

# PENERAPAN ARSITEKTUR THE STORE OF TOMORROW PADA CIBIRU TECHNO MALL

Nutrian Galupamudia<sup>1</sup>, Dede Lukman Nurhakim<sup>2</sup>

Program Studi Arsitektur, Sekolah Tinggi Sains dan Teknologi Indonesia (ST-INTEN)

## *Abstrak*

*Bandung memiliki daya tarik yang luar biasa di kalangan wisatawan berdasarkan statistik pada tahun 2015 wisatawan yang berkunjung ke kota Bandung mencapai 4.418.781 jiwa<sup>1</sup>. Mayoritas wisatawan yang berkunjung ke kota Bandung untuk belanja dan berekreasi ke tempat wisata, dapat di lihat dari setiap weekend Mall di kota Bandung penuh oleh wisatawan. Kota Bandung memiliki julukan sebagai “surga” tempat belanja. Di setiap sudut jalan Kota Bandung banyak di temukan tempat belanja yang sesuai dengan selera dan juga sesuai dengan harga. Hal tersebut di dukung oleh pembangunan seperti factory outler, distro, pusat perdagangan / trade center, kompleks pakaian bekas dan pusat grosir juga eceran. Akibat pembangunan yang tidak dalam satu kawasan mengakibatkan setiap weekend Bandung macet.*

*Beberapa mall yang ada saat ini di kota Bandung masih memiliki beberapa kekurangan seperti tata letak mall yang kurang strategis sehingga menyulitkan bagi pengguna untuk mengakses lokasi, fasilitas mall yang kurang lengkap, kurang diperhatikannya faktor kenyamanan pelengkap pada saat berbelanja. Pada era ini orang-orang pun sudah terbiasa jual beli dengan teknologi yaitu berbelanja online, akan tetapi berbelanja online memiliki kekurangan barang yang dipesan tidak sesuai dengan gambar yang diiklankan.*

*Proyek Cibiru Techno Mall ini terletak di Jl. Soekano Hatta, Kel. Cipadung, Kec. Cibiru, Wilayah Gedebage, Kota Bandung dengan luas lahan 33.025 m<sup>2</sup>. Tema yang diterapkan pada bangunan Mall ini The Store of Tomorrow artinya Mall yang nyaman dalam sebuah kawasan yang terintegrasi serta dilengkapi dengan teknologi yang canggih pada bangunan. Dalam mengikuti perdagangan zaman, fungsi Mall tidak sekedar sebagai tempat berbelanja, tetapi sudah merupakan tempat rekreasi bagi warga bersama keluarga. Dan konsep atau langgam yang diterapkan adalah Arsitektur Kontemporer yang diterapkan pada bentuk fasad atau bahan material yang digunakan.*

**Keywords:** Kota Bandung, Mall, Arsitektur Kontemporer

### ***Abstract***

*Bandung has a remarkable appeal among tourists based on statistics in 2015 that tourists visiting Bandung reached 4,418,781 people. The majority of tourists visiting Bandung for shopping and recreation to tourist attractions, can be seen from every weekend Mall in Bandung city full of tourists. Bandung city has the nickname as a "paradise" for shopping. On every street corner of the city of Bandung, many shopping places are found to suit their tastes and also according to prices. This is supported by developments such as factory outlets, distributions, trade centers / trade centers, complex used clothing and wholesale and retail centers. As a result of development that is not in one area resulting in every traffic jam in Bandung.*

*Several malls that are currently in the city of Bandung still have some disadvantages such as a less strategic mall layout, making it difficult for users to access the location, incomplete mall facilities, less attention to complementary comfort factors when shopping. In this era people are used to buying and selling technology, which is shopping online, but shopping online has a shortage of items ordered that do not match the advertised image.*

*The Cibiru Techno Mall Project is located on Jl. Soekarno Hatta, Ex. Cipadung, Kec. Cibiru, Gedebage Region, Bandung City with a land area of 33,025 m<sup>2</sup>. The theme applied to this Mall building is The Store of Tomorrow which means that the Mall is comfortable in an integrated area and equipped with sophisticated technology in the building. In participating in the age trade, the function of the Mall is not just a place to shop, but is already a place of recreation for residents with their families. And the concept or style applied is Contemporary Architecture which is applied to the facade or material used.*

**Keywords:** *City of Bandung, Mall, Contemporary Architecture*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Jawa Barat, sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut. Kota ini terletak 140 km sebelah tenggara Jakarta, dan merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Sedangkan wilayah Bandung Raya merupakan metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jabodetabek.

