



Pemodelan
Arsitektur
&
Perkotaan

Balé Dagang
PRIANGAN

DESAIN PUSAT PERBELANJAAN BERBASIS RUANG PUBLIK UNTUK INTEGRASI
PEDAGANG KAKI LIMA DI GARUT KOTA



MUHAMMAD WILDAN RIZKI RAMADHAN
21512110

Ir. Fajriyanto, M.T.



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

Final Architecture Design Studio
Faculty of Civil Engineering and Planning
Universitas Islam Indonesia



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA





Pemodelan
Arsitektur
&
Perkotaan

Balé Dagang
PRIANGAN

PUBLIC SPACE-BASED SHOPPING CENTER DESIGN FOR THE INTEGRATION OF STREET
VENDORS IN GARUT CITY



MUHAMMAD WILDAN RIZKI RAMADHAN
21512110

Ir. Fajriyanto, M.T.



DEPARTMENT OF
ARCHITECTURE

Final Architecture Design Studio
Faculty of Civil Engineering and Planning
Universitas Islam Indonesia



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA







UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled

Desain pusat perbelanjaan berbasis ruang publik untuk integrasi pedagang kaki lima di Garut Kota
Public Space-Based Shopping Center Design for the Integration of Street Vendors in Garut City

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : **Muhammad Wildan Rizki Ramadhan**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa _____ : **21512110**
Students Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada _____ : **Yogyakarta, 6 Agustus 2025**
Has been evaluated and agreed on

Pembimbing
Supervisor

Ir. Fajriyanto, M.T.

Penguji 1
Examiner 1

Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.

Penguji 2
Examiner 2

Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.

Diketahui oleh / Acknowledge by
Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Entitled

Desain pusat perbelanjaan berbasis ruang publik untuk integrasi pedagang kaki lima di Garut Kota
Public Space-Based Shopping Center Design for the Integration of Street Vendors in Garut City

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : **Muhammad Wildan Rizki Ramadhan**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa _____ : **21512110**
Students Identification Number

Kualitas Buku Studio Akhir Arsitektur _____ :
Final Architectural Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan / **Tidak Direkomendasikan (*)**

untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*)

Dilingkari salah satu

Pembimbing
Supervisor

Ir. Fajriyanto, M.T.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Final Architecture Design Studio Book Assesment

Nama Lengkap Mahasiswa : **Muhammad Wildan Rizki Ramadhan**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **21512110**

Students Identification Number

Program Studi : **Arsitektur**

Departement

Judul Perancangan : **Desain pusat perbelanjaan berbasis ruang publik untuk integrasi pedagang kaki lima di Garut Kota**
Design Title **Public Space-Based Shopping Center Design for the Integration of Street Vendors in Garut City**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan hasil karya saya sendiri. Jika terdapat kutipan yang berasal dari karya orang lain, kutipan tersebut telah dicantumkan sebagai referensi dengan sumber yang jelas. Dalam proses pembuatan karya ini tidak ada bantuan dari pihak lain baik sebagian ataupun keseluruhan dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan bahwa tidak adanya konflik kepemilikan intelektual atas karya ini.

Demikian Pernyataan ini saya buat, hasil akhir sepenuhnya diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk dapat digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 18 Agustus 2025



Muhammad Wildan Rizki Ramadhan

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, serta ridha-Nya, sehingga laporan perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan hasil proses perancangan dalam mata kuliah Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang dilaksanakan dengan penuh kesungguhan, ketelitian, dan dedikasi.

Penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan pertolongan dan ridha-Nya sehingga seluruh rangkaian proses pelaksanaan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Ayah, ibu, Mba Bila, A Eko, Adiba dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moral, bantuan, kasih sayang, serta doa terbaik.
3. Bapak Ir. Fajriyanto, M.T. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan arahan, bimbingan, dan dorongan hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI. dan Ibu Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D. selaku dosen penguji yang senantiasa memberikan masukan, saran, dan kritik konstruktif untuk menghasilkan rancangan yang lebih matang dan komprehensif.
5. Seluruh dosen dan staf yang terlibat dalam pelaksanaan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang selalu siap memberikan informasi dan arahan pada setiap tahap proses.
6. Partner dan Kontrakan DnA. Lia dan Teman teman saya Wilmar, Wahid, Richyan, Emir, Akang Nasrul, Sapli, Gangsar, Rajib, Riski.
7. Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat selama penyusunan tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi, bantuan, dan dukungan dalam bentuk apa pun selama proses penyusunan laporan ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, wawasan, serta kontribusi positif dalam upaya penyelesaian permasalahan pedagang kaki lima, dan menjadi bahan inspirasi untuk mengubah paradigma pembaca terhadap pedagang kaki lima yang dapat bermanfaat jika di kelola atau di atur dengan baik.

Penulis

Muhammad Wildan Rizki Ramadhan



DAFTAR ISI

- I. ABSTRAKSI
- II. DAFTAR ISI
- III. PREMIS PERANCANGAN

01

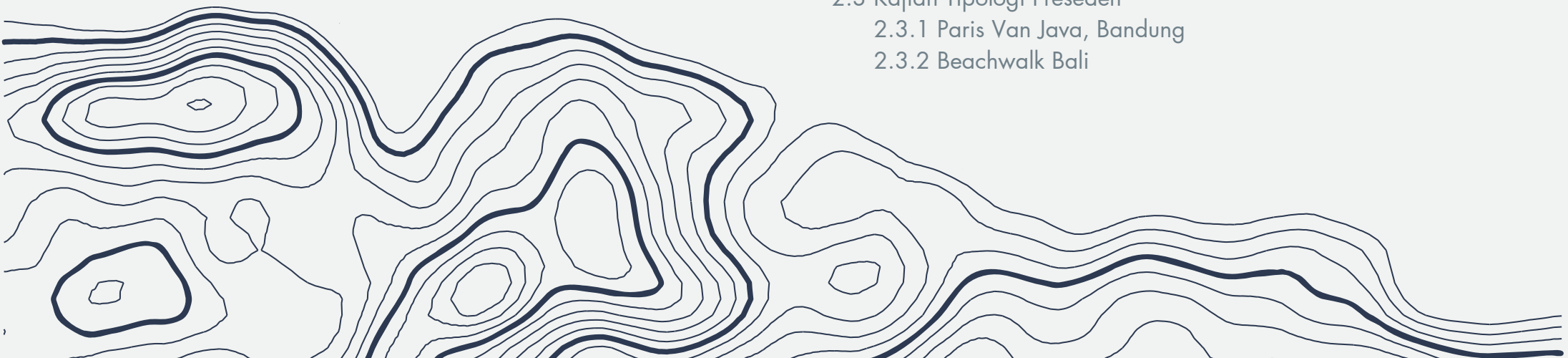
BAB 1 LATAR BELAKANG

- 1.1 Latar belakang Proyek
 - 1.1.1 Kabupaten Garut Sebagai Daerah Wisata
 - 1.1.2 Pertumbuhan Pusat Perbelanjaan Di Garut
 - 1.1.3 Rencana Pemda Dalam Pusat Perbelanjaan
 - 1.1.4 Pusat Perbelanjaan Di Kota Garut
- 1.2 Latar Belakang Permasalahan
 - 1.2.1 Permasalaham Pedagang Kaki Lima
 - 1.2.2 Area Publik
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan dan Sasaran
- 1.5 Metoda Perancangan
- 1.6 Kerangka Berfikir
- 1.7 Peta Permasalahan
- 1.8 Keunggulan Originalitas dan Kebaruan

02

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

- 2.1 Kajian Site
 - 2.1.1 Regulasi
 - 2.1.2 Area Site dan Sirkulasi
 - 2.1.3 Batasan dan View pada Site
 - 2.1.4 Klimatologi
 - 2.1.5 Data Klimatologi
- 2.2 Kajian Tema Perancangan
 - 2.2.1 Pusat Perbelanjaan
 - 2.2.2 Data Jam Padat
 - 2.2.3 Area Publik (Public Space)
 - 2.2.4 Kajian Prinsip Public Space
 - 2.2.5 Keterhubungan Prinsip Public Space
 - 2.2.6 Permasalahan Desain
 - 2.2.7 Permasalahan Khusus
- 2.3 Kajian Tipologi Preseden
 - 2.3.1 Paris Van Java, Bandung
 - 2.3.2 Beachwalk Bali



DAFTAR ISI

03

BAB 3 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

- 3.1 Analisis Konteks Site
 - 3.1.1 Analisis Regulasi, Sirkulasi, dan Batasan Site
 - 3.1.2 Analisis Klimatologi
 - 3.1.3 Eksplorasi
- 3.2 Analisis Pengguna dan Program Ruang
 - 3.2.1 Analisis Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang
 - 3.2.2 Analisis Jam Operasional
 - 3.2.3 Analisis Kapasitas Pengguna
 - 3.2.4 Analisis Hubungan Antar Ruang
 - 3.2.5 Analisis Hubungan Tenant
 - 3.2.6 Program Ruang
 - 3.2.7 Eksplorasi Organisasi Ruang
- 3.3 Simulasi
 - 3.3.1 Eksplorasi Space Syntax
 - 3.3.2 Eksplorasi Space Syntax 2
 - 3.3.2 Eksplorasi Space Syntax 3
- 3.4 Analisis Konteks Site
- 3.5 Eksplorasi Konsep Fungsi Perancangan

04

BAB 4 HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

- 4.1 Rancangan
 - 4.1.1 Blockplan
 - 4.1.2 Siteplan
 - 4.1.3 Semi Basement
 - 4.1.4 Ground Floor
 - 4.1.5 Floor 1
 - 4.1.6 Floor 2
 - 4.1.7 Rooftop
 - 4.1.8 Denah PKL
 - 4.1.9 Tampak
 - 4.1.10 Axonometric
 - 4.1.11 Hasil Rancangan
- 4.2.11 Interior
- 4.2.12 Eksterior



DAFTAR ISI

05

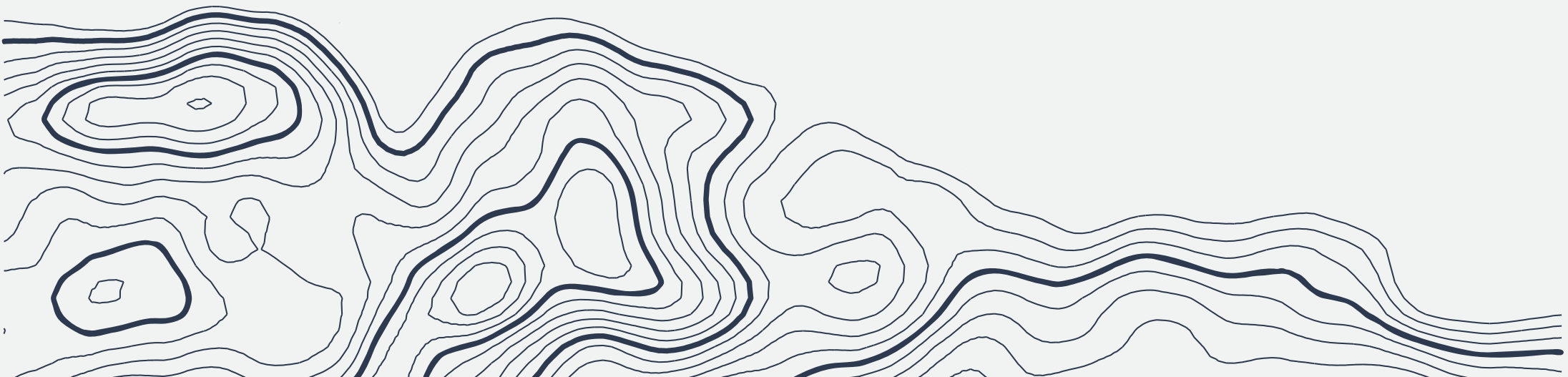
BAB 5 EVALUASI PERANCANGAN

- 5.1 Skema air kotor menggunakan IPAL
- 5.2 Tangga darurat dan Transportasi Vertical
- 5.3 Standart desain mall, ketinggian bangunan

06

BAB 6 LAMPIRAN

- 6.1 Hasil Cek Plagiasi
- 6.2 APREP
- 6.3 Maket



DAFTAR GAMBAR

BAB 1

- 1.1 Peta Garut Kota
- 1.2 Peta Parawisata
- 1.3 Titik perbelanjaan Garut Kota
- 1.4 Titik perbelanjaan Garut Kota
- 1.5 City Branding Wisata Unggulan Garut
- 1.6 Garut Plaza
- 1.7 Ramayana Mall
- 1.8 Ciplaz Garut
- 1.9 Citimall
- 1.10 Kebangkitan Pusat Perbelanjaan
- 1.11 Garut Plaza
- 1.12 Keadaan Sekitar Garut Plaza
- 1.13 Suasana Garut Plaza
- 1.14 Ciplaz Garut
- 1.15 Keadaan Sekitar Ciplaz Garut
- 1.16 GF Ciplaz Garut
- 1.17 LG Ciplaz Garut
- 1.18 UG Ciplaz Garut
- 1.19 Suasana Sekitar Ciplaz Garut
- 1.20 Peta Zona Merah
- 1.21 Bangunan PKL
- 1.22 Terbengkalai Gedung PKL
- 1.23 Subsidi Gerobak PKL
- 1.24 Zona Merah
- 1.25 Suasana PKL
- 1.26 Subsidi Gerobak PKL
- 1.27 UMKM
- 1.28 Macam macam PKL
- 1.29 Peta Publik Area Garut Kota
- 1.30 Publik Area
- 1.31 Ketertarikan masyarakat terhadap Ruang Publik

BAB 2

- 2.1 Regulasi dan Batas Lahan
- 2.2 Area Site dan Sirkulasi
- 2.3 Batas Batas Site
- 2.4 Kecepatan Angin
- 2.5 Sunpath
- 2.6 Paris Van Java
- 2.7 Gudang
- 2.8 Retail
- 2.9 Pengguna
- 2.10 Jam Operasional Citimall
- 2.11 Jam Operasional Ciplaz
- 2.12 Street Art
- 2.13 Domino Park
- 2.14 Representasi grafis dari ruang pribadi
- 2.15 Gehl's Three Types of Activities
- 2.16 Project for public space
- 2.17 Ian Bentley Responsive Environment A Manual for Designer
- 2.18 Suasana PVJ
- 2.19 Gambar Layout Letak Retail PVJ
- 2.20 Situasi Interior PVJ
- 2.21 Gambar Layout Letak Retail PVJ
- 2.22 Suasana Ekstrior Interior PVJ
- 2.23 Gambar Teknik Bali Beachwalk
- 2.24 Suasana Ekstrior Interior Bali Beachwalk
- 2.25 Gambar Site Plan Bali Beachwalk
- 2.26 Gambar Floor Plan Bali Beachwalk
- 2.27 Suasana Ekstrior Interior Bali Beachwalk



DAFTAR GAMBAR

BAB 3

- 3.1 Data Penduduk Kecamatan Garut Kota
- 3.2 Ramayana Mall Jumlah Parkir
- 3.3 Simulasi Space Syntax 1
- 3.4 Simulasi Space Syntax 2
- 3.5 Simulasi Space Syntax 3

TABEL

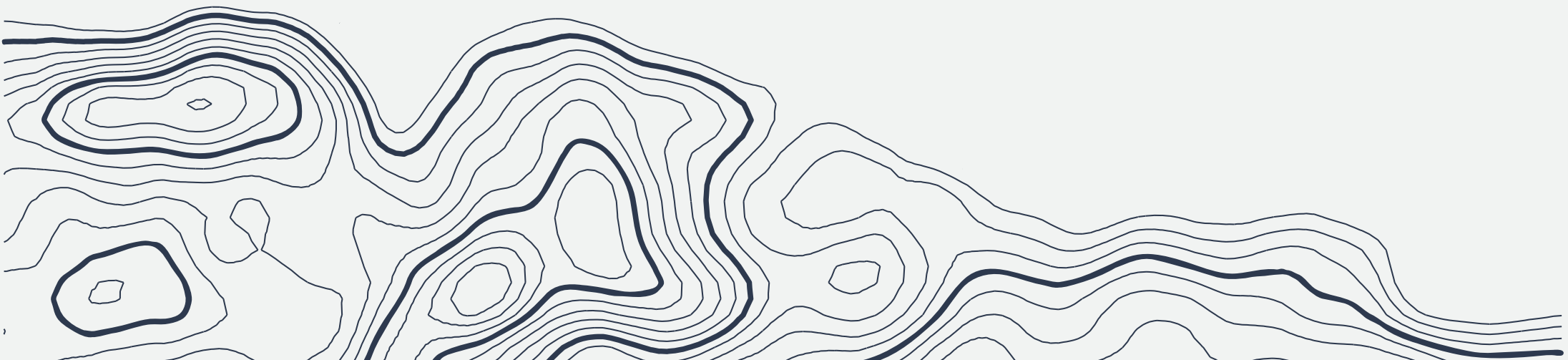
TABEL

- 1.1 Zona Merah
- 1.2 Daftar Angkutas Kota Garut Kota
- 1.3 Originalitas
- 2.1 Jam Operasional Citimall dan Ciplaz
- 2.2 Keterhubungan Prinsip Public Space
- 2.3 Permasalahan Desain
- 2.4 Permasalahan Khusus
- 3.1 Regulasi
- 3.2 Jam Operasional
- 3.3 Kegiatan Pengguna
- 3.4 Jumlah Kendaraan dan Pengunjung
- 3.5 Program Ruang

DIAGRAM

DIAGRAM

- 1.1 Rumusan Permasalahan
- 1.2 Metoda Perancangan
- 1.3 Kerangka Berfikir
- 1.4 Peta Permasalahan



ABSTRAK

Memasuki tahun 2025, Kabupaten Garut mengalami pertumbuhan signifikan dalam sektor ritel modern, ditandai dengan hadirnya tiga pusat perbelanjaan besar: Ciplaz Garut, Garut Plaza, dan Citimall Garut. Ketiganya menjadi pusat aktivitas ekonomi, hiburan, dan bagian dari strategi city branding Garut sebagai destinasi wisata unggulan.

Namun, pertumbuhan ini diiringi dengan persoalan klasik kota, yaitu penataan Pedagang Kaki Lima (PKL). Keberadaan PKL sering kali menimbulkan kesemrawutan, menurunkan kualitas ruang publik, dan berdampak negatif terhadap citra kota. Upaya relokasi sering menemui kegagalan karena lokasi yang tidak strategis dan minim daya tarik.

Perancangan redesain Garut Plaza sebagai pusat perbelanjaan berbasis ruang publik yang mengintegrasikan PKL ke dalam sistem perdagangan formal. Garut Plaza dipilih selain karena posisinya yang strategis namun juga dikarenakan adanya usaha pemerintah Garut yang ingin membangun kembali pusat perbelanjaan legendaris ini. Pendekatan Public Space digunakan agar desain menyesuaikan kebutuhan pengguna. Konsep Open Mall diterapkan untuk menciptakan ruang komersial terbuka yang mendorong interaksi antara PKL, pengunjung, dan pelaku usaha ritel modern.

Melalui pendekatan ini, Garut Plaza tidak hanya berfungsi sebagai pusat belanja, tetapi juga sebagai ruang publik yang memperkuat identitas kota.

Kata kunci: Pusat Perbelanjaan, Pedagang Kaki Lima, Ruang Publik, Open Air Mall, Kota Garut.

