

PUSAT PERDAGANGAN DAN HIBURAN DI KABUPATEN GIANYAR

*IGB Adnyanegara¹, Made Mariada Rijasa², I Wayan Yudhi Artana³
adnyanegara_unr@yahoo.com¹, unrdenpasar@gmail.com², artanayudhi54@gmail.com³*

ABSTRAK

Shopping mall merupakan sebuah pusat perdagangan bagi masyarakat umum dimana tersedia fasilitas hiburan dan lainnya yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Mengamati perkembangan sarana perdagangan dan hiburan di Kabupaten Gianyar belum mampu memenuhi kebutuhan masyarakat, oleh karena itu perlu adanya pengembangan pusat perdagangan dan hiburan. Pada tahap pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode seperti, metode kepustakaan, wawancara dan observasi. Kemudian dianalisa sehingga dapat menciptakan spesifikasi umum dan khusus selanjutnya dikaitkan dengan kawasan perdagangan dan hiburan di Gianyar. Dari perpaduan standar perancangan, kajian terhadap kegiatan sejenis, terciptalah program ruang, program tapak, konsep dasar "Komunikatif, rekreatif, dan komersial" dengan tema "Neo-Vernakular". diharapkan dengan terciptanya proyek ini dapat memberi warna baru dibidang ekonomi serta dapat mempermudah pelaku kegiatan didalam memenuhi kebutuhan di jaman ini.

Kata kunci : pusat perdagangan, hiburan, neo vernakular

PENDAHULUAN

Perdagangan merupakan salah satu kegiatan di bidang ekonomi yang mempunyai peran strategis dalam rangka pembangunan yang berwawasan nusantara. Sektor perdagangan berperan dalam mendukung kelancaran penyaluran arus barang dan jasa, memenuhi kebutuhan pokok rakyat, serta mendorong pembentukan harga yang wajar. Perdagangan juga sangat penting dalam upaya mempercepat pertumbuhan ekonomi dan pemerataan, serta memberikansumbangan yang cukup berarti dalam penciptaan lapangan usahadan perluasan kesempatan kerja dan peningkatan pendapatan. Sektor ini saling berkait dan menunjang dengan kegiatan sektor lainnya, seperti sektor pertanian, industri, pertambangan, keuangan, perhubungan dan telekomunikasi. Pembangunan sektor perdagangan berperan penting pula dalam menciptakan dan mempertahankan stabilitas ekonomi dalam mengendalikan inflasi dan mengamankan neraca pembayaran.

Kabupaten Gianyar memberikan andil yang cukup besar. Di sektor pariwisata, kedatangan wisatawan asing merupakan berkah bagi masyarakat kabupaten Gianyar dan masyarakat pendatang yang bergerak di sektor perdagangan, akibatnya banyak pendatang dari wilayah kabupaten lain maupun dari luar Bali yang berdatangan untuk mengadu nasib, hasilnya ruang gerak semakin terbatas, kepadatan penduduk, terkonsentrasi di kawasan wisata. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah sarana perdagangan di kabupaten Gianyar. Seperti Hardy's yang terletak di jalan Ngurah Rai No.85 Gianyar dan jalan Bypass IB. Mantra. Selain itu terdapat pasar tradisional di setiap kecamatan di Gianyar. Kemudian mengamati perkembangan sarana hiburan di kabupaten Gianyar

yang cenderung bersifat *outdoor* dimana masyarakat kabupaten Gianyar sebagian besar memilih untuk menghabiskan waktu luangnya dengan berkumpul bersama teman ataupun keluarga dan pergi ketempat-tempat hiburan atau rekreasi untuk bersantai.

Meskipun demikian, beberapa sarana perdagangan dan sarana hiburan yang terdapat di Gianyar, belum mampu memenuhi kebutuhan masyarakat Gianyar. Jika ditinjau dari klasifikasi berdasarkan skala pelayanan suatu pusat perdagangan, kebanyakan sarana perdagangan bersifat lokal dan distrik. Begitu pula dengan sarana rekreasi yang lebih mengutamakan rekreasi *outdoor*. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan sarana perdagangan dan hiburan dalam skala lebih besar yang bersifat regional seperti misalnya *shopping mall* dan *amusement centre*.

