

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN MODERN DAN HOTEL DI KOTA SUBANG DENGAN PENDEKATAN *EXPERIENCE ARCHITECTURE*

Tita Nuralfiyah Herman¹, Susanto S.T, M.T²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Subang

e-mail : titanuralfiyahh@gmail.com

Abstract

Subang Regency achieved substantial economic expansion in 2017, however more innovation is required to improve it. The rapid growth of shophouses, minimarkets, supermarkets, and markets in various parts of the city reflects the development of the commerce and services industry. The proliferation of sales of goods and services, on the other present, makes it difficult for customers to find products or services fast. As a result, in this modern era, Subang City requires facilities that can bring together vendors and customers, as well as serve as a place for recreation and socializing. The overall amount of tourists visiting Subang will increase in 2022, suggesting that the tourism and commercial potential is expanding significantly. This is also beneficial for hotel planning as a lodging facility. Prof. Rokhmin noted that the strategy of improving productivity and competitiveness is to be a good host, serve customers properly, and provide a comfortable environment for customers. As a result, when planning contemporary shopping malls and hotels, these elements must be considered. To achieve success in constructing a favorable visitor experience, Experience Architecture is the best way to take with this design. The quantitative descriptive method is used to support the process of design.

Keywords : *Shopping mall, Hotel, Experience Architecture*

Abstrak

Kabupaten Subang mengalami pertumbuhan ekonomi yang positif pada tahun 2017, namun masih diperlukan inovasi untuk meningkatkannya lebih lanjut. Perkembangan sektor perdagangan dan jasa ditandai oleh pertumbuhan ruko, minimarket, swalayan, dan pasar-pasar di berbagai sudut kota. Akan tetapi, penjualan barang dan jasa yang tersebar menjadi kendala bagi masyarakat dalam mencari produk atau layanan dengan cepat. Oleh karena itu, di era yang modern ini Kota Subang membutuhkan fasilitas guna mempertemukan produsen dan konsumen yang berfungsi sebagai tempat berbelanja, rekreasi dan bersosialisasi. Jumlah wisatawan ke Subang pada tahun 2022 mengalami peningkatan yang menunjukkan potensi wisata dan bisnis berkembang pesat. Ini juga berdampak positif pada perencanaan hotel sebagai fasilitas penginapan. Seperti yang disampaikan oleh Prof. Rokhmin, strategi untuk menciptakan produktivitas dan daya saing yang baik adalah dengan menjadi tuan rumah yang baik, memperlakukan pelanggan dengan baik, dan membangun lingkungan yang nyaman bagi pelanggan. Oleh karena itu, pembangunan pusat perbelanjaan modern dan hotel harus memperhatikan aspek-aspek tersebut. Untuk mencapai kesuksesan dalam memberikan pengalaman yang positif kepada pengunjung, maka *Experience Architecture* merupakan pendekatan yang tepat untuk diterapkan pada perancangan ini. Metode yang dilakukan untuk mendukung proses perancangan adalah dengan metode deskriptif kuantitatif.

Kata Kunci : *Pusat Perbelanjaan Modern, Hotel, Experience Architecture.*

PENDAHULUAN

Pasar Pujasera dan Pasar Pertokoan Subang yang berlokasi di Jl. Suprpto merupakan pasar milik Pemerintah Daerah yang terletak di pusat kota Subang. Pasar Pujasera dan Pertokoan berdiri sejak tahun 1986 atas perjuangan koperasi. Pada tahun

1986 - 2012 pasar ini mengalami puncak keemasan, dimana pasar benar-benar menjadi tujuan utama masyarakat Subang untuk berbelanja berbagai kebutuhan.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pertumbuhan ekonomi Kabupaten Subang

pada tahun 2017 mencapai 5,35%. Kondisi ini menunjukkan bahwa Kabupaten Subang mengalami perkembangan positif dalam bidang ekonomi dari kabupaten dan kota lainnya di Jawa Barat, namun tetap memerlukan berbagai terobosan dalam upaya peningkatan pertumbuhan ekonomi. Perkembangan ekonomi di Subang untuk perdagangan dan jasa ditandai dengan berkembangnya toko, minimarket, maupun swalayan dan pasar-pasar di berbagai sudut kota.

