

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Levy, Weitz dan Pandit (2012) mendefinisikan pusat perbelanjaan sebagai pusat perbelanjaan tertutup, terkontrol iklim, dan terang, dengan adanya area ritel pada jalan tertutup pada satu atau kedua sisinya. Mall merupakan pusat perbelanjaan dengan satu atau beberapa departemen store besar yang merupakan daya tarik dari toko kecil dan restoran dengan bentuk bangunan yang menghadap ke koridor utama perbelanjaan atau area pedestrian yang merupakan salah satu unsur utama dari sebuah pusat perbelanjaan, dimana fungsinya yaitu sebagai sebuah sirkulasi dan sebagai area komunitas untuk terjadinya interaksi antara pengunjung dan pedagang (Maitland dalam Marlina, 2008:215). Namun, untuk memenuhi perubahan kebutuhan, keinginan, nilai, dan gaya hidup konsumen, mall telah melalui adaptasi berkelanjutan dalam hal desain dan variasi tenant (Martin & Turley, 2004).

Pusat perbelanjaan zaman sekarang berbeda dengan zaman dahulu. Dahulu, pusat perbelanjaan dirancang sebagai area melakukan transaksi jual beli. Berbeda di era yang telah modern ini, pusat perbelanjaan dirancang dengan berbagai toko ritel dengan banyak fasilitas yang mendukung dalam hal kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Seiring dengan peningkatan kebutuhan masyarakat, mall saat ini tidak hanya dipergunakan sebagai area untuk melaksanakan transaksi jual dan beli saja, akan tetapi di zaman sekarang, mall berkembang dengan membuat konsep serta atmosfer yang lebih menarik, ditambahkan juga fasilitas hiburan atau area *entertainment* seperti bioskop, area game, dan lainnya. Terlihatnya pergeseran orientasi para konsumen terhadap belanja. Sekarang ini, saat

berbelanja pembeli tidak cuma cuma mencari manfaat utilitarian saja, namun para pembeli juga mencari sebuah hiburan berupa kesenangan dan rekreasi sebagai keuntungan emosional (Arnold dan Reynolds, 2009 dalam Gopal Das., et al; 2017)

Penelitian dari *Green Street* tahun 2017, sebuah grup dari konsultan perumahan, menunjukkan bahwa 15 persen mall diprediksi dalam 10 tahun kedepan akan tutup. Selain bergesernya perubahan belanja, kemajuan teknologi seperti munculnya toko-toko online juga merupakan faktor utama yang berpotensi mematikan industri mall tersendiri. Namun, Steve Sudijanto menjelaskan, menurutnya dengan adanya aktivitas belanja *online* yang sangat meningkat, tidak terlalu menjadi sebuah ancaman terhadap keberadaan mal. Jika disinergikan secara benar dan tepat, menurutnya koneksi online dan mall bahkan bisa memberikan manfaat yang besar.

Seiring pembangunan kota yang selalu terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, bangunan pusat perbelanjaan ini giat berlomba-lomba untuk hadir dan berinovasi dalam bentuk yang semakin unik dan modern dari waktu ke waktu. Hal ini menyebabkan timbulnya persaingan yang ketat antar bangunan dan menyebabkan tertinggalnya bangunan yang tidak berinovasi. Bangunan bangunan tersebut yang tertinggal dan tidak berinovasi akan mangkrak dan merusak keindahan kota. Pusat perbelanjaan Matahari Daan Mogot merupakan salah satu contoh bangunan yang mengalami persaingan ketat di daerah Jakarta Barat, tepatnya mall ini terletak di Jl. Daan Mogot Raya KM. 16, Kecamatan Kalideres, Jakarta Barat. Mall ini dapat dibilang cukup tertinggal jika dibandingkan dengan mall lain disekitarnya.



Gambar 1 Lokasi Mall Daan Mogot

(Sumber: Google Maps)

Mall yang sudah berdiri sejak era orde baru ini memiliki bangunan dengan desain berbentuk persegi dan terdiri dari 5 lantai, yang tadinya ramai oleh pengunjung, Mall Daan Mogot ini menjadi sepi pengunjung karena kalah bersaing dengan mall mall sekitar. Selain karena kurangnya rasa nyaman dan aman bagi para pengunjung, munculnya mall baru yang tidak terlalu jauh menyebabkan para warga sekitar lebih memilih untuk pergi ke pusat perbelanjaan lain karena lebih lengkap dan lebih berinovasi.

Dari segi fasilitas dan kondisi bangunan yang ditawarkan kurang memadai dengan banyaknya pusat perbelanjaan baru dengan fasilitas yang lebih baik, memadai dan nyaman. Tidak heran apabila pusat perbelanjaan ini kurang diminati. Para *tenant* mulai pindah meninggalkan bangunan pusat perbelanjaan sudah berjaya dari sekitar era 90-an. Jika dilihat dari kondisi masyarakat sekitar akan kebutuhan pusat perbelanjaan dari kondisi sekarang dan beberapa tahun kedepan, maka Pusat Perbelanjaan Daan Mogot tidak dapat memenuhi kondisi tersebut tanpa adanya pengembangan dan adaptasi yang dilakukan dari segi kualitas dan kuantitas fungsi. Dalam hal upaya pengembangan dan peningkatan kualitas dan kuantitasnya, redesain pusat perbelanjaan Daan Mogot merupakan solusi dari pemecahan masalahnya.



