

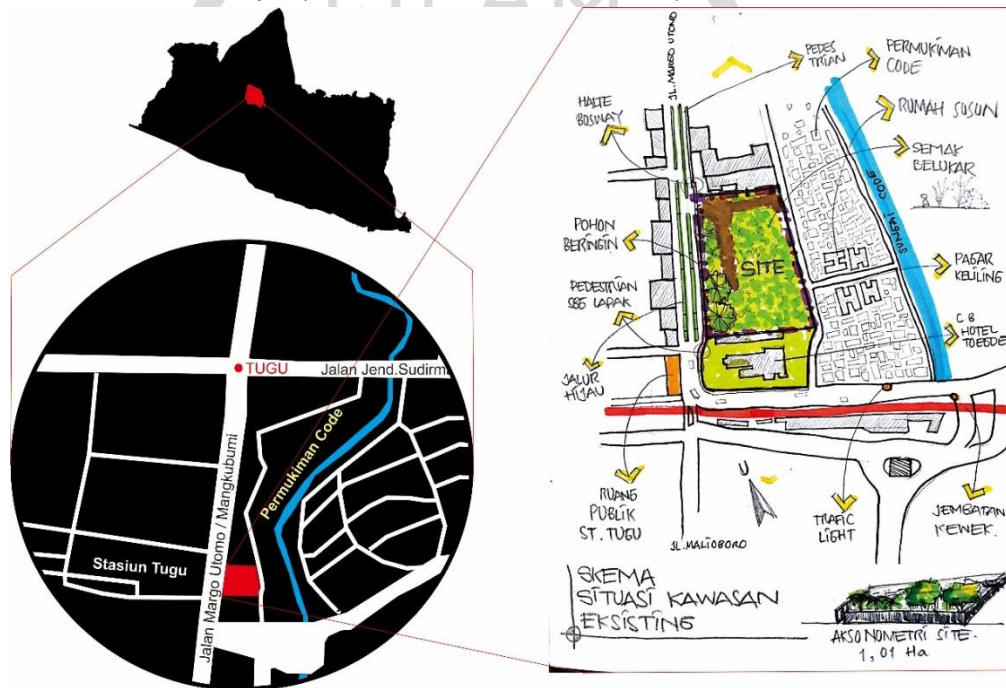
BAB II

ANALISIS DAN SINTESIS VARIABEL DESAIN

2.1 Kajian Lokasi

2.1.1 Kajian Site

Site yang digunakan untuk Pusat Perbelanjaan di Mangkubumi terletak di Jalan Margo Utomo/Mangkubumi yang dulunya disebut Jalan Mangkubumi. Site berada tepat di depan Stasiun Tugu dan di samping Hotel Toegoe. Letaknya yang berada di poros imajiner Kota Yogyakarta, mengharuskan desain memiliki keselarasan dalam hal sosok fisik fasadnya (PerGub No.63 Tahun 2013).



Gambar 2.8. Lokasi Site dan Kondisi Eksisting

SPESIFIKASI SITE :

1. Alamat Lokasi

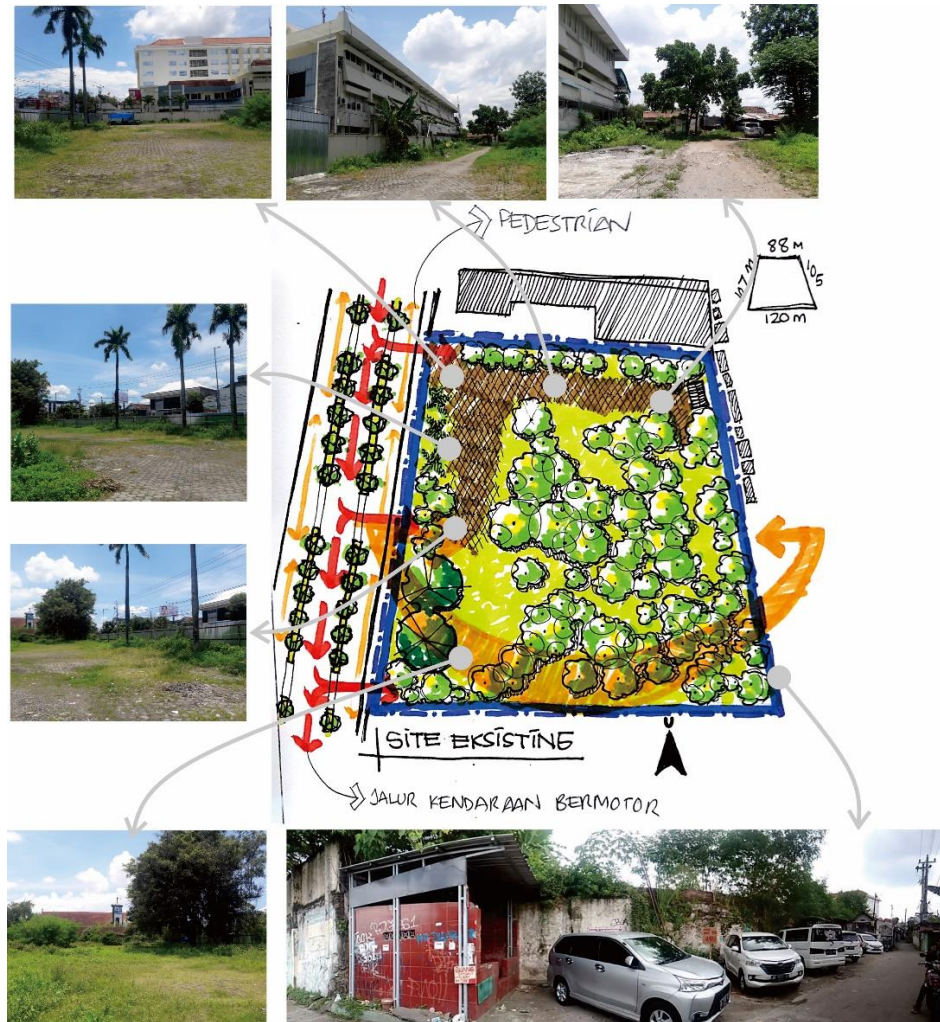
Jl. P. Mangkubumi, Gowongan, Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55232

2. Kepemilikan Lahan

Tanah ini merupakan tanah milik Pemerintah Yogyakarta.

Tanah dengan luasan 10.147 meter persegi (1.01 Ha) ini merupakan lahan kosong yang belum terbangun. Kondisi saat ini site tertanami oleh semak belukar dengan tinggi hingga 2,5 meter dan

dilingkari oleh pagar seng pada sisi barat dan bata di utara, timur, dan selatan.



