

PERANCANGAN GARDEN WALK SHOPPING MALL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOPHILIC DI BOGOR, JAWA BARAT

Indira Yulianti¹, Putri Suryandari², Anggraeni Dyah Sulistiowati³

1. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : Yuliantiindira15@gmail.com
2. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : putri.suryandari@budiluhur.ac.id
3. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : anggraeni.dyah@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Perancangan Garden Walk Shopping Mall Dengan Konsep Arsitektur Biophilic merupakan bangunan dengan fungsi utamanya sebagai sarana hiburan dan rekreasi untuk memfasilitasi kegiatan perbelanjaan modern. shopping mall merupakan suatu ruang yang dapat digunakan sebagai pusat perbelanjaan maupun rekreasi yang terdiri dari beberapa kompleks pertokoan dimana didalamnya terjadi kegiatan jual beli maupun pertukaran barang dan jasa serta sebagai tempat berkumpul. Dengan menerapkan prinsip-prinsip Biophilic seperti Nature in space dan Natural analogues sehingga bangunan Shopping mall ini dapat menjaga kesehatan psikologis maupun psikologis pengunjungnya. Dengan menggunakan bentuk massa bangunan yang alami dan dinamis yang terinspirasi dengan bentuk-bentuk yang ada di alam yang terbentuk secara alami, seperti bentuk tumbuhan daun avoid melalui bentuk tersebut akan dicapai pola biophilic. Hal tersebut mendasari alasan menerapkan konsep arsitektur biophilic yang memiliki hubungan positif dengan alam.

Berlokasi di Kota Bogor yang terkenal dengan potensi wisata dan keindahan alam yang alami diharapkan mampu menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan berbelanja, hiburan dan rekreasi modern yang mampu menjadi sarana untuk merespon hubungan positif dengan alam melalui fasilitas perbelanjaan modern dengan menerapkan prinsip-prinsip biophilic sehingga mampu merespon baik hubungan antara manusia dengan alam.

Kata kunci: Garden Walk Shopping Mall, Shopping Mall, Arsitektur Biophilic, Bogor.

ABSTRACT

Garden Walk Shopping Mall Design With a Biophilic Architectural Concept is a building whose main function is as a means of entertainment and recreation to facilitate modern shopping activities. A shopping mall is a space that can be used as a shopping and recreation center consisting of several shopping complexes in which buying and selling activities occur as well as the exchange of goods and services as well as a gathering place. By applying Biophilic principles such as Nature in space and Natural analogues so that this Shopping mall building can maintain the psychological and psychological health of its visitors. such as the shape of the avoid leaf plant, through this form a biophilic pattern will be achieved. This underlies the reason for applying the concept of biophilic architecture which has a positive relationship with nature.

Located in the city of Bogor which is famous for its tourism potential and natural beauty, it is expected to be a means to meet the needs of modern shopping, entertainment and recreation that is capable of being a means to respond to a positive relationship with nature through modern shopping facilities by applying biophilic principles so as to respond positively to nature. good relationship between humans and nature.

Keywords: Garden Walk Shopping Mall, Shopping Mall, Biophilic Architecture, Bogor.

1.1 LATAR BELAKANG

Berbelanja merupakan salah satu bagian dari kebutuhan manusia. Bahkan menjadi bagian yang tak bisa terlepas dari kehidupan manusia dan telah menjadi salah satu kebiasaan hidup (*lifestyle*) tersendiri bagi manusia saat ini. Hal tersebut dikarenakan pusat perbelanjaan tidak hanya menaungi aktivitas berbelanja semata tetapi sebagai pelengkap kebutuhan yang lain seperti kebutuhan primer, sekunder dan tersier yang tak terlepas dari kebutuhan manusia. Selain untuk memenuhi kebutuhan berbelanja dapat dijadikan sebagai sarana hiburan dan rekreasi.[1]

Kota bogor memiliki posisi strategis karena sebagai salah satu penyangga Ibukota. Kota Bogor menjadi salah satu kabupaten yang perkembangan ekonominya sangat pesat. Salah satu faktornya ialah dari sektor wisata dan perdagangan. Sebuah survey *Credit Suisse Consumer Survey 2011*, menyebutkan bahwa pusat perbelanjaan modern banyak berkembang di pulau jawa karena masyarakat di pulau jawa lebih lebih konsumtif dibandingkan masyarakat di luar pulau jawa. Survey ini juga mengungkapkan bahwa bagian dari pulau jawa yang pertumbuhan pusat perbelanjaan paling pesat adalah Jakarta dan sekitarnya termasuk Bodetabek yaitu, Bogor, Depok, Bekasi dan Tangerang yang dianggap sebagai area metropolitan terluas di dunia yang dihuni oleh 18 juta jiwa.

