

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Judul

Judul : *Mangkubumi Youth Biophilic Mall*
Perancangan Fasilitas Komersial yang Kreatif dengan Pendekatan Biofilik Sebagai Ruang Ekspresi Remaja di Mangkubumi, Yogyakarta

Penekanan : Perancangan bangunan fasilitas komersial yang kreatif dengan pendekatan arsitektur biofilik sebagai wadah untuk ekspresi kreatif remaja dengan rekayasa bangunan yang dapat memberikan atmosfer meningkatkan fungsi kognitif dan kreativitas pengguna.

1.2 Pengertian Judul

Perancangan Mall biofilik untuk remaja di Mangkubumi, Yogyakarta merupakan fasilitas komersial yang mendukung pariwisata pada kawasan lingkaran utama Kota Yogyakarta dan menjadi wadah kegiatan rekreasi dan ekspresi kreatif remaja di pusat Kota Yogyakarta dengan sasaran peningkatan fungsi kognitif dan kreativitas remaja di dalamnya.

Definisi "*Perancangan Fasilitas Komersial yang Kreatif dengan Pendekatan Biofilik Sebagai Ruang Ekspresi Remaja di Mangkubumi, Yogyakarta*" apabila dirangkai perkata adalah :

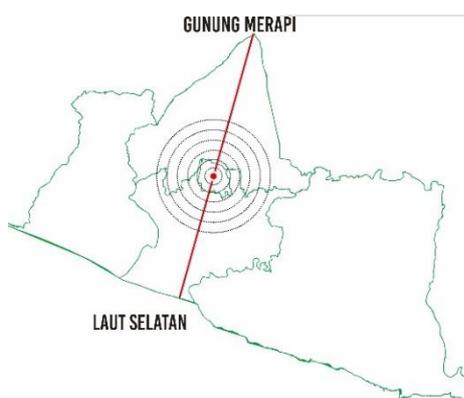
1. Perancangan : Perancangan adalah proses pengembangan sistem baru berdasarkan hasil dari proses kajian analisis sistem (Kusrini, 2007)
2. Fasilitas Komersial yang dimaksud dalam desain ini adalah Mall.
Mall : Mall adalah wadah dalam masyarakat yang menghidupkan lingkungan setempat berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan belanja juga berfungsi untuk tempat berkumpul atau berekreasi (Beddington, 1982)
3. Kreatif : Kreatif merupakan sinonim dari rekreasi yang berarti suatu aktivitas berkaitan dengan emosi yang dilakukan di waktu luang untuk menyegarkan fisik dan psikologis sebelum melanjutkan kegiatan sehari – hari (John, 1986).
4. Remaja : Remaja adalah sebuah kondisi fisik dan mental manusia pada fase transisi dari masa kanak – kanak menuju dewasa dengan umur 12-13 hingga 20 tahun. Perubahan yang terjadi pada

semua aspek meliputi perkembangan fisik, kognitif, kepribadian, dan sosial (Gunarsa, 2006).

5. Biofilik : Biofilik adalah pendekatan arsitektur yang menghubungkan alam dengan manusia untuk meningkatkan kondisi kesehatan fisik dan psikologis pengguna (Terrapin Bright Green, 2012).

1.3 Latar Belakang Fungsi

1.3.1 Mangkubumi Kawasan Komersial Pendukung Pariwisata Kota Jogja



Gambar 1.1. Figur Garis Imajiner dan Pola Kota Yogyakarta

Konsep tatananan Kota Yogyakarta menggunakan pola berlapis (delineasi konsentris) yang berpusat di Kraton Yogyakarta. Lingkaran pertama yaitu berpusat dari Alun – alun hingga Tugu Pal Putih (RPJPD Kota Yogyakarta, 2007). Kawasan Mangkubumi atau yang saat ini disebut Jalan Margo Utomo/Mangkubumi/Mangkubumi merupakan salah satu bagian dari lingkaran utama Kota Yogyakarta

yang saat ini menjadi sasaran pariwisata. Maka Kawasan Mangkubumi menjadi kawasan pusat perkotaan Yogyakarta yang strategis dari sudut kepentingan ekonomi (Perda No.2 Tahun 2010).