ABSTRAK

Entering 2025, Garut Regency experienced significant growth in the modern retail sector, marked by the presence of three large shopping centers: Ciplaz Garut, Garut Plaza, and Citimall Garut. All three are centers of economic activity, entertainment, and part of Garut's city branding strategy as a leading tourist destination.

However, this growth is accompanied by a classic city problem, namely the arrangement of Street Vendors (PKL). The presence of PKL often causes chaos, reduces the quality of public space, and has a negative impact on the city's image. Relocation efforts often fail due to non-strategic locations and minimal appeal.

The redesign of Garut Plaza as a public space-based shopping center that integrates PKL into the formal trade system. Garut Plaza was chosen not only because of its strategic position but also because of the Garut government's efforts to rebuild this legendary shopping center. The Public Space approach is used so that the design adapts to user needs. The Open Mall concept is applied to create an open commercial space that encourages interaction between PKL, visitors, and modern retail business actors.

Through this approach, Garut Plaza not only functions as a shopping center, but also as a public space that strengthens the city's identity.

Keywords: Shopping Center, FoodStreet, Public Space, Open Air Mall, Garut City.

JUDUL

Desain Pusat Perbelanjaan Berbasis Ruang Publik untuk Integrasi Pedagang Kaki Lima di Kota Garut

PREMIS PERANCANGAN

Perancangan ini merupakan pusat perbelanjaan yang terintegrasi dengan PKL di Kabupaten Garut dengan pendekatan public space. Rancangan ini bertujuan untuk membangun kembali pusat perbelanjaan yang mulai redup, mengatasi permasalahan PKL dengan menyediakan wadah yang terintegrasi dengan pusat perbelanjaan sebagai sektor formal dan informal. Dengan pendekatan Public Space yang menekankan pada variabel Access & Linkage, Uses and Activities, dan Integrasi, rancangan ini mengusung konsep Open Air Mall dengan jenis Integrated Mall. Konsep ini memadukan fasilitas komersial dan publik, serta mengintegrasikan ruang luar ke dalam bangunan, sehingga menciptakan ruang formal dan informal yang terintegrasi.

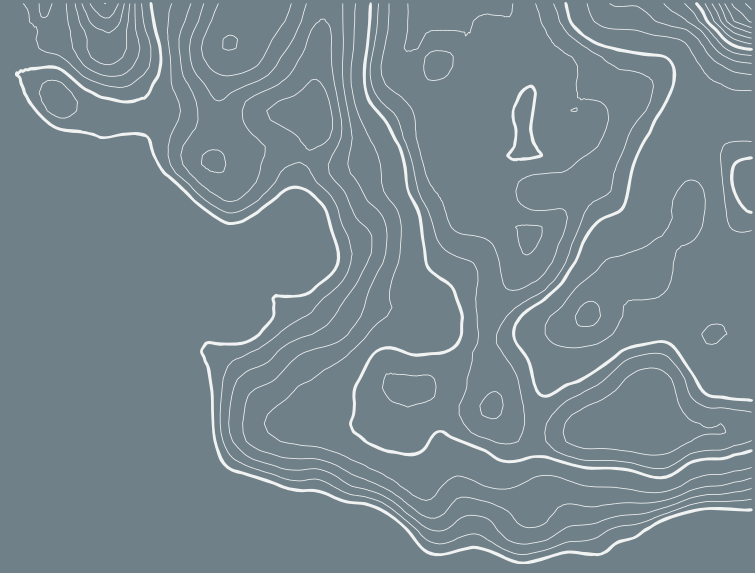
PENGERTIAN JUDUL

Pusat Perbelanjaan Berbasis Ruang Publik

Perancangan sebuah tempat belanja. Memiliki konsep yang memadukan fasilitas komersial dan publik.

Integrasi Pedagang Kaki Lima

Menggabungkan PKL ke dalam pusat perbelanjaan. Sektor formal dan informal yang terintegrasi, fasilitas komersial dengan fasilitas publik, memasukan ruang luar ke dalam bangunan.



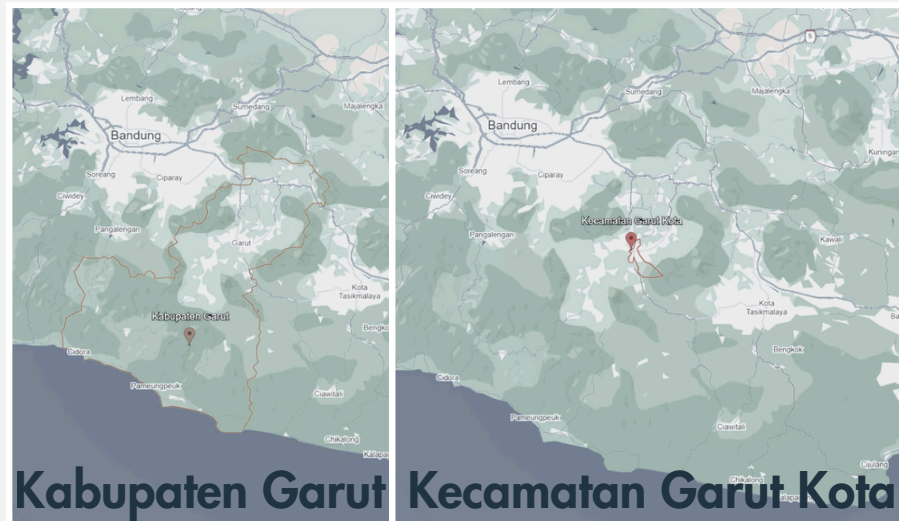
01

LATAR BELAKANG



1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

1.1.1 KABUPATEN GARUT



Gambar 1.1 : Peta Garut Kota
Sumber : Penulis 2025

Kota Garut menempati posisi strategis di jalur selatan Pulau Jawa, berperan sebagai penghubung penting antara Bandung, Tasikmalaya, serta berbagai kota lain di wilayah Jawa Tengah. Letaknya yang berada di antara pusat-pusat pertumbuhan ekonomi menjadikan Garut sebagai titik transit yang vital, baik untuk mobilitas orang maupun distribusi barang.

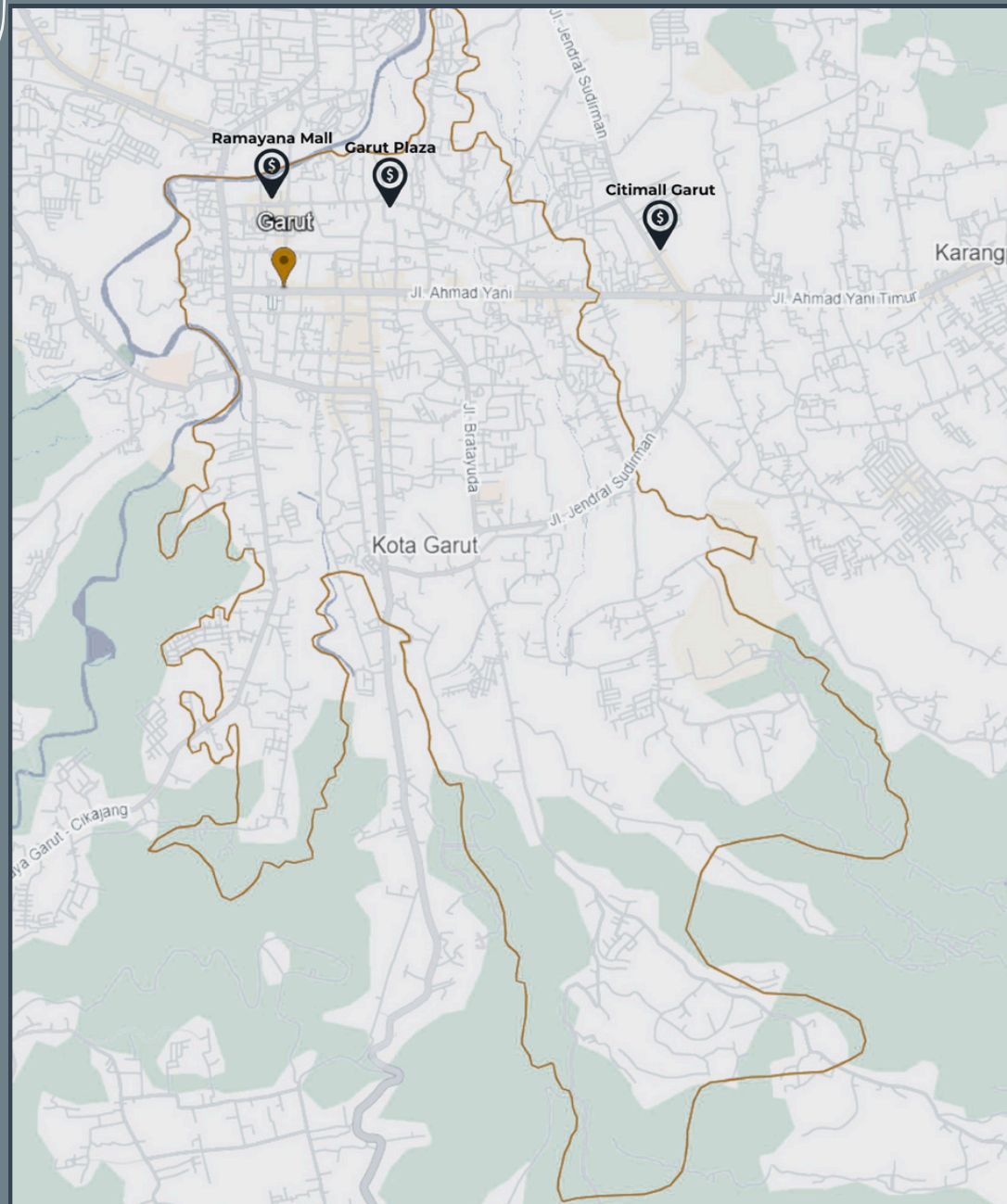
Dalam hal konektivitas transportasi, Garut juga terus mengalami peningkatan. Saat ini, kota ini dilayani oleh tiga stasiun kereta api Stasiun Cibatu, Stasiun Leles, dan yang terbaru Stasiun Garut, yang mulai beroperasi kembali pada tahun 2022 setelah direvitalisasi. Kehadiran Stasiun Garut memperkuat aksesibilitas kota, mempermudah pergerakan wisatawan dan mendorong pertumbuhan sektor ekonomi lokal.



Gambar 1.2 : Peta Parwisata
Sumber : Favehotel.com

Garut memiliki potensi besar di sektor pariwisata. Beberapa destinasi unggulan seperti Cipanas, Gunung Papandayan, dan Situ Bagendit. Garut juga kaya akan wisata budaya dan kuliner. Dodol Garut telah menjadi ikon kuliner khas daerah ini dan memiliki pasar yang luas hingga ke luar daerah. Kerajinan kulit dari Garut, terutama di daerah Sukaregang, dikenal memiliki kualitas tinggi dan telah menjadi salah satu produk unggulan yang diminati baik oleh wisatawan domestik maupun internasional.

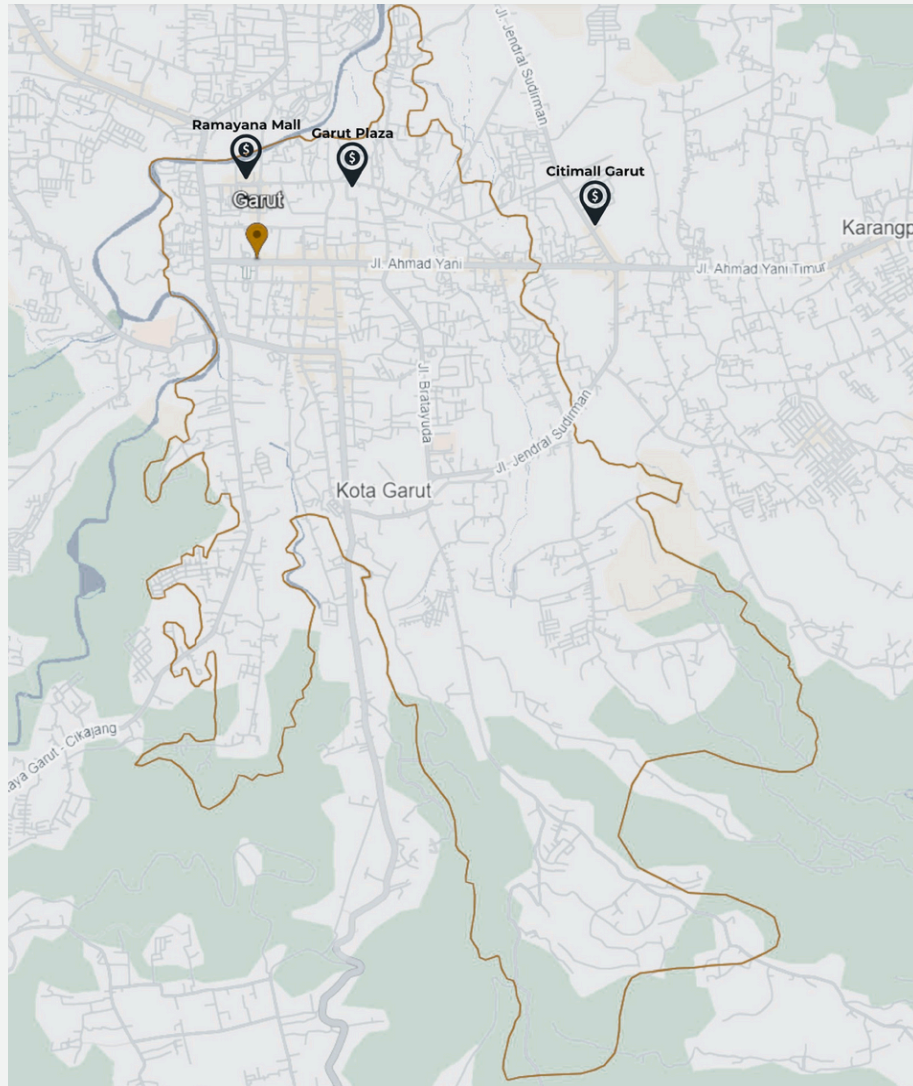
PUSAT PERBELANJAAN



Gambar 1.3 : Titik perbelanjaan Garut Kota
Sumber : Penulis 2025

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

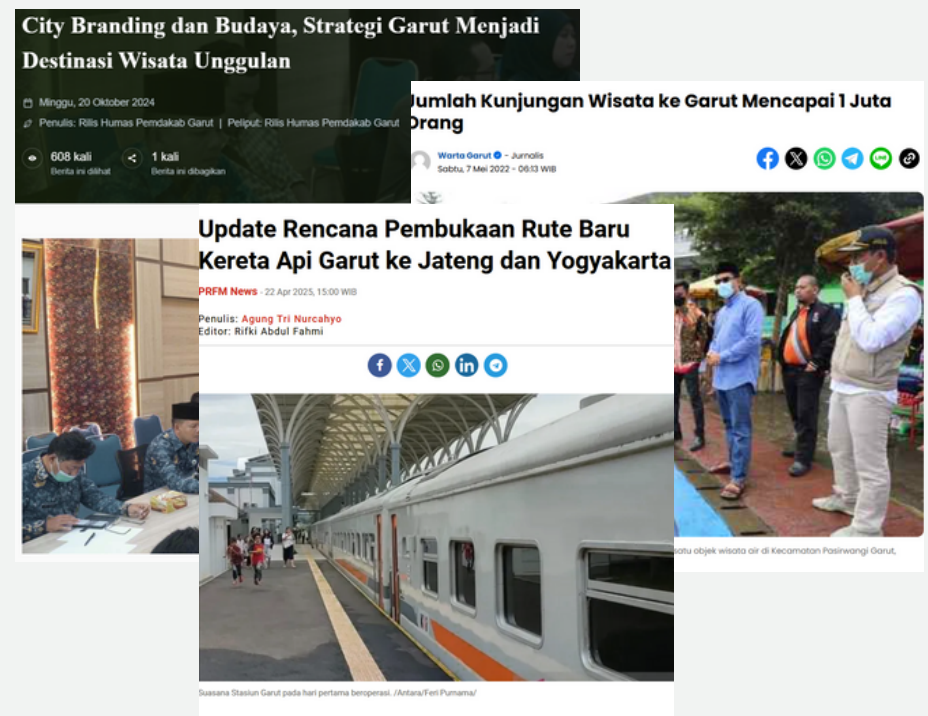
1.1.2 PERTUMBUHAN PUSAT PERBELANJAAN DI KOTA GARUT



Gambar 1.4 : Titik perbelanjaan Garut Kota
Sumber : Penulis 2025

Memasuki tahun 2025, Kabupaten Garut mengalami pertumbuhan signifikan dalam sektor ritel modern, ditandai dengan keberadaan tiga pusat perbelanjaan besar: Ciplaz Garut (sebelumnya Ramayana Mall), Garut Plaza, dan Citimall Garut. Ketiganya menjadi magnet utama bagi aktivitas ekonomi dan hiburan masyarakat. Jalan Ahmad Yani terus berkembang sebagai kawasan komersial utama di pusat kota Garut

Tahun 2024 menjadi titik penting dalam pertumbuhan pusat perbelanjaan di Garut. Pada Februari 2024, Citimall Garut resmi dibuka di Kecamatan Karangpawitan, menambah pilihan berbelanja dan hiburan bagi warga. Di saat yang sama, Ramayana Mall mengalami renovasi menyeluruh dan diresmikan kembali sebagai Ciplaz Garut, memberikan wajah baru yang lebih modern dan menarik.



Gambar 1.5 : City Branding Wisata Unggulan Garut
Sumber : Humas Pemdakab Garut

Pertumbuhan sektor pariwisata di Kabupaten Garut menunjukkan tren positif seiring dengan strategi Pemerintah Daerah yang berupaya menjadikan Garut sebagai destinasi wisata unggulan. Saat ini, Garut tengah mengembangkan strategi city branding yang bertujuan memperkuat identitas daerah sebagai tujuan wisata utama, baik di tingkat nasional maupun internasional. Fokus utama strategi ini adalah promosi potensi budaya lokal, keindahan alam, dan pengembangan ekonomi kreatif. Upaya tersebut dilaksanakan melalui kolaborasi dengan para kreator digital, penyelenggaraan event budaya, serta penguatan infrastruktur pendukung pariwisata.

Target jangka pendek mencakup peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dan pembentukan kerja sama strategis dengan sektor swasta. Sementara itu, dalam jangka panjang, Garut diarahkan untuk menjadi destinasi wisata berstandar internasional. Sebagai bagian dari upaya mendukung city branding ini, kehadiran pusat perbelanjaan seperti Citimall Garut dan Ciplaz Garut yang baru dibangun dan direnovasi menjadi elemen penting. Kedua pusat perbelanjaan ini tidak hanya memperkuat daya tarik kawasan, tetapi juga berperan strategis dalam mengundang investor untuk menanamkan modal di Kabupaten Garut.

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

1.1.3 RENCANA PEMDA DALAM PUSAT PERBELANJAAN

Garut Plaza - 2003 - 2024?