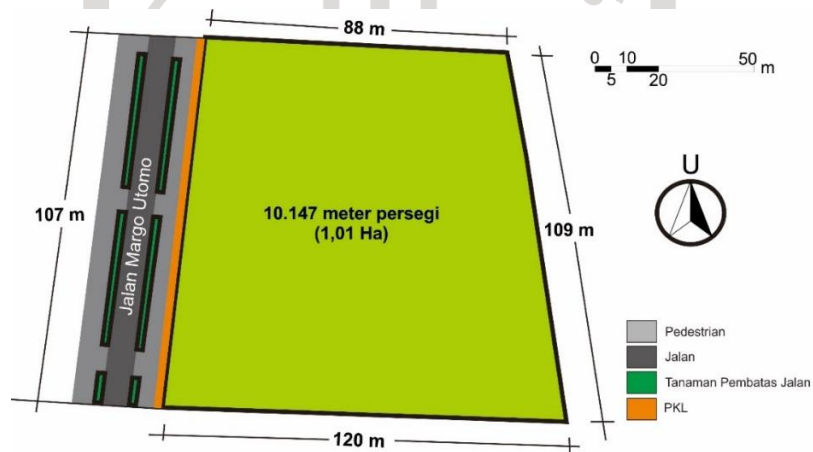
Gambar 2.9. Kondisi Eksisting Site

Site memiliki 4 akses, 3 akses dari sisi barat (Jalan Margo Utomo/Mangkubumi) dan 1 akses dari sisi timur (permukiman Code). Melihat hal tersebut, maka site dapat diakses melalui Jalan Margo Utomo/Mangkubumi yang merupakan jalan satu arah dan permukiman Code. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan untuk membuka akses ke sisi Permukiman Code. Hal itu dilakukan agar *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* dapat menjadi ruang terbuka publik yang dapat diakses oleh segala kalangan remaja yang berada di Mangkubumi dan luar Mangkubumi.

Selain itu terdapat peraturan lain yang mengatur site *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* yaitu :



Gambar 2.10. Peta Guna Lahan (Perwal no.23 th.2016)

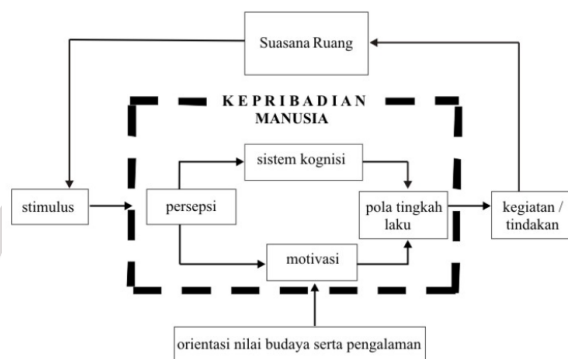


Gambar 2.11. Dimensi Site

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, kawasan Mangkubumi merupakan kawasan pendukung pariwisata budaya Yogyakarta. Maka dari itu, desain yang akan berada pada site ini akan memiliki bentuk bangunan yang peka terhadap stimulus budaya Jogja melalui musik Jogja yang memiliki karakter yang erat dengan musik Jawa.

2.1.2 Kajian Akustik Arsitektur yang Berbudaya Jogja

Arsitektur merupakan sebuah wadah aktivitas yang diharuskan untuk dapat memenuhi kebutuhan kenyamanan indrawi pengguna. Maka dari itu seorang arsitek harus memahami aspek – aspek kenyamanan indrawi salah satunya adalah indra pendengaran. Unsur keindahan baik untuk indra pendengaran sangat erat kaitannya dengan persepsi ruang oleh pengguna.



Gambar 2.12. Proses psikologis interaksi manusia dan lingkungan (Taufan Hidjaz, 2011)

Bedasarkan gambar di atas, sebuah stimulus yang diterima indra manusia dapat mempengaruhi kepribadian manusia yang berupa persepsi dan akan mempengaruhi kegiatan pengguna ruang. Stimulus ini antara lain adalah dalam bentuk suara yang diterima oleh indra pendengaran. Sebagai contoh, sebuah restoran akan memutar iringan musik Jogja yang erat dengan karakter music Jawa untuk membangun persepsi berbudaya Jogja-Jawa.

Maka dari itu, suara atau akustik lingkungan terhadap arsitektur merupakan hal yang sangat penting karena mempengaruhi suasana ruang dan kegiatan pengguna. Arsitektur akan menjadi sarana berupa teknologi bangunan yang mengolah sebuah akustik lingkungan dalam ruang khususnya musik Jogja yang memiliki karakter yang erat dengan musik Jawa.

Menurut Purwadi (2010) Musik Jawa merupakan seni tradisional yang telah ada sejak dulu dan dilestarikan secara turun menurun. Musik Jawa lebih dikenal dengan sebutan Gamelan Jawa. Gamelan Jawa adalah seperangkat alat musik tradisional jawa yang didominasi dengan alat musik pukul (*percussion*) dilengkapi dengan alat musik tiup, gesek (*rebab*), dan petik (*siter*). Gamelan Jawa jauh berbeda dengan musik barat yang didominasi dengan alat musik tiup, gesek, dan petik. Instrumen gamelan Jawa yang berbeda – beda ini

dimainkan dengan memperhatikan aspek – aspek kualitas bunyi. Aspek – aspek tersebut adalah keras – lembut bunyi, kenyaringan bunyi, dan resonansi. Resonansi gamelan Jawa terkait dengan panjang – pendek, intonasi, kuantitas, dan tingkat kerapatan gelombangnya. Selain itu, gamelan Jawa juga memperhatikan ketepatan larasan nada yang muncul dari permainan gamelan Jawa (Hartono, 2012).

Bedasarkan penelitian Suyatno, dkk (2013). Gamelan memiliki keras suara yang berbeda – beda tergantung nada / jenis aransemen. Aransemen untuk lagu “*gambyang pare anom*” akan menghasilkan level di panggung sebesar 75 – 97 dB, sedangkan pada aransemen yang lain dapat mencapai 105 dB. Selain level keras suara, gamelan juga memiliki frekuensi antara 60 Hz - 2550 Hz. Gamelan memiliki *soundenvelope / reverb time*. Gamelan memiliki sumber bunyi yang mayoritas dimainkan dengan cara dipukul, sehingga bunyi yang dihasilkan akan memiliki waktu bertahan yang kecil (bunyi langsung meluruh). Gamelan Jawa pada kasus penelitian tersebut memiliki RT antara 0,5 detik sampai dengan 10,07 detik.

Karakter musik Jawa / Gamelan Jawa ini membutuhkan karakter ruangan yang juga dapat memperlakukan musik Jawa dengan baik. Berdasarkan penelitian Aulia (2017). Bangunan tradisional Jawa merupakan salah satu contoh artefak yang dapat dijadikan referensi mengenai elemen bangunan yang penting untuk karakter musik Jawa ini.

Dalam penelitiannya didapatkan bahwa musik Jawa diperlakukan dengan dipantulkan dan didifusikan. Perilaku dipantulkan dan didifusikan ini menimbulkan fenomena dengung yang dapat diamati dalam bentuk waktu dengung / *reverbration time* (RT). Selain itu, dalam penelitiannya didapati bahwa elemen tumpang sari dan kolom merupakan elemen signifikan dalam memperlakukan karakter musik Jawa. Namun, tumpang sari lebih memiliki peran yang lebih signifikan terhadap kolom.

Bedasarkan teori dan hasil penelitian yang telah dikaji di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter musik tradisional Jawa didapatkan dengan memberikan permukaan yang memantulkan dan mendifusikan suara gamelan Jawa. Dengan menggunakan elemen atau prinsip dari elemen tumpang sari dan kolom dapat memberikan perlakuan ruang yang tepat untuk musik tradisional Jawa di dalam ruangan (interior).

