

**PERANCANGAN BLORA *ICONIC MALL* DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR *BIOPHILIC***



Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana
(S1) pada Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun oleh :

Reza Oktiandrea Harmono

D 300 190 076

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BLORA *ICONIC MALL* DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR *BIOPHILIC***

PUBLIKASI ILMIAH

oleh :

Reza Oktiaandrea Harmono

D 300 190 076

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen

Pembimbing,



Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T.

NIK. 620

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BLORA *ICONIC MALL* DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR *BIOPHILIC*

oleh :

Reza Oktiaandrea Harmono

D 300 190 076

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Senin, 24 Juli 2023
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Muhammad Siam Priyono N, S.T., M.T.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Wisnu Setiawan, M.Arch., Ph.D.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)



Ir. Rois Fatoni, S.T., M.Sc., Ph.D.

NIK. 892

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 07... Agustus 2023

Penulis,



Reza Oktiandrea Harmono
NIM. D300190076

PERANCANGAN BLORA *ICONIC MALL* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *BIOPHILIC*

Abstrak

Kabupaten Blora terletak di kawasan pegunungan kapur yang berbatasan dengan Jawa Timur, Blora dikenal dengan berbagai kebudayaan dan makanan *iconic* seperti barongan Blora, sate ayam Blora, hutan jati, mebel akar jati, kopi santen, minyak bumi dan gas, *eggroll* waluh dan lainnya. Masyarakat Blora mulai mengalami pergeseran tren untuk memenuhi gaya hidupnya yang awalnya didominasi oleh *street linear* (pertokoan) sekarang mulai berpindah ke pusat perbelanjaan *modern*. Namun dikarenakan belum adanya *Mall* di Kabupaten Blora dan *Mall* yang terdekat adalah di Kudus dan Kota Bojonegoro masyarakat Blora kurang mendapat fasilitas perbelanjaan yang menjamin keamanan dan kenyamanan dalam berbelanja serta sarana hiburan. Blora *Iconic Mall* hadir sebagai suatu pusat perbelanjaan *modern* di Blora yang edukatif dan rekreatif dimana antara fungsi perbelanjaan terintegrasi dengan kebudayaan *iconic* di Blora seperti kesenian barongan, seni tayub, pecel pincuk, sate ayam, kopi santen, *egg roll* waluh dan UMKM lainnya sehingga membuat *trade mark* yang berbeda dan unik dari *Mall* di kota lain yang diterapkan dalam fungsi ataupun tampilan visual *Mall*. Perancangan Blora *Iconic Mall* menggunakan pendekatan *Biophilic Design* yang menekankan kepada alam sebagai unsur utama diharapkan dalam pembangunan tidak menyebabkan banyak kerusakan kepada alam dengan beberapa poin penekanan dalam desain yaitu *Nature in The Space Patterns*, *Nature Natural Analogues Patterns*, dan *Nature of The Space Patterns* serta perancangan Blora *Iconic Mall* berusaha memunculkan jati diri Kota Blora yang terkenal asri karena hutan jati yang di aplikasikan dalam *Mall*.

Kata Kunci : blora, *iconic*, *mall*, arsitektur *biophilic*

Abstract

Blora Regency is located in a limestone mountain area bordering East Java, Blora is known for various iconic cultures and foods such as Blora barongan, Blora chicken satay, teak forest, teak root furniture, santen coffee, oil and gas, pumpkin eggrolls and others. The people of Blora are starting to experience a shift in trend to fulfill their lifestyle which was originally dominated by linear streets (shops) are now starting to move to modern shopping centers. However, because there are no malls in Blora Regency and the nearest malls are in Kudus and Bojonegoro City, the Blora community lacks shopping facilities that guarantee safety and comfort in shopping and entertainment facilities.

Blora *Iconic Mall* is here as a modern shopping center in Blora that is educative and recreative where shopping functions are integrated with iconic culture in Blora such as barongan art, tayub art, pecel pincuk, chicken satay, coconut milk coffee, pumpkin egg rolls and other MSMEs so as to make trade a different and unique mark from malls in other cities that are applied in the function or visual appearance of the mall.

The design of the Blora *Iconic Mall* uses a *Biophilic Design* approach that emphasizes nature as the main element. It is hoped that development will not

cause much damage to nature with several points of emphasis in design, namely Nature in The Space Patterns, Nature Natural Analogues Patterns, and Nature of The Space Patterns as well as design Blora Iconic Mall tries to bring out the identity of Blora City which is famous for its beautiful teak forests that are applied in the Mall.

Keywords : blora, iconic, mall, biophilic architecture

1. PENDAHULUAN

Blora adalah Kabupaten yang sedang berkembang dari segi perekonomian masyarakatnya, Menurut (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022) perekonomian Kabupaten Blora pada tahun 2021 sudah mulai mengalami kemajuan dibandingkan tahun 2020. Laju pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) yang menunjukkan kenaikan sebesar 3,86 %, dibandingkan dengan tahun 2020 yang pertumbuhannya negatif sebesar -4,56 %.

Selain itu, setiap pembangunan *Mall* akan menyerap tenaga kerja baru sehingga menyebabkan terbukanya lapangan pekerjaan baru serta membuat perekonomian daerah tersebut meningkat. Pusat perbelanjaan juga menyebabkan peningkatan pendapatan daerah dengan adanya pajak, karena adanya aktivitas ekonomi di area tersebut. Aktivitas ekonomi yang terjadi sebagai akibat dari transaksi perkotaan yang mendorong orang ke mal. Kelas menengah atas akan mendominasi secara umum karena mereka benar-benar dapat membelanjakan lebih dari Rp 50.000 untuk transaksi komersial.