Dari latar belakang permasalahan tersebut menjadi sangat perlu dibangun sebuah pusat perdagangan dan hiburan yang nantinya diharapkan mampu membantu menumbuhkan perekonomian Kabupaten Gianyar. Dengan adanya sarana perdagangan dan hiburan diharapkan masyarakat kabupaten Gianyar mendapatkan kemudahan akses dalam melakukan aktifitas perdagangan dan hiburan dalam satu kawasan yang ditunjang dengan fasilitas-fasilitas pendukungnya.

KAJIAN PUSTAKA

Pusat perdagangan memiliki banyak jenis salah satunya *Shopping Mall* Jenis dari pusat perdagangan yang secara arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu yang diatur dan memiliki jalur untuk berjalan jalan yang teratur sehingga berada diantara antar toko-toko kecil yang saling berhadapan. Karena bentuk arsitekturnya yang melebar, biasanya mall memiliki tinggi tiga lantai. Di dalam sebuah mall, penyewa besar (*anchor tenant*) lebih dari satu (banyak) seperti pusat perbelanjaan lain seperti toko serba ada untuk masuk didalamnya. Hiburan adalah segala sesuatu baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda, perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih. Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera dan drama ataupun berupa permainan bahkan olah raga. Selain itu terdapat tempat-tempat hiburan atau klab malam (*night club*) sebagai tempat-tempat untuk melepas lelah, umumnya berupa rumah makan atau restoran yang dilengkapi hotel serta sarana hiburan seperti musik, karaoke, opera. Ada pula yang menyediakan permainan seperti bilyard hingga sarana perjudian. Bagi kalangan tertentu, permainan judi (*gambling*) dianggap sebagai hiburan atau sarana membuang sial.

STUDI PENGADAAN PROYEK

Dalam hal ini mengkaitkan dengan *existing* kawasan Perdagangan dan Hiburan dilakukan dengan menggunakan cara analisis S.W.O.T. (*Strength, Weakness, Oportunities, Threatening*). Dengan meninjau 4 faktor yaitu : faktor manusia, faktor ekonomi, faktor sosial budaya dan faktor lingkungan.

Konsep Dasar

Dari pengertian, fungsi, tujuan, dan sasaran terhadap pendekatan konsep dasar yang dimana unsur-unsurnya adalah suatu bentuk bangunan dapat membahasakan bentuk fisik bangunan kedalam fungsi dan tujuan bangunan serta menampung aktivitas dalam skala besar dengan memberikan rasa yang aman dan nyaman. Dengan melalui perancangan akan menghasilkan bentuk fisik bangunan yang telah terkonsep, sehingga bangunan yang tercipta dapat diinvestasikan kepada masyarakat & para pelaku bisnis dengan berbagai fasilitas penunjang. Berdasarkan pemaparan yang singkat diatas, penulis telah dapat merumuskan konsep dasar dari perancangan bangunan Pusat Perdagangan dan Hiburan di Kabupaten Gianyar yaitu :

- a. Komunikatif, yaitu berkaitan bentuk fisik bangunan dapat membahasakan untuk tujuan dan fungsi dari pengadaan bangunan tersebut. Selain itu juga terjadinya interaksi sosial konsumen/pengunjung.
- b. Rekreatif, yaitu kegiatan penyegaran kembali tubuh dan pikiran, sesuatu yang mengembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan
- c. Komersial, yaitu berkaitan dengan sistem pengelolaan bangunan komersial yang dapat di investasikan baik disewakan maupun di perjual-belikan oleh pihak pemilik bangunan.

Tema Rancangan

Berdasarkan pengertian, fungsi, tujuan, dan sasaran bangunan yang direncanakan harus memiliki karakter yang berbeda dari bangunan sekitar, maka pemilihan tema adalah *Neo-Vernakular*. Pemilihan tema ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Lokasi terletak di Kabupaten Gianyar memanfaatkan adat istiadat sekitar kemudian diterapkan kedalam bangunan mengingat masih asrinya lingkungan Kabupaten Gianyar.
- 2) Diharapkan pembangunan pusat perdagangan dan hiburan mengaitkan bangunan tersebut nantinya menerapkan arsitektur bali sesuai aturan yang berlaku.

PROGRAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

Program Kegiatan

Pelaku kegiatan merupakan orang - orang yang beraktivitas sebagai unsur penggerak pada bangunan. Pelaku kegiatan pada Pusat Perdagangan dan Hiburan terdiri dari:

- a. Penyewa
Penyewa adalah pedagang yang merupakan individu maupun kelompok yang menyewa dan menggunakan ruang serta fasilitas yang disediakan untuk usaha komersial.
- b. Konsumen
Konsumen adalah masyarakat atau obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang, jasa dan rekreasi.
- c. Pengelola

Pengelola bangunan bertugas memberikan pelayanan dan penyediaan fasilitas yang memadai agar pedagang mau menyewa retail yang ditawarkan. Pengelola terdiri dari building manager, divisi keuangan, divisi operasional, divisi marketing dan promosi. Tujuan utama pengelola adalah mengusahakan semua ruang usaha tersewa sehingga memperoleh keuntungan

d. Supplier

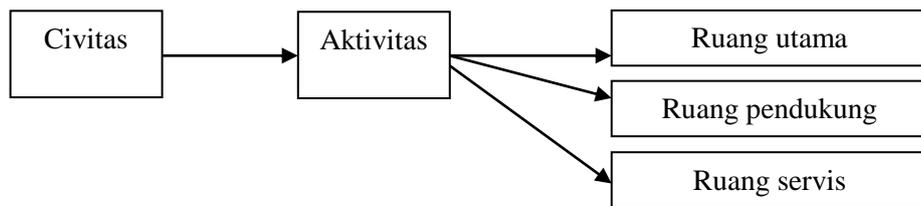
Supplier yaitu pengisi atau pengantar barang yang diperlukan pedagang. Kegiatan utamanya adalah bongkar muat barang dan jam kerjanya dilakukan diluar jam operasional perdagangan dan hiburan.

Program Ruang

Dalam program ruang dijabarkan kebutuhan ruang, syarat dan tuntutan ruang, serta besaran ruang pada pusat perdagangan dan hiburan.

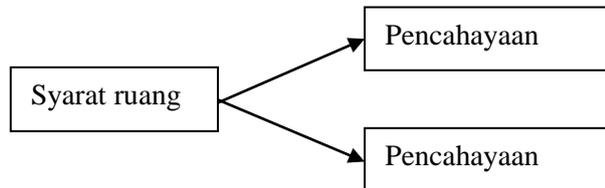
a. Kebutuhan ruang

Dalam menentukan kebutuhan ruang didasari atas civitas dan aktivitas didalam pusat perdagangan dan hiburan.

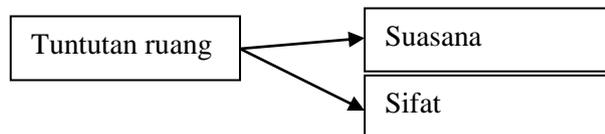


b. Syarat dan tuntutan ruang

Ruang-ruang yang direncanakan dikelompokan berdasarkan :



- 1) Pencahayaan terdiri dari pencahayaan alami dan buatan
- 2) Penghawaan menggunakan sistem AC dan buatan untuk ruangan tertentu



- 1) Suasana ruang terdiri dari; a) tenang, b) semi bising, c) bising
- 2) Sifat ruang terdiri dari; a) publik, b)semi publik, c) privat

c. Besaran ruang

Dalam pusat perdagangan dan hiburan, perhitungan untuk besaran ruang mengacu pada pendekatan-pendekatan standar *Neufert*, *Human dimention*, dan panduan perancangan bangunan komersial lainnya.

Program Tapak

Dalam program tapak akan dijabarkan tentang kebutuhan tapak, pemilihan lokasi dan analisis tapak.

a. Kebutuhan luas tapak

Dalam penentuan luas tapak yang harus diperhatikan adalah peraturan tentang kepadatan bangunan. Untuk bangunan bersifat komersil KDB yang di ijinakan maksimum 60% dan area terbuka 40% dengan ketinggian maksimum 15 meter atau setinggi pohon kelapa dan tempat parker minimum 30% dari luas lahan. Sehingga memperkecil luas KDB dari pusat perdagangan dan hiburan. Luas lantai 31905,18 m² dibagi 4 (empat) lantai menjadi 10.366 m². Maka luas tapak dapat dihitung dengan:

$$\text{Luas tapak} = 100/60 \times \text{luas dasar bangunan} = 100/60 \times 10.366 \text{ m}^2 = 17.276 \text{ m}^2$$

$$\text{Ditambah ruang luar} = 17.276 + 4.326 = 21.202 \text{ m}^2 = 216 \text{ are} = 2,16 \text{ Ha}$$

