

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Judul yang diajukan dalam Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) adalah “**Perancangan Blora *Iconic Mall* Dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic***”. Mengenai pengertian dari judul akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Blora* : Kabupaten Blora merupakan wilayah area Jawa Tengah yang memiliki luas wilayah 1.820,59 Km² memiliki 16 wilayah kecamatan. Batas wilayah Kabupaten Blora bagian barat adalah bersebelahan dengan Kabupaten Grobogan, sisi timur berbatasan Provinsi Jawa Timur, sisi selatan bersebelahan Provinsi Jawa Timur serta sisi utara bersebelahan Kabupaten Rembang (Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora, 2022).
2. *Iconic* : *Iconic* dapat dipahami sebagai penanda atau tanda (tempat atau waktu). Arsitektur *iconic* merupakan bagian dari arsitektur yang berfungsi sebagai penanda tempat di sekitarnya atau yang berfungsi sebagai pengingat periode waktu tertentu (Taroreh, 2018).
3. *Mall* : *Shopping Mall* merupakan tipe pusat perbelanjaan modern yang tertutup yang terbentuk dari retail yang beraneka ragam bentuk *retail*, tempat makan dan beberapa fasilitas rekreatif dan hiburan yang berpusat

dalam satu bangunan, ditambah *retail* yang disewakan atau dijual kemudian diatur dari pihak manajemen terpadu (Rianto, 2016).

4. Pendekatan : Pendekatan merupakan usaha untuk optimalisasi sebuah desain dalam suatu perancangan (Kusumarini, 2005).
5. Arsitektur *Biophilic* : Arsitektur *biophilic* bertujuan untuk meningkatkan kesehatan mental dan fisik manusia dengan mengintegrasikan alam ke dalam arsitektur melalui penggunaan bahan alami dan bentuk alami. Arsitektur *biophilic* adalah konsep yang memiliki prinsip untuk membina hubungan positif antara manusia dan alam. (Putri & Subekti Ir, 2021).

Pengertian Judul “**Perancangan Blora Iconic Mall Dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic Design***” secara keseluruhan adalah sebuah pusat perbelanjaan *modern* atau *Shopping Mall* yang didalamnya terintegrasi dengan beberapa *icon* kebudayaan, seni, makanan, UMKM, dan lain-lain dari Kabupaten Blora yang dapat menunjukkan jati diri Kabupaten Blora serta menjadi pengingat kepada generasi muda akan kebudayaan atau *iconic* Kabupaten Blora nantinya *Mall* ini dapat menampung berbagai aktivitas jual beli, perbelanjaan, serta tempat hiburan di Kabupaten Blora yang di desain menggunakan konsep Arsitektur *Biophilic* dengan tujuan membuat jati diri Kabupaten Blora yang terkenal dengan pohon jatinya bisa terasa asri serta mengurangi dampak pembangunan kepada alam.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Blora

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.

1.2.2 Pertumbuhan Penduduk dan Pariwisata Blora

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 <i>Subdistrict</i>	Penduduk <i>Population</i>	Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun 2020–2021 <i>Annual Population Growth Rate (%) 2020–2021</i>
(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.

1.2.3 Kebutuhan Pusat Perbelanjaan

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	1113	1117	1349	1761	1761
Warung/ Small Shop	5030	5550	6305
Toko Swalayan/ Convenience Store	88	90
Jumlah/Total	6486	7026	7958

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.




1.2.4 Upaya Pelestarian Budaya Kabupaten Blora

Beragam tradisi kesenian Blora masih dipraktikkan 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)

1.2.5 Konsep Arsitektur Biophilic

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, Mal 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 perusakan 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*.

1.2.6 Pokok Pokok Penting sebagai Gambaran Awal Desain

Pokok pokok penting untuk gambaran awal desain Blora *Iconic Mall* adalah sebagai berikut:

1. 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.

2. 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*.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan

Bagaimana untuk merancang Blora *Iconic Mall* menjadi fasilitas Perbelanjaan *Modern* yang terintegrasi dengan kebudayaan *Iconic* Blora dengan pendekatan *Biophilic Design*?