Menurut data proyeksi penduduk pertengahan 2021, penduduk Kabupaten Blora diketahui sejumlah 886.147 jiwa. Kenaikan jumlah penduduk mempengaruhi tingkat kepadatan penduduk. Berdasarkan Data (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022) data penduduk dapat dilihat di Tabel 1.

Table 1 Jumlah Penduduk Kabupaten Blora

Kecamatan Subdistrict	Penduduk Population	Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun 2020–2021 Annual Population Growth Rate (%) 2020–2021
(1)	(2)	(3)
1. Jati	49 317	0,472
2. Randublatung	77 657	0,014
3. Kradenan	41 106	0,143

4. Kedungtuban	57 504	0,132
5. Cepu	76 439	0,120
6. Sambong	27 810	0,729
7. Jiken	38 389	0,052
8. Bogorejo	24 816	0,059
9. Jepon	62 923	0,210
10. Blora Kota	93 963	0,262
11. Banjarejo	62 397	0,526
12. Tunjungan	48 076	0,264
13. Japah	35 346	0,136
14. Ngawen	60 745	0,410
15. Kunduran	66 306	0,236
16. Todanan	63 353	0,684
Kabupaten Blora	886 147	0,274

Sumber: (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022)

Selain itu, dalam hal pariwisata menurut data DINPORABUDPAR Kabupaten Blora dalam (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022) pada tahun 2021 seperti pada Tabel 2, jumlah wisatawan sebanyak 202.385 pengunjung, dari 22 objek wisata di Kabupaten Blora.

Table 2 Objek Wisata dan Pengunjung di Blora

Jenis Obyek Wisata <i>Type of Tourism Site</i>	Jumlah Obyek Wisata <i>Number of Tourist Attractions</i>	Jumlah Pengunjung <i>Number of Visitors</i>
(1)	(2)	(3)
1. Makam	3	5 833
2. Pemandian/Water Splash	2	26 031
3. Gua/ Alam	2	32 962
4. Bumi Perkemahan	-	-
5. Wana Wisata	1	7 841
6. Bendungan	2	51 988
7. Buatan	9	73 733
8. Geologi/ Sumur Tua	1	1 838
9. Wisata Budaya	2	2 159
2021	22	202 385
2020	28	243 129
2019		378 750

Sumber : (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022)

Belum adanya pusat perbelanjaan *modern* di Kabupaten Blora yang bisa berpengaruh terhadap jumlah wisatawan. Jika di Kabupaten Blora ada pusat

perbelanjaan modern atau *Mall* maka pariwisata di Kabupaten Blora juga akan meningkat, Hal tersebut juga melatarbelakangi perancangan Blora *Iconic Mall* ini.

Masyarakat Blora mulai mengalami pergeseran tren untuk memenuhi gaya hidupnya yang awalnya didominasi oleh *street linear* (pertokoan) sekarang mulai berpindah ke pusat perbelanjaan *modern*. Namun dikarenakan belum adanya *Mall* di Kabupaten Blora dan *Mall* yang terdekat adalah di Kudus dan Kota Bojonegoro Masyarakat Blora kurang mendapat fasilitas perbelanjaan yang menjamin keamanan dan kenyamanan dalam berbelanja serta sarana hiburan. Menurut data dari (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022) tentang Sarana Perdagangan di Kabupaten Blora seperti pada Tabel 3.

Table 3 Sarana Perdagangan

Jenis Sarana Perdagangan Type of Trading Facilities	2017	2018	2019	2020	2021
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Pasar/Market	12	12	12	14	14
Toko/Store	331	347	292		...
Kios/ Stall	1 113	1 117	1 349	1 761	1 761
Warung/ Small Shop	5 030	5 550	6 305		...
Toko Swalayan/ Convenience Store				88	90
Jumlah/Total	6 486	7 026	7 958		...

Sumber : (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022)

Saat ini Kabupaten Blora belum ada pusat perbelanjaan *modern* yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat mengenai fasilitas berbelanja yang aman dan nyaman serta sebagai sarana hiburan.

Beragam tradisi kesenian Blora masih dipraktekkan dan dilestarikan sampai sekarang. Tingginya daya cipta warga di lingkungan Blora tercermin dari seni yang ditemukan di sana. Blora adalah rumah bagi berbagai budaya, termasuk Barongan, Tayub, Kadrohan, Ketoprak, dan Karawitan. Untuk memperkenalkan tentang kekhasan dan daya cipta budaya Blora, penduduk setempat sangat bersemangat untuk memperkenalkan berbagai budaya yang ada di wilayah Blora.

Gerakan dan kisah Barongan Blora sangat kreatif dan khas, menjadikannya budaya yang terkenal dan *iconic*. Selama ini pentas untuk seni barongan di Blora sifatnya hanya melalui undangan atau disewa untuk pentas dan wadah pentas yang ada hanya ada di Stadium Seni Budaya Tirtonadi dan butuh ruang lebih untuk ruang berkarya sehingga perlu dirancang dalam tata ruang di *Mall* baik nantinya akan dibuat di *indoor* atau di *outdoor*.