Gambar 1.6 : Plaza Garut Plaza
Sumber : hallonusantara.com

Ramayana Mall - 2011



Gambar 1.7 : Mall Ramayana Mall
Sumber : ramayana.co.id

Ciplaz Garut - 2024

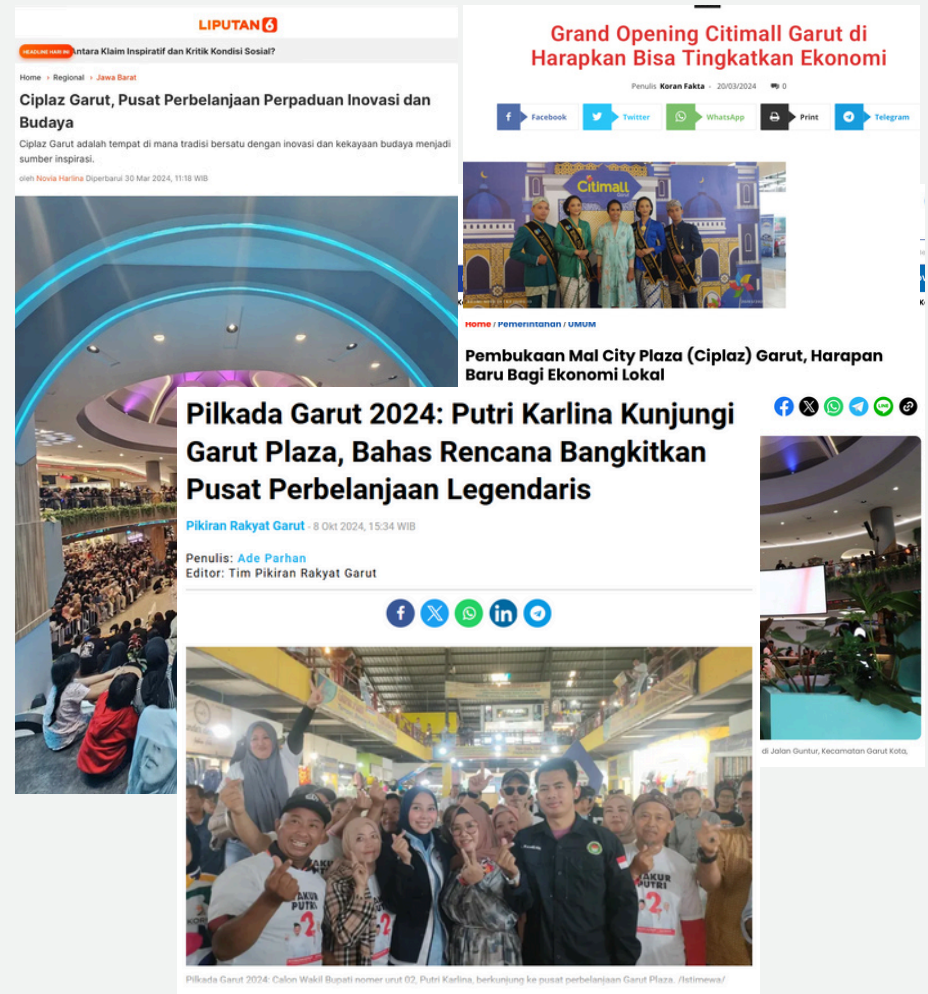


Gambar 1.8 : Mall Ciplaz Garut
Sumber : wartagarut.com

Citimall Garut - 2024



Gambar 1.9 : Citimall
Sumber : Penulis



Gambar 1.10 : Kebangkitan Pusat Perbelanjaan
Sumber : Liputan 6

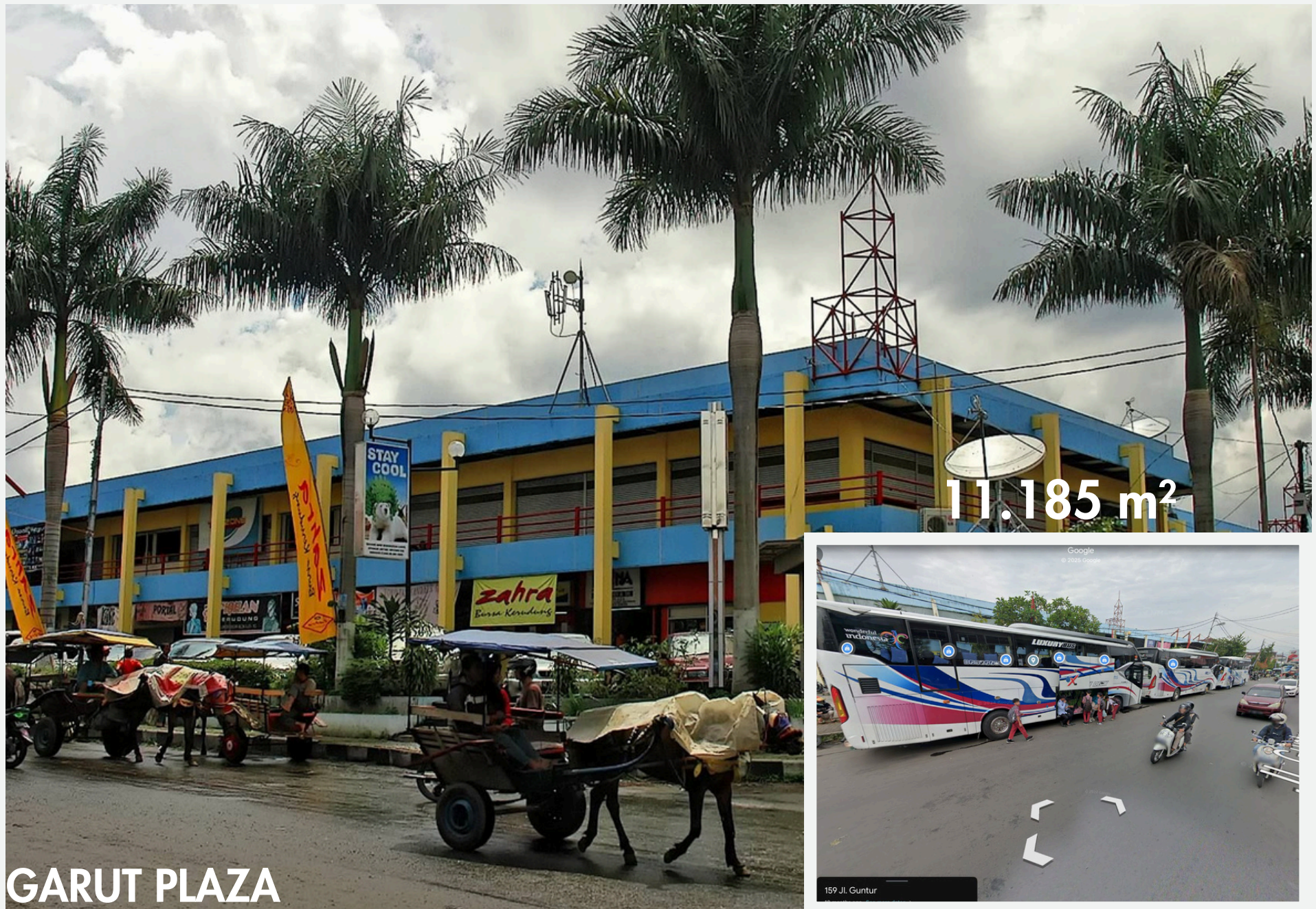
Dibuka sejak tahun 2003, Garut Plaza pernah menjadi ikon pusat perbelanjaan di Kabupaten Garut. Meskipun saat ini terkesan tertinggal dibandingkan pusat perbelanjaan modern seperti Ciplaz Garut dan Citimall Garut, Garut Plaza masih menyimpan potensi besar untuk bangkit dan bersaing kembali dalam lanskap ritel lokal.

Letaknya yang berada di tengah keramaian menjadikan Garut Plaza memiliki visibilitas yang unggul, memudahkan masyarakat lokal maupun wisatawan untuk mengenalinya dan menjangkaunya dengan mudah.

Menanggapi potensi ini, Pemerintah Kabupaten Garut, melalui pernyataan resmi Bupati, menyatakan rencana untuk membangkitkan kembali Garut Plaza pusat perbelanjaan legendaris. Garut Plaza berpeluang besar untuk menjadi destinasi belanja dan hiburan utama di Garut, sekaligus mendukung strategi city branding Kabupaten Garut sebagai kawasan komersial dan wisata yang terus berkembang.

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

1.1.4 PUSAT PERBELANJAAN DI KOTA GARUT



GARUT PLAZA

Berbeda dari dua pusat perbelanjaan modern lainnya di Kabupaten Garut, Garut Plaza memiliki karakter tersendiri yang menjadikannya unik. Diperuntukkan bagi kalangan menengah ke bawah, Garut Plaza menawarkan pengalaman berbelanja yang terjangkau tanpa mengorbankan kenyamanan.

Terletak di pusat kota Garut, bangunan Garut Plaza mengusung desain sederhana dan fungsional, didominasi oleh bentuk kotak dan menggunakan material utama berupa beton. Sebagai bangunan bertingkat, Garut Plaza menyediakan berbagai ruang usaha yang mencakup area ritel, pusat elektronik, aksesoris, serta sentra perlengkapan rumah tangga.

Salah satu daya tarik utamanya adalah area kuliner yang menyajikan beragam pilihan makanan, mulai dari kuliner khas Garut hingga makanan cepat saji. Hal ini menjadikan Garut Plaza tidak hanya sebagai tempat berbelanja, tetapi juga sebagai ruang sosial dan kuliner bagi masyarakat setempat. Dengan konsep yang mengedepankan aksesibilitas dan keterjangkauan, Garut Plaza memiliki potensi untuk terus berkembang sebagai pusat perbelanjaan yang inklusif dan relevan, terutama bila dilakukan upaya revitalisasi yang selaras dengan kebutuhan masyarakat urban modern.

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

1.1.4 PUSAT PERBELANJAAN DI KOTA GARUT



Salah satu keunggulan utama Garut Plaza adalah lokasinya yang sangat strategis, terletak dekat dengan pasar tradisional utama di Kota Garut. Hal ini membuat plaza ini berada dalam alur mobilitas tinggi, baik oleh masyarakat lokal maupun pengunjung dari luar kota. Aksesibilitasnya semakin didukung oleh keberadaan transportasi umum seperti delman, erdapat bus wisata dan berbagai jalur angkot yang melintasi kawasan ini, antara lain:

- Angkot Hijau 01
- Angkot Oranye Tua 02
- Angkot Putih Biru Muda 06
- Angkot Putih Merah 07

t

Kondisi ini menjadikan Garut Plaza mudah dijangkau dan ramai dikunjungi, terutama pada hari-hari libur dan pagi hari, saat aktivitas pasar sedang mencapai puncaknya.

Namun demikian, bangunan ini juga menghadapi beberapa tantangan. Ketersediaan lahan parkir yang terbatas menjadi salah satu kendala utama, terutama bagi pengunjung yang menggunakan kendaraan pribadi. Selain itu, banyaknya angkot yang ngetem (berhenti lama) di sekitar area plaza turut menyebabkan kemacetan, mempersempit ruang gerak di jalan utama, dan mengganggu kelancaran lalu lintas.

Dari sisi penataan ruang, aktivitas PKL (pedagang kaki lima) di sekitar plaza kini sudah jauh berkurang, meskipun masih terdapat beberapa pedagang yang menempati trotoar. Ini menunjukkan adanya upaya penertiban dan perbaikan lingkungan sekitar.

Meskipun menghadapi sejumlah keterbatasan, Garut Plaza tetap memiliki potensi besar untuk berkembang dan bersaing dengan pusat perbelanjaan modern lainnya di Garut. Dengan lokasi yang strategis, visibilitas tinggi, dan akses publik yang baik.

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

1.1.4 PUSAT PERBELANJAAN DI KOTA GARUT

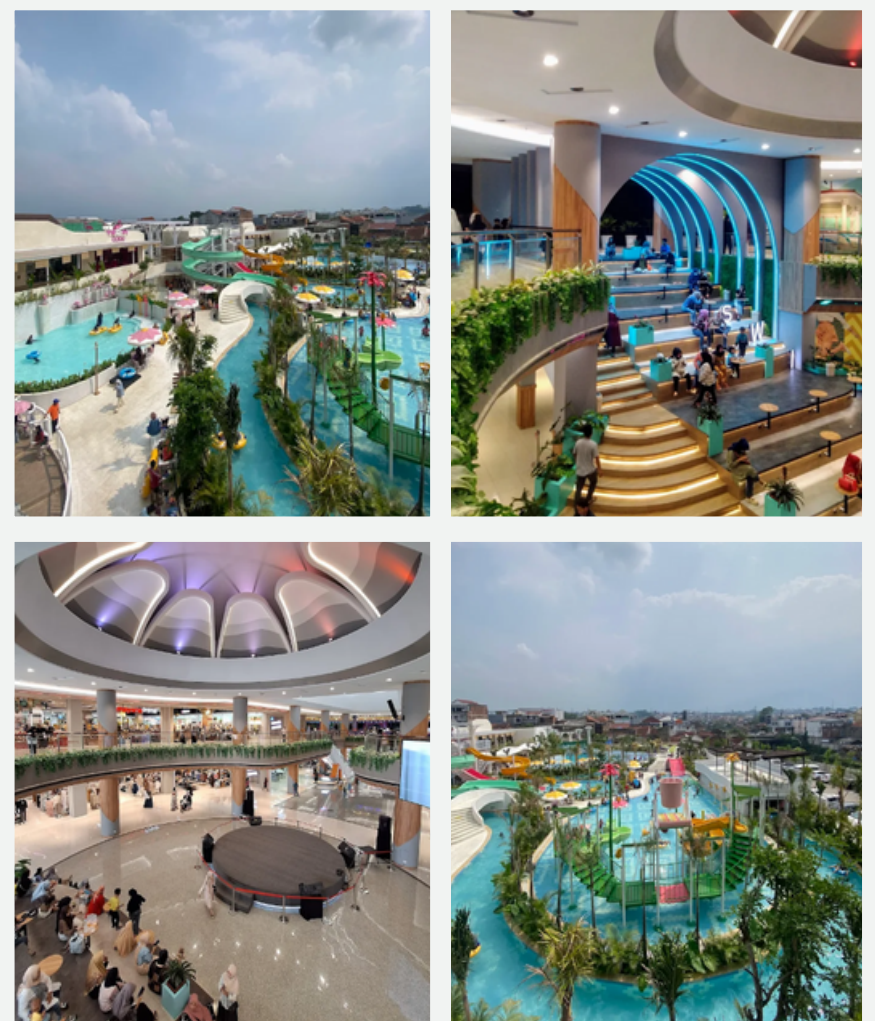


33.800 m²

CIPLAZ GARUT

Pada akhir Februari 2024, Ramayana Mall Garut resmi bertransformasi menjadi City Plaza (Ciplaz) Garut, menandai era baru dalam dunia ritel dan gaya hidup di Kabupaten Garut. Kehadiran Ciplaz Garut tidak hanya sebagai pusat perbelanjaan, tetapi juga sebagai kawasan terpadu yang menggabungkan mall, hotel bintang 4, dan waterpark, menjadikannya destinasi gaya hidup terbesar dan terlengkap di wilayah ini.

Mengusung konsep modern dan inklusif, Ciplaz Garut dirancang dengan banyak ruang terbuka yang mendukung interaksi sosial dan kenyamanan pengunjung. Arsitekturnya mengintegrasikan elemen ruang publik seperti amphitheater di area ground floor, yang berfungsi sebagai panggung pertunjukan seni, musik, dan kegiatan komunitas.

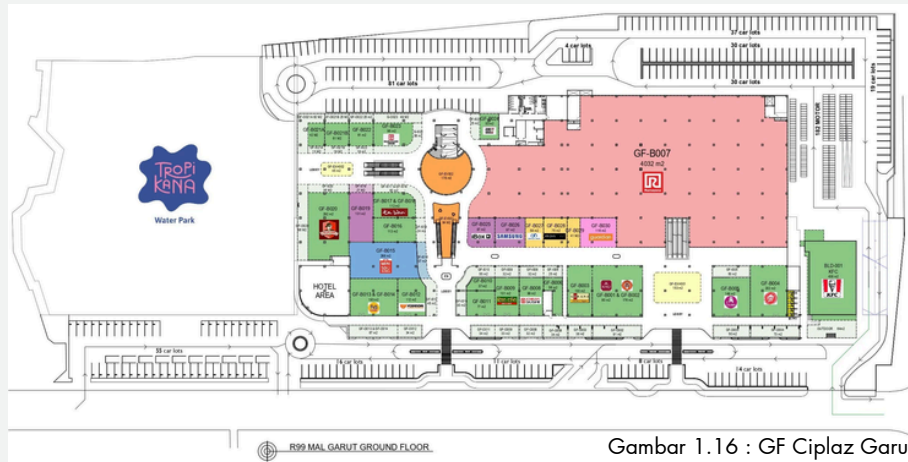


Gambar 1.14 : Ciplaz Garut
Sumber : wartagarut.com

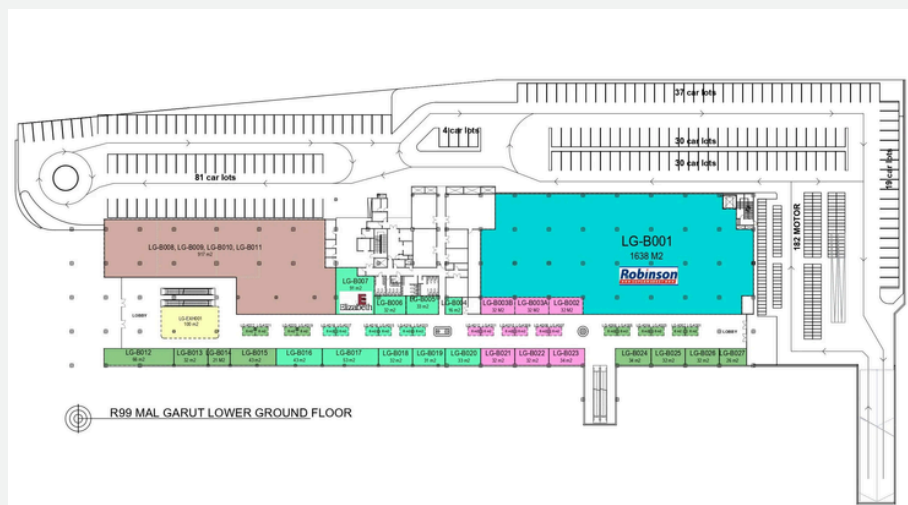
Gambar 1.15 : Keadaan Sekitar Ciplaz Garut
Sumber : Google Maps

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

1.1.4 PUSAT PERBELANJAAN DI KOTA GARUT



Gambar 1.16 : GF Ciplaz Garut
Sumber : Ramayana Mall



Gambar 1.17 : LG Ciplaz Garut
Sumber : Ramayana Mall



Gambar 1.18 : UG Ciplaz Garut
Sumber : Ramayana Mall

Tata letak mall ini dirancang secara fungsional:

- Upper floor diisi oleh berbagai tenant fashion dan produk gaya hidup lainnya.
- Ground floor menghadirkan restoran, brand fashion, serta amphitheater sebagai area pusat kegiatan.
- Lower ground disediakan untuk supermarket dan kebutuhan sehari-hari.