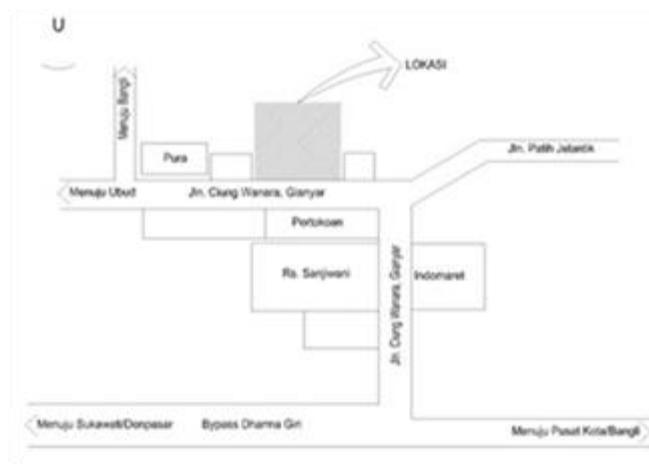
Jadi luas total tapak yang akan di cari adalah 216 are atau 2.16 hektar.

b. Pemilihan lokasi

Pemilihan tapak akan dilakukan melalui kriteria yang tercantum di bawah ini :

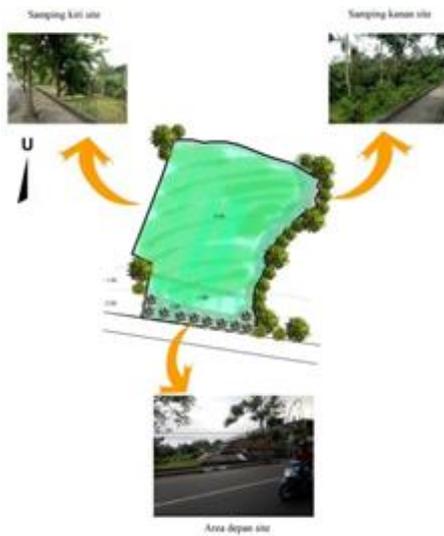
- 1) Tapak mudah di capai dari seluruh wilayah Kabupaten Gianyar.
- 2) Adanya sirkulasi jalan yang memadai untuk memudahkan akses.
- 3) Sesuai dengan peruntukannya berdasarkan RUTR Kabupaten Gianyar.
- 4) Tersedianya jaringan utilitas yang memadai seperti telepon, air dan jaringan listrik.
- 5) Tingkat hunian di sekitar tapak.

Berdasarkan pertimbangan kriteria dan setelah dianalisis maka telah didapat tapak untuk pusat perdagangan dan hiburan, berlokasi di Jalan Ciung Wanara, Gianyar.



Gambar 1. Lokasi tapak

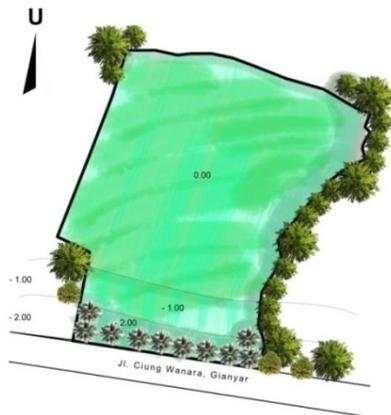
c. Analisis tapak



1). *View* disekitar tapak

Bangunan pusat perdagangan dan hiburan yang berpotensi sebagai *view* adalah sebelah selatan atau mengarah pada jalan raya yang bertujuan sebagai penarik perhatian konsumen.

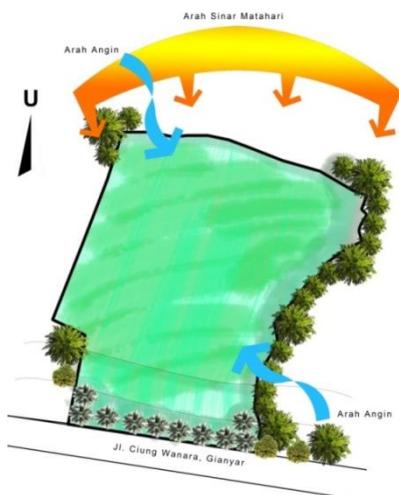
Gambar 2. *View* disekitar tapak



2). Topografi drainase dan geologi

Keadaan topografi tapak relatif datar, pola drainase senantiasa akan mengikuti kemiringan tapak yaitu dari arah utara ke selatan menuju aliran got. Struktur tanah yang berair dan lembek akan mempengaruhi pemilihan substruktur bangunan.

