

FUNGSI REKREATIF SHOPPING MALL DI JAKARTA

Muhammad Muchsin Pausy, Musyawaroh, Purwanto Setyo Nugroho

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

muchsinox@gmail.com

Abstrak

Shopping mall adalah bangunan komersial yang kini tidak hanya mewedahi kegiatan berbelanja namun juga mewedahi berbagai macam aktifitas rekreasi seperti kuliner, menonton film, bermain, berolahraga dan rekreasi lainnya. Bangunan Shopping mall di Jakarta dengan penekanan pada rekreatif adalah salah satu solusi dari permasalahan stress di kota Jakarta. Penduduk kota Jakarta mengalami stress yang diakibatkan oleh faktor lingkungan dan juga rutinitas kesehariannya. Untuk mengatasi permasalahan stress tersebut seseorang memerlukan rekreasi. Terdapat banyak shopping mall di Jakarta namun belum dapat memberikan rekreasi yang dibutuhkan bagi penduduk kota Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah membuat rancangan desain shopping mall yang mampu menciptakan suasana bangunan yang rekreatif untuk mengurangi stress pengunjung. Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini meliputi pengumpulan data melalui observasi preseden dan obeservasi lokasi perancangan, serta tinjauan pustaka mengenai shopping mall dan rekreasi. Data yang telah diperoleh dianalisis untuk menjadi pedoman perencanaan dan perancangan shopping mall. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan desain bangunan shopping mall yang memiliki sarana rekreasi aktif dan sarana rekreasi pasif. Rancangan desain tersebut diterapkan pada akses bangunan yang mudah dan aman, pola tata peruangan yang berfokus pada kegiatan rekreatif, bentuk bangunan yang dinamis dengan pola sirkular dan tampilan bangunan yang menerapkan unsur unsur alam.

Kata kunci: *shopping mall, Jakarta, rekreasi, stress.*

1. PENDAHULUAN

Permasalahan stress banyak dialami oleh penduduk Kota Jakarta. Stress adalah gangguan psikologis seseorang yang menimbulkan gejala fisik seperti denyut jantung bertambah cepat, tekanan darah naik, kegelisahan, kehilangan kontrol diri, dan perasaan tidak nyaman (Gea, 2011, p. 876). Stress penduduk kota Jakarta muncul dari faktor manusianya dan faktor lingkungannya. Faktor yang berasal dari manusia meliputi kepadatan penduduk, gaya hidup, dan kondisi kejiwaan. Sedangkan faktor dari lingkungan meliputi kebisingan suara, polusi udara, dan suhu yang panas.

Ketidaknyamanan lingkungan adalah faktor utama dari penyebab stress kota Jakarta. Salah satu ketidaknyamanan lingkungan tersebut dapat dilihat dari semakin berkurangnya ruang terbuka hijau. Berkurangnya ruang terbuka hijau ini karena lahan tersebut dialih fungsikan untuk kebutuhan permukiman yang semakin meningkat (Saputra, 2019, p. 90). Selain itu kota Jakarta juga mengalami fenomena *urban heat island*. *Urban heat island* adalah kondisi temperatur udara di perkotaan yang lebih tinggi dari daerah sekitarnya, setiap 1 juta orang meningkatkan panas 1 – 3°C (Almusaed, 2011). Temperatur udara kota Jakarta akan semakin tinggi jika penduduknya terus bertambah. Suhu rata rata kota Jakarta pada tahun 2015 berada pada suhu 28,4°C hingga maksimal pada suhu 35,2°C (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2015). Sedangkan suhu yang nyaman untuk berkegiatan sehari hari adalah 22°C hingga 26°C (Karyono, 2001). Keadaan lalu lintas kota Jakarta menambah ketidaknyamanan kota Jakarta terutama pada saat berangkat dan pulang bekerja. Jalan di Kota

Jakarta sudah tidak mampu untuk menampung kendaraan yang melintasinya. Hal ini menyebabkan kondisi lalu lintas menjadi macet.

Bangunan *shopping mall* adalah bentuk penyelesaian dari permasalahan stress di kota Jakarta. Selain sebagai bangunan komersial sebagai pemanfaatan potensi ekonomi, bangunan *shopping mall* juga mampu menurunkan tingkat stress dengan fungsinya sebagai tempat rekreasi. Menurut Kim, Lee, & Kim (2011) dalam Makgopa (2016), pengunjung *shopping mall* tidak hanya untuk berbelanja produk tertentu, tetapi mereka juga mengunjunginya sebagai kegiatan hiburan karena menyediakan rekreasi dari sarana hiburan dan kesenangan dari berbelanja itu sendiri. Terdapat banyak *shopping mall* di Jakarta yang menyediakan sarana rekreasi namun masih belum efektif dalam mengatasi stress.