Meskipun telah mengalami transformasi besar dari Ramayana Mall menjadi Ciplaz Garut dengan konsep mall modern yang terintegrasi dengan hotel dan waterpark, tantangan klasik tetap belum sepenuhnya teratasi. Salah satu persoalan utama yang dihadapi adalah kepadatan di area sekitar mall, yang disebabkan oleh:

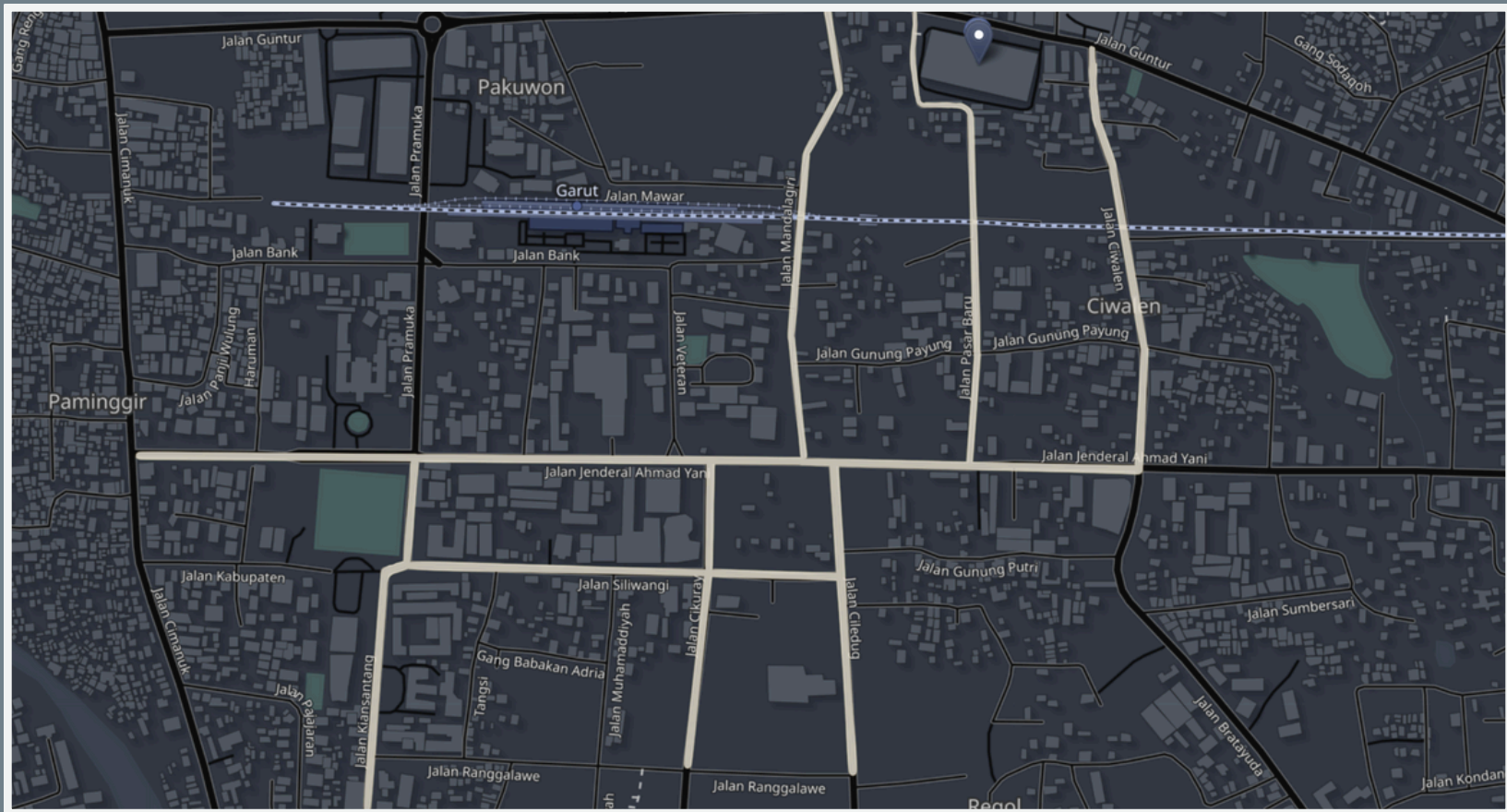
- Maraknya aktivitas pedagang kaki lima (PKL) di sekitar pintu masuk dan trotoar,
- serta banyaknya angkutan umum yang ngetem di pinggir jalan, yang menyebabkan kemacetan lalu lintas, terutama pada jam sibuk dan akhir pekan.

Kondisi ini menciptakan kontras antara interior mall yang modern dan tertata dengan kondisi eksterior yang padat dan semrawut, yang dapat mengurangi kenyamanan dan estetika kawasan secara keseluruhan.

Namun demikian, Ciplaz Garut tetap menjadi magnet utama masyarakat. Selain berada di lokasi yang sangat strategis, daya tariknya semakin kuat karena minimnya alternatif pusat perbelanjaan modern di Kabupaten Garut. Mall ini menjadi pilihan utama masyarakat tidak hanya untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari dan fashion, tetapi juga sebagai tempat hiburan—khususnya bioskop, yang saat ini masih terbatas di kota ini.

Gambar 1.19 : Suasana Sekitar Ciplaz Garut
Sumber : Google.com

PEDAGANG KAKI LIMA



Gambar 1.20 : Peta Zona Merah

Sumber : Penulis 2025

1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.2.1 PERMASALAHAN PEDAGANG KAKI LIMA



Gambar 1.21 : Bangunan PKL
Sumber : Penulis 2025



Gambar 1.22 : Terbangkalai Gedung PKL
Sumber : DetikNEWS



Gambar 1.23 : Subsidi Gerobak PKL
Sumber : DetikNEWS

Keberadaan PKL yang tidak teratur menjadi tantangan besar bagi pengembangan sektor pariwisata. **Trotoar dan ruang publik yang semrawut akibat PKL kerap mengurangi kenyamanan wisatawan. Kondisi ini berdampak langsung pada citra Kota Garut sebagai destinasi wisata.** Oleh karena itu, pemerintah setempat meningkatkan pemberdayaan PKL dan integrasi mereka ke dalam ekosistem pariwisata Garut.

Pengelolaan jumlah pedagang kaki lima (PKL) yang tinggi **Pemerintah Kabupaten Garut telah berupaya melakukan relokasi pada tahun 2015 ke dua lokasi, yaitu Gedung Intan Medina 1 dan 2.** Relokasi PKL ini bertujuan untuk daerah alun alun. Namun hal ini **gagal disebabkan oleh kurangnya daya tarik lokasi relokasi yang tidak strategis bagi pedagang dan pengunjung.**

Untuk mengatasi kendala PKL yang gagal di relokasi, Pemerintah **Kabupaten Garut meluncurkan program pemberian gerobak subsidi secara gratis** kepada PKL sebagai salah satu solusi alternatif. Program ini bertujuan untuk meningkatkan mobilitas dan fleksibilitas pedagang dalam menjalankan usahanya, sekaligus mendukung upaya penataan ruang publik yang lebih teratur.

No	Uraian	Jumlah
1	Jalur Alun-alun antara gerbang Pendopo s/d gerbang Mesjid Agung	63
2	Jalur Siliwangi 1 Antara Jl. Dewi Sartika (LP) s/d RM. AMPERA	125
3	Jalur Siliwangi 2 belokan Telkom-RM. AMPERA s/d Belokan Cikuray-Belokan Jalan Muhammadiyah	96
4	Jalur Cikuray antara Telkom-Belokan Kantor Pos s/d Toko Liong-Cahaya Agung Belokan Siliwangi	56
5	Jalur Ciledug 1 antara Toko Besi LIK KUN TAT -Aman Abadi s/d Apotek Panca-Toko Cahaya Agung	96
6	Jalur Ciledug II Antara Gunung Putri-PKPN s/d Makmur Jaya- Rumah Makan Bunga Tanjung	97
7	Jalur A.Yani I Antara Belokan Ciwalen Toko Buti s/d Belokan Pasar Baru Toko Tiga	123
8	Jalur A. Yani II Antara Toko Julung s/d Asia Toserba Belokan Bratayudha	143
9	Jalur A. Yani III Antara Belokan Mas Rohmat s/d Toko Patimah Belokan Mandalagiri	107
10	Jalur A. Yani IV antara Toko Liong- Sumatra s/d Belokan BNI-Wansamin	86
11	Jl. Pasar Baru A s/d F	295
12	Jalur Mandalagiri Batas Belokan Mandalagiri s/d Belokan Darekdok	161
	Jumlah	1448

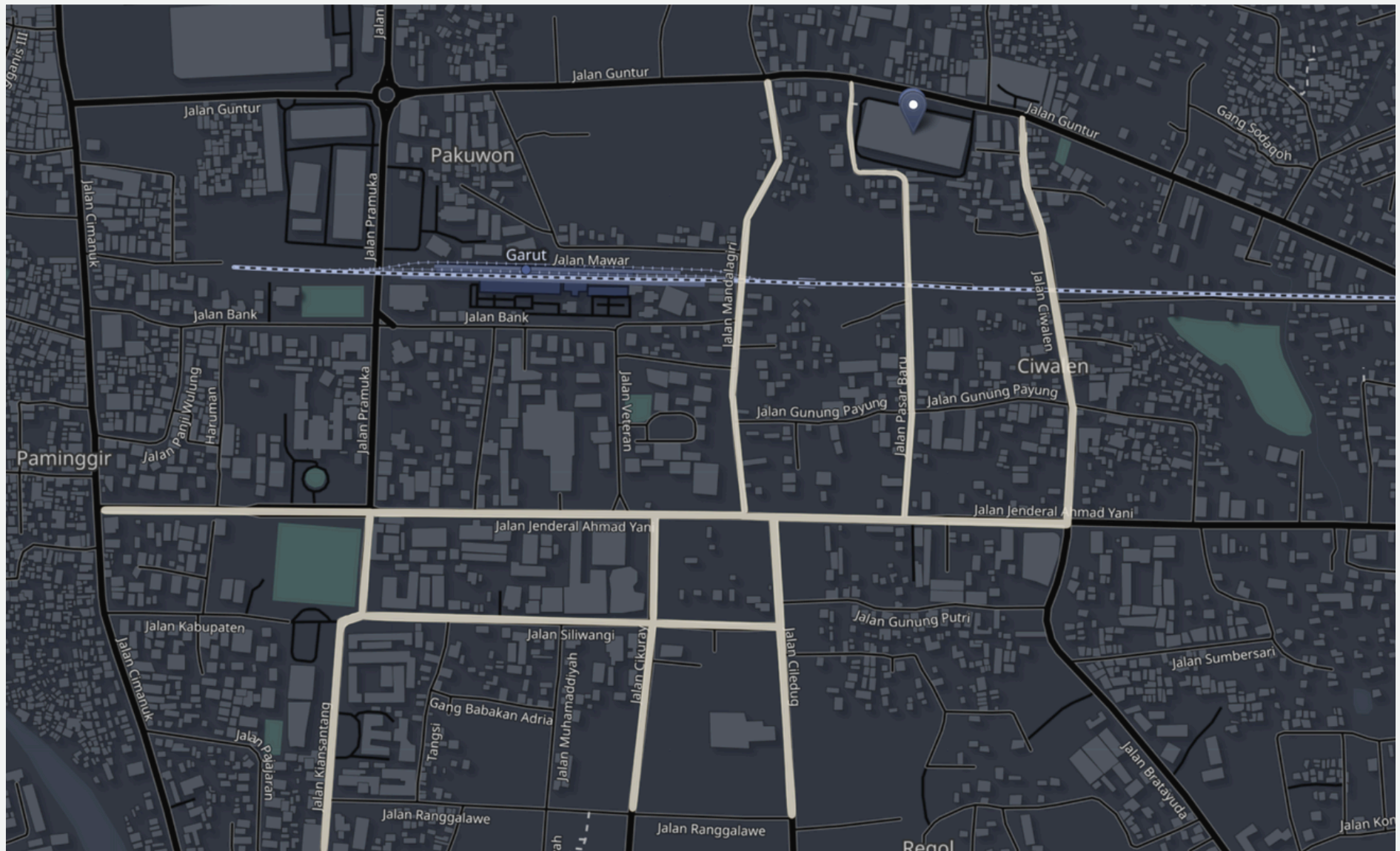
Tabel 1.1 : Zona Merah

Sumber : Dinas Perindustrian Perdagangan 2017 - 2019

Menurut Pengurus LPKLG Jumlah PKL **Garut Sebanyak 1.200 Pedagang.** Berdasarkan data yang tercatat di Dinas Perindustrian Perdagangan dan Energi Sumber Daya Mineral (Disperindag ESDM) Kabupaten Garut, jumlah PKL di kawasan pusat Garut Kota saat ini berkembang pesat mencapai angka **1.448 PKL pada tahun 2017-2019** khususnya yang berada di Garut Kota.

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.2.1 PERMASALAHAN PEDAGANG KAKI LIMA



Gambar 1.24 : Zona Merah

Sumber : Dinas Perindustrian Perdagangan 2017 - 2019

Pada tahun 2015 Garut membangun dan relokasi PKL ke Gedung PKL Intan Medina, namun hingga saat ini bangunan masih terbengkalai. Bupati Garut berujar bahwa izin berjalan bagi PKL di Jalan Siliwangi dapat diberikan dengan alasan di jalan tersebut tidak banyak toko. Bahkan, pada **07 Agustus 2017**, Bupati Garut memberikan gerobak gratis bagi 200 pedagang di Jalan Siliwangi dan sekitarnya, tentu ini berpotensi menambah kecemburuan sosial dan ketimpangan perlakuan dari Pemkab Garut di tengah komunitas Pedagang Kaki Lima. Di titik lain sekitar 314 PKL dari Jalan Ahmad Yani akan menempati lokasi baru di Jalan Pasar Baru.

PKL Garut Kota berkembang pesat sehingga menimbulkan kepadatan di delapan titik zona merah :

1. Jalan Jend. A. Yani
2. Jalan Mandalagiri
3. Jalan Pasar Baru
4. Jalan Ciwalen
5. Jalan Siliwangi
6. Jalan Kiansantang
7. Jalan Cikuray
8. Jalan Ciledug

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.2.1 PERMASALAHAN PEDAGANG KAKI LIMA



Dari data yang diperoleh mengenai titik berdagang pedagang kaki lima (PKL), diketahui bahwa mereka cenderung memilih lokasi yang ramai, seperti area zona merah pada jalan utama serta di sekitar pusat perbelanjaan atau mal. Zona merah menjadi padat karena jalan-jalan tersebut dilalui oleh angkutan umum dan kendaraan pribadi, sehingga arus mobilitas tinggi dan potensi pelanggan lebih besar.

Sementara itu, keberadaan PKL di sekitar mal disebabkan oleh tingginya jumlah pengunjung yang datang untuk berbelanja, rekreasi, atau sekadar bersantai. Area ini juga sering memiliki trotoar atau ruang terbuka yang memungkinkan PKL untuk berjualan tanpa harus masuk ke dalam mal. Selain itu, faktor lain seperti kemudahan akses, ketersediaan tempat berteduh, dan potensi keuntungan dari konsumen yang mencari alternatif harga lebih murah juga menjadi alasan utama bagi PKL memilih lokasi tersebut.

Transportasi di Kota Garut didominasi oleh angkutan umum sebagai moda utama mobilitas masyarakat. Angkutan kota beroperasi di berbagai rute untuk menghubungkan pusat kota dengan wilayah sekitar. Ada transportasi lain seperti delman berada di beberapa titik saja.

No	Nomor Angkot	Jurusan
1	01	Terminal Guntur ke Sukaregang (PP) dengan warna hijau tua.
2	02	Terminal Guntur ke Sukadana (PP) dengan warna orange tua.
3	03	Terminal Guntur ke RSUD. Slamet (PP) dengan warna biru muda dan atap putih.
4	04	Terminal Guntur ke Cipanas (PP) dengan warna Coklat muda.
5	05	Terminal Guntur ke Banyuresmi-Leuwigoong (PP) dengan warna orange.
6	06	Terminal Guntur ke Bojongloa atau Cilawu (PP) dengan warna biru muda dan atap putih.
7	07	Terminal Guntur ke Karangpawitan-Wanaraja-Sukawening (PP) dengan warna orange dan atap putih.
8	08	Terminal Guntur ke Pasar Andir Bayongbong (PP) dengan warna kuning muda dan atap putih.
9	09	Terminal Guntur ke Samarang-Cibodas (PP) dengan warna hijau tua dan atap putih.
10	10	Terminal Guntur ke Warung Peuteuy-Leles-Kadungora (PP) dengan warna hijau telur asin.
11	11	Terminal Guntur ke Copong-Perum Suci Permai (PP) dengan warna biru tua dan atap putih.
12	16	Terminal Guntur ke Copong-Perum Cempaka Indah (PP) dengan warna ungu.

Tabel 1.2 : Daftar Angkutan Kota Garut Kota
Sumber : Penulis 2025

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.2.1 PERMASALAHAN PEDAGANG KAKI LIMA

BERDASARKAN LOKASI OPERASI

- Berjualan di atas trotoar atau sebagian badan jalan, sering ditemukan di sepanjang Jalan Ahmad Yani, Pasar Baru Garut, dan area sekitar Garut Plaza. Mereka menyebabkan penyempitan ruang lalu lintas dan mengganggu pejalan kaki.
- Berjualan di tepi area toko/pasar formal tanpa izin resmi. Misalnya, di sekitar pintu masuk pasar atau mal, menempel pada bangunan ritel besar.
- Beroperasi di taman kota, alun-alun, atau halaman fasilitas umum, terutama saat akhir pekan atau event (misal: Alun-Alun Garut, area Lapangan Kerkhof).

BERDASARKAN JENIS DAGANGAN

- **PKL Kuliner**

Menjual makanan dan minuman, mulai dari jajanan kaki lima (seperti seblak, cimol, cilok, batagor, cuangki) hingga makanan berat. Tipe ini mendominasi saat malam hari atau lokasi keramaian (PKL malam di Jalan Ciledug, Simpang Lima).

- **PKL Pakaian dan Aksesori**

Menjual pakaian bekas (thrifting), kaos distro lokal, hijab, dan aksesori. Ditemukan di dekat pasar atau pusat perbelanjaan.

- **PKL Barang Rumah Tangga & Mainan**

Menjual perlengkapan rumah tangga murah, mainan anak-anak, atau barang kebutuhan sehari-hari.

BERDASARKAN LEGALITAS

- **PKL Terdata (Legal)**

Tercatat dalam data Dinas Koperasi UMKM atau Dinas Perdagangan, dan terkadang diberikan zona khusus atau kartu izin usaha mikro.



- **PKL Non-Terdata (Illegal)**

Tidak memiliki izin resmi dan seringkali menjadi sasaran penertiban. Kelompok ini mendominasi kawasan pusat kota karena mobilitas tinggi dan akses konsumen yang besar.

Gambar 1.26 : Subsidi Gerobak PKL
Sumber : DetikNEWS

BERDASARKAN MOBILITAS

- **PKL Stasioner (Tetap)**

Memiliki lapak atau gerobak yang relatif permanen di satu lokasi. Banyak ditemukan di kawasan Pasar Baru atau sekitar Garut Plaza.



Gambar 1.27 : UMKL
Sumber : NEWS

- **PKL Semi-Permanen**

Menggunakan tenda lipat, meja, atau gerobak dorong yang dipasang dan dibongkar setiap hari. Mereka fleksibel dan cepat berpindah tempat jika ada penertiban.