Bedasarkan hal tersebut maka **pengembangan berbasis perdagangan dan jasa** menjadi fungsi bangunan yang mendukung keberadaan kawasan pariwisata Tugu, Malioboro, dan Keraton Yogyakarta. Untuk memperkuat pesan **nilai kawasan pariwisata berbudaya dapat dilakukan dengan merekayasa bentuk yang dapat menstimulasi suasana berkarakter budaya Jogja** melalui indra manusia salah satunya adalah indera pendengaran. Hal tersebut dapat distimulus melalui kepekaan akustik musik Jogja di dalam bangunan.

1.3.2 Mangkubumi Memperlihatkan Potensi Kegiatan Kreatif Kaum Muda

Bangunan – bangunan komersial pada kawasan Mangkubumi cukup beragam, terdapat komersial non pariwisata seperti toko – toko

dan komersial pariwisata seperti hotel dan restoran. Selain munculnya bangunan komersial menengah ke atas seperti hotel juga muncul lapak komersial pedagang kaki lima di kawasan ini. PKL di kawasan ini menjadi nilai pariwisata tersendiri di Yogyakarta. Angkringan Kopi Jos yang buka di malam hari menarik minat yang didominasi remaja untuk menikmati kopi dan bermusik di sekitar titik tersebut.



Gambar 1.2. Suasana PKL di Kawasan Mangkubumi

Selain itu, di Kawasan Mangkubumi menjadi ruang ekspresi remaja Yogyakarta. Hal itu terlihat pada ekspresi Menanggapi kawasan budaya Yogyakarta berkembang menjadi kawasan komersial hotel. Salah satu komunitas pemuda peduli Yogyakarta membuat mural berjudul “Jogja Asat” di Jembatan Kewek yang terletak di kawasan Mangkubumi.



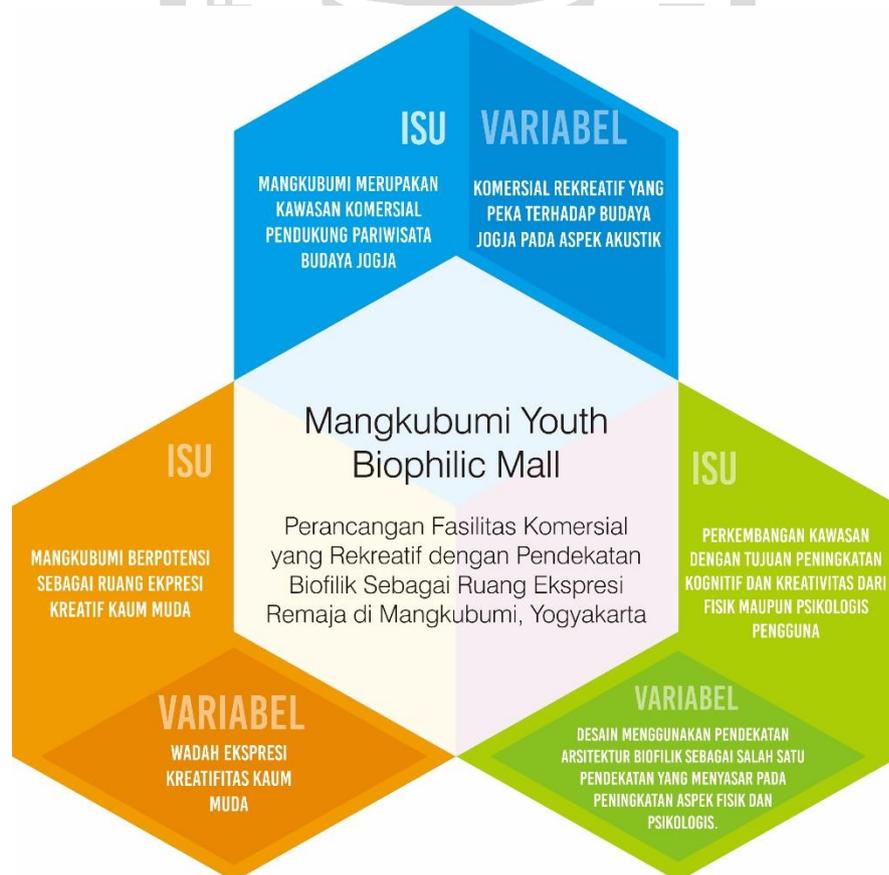
Gambar 1.3. Jembatan Kewek Sebagai Media Aspirasi Kreatif Remaja Yogyakarta (Kurniawan/Detik.com, Oktober 2014)