Agar tercipta rekreasi yang efektif menurunkan tingkat stress, rekreasi diterapkan dengan unsur unsur alam yang berbeda dengan lingkungan kota Jakarta. Berekreasi dengan cara menikmati unsur unsur alam adalah cara yang efektif untuk menurunkan tingkat stress (Nugroho, Farkhan, & Wahyu W, 2019). Selain efektif, unsur unsur alam dapat meningkatkan lebih banyak pengunjung karena sifatnya yang menarik. Menurut Gifford & McGunn (2012) dalam Gillis & Gatersleben (2015, p. 949) unsur unsur alam memiliki sifat yang menarik perhatian orang dan dapat membantu pemulihan orang lebih cepat dari kelelahan mental dan stress.

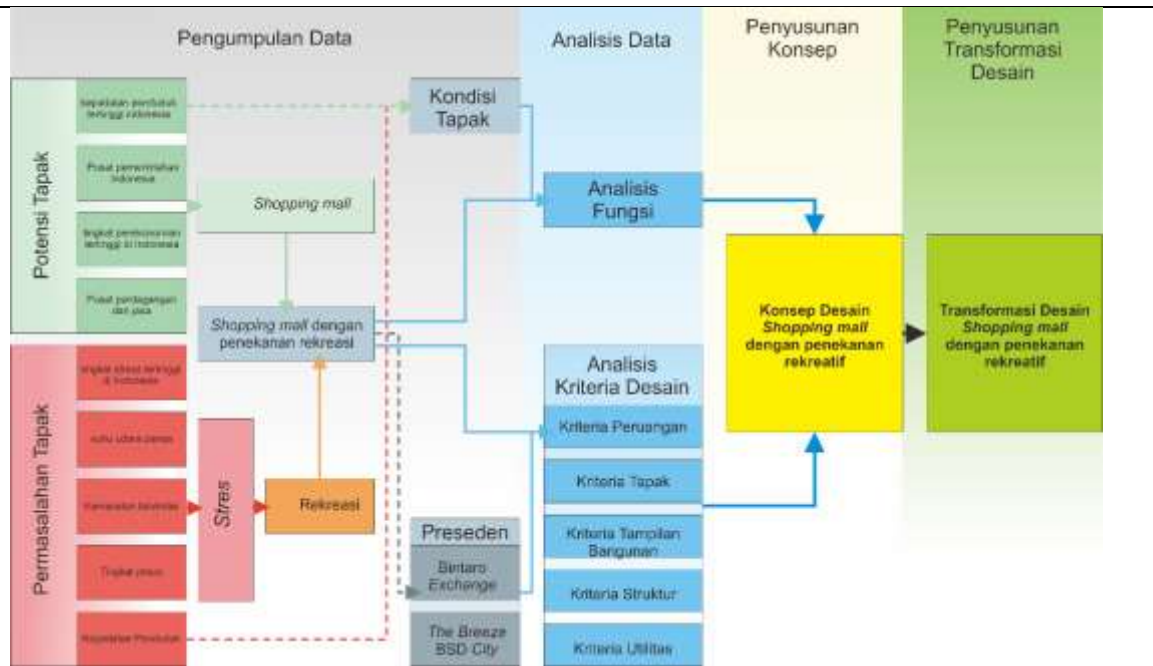
Rekreasi pada *shopping mall* ini menerapkan dua jenis rekreasi. Dua jenis rekreasi tersebut antara lain rekreasi aktif dan rekreasi pasif. Rekreasi aktif, yaitu rekreasi yang diperoleh dengan melakukan suatu aktivitas. Jenis rekreasi aktif diwujudkan dalam bangunan melalui penyediaan sarana rekreasi wisata alam perbukitan, sarana kegiatan rekreasi hobi dan sarana kegiatan lainnya. Rekreasi pasif yaitu, rekreasi yang diperoleh dengan menikmati suasana bangunan. Jenis rekreasi aktif diwujudkan dalam bangunan melalui penerapan unsur unsur alam untuk mendapatkan suasana alam. Kedua jenis rekreasi tersebut diharapkan mampu secara efektif untuk menurunkan tingkat stress pengunjung.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian diskriptif kualitatif. Metode ini dilakukan melalui empat tahapan. Empat tahapan tersebut adalah tahapan pengumpulan data, tahapan analisis, tahapan penyusunan konsep dan tahapan transformasi desain.

Tahapan yang pertama adalah pengumpulan data, mengumpulkan data sekunder dan data primer. Data sekunder berupa data dari tinjauan literatur yang bersumber dari buku Indonesia *Shoping Center* (2006), *Time-Saver Standards For Building Types* (1983), dan *Data Arsitek* (2002). Data primer adalah data yang diperoleh melalui tinjauan tinjauan preseden dan tinjauan lokasi penelitian. Preseden yang digunakan adalah *Bintaro Exchange* di Bintaro dan *The Breeze* di BSD City. Dari observasi preseden data yang diambil adalah sarana rekreasi dan suasana bangunan yang rekreatif. Pada tinjauan lokasi penelitian data diambil melalui dua acara yaitu observasi lapangan secara langsung dan tinjauan melalui media internet. Data yang diambil melalui observasi langsung adalah data kondisi lingkungan eksisting berupa kondisi jalan, orientasi, sumber kebisingan, aspek matahari, dan pergerakan angin. Data yang diambil dari media internet adalah perturan peraturan mengenai bangunan komersial dan rencana tata ruang dan wilaya kota Jakarta.