Kota kembang merupakan sebutan lain untuk kota ini, dan dahulunya disebut juga dengan *Paris van Java*. Selain itu kota Bandung juga dikenal sebagai kota belanja, dengan mall dan *factory outlet* yang banyak tersebar di kota ini. Dan pada tahun 2007, *British Council* menjadikan kota Bandung sebagai pilot *project* kota terkreatif se-Asia Timur. Saat ini kota Bandung merupakan salah satu kota tujuan utama pariwisata dan pendidikan.

Bandung memiliki daya tarik yang luar biasa di kalangan wisatawan berdasarkan statistik pada tahun 2015 wisatawan yang berkunjung ke kota Bandung mencapai 4.418.781 jiwa<sup>2</sup>. Mayoritas wisatawan yang berkunjung ke kota Bandung untuk belanja dan berekreasi ke tempat wisata, dapat di lihat dari setiap *weekend* Mall di kota Bandung penuh oleh wisatawan. Kota Bandung memiliki julukan sebagai “surga” tempat belanja. Di setiap sudut

---

jalan Kota Bandung banyak di temukan tempat belanja yang sesuai dengan selera dan juga sesuai dengan harga. Hal tersebut di dukung oleh pembangunan seperti *factory outler*, distro, pusat perdagangan / *trade center*, kompleks pakaian bekas dan pusat grosir juga eceran. Akibat pembangunan yang tidak dalam satu kawasan mengakibatkan setiap *weekend* Bandung macet .

Beberapa mall yang ada saat ini di kota Bandung masih memiliki beberapa kekurangan seperti tata letak mall yang kurang strategis sehingga menyulitkan bagi pengguna untuk mengakses lokasi, fasilitas mall yang kurang lengkap, kurang diperhatikannya faktor kenyamanan pelengkap pada saat berbelanja. Pada era ini orang- orang pun sudah terbiasa jual beli dengan teknologi yaitu berbelanja *online*, akan tetapi berbelanja online memiliki kekurangan barang yang dipesan tidak sesuai dengan gambar yang diiklankan

Berdasarkan alasan atau data di atas timbul ide menggabungkan kelebihan-kelebihan tersebut menjadi Mall yang nyaman dalam sebuah kawasan yang terintegrasi serta dilengkapi dengan teknologi yang canggih pada bangunan. Dalam mengikuti perdagangan zaman, fungsi Mall tidak sekedar sebagai tempat berbelanja, tetapi sudah merupakan tempat rekreasi bagi warga bersama keluarga. Maka pembangunan suatu pusat perbelanjaan saat ini tidak hanya menyediakan unit toko yang lengkap, melainkan juga harus dapat memberi

kesan yang menyenangkan dan menarik dari segi arsitektur dan interiornya. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat sebuah judul *Cibiru Techno Mall* dengan penerapan tema *The Store Of Tomorrow* dalam lingkup kota Bandung.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Penyusunan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Memenuhi kebutuhan masyarakat Bandung khususnya dalam kebutuhan sehari-hari dan rekreasi.
2. Menciptakan bangunan *shopping Mall* yang canggih dari segi teknologi.
3. Memadukan kegiatan berbelanja dengan rekreasi untuk masyarakat khususnya di Wilayah Bandung Timur.

## II. METODOLOGI

Metode perancangan "Cibiru Techno Mall" adalah dengan menggunakan metode deskriptif analitik yang teruju pada pemecahan masalah yang ada dengan memperhatikan kebutuhan saat ini. mengumpulkan data mengenai latar belakang, lalu melakukan studi preseden, dan analisis tapak, lalu menyimpulkan sementara untuk menemukan solusi desain. Selanjutnya mengevaluasi melalui observasi lapangan dan studi literatur, kemudian mengamati langsung karakteristik lokasi dan lingkungan sekitar.

Pendekatan desain dilakukan dengan observasi terfokus pada tapak dengan memperhatikan prinsip-prinsip arsitektur bioklimatik yang merupakan tema dari perancangan ini. Selain itu juga memperhatikan penerapan konsep *Yin-Yang* dalam membagi zona bangunan pada tapak.