Berdasarkan dari yang telah dipaparkan di atas, kawasan ini menjadi kawasan strategis untuk fasilitas komersial yang mendukung pariwisata budaya dan sebagai wadah ekpresi kreatifitas remaja di pusat Kota Yogyakarta. Bangunan komersial yang dapat menjadi wadah masyarakat dan dapat menghidupkan lingkungan yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan belanja juga berfungsi untuk tempat berkumpul atau berekreasi adalah mall (Beddington, 1982).

Untuk menjadikan mall ini sebagai generator lingkungan yang sesuai dengan kebutuhan fisik dan psikologis remaja maka desain mall akan menggunakan pendekatan biofilik. Konsep biofilik merupakan pendekatan desain dengan menghubungkan manusia dengan alam. Dengan pendekatan biofilik akan memberikan ruang yang dapat mendukung kebutuhan remaja yaitu dengan memberikan atmosfer yang meningkatkan fungsi kognitif dan kreativitas serta meningkatkan kesejahteraan dan mempercepat penyembuhan (terrapin bright green, 2012).

1.4 Rumusan Masalah

Bedasarkan permasalahan desain yang telah dijabarkan sebelumnya dapat disederhanakan sebagai berikut :



Gambar 1.4. Skema Isu Permasalahan Desain

Perumusan dan batasan perancangan pada desain *Youth Recreative Mall* menggunakan metode yang dipaparkan oleh Bryan Lawson (1980). Dalam pembatasan masalah dikelompokkan menjadi 4 yaitu batasan radikal (batasan yang berhubungan dengan tujuan utama rancangan), praktikal (batasan yang berhubungan dengan realita performa desain), formal (batasan yang berhubungan dengan organisasi objek visual), dan simbolis (batasan yang berhubungan dengan citra bangunan).

1.4.1 Batasan Radikal (Tujuan Perancangan)

Merancang fasilitas komersial berupa mall sebagai wadah berbelanja serta rekreasi dan ekspresi remaja yang mendukung kawasan pariwisata berbudaya Mangkubumi, Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur biofilik.

1.4.2 Batasan Praktikal (Sasaran Perancangan)

1. Merancang bangunan yang dapat mendukung dan merefleksikan fungsi tempat berbelanja dan rekreasi remaja.
2. Merancang bangunan dengan material dan jenis struktur yang sesuai untuk penggunaan pendekatan biofilik.
3. Merancang bentuk bangunan yang mendukung stimulus untuk mendapatkan perspektif suasana pariwisata berbudaya Jogja pada aspek akustik Musik Jawa.