Pada tahapan kedua yaitu analisis data bertujuan untuk mendapatkan kriteria *shopping mall* dengan penekanan pada rekreatif. Hasil dari analisis adalah bentuk rekreasi *shopping mall* yang dibagi menjadi dua yaitu rekreasi aktif dan rekreasi pasif. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk membuat rancangan desain yang diterapkan pada peruangan, pengolahan tapak, tampilan bangunan, struktur dan utilitas yang disusun dalam bentuk transformasi desain (gambar 1).



Gambar 1
Skema Tahapan Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang *shopping mall* di Jakarta dengan penekanan rekreatif menghasilkan rancangan desain *shopping mall* yang dapat memwadahi fungsi rekreasi. Fungsi rekreasi ditujukan untuk mengatasi permasalahan stress yang diwujudkan pada desain bangunan yang fokus terhadap desain yang rekreatif. Desain rekreatif yang memunculkan unsur-unsur yang berbeda dengan lingkungan kota Jakarta yang padat. Selain itu rekreatif juga diwujudkan pada penyediaan fasilitas untuk memwadahi kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

Bangunan *Shopping mall* ini terletak di sudut perempatan Jalan Jendral Ahmad Yani dan Jalan Pemuda, Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Dengan spesifikasi tapak memiliki luas 65.877,3 m², koefisien dasar bangunan maksimal 70 %, koefisien lantai bangunan 4, ruang terbuka hijau 30 %, dan garis sepadan bangunan 10 meter.

Lokasi *shopping mall* (gambar 2) dipilih karena letaknya yang strategis sebagai bangunan komersial. *Shopping mall* ini memiliki dua muka bangunan yang berhadapan langsung dengan dua jalan utama yaitu Jalan Ahmad Yani dan Jalan Pemuda. Jalan Ahmad Yani merupakan jalan dari arah cempaka putih menuju ke arah cawang atau sebaliknya sedangkan jalan pemuda adalah jalan dari arah Jakarta Pusat menuju ke Bekasi atau sebaliknya. Lokasi ini berdekatan dengan bangunan publik lainnya (gambar 2) dengan titik kuning menunjukan bangunan pemerintahan, titik ungu menunjukan bangunan komersial, titik biru menunjukan bangunan pendidikan dan titik hijau menunjukan ruang terbuka hijau. Disamping lokasinya yang strategis, tapak memiliki permasalahan pada kondisi jalan yang sering terjadi kemacetan dan kondisi udara dengan tingkat polusi yang cukup tinggi.



Gambar 2

Lokasi *Shopping Mall* di Perempatan Jalan Jendral Ahmad Yani dan Jalan Pemuda Jakarta Timur

Sumber: *Google Earth*, 2019

Bangunan *shopping mall* ini memiliki luas bangunan 33.981,2 m² atau 51,6% dari luas lahan. Terdiri dari 5 lantai dengan total luas lantai (Gross Flor Area) 141.171,6 m². Luas area yang disewakan (*Nett Leseable Area*) sebesar 85.475,6 m² atau 60,5 % dari luas lantai total. Luas area yang disewakan terbagi kedalam jenis *tenant* yaitu; 6 unit *anchor tenant*, 147 unit *speciality shop tenant*, 229 unit *food & beverage tenant*, 13 unit *service tenant*, dan 6 unit *entertainment tenant*.

Rancangan desain *shopping mall* di Jakarta dengan penekanan pada fungsi rekreatif menurut Kim, Lee, & Kim (2011) dalam Makgopa (2016), diwujudkan pada beberapa aspek sebagai berikut:

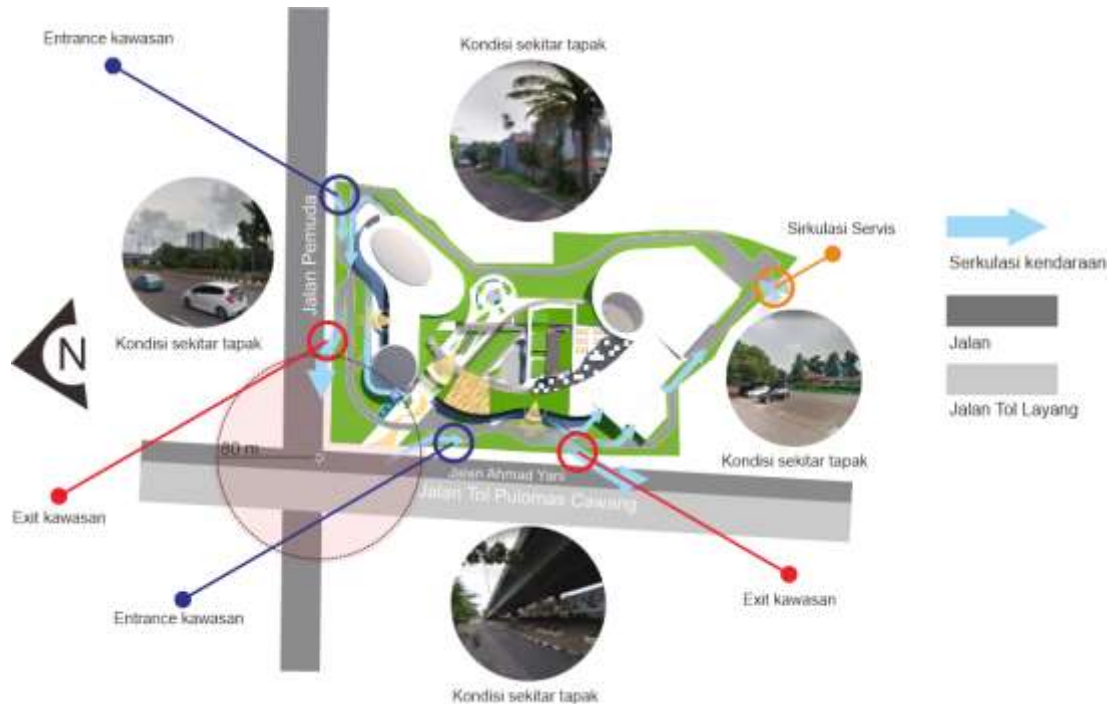
Akses Bangunan

Akses bangunan *shopping mall* dengan penekanan pada rekreatif diwujudkan dengan pengadaan akses yang mudah dan aman. Rekreatif yang dimaksudkan adalah menjauhkan dari faktor penyebab stress berupa kemacetan. Akses bangunan yang mudah dan aman memberikan kenyamanan bagi pengunjung untuk memasuki bangunan dan tidak menyebabkan kemacetan bagi pengguna jalan lain. Dengan adanya *shopping mall* ini memungkinkan bagi pengunjung yang stress karena terjebak macet untuk berekreasi.

Kondisi jalan pada tapak ini memiliki permasalahan jalan yang padat dan sering terjadi kemacetan. Karena padatnya Jalan Pemuda dan Jalan Ahmad Yani pengemudi tidak diperbolehkan untuk menyebrang langsung ke sebrang jalan dan memutar arah di sembarang tempat. Untuk menuju lokasi ini pengunjung dari arah Jakarta Pusat (arah barat) harus berjalan ke arah timur terlebih dahulu dan berbalik arah di titik balik arah yang terletak di sebelah timur tapak. Pengunjung dari arah Cawang (arah selatan) juga tidak dapat langsung menuju ke lokasi tapak, pengunjung harus belok kearah timur melalui jalan pemuda dan berbalik arah di titik balik arah yang sama.

Dengan adanya permasalahan tersebut dilakukan pengolahan akses bangunan yang diharapkan mampu mengatasinya. Pada bangunan ini terdapat dua titik *entrance* pada kedua sisi jalan, Jalan Pemuda dan Jalan Ahmad Yani. Pada setiap jalan terdapat titik *exit* sehingga pengunjung dapat keluar bangunan menuju ke sisi jalan dengan mudah. Untuk menghindari dari kemacetan setiap *exit* dan *entrance* terdapat jalur lambat sebelum memasuki bangunan. Titik *entrance* dan *exit* bangunan berada pada radius 80m dari titik perempatan jalan agar aman, terhindar dari kecelakaan dan kemacetan. Sirkulasi jalan di dalam Kawasan bangunan diberlakukan satu arah menyesuaikan dengan arah pada jalan Pemuda dan Jalan Ahmad Yani. Pada bagian selatan terdapat jalan kampung sebagai *entrance* dan *exit* untuk keperluan servis. Sirkulasi untuk servis diletakkan pada area ini agar

tidak mengganggu entrance utama pada sisi jalan utama (gambar 3). Arah panah biru menunjukkan sirkulasi untuk kendaraan, lingkaran biru menunjukkan *entrance*, lingkaran merah menunjukkan *exit* dan lingkaran orange menunjukkan akses sirkulasi servis.



Gambar 3
Situasi dan Skema Jalur Sirkulasi Kawasan

Pola Peruangan

Peruangan utama pada bangunan shopping mall adalah penyediaan area untuk disewakan kepada penyewa. Area yang disewakan berupa ruang untuk *anchor tenant* sebagai penyewa utama dan pendukung daya tarik mall, *tenant* regular, dan *island tenant* yaitu *tenant* yang mengisi koridor dan ruang-ruang kosong. Selain itu terdapat atrium disewakan sebagai tempat untuk promosi atau bazar sebuah acara.