Keberadaan penjualan barang dan jasa yang menyebar dan tidak terpusat inilah yang menjadi kendala bagi masyarakat untuk mencari barang/jasa dengan cepat. Oleh karena itu Kota Subang membutuhkan suatu fasilitas, dimana fasilitas tersebut dapat mempertemukan antara produsen dan konsumen yang dapat digunakan sebagai pusat perdagangan yang lengkap dengan berbagai pelayanan pendukung.

Di zaman yang serba modern ini, pusat perbelanjaan tidak hanya sekedar berfungsi untuk berbelanja saja, namun juga sebagai tempat rekreasi dan bersosialisasi bagi masyarakat umum dengan melakukan berbagai macam kegiatan seperti berbelanja, makan, menonton film, arena bermain untuk anak, serta hanya untuk sekedar berjalan-jalan di dalam untuk melepas rasa lelah setelah seharian bekerja (yang sering disebut *one stop shopping*).

Pada tahun 2022, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Subang cenderung mengalami peningkatan. Semakin meningkatnya potensi wisata dan bisnis di Subang, maka sarana penunjang berupa hotel sebagai tempat menginap akan terus mengalami peningkatan. Potensi wisata yang semakin meningkat beberapa tahun terakhir juga akan berdampak bagus dalam prospek perencanaan hotel berbintang kedepannya.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka Perancangan Pusat Perbelanjaan dan Hotel di Kota Subang dengan Pendekatan Experience Architecture ini merupakan solusi yang tepat. Dimana hotel dan pusat perbelanjaan seperti dijadikan tujuan baik wisatawan maupun masyarakat sekitar untuk memenuhi kebutuhannya.

Prof. Rokhmin menyatakan, ada 3 langkah strategis untuk menciptakan produktivitas dan daya saing sehingga Kabupaten Subang bisa maju, sejahtera, dan mandiri, yaitu dengan menjadi tuan rumah yang baik, memperlakukan pelanggan secara baik, membangun sebuah “rumah” yang nyaman bagi pelanggan. Maka pembangunan suatu pusat perbelanjaan dan hotel saat ini tidak hanya menyediakan fasilitas yang lengkap saja, melainkan juga harus dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik kepada pengunjung yang datang dari segi aktivitas pelayanan dan perdagangan yang diberikan dan ditawarkan, serta dari segi bangunan meliputi arsitektur eksterior dan interiornya agar pengunjung yang berada di dalamnya merasa aman, nyaman, dan betah berlama-lama di dalam mall.

METODE PERANCANGAN

Metode pembahasan yang akan digunakan sebagai acuan dalam merancang ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Awal Pembahasan
 - Menentukan judul perancangan
 - Menentukan tujuan pembahasan
 - Menentukan batasan-batasan pembahasan
 - Melakukan studi literatur terhadap landasan teori yang berhubungan dengan perancangan.
2. Tahap Pengumpulan Data dan Informasi
 - Mengumpulkan data dan informasi mengenai tapak

- Melakukan studi lapangan mengenai kondisi pasar saat ini
 - Menentukan rancangan pusat perbelanjaan dan hotel yang tepat berdasarkan fasilitas-fasilitas yang harus tersedia.
 - Kebijakan pemerintah
3. Tahap Pengolahan Data dan Analisis

Tahapan analisis dilakukan setelah data terkumpul, selanjutnya ditelaah dan dikaji sehingga dari analisis tersebut diperoleh sintesis yang sesuai dengan rancangan. Analisis dibagi menjadi 2 tahap yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif.

Adapun analisis kualitatif yang dilakukan, yaitu:

- Analisis tapak dilakukan meliputi persyaratan tapak, aksesibilitas, klimatologi, vegetasi dan utilitas.
- Analisis bentuk bertujuan untuk memunculkan karakter bangunan di sekitar site yang sesuai dengan tema perancangan
- Analisis struktur dan utilitas secara umum yang berkaitan dengan bangunan dan lingkungan sekitar site seperti, struktur dan material bangunan yang akan digunakan, penyediaan air bersih, sistem drainase, jaringan listrik.

Sedangkan analisis kuantitatif yang dilakukan adalah :

- Analisis fungsi dan aktifitas dilakukan untuk mengetahui kegiatan maupun aktifitas pengguna sehingga diperoleh rancangan yang sesuai.
- Analisis kebutuhan ruang yang dilakukan berdasarkan studi kasus dan observasi yang telah dilakukan sehingga mendapatkan hasil luasan

yang dibutuhkan untuk tiap bangunan yang akan dirancang di lokasi site.