Selain Barongan, *Iconic* Blora yang lain adalah Sate Ayam Blora, Batik Motif jati, Pecel pincuk, *Eggroll* Waluh, Kopi Santen, Soto Kletuk, akar jati dan beberapa UMKM Lainnya yang perlu di wadahi atau dibuatkan suatu pusat UMKM di dalam rancangan *Mall*. Selain dari sisi kesenian dan UMKM Blora juga dikenal memiliki hutan jati yang luas dan asri. Beberapa *iconic* ini merupakan satu kesatuan Kebudayaan Blora yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, Perancangan Blora *Iconic Mall* ini sebisa mungkin mengintegrasikan fasilitas perbelanjaan modern dengan kebudayaan dan *Iconic* Blora sehingga menimbulkan *trade mark* yang berbeda dari kota lain yang dipadukan dengan konsep perancangan dengan arsitektur *biophilic* untuk menimbulkan jati diri hutan jati Blora yang asri. Beberapa *iconic* Blora dapat dilihat dalam Tabel 4.

Table 4 *Iconic Kabupaten Blora*

Hutan Jati	Akar Jati	Batik Motif Jati
		
Barongan Blora	Egg Roll Waluh	Sate Ayam Blora
		

Sumber : (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022)

Menurut (Humairah, 2022) Indonesia memiliki beberapa pusat perbelanjaan dengan tema alam yang tergabung dalam arsitekturnya, seperti Kuta Beach Walk,

Cihampelas Walk, Paris Van Java, dll. Kuta Beach Walk di Bali sebagai contoh, Mall tiga lantai ini mempromosikan ekosistem antara manusia dan lingkungannya dengan pendekatan Konsep *Open Air*. Ide ini sering disebut sebagai "*Eco Living*" karena melibatkan penggunaan sumber daya alam secara hemat dan menghindari kerusakan lingkungan (Humairah, 2022). Salah satu cara untuk mengupayakan desain rancangan yang *Eco Living* adalah dengan Desain *Biophilic*.

Untuk mempromosikan kesejahteraan orang-orang yang seringkali membutuhkan alam dalam kehidupannya, desain *biophilic* adalah konsep desain arsitektur yang menggunakan alam sebagai strategi media utama. Beberapa poin desain *biophilic* yang dapat di terapkan pada rancangan Mall yaitu *Nature in The Space Patterns*, *Nature Natural Analogues Patterns*, dan *Nature of The Space Patterns*. Desain ini juga diharapkan memunculkan jati diri Kabupaten Blora yang terkenal asri dengan hutan jatinya yang diaplikasikan di desain rancangan Mall.

Saat ini Kabupaten Blora belum ada pusat perbelanjaan *modern* yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat mengenai fasilitas berbelanja dan sarana hiburan yang rekreatif dan edukatif. Blora *Iconic Mall* hadir sebagai suatu pusat perbelanjaan *modern* di Blora yang edukatif dan rekreatif dimana antara fungsi perbelanjaan terintegrasi dengan kebudayaan *iconic* di Blora seperti kesenian barongan, seni tayub, pecel pincuk, sate ayam, kopi santen, *egg roll* waluh dan UMKM lainnya sehingga membuat *trade mark* yang berbeda dan unik dari Mall di kota lain.

Perancangan Blora *Iconic Mall* menggunakan pendekatan *Biophilic Design* yang menekankan kepada alam sebagai unsur utama diharapkan dalam pembangunan tidak menyebabkan banyak kerusakan kepada alam dengan beberapa poin penekanan dalam desain yaitu *Nature in The Space Patterns*, *Nature Natural Analogues Patterns*, dan *Nature of The Space Patterns* serta perancangan Blora *Iconic Mall* berusaha memunculkan jati diri Kota Blora yang terkenal asri karena hutan jati yang di aplikasikan dalam Mall.

2. METODE

2.1 Teknik Pengumpulan Data

2.1.1 Observasi Lapangan

Kajian observasi langsung dilakukan pada lokasi tertentu di wilayah Kabupaten Blora sebagai bagian dari metodologi pengumpulan data yang nantinya menghasilkan data primer. Data yang dikumpulkan antara lain data tentang KDB, KLB, batasan tapak, kondisi *existing* tapak, potensi dan kondisi lingkungan tapak yang kemudian data tersebut dianalisis dan dikaji untuk diaplikasikan pada perancangan.

2.1.2 Studi Literature

Teknik pengumpulan data melalui penelusuran pustaka yang berasal dari media seperti buku, jurnal, *e-book*, berita online, yang berkaitan dengan topik perancangan. Teknik ini mencoba menghadirkan berbagai hipotesis yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti atau dipelajari sebagai rujukan saat menjelaskan temuan penelitian atau pembahasan hasil.

2.1.3 Studi Banding

Teknik pengumpulan data untuk memperoleh perbandingan serta untuk mempelajari objek arsitektur yang berkaitan dengan topik perancangan sebagai rujukan dalam perencanaan dan perancangan.

2.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan penguraian dan penjelasan terhadap permasalahan dan potensi-potensi berdasar data-data yang didapat, dikaji, serta dianalisis dengan literatur yang berkaitan dengan permasalahan dan kemudian tahap berikutnya yaitu menarik kesimpulan.