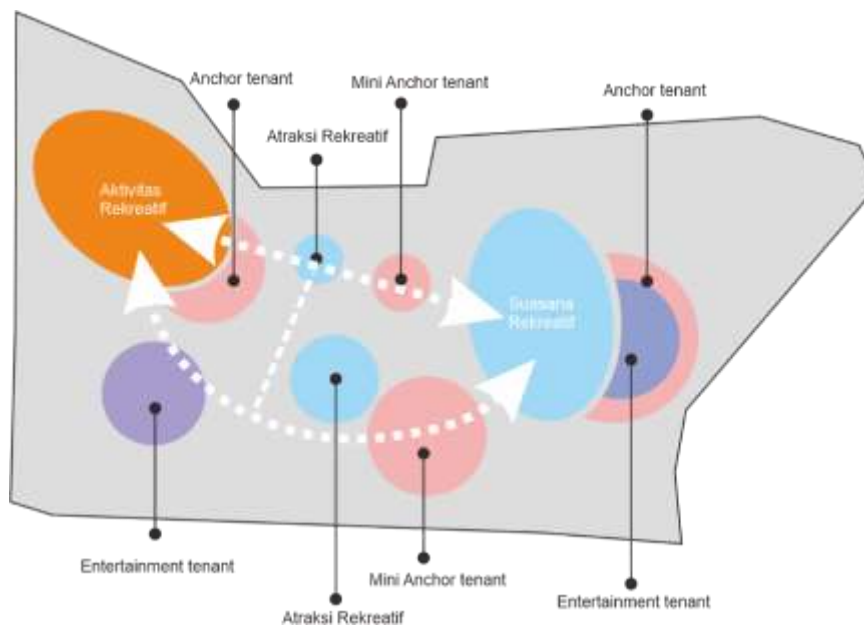
Kegiatan yang diwadahi pada *shopping mall* ini berfokus pada kegiatan rekreatif yang mampu menurunkan tingkat stress pengunjung. Kegiatan rekreatif tersebut berupa kegiatan olah raga, menonton film, menikmati kuliner, dan bermain yang dapat dinikmati pada *entertainment tenant* dan *Food & Beverages tenant*. Selain itu kegiatan rekreatif juga dapat didapatkan dengan adanya *event* atau acara hiburan yang diadakan di atrium. Presentase penyediaan area yang disewakan sebagai kegiatan rekreatif sebesar 75% dan sisanya disewakan untuk kegiatan non rekreatif (Tabel 1).

TABEL 1
PRESENTASE PEMBAGIAN AREA YANG DISEWAKAN

Jenis Tenant	Presentase	Keterangan
Event	20%	75 % Rekreatif
Food & Beverages	30%	
Entertainment	25%	
Speciality Shop	15%	25 % Non Rekreatif
Service	10%	
Total	100%	

Ruang ruang pada bangunan ini dibagi menjadi dua kelompok ruang. Kelompok ruang pertama berfokus pada penyediaan aktivitas rekreasi dan kelompok ruang kedua berfokus pada penyediaan rekreasi pasif. Rekreasi aktif berpusat pada sarana rekreasi arena permainan dan olah raga *ice skating*. Arena *ice skating* terdapat pada lantai dasar bangunan dikelilingi oleh tenant lainnya. Kelompok ruang rekreasi aktif ini berisi tenant tenant yang menyediakan sarana olah raga dan bermain dengan presentase luasan yang lebih besar dari pada jenis tenant lainnya. Kelompok rekreasi pasif menyediakan rekreasi dengan menghadirkan suasana alam dan *view* alam. Kelompok rekreasi pasif terpusat pada atrium dengan air terjun buatan.

Kedua kelompok ruang rekreasi aktif dan rekreasi pasif dihubungkan oleh dua jalur koridor yang kedua ujungnya saling bertemu pada pusat rekreasi aktif dan pusat rekreasi pasif. Dua koridor ini menghindari suasana yang monoton dengan membuat jalur koridor yang melengkung dan meminimalisi koridor lurus yang panjang. Pada koridor dengan jalur lengkung, pengunjung dilewatkan tenant jenis speciality shop yang lebih banyak. Terdapat atraksi berupa anchor tenant dan sarana rekreasi pada titik pertemuan koridor dan pertengahan koridor untuk menghindarkan dari kebosanan (gambar 4).