Studi sektor properti di wilayah bodetabek mengkonfirmasi bahwa sebagai penyangga ibukota, di wilayah Bogor pertumbuhan ruang pusat perbelanjaan meningkat tiap tahunnya seiring banyaknya pemukiman yang ada. Rasio jumlah pusat perbelanjaan terhadap jumlah penduduk di Kota Bogor paling kecil dibandingkan kota-kota wilayah Bodetabek.[2]

Sebuah *Shopping mall* atau pusat perbelanjaan modern merupakan tempat yang sangat sering dikunjungi oleh masyarakat pada zaman sekarang. *Shopping mall* sudah seperti suatu tempat yang wajib ada di suatu kota, ditambah lagi dengan tingginya minat pengunjung baik dari dalam kota Bogor ataupun wisatawan yang datang ke kota ini, dengan gaya hidup perkotaan saat ini menyebabkan kebutuhan akan fasilitas perkotaan modern seperti *Shopping Mall*, *fast food restaurant*, dan lain-lain meningkat.

Pada saat ini, sebuah shopping mall yang berkonsep *Garden Walk* memiliki daya tariknya tersendiri. *Garden walk* itu sendiri adalah taman untuk para pejalan kaki maupun pengunjung yang membawa kendaraan pribadi, yang rencananya akan dibuat semenarik dan menyenangkan mungkin. Dengan adanya *Garden Walk* ini diharapkan dapat digunakan sebagai fasilitas pengunjung, selain dapat berbelanja juga dapat merelaksasikan pikiran mereka dari berbagai aktifitas yang dapat membuat stress sehingga menyebabkan ketidakseimbangan antara fisik dan psikis, yang mempengaruhi emosi dan proses berfikir.

Desain *Biophilic* adalah pendekatan rancangan arsitektur yang berfokus pada peningkatan kesejahteraan manusia baik secara fisiologis maupun psikologis, melalui alam sebagai media pendekatan utama. Selain itu sebagai penerapan konsep yang berbeda dari *Shopping Mall* terbangun di Bogor dan menjadi solusi dalam menanggapi fenomena terasingkannya masyarakat dari alamnya, penerapan desain *Biophilic* ternyata menghasilkan banyak keuntungan pada beberapa bangunan publik seperti di rumah sakit, sekolah, kantor, hingga *shopping mall*.[3]

Penerapan pola konsep *Biophilic* diperlukan untuk dapat menghadirkan nuansa alam di *Garden walk shopping mall* ini nantinya. Konsep *biophilic* ini dikategorikan menjadi 3 katagori untuk memahami antara keberagaman alam dengan lingkungan yang berkembang, yaitu *nature in the space*, *natural analogues*, *nature of the space* yang didalamnya memiliki 14 aspek. Penerapan desain *biophilic* pada perancangan *garden walk shopping mall* ini dengan mengimpelentasikan beberapa aspek yang terkandung dalam ketiga prinsip *biophilic* tersebut.

Pemilihan konsep *Biophilic* pada perancangan *Garden Walk Shopping mall* ini karena melihat manfaat dari penerapan tema ini yang lebih kompleks yaitu seluruh lapisan masyarakat dari berbagai golongan usia, pendidikan, pekerjaan status ekonomi dan lain sebagainya dengan tujuan berbelanja adalah rekreasi. Dengan hadirnya rancangan *shopping mall* bertemakan *Biophilic* di kota Bogor diharapkan *shopping mall* hadir bukan hanya menjadi wadah investasi modal melalui kegiatan belanja, rekreasi dan hiburan, namun juga memberikan kesempatan untuk menjadi wadah interaksi sosial masyarakat Bogor melalui hubungan positif dengan alam sebagai lingkungan

hidup. Oleh karena itu penerapan konsep *Biophilic* dipilih karena sejatinya interaksi dan keinginan untuk selalu terikat dengan lingkungan alami adalah kebutuhan dasar bagi manusia.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan dan sasaran yang dicapai pada perancangan *Garden Walk Shopping Mall* ini adalah sebagai berikut :