2.3 Metode Sintesis

Metode sintesis merupakan langkah penyusunan hasil analisis dengan cara menggabungkan beberapa analisa data untuk menjadi konsep perancangan sebagai pemecah isu permasalahan. Hasil dari sintesis nantinya akan sama seperti tujuan yaitu merancang Blora *Iconic Mall* sebagai fasilitas Perbelanjaan *modern* yang terintegrasi dengan kebudayaan *Iconic* yang ada di Blora dengan pendekatan *Biophilic Design*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Pemilihan Lokasi

Sesudah dilakukan analisis dan identifikasi terhadap 3 alternatif *site* dan dilakukan tahap *skoring*, maka diperoleh perbandingan bobot nilai sebagai berikut:

Table 5. Perbandingan Nilai 2 Alternatif Site

No.	Kriteria	Site 1	Site 2	Site 3
1.	Fungsi Tata Guna Lahan	4	3	3
2.	Kondisi Lingkungan	4	3	4
3.	Ketersediaan Lahan	3	3	4
4.	Ketersediaan Fasilitas Penunjang	4	4	4
5.	Pencapaian	4	4	3
6.	Kondisi Tanah	4	4	4
Total Skor		23	21	22

Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

Berdasarkan hasil skoring maka alternatif 1 menjadi lokasi *site* dibangunnya Blora *Iconic Mall* nantinya dengan skor 23. Kondisi *existing site* terpilih berada di Jalan Jendral Soedirman, Bangkle, Kecamatan Blora, Kabupaten Blora atau biasa dikenal dengan kompleks Yonif 410 Alugoro. Site ini berluaskan 1,5 ha dengan zonasi campuran dengan peruntukan permukiman serta perdagangan dan jasa.



Gambar 1. Kondisi Site Existing

Sumber: (googleearth, 2023)

Table 6. Tabel Analisis Kondisi Existing Site

Parameter	Indikator	Kondisi Site Existing
Keamanan	Aman dari ancaman	Tergolong daerah aman dikarenakan dekan dengan kawasan Yonif 410 Alugoro dan Polres Blora.
Aksesibilitas	Jalan mudah diakses	a. Terletak di jalan utama jalan Blora-

		Cepu
		b. Kondisi jalan sedang tidak terlalu ramai
		c. 500 meter di sebrang Yonif 410 Alugoro
Situasi Lingkungan	a. Minim resiko banjir b. pertimbangan pencemaran	a. Derah site tidak pernah mengalami banjir dan juga area disebelah jalan terdapat selokan. b. Polusi udara sangat minim dikarenakan di sekitar site terdapat banyak pepohonan.
Infrastruktur	a. Infrastruktur umum b. akses listrik	a. dekat dengan SPBU, Terminal, PKU Muhammadiyah. b. akses untuk listrik tersedia.
Akses Ke Pusat Kota	Tidak terlalu jauh dari kota	Dekat dengan alun-alun kota dengan jarak 3,5 km.

Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

Mall sebagai bangunan komersial harus ditempatkan di kawasan perdagangan dan bisnis kota, di jantung kota (pusat kegiatan masyarakat perkotaan), dengan akses mudah ke sistem transportasi umum, dan berdekatan dengan layanan tambahan penting. Beberapa alasan mengapa Blora *Iconic Mall* berada di Jalan Jendral Soedirman, Bangkle, Kecamatan Blora, Kabupaten Blora atau biasa dikenal dengan kompleks Yonif 410 Alugoro yaitu:



Gambar 2. Letak Mall Lain Terhadap Site

Sumber: (googleearth, 2023)

3.2 Analisis dan Konsep Tapak

Analisis sirkulasi digunakan sebagai cara untuk mengetahui sirkulasi *existing* sekitar tapak yang akan mempengaruhi konsep pencapaian dan sirkulasi tapak.

3.3 Analisis dan Konsep Orientasi dan View



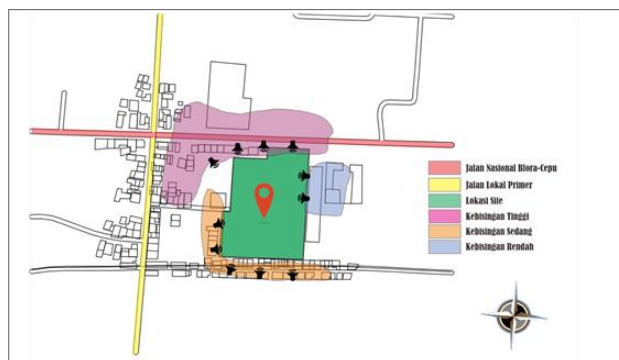
Gambar 3. Analisis Kondisi View Sebagai Sequence Sekitar Site

Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

Pada *existing* tapak terdapat beberapa lokasi yang menarik yang berpotensi untuk menjadi *sequence* penanda kawasan diantaranya yaitu:

1. Gapura Pembatas Cacana Jaya Kerta Bhumi Blora
2. Taman Bangkle Blora sebagai RTH
3. Terminal Gagak Rimang
4. Yonif 410 Alugoro Blora
5. Polres Blora
6. PKU Muhammadiyah Blora

3.4 Analisis dan Konsep Kebisingan



Gambar 4 Analisis Kondisi Kebisingan Sekitar Site

Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

Sumber kebisingan yang tinggi terletak disepanjang jalan Jendral Soedirman atau Jalan Nasional Blora-Cepu serta berada didekat permukiman warga. Untuk kebisingan sedang berada di area belakang *site* dikarenakan area tersebut berupa permukiman warga. Untuk tingkat kebisingan rendah terletak di sebelah kanan *site* yaitu berupa PT. Sumber Cipta Multiniaga DSO dan juga area persawahan.

3.5 Analisis dan Konsep Iklim



Gambar 5. Analisis Kondisi Pencahayaan dan Penghawaan Pada Site
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

3.6 Analisis Matahari dan Angin

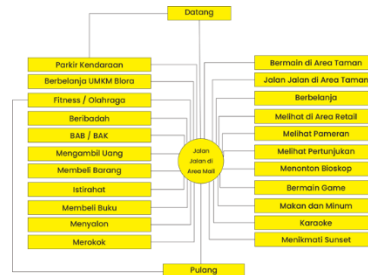
Cahaya matahari bergerak dari arah timur tepatnya disebelah kanan *site* melintas kearah barat yang membuat intensitas cahaya menjadi cukup tinggi. Pada area timur di area belakang PT berupa persawahan tanpa adanya penghalang pohon peneduh. Bagian yang dapat menghalangi cahaya matahari yaitu bagian depan *site* dikarenakan terdapat pohon peneduh.