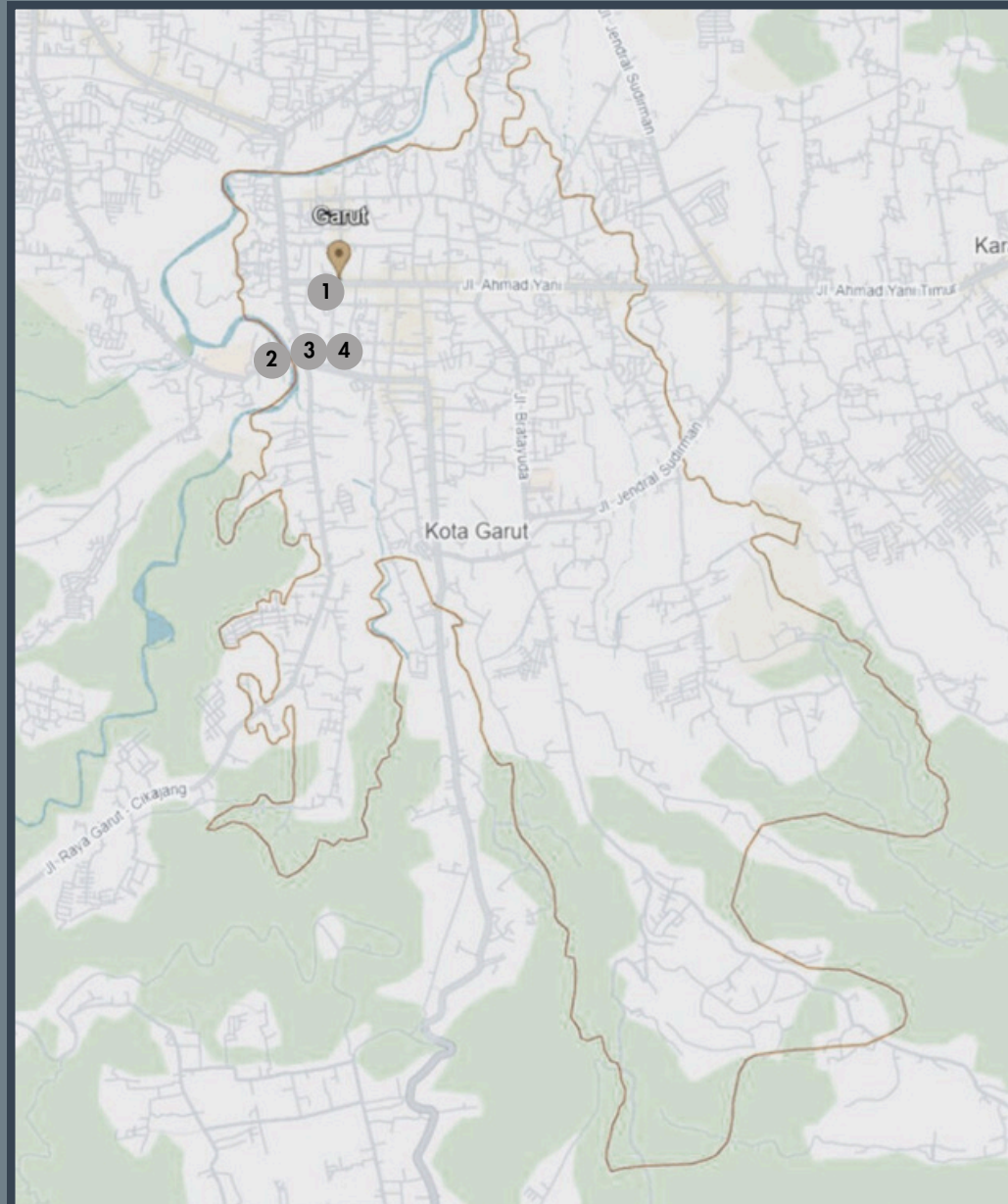


Gambar 1.28 : Macam Macam PKL
Sumber : Google.com

- **PKL Mobile (Keliling)**

Menggunakan motor, sepeda, atau pikulan untuk berjualan secara keliling. Contohnya penjual es krim, bakso keliling, atau tukang rujak pikul.

AREA PUBLIK



Gambar 1.29 : Peta Publik Area Garut Kota
Sumber : Penulis 2025

1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.2.2 AREA PUBLIK



Gambar 1.30 : Publik Area
Sumber : Google.com



Gambar 1.31 : Ketertarikan masyarakat terhadap Ruang Publik
Sumber : Google Review

Di tengah pertumbuhan ekonomi dan urbanisasi yang pesat, keterbatasan ruang publik di Kabupaten Garut menjadi isu penting yang memerlukan perhatian serius. Masyarakat Garut dikenal memiliki budaya sosial yang kuat—gemar berkumpul, bersosialisasi, dan berinteraksi secara langsung. Namun, fasilitas umum yang dapat menampung aktivitas sosial ini masih sangat terbatas.

Akibatnya, hampir setiap ruang terbuka yang memungkinkan seperti trotoar, pinggir jalan, hingga area-area kosong yang tak dirancang sebagai tempat berkumpul—berubah menjadi titik interaksi spontan. Fenomena ini menciptakan kepadatan dan ketidakteraturan, terutama di pusat kota dan kawasan komersial seperti sekitar Garut Plaza atau Ciplaz Garut, yang seharusnya menjadi kawasan dengan sirkulasi lancar dan nyaman.

Kondisi ini tidak hanya berimplikasi pada kenyamanan dan keselamatan pejalan kaki, tetapi juga berdampak pada estetika kota dan efisiensi lalu lintas. Ketidakhadiran ruang publik yang representatif seperti taman kota, alun-alun modern, jalur pedestrian yang ramah, atau ruang komunitas terbuka, mempertegas urgensi akan perencanaan kota yang lebih inklusif dan manusiawi.

Solusi jangka panjang membutuhkan kolaborasi antara pemerintah daerah, arsitek kota, komunitas lokal, dan sektor swasta untuk menciptakan ruang-ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu merepresentasikan identitas sosial dan budaya warga Garut.

1.3 RUMUSAH MASALAH

PETA RUMUSAN MASALAH

DESAIN PUSAT PERBELANJAAN BERBASIS RUANG PUBLIK UNTUK
INTEGRASI PEDAGANG KAKI LIMA DI GARUT KOTA

ISU UTAMA

Pedagang kaki lima tidak tertata

PERMASALAHAN UMUM

- Bagaimana cara merancang pusat perbelanjaan berbasis ruang publik yang dapat terintegrasi dengan PKL

PERMASALAHAN KHUSUS

- Bagaimana merancang pusat perbelanjaan yang mudah dari sirkulasi, navigasi dan keterhubungan antar ruang
- Bagaimana merancang pusat perbelanjaan memiliki ruang yang fleksibel dan beragam fungsi

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan pusat perbelanjaan berbasis ruang publik di Garut Kota adalah mengintegrasikan PKL dengan sistem perdagangan formal, serta meningkatkan kualitas ruang publik.

SASARAN

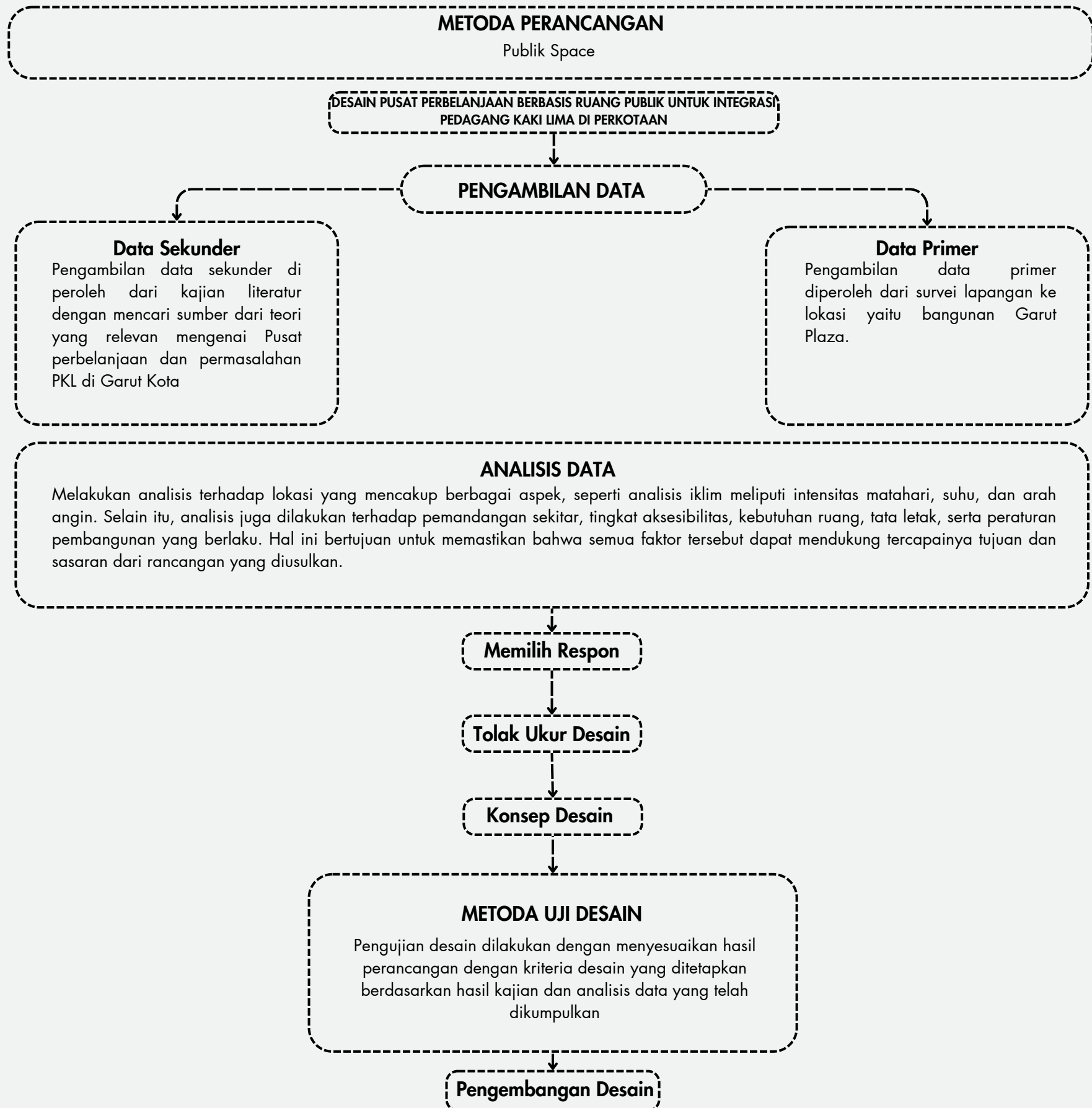
- Merancang Pusat Perbelanjaan yang terintegrasi dengan PKL yang dapat memperbaiki kualitas ruang publik di Garut Kota.
- Merancang Pusat Perbelanjaan yang berfokus pada aksesibilitas, konektivitas dan keberagaman aktivitas

BATASAN PERANCANGAN

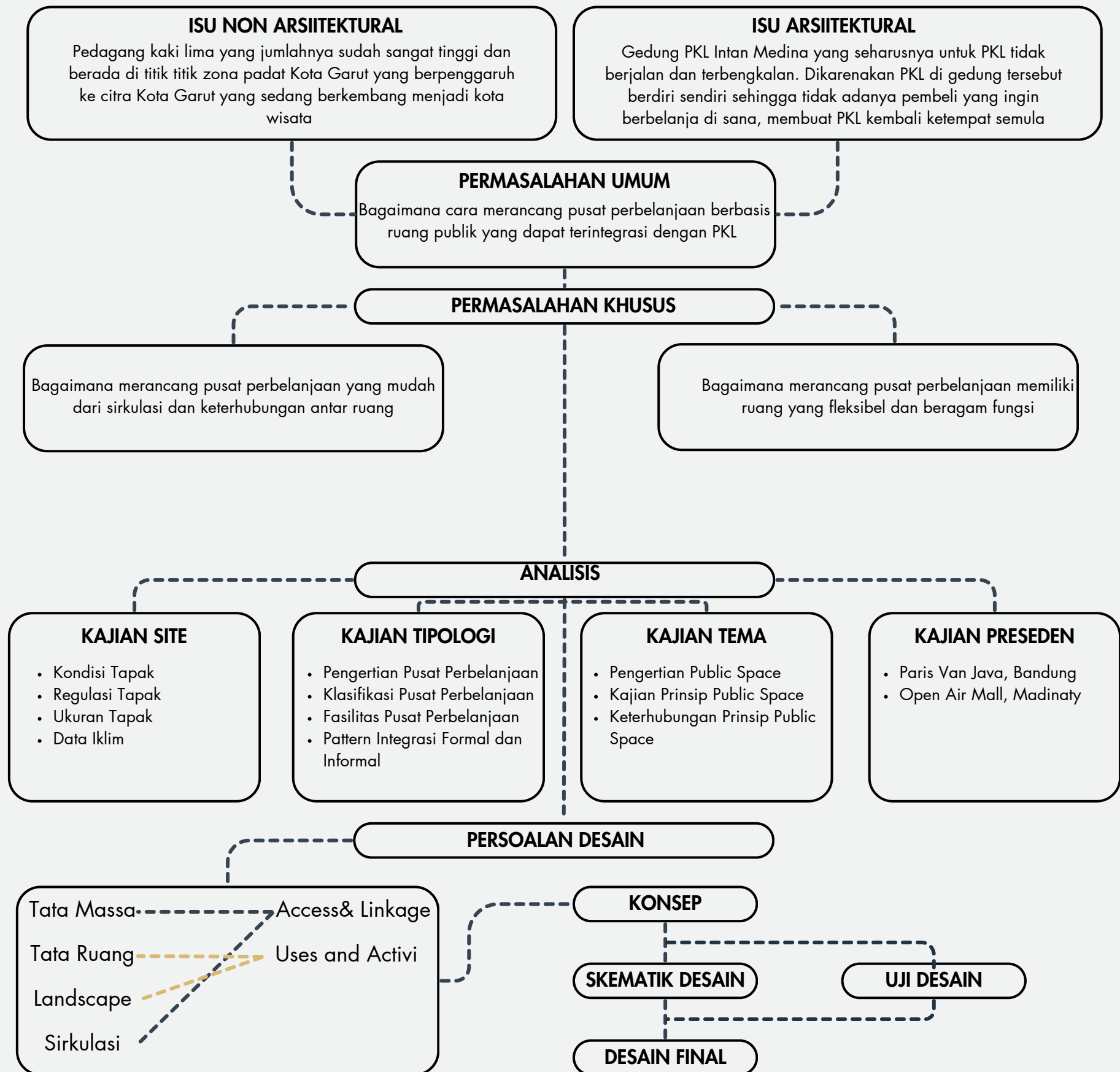
- Fungsi utama pusat perbelanjaan sebagai sektor formal atau mall yang menyokong sektor informal atau PKL
- PKL yang di tampung hanya menampung PKL di jalan Ahmad Yani 1
- Meredesain Garut Plaza menjadi mall yang terintegrasi dengan PKL

Diagram 1.1 : Peta Rumusan Permasalahan
Sumber : Penulis 2025

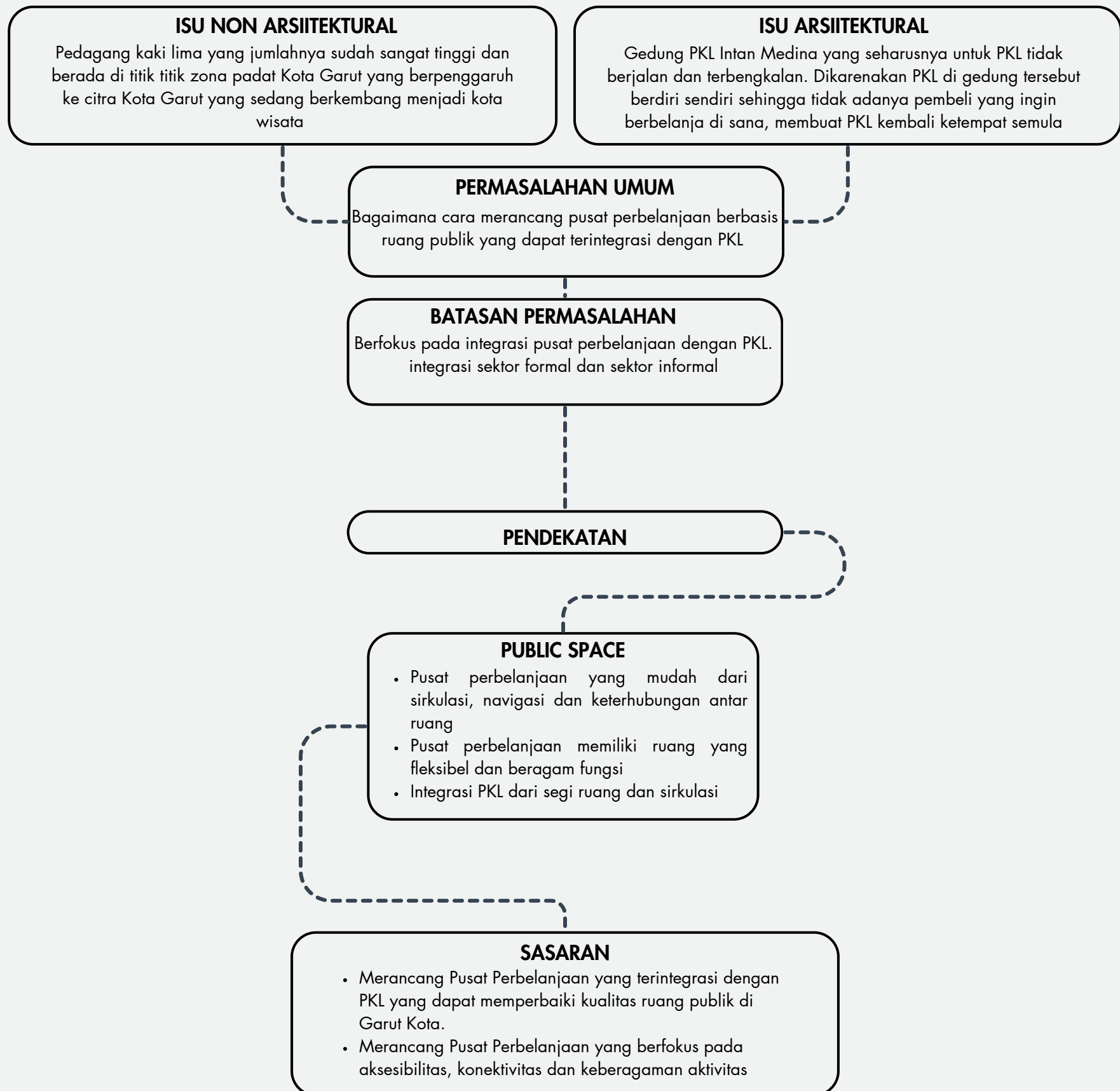
1.5 PETA METODA PERANCANGAN



1.6 KERANGKA BERFIKIR



1.7 PETA PERMASALAHAN



1.8 ORIGINALITAS & KEBARUAN

JUDUL	Perancangan Pusat Perbelanjaan Kawasan Aerotropolis di NYIA dengan Pendekatan Environmental Sustainability	Penataan PKL Sebagai Pasar Loak di Sempadan Sungai Kali Gelis Kabupaten Kudus	Perancangan Cultural Center di Kota Taluk Kuantan Riau dengan Pendekatan Arsitektur Crowd-Management
PENULIS	Fadia Ailsa Khilda	Sujito	Diky Abdillah
LEMBAGA	Universitas Islam Indonesia	Universitas Diponegoro	Universitas Islam Indonesia
TAHUN	2023	2013	2023
LOKASI	Kulon Progo, Yogyakarta	Kudus, Jawa Tengah	Taluk Kuantan, Riau
PENDEKATAN	Environmental Sustainability	Arsitektur non-permanen untuk kawasan	Crowd-Management
BAHASAN	Perancangan pusat perbelanjaan di kawasan aerotropolis NYIA dengan pendekatan Environmental Sustainability bertujuan menciptakan ekosistem ekonomi berbasis transportasi udara. Desain mengadopsi prinsip Green Building, seperti pengelolaan air hujan, dan material ramah lingkungan. Efisiensi energi diterapkan melalui pencahayaan alami dan ventilasi silang. Terintegrasi dengan transportasi publik dan fasilitas pedestrian, proyek ini mendukung smart city serta merepresentasikan budaya lokal Yogyakarta sebagai landmark ekonomi dan wisata.	Perancangan membuat area dari lokasi PKL menjadi pasar loak yang mana dapat mengakomodasi pengunjung, pembeli, pedagang, dan masyarakat sekitar dengan memberikan kualitas arsitektural bangunan atau tempat dan aspek-aspek teknik lainnya. Karena keberadaan lokasi tersebut di Sempadan Sungai dan berdekatan dengan rumah dan gudangnya Niti Sumito yaitu seorang perintis perusahaan rokok di Kudus pada tahun 1914 an, maka konsep untuk penataan menggunakan Kali Gelis dan keberadaan bangunannya sebagai tema.	Rancangan pusat kegiatan seni dan kebudayaan yang berada di Kota Taluk Kuantan Riau. Bangunan ini dirancang atas dasar kebudayaan setempat yaitu Pacu Jalur yang merupakan pergelaran event olahraga dan budaya. Bangunan ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang sering ditemukan saat pergelaran Pacu Jalur yaitu Crowded(Kerumunan), dan juga tata letak PKL (Pedagang Kaki Lima) yang masih belum tertata.
PERSAMAAN	<ul style="list-style-type: none"> Berfokus pada pusat perbelanjaan Berorientasi pada peningkatan ekonomi lokal Mengintegrasikan pendekatan arsitektural dengan aspek lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> Berorientasi pada peningkatan ekonomi sektor informal Memfaatkan elemen budaya lokal sebagai inspirasi desain 	<ul style="list-style-type: none"> Berorientasi pada peningkatan ekonomi sektor informal Memfaatkan elemen budaya lokal sebagai inspirasi desain
PERBEDAAN	<ul style="list-style-type: none"> Fokus pada perancangan tata ruang perkotaan Menggunakan prinsip keberlanjutan (Green Building) Berorientasi pada pengembangan kawasan aerotropolis di sekitar bandara 	<ul style="list-style-type: none"> Berfokus pada penataan pasar loak sebagai bagian dari PKL Menggunakan konsep bangunan semi-permanen agar fleksibel terhadap regulasi sungai Mengutamakan keterpaduan dengan lingkungan sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> Berorientasi pada pusat budaya dan event Pacu Jalur Menggunakan teknologi simulasi kerumunan (Pathfinder) Menekankan desain yang mengelola pergerakan massa