1.1.1 Tujuan

- a. Merencanakan *Shopping Mall* dengan konsep yang berbeda dari *mall* yang sudah ada di Kawasan Bogor dan dibuat menarik dengan menghadirkan *Garden Walk* dimana dapat menjadi solusi dalam menanggapi fenomena terasingkannya masyarakat dari alamnya.
- b. Mengakomodasi kebutuhan masyarakat urban baik dari kawasan Bogor atau wisatawan akan gaya hidup perkotaan yakni sangat membutuhkan pusat perbelanjaan, dengan pendekatan *Biophilic* yakni memberikan keseimbangan antara fisiologis dengan psikologi masyarakat khususnya masyarakat kota Bogor.
- c. Mewujudkan rancangan melalui penampilan dan penataan bangunan *Garden Walk Shopping Mall* dengan pendekatan *Biophilic* sehingga menjadi wadah investasi kesehatan dan menjaga hubungan baik antara manusia dengan alam.

1.1.2 Sasaran

- a. Terwujudnya sarana *Shopping Mall* yang interaktif dan rekreatif dengan pengaplikasian beberapa aspek *Biophilic* sehingga dapat menjadi wadah investasi kesehatan warga di kawasan Bogor.
- b. Bangunan komersil yang menitikberatkan pada kualitas berinteraksi sosial dan sarana rekreasi melalui interaksi sosial melalui hubungan positif dengan alam.
- c. Desain ruang yang memberi penggunanya keseimbangan antara hubungan manusia-alam serta manusia-manusia.

1.3 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang akan digunakan bersifat kualitatif yaitu analisa dengan cara mengembangkan, menciptakan serta menentukan teori dan konsep baru dengan :

a. Pengumpulan data

- a) Data Primer; Observasi, Studi Banding, Wawancara.

b) Data Sekunder; Studi Literatur.

b. Pemecahan Permasalahan Arsitektur

a) Aspek Manusia (*Human Issue*)

Menganalisa hal-hal yang berkaitan dengan pengguna serta aktifitasnya, sehingga menghasilkan program ruang dengan hasil ruangan yang dibutuhkan yang digunakan pada desain dengan ukuran sesuai standar yang menambah tingkat kenyamanan di *garden walk shopping mall*.

b) Aspek Lingkungan (*Environmental issue*)

Mencari dan menganalisa hal-hal yang berkaitan pemilihan lokasi tapak, sistem dan sirkulasi pada tapak, serta potensi lingkungan yang ada baik pada lingkungan dalam bangunan maupun lingkungan luar bangunan dan disesuaikan dengan konsep *biophilic*. Serta dapat menyesuaikan akan peraturan pemerintah yang ada.

c) Aspek Bangunan (*Building issue*)

Merancang bangunan dengan pendekatan terhadap konsep *Biophilic* sehingga menghasilkan desain yang sesuai dengan penerapan aspek *Biophilic* baik dari bentuk bangunan, struktur serta material yang digunakan untuk kenyamanan fungsi dan keindahan bangunan.

2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

Judul Proyek : Perancangan *Garden Walk Shopping Mall* di Bogor

Jawa Barat

Tema : Arsitektur *Biophilic*

Lokasi : Jl. Bogor Nirwana,
Mulyaharja, Kec . Bogor
Sel., Kota Bogor, Jawa Barat
Sifat Proyek : Fiktif
Pengelola : Swasta
Luas Lahan : ± 40000 m² (4 Ha)
Sasaran : Masyarakat Umum dan
Wisatawan Kota Bogor

2.2 GAMBARAN TEORITIS JUDUL PROYEK

Perancangan *Garden Walk Shopping Mall* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic* di Bogor, Jawa Barat adalah sebagai wadah sarana berbelanja dan rekreasi maupun interaksi sosial masyarakat di kota Bogor. Sebagai hadirnya rancangan *Shopping Mall* bertemakan *Biophilic* di kota Bogor diharapkan *Shopping Mall* hadir bukan hanya menjadi wadah investasi modal melalui kegiatan belanja, rekreasi dan hiburan, namun juga memberikan kesempatan untuk menjadi wadah interaksi masyarakat kota interaksi melalui hubungan positif dengan alam sebagai lingkungan hidup.