Pada *site existing* kondisi angin yang cukup tinggi berasal dari area selatan dan timur *site* dikarenakan mayoritas area nya berupa persawahan, Angin cukup sedang datang dari barat dikarenakan ada persawahan yang tidak terlalu luas.

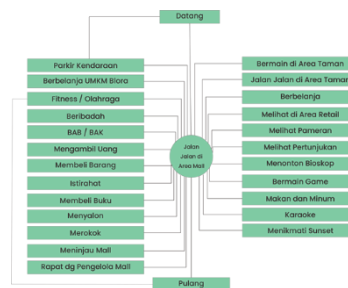
3.7 Analisis Pengguna dan Konsep Ruang

Perancangan desain dibuat untuk mengakomodasi berbagai kalangan, termasuk mereka yang akan membeli atau sekadar menggunakan fasilitas *mall* seperti anak kecil, dewasa, bahkan lansia.

Pola aktivitas adalah sebuah urutan kegiatan dari pengguna atau pengunjung pada Blora *Iconic Mall*. Pola aktivitas pada *mall* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:



Gambar 6. Pola aktivitas pengunjung
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)



Gambar 7. Pola aktivitas pengunjung khusus
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)



Gambar 1 Pola aktivitas pengelola
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

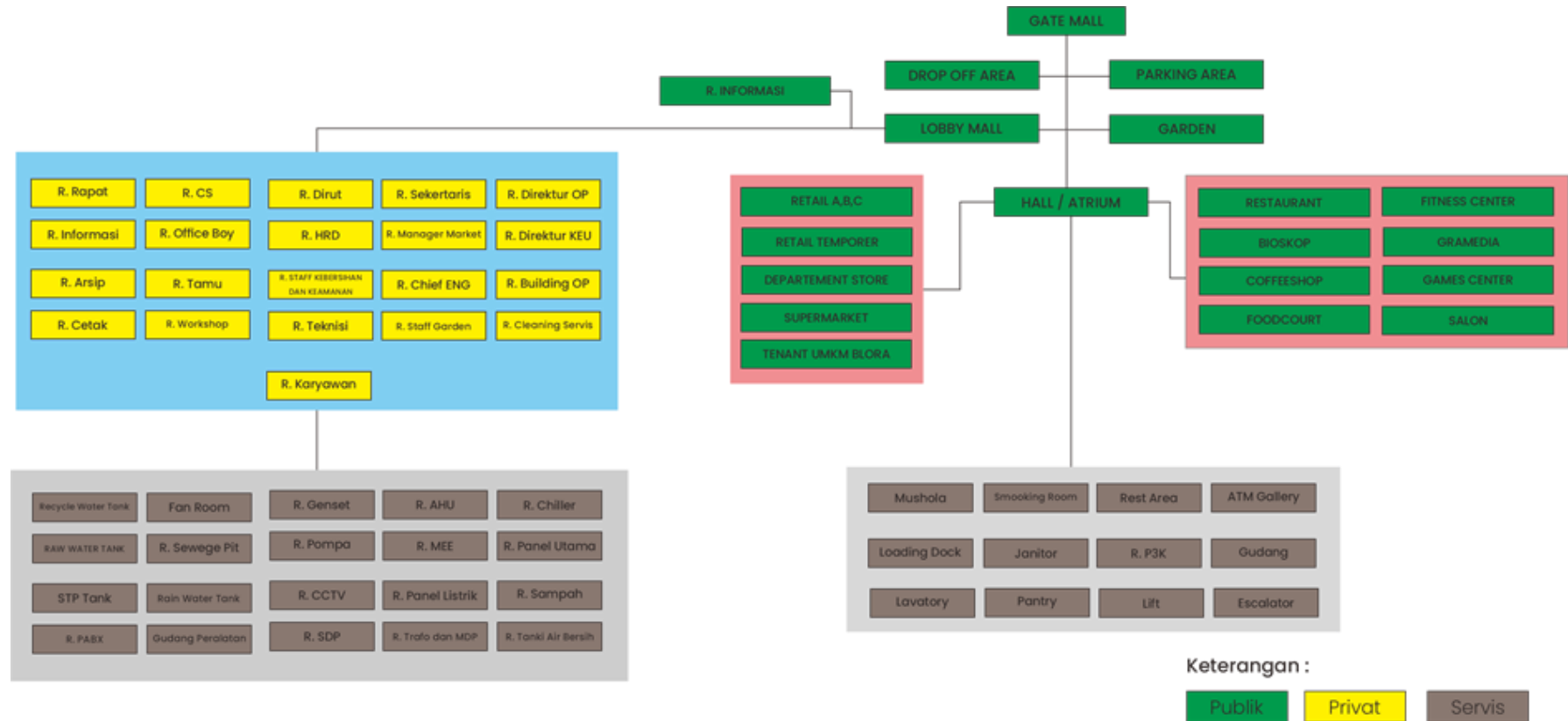


Gambar 8. Pola aktivitas servis
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

3.8 Analisis Pendekatan Kapasitas Ruang

Dalam menentukan kapasitas ruang dilakukan dari makro menuju ke mikro, secara makro yaitu dengan pendekatan kapasitas pengunjung *mall* harian dan kemudian secara mikro yaitu perhitungan elemen elemen dalam pusat perbelanjaan.