- Analisis peraturan peruntukan lahan KDB, KDH, KLB, TB, LB, RTH dan GSB.
4. Tahap Konsep Rancangan
- Perumusan hasil yang diperoleh dari tiap-tiap tahap analisis dan sintesis yang telah dilakukan untuk memperoleh ide atau gagasan berupa konsep perancangan. Tahapan ini terdiri dari konsep tapak, konsep bentuk, konsep interior, konsep ruang luar, konsep tampilan dan tata massa, konsep utilitas dan struktur bangunan.

PEMBAHASAN

Dari berbagai referensi dan data-data yang diperoleh, maka muncul hasil pembahasan antara lain :

1. Deskripsi Proyek

Lokasi Tapak terletak di Jln. Suprpto, Kel. Pasirkareumbi Kec. Subang, Kab. Subang, Jawa Barat (Pasar Pujasera dan Pertokoan Subang) dengan luas 23.836. Status lahan merupakan Hak Pakai Pemda dengan peruntukan wilayah sebagai kawasan perkotaan dan pemukiman (zona perdagangan dan jasa)



Gambar 1 : Lokasi Tapak

2. Analisis Tapak

• Analisis Urban

Merupakan pendekatan terhadap arsitektur di lingkungan sekitar lokasi proyek agar bangunan yang dirancang tidak terlepas dengan style arsitektural

dilingkungan tersebut. Analisis ini menggunakan teori dari Kevin Lynch yang tertuang dalam bukunya "*Image Of the City*", yang mengupas lima elemen dasar yang menggambarkan kondisi suatu lingkungan. Elemen tersebut adalah sebagai berikut :

Nodes

Pusat aktivitas yang aktif salah satunya ditandai dengan aktivitas manusia yang ada ditempat itu. Nodes yang ada disekitar lokasi adalah pasar pujasera existing yang merupakan pusat ekonomi dan kompleks perbelanjaan yang berupa ruko-ruko.

Landmark

Suatu bentuk yang menjadi tanda bagi seseorang untuk mengenali daerah tersebut.

Landmark untuk kawasan ini adalah bioskop chandra dan landmark minor untuk kawasan ini adalah area pasar pujasera dan pertokoan yang lokasinya dipakai untuk proyek ini.

District

Suatu kawasan yang memiliki ciri khusus yang membedakan dengan kawasan sekitar. Kawasan disekitar lokasi proyek ini disebelah Barat Timur dan Utara merupakan bangunan perdagangan, sedangkan di sebelah Selatan adalah jalan Jendral ahmad yani dengan bangunan-bangunan perbankan, perhotelan dan perdagangan, sebagai simpul utama sirkulasi kendaraan.

Pathway

Jalur sirkulasi yang digunakan orang untuk mengadakan pergerakan dan suatu tempat ke tempat lain. jendral ahmad yani, jalan suprpto, dan jalan ade irma suryano merupakan pathway dengan frekuensi penggunaan jalan yang tinggi.

Edges

Batas fisik sebuah distrik yang ditandai dengan jalan, sungai, rel kereta api dan sebagainya. Batas fisik kawasan ini yang merupakan daerah pusat kota tidak dapat digambarkan secara keseluruhan namun dapat dilihat bahwa sebelah Selatan dibatasi dengan Pertokoan dan sebelah Utara dibatasi dengan Perbankan yang memisahkan dengan area tapak.

• Pemilihan Tapak

- Tapak memiliki historical terhadap perkembangan pusat perekonomian dan umkm di kota subang.
- Terdapat banyak pencapaian dan aksesibilitas baik kendaraan maupun pejalan kaki.
- Tata letak tapak yang strategis terhadap fasos fasum lainnya.
- Memiliki vista yang menarik dari segala luar tapak.
- Tapak memiliki tanah yang datar dan memudahkan dalam perancangan.
- Rencana pemerintah mengenai perancangan *shopping mall*, hotel & *lifestyle* pada tapak.

