



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

SHOPPING MALL DI KOTA CIREBON
Dengan pendekatan desain arsitektur Morphosis

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :
Dida Yuda Prasetia R.

NIM. L2B 098 216

Periode 79

Mei – September 2002

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2002**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kotamadya Cirebon merupakan salah satu kotamadya yang sangat berpotensi di Jawa Barat. Letaknya yang sangat strategis yaitu merupakan pintu gerbang Jawa Barat disebelah timur membuat Kodya Cirebon mengalami perkembangan yang cukup pesat. Selain itu Cirebon juga merupakan kota transit yang dilewati oleh jalur pantura dari arah timur ke barat ataupun sebaliknya. Disamping factor-faktor tersebut, Cirebon juga memiliki banyak potensi yang ada disekitarnya seperti obyek-obyek pariwisata. Diantaranya yaitu: Gua Sunyaragi dan Keraton Kesepuhan yang merupakan peninggalan bersejarah dari Sunan Gunung Jati.

Letaknya didaerah pinggir pantai menjadikan kota Cirebon sebagai kota pelabuhan yang memiliki potensi di bidang perdagangan.

Bila ditinjau dari perkembangan kotanya, Kota Cirebon memiliki perkembangan ekonomi yang sangat baik. Laju pertumbuhan ekonomi Kotamadya Cirebon secara umum mengalami peningkatan cukup tinggi yakni mencapai 7,37 % (PDRB perkapita berdasarkan harga konstan tahun 1997). Peningkatan ekonomi tersebut secara dominant dipengaruhi oleh perkembangan sector industri, perdagangan, hotel dan restoran serta beberapa fasilitas yang menunjang perekonomian dari sector pelabuhan.

Seiring dengan pertumbuhan ekonomi dan kemajuan jaman, pandangan masyarakat pada suatu kegiatan perdagangan dan perbelanjaan mulai berubah. Masyarakat membutuhkan sesuatu yang lebih dari sekedar tempat dimana mereka dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Untuk menambah perbendaharaan fasilitas perdagangan dan hiburan yang representative di kota Cirebon khususnya dan daerah – daerah disekitarnya, maka dibutuhkan suatu pusat perbelanjaan yang tidak hanya menampung aktifitas berbelanja tetapi juga menyediakan fasilitas hiburan terutama untuk anak-anak dan remaja. Didalam pusat perbelanjaan ini ditampung berbagai macam produk termasuk produk yang dihasilkan oleh masyarakat yang ada didaerah sekitar Cirebon.

Disamping tersedianya toko dan counter-counter yang menjual berbagai macam produk untuk kebutuhan pokok masyarakat, bioskop (cinepleks) serta pusat arena bermain anak-anak.

Shopping mall sendiri sebagai salah satu fasilitas perdagangan saat ini telah berkembang jauh dari fungsi sebenarnya yaitu fasilitas yang menyediakan pemenuhan kebutuhan dan keinginan manusia akan barang-barang menjadi sesuatu yang lebih kompleks yaitu sebagai fasilitas yang memberikan hiburan serta menggabungkan keanekaragaman fasilitas-fasilitas yang tersedia untuk memberikan pelayanan pada masyarakat.

Keberadaan Shopping Mall di Cirebon diharapkan dapat meningkatkan pendapatan daerah dan masyarakat, dapat mendukung perkembangan perekonomian, sebagai fasilitas perdagangan, serta mampu membentuk citra kota. Selain itu lingkup pelayanan perdagangan tidak hanya terbatas pada Kota Cirebon saja, tetapi meluas sampai kota-kota di sekitarnya, seperti Kuningan, Kabupaten Cirebon, Majalengka, dan Indramayu.

Melihat Shopping mall dari sudut pandang yang tidak hanya sebagai fasilitas perdagangan seperti di atas serta melihat fenomena globalisasi yang ada, maka sebagaimana lazimnya bangunan-bangunan komersial maka tampilan bangunan baik eksterior maupun interiornya sangat mempengaruhi

minat orang untuk mengunjunginya. Tampilan bangunan yang menarik selalu menjadi minat masyarakat untuk mengunjunginya, terlebih lagi untuk bangunan komersial.

1.2. Tujuan Dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

Tujuan utama yang akan dicapai adalah membahas pokok yang menyangkut disiplin ilmu arsitektur yang akan dijadikan sebagai landasan dalam perencanaan dan perancangan Shopping Mall sebagai pusat belanja dan hiburan keluarga

1.2.2. Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai dari pembahasan laporan ini adalah untuk menyusun program dasar perancangan yang akan dipakai sebagai landasan dalam merancang Shopping Mall sebagai pusat belanja dan hiburan keluarga.

1.3. Lingkup Pembahasan

Pembahasan pokok menyangkut disiplin ilmu arsitektur yang akan dijadikan sebagai landasan dalam perencanaan dan perancangan Shopping Mall di Kota Cirebon.

Disamping itu juga dilakukan pembahasan tentang desain arsitektur Morphosis yang akan ditampilkan pada ekspresi bangunan ini.

Adapun hal-hal yang diluar lingkup arsitektural yang dianggap mendasar dan berkaitan erat dengan masalah dalam pembahasan ini diperoleh berdasarkan logika dan asumsi yang disesuaikan dengan kondisi yang ada.

1.4. Metode Pembahasan.

Metode penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Shopping Mall di Cirebon ini adalah :

1. Metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data digunakan dua metode :

- Pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara dengan berbagai pihak terkait
Observasi lapangan dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data primer serta informasi yang ada dilapangan.
- Metode pendataan sekunder
Yaitu pengumpulan data melalui studi literature, serta sumber informasi lainnya yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan Shopping Mall.
- Metode studi komperatif
Yaitu pengumpulan data dengan cara studi banding dengan kasus yan sudah ada, dalam hal ini menyangkut kondisi fisik dan non fisik dari shopping mall.

2. Metode Pembahasan

Metode yang akan digunakan adalah metode deskriptif analitis, yaitu dengan mengumpulkan dan mengidentifikasikan data, dan melakukan studi kasus.

Data-data yang ada tersebut kemudian dikompilasi untuk kemudian dianalisa. Dari hasil analisa dapat ditarik suatu kesimpulan yang dijabarkan ke dalam program perencanaan dan perancangan.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Shopping Mall di Kota Cirebon ini meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Akan menguraikan secara garis besar apa yang akan menjadi tema utama dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini yang didalamnya meliputi: latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metoda pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang umum Shopping Mall menurut pengertian, karakteristik fisik dan non fisik, lingkup pelayanan, dan lokasi. Studi banding beserta kesimpulannya.

BAB III TINJAUAN KOTA CIREBON

Berisi tentang gambaran umum kota Cirebon, potensi-potensi kota Cirebon sebagai pendukung perencanaan, kebijakan pengembangan kota, dan perkembangan pusat perbelanjaan di kotamadya Cirebon.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Berisi kesimpulan dari uraian data dan hasil analisa mengenai tinjauan Shopping Mall di Kota Cirebon yang kemudian diberikan batasan dan anggapan yang berguna untuk membatasi pembahasan.

BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SHOPPING MALL DI KOTA CIREBON

Berisi landasan pendekatan, pendekatan perencanaan, pendekatan arsitektural, pendekatan perancangan dan pemilihan lokasi dan tapak. Kemudian tinjauan umum mengenai pendekatan desain arsitektur Morphosis.

BAB VI PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perancangan, program ruang dan kebutuhan tapak.