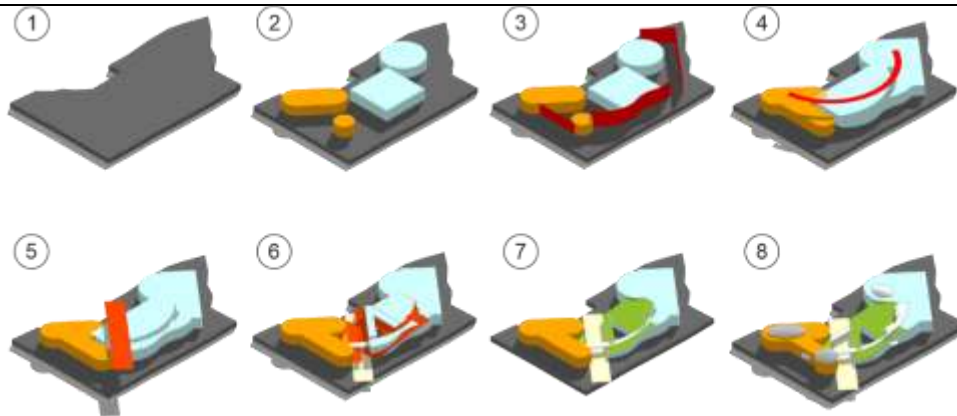


Gambar 4
Pola Peruangan dan Sirkulasi Dalam Bangunan

Bentuk dan Tampilan Bangunan

Bentuk *shopping mall* yang menekankan pada fungsi rekreatif diwujudkan dengan bentuk dinamis yang disusun dengan pola sirkular. Bentuk dinamis dipilih karena sifatnya yang tidak formal dan tidak monoton cocok untuk bangunan rekreatif. Bentuk dinamis terdiri dari bentuk bentuk lengkung dan menghindari bentuk yang geometris. Bentuk tersebut disusun dengan pola sirkular mengikuti sirkulasi yang terjadi pada Kawasan dan di dalam bangunan.

Bentuk dasar bangunan terdiri dari bentuk dasar balok dan bentuk tabung yang disusun mengikuti kelompok ruang pada pola peruangan (gambar 5). Warna oranye menunjukkan kelompok rekreasi aktif, dan warna biru menunjukkan kelompok rekreasi pasif. Bentuk dasar diperluas dengan mengikuti bentuk tapak. Bentuk yang terpisah menjadi dua kelompok ruang dihubungkan dengan pengurangan bentuk menyesuaikan sirkulasi didalam tapak. Batas antara kelompok ruang diperluas dengan memberikan ruang terbuka diantar kedua bentuk. Pada atap bagian tengah debentuk dengan kemiringan 8° dan 15° untuk atap hijau.



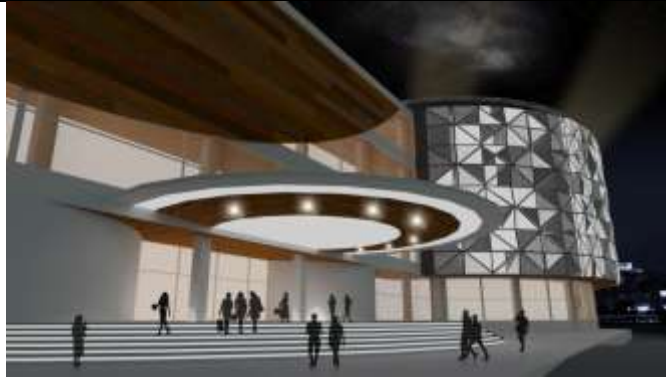
Gambar 5
Transformasi Bentuk Bangunan

Pada tampilan bangunan diterapkan unsur unsur alam. Unsur unsur tersebut adalah unsur vegetasi, unsur air, dan penggunaan material dengan motif kayu. Penggunaan unsur alam bertujuan untuk menciptakan suasana alam yang efektif untuk menurunkan tingkat stress pengunjung. Penggunaan vegetasi pada sekeliling bangunan berfungsi sebagai *barrier* angin dan penyaring kebisingan. Penggunaan vegetasi di dalam area bangunan berfungsi sebagai peneduh dan dapat menyaring polusi udara serta mereduksi panas. Unsur air diterapkan untuk menyejukan dan memberikan ketenangan bagi pengunjung dengan penyediaan kolam dan air mancur (gambar 6).



Gambar 6
Penerapan Unsur Unsur Alam Pada Kawasan Bangunan

Unsur material dengan motif kayu diterapkan pada fasad jalan pemuda dan fasad jalan Ahmad Yani yang memiliki bentuk gelombang. Motif kayu ini terbuat dari material *aluminium composite panel* (ACP). Penggunaan material ini dipilih karena tahan lama, memiliki beragam motif, dan mudah dibentuk. Motif kayu pada fasad didukung dengan penggunaan *secondary skin* dan penambahan cahaya (gambar 7).



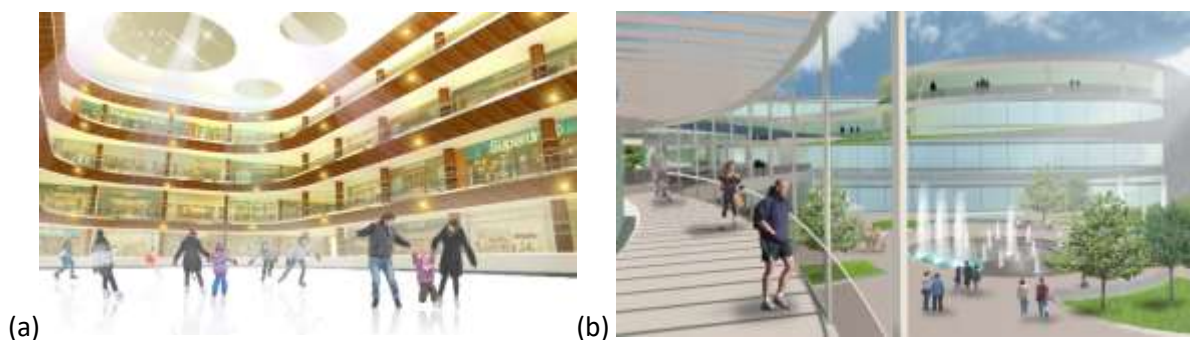
Gambar 7
Penerapan Unsur Motif Kayu pada Fasad Jalan Pemuda