3. Analisis Fungsional

Tabel 1 – Analisis Fungsional

Fungsi	Mall	Hotel
Primer	Jual beli, servis, pameran	Penginapan
Sekunder	Rekreasi (playzone, bioskop, sport center)	Aktivitas meetingroom/ functionroom
Penunjang	Food court, musholla, pengelolaan servis	dapur, <i>house keeping</i> , <i>laundry and dry cleaning</i> , tempat para karyawan, dll.

Sumber : Analisis Pribadi

4. Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar Perancangan Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi dengan Pendekatan *Experience Architecture* ini adalah untuk menyediakan pusat perbelanjaan yang tidak hanya sekedar berfungsi untuk berbelanja saja, namun juga sebagai tempat rekreasi dan bersosialisasi bagi masyarakat umum dengan melakukan berbagai macam kegiatan (yang sering disebut juga *one stop shopping*).

Perancangan ini mengangkat pendekatan *experience architecture* dengan tujuan menjadikan *shopping mall* sebagai tempat untuk berbelanja, yang mana perilaku belanja merupakan pengalaman yang sangat menyenangkan, mereka dapat berbelanja sesuka hati dan bukan hanya untuk mendapatkan barang yang diinginkan, melainkan prosesnya yang membuat mereka nyaman. Adapun bagi sebagian orang pengalaman berbelanja menjadi sebuah pelarian dari kehidupan, pekerjaan atau aktivitas lainnya dimana pengalaman berbelanja menjadi suatu obat untuk memuaskan perilaku belanja mereka yang terhambat.

5. Konsep Perencanaan Tapak

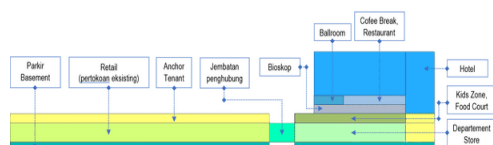
• Pemintakatan

Pemintakatan Horizontal



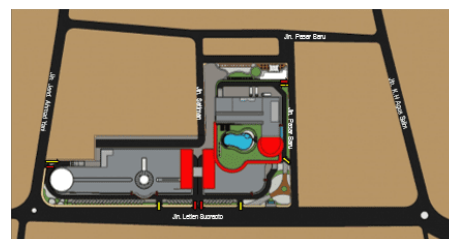
Gambar 2 : Pemintakatan Horizontal

Pemintakatan Vertikal



Gambar 3 : Pemintakatan Vertikal

• Orientasi Massa

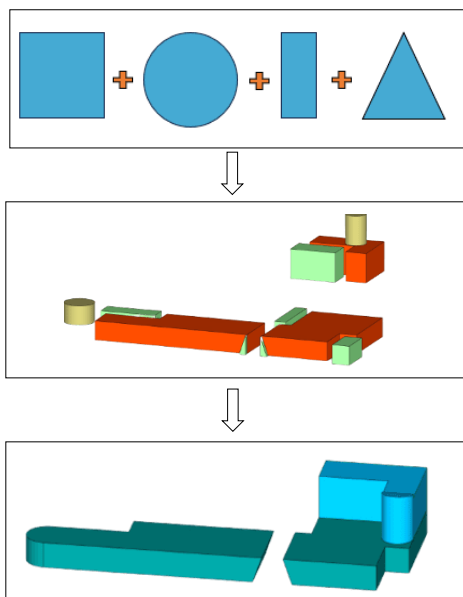


Gambar 4 : Orientasi Massa

Lokasi tapak terletak di potongan Jln. Letnan Suprpto, Jln Satiman dan Jln. Jendral Ahmad Yani. Secara fungsi, jalan-jalan tersebut merupakan area perdagangan, perhotelan dan perbankan. Sesuai dengan analisis tapak, orientasi massa bangunan utama menghadap ke arah Jln. Letjen Suprpto. Entrance dapat dilalui pada Jln. Letjen Suprpto. Terdapat side entrance pada Jln. Jend. Ahmad Yani untuk pengunjung mall beroda dua, dan dua akses pada Jln. Pasar baru di sebelah barat untuk tamu hotel dan servis.

• Gubahan Massa

Bentuk diambil dari geometri sederhana yaitu persegi, lingkaran dan segitiga. Karena bentuk tersebut efisien terhadap ruang. Bentuk geometri berupa form akan menghasilkan suatu visual perseption, di mana *perseption* merupakan *conscious experience of object*. Setiap orang akan merasakan ruang (*experience*) mempunyai kebebasan di dalam mempersepsikan ruang tersebut.