Dari data-data yang diperoleh kemudian dilakukan penelitian terhadap permasalahan desain yang diperoleh, dan diharapkan dapat ditemukan solusi desain yang tepat atas permasalahan perancangan yang muncul.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Lokasi

*Cibiru Techno mall* yang akan direncanakan dan dirancang ini berlokasi di Jalan Soekarno Hatta, Kel. Cipadung, Kec. Cibiru, Wilayah Gedebage, Kota Bandung. dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

Utara : Toko furniture dan pool bus budiman

Selatan : Sawah dan pemukiman warga

Timur : Sawah dan sungai

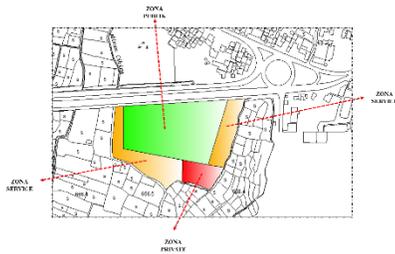
Barat : Sawah dan SPBU

Lahan yang menjadi lokasi perencanaan perancangan *Cibiru Techno mall* ini memiliki luasan sebesar 33.025 m<sup>2</sup>. Perhitungan penggunaan lahan dihitung mengikuti peraturan daerah setempat sesuai lokasi site itu berada, yaitu mengikuti peraturan daerah Kota Bandung.

### 3.2 Zoning

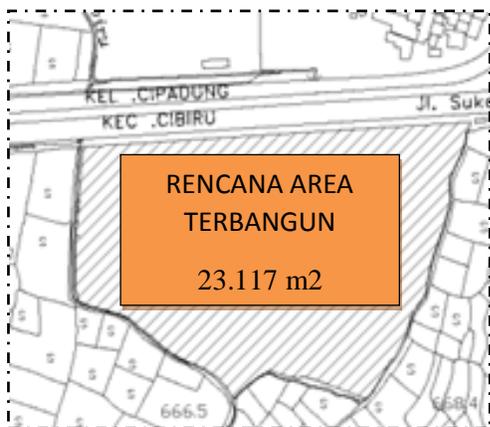
Pengelompokkan ruang dengan cara zonasi dan berdasarkan hirarki ruang, yaitu mengelompokkan ruang kedalam area *public*, *privat*, hingga *service*, berikut ini merupakan zonasi *Cibiru Techno Mall* pada area tapak:

## Pengelompokan ruang berdasarkan zoning



Gambar 1. Pengelompokan Zoning

Sumber : Bappeda Kota Bandung tahun 2015, data diolah tahun 2017



Gambar 2. Gambar Zoning Terbangun Pada Tapak

Sumber : Bappeda Kota Bandung tahun 2015, Data diolah tahun 2017

GSB	: 1/2 Lebar Jalan + 1 m
	$11\text{m} + 1\text{m} = 12\text{m}$
KDB	: 70%
	$70\% \times 33.025\text{ m}^2 = 23.117\text{ m}^2$
KLB	: 5,6
Topografi	: Tanah datar

## 3.3 Konsep Bangunan

### 3.3.1 Bentuk

Bentuk pada bangunan sendiri sangat terpengaruh dari site, layout massa bangunannya

adalah linier. Sehingga pendekatan sistem dalam perancangan diaplikasikan pada bangunan ini dimana sirkulasi yang terjadi di dalam bangunan bersifat linear.

### 3.3.2 Fungsi

Fungsi utama dari bangunan *Cibiru Techno Mall* adalah untuk tempat berbelanja, selain itu dilengkapi dengan fungsi lainnya seperti tempat untuk rekreasi, menonton, bermain dan lain-lain. Sehingga ruang-ruang yang ada pun mendukung kepada fungsi tersebut seperti *lobby*, plaza, retail besar, retail kecil, supermarket, bioskop, arena bermain dan lain-lain.

### 3.3.3 Struktur dan Konstruksi

Ketahanan bangunan sangat dibutuhkan untuk menjaga keamanan bangunan dari beban mati, hidup, momen vertikal, horizontal dan faktor lainnya yang dapat mengganggu kekuatan bangunan. Sehingga dibutuhkan perhitungan yang tepat dalam menerapkan struktur pada bangunan ini.

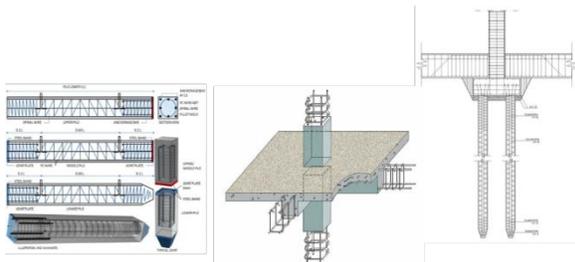
Sistem struktur pada bangunan *Cibiru Techno Mall* ini dibagi kedalam 3 tahapan, yaitu: Sub struktur, *Middle* struktur dan *Upper* struktur.