2.2 Pendekatan Biofilik Arsitektur

2.2.1 Konsep Biofilik

Konsep biofilik merupakan konsep yang menghubungkan manusia dengan alam. Kondisi yang dibentuk dari intuisi manusia dan alam ini sangat akan membentuk kondisi lingkungan yang berefek pada manusia yang sehat dan bersemangat sebagai spesies urban. Melalui konsep ini akan dirumuskan tolok ukur desain biofilik yang menysasar pada peningkatkan produktivitas dengan membentuk kondisi lingkungan yang meningkatkan kognitif baik secara fisik maupun psikologis. Dalam kajian ini akan membahas mengenai pola – pola yang memiliki tujuan untuk mengatasi masalah kesehatan dan kesejahteraan manusia seperti stress, ketajaman visual, keseimbangan hormon, dan kreativitas.

Desain biofilik dibagi menjadi 3 kategori (Alam dalam Ruang, Analogi Alam, dan Alam sebuah ruang). Pembagian kategori ini merupakan strategi untuk membangun lingkungan yang sesuai dengan keanekaragaman dalam alam.

1. Alam dalam Ruang (*Nature in Space*)

Bagian ini akan membahas keberadaan alam secara langsung di dalam ruang. Pengalaman alam di dalam ruang tercapai melalui menciptakan hubungan langsung yang bermakna melalui keragaman, gerakan, dan interaksi multi-indra.

Tabel 2.1. Sasaram 7 Pola Alam dalam Ruang

14 PATTERNS	STRESS REDUCTION	COGNITIVE PERFORMANCE	EMOTION, MOOD & PREFERENCE
NATURE IN THE SPACE	Visual Connection with Nature <ul style="list-style-type: none"> Lowered blood pressure and heart rate (Brown, Barton & Gladwell, 2013; van den Berg, Hartig, & Staats, 2007; Tsunetsugu & Miyazaki, 2005) 	Improved mental engagement/ attentiveness (Biederman & Vessel, 2006)	Positively impacted attitude and overall happiness (Barton & Prety, 2010)
	Non-Visual Connection with Nature <ul style="list-style-type: none"> Reduced systolic blood pressure and stress hormones (Park, Tsunetsugu, Kasertani et al., 2009; Hartig, Evans, Jamner et al., 2003; Orsega-Smith, Mowen, Payne et al., 2004; Ulrich, Simons, Losito et al., 1991) 	Positively impacted cognitive performance (Mentis, Zhu & Cheema, 2012; Ljungberg, Neely, & Lundstrom, 2004)	Perceived improvements in mental health and tranquility (Li, Kobayashi, Inagaki et al., 2012; Jahncke, et al., 2011; Tsunetsugu, Park, & Miyazaki, 2010; Kim, Ren, & Fielding, 2007; Stigsdotter & Grahn, 2003)
	Non-Rhythmic Sensory Stimuli <ul style="list-style-type: none"> Positively impacted heart rate, systolic blood pressure and sympathetic nervous system activity (Li, 2009; Park et al., 2008; Kahn et al., 2006; Beauchamp, et al., 2003; Ulrich et al., 1991) 	Observed and quantified behavioral measures of attention and exploration (Windhager et al., 2011)	
	Thermal & Airflow Variability <ul style="list-style-type: none"> Positively impacted comfort, well-being and productivity (Heenwagen, 2006; Tham & Willem, 2005; Wigo, 2005) 	Positively impacted concentration (Hartig et al., 2003; Hartig et al., 1991; R. Kaplan & Kaplan, 1989)	Improved perception of temporal and spatial pleasure (alliesthesia) (Parkinson, de Dear & Candido, 2012; Zhang, Arens, Huizenga & Han, 2010; Arens, Zhang & Huizenga, 2006; Zhang, 2003; de Dear & Brager, 2002; Heschong, 1979)
	Presence of Water <ul style="list-style-type: none"> Reduced stress, increased feelings of tranquility, lower heart rate and blood pressure (Avarsson, Wiens, & Nilsson, 2010; Pheasant, Fisher, Watts et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006) 	Improved concentration and memory restoration (Avarsson et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006) Enhanced perception and psychological responsiveness (Avarsson et al., 2010; Hunter et al., 2010)	Observed preferences and positive emotional responses (Windhager, 2011; Barton & Prety, 2010; White, Smith, Humphreys et al., 2010; Karmanov & Hamel, 2008; Biederman & Vessel, 2006; Heerwagen & Orians, 1993; Ruso & Atzwanger, 2003; Ulrich, 1983)
	Dynamic & Diffuse Light <ul style="list-style-type: none"> Positively impacted circadian system functioning (Figuerro, Brons, Pflimick et al., 2011; Beckett & Roden, 2009) Increased visual comfort (Elyezadi, 2012; Kim & Kim, 2007) 		
Connection with Natural Systems			Enhanced positive health responses; Shifted perception of environment (Kellert et al., 2008)

(sumber : *Terrapin Bright Green*, 2014)

Dari 7 pola terdapat 5 pola yang berkaitan dengan kognitif pengguna yaitu :

- i. Koneksi visual dengan alam
- ii. Koneksi non visual dengan alam
- iii. Stimulus sensorik tidak berirama
Koneksi dengan alam yang dapat dianalisis secara statistik tetapi tidak dapat ditebak.
- iv. Variabilitas termal dan aliran udara
Perubahan – perubahan dalam aspek termal seperti suhu, aliran udara, kelembaban yang meniru lingkungan alam.
- v. Keberadaan elemen air

2. Analogi Alam (Nature Analogies)

Analogi alam merujuk kepada bentukan alam yang organis. Ketidak teraturan objek, materi, warna, bentuk, urutan, dan pola menjadi sebuah analogi yang menggambarkan alam alami. Pengalaman ini dicapai dengan meliputi 3 pola analogi alami, diantaranya yang berkaitan dengan kognitif pengguna yaitu :

Tabel 2.2. Sasaran 3 Pola Analogi Alam

14 PATTERNS	• STRESS REDUCTION	COGNITIVE PERFORMANCE	EMOTION, MOOD & PREFERENCE
NATURAL ANALOGUES Biomorphic Forms & Patterns	•		Observed view preference (Vessel, 2012; Joye, 2007)
Material Connection with Nature		Decreased diastolic blood pressure (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato, 2007) Improved creative performance (Lichtenfeld et al., 2012)	Improved comfort (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato 2007)
Complexity & Order	• •	Positively impacted perceptual and physiological stress responses (Salingaros, 2012; Joye, 2007; Taylor, 2006; S. Kaplan, 1988)	Observed view preference (Salingaros, 2012; Hagerhall, Lake, Taylor et al., 2008; Hagerhall, Purcella, & Taylor, 2004; Taylor, 2006)

(sumber : *Terrapin Bright Green*, 2014)

- i. Koneksi material dengan alam
Menggunakan material alam yang mencerminkan ekologi lokal / geologi yang menciptakan rasa tempat yang berbeda.