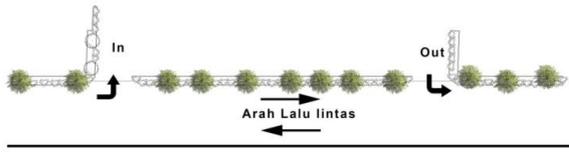
Gambar 3. Topografi drainase dan geologi



3) Klimatologi

Dengan keadaan iklim seperti diatas, maka perlu menyesuaikan sistem pencahayaan, penghawaan, drainase, arah bukaan bentuk atap dan material yang digunakan.

Gambar 4. Klimatologi

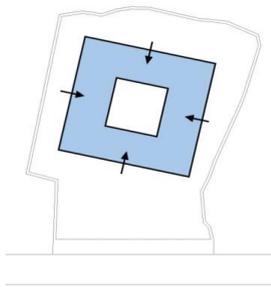


Gambar 9. Letak Entrance

b) Konsep Entrance

Ditentukan letak dan bentuk *entrance* yang cocok dengan perdagangan dan hiburan.

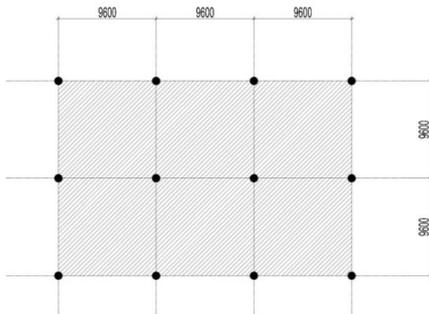
Konsep Perancangan Bangunan



Gambar 11. Konsep masa

a). Konsep Massa

Orientasi massa yang digunakan sesuai dengan konsep dasar yaitu dapat memberikan daya tarik kepada pengunjung serta orientasi massa yang dapat memberikan kenyamanan, maka orientasi massa adalah ke dalam dan keluar.

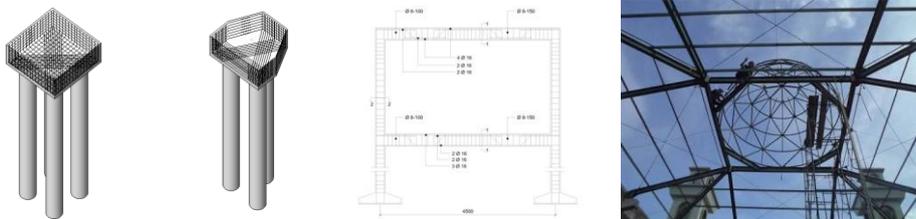


Gambar 12. Modul struktur

b). Konsep Struktur

Modul yang digunakan 960 cm, demi tercapainya ruangan yang nyaman.

Pemilihan sub struktur menggunakan pondasi telapak dan bor pile, supper struktur menggunakan struktur rangka ruang dan upper struktur menggunakan rangka baja berat.

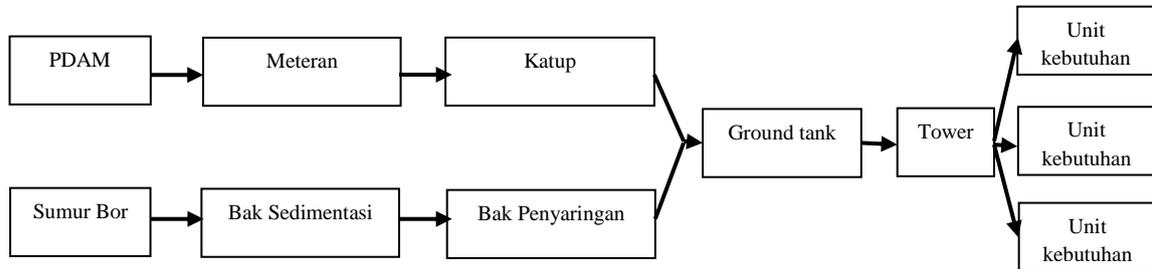


Gambar 13. Konsep bahan struktur

c). Konsep Utilitas

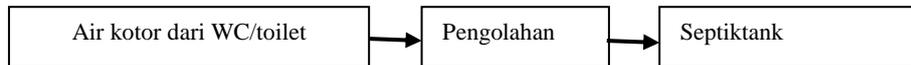
1) Konsep air bersih

Sumber air bersih berasal dari sumur bor dan PDAM dengan menggunakan sistem penampungan berupa bak beton di atas dak atap. Sistem distribusi menggunakan pompa.