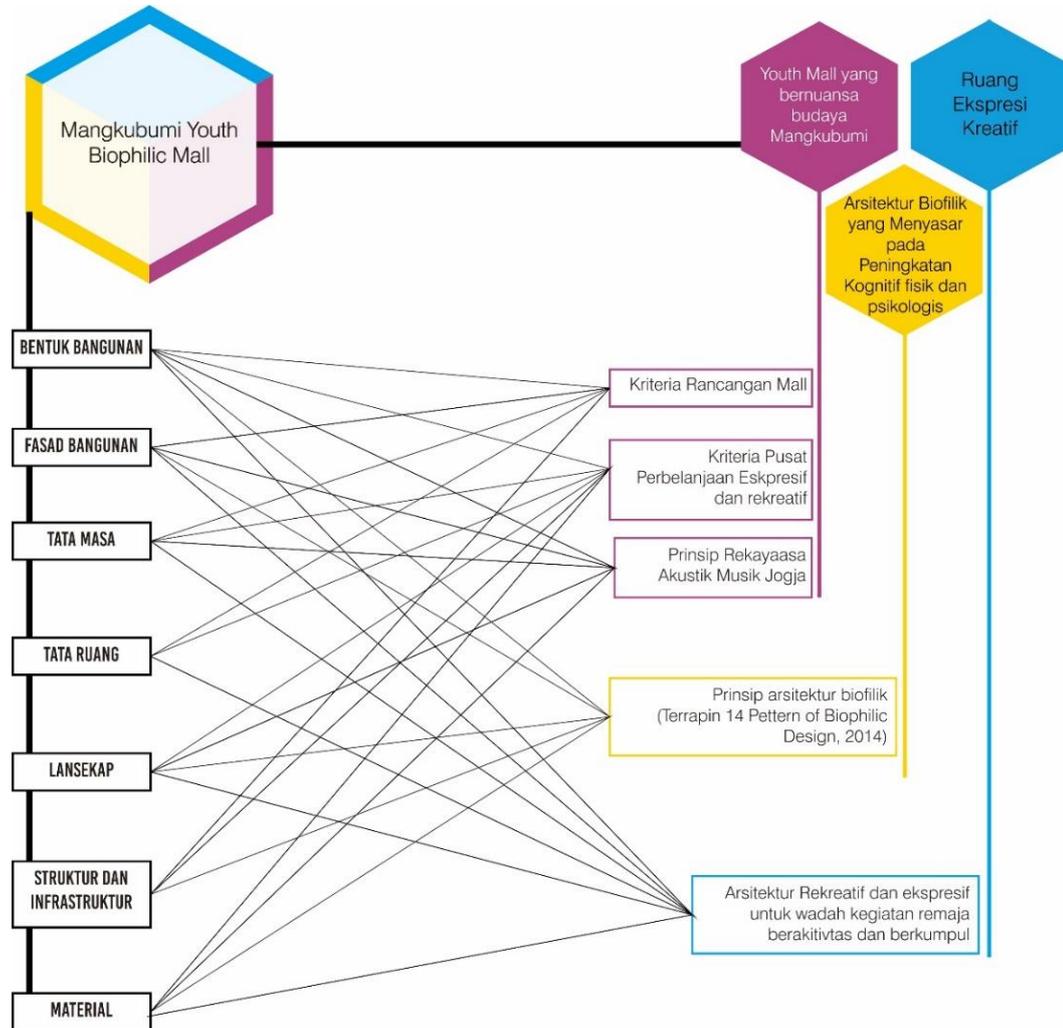
1.4.3. Batasan Formal (Sasaran Perancangan)

1. Merancang mall dengan bentuk, tata ruang, tata massa, dan lansekap bangunan yang dapat digunakan sebagai tempat berbelanja juga sebagai ruang berekspresi dan berekreasi remaja.
2. Merancang mall dengan bentuk, fasad, dan lansekap bangunan sesuai dengan prinsip biofilik.
3. Merancang mall dengan bentuk, selubung, dan lansekap bangunan yang mendukung aspek kenyamanan dan stimulus persepsi budaya Jogja dari segi akustik.

1.4.4. Batasan Simbolis (Sasaran Perancangan)

Merancang fasilitas komersial yang memwadahi ekspresi kreatif remaja dengan pendekatan biofilik (terintegrasi dengan alam).

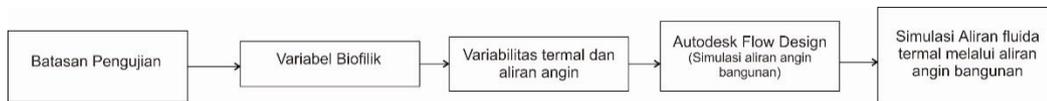
1.5 Batasan Permasalahan



Gambar 1.5. Peta Konflik Perancangan

Mangkubumi Youth Biophilic Mall ini merupakan wadah berbelanja serta rekreasi dan ekspresi remaja yang mendukung kawasan pariwisata pusat kota Yogyakarta. Mall rekreatif ini menyasar pada kegiatan remaja SMA/SMK dan mahasiswa dalam berekreasi dan berekspresi. Bangunan ini akan didesain dengan pendekatan yang memberikan stimulus yang mengurangi dampak stress karena kota padat pembangunan dan lalu lintas dengan arsitektur biofilik dan rekayasa akustik lingkungan pusat kota.