3. Alam sebuah Ruang (Nature of the Space)

Bagian ini membahas mengenai konfigurasi spasial di alam. Hal ini termasuk keinginan bawaan untuk dapat melihat lingkungan sekitar, ketertarikan terhadap hal – hal yang berbahaya atau tidak diketahui, dan perasaan aman dengan elemen keamanan yang terpercaya. Pengalaman alam ruang dicapai dengan menciptakan konfigurasi

2.2.2 Kajian Preseden Mall dengan Pendekatan Biofilik

Salah satu bangunan mall yang telah menggunakan prinsip biofilik contohnya adalah :

Namba Parks, Osaka, Japan, 2003 (JERDE Architect) . (sumber: Karen Cilento, 2009)



Gambar 2.13. Namba Parks Mall (<https://inhabitat.com/japans-namba-parks-has-an-8-level-roof-garden-with-waterfalls/>, diakses pada April 2018)

Namba Parks adalah sebuah desain arsitektur multifungsi (pusat perbelanjaan dan apartemen kondominium) dengan luasan 3.37 hektar di tengah kota pusat bisnis Osaka. Berada di tengah – tengah kota dengan kondisi padat dan ramai menjadikan Namba Parks ini sebagai taman kota.

Namba Parks adalah sebuah bangunan yang memberikan pengalaman ruang baru menghubungkan manusia, budaya, dan rekreasi. Dengan konsep *rooftop* dengan bentuk menyerupai tebing kanyon memberikan pengalaman ruang yang sama dengan berada di atas gunung. Bangunan 8 lantai dengan roof top, kapasitas retail hingga 100, dan kapasitas parkir 336.

Namba Parks menggunakan 11 pola biofilik pada desainnya. Kajian 11 pola dalam Namba Parks dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.4. Tabel Kajian Preseden Pola Biofilik pada Namba Parks

	No	Pola Biofilik	Aplikasi pada Namba Parks
Nature In Space	1.1	Koneksi visual dengan alam	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan bentuk kontur dan warna tembok yang sama dengan warna kanyon yaitu coklat. • Penggunaan tumbuhan yang

	No	Pola Biofilik	Aplikasi pada Namba Parks
			diletakkan di terasering yang dibentuk dari bentuk tiap lantai yang mengecil ke atas.
	1.3	Sensorik tidak berirama	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan bentuk sirkulasi yang organis memberikan pengalaman ruang yang tidak beraturan pada aspek visual tetapi dapat ditebak.
	1.4	Variabilitas termal dan aliran udara	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan ruang terbuka pada bagian sirkulasi dan taman dan ruang tertutup pada bagian toko. Penggunaan bentuk ruang ini menjadikan adanya pergerakan udara dan termal ruang
	1.6	Pencahayaan dinamis dan menyebar	<ul style="list-style-type: none"> Permainan cahaya dari atas ke bawah diatur oleh lekukan dinding dan bayangan dari pohon yang ada di taman.
	1.7	Koneksi dengan sistem alam	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan pola pembentuk ruang yang organis memberikan pengalaman koneksi yang menggambarkan sistem alam pegunungan di tengah kota. Bentuk bangunan mengikuti terasering yang terbentuk dari lantai menyamai sistem geologi pada alam yang bertingkat.
Nature Analogies	2.1	Bentuk dan Pola Biomorfik	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk memberikan pengalaman kontur dan terasering Bentuk memberikan pengalaman berada di gunung tengah kota
	2.2	Koneksi material dengan alam	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan dinding dengan finishing menyerupai warna kanyon

	No	Pola Biofilik	Aplikasi pada Namba Parks
	2.3	Kompleksitas dan aturan	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk organis dengan pola mengecil ke atas untuk memunculkan taman di tiap lantai
Nature of the Space	3.1	Prospek	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan visual pada tiap lantai karena memiliki teras taman di tiap lantainya
	3.2	Pengungsian	<ul style="list-style-type: none"> Pada rooftop terdapat ruang yang menghindarkan pengguna dari aktivitas perbelanjaan berupa ruang bermain anak, ruang duduk, amphiteather.
	3.3	Misteri	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk yang tidak sama di tiap lantainya memberikan kesan yang membuat orang ingin mencari tau. Bentuk sirkulasi yang tidak memainkan vista dari titik satu ke titik lainnya memberikan pengalaman visual yang menarik perhatian.

2.3 Kajian Pusat Perbelanjaan

2.3.1 Kajian Pusat Perbelanjaan

Menurut Lathrof Fouglas (dalam *Time Saver Standards for Building Types*, 1990) pusat perbelanjaan adalah sebuah kompleks yang berisikan pertokoan dan fasilitas yang berhubungan direncanakan sebagai kelompok yang terintegrasi untuk memberikan kenyamanan berbelanja yang maksimal untuk pelanggan. *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* akan di desain berfungsi murni mall. Fungsi fasilitas murni mall yang dimaksud pada desain yaitu mall dengan fasilitas perbelanjaan dan fasilitas rekreasi. Fasilitas rekreasi antara lain adalah :

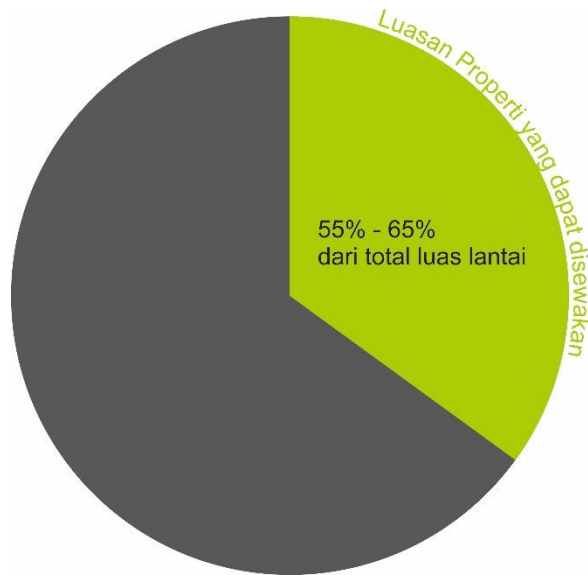
1. Kesenangan (*foodcourt, fast food, dan kafe*)
2. Hiburan (Bioskop, auditorium/amfiteater, pusat komunitas)
3. Ketangkasan (Arena permainan dan game).

Sebuah pusat perbelanjaan memiliki standar luasan properti yang dapat disewakan. Menurut tim *Asia – Pasific ICSC (International Council of Shopping Centers)*, disebutkan bahwa pusat perbelanjaan di Asia – Pasifik memiliki **luasan property 55% - 65% dari total luas lantai**. Untuk mencapai luasan property tersebut dapat dilakukan dengan desain bentuk pusat perbelanjaan. Bentuk dari pusat perbelanjaan memiliki beberapa tipe. Menurut Rubenstein (1978) tipologi mall dibagi menjadi 3.

Tabel 2.5. Tipe Bangunan Mall

Jenis	Kelebihan	Kekurangan
Terbuka	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memberikan kesan luas • Perencanaan lebih mudah dan murah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kendala dalam mengatur iklim lingkungan yang berpengaruh pada kenyamanan toko - toko yang terpisah
Tertutup	<ul style="list-style-type: none"> • Terlindung dari cuaca dan dapat mengkondisikan iklim dalam bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya yang mahal • Tidak memberikan kesan luas
Terintegrasi (Gabungan antara konsep terbuka dan tertutup)	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengolah iklim sesuai dengan kebutuhan ruang namun juga dapat memberikan ruang dengan iklim yang sesuai dengan lingkungannya. • Dapat mengkonsentrasikan daya Tarik pengunjung terhadap mall tertutup sebagai penarik pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu mengkondisikan iklim di 2 ruang yang berbeda terbuka dan tertutupnya.