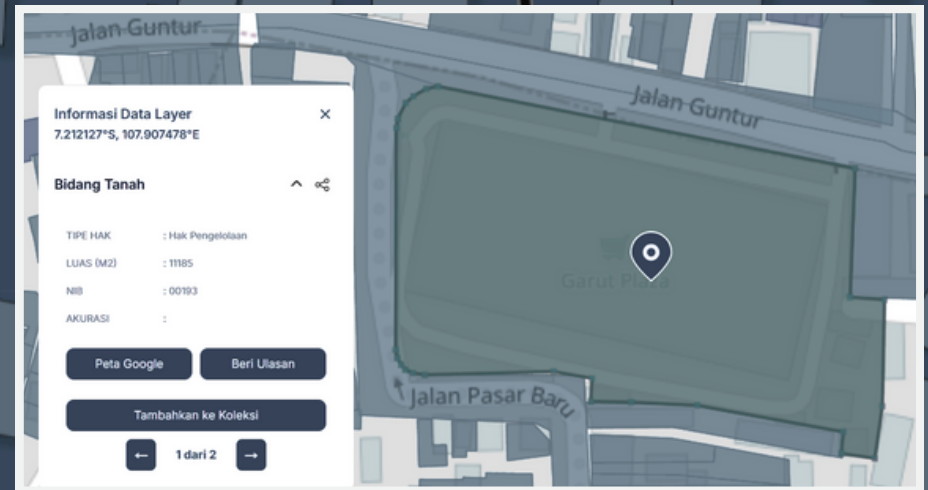
02

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

2.1 KAJIAN SITE

2.1.1 REGULASI

Peraturan Daerah Kabupaten Garut Nomor 29 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Garut Tahun 2011–2031.



Nilai KDB, KDH dan ketinggian bangunan penunjang yang diizinkan secara terbatas disesuaikan dengan jenis dan fungsi bangunan penunjang.

Jarak bebas bangunan terhadap sempadan dilaksanakan sesuai ketentuan peraturan perundangundangan.

Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 2

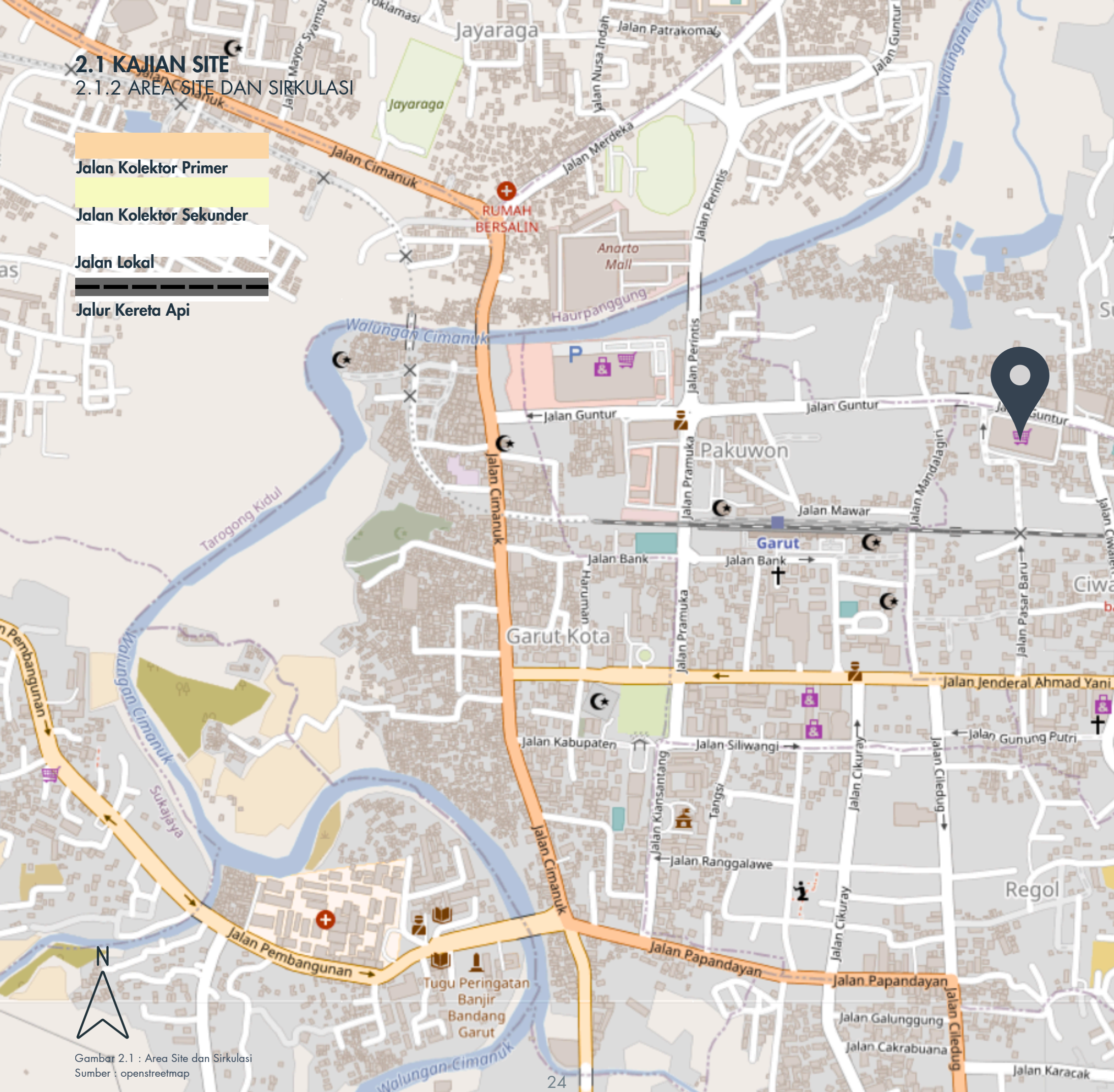
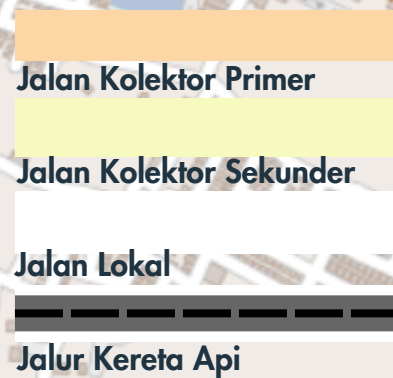
Tinggi bangunan Maksimum dalam lantai 4

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 60%

Koefisien Dasar Hijau (KDH) = 25%

2.1 KAJIAN SITE

2.1.2 AREA SITE DAN SIRKULASI



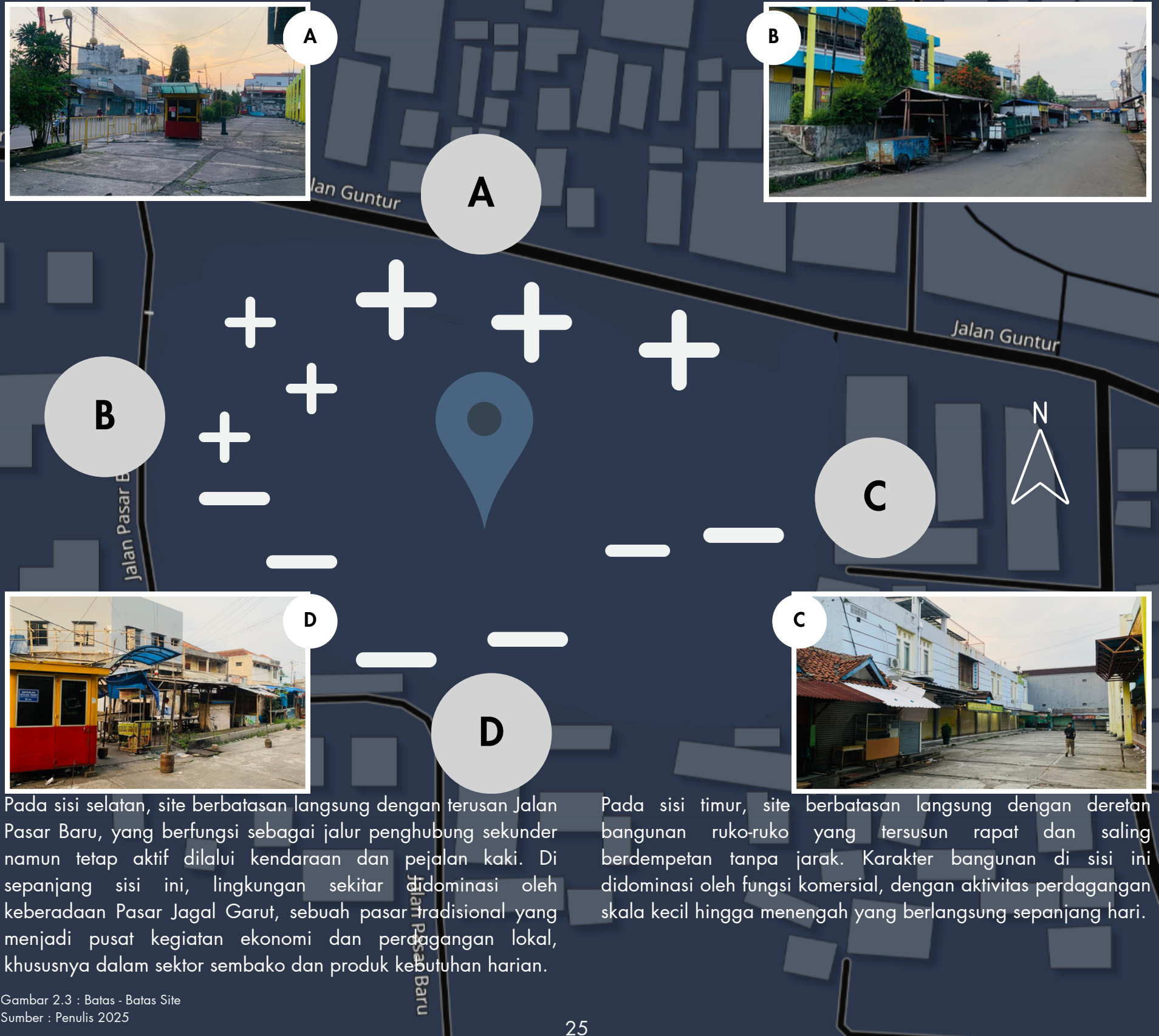
Gambar 2.1 : Area Site dan Sirkulasi
Sumber : openstreetmap

2.1 KAJIAN SITE

2.1.3 BATASAN DAN VIEW PADA SITE

Pada sisi utara, tapak berbatasan langsung dengan jalan utama, yaitu Jalan Guntur, menjadi salah satu akses vital kawasan. Di sepanjang sisi ini, terdapat deretan bangunan komersial seperti ruko-ruko yang menjual kebutuhan pokok (sembako) serta minimarket modern seperti Indomart.

Site pada arah Barat berbatasan dengan jalan pasar baru dan view bangunan ruko ruko seperti Alfamart Pada sisi barat, tapak berbatasan langsung dengan Jalan Pasar Baru, yang merupakan jalan aktif. View dari arah ini didominasi oleh deretan bangunan ruko, termasuk gerai-gerai ritel seperti Alfamart.



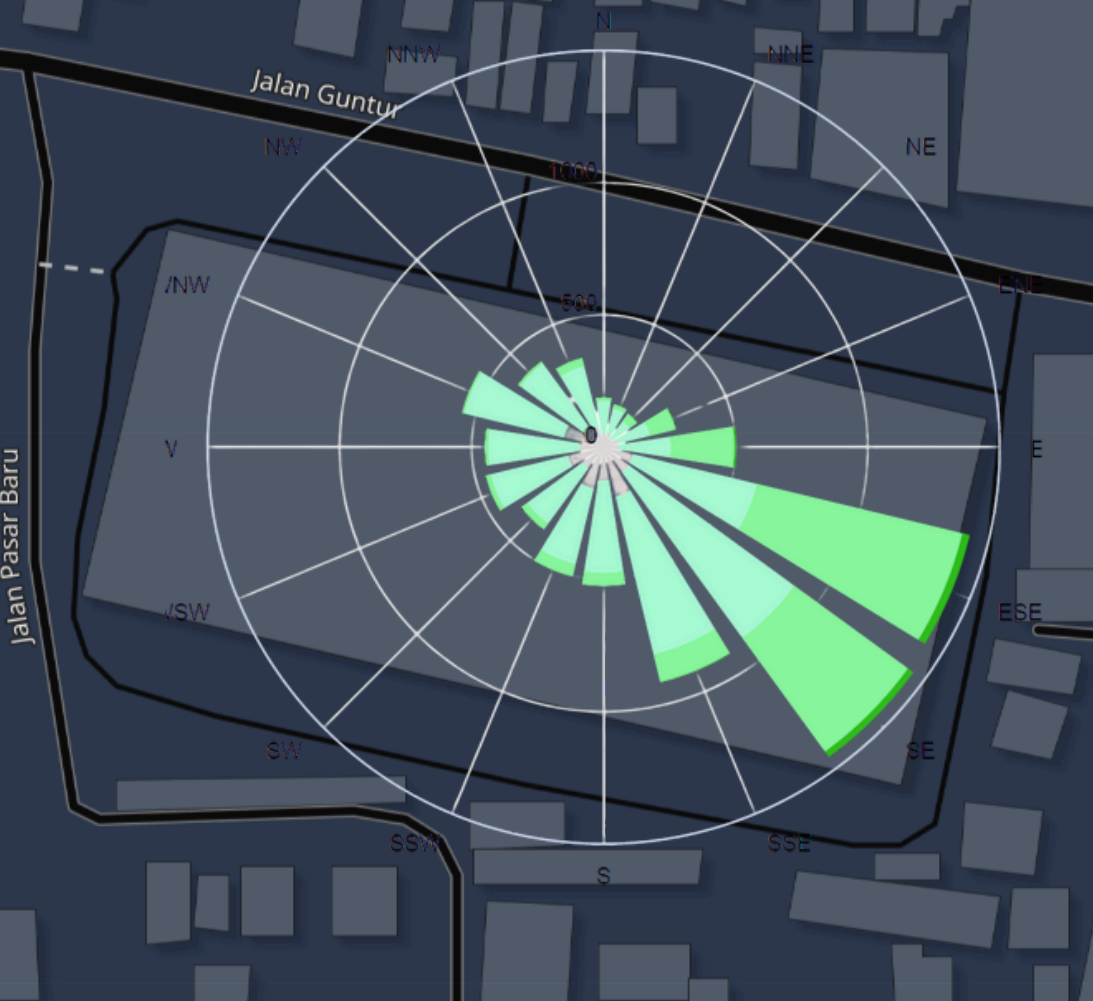
Pada sisi selatan, site berbatasan langsung dengan terusan Jalan Pasar Baru, yang berfungsi sebagai jalur penghubung sekunder namun tetap aktif dilalui kendaraan dan pejalan kaki. Di sepanjang sisi ini, lingkungan sekitar didominasi oleh keberadaan Pasar Jagal Garut, sebuah pasar tradisional yang menjadi pusat kegiatan ekonomi dan perdagangan lokal, khususnya dalam sektor sembako dan produk kebutuhan harian.

Pada sisi timur, site berbatasan langsung dengan deretan bangunan ruko-ruko yang tersusun rapat dan saling berdempetan tanpa jarak. Karakter bangunan di sisi ini didominasi oleh fungsi komersial, dengan aktivitas perdagangan skala kecil hingga menengah yang berlangsung sepanjang hari.