Dikarenakan bangunan yang akan dirancang termasuk bangunan dengan ketinggian rendah, yaitu <10 lantai, maka Bangunan akan menggunakan Sistem struktur Rangka Kaku dan Inti.

Rangka kaku bereaksi terhadap beban lateral. Terutama melalui lentur balok dan kolom. Perilaku demikian berakibat ayunan (*drift*) lateral yang besar pada bangunan dengan ketinggian tertentu.

Akan tetapi, apabila dilengkapi dengan struktur inti, ketahanan lateral bangunan akan sangat meningkat karena interaksi inti dan rangka. Sistem inti ini memuat sistem-sistem mekanis dan transportasi vertikal.

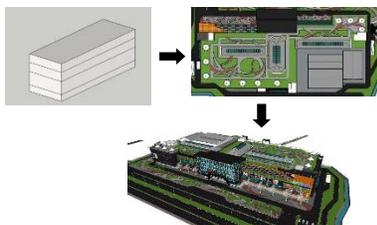
Sistem Sub struktur menggunakan Pondasi tiang pancang, pemilihan struktur ini dipilih karena Kondisi tanah yang berada di daerah Soekarno hatta sebelumnya adalah rawa atau sawah , sehingga dibutuhkan pondasi yang cocok dengan kondisi tanah dan mampu memikul beban bangunan yang ada.



Gambar V.1 Pondasi Tiang pancang Sumber

<https://dutapro.files.wordpress.com/2013/05/1f3eb-strauss-pile.jpg?w=375&h=320>

### 3.4 Gubahan Massa



Gambar V.2 Gubahan masa Bangunan Sumber : Data Pribadi

Gubahan massa mengusung konsep kontemporer yaitu bentuk simple namun berkesan kuat. Bentuk awal massa terbentuk dari bentuk geometri balok yang mengalami sedikit penambahan serta pengurangan bentuk seperti terlihat pada bangunan *Cibiru Techno mall*.

### 3.5 Utilitas

Utilitas yang dibutuhkan untuk area tapak adalah berupa air bersih, buangan air kotor, air hujan dan *hydrant*. Air bersih disini difungsikan untuk menyiram tanaman diseluruh area site. Air bersih yang dipakai bersumber dari pemanfaatan buangan hasil olahan STP (*Sewage Treatment Plan*). Air buangan dari STP (*Sewage Treatment Plan*) yang sudah bersih dialirkan menuju keran-keran disekitar area site dengan menggunakan pompa tekan. Selain dari STP (*Sewage Treatment Plan*), sumber air cadangan dapat menggunakan air bersih dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) yang sudah ditampung pada *Ground Water Tank*.

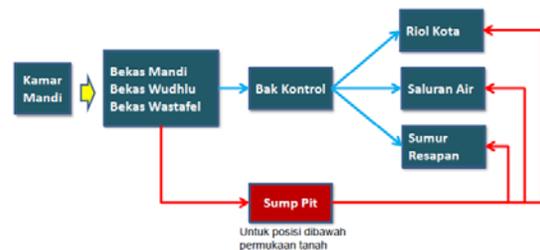


Diagram V.1 kematik Alur Air Kotor dari kamar mandi

Sumber : Materi Kuliah Utilitas Raksa Maulana ST.,lic.rer.reg. (ST-INTEN), Semester 4

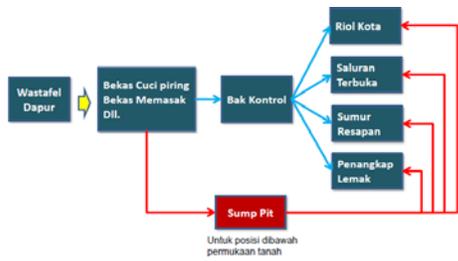


Diagram V.2 Skematik alur air kotor dari wastafel dan dapur

Sumber : Materi Kuliah Utilitas Raksa Maulana ST.,lic.rer.reg. (ST-INTEN), semester 4

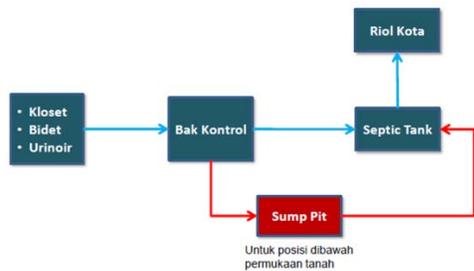
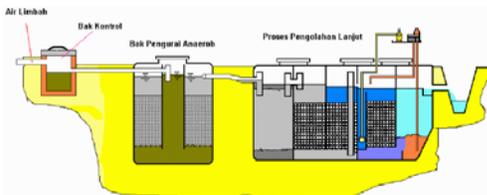