3.9 Analisis Pendekatan dan Pola Hubungan Ruang



Gambar 9. Pola Hubungan Ruang
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

3.10 Analisis dan Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

Konsep bentuk bangunan pada perancangan Blora *Iconic Mall* menekankan pada penerapan arsitektur *biophilic* yang akan dijabarkan sebagai berikut:

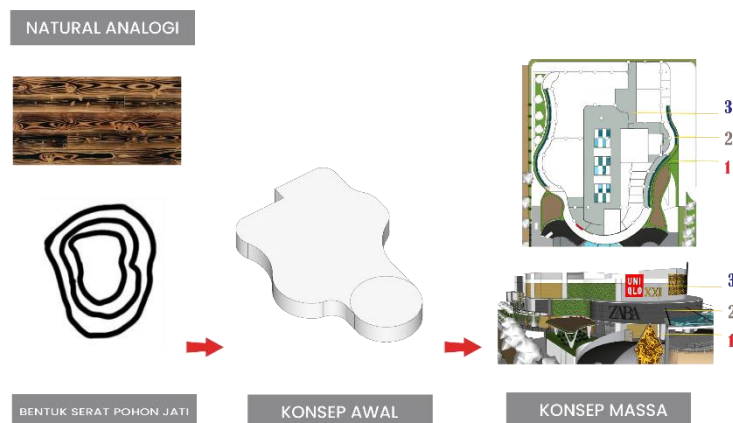
- *Blora Iconic Mall* merupakan tipe perbelanjaan tertutup atau *enclosed mall* yang berarti pusat perbelanjaan yang merupakan struktur lengkap, dengan atap tertutup yang melindungi interaksi antara pelanggan dan penjual. Sistem penghawaan menggunakan *EMAC (Enclosed Mall Air Conditioned)*. Namun pada bagian tertentu di desain semi terbuka untuk menikmati *sunset*.



Gambar 10 Sunset View

Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

- Penerapan Konsep *Biophilic* yaitu *Biomorphic and patterns (P8)* dan penerapan *natural analogues* dengan menganalogikan serat pohon jati dengan cara metafora.



Gambar 11 Konsep Bentuk Massa Bangunan

Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

Bentuk bangunan meliuk liuk dan seperti berundak dengan lantai 2 dibuat lebih lebar menandakan cerminan desain *biophilic*.

- Penerapan Prinsip P4 : *Thermal & Airflow variability*

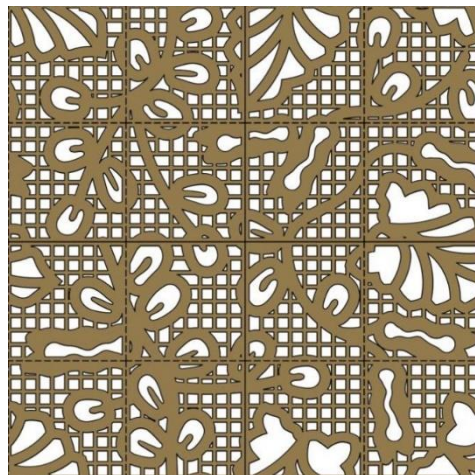
Strategi *HVAC* (*Heating, Ventilation, and Air Condition*) yaitu dengan cara memaksimalkan bukaan ruang untuk penghawaan ke dalam ruang, bentuk yang fleksibel dan meliuk liuk membuat kontrol udara menjadi optimal. Adanya bukaan di titik-titik tertentu membuat pencahayaan dan penghawaan optimal.

Tampilan bangunan pada perancangan *Blora Iconic Mall* menekankan pada penerapan arsitektur *biophilic* yang dipadukan dengan beberapa *iconic* Kota Blora yang menjadikan satu perpaduan yang sangat harmonis yang akan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 12 Logo Barongan dan Aksara Jawa
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

➤ Penggunaan Motif Batik dan Barong *Iconic* Blora Pada Fasad Mall



Gambar 13 Penerapan *Iconic* Blora
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

- Konsep *Mall Semi Outdoor* Cahaya matahari masuk ke dalam *Mall* serta penggunaan kolom sebagai perwujudan kepada kayu jati dan adanya tanaman di *wall* sebagai perwujudan hutan jati blora yang asri.



Gambar 14 Konsep Semi Outdoor dan Visualisasi Pohon Jati
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)



Gambar 15 Visualisasi Pohon Jati
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

- *Nature In The Space*



- *Vertical garden (P1)*



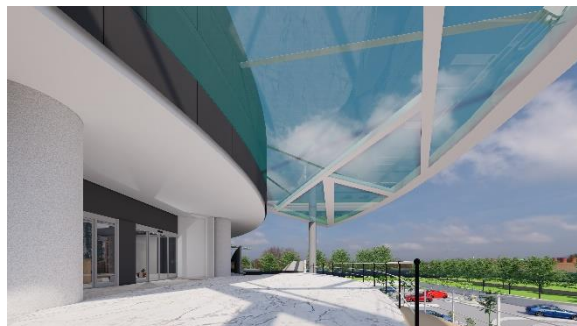
Gambar 16 Vertical Garden

Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

Taman Vertikal adalah jenis ruang hijau lain yang dapat melayani berbagai tujuan seperti berfungsi sebagai tameng terhadap panas matahari, menurunkan polusi udara, meningkatkan suplai oksigen, dan lain sebagainya. sebagainya.