Sarana Rekreasi

Rekreasi pada bangunan *shopping mall* ini tidak hanya didapat melalui *tenant kreatif*, namun rekreasi juga didapat pada sarana rekreasi yang dikelola oleh pengelola mall. Selain fungsinya untuk menurunkan tingkat stress pengunjung, sarana rekreasi ini berfungsi sebagai daya tarik untuk meningkatkan pengunjung *shopping mall*. Sarana rekreasi dibagi menjadi dua yaitu sarana rekreasi aktif dan sarana rekreasi pasif. Sarana rekreasi aktif berupa arena *ice skating* dan air mancur, sedangkan rekreasi pasif berupa air terjun buatan dan *green roof top*.

Sarana arena permainan dan olahraga *ice skating* menjadi pusat rekreasi pada kelompok ruang rekreasi aktif. Lokasi arena *ice skating* berada pada lantai dasar (gambar 6). Arena *ice skating* tersusun dari es buatan yang terbuat dari polimer padat (resin) sehingga tidak memerlukan pendingin dan mengurangi biaya oprasional. Interior arena ini didominasi warna putih pada lantai, dinding dan plafond. Pada kolom dan sebagian plafond ditutup menggunakan *High Pressure Laminate* (HPL) bermotif kayu. Pada plafond dilakukan permainan *lighting* dan *down ceiling* yang berbentuk lingkaran. Penggunaan spot light berwarna menambah suasana menyenangkan bermain *ice skating* (gambar 8 a).

Sarana rekreasi pada luar bangunan dihadirkan dengan adanya air mancur. Letak air mancur ini berada pada area terbuka antar kelompok ruang (gambar 6). Pengunjung dapat bermain air di tengah air mancur ini atau hanya sekedar menikmatinya sambil duduk bersantai di sekitarnya. Air mancur ini sebagai penyejuk pada area luar dan menjadi atraksi bagi pengunjung (gambar 8 b).

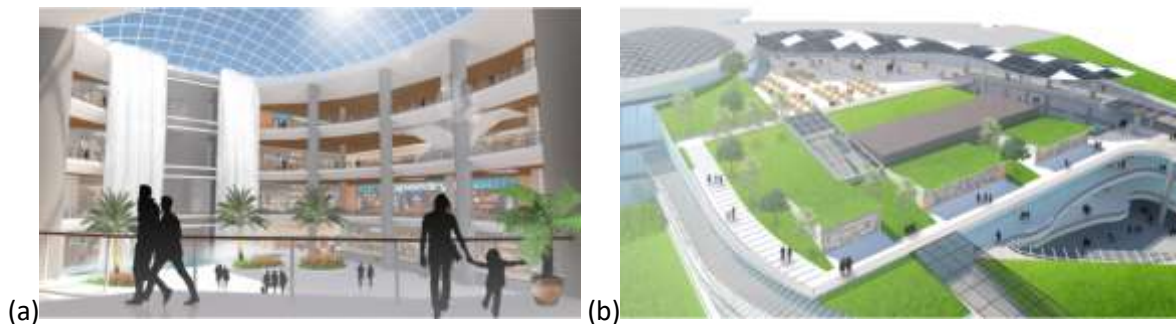


Gambar 8
Suasana Rekreatif Arena Ice Skating (a) dan Suasana Rekreatif Air Mancur (b)

Sarana rekreasi pasif berpusat pada waterfall atrium. Letak atrium ini terdapat pada lantai dasar (gambar 6). Air terjun dapat dinikmati pengunjung pada atrium dan pada void atrium. Air terjun ini tercipta dari air yang dipompa menuju *roof tank* dan dijatuhkan melewati dinding dibelakang air terjun. Di antara air terjun terdapat lift dengan ruang lift yang tembus sehingga memungkinkan pengunjung untuk memandangi kea arah atrium. Pada bagian atap menggunakan

atap *sky light* sehingga cahaya matahari masuk dan menjadi pencahayaan alami pada waktu siang hari (gambar 9 a).

Pada bagian atap bangunan terdapat *green roof top* yang menjadi view dengan suasana alami pada bangunan. *Green roof top* ini dapat diakses pengunjung melalui lantai 2 menuju lantai 3. Bagian ujung dari akses *green roof top* terdapat food court dengan area duduk yang terbuka dan memiliki view *green roof top*. View *green roof top* dapat dilihat dari kelompok ruang rekreasi aktif. Adanya *green roof top* ini memberikan pengalaman kepada pengunjung berekreasi perbukitan dengan pemandangan alam. *Green roof top* juga memiliki fungsi untuk mereduksi panas dan polusi udara Kota Jakarta sehingga faktor penyebab stress berkurang (gambar 9 b).



Gambar 9
Waterfall atrium (a) dan Green Roof Top (b)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses perancangan desain *shopping mall* dengan penekanan pada fungsi rekreatif didapatkan kesimpulan bahwa bangunan *shopping mall* dengan penekanan rekreatif menjadi alternatif rekreasi yang dapat menurunkan tingkat stress pada penduduk kota Jakarta.