Arsitektur *Biophilic* adalah pengembangan *biophilia* dalam bidang desain ramah lingkungan, menyediakan kesempatan bagi manusia untuk memiliki hubungan dengan alam.

3.1 ARSITEKTUR BIOPHILIC

Biophilic atau *Biophilia* adalah ilmu yang mempelajari keinginan manusia untuk berafiliasi dengan bentuk alam dalam kehidupan. Istilah "*biophilia*" pertama kali diciptakan oleh psikolog sosial Eric Fromm dan kemudian dipopulerkan oleh ahli biologi Edward Wilson (*Biophilia*, 1984). Istilah ini berkembang dari bidang biologi dan psikologi dan disesuaikan dengan berbagai bidang salah satunya bidang Arsitektur. *Biophilia* merupakan sebuah keinginan untuk berhubungan kembali dengan sebuah sistem alam atau (re) koneksi dengan alam dan sistem alam. Dalam arsitektur hal ini dikenal dengan desain *biophilic* atau hal ini adalah pengembangan *biophilia* dalam bidang desain ramah lingkungan, menyediakan kesempatan bagi manusia untuk memiliki hubungan dengan alam.

Dengan munculnya sebuah teori *biophilia* ini, pada tahun 1990-an, munculah berbagai penelitian mengenai hubungan antara peningkatan kualitas lingkungan dan produktivitas pekerja. Produktivitas diidentifikasi sebagai tempat untuk kesehatan dan kesejahteraan, yang memiliki dampak yang lebih luas. Alam yang dimaksud dalam teori

Biophilic desain dibagi menjadi dua hal, yaitu sebuah konotasi dari alam tersebut dan alam adalah organisme hidup dan komponen non-hidup ekosistem (seperti matahari, air, dan sebagainya). Desain *Biophilic* sendiri dapat diatur ke dalam tiga kategori. Alam di Space (*Nature in Space*), Analogi dari Alam (*Analogues of Nature*), dan *Nature of Space* untuk dapat menyediakan startegi desain.

Desain *Biophilic* menyediakan kesempatan bagi manusia untuk beraktifitas pada tempat yang sehat, meminimalisir tingkat stress, serta menyediakan kehidupan yang sejahtera dengan cara mengintegrasikan alam, baik dengan material alami maupun bentuk – bentuk alami kedalam desain. Selain itu, desain *Biophilic* berusaha menciptakan habitat yang baik bagi manusia di lingkungan modern dengan memajukan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia. Desain *Biophilic* lebih mempresentasikan bagaimana perncangan sebuah bangunan lebih mendekati alam sebagai media pendekatan utamanya yang dapat dikaitkan dengan dimensi-dimensi sebagai berikut:[4]

3.2 PRINSIP-PRINSIP ARSITEKTUR BIOPHILIC

Beberapa prinsip terdapat di dalam teori *Biophilic Design* guna diterapkan dalam desain perancangan bangunan salah satunya yang diungkapkan oleh Terrapin, di dalam bukunya yaitu *14 Pattern of Biophilic Design*. Keseluruhan prinsip tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kelompok utama yaitu :[5]

1. Nature in the space

Prinsip pertama ini mengandung beberapa poin-poin utama yang diperhatikan dalam penerapannya dalam desain. Konsep *Nature in the space* ini dibedakan menjadi tujuh parameter desain, yaitu:

- Koneksi visual dengan alam (*Visual Connection With Nature*) , penggunaan indra penglihatan (mata) dalam merasakan kehadiran alam didalam ruangan secara langsung.
- Koneksi non-visual dengan alam (*Non Visual Connection With Nature*), penggunaan indra pendengaran , penciuman ,perabaan dan rasa yang terlibat untuk mengurangi stress dan dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mental.
- Thermal* dan Variasi aliran udara, berpengaruh dengan kelembaban relatif , suhu

permukaan , perubahan suhu udara , dan aliran udara di seluruh kulit yang mengikuti lingkungan alam.