Sesuvium portulacastrum (krokot), *Euphorbia prostrata* (krokot Cina), *Portulaca oleracea* (gelang Jawa/krokot), *Mussaenda pubescens* (daun putri), *Euphorbia zigzag* (kaktus zigzag), *Anredera cordifolia* (binahong), *Ficus repens* (dolar), dan *Hedera helix* (ivy) merupakan salah satu contoh tanaman yang dapat diletakkan di bagian luar bangunan.

- Canopy Kaca Tempered (P4)

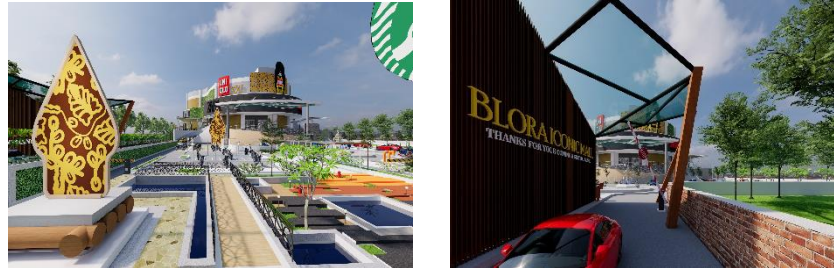


Gambar 17 Canopy Mall

Sumber: (<https://images.google.com/> , 2023)

Canopy di area pintu masuk utama gedung digunakan untuk menyaring panas yang masuk. *Canopy* yang terbuat dari kaca laminasi memungkinkan pemanfaatan cahaya secara optimal sekaligus menyaring panas matahari.

- Penerapan prinsip P1: *Visual Connection With Nature*



Gambar 18 Penggunaan Elemen Alam

Sumber: (Dokumen Pribadi, 2023)

Perancangan taman dan penggunaan elemen alami seperti air, batu alam, atribut taman berbahan dasar kayu, vegetasi. Selain itu, aplikasi unsur alam juga diterapkan pada area *entrance Mall*.

- Penerapan prinsip P3 : *Rytmic Sensor Stimuli*

Adanya suara gemericik air yang dihasilkan oleh air mancur, serta adanya suara dari beberapa pohon.

- Penerapan prinsip P5 : *Presence of water*

Adanya aplikasi elemen alam seperti air di luar ruangan seperti kolam.



Gambar 19 Kolam

Sumber: (Dokumen Pribadi, 2023)

- Penerapan prinsip P8 : *Biomorphic & Patterns*

Bentuk, pola dan motif eksterior bangunan yaitu modifikasi daun jati menjadi penanda dalam entrance mall.

- Penerapan prinsip P9 : *Material Connection with nature*

Penggunaan elemen alami pada perancangan ruang luar seperti penggunaan warna, material atau bahan dan motif alami serta untuk material fasad penggunaan bahan lokal dan alami.



Gambar 20 Perancangan Ruang Luar
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)



Gambar 21 Entrance Tugu Jati
Sumber: (Analisis Pribadi, 2023)

4. PENUTUP

Kabupaten Blora terletak di kawasan pegunungan kapur yang berbatasan dengan Jawa Timur, Blora dikenal dengan berbagai kebudayaan dan makanan *iconic* seperti barongan Blora, sate ayam Blora, hutan jati, mebel akar jati, kopi santen, minyak bumi dan gas, *eggroll* waluh dan lainnya. Masyarakat Blora mulai mengalami pergeseran tren untuk memenuhi gaya hidupnya yang awalnya didominasi oleh *street linear* (pertokoan) sekarang mulai berpindah ke pusat perbelanjaan *modern*. Namun dikarenakan belum adanya *Mall* di Kabupaten Blora dan *Mall* yang terdekat adalah di Kudus dan Kota Bojonegoro masyarakat Blora kurang mendapat fasilitas perbelanjaan yang menjamin keamanan dan kenyamanan dalam berbelanja serta sarana hiburan. Blora *Iconic Mall* hadir sebagai suatu pusat perbelanjaan *modern* di Blora yang edukatif dan rekreatif dimana antara fungsi perbelanjaan terintegrasi dengan kebudayaan *iconic* di Blora seperti kesenian barongan, seni tayub, pecel pincuk, sate ayam, kopi santen, *egg*

roll waluh dan UMKM lainnya sehingga membuat *trade mark* yang berbeda dan unik dari *Mall* di kota lain yang diterapkan dalam fungsi ataupun tampilan visual *Mall*. Perancangan Blora *Iconic Mall* menggunakan pendekatan *Biophilic Design* yang menekankan kepada alam sebagai unsur utama diharapkan dalam pembangunan tidak menyebabkan banyak kerusakan kepada alam dengan beberapa poin penekanan dalam desain yaitu *Nature in The Space Patterns*, *Nature Natural Analogues Patterns*, dan *Nature of The Space Patterns* serta perancangan Blora *Iconic Mall* berusaha memunculkan jati diri Kota Blora yang terkenal asri karena hutan jati yang di aplikasikan dalam *Mall*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. R. A. (2020). Pendekatan Arsitektur Biophilic pada Rancangan Kantor BAPPEDA Provinsi Jawa Barat. *Itenas, Bandung*, 4(13), 1–10.
- Adhitama, P., & Wirawati, S. (2022). STUDI PENGELOLAAN TENANT MALL OUTDOOR FOOD AND BEVERAGE. *Jurnal STUPA Untar*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.22452>
- Adzani, R. K. D. (2021). LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR LP3A Lifestyle Center dan Shopping Mall di CBD Bogor Utara. *Jurnal Poster Pirata Syandana*, 02, 02. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpps/article/view/11341>
- Alkali, M. H. (2018). DESAIN STADION MAGUWO HARJO dengan Metafora Desain Arsitektur Ikonik Fasad Stadion sebagai Identitas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta [Universitas Islam Indonesia]. In *dspace.uui.ac.id*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/8386>
- Andrea. (2022). *BLORA JATI CENTER: PUSAT INDUSTRI KREATIF DAN WANA WISATA JATI DENGAN PENDEKATAN EKOWISATA*.
- Andyono, Y. (2006). *Indonesia Shopping Centers*. PT. Griya Asri Prima.
- Ashari, M. H. (2013). *Perancangan shopping center di Bring Kota Malang: Tema high tech architecture* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/1279>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora. (2022). Kabupaten Blora Dalam Angka 2022. In BPS Kabupaten Blora (Ed.), *Blorakab.bps.go.id* (Vol. 13, Issue 1). BPS Kabupaten Blora.
- Browning. (2014). *14 PATTERNS OF BIOPHILIC DESIGN IMPROVING*