- **Pencapaian**

Pencapaian ke tapak dapat di akses melalui Jln. Jend. Ahmad Yani yang merupakan jalan satu arah (*one way*) dari selatan, dan Jln.Ukong Sutaatmaja untuk roda dua dan mobil kecil dari utara.



Gambar 5 : Pencapaian

- **Hirarki Ruang**

Hirarki ruang disusun dari entrance kawasan yang merupakan zona publik hingga bangunan inti mall masih bersifat publik. Pada lantai 4 terdapat bioskop dan lobby utama hotel. Pada lantai 5 merupakan area semi publik berupa *ballroom*, *coffee break*, *restaurant* dan *gym*. Untuk area lantai 6 hingga atas merupakan zona bersifat private karena pada lantai tersebut terdiri dari ruang-ruang kamar. Pencapaian pada lantai ke lantai

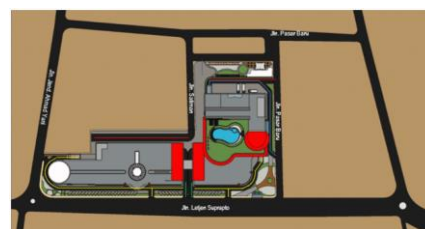
menggunakan lift, dan escalator untuk area mall.



Gambar 6 : Hirarki Ruang

- **Sirkulasi Tapak**

Pada kawasan tapak terdapat empat sirkulasi, yaitu sirkulasi pengunjung mall, tamu hotel, servis dan pengunjung area UMKM. Keempatnya dipisahkan agar tidak saling mengganggu dan memberi kenyamanan terhadap pengguna. Sirkulasi pengunjung mall dengan roda dua dapat diakses pada Jln. Jend. Ahmad Yani, sedangkan yang menggunakan roda empat terdapat dua akses pada bagian depan bangunan di Jln. Letjen Suprpto. Untuk sirkulasi tamu hotel terdapat pada Jln. Pasar Baru dan parkir menuju basement. Terdapat 2 sirkulasi servis, yaitu pada Jln. Satiman di belakan Gedung A dan Jln. Pasar baru di belakang Gedung B. Kemudian terdapat sirkulasi untuk pengunjung area UMKM atau Pujasera di belakang Gedung B.



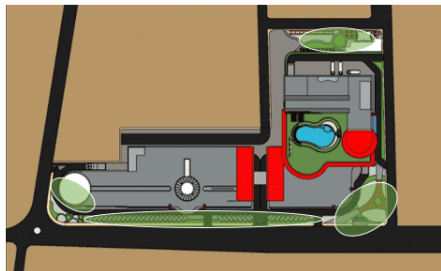
Gambar 6 : Surkulasi Tapak

- **Parkir**

Area parkir terdapat pada bagian depan bangunan dan semi basement. Untuk parkir depan bangunan hanya untuk pengunjung mall, sedangkan parkir basement dapat menampung pengunjung mall maupun hotel karena bangunan ini memiliki sistem

sharing agar efisien. Parkir semi basemen dapat menampung 298 roda dua dan 258 roda empat. Sedangkan Parkir di depan bangunan menampung 36 roda empat.

- **Tata Hijau**



Gambar 7 : Tata Hijau

Sekitar 10% area lahan merupakan area penghijauan yang berfungsi sebagai paru-paru kota maupun estetika kawasan. Area hijau di tempatkan di beberapa spot dan ditanami beberapa tanaman baik pepohonan maupun bunga-bunga. Untuk area depan sekitar sirkulasi kendaraan ditanami pepohonan yang bisa menyerap debu dan peredam kebisingan. Sedangkan untuk area dalam ditanami pepohonan yang berfungsi sebagai peneduh dan penyerap air.

6. Konsep Bangunan

- **Bentuk Bangunan**



Gambar 8 : Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan mereferensikan bentuk site dengan tetap memperkahkan bentuk persegi pada masa utama, dan menambah bentuk lingkaran atau tabung dengan bentuk yang sama namun berbeda dimensi. Untuk bagian timur mall bangunannya berbentuk setengah lingkaran sempurna yang merupakan penyikapan terhadap sudut karena site terletak di pertigaan dan bentuk lingkaran

merupakan bentuk paling dinamis agar bisa terlihat dari segala arah sekaligus sebagai aksan yang akan membuat penasaran dan kembali ingin mengunjungi mall.