(sumber : Rubenstein, 1978)



Gambar 2.14. Standar Rata-rata Luasan Properti Dapat Disewakan

Bedasarkan standar rata – rata luasan properti 55%-65% yang telah disebutkan di atas dengan penekanan konsep mall biofilik, maka rasio ruang terjual akan dicapai pada ruang dalam (bangunan) dan ruang luar(eksterior / lanskap). Melihat hal tersebut maka *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* akan menggunakan tipe mall terintegrasi. Penggunaan ruang dalam dan luar yang

seimbang dilakukan karena konsep tujuan desain adalah memberikan pengalaman ruang yang lengkap antara rekreasi di ruang dalam dan luar sebagai perwujudan konsep biofilik terintegrasi dengan alam.

Setelah mengetahui hal tersebut secara teknis mall memiliki kriteria dalam desainnya. Kriteria dalam desain yaitu :

1. Jarak Kolom
Kolom berhubungan dengan muka toko di dalam mall. Jarak yang digunakan pada bangunan mall yang sudah ada adalah 6 hingga 10 meter.
2. Kedalaman Toko
Bangunan mall memiliki kedalaman toko dari muka depan 15 hingga 18 meter ke dalam. Namun apabila mall memiliki basement atau mezzanine dapat berkurang sebesar 20 – 25%.
3. Ketinggian ceiling
Mall memiliki standar ketinggian bersih untuk area aktivitas sebesar 2,5 hingga 3,5 meter.
4. *Ducting dan shaft*
Desain dari infrastruktur ini diharuskan cukup fleksibel untuk mengakomodasi kebutuhan tenant yang ada. Hal ini akan mempengaruhi lokasi dan ukuran serta ventilasi pembuangan di atap.
5. HVAC
6. Penyembunyian Perlengkapan di atap

Sebuah mall tidak mungkin memiliki atap yang bersih dari fasilitas pokok infrastruktur bangunan. Hal tersebut perlu diperhatikan untuk mendapatkan ruang atap yang teratur dan tidak terkesan berantakan.

7. Dinding eksterior

Desain eksterior mempertimbangkan kebutuhan masing – masing toko, pintu layanan, pintu masuk umum, ruang sampah, dan sebagainya. Pintu masuk utama berbeda dengan pintu masuk dari area parkir.

8. Trafik

Kapasitas mobil dan motor yang dapat diakomodasi harus mempertimbangkan masa kini dan masa mendatang yang disebabkan karena keberadaan mall itu sendiri. Kontrol sinyal, jalur reservoir, garis pembagi, dan segala kebutuhan trafik harus disediakan secara terencana.

2.4.2 Kajian Preseden Pusat Perbelanjaan

Selain itu, menanggapi letaknya yang bersentuhan langsung dengan elemen cagar budaya garis filosofis dan bangunan cagar budaya (Hotel Toegoe) maka desain juga harus menghadap ke garis filosofis dan menyelaraskan sosok dari BCB Hotel Toegoe dan Stasiun Tugu. **Salah satu preseden mall yang telah menyampaikan kesan ekspresi remaja dan juga bangunan cagar budaya adalah :**

Paleet Shopping Center / JVA (MINI Clubman, 2015)



Gambar 2.15. Suasana fasad cagar budaya dengan interior mall baru
(sumber : Nils Petter Dale, 2015)



Gambar 2.16. Pintu Masuk Paleet Shopping Center (sumber : Nils Petter Dale, 2015)

Paleet shopping center adalah pusat perbelanjaan yang berada di gerbang Jalan Karl Johans di tengah kota Oslo, Norway. Paleet didesain oleh Jarmund/Vigsnaes Architects pada tahun 2014 dengan luasan 10 hektar. Paleet telah menjadi pusat perbelanjaan sejak tahun '90 dengan bangunan baru berdiri di belakang bangunan cagar budaya sejak tahun 1860.

Pada tahun 2014 dilakukan perbaikan besar – besaran untuk mencapai tujuan membuat tujuan perbelanjaan dengan kesan kuat dan elegan. Desain Paleet memungkinkan adanya kontinuitas dari desain asli mall ke desain mall dengan bentuk dan material kontemporer. Tujuannya adalah untuk membentuk atmosfer yang sama tanpa menyalin yang lama.

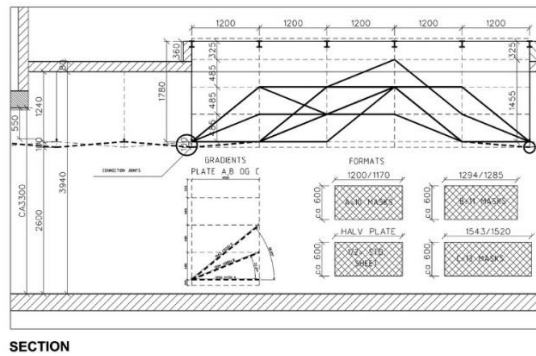


Gambar 2.17. Fasad pada Tiap Retail (sumber : Einar Aslaksen, 2015)



Gambar 2.18. Ruang Bersama untuk Restoran (sumber : Nils Petter Dale, 2015)

Desain fasad pada tiap retail didesain berbeda untuk memberikan suasana teatrikal dan mengalir ke ruang bersama. Desain Paleet memiliki komposisi warna lantai dengan jalur difabel yang mengimbangi komposisi dinding dan kolom yang menggunakan tembaga berwarna merah keemasan. Penggunaan plafon grid metal berwarna merah dan dinamis sebagai penutup infrastruktur.



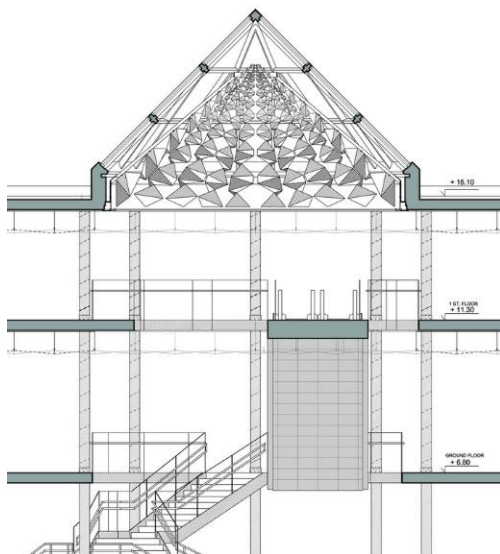
SECTION

SKYLIGHT SQUARE 1ST FLOOR 1:50

Gambar 2.19. Potongan Plafon Metal Grid (sumber : Archdaily.com, diakses pada Maret 2018)



Gambar 2.20. Penggunaan Plafon Atraktif pada desain (sumber : Nils Petter Dale, 2015)



Gambar 2.21. Potongan Plafon Lipat Gantung (sumber : Archdaily.com, diakses pada Maret 2018)

Pada bagian tengah mall terdapat void yang digunakan sebagai elevator dan tangga. Void tersebut dimanfaatkan juga sebagai ruang atraktif yang dibentuk dengan plafon lipat gantung yang memainkan efek pantulan cahaya yang juga berbeda tiap posisi mataharinya. Elemen ini adalah elemen utama pada bangunan yang dilihat pertama kali ketika masuk bangunan.