Fungsi rekreatif pada *shopping mall* ini dapat diperoleh dengan dua cara antara lain rekreasi aktif yaitu rekreasi yang didapatkan karena individu melakukan kegiatan, dan rekreasi pasif yaitu rekreasi yang didapatkan tanpa individu melakukan usaha. Rekreasi diterapkan pada akses bangunan, pola tata peruangan, bentuk bangunan, dan tampilan bangunan.

Penerapan rekreatif pada akses bangunan adalah dengan mendesain akses bangunan yang mudah dan aman. Pengunjung diberi kemudahan akses dengan penyediaan *entrance* dan *exit* pada kedua sisi jalan, sehingga pengunjung dapat memasuki atau keluar bangunan menuju arah barat atau selatan. Setiap *entrance* dan akses bangunan terdapat jalur lambat dan berada pada radius 80 meter dari sudut permpatan untuk mencegah terjadinya kemacetan.

Penerapan rekreatif pada pola tata ruang bangunan mewadahi kegiatan yang berfokus pada kegiatan rekreatif. Kegiatan rekreatif tersebut berupa kegiatan olah raga, menonton film, menikmati kuliner, bermain, dan kuliner serta kegiatan event atau bazar. Presentase area bangunan untuk mewadahi kegiatan ini sebesar 75% dan sisanya untuk kegiatan non rekreatif. Penataan ruang dikelompokkan antara jenis rekreasi aktif yang berpusat pada arena *ice saking* dan jenis rekreasi pasif yang berpusat pada atrium air terjun buatan. Kedua kelompok ruang ini dihubungkan dengan dua jalur sirkulasi yang dengan jalur lengkung dan meminimalisi jalur yang lurus.

Penerapan rekreatif bentuk *shopping mall* diwujudkan dengan bentuk bangunan yang dinamis yang disusun dengan pola sirkular. Bentuk dinamis pada bangunan ini terdiri dari bentuk lengkung dan menghindari bentuk yang geometris. Bentuk tersebut disusun dengan pola sirkular mengikuti sirkulasi yang terjadi pada Kawasan dan di dalam bangunan. Sedangkan pada tampilan bangunan diterapkan unsur vegetasi, unsur air, dan penggunaan material dengan motif kayu. Penggunaan vegetasi pada sekeliling bangunan sebagai barrier angin dan penyaring

kebisingan. Penggunaan vegetasi di dalam area bangunan sebagai peneduh yang dapat menyaring polusi udara dan mereduksi panas udara. Unsur air diterapkan pada penyediaan kolam dan air mancur. Material dengan motif kayu diterapkan pada fasad bangunan.

REFERENSI

- Almusaed, A. (2011). *Biophilic and Bioclimatic Architecture*. London: Springer.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2015). *Kependudukan*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/dynamic/2015/09/07/842/kepadatan-penduduk-menurut-provinsi-2000-2015.html>
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2017). *Statistik Daerah DKI Jakarta*. DKI Jakarta: BPS Provinsi DKI Jakarta.
- Gea, A. A. (2011). Environmental Stresss: Usaha Mengatasi Stresss Yang Bersumber Dari Lingkungan. *HUMANIORA Vol.2 No.1*, 876.
- Gifford, R., & McGunn, L. (2012). Appraisals of built environments and approaches to building design that pomote well-benig and healthy behavior In *Environmental Psychology*. Wiley: Hoboken.
- Gillis, K., & Gatersleben, B. (2015). A Review of Psychological Literature on the Health and Wellbeing Benefits of Biophilic Design. *Buildings*, 949.
- Karyono, T. H. (2001). Penelitian Kenyamanan Termis di Jakarta Sebagai Acuan Suhu Nyaman Manusia Indonesia. *Dimensi Teknik Arsitektur*.
- Kim, Y., Lee , M., & Kim, Y. (2011). A new shopper typology: Utilitarian and hedonic perspectives. *Journal of Global Academy of Marketing*, 102-113.
- Kraus, R. (1998). *Recreation & Leisure in Modern Society*. Toronto: Jones and Bartlett Publishers.
- Makgopa, S. (2016). Determining shopping mall visitors' perceptions on mall attributes". *Problems and Perspectives in Management (open-access)*, 1.
- Novaco, R. W., Stokols, D., Campbell, J., & Stokols, J. (1979). Transportation, Stresss, and Community Psychology. *American Journal of Community Psychology*, Vol 7, No. 4, 361.
- Nugroho, A., Farkhan, A., & Wahyu W, A. K. (2019). Penerapan Prinsip Healing Environtment Dalam Strategi Perancangan Pusat Rehabilitasi Narkoba di Surakarta. *senTHong*, 355.
- Saputra, R. H. (2019). Penerapan Desain Biophilik Pada Rancangan Rumah Susun di Kembangan, Jakarta Barat. *senTHong, Vol 2, No. 1*, 90.