- d. Cahaya yang dinamis dan tersebar dari waktu ke waktu.
- e. Koneksi antar sistem natural seperti kesadaran atau proses alam dan perubahan waktu atau musim.
- f. Air , melalui melihat , mendengar , atau menyentuh air tersebut.
- g. Sensor stimuli non-ritmik, berupa koneksi singkat dengan alam yang dianalisis secara statistik.

2. *Natural Analogues*

Natural analogues menekankan kehadiran alam secara organik dan memberikan informasi alam yang diorganisasi dengan baik. Konsep ini dibedakan menjadi tiga parameter, yaitu :

- a. Bentuk dan pola biomorphic yang menekankan pada penyamaan dengan bentuk – bentuk alam.
- b. Koneksi material dengan alam (*Material Connection with Nature*), menggunakan bahan alami. Pemilihan warna dalam konsep ini mempertimbangkan dengan tingkat cahaya , visibilitas , dan pemeliharaan.
- c. Kompleksitas dan keteraturan, bertujuan untuk memberikan geometri fraktal dan simetri , yang dikonfigurasi oleh hirarki ruang koheren , sehingga menciptakan lingkungan visual yang memberikan respon kognitif positif.

3. *Nature of the space*

Nature of the space menekankan konfigurasi ruang dalam alam seperti keinginan bawaan dalam mempelajari alam , mengidentifikasi suatu hal berbahaya pada alam yang tidak ketahui atau fobia terhadap hal – hal di luar kepercayaan. Konsep ini dibedakan menjadi empat parameter, yaitu :

- a. *Prospect* , pola ini bertujuan untuk menciptakan rasa aman dan kontrol , terutama saat dilingkungan asing atau saat sedang sendirian pada ruang dengan kondisi yang terasa bebas dan terbuka.
- b. *Refuge* , tempat yang menghindarkan diri dari lingkungan untuk menciptakan rasa terlindungi dari belakang.
- c. *Mystery* , ruang yang memiliki kondisi misteri nuansa antisipasi yang jelas.

d. Resiko / bahaya , ruangan dengan rasa yang menggembirakan dengan adanya ancaman tersirat.

4.1 ANALISA KONSEP DESAIN

Pemilihan konsep *Biophilic* pada perancangan *Garden Walk Shopping mall* ini karena melihat manfaat dari penerapan tema ini yang lebih kompleks yaitu seluruh lapisan masyarakat dari berbagai golongan usia, pendidikan, pekerjaan status ekonomi dan lain sebagainya dengan tujuan berbelanja adalah rekreasi.

Dengan hadirnya rancangan *shopping mall* bertemakan *Biophilic* di kota Bogor diharapkan *shopping mall* hadir bukan hanya menjadi wadah investasi modal melalui kegiatan belanja, rekreasi dan hiburan, namun juga memberikan kesempatan untuk menjadi wadah interaksi sosial masyarakat Bogor melalui hubungan positif dengan alam sebagai lingkungan hidup. Oleh karena itu penerapan konsep *Biophilic* dipilih karena sejatinya interaksi dan keinginan untuk selalu terikat dengan lingkungan alami adalah kebutuhan dasar bagi manusia.

4.2 PROGRAM RUANG

4.2.1 Analisa Kebutuhan Luas Ruang

Fasilitas dan Ruang yang terdapat pada kawasan *Garden Walk Shopping Mall*, yaitu :

- Area Perbelanjaan (*Mall*)
- Area Pengelola
- Area Pelayanan dan *Service*
- Area Parkir
- Area *Garden Walk*

Struktur Organisasi Makro pada *Garden Walk Shopping Mall*, yaitu :



Gambar 4.1 Pola Hubungan Ruang Makro

Hasil Rekapitulasi Analisa kebutuhan ruang luar dan dalam:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Besaran Dalam

No	Kelompok Ruang	Besaran Ruang
1.	Kelompok Aktifitas Utama	18.170 m ²
2.	Kelompok Aktifitas Penunjang	968 m ²
3.	Kelompok Aktifitas Perawatan & Service	2.394 m ²
TOTAL KESELURUHAN		21.532 m²