2) Konsep air kotor

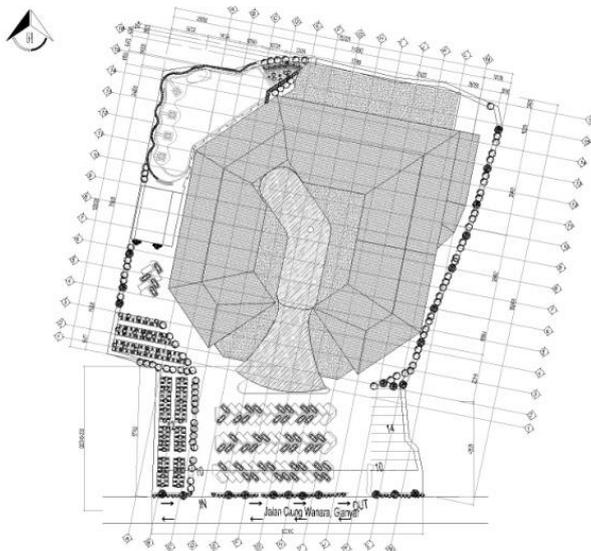
Air kotor dari sanitasi disalurkan menuju bak penampungan berupa biosafe, yang air bekas dapat diolah dan digunakan lagi untuk air klosed dan menyiram tanaman.



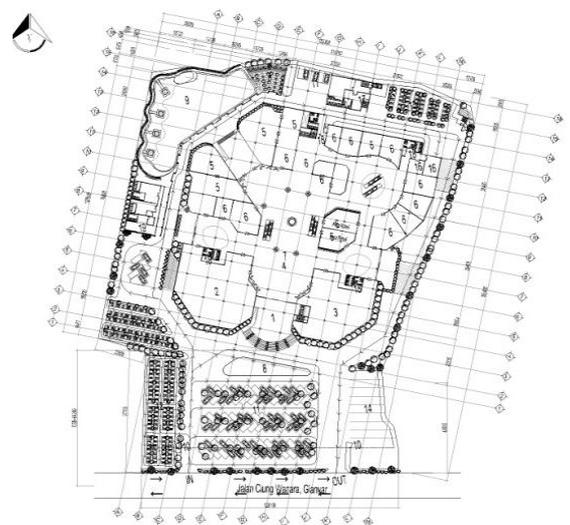
3) Konsep pencahayaan

- Pencahayaan menggunakan Ruang atrium menggunakan pencahayaan alami pada siang hari.
- Lot toko-toko dan super market menggunakan pencahayaan buatan atau *general light* karena jenis ruangan ini menuntut penyinaran yang merata.
- Ruang galeri atau lot yang memamerkan barang menggunakan jenis penerangan *accent light*.