Bedasarkan yang telah dikaji tentang desain Paleet Shopping Center, didapat kesimpulan bahwa :

1. Desain menselebrasi keberadaan cagar budaya dengan menyelaraskan fasad namun memberikan suasana modern pada interior dan tata ruang bangunan.
2. Menggunakan permainan bentuk, material, dan cahaya untuk membentuk atmosfer kuat bersemangat dan dinamis.
3. Menggunakan teknik dan material kontemporer untuk melengkapi kebutuhan struktur dan infrastruktur bangunan.
4. Membedakan fasad tiap retail untuk memberikan kesan teatrical pada tiap – tiap bagian bangunan.

2.5 Kajian Ruang Ekspresi Kreatif Remaja

2.5.1 Aktivitas Kreatif

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, 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). Sehingga apabila dilihat dari definisi tersebut, rekreasi mempunyai karakter aktivitas yang :

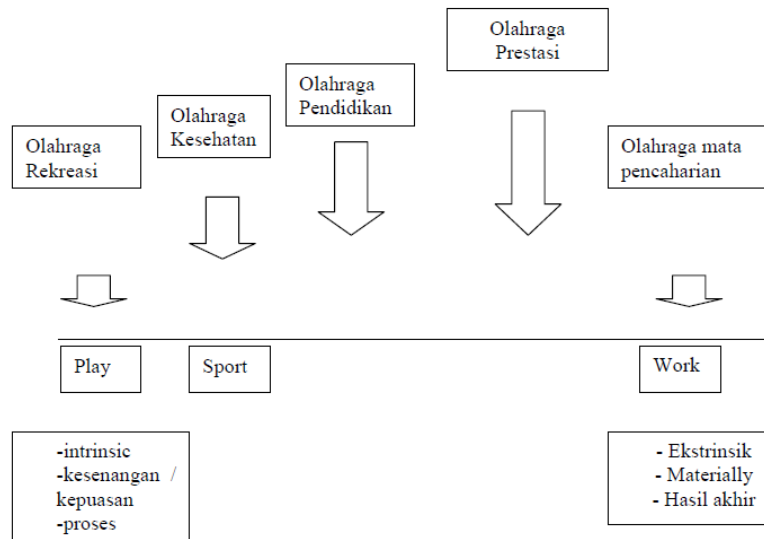
1. Dilakukan pada waktu luang,
2. Menimbulkan kesegaran fisik dan psikologis
3. Mengembalikan kondisi jasmani dan rohani ke kondisi yang terbaik untuk beraktivitas setelahnya.

Menurut George (1959), kegiatan rekreasi memiliki karakter yang tidak dapat monoton dan dinamis. Melalui karakter aktivitas rekreasi tersebutlah seseorang akan dapat menumbuh dan mengembangkan kekuatan dan kepribadiannya. memperbaiki kesehatan mental, memperbaiki moral dan sebagai pencegah kenakalan.

Menurut William (1985), berdasarkan jenis aktivitas rekreasi dibedakan menjadi 2 macam yaitu rekreasi aktif dan rekreasi pasif.

1. Rekreasi Aktif

Rekreasi aktif adalah rekreasi berupa kegiatan yang melibatkan orang dengan objek kegiatan seperti olah raga. Secara detail, olahraga rekreasi adalah olahraga fisik yang dilakukan berdasarkan keinginan yang timbul pada waktu senggang dan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan, positif, sehat, tanpa paksaan (Haryono, 1978:10).



Gambar 2.22. Olahraga dalam kontinum Play and Work (Nurlan Kusmaedi, 2004:4)

Bedasarkan Richard G Kraus yang dikutip oleh Nurlan Kusmaedi (2002), terdapat beberapa klasifikasi olahraga rekreasi diantaranya yang sesuai dengan konteks *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* adalah :

- i. **Olahraga dan game** (Panahan, *skateboarding*, bersepeda, panjat tebing, dan trampoline)
- ii. **Rekreasi Alam** (studi alam, piknik)
- iii. **Seni dan Kriya** (fotografi, menggambar atau melukis pada media yang berbeda)
- iv. **Penampilan Seni** (Seni musikal dan teatrikal)

Beberapa dari kegiatan – kegiatan tersebut diselaraskan dengan lingkungan budaya Yogyakarta seperti :

- a. *Jemparingan* (Panahan Jawa),
- b. Seni membatik, mengukir, dan menjahit,
- c. Seni musikal Jawa (*Gamelan Jawa, Sinden, dll*)
- d. Seni teatrikal Jawa (Wayang orang, wayang kulit, dsb).

2. Rekreasi Pasif

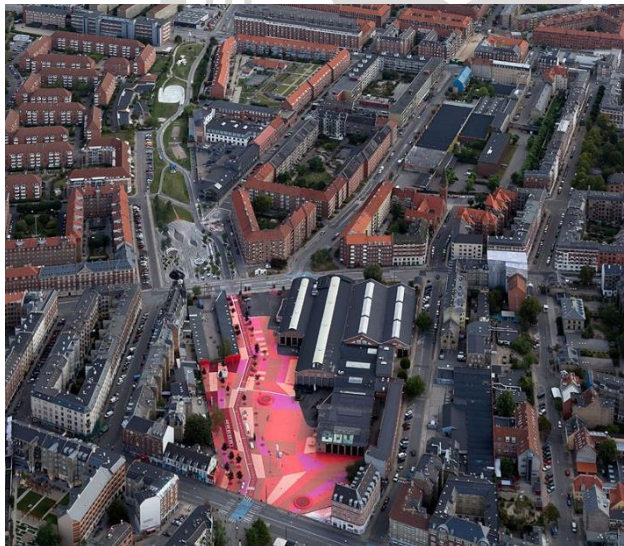
Rekreasi pasif adalah rekreasi yang dilakukan tanpa melibatkan orang dengan objek kegiatan seperti menikmati alam atau pemandangan dan sebagainya.

Bedasarkan kajian mengenai aktivitas rekreasi di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam *Mangkubumi Youth Biophilic Mall* terdapat fungsi – fungsi rekreasi sebagai berikut :

- Ruang olah raga dan game
 - Jemparingan
 - *Skateboarding*
 - Bersepeda (*BMX*)
- Ruang rekreasi alam
 - Piknik
 - Studi alam
- Ruang pameran untuk karya seni dan kriya
 - Dinding lukis
 - Instalasi pameran kain batik
 - Ruang pertunjukan budaya musik Jogja – Jawa dan teater wayang.