Tabel 4.2 Rekapitulasi Besaran Luar dan Parkir

No	Kelompok Ruang	Besaran Ruang
1.	Kelompok Area Parkir	7.044 m ²
2.	Garden Walk	7.000 m ²
TOTAL KESELURUHAN		14.044 m²

Tabel 4.3 Rekapitulasi Besaran Dalam dan Luar

No	Kelompok Ruang	Besaran Ruang
1.	Kelompok Aktifitas Utama	18.170 m ²
2.	Kelompok Aktifitas Penunjang	968 m ²
3.	Kelompok Aktifitas Perawatan & Service	2.394 m ²
4.	Kelompok Area Parkir	7.044 m ²
5.	Garden Walk	7.000 m ²
TOTAL KESELURUHAN		35.620 m²

4.2.2 Analisa Tapak

Lokasi tapak pada *Garden Walk Shopping Mall* ini berada di Kota Bogor, tepatnya pada JL. Bogor Nirwana., Mulyaharja, Kec. Bogor Sel., Kota Bogor, Jawa Barat.



Gambar 4.2 Lokasi Site

Ketentuan Tapak :

Luas Lahan : 40.000 m²

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 40%

KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 1,2

KDH (Koefisien Dasar Hijau) : 30%

GSB : 10 m

Perutukan : Kawasan Campuran



Gambar 4.3 Kondisi Sekitar Tapak

4.2.3 Analisa Bangunan

Dengan penggunaan konsep Arsitektur *Biophilic* di pada bangunan *shopping mall* ini bertujuan menjadi wadah investasi kesehatan dan menjaga hubungan baik antara manusia dengan alam dan juga memberikan kesempatan untuk menjadi wadah interaksi sosial masyarakat Bogor melalui hubungan positif dengan alam sebagai lingkungan hidup.

Bentuk massa bangunan dengan mengusung tema Arsitektur *Biophilic* yaitu memiliki bentuk yang alami dan dinamis yang bersinergi dengan alam. Penggunaan bentuk dengan pola-pola bergaris lengkung, hal ini ditinjau dari pada bentuk-bentuk yang ada di alam yang terbentuk secara alami, misalkan bentuk elemen tumbuhan daun avoid. Melalui bentuk tersebut akan dicapai pola *Biophilic* untuk koneksi visual. Secara visual bentuk gubahan dapat bersinergi dengan alam.