- **Material Bangunan**

Penggunaan material bangunan ini mempunyai beberapa pertimbangan, yaitu :

Dinding Kaca

Hampir seluruh muka bangunan menggunakan kaca yang bertujuan agar orang yang tidak berniat berbelanja dapat melihat barang dan kegiatan apa saja yang ada di dalamnya, sehingga mengundang mereka untuk mengunjunginya.

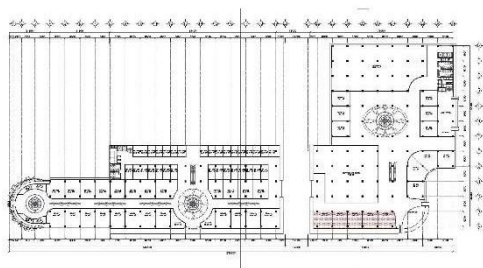
Secondary skin

Bangunan ini memiliki secondary skin sesuai dengan analisis kondisi lingkungan yang telah di bahas sebelumnya. Fungsi pada bangunan yaitu memfilter cahaya matahari karena bukaan pada hotel terletak pada bangunan berada pada bagian barat dan timur.

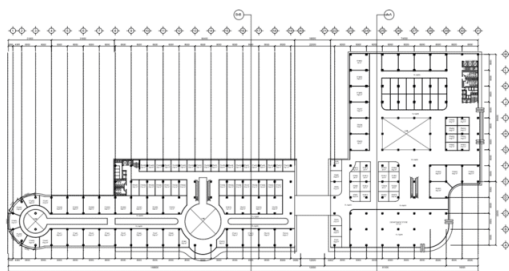
HASIL PERANCANGAN



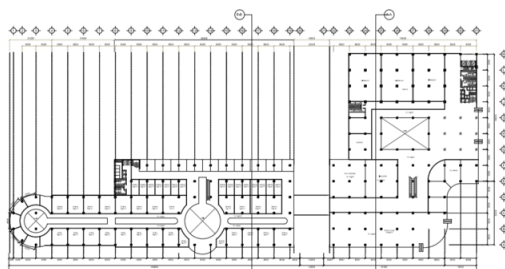
Gambar 9 : Site Plan



Gambar 10 : Denah Lt 1



Gambar 11 : Denah Lt 2



Gambar 12 : Denah Lt 3



Gambar 13 : Perspektif Depan



Gambar 14 : Perspektif Tmur Gedung A



Gambar 15 : Perspektif Depan Gedung B



Gambar 16 : Roof Top Hotel



Gambar 17 : Area UMKM

KESIMPULAN

Untuk menciptakan produktivitas dan daya saing sehingga Kabupaten Subang bisa maju, Sejahtera dan mandiri, diperlukan fasilitas publik yang mampu memenuhi kebutuhan pengunjung, salah satunya adalah dengan membangun suatu pusat perbelanjaan dan hotel saat ini tidak hanya menyediakan fasilitas yang lengkap saja, melainkan juga harus dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik kepada pengunjung yang datang dari segi aktivitas pelayanan dan perdagangan yang diberikan dan ditawarkan, serta dari segi bangunan meliputi arsitektur eksterior dan interiornya agar pengunjung yang berada di dalamnya merasa aman, nyaman, dan betah berlama-lama di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriyani, N. (1992). Konsep perencanaan dan perancangan pusat perbelanjaan dan rekreasi di Surakarta. *Tugas Akhir Arsitektur*, 1–71.
- Yulian, E. Y. (2017). Perencanaan Dan Perancangan Shopping Mall. *Repository Unsri*, 116.
- Gabriela, Y., & Mandolang, K. (2020). *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur*. 2–112.
- Nasrullah, A. (2023). Perancangan Shopping Center Idi Rayeuk Pendekatan Arsitektur Industrial, *4*(1), 88–100.
- Friedman. (2009). *Bab 1.pdf*.
- R.R. Adzani, K. D. (2021). *LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR LP3A Lifestyle Center dan Shopping Mall di CBD Bogor Utara*.
- Fatkhurrohman, M. (2008). *Solo Shopping Mall sebagai pusat perbelanjaan, rekreasi dan promosi dengan pendekatan arsitektur experience*.