1.3.2 Persoalan Arsitektur

1. Bagaimana Merancang Blora *Iconic Mall* sebagai sarana perbelanjaan yang edukatif dan rekreatif?
2. Bagaimana Merancang fungsi dan tampilan yang mengarahkan ke *Iconic* kota Blora?
3. Bagaimana aplikasi konsep arsitektur *biophilic* dalam Blora *Iconic Mall*?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

1. Merancang atau mendesain Blora *Iconic Mall* menjadi fasilitas Perbelanjaan *Modern* yang terintegrasi dengan kebudayaan *Iconic* di Kabupaten Blora dengan konsep pendekatan *Biophilic Design*.

1.4.2 Sasaran

1. Menciptakan pusat perbelanjaan yang memiliki fasilitas yang edukatif dan rekreatif dimana antara fasilitas perbelanjaan terintegrasi dengan *Iconic* kota Blora.
2. Sistem kegiatan, *zoning* fungsi ruang dan tata *layout* ruang luar dan dalam serta bentuk fasad yang mampu mengarahkan ke *iconic* kota Blora yang diaplikasikan dalam pusat perbelanjaan *modern*.
3. Sistem struktur, kenyamanan *thermal*, estetika visual ruang luar dan dalam, sirkulasi serta utilitas yang menjaga keseimbangan lingkungan dengan *biophilic* desain.

1.5 Lingkup dan Batasan Pembahasan

1.5.1 Lingkup Pembahasan

Pembahasan pada saat penyusunan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) difokuskan pada bagian perencanaan tapak, aksesibilitas, orientasi pada bangunan dan visual estetika pada bangunan pada perancangan Blora *Iconic Mall* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic*.

Selain itu, Perancangan ini juga difokuskan pada analisis perencanaan dan perancangan fungsi fasilitas pusat perbelanjaan *modern* yang terintegrasi dengan *iconic* Blora yang berupa kebudayaan, makanan, UMKM dan lainnya serta tampilan bangunan secara eksterior dan interior sehingga menghasilkan rancangan *Mall* yang anti *mainstream*.

1.5.2 Batasan Pembahasan

Dalam penyusunan Laporan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) dibutuhkan adanya batasan supaya arah dalam penyusunan laporan sama seperti tinjauan penelitian:

1. Pembahasan dalam perancangan dan perencanaan berdasar pada kajian literatur serta data primer hasil *survey* sesuai tujuan sasaran sasaran yang ingin dicapai.
2. Batasan dalam pembahasan dibatasi hanya pada permasalahan dalam aspek arsitektural, mengenai suatu hal yang diluar pengetahuan arsitektur diulas secara garis besar saja.
3. Fungsi *Mall* untuk pusat perbelanjaan *modern* dan juga mewadahi jenis UMKM dan atraksi *iconic* Blora yang mewakili tampilan eksterior interior.

1.6 Metode Pembahasan

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

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. 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.

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.

1.6.2 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.

1.6.3 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*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pendahuluan memuat mengenai gambaran umum serta fenomena yang sejalan dengan topik yang dibahas. Materi dalam bab ini terdiri dari pengertian judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan yang diangkat sesuai topik.

BAB II Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka memuat definisi teori serta literatur yang terdiri dari tinjauan tentang *Shopping Mall*, *Sirkulasi Mall*, *Iconic* Kota Blora, Konsep Arsitektur *Biophilic*, studi banding terkait objek sebagai referensi desain, dan juga standar-standar perancangan bangunan *Mall*.

BAB III Gambaran Umum Lokasi Dan Gambaran Perencanaan

Gambaran Umum Lokasi dan Gambaran Perencanaan memuat gambaran perspektif yang terkait lokasi maupun data fisik yang sesuai dengan RTRW Kabupaten Blora, Data perekonomian, Data Persebaran Aktivitas, Penduduk, Lingkungan Sosial, Data Kawasan Strategis serta data non fisik berdasar data lima tahun terakhir dari DPU, BPS Kab.Blora, Kantor Dinas.

BAB IV Analisis Pendekatan Dan Konsep Perencanaan & Perancangan

Bab ini memuat tentang analisis konsep perencanaan serta perancangan dengan skala mikro dan makro. Analisis Makro mencakup kawasan yang luas sedangkan Analisis Mikro mencakup analisis dan konsep site, program ruang, tata masa, tampilan bangunan baik secara interior maupun eksterior, struktur, utilitas, serta penekanan pendekatan konsep arsitektur *Biophilic* yang akan diterapkan pada perancangan Blora *Icon Mall*.