Hasil Transformasi Bentuk

Terjadi pengurangan massa mengikuti lekukan daun

Bentuk Awal Massa

Gambar 4.4 Gubahan Massa

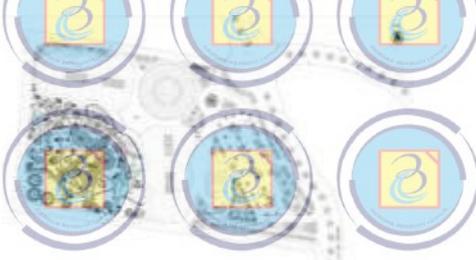
5.1 KONSEP DESAIN

A. Site Plan



Gambar 5.1 Site Plan

B. Blok Plan



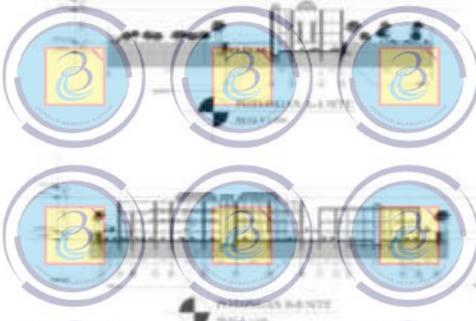
Gambar 5.2 Blok Plan

C. Tampak Site



Gambar 5.3 Tampak Site

D. Potongan Site



Gambar 5.4 Potongan Site

E. Area Mall A

• Denah



Gambar 5.5 Denah Lt 1 Mall A



Gambar 5.6 Denah Lt 2 Mall A



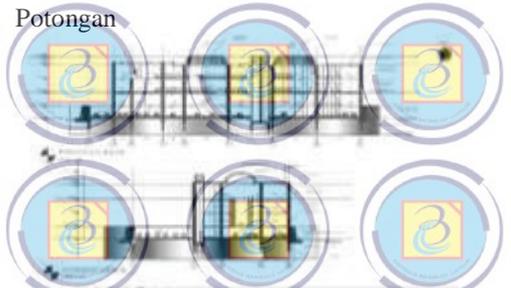
Gambar 5.7 Denah Lt 3 Mall A

• Tampak



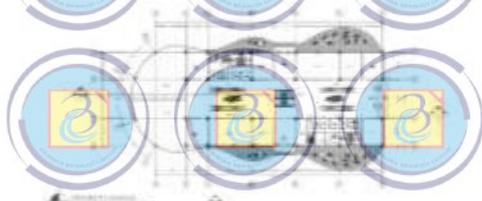
Gambar 5.8 Tampak Mall A

• Potongan

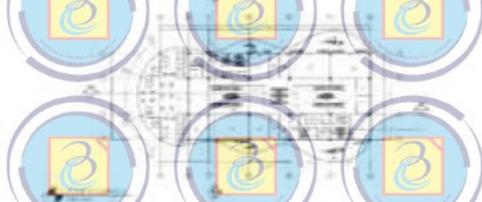


Gambar 5.9 Potongan Mall A

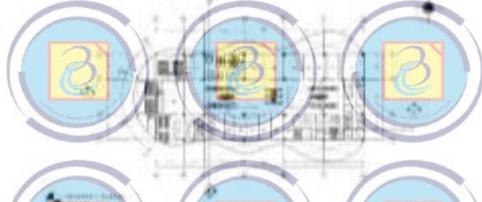
F. Area Mall B
• Denah



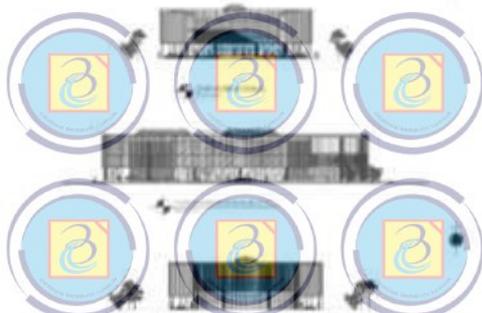
Gambar 5.10 Denah Lt 1 Mall B



Gambar 5.11 Denah Lt 2 Mall B



• Gambar 5.12 Denah Lt 3 Mall B
• Tampak



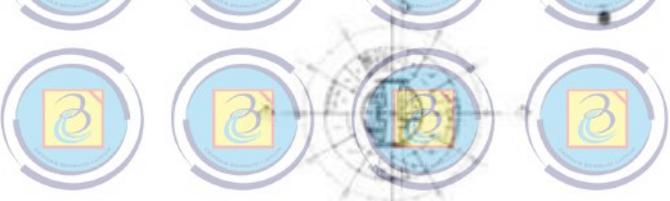
Gambar 5.13 Tampak Mall B



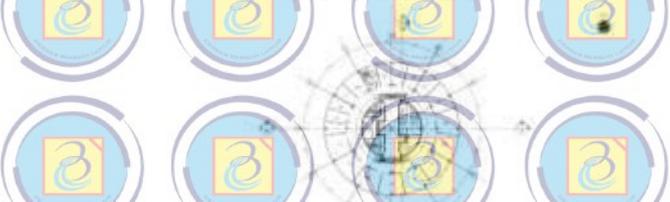
• Potongan

Gambar 5.14 Potongan Mall B

G. Area Mall C
• Denah



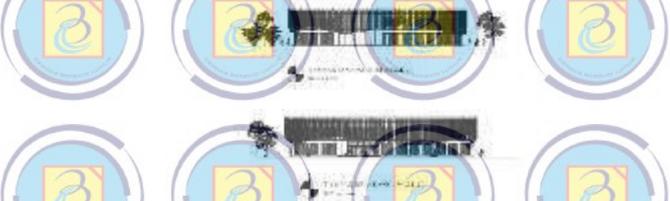
Gambar 5.15 Denah Lt 1 Mall C



Gambar 5.14 Denah Lt 2 Mall C



• Tampak



Gambar 5.15 Tampak Mall C

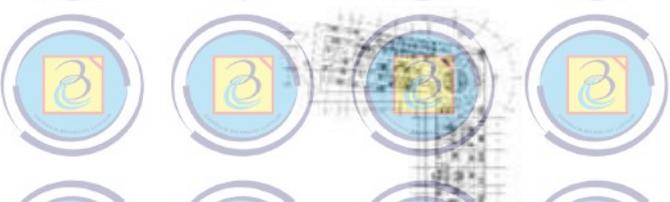


• Potongan



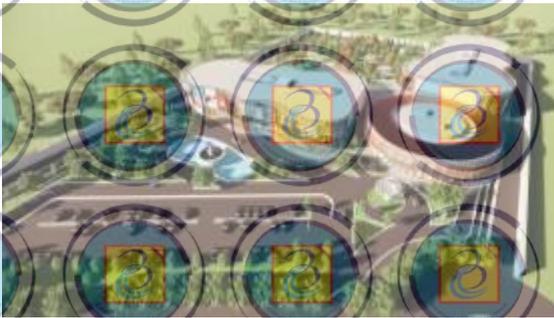
Gambar 5.16 Potongan Mall C

H. Area Parkiran



Gambar 5.17 Denah Parkiran

I. Perspektif Bangunan



Gambar 5.18 Bird Eye View Site



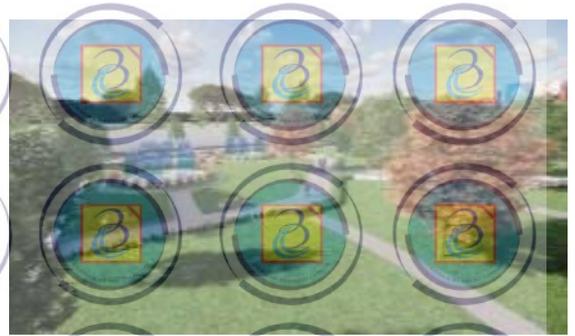
Gambar 5.19 Area Mall A



Gambar 5.20 Area Mall B



Gambar 5.21 Area Mall C



Gambar 5.22 Area Fantasi Water



Gambar 5.23 Garden Walk

H. Interior Bangunan



Gambar 5.24 Area Tenant



