Galeria ini, penempatan eskalator naik dan turun di rasa kurang komunikatif, sehingga bagi pengunjung yang baru pertama kali masuk mal Galeria agak kesulitan. Hal itu disebabkan karena letak eskalator yang berada di sebelah utara terhalangi oleh ruangan secara visual.



Gambar 2.7 Denah Mall Galeria



Gambar 2.8 Perspektif Mall Galeria

**B. Mall Malioboro**

Sirkulasi di Mall Malioboro mempunyai peran yang sangat vital untuk mengendalikan ataupun mengarahkan arus pergerakan manusia. Sirkulasi yang efektif dan efisien akan memberikan suatu pelayanan

**Andis Rahman**

kepada pengunjung dalam melewati suatu urutan dalam rangka pencapaian area. *Susunan dari system sirkulasi haruslah fungsional, membawakan manusia ke lokasi-lokasi yang diinginkannya dalam suatu cara yang aman, efisien dan menyenangkan (Kim W.Todd, 1987).*

Mall Malioboro terdiri dari 6 lantai yang terdiri dari :

1. Basement 2

Pada lantai basement 2 ini hampir keseluruhan bangunan digunakan sebagai area parkir, sedangkan sisanya digunakan untuk kantor, utilitas dan mushola.

Sebagian besar pergerakan pengunjung yaitu begitu turun habis memarkir kendaraan, maka pengunjung tersebut langsung menuju tangga, lalu naik ke lantai lower ground atau basement 1.

2. Basement 1 (Lower Ground)

Pada lantai basement 1 (Lower Ground) digunakan sebagai supermarket dan toko buku serta retail pendukung lainnya.

Pola sirkulasi pada lantai ini sudah tegas dan jelas, pengaturan peletakan dua buah anchor tenent yang diletakan pada dua kutub yang berbeda serta jarak dua kutub yang tidak terlalu jauh dan tidak pula terlalu dekat sehingga menjadikannya efektif.

3. Lantai dasar (Upper Ground)

Pada pengaturan pola sirkulasi dan tata ruang terdapat satu area yang tidak dilewati pola sirkulasi utama bahkan sering tertutupi oleh keberadaan retail lain sehingga area ini tidak terlihat oleh pengunjung. Apalag orang yang baru pertama kali memasuki area mall Malioboro,

**Andis Rahman**

akan sangat dimungkinkan tidak mengetahui keberadaan retail area tersebut.

Hal lain yang menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan ialah adanya satu anchor tenent di sisi utara mall Malioboro ini, yaitu adanya Mc.Donald family restaurant. Sehingga pergerakan sirkulasi lebih tertarik kearah utara yang bergerak menuju sisi selatan kebanyakan adalah tipe pengunjung yang benar-benar bertujuan untuk belanja. Selebihnya akan bergerak keluar bangunan ataupun naik ke lantai 1.

#### 4. Lantai 1 dan lantai 2

Pada lantai 1 dan lantai 2 digunakan sebagai departement store yang menjual produk busana dan retail yang menjual elektronik, kaset, mainan, makanan, alat olah raga dan lain-lain.

Pola pergerakan pengunjung tetap sama besar antara yang berjalan mengitari koridor, naik maupun turun ke lantai yang ada di bawahnya. Pengumpulan pengunjung dimungkinkan terjadi pada area Kafe Excelco ataupun kafe Ciao. Tetapi terjadinya pengumpulan pengunjung itu tidak terlalu mengganggu, sebab walaupun keduanya terletak pada koridor tetapi letaknya agak terpisah menjorok kebagian tepi.

#### 5. Lantai 3

Pada lantai 3 hanya terdapat tiga area yang satu sama lainnya tidak saling mematikan. Area yang ada yaitu Food court, Kids Fun, matahari departement store. Disini pun tidak timbul suatu masalah yang berarti.



Area sirkulasi yang digunakan sebagai kafe, sehingga jalur sirkulasi menjadi sempit.



Singel koridor yang berada di sebelah void sebagai sirkulasi utama pada mall Malioboro



Koridor yang memanjang di sepanjang retail mengarahkan pengunjung untuk mengelilingi retail yang ada

Gambar 2.9