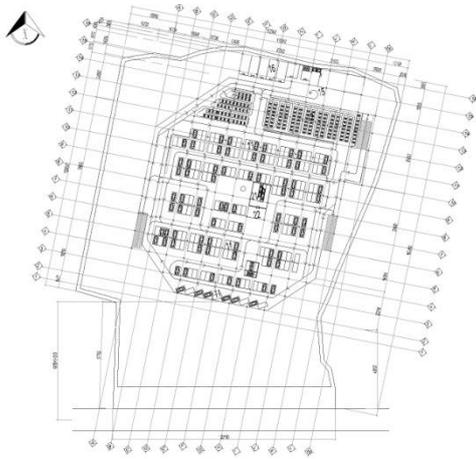
GAMBAR RANCANGAN



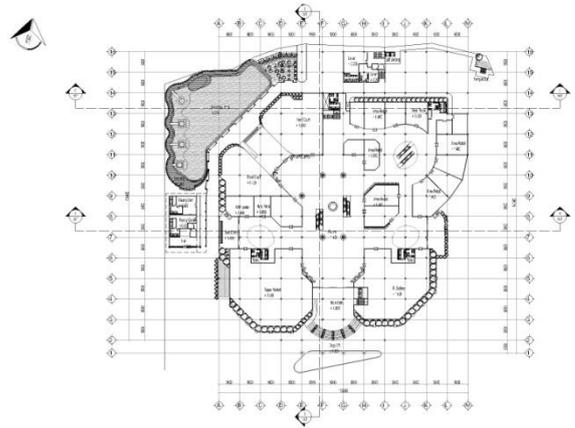
Site plan



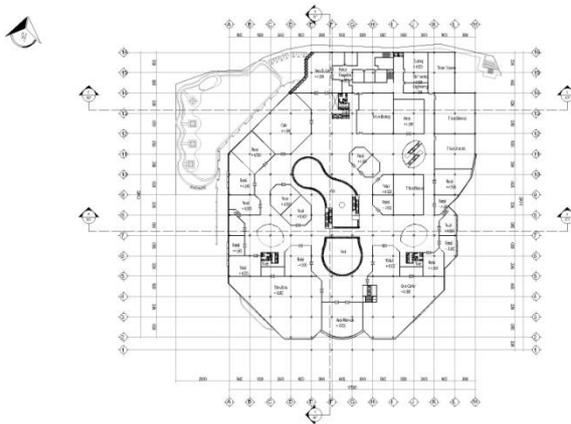
Layout



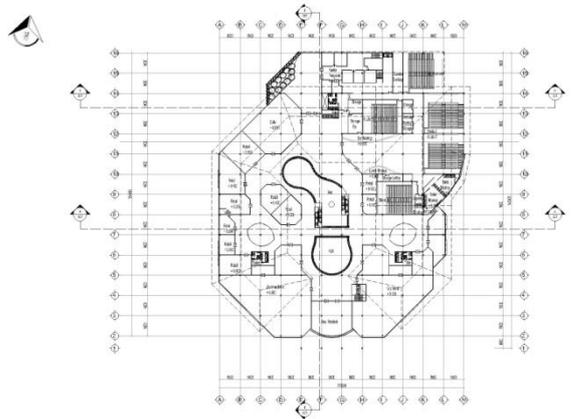
Basement



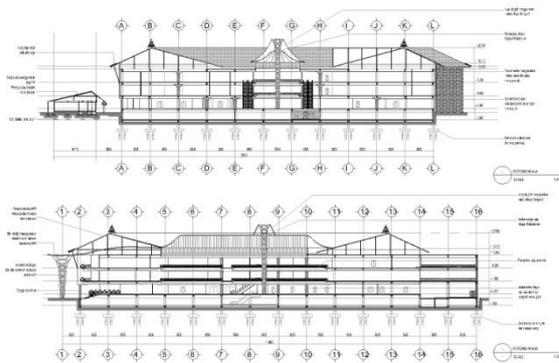
Lantai dasar



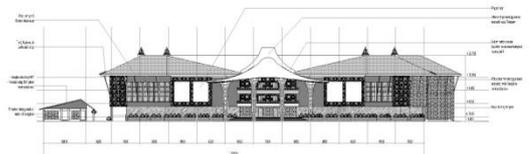
Lantai I



Lantai II



Potongan



Tampak Depan



Interior Void Pusat Perdagangan dan Hiburan



Exterior Pusat Perdagangan dan Hiburan

DAFTAR PUSTAKA

Bednington, N. (1982) *Design For Shopping Centre*

BPS Kabupaten Gianyar. [Http//www.google.com//BPS.Kab.Gianyar](http://www.google.com//BPS.Kab.Gianyar). Diakses pada tanggal 21/11/2017

Dalam konteks urban. [Http//www.google.com//wiraland.wordpress.com](http://www.google.com//wiraland.wordpress.com). Diakses pada tanggal 23/11/2017

Davis, L.(2000)*Urban Design Compedium*

Jencks, C. (1990)*Language of Post-Modern Architecture*

Krier, L. (1971) *Labyrinth City Project*

Levy, M. & Wcitz, B.A. (2004) *Retailling Management*

Meyer, J. W. (1983). *Business & Management*

Neufert, E.(1996)*Data Arsitek.Edisi 33. Jilid 1*

Nurani, D. (2008) *Pembentukan Ruang Transisi Publik*

Pengertian Galeri. [Http//www.google.com//Departemen.pendidikan.nasional.2003](http://www.google.com//Departemen.pendidikan.nasional.2003). Diakses pada tanggal 24/11/2017