Gambar 5.25 Area Gym



Gambar 5.26 Area Games Center



Gambar 5.27 Area Makan Outdoor



Gambar 5.28 Area Musollah

6.1 Kesimpulan

Perancangan *Garden Walk Shopping Mall* yang terletak di Bogor, Jawa barat ini merupakan fasilitas pusat perbelanjaan yang menyediakan fasilitas pendukung selain pusat perbelanjaan yaitu *Garden Walk* yang dapat menjadikan pusat perbelanjaan ini tidak hanya sebagai wadah berbelanja tetapi menjadi wadah interaksi sosial dan interaksi antara manusia dengan alam yang ditujukan untuk seluruh warga kota Bogor.

Keseluruhan rancangan telah sesuai dengan standar bangunan melalui hasil analisa yang telah dilakukan. Pada perancangan ini menerapkan konsep arsitektur *biophilic* yang telah melalui proses analisa pada tapak terpilih agar sesuai berdasarkan prinsip-prinsip *biophilic* yang dapat memberikan kenyamanan baik untuk kesehatan fisiologis maupun psikologis penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. F. Waskita, "Shooping Center di Yogyakarta," *e-journal Univ. Atma Jaya Yogyakarta*, pp. 11–24, 2009, [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/9075/3/2TA13109.pdf>
- [2] Ireland, "Perumusan Strategi Bersaing Pusat Perbelanjaan Modern," p. 38, 2003, [Online]. Available: <http://repository.sb.ipb.ac.id/2013/>
- [3] E. Magdalena, O. Rogi, and L. Rompas, "SHOPPING MALL DI MANADO. Biophilic Design," *J. Arsit. DASENG*, vol. 6, no. 2, pp. 193–202, 2017.
- [30] S. Chairunnisa, "Mengenal Desain Biophilic atau Arsitektur Ramah Lingkungan," 99.co blog, 2022.
- [31] F. N. Irbah and A. Kusumowidagdo, "Penerapan Biophilic Design untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Penduduk Kota," *Semin. Nas. Envisi 2020 Ind. Kreat.*, pp. 146–158, 2020.