Pengujian desain diuji pada keberhasilan desain dalam menerapkan pola arsitektur biofilik. Pengujian tersebut adalah tentang aspek variabilitas termal yang berkaitan dengan variabilitas fluida angin di dalam bangunan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan software simulasi aliran angina yaitu *Autodesk Flow design*.



Gambar 1.6. Batasan Pengujian

1.6 Originalitas Tema

1. Tanty Kesuma Ayu Iswardhani / 10512063 / UII / 2014

- a. Judul
Pasar Wisata Hijau
- b. Penekanan
Bangunan berkelanjutan dengan penerapan vegetasi untuk kenyamanan ruang di kawasan wisata Glagah
- c. Konsep
Merancang pasar yang bersifat rekreatif dan berkonsep hijau dengan penggunaan vegetasi. Pendekatan tersebut dilakukan untuk memberikan kenyamanan termal di dalam bangunan dan kenyamanan gerak di seluruh bangunan Pasar Wisata Hijau.
- d. Kesamaan
Penggunaan penekanan pada rekreatif dan berkonsep hijau dengan menggunakan vegetasi.
- e. Perbedaan
Pendekatan rekreatif yang dibentuk bertujuan untuk menciptakan interaksi dalam bertransaksi. Sedangkan pada desain Mall Rekreatif Remaja di Mangkubumi penekanan rekreatif dibentuk melalui fungsi ruang pada lanskap yang dapat digunakan untuk aktivitas berekreasi.

Pendekatan penggunaan vegetasi pada desain merupakan sebagian dari pendekatan biofilik yang diterapkan pada desain Mall Rekreatif Remaja di Mangkubumi.

2. Gladys Novra Dewi / 11512244 / UII / 2015

- a. Judul
Pusat Perbelanjaan Mahasiswa Balapan Yogyakarta
- b. Penekanan
Fasilitas perdagangan terpadu dengan penerapan konsep “*One Stop Shopping and Culinary*”..
- c. Konsep
Merancang pusat perbelanjaan mahasiswa yang menggabungkan 2 karakter perdagangan pertokoan dengan lahan PKL serta mewadahi kegiatan penunjang mahasiswa lainnya.
- d. Kesamaan
Mewadahi perbelanjaan untuk remaja khususnya mahasiswa dan mendamaikan antara komersial pertokoan dengan PKL.
- e. Perbedaan
Selain dari lokasi yang berbeda perwujudan dari konsep terlihat pada tata ruang dan pola sirkulasi aktivitas, sedangkan pada desain Mall Rekreatif Remaja di Mangkubumi konsep perbelanjaan remaja ini diterapkan selain pada tata ruang dan sirkulasi juga bentuk bangunan, fasad bangunan, dan material.

3. Putty Wulandari / 10512056 / UII / 2015

- a. Judul
Perancangan *Monkey Park* di Gunung Kidul
- b. Penekanan
Perancangan fasilitas untuk kawasan wisata yang edukatif dan rekreatif sesuai dengan potensi karst.
- c. Konsep
Merancang kawasan wisata yang dapat mengonservasi dan memberikan fasilitas edukasi pada warga mengenai potensi kawasan.
- d. Kesamaan
Kawasan rekreatif edukatif diterapkan pada sirkulasi, vegetasi, dan fasilitas penunjang rekreasi.
- e. Perbedaan
Selain perbedaan pada lokasi, topografi, dan tipologi perbedaan pada aspek kawasan rekreatif. Pada desain Mall Rekreatif Remaja di Mangkubumi, variabel rekreatif diterapkan selain pada

sirkulasi, vegetasi, dan fasilitas penunjang juga diterapkan pada bentuk bangunan, tata ruang, dan material.