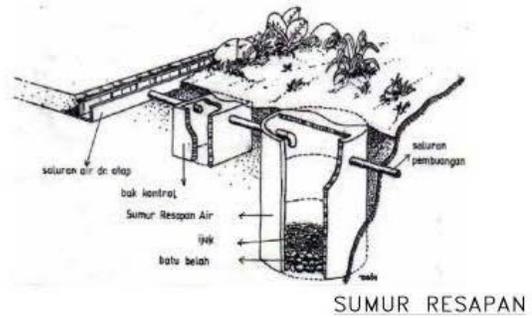
Diagram V.3 Skematik alur air kotor dari WC  
Sumber : Materi Kuliah Utilitas Raksa Maulana ST.,lic.rer.reg. (ST-INTEN), Semester 4



Gambar V.8 contoh air buangan  
Sumber : Materi Kuliah Utilitas Raksa Maulana ST.,lic.rer.reg. (ST-INTEN), Semester 4

Untuk buangan air kotor bersumber dari STP, berupa hasil olahan *black water* dan *grey water* yang sudah menjadi air bersih dan tidak akan membuat tempat buangan terakhir tercemar. Buangan dari STP didorong ke drainase site menggunakan pompa tekan. Drainase site sendiri berupa saluran tertutup menggunakan material buis beton yang langsung mengarah ke riol kota. Untuk utilitas air hujan

tidak semuanya langsung dibuang ke riol kota, tetapi diserap terlebih dahulu menggunakan sumur resapan agar dapat mengurangi terjadinya genangan air di area rumput.



Gambar V.9 Konsep buangan air hujan dibantu dengan lubang biopori dan sumur  
Sumber : Materi Kuliah Utilitas Raksa Maulana ST.,lic.rer.reg. (ST-INTEN), Semester 4

Untuk penanggulangan kebakaran di area site gedung mall menggunakan *hydrant* pilar di sekitar luar gedung. *Hydrant* pilar merupakan sistem pencegah kebakaran yang membutuhkan pasokan air dan dipasang diluar bangunan. *Hydrant* ini biasa digunakan mobil Pemadam Kebakaran untuk diambil air jika kekurangan dalam tangki mobil. Oleh karena itu hydrant pilar diletakkan sepanjang jalan akses mobil Pemadam kebakaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Harvey M. Ruberstein, *Central City Mall*. A. Wiley Interscience Publication, New York, 1978.

Neufert Ernest. 1989. *Data Arsitektur jilid 1*. Erlangga, Jakarta.

Neufert Ernest. 1990. *Data Arsitektur jilid 2*. Erlangga, Jakarta.

*Urban Land Institute, Shopping Centre Development Handbook.*

Hernandez, T. (2015). *Pengertian Definisi Mall Menurut*. Diakses pada 7 Juli 2017 dari World Wide Web :  
<http://www.arsigraf.com/2015/10/pengertian-definisi-mall-menurut.html>

Wikipedia. (2017)*Trans\_Studio\_Mall\_Bandung*. Diakses pada 7 Juli 2017 dari World Wide Web :  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Trans\\_Studio\\_Mall\\_Bandung](https://id.wikipedia.org/wiki/Trans_Studio_Mall_Bandung).

Josephine. (2017). *Starhill Gallery Mall Iconic Dengan Arsitektur Menakjubkan*. Diakses pada 7 Juli 2017 dari World Wide Web :  
<http://desaininterior.me/2012/04/starhill-gallery-mall-iconic-dengan-arsitektur-menakjubkan/>.

Gultom, T. (2013). *Arsitektur-Kontemporer*. Diakses pada 7 Juli 2017 dari World Wide Web :  
<http://perkembanganarsitekturdundia.blogspot.co.id/2013/01/arsitektur-kontemporer.html>.

<https://www.linkedin.com/company/etechnomall>

[https://www.google.com/search?client=firefox-b-ab&ei=m7ccXKeRF8vtvgT2vZ3IBw&q=utilitas&oq=utilitas&gs\\_l=psy-](https://www.google.com/search?client=firefox-b-ab&ei=m7ccXKeRF8vtvgT2vZ3IBw&q=utilitas&oq=utilitas&gs_l=psy-)

[portalgaruda.org/article.php?article=270711&val=5970&title=MALL DI KABUPATEN TANGERANG DENGAN KONSEP CITY WALK](portalgaruda.org/article.php?article=270711&val=5970&title=MALL%20DI%20KABUPATEN%20TANGERANG%20DENGAN%20KONSEP%20CITY%20WALK)