2.5.2 Kajian Preseden Ruang Aktivitas Rekreatif Remaja

Superkilen / Topotek 1 + Big Architects + Superflex (Archdaily Team, 2012)



Gambar 2.23. Superkilen (Iwan Baan, 2012)

Superkilen adalah sebuah ruang terbuka publik dengan panjang $\frac{1}{2}$ mil di tengah kawasan permukiman yang berisikan penduduk yang beragam. Kawasan Nørrebro, Copenhagen ini merupakan kawasan permukiman yang berisikan penduduk dari

60 negara yang berbeda. Perbedaan dari negara tersebut diwakili pada tiap elemen di Superkilen, seperti bangku, lampu, tempat sampah, tanaman, dan komposisi lanskap yang menggambarkan negara masing – masing. Hal ini dapat menjadi preseden bagaimana memberikan pengalaman ruang yang memberikan stimulus persepsi suasana melalui elemen – elemen yang digunakan pada ruang rekreasi *Youth Recreation Mall*. Menggunakan

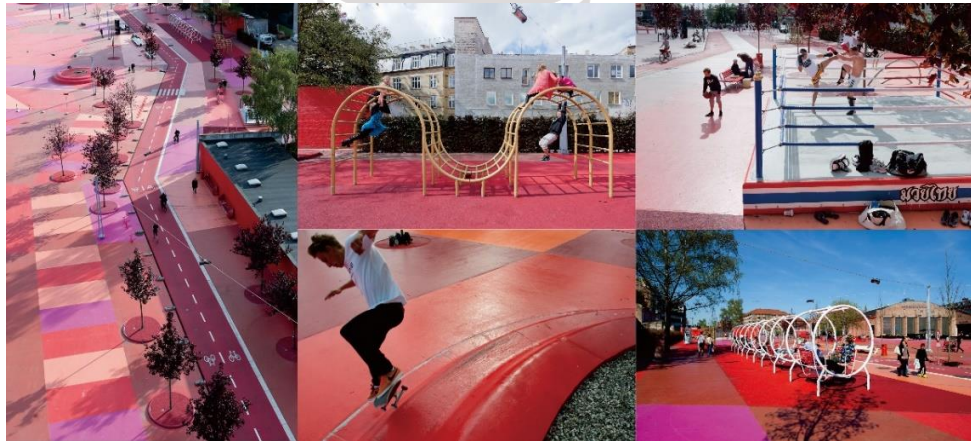
elemen – elemen alam yang menggambarkan permukiman Code dan elemen untuk kegiatan remaja modern dapat disatukan dalam desain.

Superkilen menggunakan metode membagi zona ruang terbuka sesuai dengan sasaran penggunaannya. Superkilen dibagi menjadi 3 zona yang diperlihatkan dengan jelas perbedaannya menggunakan warna dan material.



Gambar 2.24. Siteplan Superkilen (Archdaily.com diakses pada April 2018)

Zona Merah



Gambar 2.25. Zona Merah (Iwan Baan dan Torben Eskerod, 2012)

Zona ini merupakan zona ruang terbuka yang ditujukan untuk rekreasi dan bersosialisasi melalui aktivitas sosial seperti permainan dan olah raga. Pada kawasan merah ini menggunakan sisi – sisi bangunan sebagai batas yang mengikat ruang ini. Menurut fungsinya yang menasar pada kegiatan fisik maka dilengkapi dengan beragam instalasi seperti area fitness, boxing, skateboard, basket, taman bermain, parkir, dan ruang bersepeda.

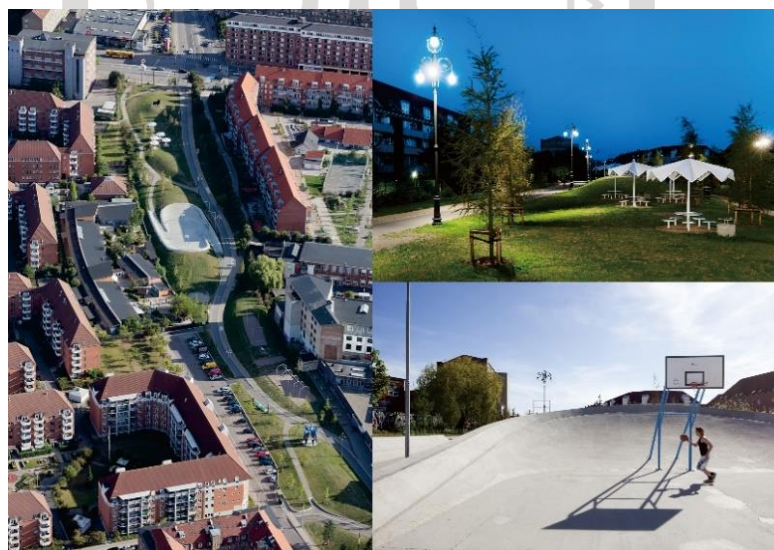
Zona Hitam Putih



Gambar 2.26. Zona Hitam Putih (Iwan Baan dan Torben Eskerod, 2012)

Pada zona ini merupakan zona transisi dari merah yang memiliki suasana yang aktif dan kreatif dengan zona hijau yang memberikan suasana relaksasi. Pada zona ini terdapat banyak elemen – elemen yang kreatif tetapi juga menenangkan seperti air mancur, ruang bermain catur, ruang duduk, dan sebagainya. Terdapat garis – garis hitam putih meliuk – liuk menghindari elemen- elemen lanskap untuk memberikan persepsi dinamis lembut dan memfokuskan pada elemen instalasi yang ditonjolkan dalam lanskap.

Zona Hijau



Gambar 2.27. Zona Hijau (Iwan Baan, Torben Eskerod, Mike Magnussen, 2012)

Zona ini memiliki kesamaan sasaran dengan zona merah yaitu olah raga dan permainan. Namun pada zona ini lebih berorientasi pada taman rumput hijau. Kegiatan – kegiatan seperti bermain sepakbola kecil, badminton, olahraga diantara bukit – bukit, hingga kegiatan yang erat dengan keluarga seperti piknik dan berjemur.

Bedasarkan kajian preseden yang telah dilakukan pada Superkilen, terdapat 2 hal yang dapat diserap yaitu penggunaan elemen untuk memberikan persepsi suasana dan membagi zona ruang aktivitas di luar dengan elemen warna, material, serta elemen taman. Memberikan kesempatan remaja yang memiliki sifat beragam dan dinamis untuk merasakan suasana yang sesuai dengan keinginannya berkembang.