HEALTH & WELL-BEING IN THE BUILT ENVIRONMENT. 60.

- Cabanek, A., Elena, M., Baro, Z. De, & Newman, P. (2020). *Biophilic streets: a design framework for creating multiple urban benefits*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s42055-020-00027-0>
- Diana, T. H. (2012). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan X-Mall Di Yogyakarta*. 17–57. <http://e-journal.uajy.ac.id/12871/3/TA142522.pdf>
- Harmono, R. O. (2022). *HUBUNGAN POLA SIRKULASI TERHADAP TINGKAT KERAMAIAN PENGUNJUNG*. 1–10.
- Humairah, R. M. (2022). PERANCANGAN ECO LIVING MALL DENGAN PENDEKATAN SUSTAINABLE ARCHITECTURE DI KAWASAN BANDARA INTERNASIONAL YOGYAKARTA, KULON PROGO. In *Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/95682>
- Ischak, M., & Walaretina, R. (2019). *UPAYA DESAIN UNTUK MEMINIMALISIR DISORIENTASI PENGUNJUNG PADA RANCANGAN NEW MALL ONE KELAPA GADING DESIGN EFFORTS TO MINIMIZE VISITOR DISORIENTATION ON NEW MALL ONE KELAPA GADING DESIGN*. 17(2), 88–97. <https://doi.org/http://dx.doi.org/1025105/agora.v17i2.7498> ISSN
- Jazuli, M., MD, S., & Paranti, L. (2020). Bentuk dan Gaya Kesenian Barongan Blora. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(1), 12–19. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i1.2892>
- Kusumarini, Y. (2005). Multi Pendekatan Desain Menuju Optimalisasi Desain (Interior). *Dimensi Interior*, 97–108. <http://cpanel.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/viewArticle/16287>
- Lukmana, G. A. (2020). *SHOPPING & DINING CENTER DI KAWASAN PARIWISATA THE MANDALIKA LOMBOK* [Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/25194>
- Meikanugrah, A. (2000). Redesain Matahari Beteng Plaza di Surakarta [Universitas Islam Indonesia]. In *Universitas Islam Indonesia*. <http://hdl.handle.net/123456789/2129>
- Petra, U. K. (2011). *5 Universitas Kristen Petra*. 1985, 5–30.
- Purwiyastuti, W., Kristen, U., & Wacana, S. (2015). *CORAK BATIK DAN MAKNANYA DALAM BUDAYA MASYARAKAT BLORA*. 17(04).
- Putra, A. S. B. (2019). PUSAT PERBELANJAAN BERBASIS CITYWALK DI SOLO BARU. *Unika Soegijapranata Semarang*, 94–115. <http://repository.unika.ac.id/19473/>
- Putri, A., & Subekti Ir, B. (2021). *Pendekatan Arsitektur Biofilik pada Rancangan*

Parahyangan Avenue Mall. 1–10.

- Rianto, A. D. (2016). *Pusat Perbelanjaan Berkonsep City Walk*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Mal>,
- Sinarwastu, A. K. E. (2016). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIJAU*. 11–24. <http://ejournal.uajy.ac.id/id/eprint/9075>
- Sri, I., & Lestari, P. (2017). MASYARAKAT SAMIN DITINJAU DARI SEJARAH DAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER. *Uny.Ac.Id*, 13(1).
- Supina. (2019). Pengetahuan Wisatawan Mancanegara atas Kehadiran Patung Garuda Wisnu Kencana sebagai Ikon Pariwisata Indonesia. *JSHP : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 116–123. <https://doi.org/10.32487/jshp.v3i2.675>
- Syadza, W. H. N. (2018). *Tata Ruang Hunian Pengrajin Akar Jati Desa Tempellemahbang Kabupaten Blora*. 06(03). <http://repository.ub.ac.id/162921/>
- Syoufa, A., & Hapsari, H. (2014). PENGARUH POLA SIRKULASI PUSAT PERBELANJAAN MAL TERHADAP POLA PENYEBARAN PENGUNJUNG Studi kasus: Margocity, Depok. *Jurnal Desain Konstruksi*, 13(2), 46–57. <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/dekons/article/view/1135>
- Taroreh, J. B. (2018). OCEANARIUM DI MANADO. *Arsitektur Ikonik. Jurnal Arsitektur DASENG*, 7(1), 247–258.
- Wilantaka, Y. K. A. (2020). PERANCANGAN MUSEUM DI KABUPATEN BOJONEGORO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK [UIN Sunan Ampel Surabaya]. In *digilib.uinsby.ac.id*. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Yulianti, I., Suryandari, P., & Sulistiowati, A. D. (2022). *PERANCANGAN GARDEN WALK SHOPPING MALL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOPHILIC DI*. 5(2), 233–242.