2.1 KAJIAN SITE

2.1.4 KLIMATOLOGI

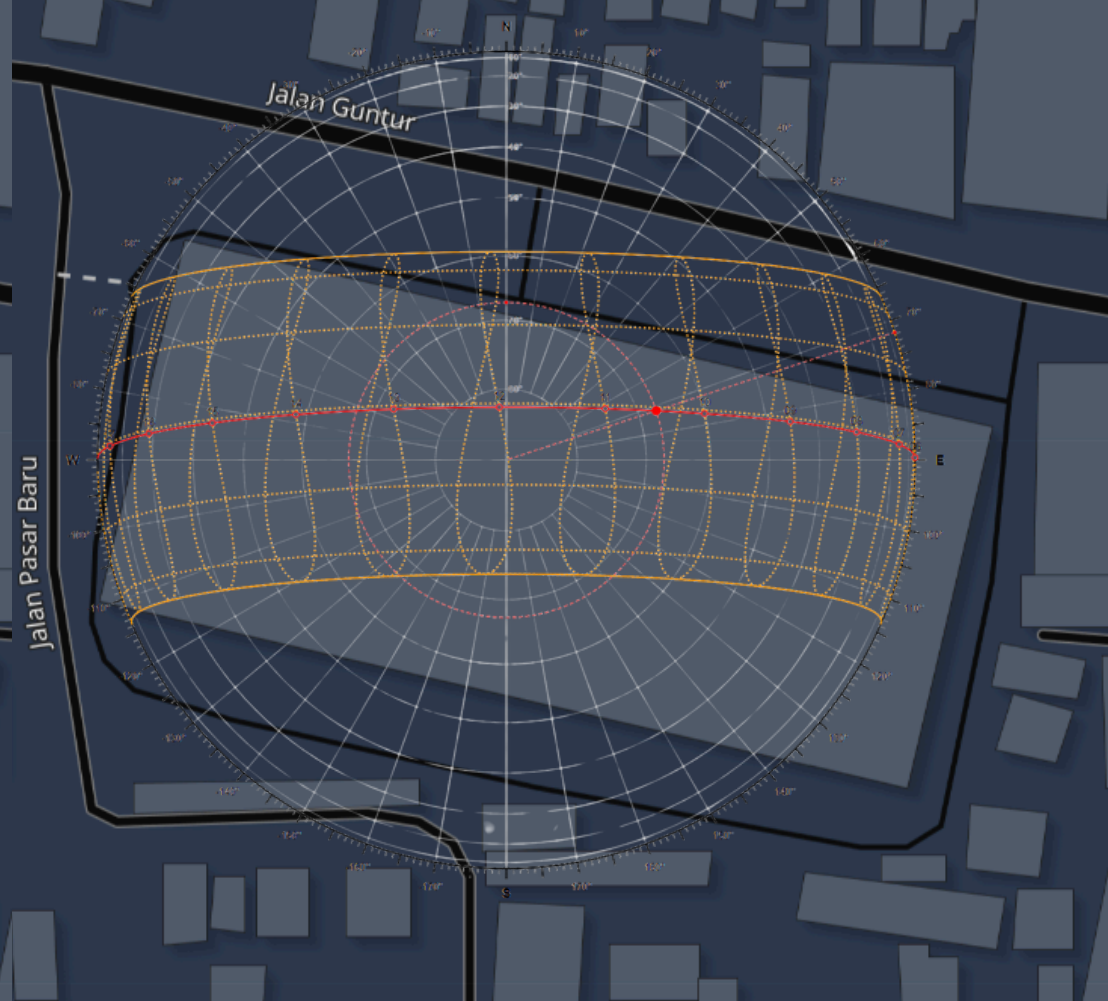
24° - 28° C



● < 2 km/h
 ● 2 - 5 km/h
 ● 5 - 10 km/h
 ● 10 - 20 km/h

Berdasarkan data angin yang diperoleh dari hasil analisis lapangan dan studi iklim, diketahui bahwa kecepatan angin rata-rata di lokasi tapak berkisar antara 5 hingga 10 km/jam. Arah dominan datang dari sektor barat daya, yang menunjukkan adanya pola pergerakan angin yang relatif konsisten sepanjang hari. Kecepatan angin dalam kisaran tersebut tergolong sedang, cukup ideal untuk mendukung penghawaan alami pada bangunan tanpa menimbulkan gangguan yang signifikan terhadap kenyamanan pengguna.

Gambar 2.4 : Kecepatan Angin
Sumber : www.meteoblue.com



SOLAR INFORMATION

Solar Time:	10:34
Azi / Alt:	71.78° / 67.32°
Hour Angle:	21.50°
Declination:	0.21°
Rise / Set:	05:53 / 17:59
Daylight:	12:07 Hrs

TWILIGHT TIMES

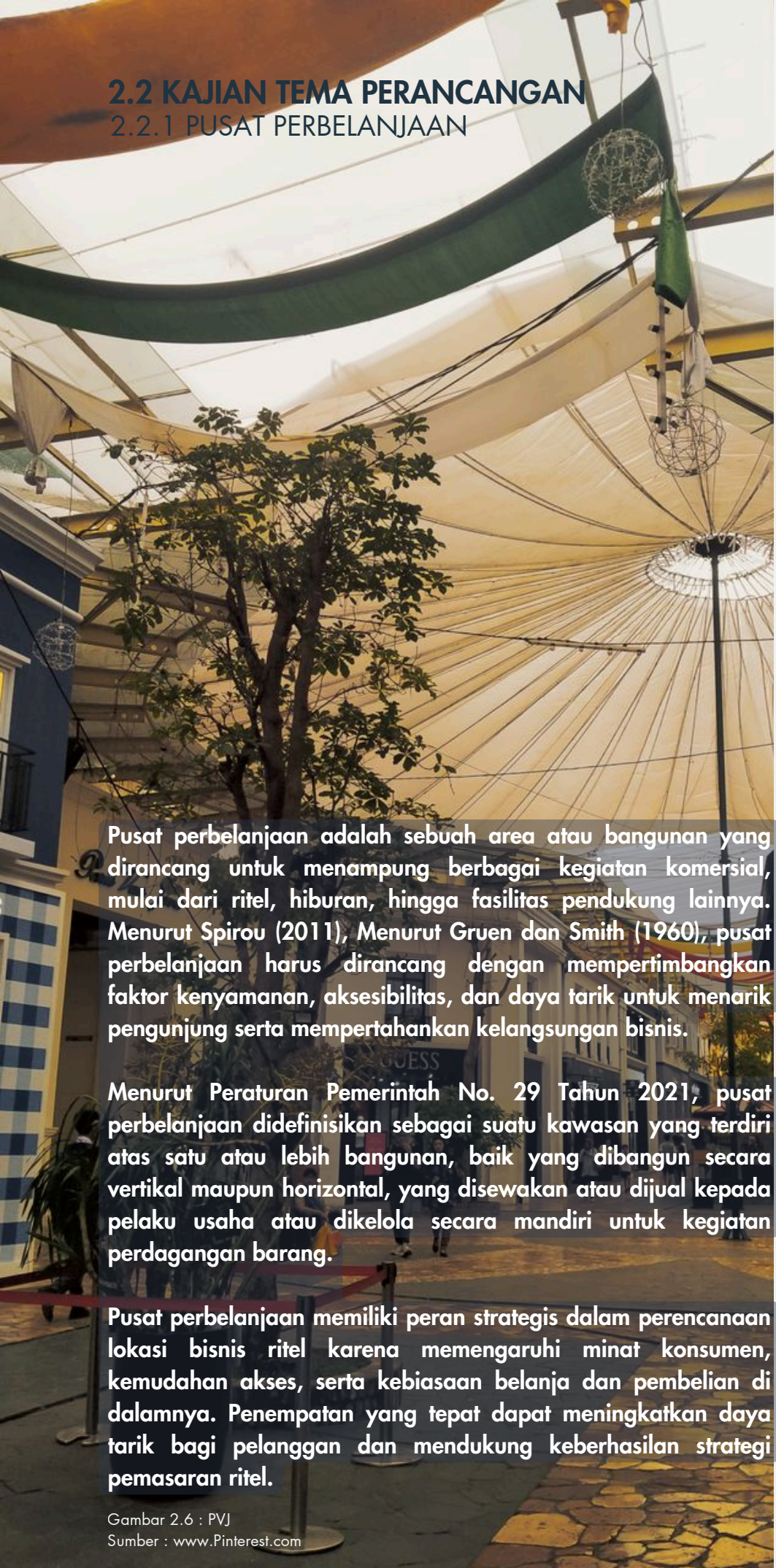
Civil:	05:32 / 18:20
Nautical:	05:08 / 18:44
Astronomical:	04:43 / 19:08

Berdasarkan data analisis sunpath, diketahui bahwa pergerakan matahari di lokasi tapak mengikuti lintasan dari arah timur ke barat secara relatif lurus, dengan posisi matahari yang berada hampir tepat di atas bangunan selama perjalanan harian. Matahari terbit pada pukul 05.53 dan terbenam pada pukul 17.59, sehingga durasi pencahayaan alami (daylight) di lokasi ini mencapai sekitar 12 jam 7 menit setiap harinya.

Gambar 2.5 : Sunpath
Sumber : andrewmarsh.com

2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.2.1 PUSAT PERBELANJAAN



Pusat perbelanjaan adalah sebuah area atau bangunan yang dirancang untuk menampung berbagai kegiatan komersial, mulai dari ritel, hiburan, hingga fasilitas pendukung lainnya. Menurut Spirou (2011), Menurut Gruen dan Smith (1960), pusat perbelanjaan harus dirancang dengan mempertimbangkan faktor kenyamanan, aksesibilitas, dan daya tarik untuk menarik pengunjung serta mempertahankan kelangsungan bisnis.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 2021, pusat perbelanjaan didefinisikan sebagai suatu kawasan yang terdiri atas satu atau lebih bangunan, baik yang dibangun secara vertikal maupun horizontal, yang disewakan atau dijual kepada pelaku usaha atau dikelola secara mandiri untuk kegiatan perdagangan barang.

Pusat perbelanjaan memiliki peran strategis dalam perencanaan lokasi bisnis ritel karena memengaruhi minat konsumen, kemudahan akses, serta kebiasaan belanja dan pembelian di dalamnya. Penempatan yang tepat dapat meningkatkan daya tarik bagi pelanggan dan mendukung keberhasilan strategi pemasaran ritel.

Gambar 2.6 : PVJ
Sumber : www.Pinterest.com

Ada beberapa faktor kunci yang menentukan kesuksesan sebuah pusat perbelanjaan:

1. Lokasi – Meliputi analisis kawasan, potensi daya beli masyarakat sekitar, kemudahan akses, serta gaya hidup calon konsumen.
2. Konsep Bisnis – Apakah pusat perbelanjaan akan dikembangkan dalam skala lokal atau regional.
3. Desain Bangunan – Tampilan visual yang menarik dan keberlanjutan (durabilitas) bangunan.
4. Kombinasi Penyewa – Penyewa umumnya mengutamakan lokasi strategis, visibilitas yang baik, dan aksesibilitas yang mudah bagi pengunjung.

Menurut Maitland (1985) dalam Yempormase (2013), bentuk Mall dibagi menjadi 3 jenis yaitu Open Mall (Pusat Perbelanjaan Modern Terbuka), Enclosed Mall (Pusat Perbelanjaan Modern Tertutup), dan Integrated Mall (Pusat Perbelanjaan Modern Terpadu). Integrasi bisa dengan Sirkulasi, Ruang, Utilitas dan Manajemen.

Pusat perbelanjaan dikelompokkan tiga jenis utama berdasarkan cakupan pelayanannya (Bintarto, 1992; Peraturan Menteri PU No. 06/PRT/M/2007):

1. Pusat Perbelanjaan Lokal
 - Jangkauan Penduduk: 5.000–40.000 orang (skala lingkungan).
 - Luas Area: 2.787–9.290 m².
 - Anker Tenant: Supermarket.
2. Pusat Perbelanjaan Distrik
 - Jangkauan Penduduk: 40.000–150.000 orang (skala kawasan).
 - Luas Area: 9.290–27.870 m².
 - Anker Tenant: Supermarket dan toko-toko.
3. Pusat Perbelanjaan Regional
 - Jangkauan Penduduk: 150.000–400.000 orang (skala regional).
 - Luas Area: 27.850–92.990 m².
 - Anker Tenant: Department store.

2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.2.1 PUSAT PERBELANJAAN

KLASIFIKASI PUSAT PERBELANJAAN BERDASARKAN VOLUME PENJUALAN



Gambar 2.7 : Gudang
Sumber : www.Pinterest.com

Toko Grosir (Wholesale)

- Menjual barang dalam partai besar
- Barang umumnya disimpan di gudang terpisah
- Display toko hanya menampilkan sampel produk
- Contoh: Makro, Lotte Grosir



Gambar 2.8 : Retail
Sumber : www.Pinterest.com

Toko Eceran (Retail)

- Menjual barang satuan atau jumlah kecil
- Menawarkan variasi produk lebih luas
- Lebih menarik pengunjung karena display langsung
- Contoh: Indomaret, Alfamidi, Matahari Department Store

PELAKU UTAMA DALAM PUSAT PERBELANJAAN



Konsumen

- Masyarakat yang membutuhkan barang/jasa
- Juga berperan sebagai pengunjung wisata belanja



Penyewa/Pedagang

- Menyewa/membeli space untuk usaha
- Bertanggung jawab atas operasional toko
- Contoh: tenant makanan, fashion, elektronik



Pengelola

- Pemilik/manajemen mall
- Menyediakan infrastruktur dan fasilitas pendukung
- Mengatur tata tertib dan keamanan



Supplier

- Penyedia barang untuk tenant
- Bertanggung jawab atas distribusi produk
- Contoh: distributor makanan, pakaian, dll.

Gambar 2.9 : Pengguna
Sumber : www.Pinterest.com

2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.2.2 DATA JAM PADAT

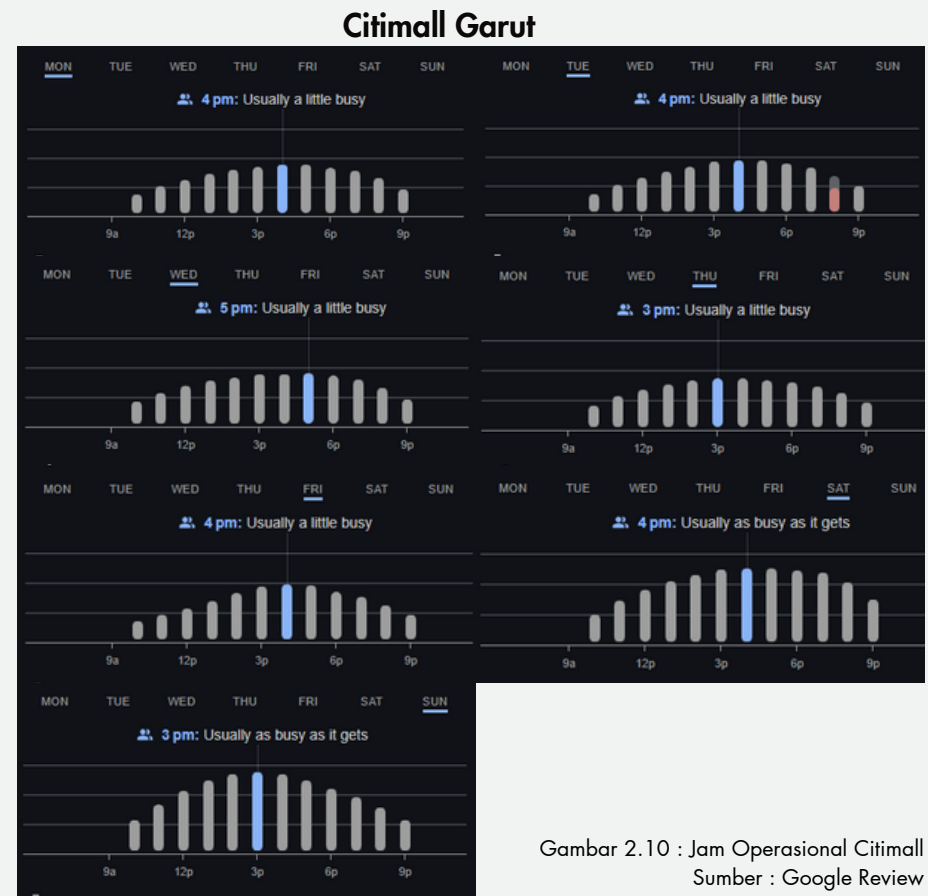
Hari	Jam Operasional	Jam Operasional
Senin	10:00 – 21:00	10.00 - 22.00
Selasa	10:00 – 21:00	10.00 - 22.00
Rabu	10:00 – 21:00	10.00 - 22.00
Kamis	10:00 – 21:00	10.00 - 22.00
Jumat	10:00 – 21:00	10.00 - 22.00
Sabtu	10:00 – 21:00	09.00 - 22.00
Minggu	10:00 – 21:00	09.00 - 22.00

Tabel 2.1 : Jam Operasional Citimall dan Ciplaz
Sumber : Google Review

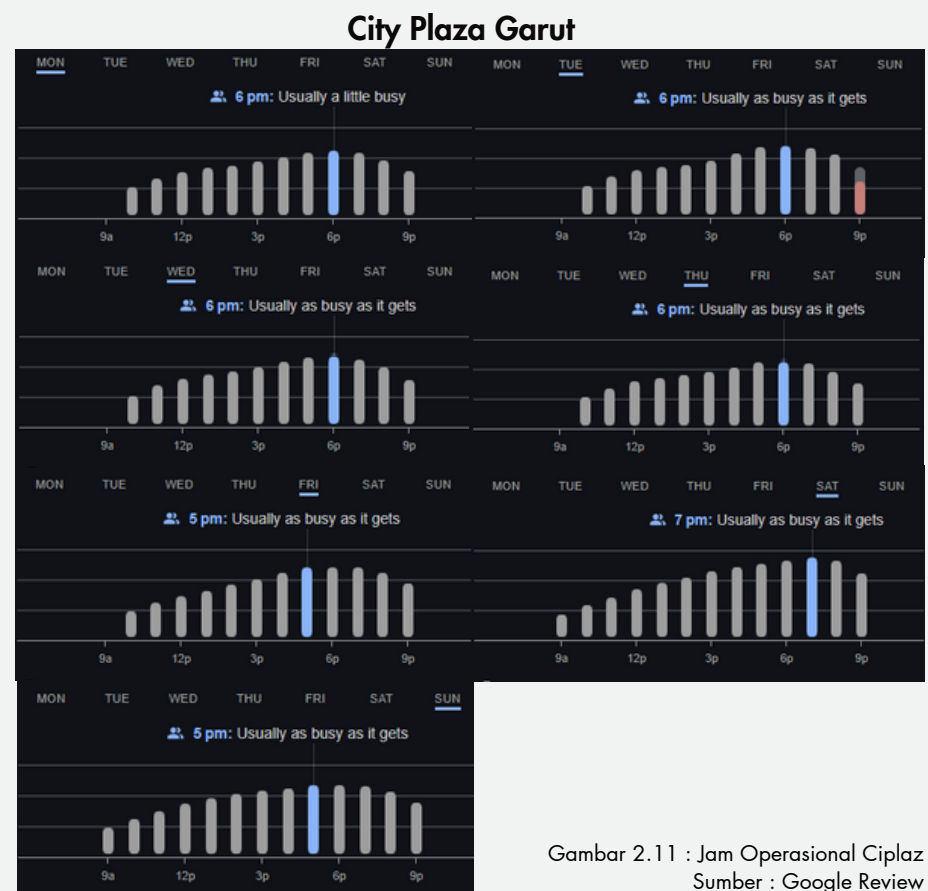
Citimall Garut

City Plaza Garut

- Senin - Kamis: Jam padat berkisar pukul 15.00–19.00, terkait aktivitas sepulang kerja/sekolah.
- Jumat: Ramai lebih awal (13.00–18.00) karena banyak masyarakat yang menyelesaikan aktivitas lebih cepat.
- Sabtu: Hari paling padat, pengunjung stabil tinggi hingga jam tutup (21.00–22.00).
- Minggu: Juga sangat ramai, tapi menurun sebelum mall tutup, biasanya pengunjung mulai berkurang setelah pukul 20.00.