4. Ajeng Lupitasari / 10512147 / UII / 2014

- a. Judul
Pandan Duri Craft Centre
- b. Penekanan
Perancangan berbasis wisata melalui pemanfaatan kontur dan vegetasi dalam penataan ruang dalam dan luar di Pantai Jungwok, Gunung Kidul, Yogyakarta.
- c. Konsep
Mendesain *craft centre* pandan duri dengan menggunakan potensi alam yang ada. Penggunaan kontur alami sebagai kriteria penentu tata ruang.
- d. Kesamaan
Perancangan pusat kerajinan berbasis wisata menggunakan potensi alam sebagai pembentuk persepsi ruang dalam dan ruang luar.
- e. Perbedaan
Perbedaan potensi pada site. Pandan Duri terletak pada bentuk alam yang berkontur dan dapat dimaksimalkan penggunaannya untuk aspek penentuan ruang dalam dan luar. Sedangkan pada *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* memiliki bentuk topografi yang rata, sehingga digunakan elemen lanskap dan bentuk bangunan sebagai pembentuk persepsi ruang dalam dan luar

5. Dessy Anggraini / 10512077 / UII / 2014

- a. Judul
Pasar Kerajinan dan Kuliner di Kawasan Parangtritis
- b. Penekanan
Elemen vegetasi sebagai pembentuk karakter ruang luar yang kreatif.
- c. Konsep
Merancang pasar kerajinan dan kuliner yang mampu memwadahi kegiatan wisata belanja dan rekreasi dengan elemen vegetasi sebagai pembentuk ruang yang rekreatif.
- d. Kesamaan
Penggunaan elemen alam sebagai pembentuk persepsi rekreatif di luar ruang.
- e. Perbedaan

Persepsi rekreatif tidak hanya dibentuk pada tata lanskap, namun juga menggunakan bentuk bangunan, fasad, dan finishing bangunan.

1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan desain Mall Rekreatif Pemuda di Mangkubumi ini dilakukan dengan 5 tahapan prosedur. Tahapan yang dilakukan adalah:

1. Tahap analisis latar belakang permasalahan desain,
Tahap sintesis rumusan permasalahan desain,
2. Tahap analisis variabel persoalan desain
Tahap sintesis variabel persoalan desain
3. Tahap analisis penyelesaian persoalan desain
Tahap sintesis konsep desain
4. Tahap pengembangan desain dan DED
5. Tahap uji desain.

Tahapan dan prosedur desain dapat dilihat pada skema pada kerangka berfikir di bawah ini.





Gambar 1.7. Kerangka Berfikir

1. Tahap 1

Pada tahap analisis latar belakang permasalahan desain dilakukan pengumpulan fakta dan data mengenai kondisi aktual sesuai konteks desain. Data – data tersebut merupakan data sekunder yang didapat dengan mengkaji dan membandingkan teori pada buku, jurnal, dan e-book dengan kondisi nyata di Yogyakarta. Permasalahan tersebut dirumuskan menjadi rumusan masalah yang dapat dilihat pada gambar 1.4 skema isu permasalahan desain. Secara rinci, rumusan masalah dijabarkan dengan bentuk batasan radikal, praktikal, formal, dan simbolis yang dilakukan pada tahap sintesis permasalahan desain. Gambar mengenai proses penelusuran masalah dapat dilihat pada gambar 1.5 skema konflik.

2. Tahap 2

Tahap ke 2 adalah analisis persoalan desain yang dilakukan dengan mengkaji variabel desain melalui literatur, buku, jurnal, e-book. Variabel mengenai tipologi pusat perbelanjaan rekreatif, arsitektur biofilik, dan wadah ekspresi kreatif remaja. Kajian tersebut dilakukan dengan data sekunder

Selain 3 variabel tersebut juga di kaji mengenai konteks lokasi / site yang kawasan menggunakan data primer dan sekunder.

Data sekunder yang didapatkan adalah Kajian mengenai jalur lintas matahari dan intensitas serta arah angin.