II.6 Sintesis Konsep Berdasarkan Analisis Kajian Variabel

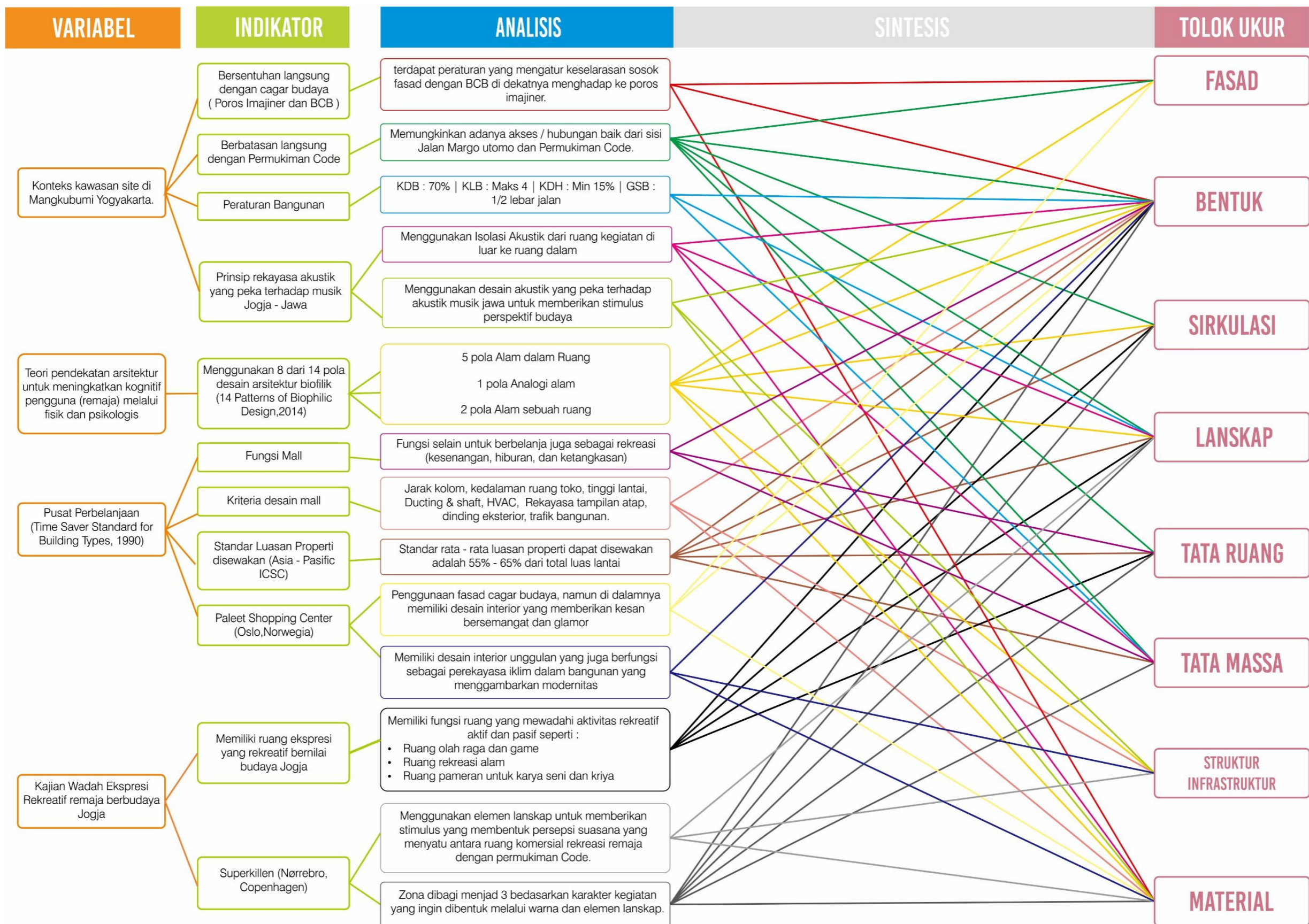
Bedasarkan analisis berupa kajian – kajian mengenai teori dan preseden serta konteks kawasan yang telah dilakukan, maka didapatkan sintesis variabel seperti berikut ini :

Tabel 2.6. Sintesis Kajian Variabel

No	Variabel	Indikator	Tolok Ukur
1	Pendekatan arsitektur untuk mendukung kebutuhan aktivitas remaja melalui peningkatak kognitif dari fisik maupun psikologis	Menggunakan 8 dari 14 pola desain arsitektur biofilik (14 Patterns of Biophilic Design,2014) yang sesuai dengan sasaran yaitu kognitif pengguna	Koneksi visual dengan alam
			Koneksi non visual dengan alam
			Stimulus sensorik tidak berirama
			Variabilitas termal dan aliran udara
			Keberadaan elemen air
			Koneksi material dengan alam
			Prospek
			Pengungsian (ruang untuk menyendiri bagi mereka yang ingin menjauh dari keramaian)

No	Variabel	Indikator	Tolok Ukur			
2	Pusat Perbelanjaan (Time Saver Standard for Building Types, 1990)	Fungsi Mall menggunakan fungsi "murni"	Fungsi selain untuk berbelanja juga sebagai rekreasi (kesenangan, hiburan, dan ketangkasan)			
		Standar Luasan Properti yang dapat disewakan (ICSC)	Standar rata – rata untuk Asia – Pasifik 55%-65%			
		Kriteria desain mall	Jarak kolom (6 - 10 m)	kedalaman ruang toko (15 - 18 m)		
			Tinggi bersih lantai 2,5 - 3,5 m	Ducting & shaft (fleksibel)		
			HVAC	Rekayasa tampilan atap (di desain sesuai dengan perlengkapan yang ada di atap)		
			Dinding eksterior	Trafik bangunan (sirkulasi kendaraan dan parkir)		
			Intisari Kajian preseden "Paleet Shopping Center" di Oslo, Norwegia yang memiliki sosok bangunan cagar budaya tetapi memiliki suasana di dalam yang meningkatkan ekspresi dan kreativitas	Penggunaan fasad cagar budaya, namun di dalamnya memiliki desain interior yang memberikan kesan bersemangat dan glamor	Memiliki desain interior unggulan yang juga berfungsi sebagai perekayasa iklim dalam bangunan yang menggambarkan modernitas	
			3	Wadah Ekspresi Kreatif remaja berbudaya	Memiliki ruang ekspresi yang kreatif bernilai budaya Jogja	Ruang olah raga dan game <ul style="list-style-type: none"> • Jemparingan • <i>Skateboarding</i> • Bersepeda (<i>BMX</i>) Ruang rekreasi alam

No	Variabel	Indikator	Tolok Ukur
	Jogja		<ul style="list-style-type: none"> • Piknik • Studi alam <p>Ruang pameran untuk karya seni dan kriya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinding lukis • Instalasi pameran kain batik • Ruang pertunjukan budaya musik Jogja – Jawa dan teater wayang.
		<p>Intisari Kajian preseden "Superkilen" di Nørrebro, Copenhagen yang merupakan ruang rekreatif yang ekspresif untuk penduduk yang beragam. Hal tersebut di selesaikan dengan membagi zona rekreasi menjadi 3.</p>	<p>Menggunakan elemen lanskap untuk memberikan stimulus yang membentuk persepsi suasana yang menyatu antara ruang komersial rekreasi remaja dengan permukiman Code.</p>
			<p>Warna merah digunakan untuk aktivitas fisik permainan seperti olahraga dan budaya</p>
			<p>Warna hitam - putih area transisi dari zona bermain merah ke hijau. Di zona ini terdapat instalasi seni.</p>
			<p>Warna Hijau untuk arena rekreasi yang mendekatkan ke elemen alam seperti piknik, berjemur, berlarian di bukit, dan sebagainya</p>
+	Kajian Konteks Kawasan	Bersentuhan langsung dengan elemen cagar budaya garis filosofis dan bangunan cagar budaya (Hotel Toegoe)	Memiliki keterikatan peraturan mengenai desain bangunan yang harus selaras sosok dengan bangunan cagar budaya di sekitarnya (PerGub No.63 Tahun 2013)



Gambar 2.28. Skema sintesis konsep berdasarkan analisis kajian variabel