Gambar 2.10 : Jam Operasional Citimall
Sumber : Google Review



Gambar 2.11 : Jam Operasional Ciplaz
Sumber : Google Review

2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.2.3 AREA PUBLIK



Gambar 2.12 : Street Art
Sumber : The Guardian



Gambar 2.13 : Domino Park
Sumber : Archdaily

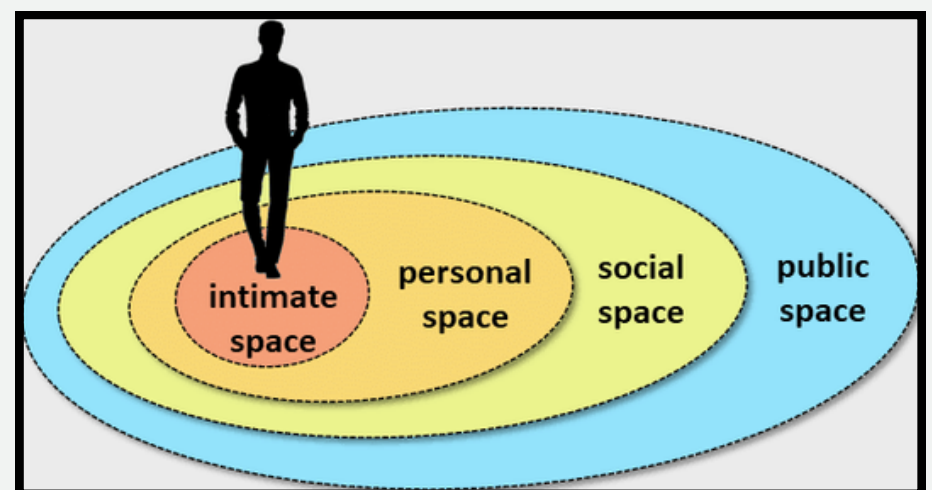
Ruang publik adalah ruang yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum sepanjang waktu tanpa dipungut bayaran.

Jika menurut ahli ruang publik adalah tempat yang digunakan oleh masyarakat untuk beraktivitas, baik sendiri maupun dalam kelompok. Bentuk dan fungsi ruang publik sangat dipengaruhi oleh pola dan susunan bangunan di sekitarnya (Rustam Hakim, 1987).

Menurut Carr dkk. (1992), ruang publik dapat dikategorikan berdasarkan jenis aktivitas, lokasi, dan cara pembentukannya. Beberapa jenis ruang publik yang umum meliputi jalan, taman bermain, jalur hijau, pusat perbelanjaan tertutup, ruang spontan di kawasan hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, serta kawasan tepi air.

Carr dalam Carmona et al. (2003) menjelaskan bahwa ruang publik dapat digunakan dengan dua cara:

1. Keterlibatan pasif (passive engagement) Pengguna menikmati ruang tanpa terlibat langsung dalam interaksi, misalnya duduk sambil mengamati lingkungan sekitar.
2. Keterlibatan aktif (active engagement) Pengguna terlibat langsung dalam aktivitas sosial, seperti berbincang, bermain, atau berdagang.



Gambar 2.14 : Representasi grafis dari ruang pribadi
Sumber : The Visual Social Distancing Problem

2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

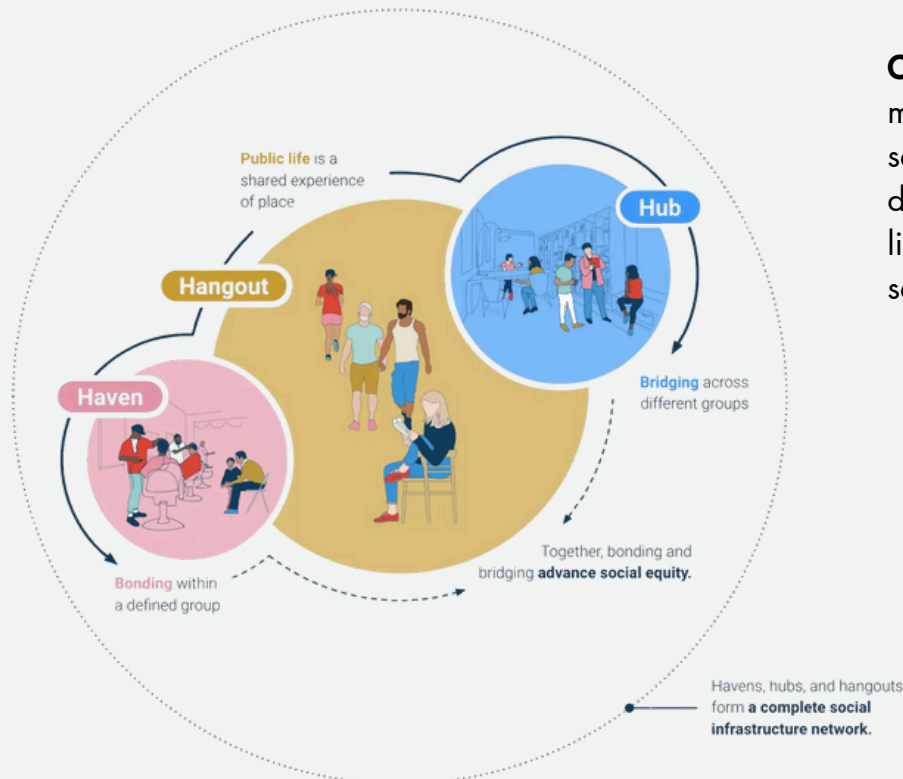
2.2.4 KAJIAN PRINSIP PUBLIC SPACE

Gehl's Three Types of Activities

Hubungan antara desain ruang publik dan aktivitas manusia di dalamnya.

Necessary activities. Aktivitas ini meluas dari penggunaan ruang oleh orang-orang melalui berjalan kaki. Contohnya termasuk tugas sehari-hari, seperti berjalan kaki ke tempat kerja atau sekolah, mengajak anjing jalan-jalan. Gehl mengklaim bahwa aktivitas ini dapat terjadi dalam segala jenis cuaca dan sepanjang tahun

- Aktivitas yang dilakukan karena kebutuhan, terlepas dari kualitas ruang publik.
- Contoh: berjalan ke tempat kerja, menunggu transportasi, mengantar anak sekolah.
- Tidak terlalu dipengaruhi oleh desain ruang publik.



Gambar 2.15 : Gehl's Three Types of Activities

Sumber : Gehl, J.

Social activities cara ketiga yang digunakan orang untuk menghidupkan ruang publik. Aktivitas semacam itu muncul ketika orang berkumpul di suatu tempat dan bersosialisasi. Aktivitas semacam ini meliputi anak-anak yang sedang bermain, teman-teman yang berkumpul untuk mengobrol, dan orang-orang yang lewat saling menyapa sebentar.

- Aktivitas yang muncul secara spontan ketika orang bertemu dan berinteraksi di ruang publik.
- Contoh: anak-anak bermain, orang mengobrol, musisi jalanan tampil.
- Dipengaruhi oleh kehadiran orang lain dan kualitas lingkungan.

Prinsip Desain Ruang Publik Menurut Gehl

Liveliness - Safety - Comfort - Sense of Place - Connectivity & Accessibility

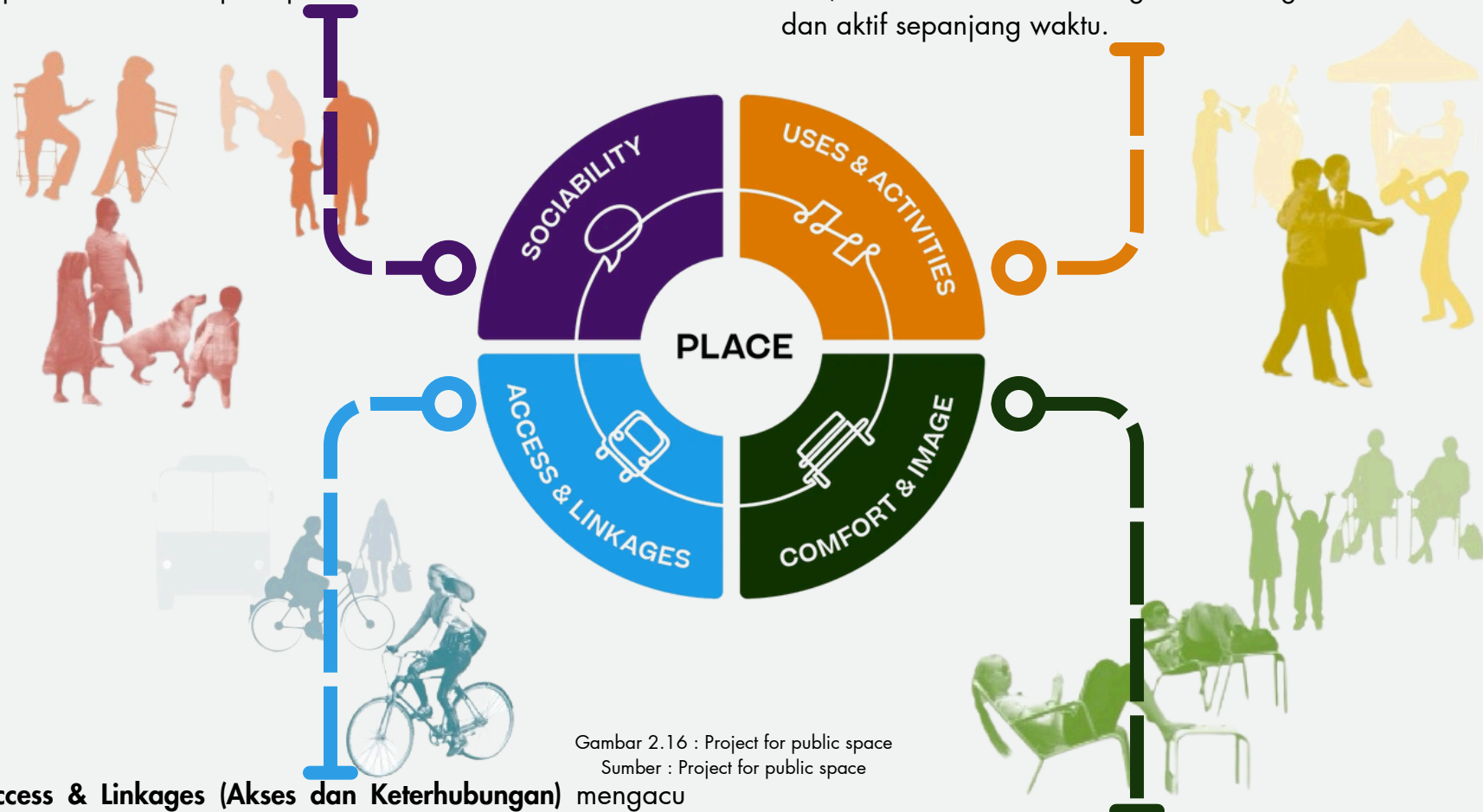
2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.2.4 KAJIAN PRINSIP PUBLIC SPACE

Project for public space

Sociability (Interaksi Sosial) menekankan pada bagaimana ruang publik dapat mendorong interaksi sosial dan membangun komunitas. Ruang yang mendukung pertemuan dan komunikasi antara individu dari berbagai latar belakang akan menciptakan rasa kebersamaan dan kepemilikan terhadap tempat tersebut.

Uses & Activities (Penggunaan dan Aktivitas) berfokus pada bagaimana ruang publik digunakan dan jenis kegiatan yang tersedia. Ruang publik yang berhasil memiliki berbagai aktivitas yang menarik bagi beragam kelompok masyarakat. Semakin beragam aktivitas yang ada, semakin besar kemungkinan ruang tersebut ramai dan aktif sepanjang waktu.



Gambar 2.16 : Project for public space
Sumber : Project for public space

Access & Linkages (Akses dan Keterhubungan) mengacu pada bagaimana orang dapat mencapai dan bergerak di dalam ruang publik. Ruang publik yang baik harus mudah dijangkau dari berbagai titik kota dan terhubung dengan jalur pejalan kaki, transportasi umum, serta fasilitas lainnya. Konektivitas yang baik memastikan bahwa ruang tersebut dapat diakses oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas, serta mendukung mobilitas yang aman dan nyaman bagi pengguna sepeda maupun pejalan kaki.

Comfort & Image (Kenyamanan dan Citra) berkaitan dengan keamanan, kebersihan, estetika, dan kenyamanan sebuah ruang publik. Faktor seperti pencahayaan yang baik, tempat duduk yang memadai, lanskap yang menarik, serta kebersihan dan pemeliharaan yang terjaga akan membuat orang merasa nyaman untuk menghabiskan waktu di sana. Selain itu, desain yang baik juga dapat menciptakan identitas yang kuat dan menarik lebih banyak pengunjung.

Ian Bentley Responsive Environment A Manual

Permeabilitas (Permeability)

- Kemudahan akses bagi pejalan kaki dan kendaraan.
- Jaringan jalan yang terbuka dan tidak menghalangi pergerakan.

Personalisation

- Kemampuan individu atau komunitas untuk menyesuaikan ruang publik dengan kebutuhan mereka.
- Mendorong rasa memiliki terhadap ruang tersebut.

Richness

- Detail visual yang memperkaya pengalaman pengguna.
- Kehadiran seni publik, tekstur material yang menarik, dan pencahayaan yang baik.

for Designer

Legibilitas (Legibility)

- Ruang publik yang mudah dikenali dan dipahami.
- Kejelasan orientasi dengan elemen seperti landmark dan jalur yang jelas.

Variasi (Variety)

- Beragam pilihan aktivitas dan fungsi dalam ruang publik.
- Menyediakan berbagai pengalaman bagi pengguna.

Robustness

- Kemampuan ruang untuk digunakan dalam berbagai cara.
- Fleksibilitas dalam menyesuaikan fungsi sesuai kebutuhan masyarakat.

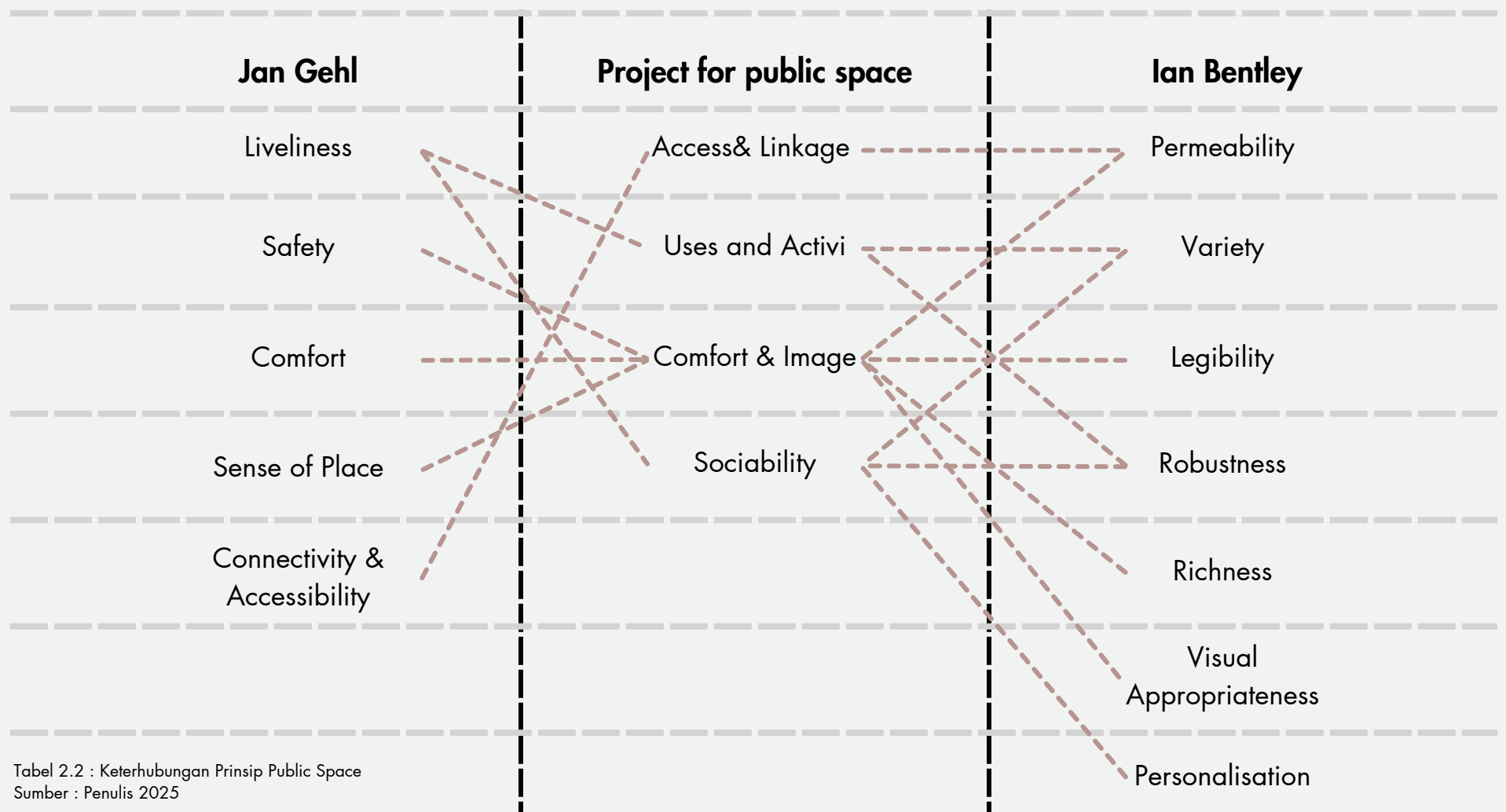
Gambar 2.17 : Ian Bentley Responsive Environment A Manual for Designer
Sumber : Ian Bentley

Visual Appropriateness

- Kesesuaian desain dengan konteks budaya dan lingkungan.
- Estetika yang selaras dengan karakter kota.

2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.2.5 KETERHUBUNGAN PRINSIP PUBLIC SPACE



Tabel 2.2 : Keterhubungan Prinsip Public Space
Sumber : Penulis 2025

Jan Gehl membagi aktivitas dalam ruang publik menjadi tiga kategori utama, yaitu aktivitas yang diperlukan, aktivitas opsional, dan aktivitas sosial, yang kemudian berkaitan dengan faktor liveliness, safety, comfort, sense of place, connectivity & accessibility. Pendekatan ini menekankan bagaimana desain ruang dapat memengaruhi tingkat keterlibatan masyarakat dalam aktivitas sehari-hari. Sementara itu, **Project for Public Space (PPS)** merumuskan empat indikator utama yang menentukan kualitas ruang publik, yaitu sociability, uses & activities, access & linkages, comfort & image. Indikator ini mempertegas bahwa ruang publik harus dapat diakses, nyaman, memiliki daya tarik visual, serta mendukung interaksi sosial. **Ian Bentley** dalam bukunya menguraikan prinsip-prinsip desain lingkungan yang responsif, yakni permeability, personalisation, richness, visual appropriateness, robustness, variety, dan legibility. Prinsip ini memberikan panduan lebih teknis dalam desain ruang yang dapat merespons kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Ketiganya memiliki keterkaitan erat dalam menciptakan lingkungan yang berkualitas, ramah bagi pengguna, dan berkelanjutan meskipun menggunakan istilah yang berbeda. Jika dibandingkan, ketiga teori ini memiliki inti gagasan yang serupa menciptakan ruang publik yang dapat diakses, nyaman, menarik secara visual, dan mampu mendukung berbagai aktivitas serta interaksi sosial. Perbedaan utamanya terletak pada istilah yang digunakan dan sudut pandang masing-masing dalam melihat faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan suatu ruang publik.