Gambar 2 Mall Daan Mogot

(Sumber: lamudi.co.id)

Semakin majunya teknologi yang terus mempengaruhi bagaimana dan kapan kita berbelanja, mall ini harus bekerja lebih keras untuk mendatangkan pelanggan. Pusat perbelanjaan yang sudah tua masih sangat berpotensi besar. Tidak dibatasi dengan satu penggunaan, mall ini diubah menjadi tujuan berbasis pengalaman, Bagi konsumen, pengalaman ruang ini cukup penting. Mall yang mengalir di antara ruang indoor dan outdoornya membuat pengunjung ingin melakukan kegiatan lebih dari sekedar belanja. Tujuannya adalah untuk meningkatkan profitabilitas dengan merancang ruang yang ingin dikunjungi pembeli. (Ryan Doherty, *Mall Survival Guide*).

Salah satu contohnya yaitu Mt. Shasta Mall, California. Mt. Shasta Mall adalah mal bergaya tradisional yang terletak di persimpangan jalan raya utama. Lokasinya membuatnya sangat terlihat dan mudah diakses. Namun mal ini terasa semakin usang karena semakin banyak penduduk kota yang pindah dan ritel - ritel modern mulai bermunculan. Dengan cara mendesain ulang menjadikannya satu area *anchor* untuk mendukung tenant kecil seperti

restoran, hiburan, dan gaya hidup, dicampurkan dengan tenant menghadap keluar ke arah komunitas, bangunan baru ini membuka peluang tambahan sebagai elemen ikonik untuk mal yang berguna membantu meningkatkan pengalaman pelanggan secara keseluruhan.

Studi *First Insight* tahun 2019 tentang kebiasaan belanja konsumen, perilaku pembelian, dan pengaruh pengambilan keputusan menemukan bahwa 71 persen pembeli membelanjakan lebih banyak uang per kunjungan di toko daripada belanja *online*. Pelanggan lebih suka menghabiskan uang mereka untuk pengalaman daripada untuk hal-hal materi. Sektor ritel selalu dalam keadaan evolusi yang konstan, kerap beradaptasi dengan perubahan dalam kondisi masyarakat, siklus ekonomi, kepadatan penduduk, dan kemajuan teknis. Bahkan sebelum pandemi, sektor ini telah bergerak menuju ke bangunan mixed-use untuk memenuhi tujuan komersial bagi pemilik dan operator setelah maraknya tren *e-commerce*. Namun, munculnya pandemi baru-baru ini telah mempercepat pergeseran paradigma dalam pemikiran seputar ritel: kelangsungan hidup, psikologi pembeli, dan kebutuhan untuk beradaptasi dan bertahan hidup.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang kondisi eksisting di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terlibat yaitu:

1. Perlunya pengembangan infrastruktur Mall Matahari Daan Mogot
2. Perlu adanya perbaikan dan penambahan fasilitas Mall Matahari Daan Mogot

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Apakah Mall Matahari Daan Mogot mampu memenuhi kebutuhan dan kepuasan para penggunanya?
2. Apakah Mall Matahari Daan Mogot dapat bertahan seiring dengan perkembangan zaman?

3. Bagaimana penerapan arsitektur adaptif dalam merancang ulang pusat perbelanjaan Matahari Daan Mogot?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, Maka tujuan penelitian ini yaitu membuat solusi desain untuk pusat perbelanjaan Matahari Daan Mogot yang mampu beradaptasi sehingga dapat terus bertahan seiring dengan perkembangan zaman.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan ilmu pengetahuan serta wawasan, baik untuk mahasiswa yang akan melaksanakan Tugas Akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya serta untuk masyarakat umum yang kiranya membutuhkan.

1.5 Batasan Penelitian

Lingkup pembahasan menitik beratkan pada hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan ulang bangunan Mall Daan Mogot yang ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal yang di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya yang masih berkaitan dan mendukung masalah utama. Penelitian ini tidak berfokus pada biaya pembangunan serta Rancangan Anggaran Biaya bangunan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Bogdan & Biklen, S. (1992: 21-22) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan salah satu tahap penelitian yang menghasilkan data data deskriptif dari perilaku orang yang dinikmati dengan berupa tulisan atau ucapan. Metode ini dipilih karena metode ini merupakan metodenya yang memiliki sifat deskriptif dan menggunakan analisis.

1.7 Nilai Kebaruan

Nilai kebaruan dalam penelitian ini yaitu membuat pusat perbelanjaan yang dapat beradaptasi dengan mengikuti perilaku, gaya hidup, kebiasaan konsumen agar dapat tetap beroperasi secara optimal. Mampu menciptakan keseimbangan antara perubahan teknologi dengan kualitas dan perilaku konsumennya.

1.8 Kerangka Berpikir

BAB 1 - PENDAHULUAN

Menjabarkan mengenai latar belakang pusat perbelanjaan, permasalahan dan tujuan manfaat, ruang lingkup pembahasan, metodologi dan sistematika penulisan

BAB 2 - LANDASAN TEORI

Landasan teori berupa uraian teori arsitektural dan non arsitektural yang akan digunakan dalam menganalisis data. Bab ini juga berisi mengenai studi preseden yang digunakan dan dijadikan panduan dalam studi kasus.

BAB 3 - METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjabarkan metode penelitian yang digunakan, berisi mengenai tata cara yang digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB 4 - PEMBAHASAN

Membahas dan mengidentifikasi hasil penelitian dari data observasi mengenai redesain pusat perbelanjaan Daan Mogot dengan menggunakan pendekatan arsitektur adaptif

BAB 5 - KRITERIA PERANCANGAN

Bab ini berisi penerapan standar dan teori yang dipaparkan dalam bentuk konsep, proses perancangan dan strategi perancangan.

BAB 6 - KESIMPULAN DAN SARAN

Memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran yang berhubungan dengan analisis yang telah dipaparkan dari redesain pusat perbelanjaan Daan Mogot dengan pendekatan arsitektur adaptif