Data primer yang didapatkan untuk kajian site adalah :

- a. Kondisi eksisting :
 - Peta situasi site
 - Luas site dan status kepemilikan
 - Dokumentasi kegiatan di sekitar site

- b. Kondisi kontekstual :
 - Batas site
 - Iklim mikro site dan kondisi tanah
 - Aksesibilitas / sirkulasi ke dalam dan ke luar site
 - Kondisi sosial masyarakat di sekitar site

Setelah tahap analisis tersebut, dilakukan tahapan sintesis penyelesaian persoalan desain yang memunculkan tolok ukur persoalan desain.

3. Tahap 3

Pada tahap ini merupakan tahap analisis penyelesaian persoalan desain yang melahirkan sintesis berupa konsep desain (Tabel 2.6. Sintesis Kajian Variabel Konsep).

4. Tahap 4

Tahap ini merupakan tahap pengembangan rancangan desain final. Desain final tersebut dikembangkan dan dilakukan pengujian pada tahap 5.

5. Tahap 5

Tahapan pengujian dilakukan untuk menguji kesesuaian desain dengan kualitas yang harus dicapai berdasarkan fungsi dan standar kualitas dan kuantitas, serta menguji sejauh mana desain telah menyelesaikan persoalan desain sesuai dengan penekanan pada pendekatan pada konsep dan tema desain. Pengujian menggunakan bantuan software yang berbeda tergantung kebutuhan untuk pengujian (lihat Gambar 1.6. Batasan Pengujian)

1.8 Kebaruan

Mangkubumi Youth Biopilic Mall adalah fasilitas komersial yang terletak di pusat kota – pusat pariwisata budaya Yogyakarta – dan berbatasan langsung dengan permukiman Code. Karena letaknya yang berada pada pusat budaya Yogyakarta maka bangunan ini selain berfokus pada sebagai fasilitas pendukung pariwisata budaya Yogyakarta juga membuka akses fasilitas ruang terbuka publik dari permukiman Code. Melalui akses ini menimbulkan adanya keterhubungan antara sisi yang erat akan komersial ekonomi dengan sisi permukiman.

Selain itu, bangunan ini merupakan pusat perbelanjaan/mall yang berfungsi sebagai wadah berbelanja juga mewadahi aktivitas rekreasi dan ekspresi remaja dengan penekanan budaya Yogyakarta. Sasaran adanya mall ini selain menjadi sudut ekonomi juga sebagai ruang ekspresi pengembangan kognitif fisik dan psikologis remaja untuk menghindari sifat kenakalan remaja. Maka dari itu digunakan pendekatan arsitektur biofilik yang mendukung hal tersebut.

Pendekatan Mall Biofilik Remaja di Mangkubumi mempengaruhi tata ruang dan tata massa bangunan komersial ini. Dengan pendekatan biofilik dilakukan rekayasa bangunan komersial dengan luasan properti yang disewakan seimbang antara ruang dalam / tertutup dengan ruang luar / terbuka. Hal ini bertujuan untuk mencapai konsep biofilik dengan tetap mempertimbangkan efisiensi luasan properti yang dapat disewakan. Ruang dalam digunakan sebagai ruang komersial yang murni sebagai pusat

perbelanjaan mall. Sedangkan ruang luar digunakan sebagai ruang sosial yang dapat dikomersialkan secara fleksibel dengan penekanan rekreasi aktif dan pasif. Fasilitas komersial yang dimaksud pada ruang luar adalah seperti *stand* toko fleksibel yang mendukung kegiatan *skateboarding* dan sepeda BMX, Panahan Jawa / *Jemparingan*, studi alam, piknik, dan kegiatan rekreasi komunal lainnya.

Pembagian tata ruang dan massa tersebut didasarkan pada karakter sisi yang dihadapi. Sisi barat yang merupakan sisi komersial dihadapkan dengan fasad bangunan komersial ruang tertutup, namun pada sisi timur yang berbatasan dengan permukiman code akan dihadapkan dengan fasad komersial ruang terbuka. Melalui pendekatan ini maka akan didapatkan desain mall dengan penekanan pariwisata budaya Yogyakarta yang membuka potensi sebagai ruang pengembangan kognitif remaja juga akan menjadi ruang penghubung antara karakter kawasan yang sangat berbeda.

