

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PRESEDEN

2.1 Definisi Judul

Judul : Perancangan Pusat Perbelanjaan di Hulu Sungai Utara dengan Pendekatan Arsitektur *Metafora*.

1. **Perancangan** : Menurut situs online Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring, perancangan adalah “proses, perbuatan merancang”. (Diakses pada 23 Februari 2025).
2. **Pusat Perbelanjaan** : Menurut situs online Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring, pusat perbelanjaan adalah “tempat terbuka dengan Gedung-gedung di kota yang memiliki tempat untuk berjalan dan berbelanja”. (Diakses pada 23 Februari 2025).
3. **Metafora** : Menurut situs online Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring, *metafora* adalah “pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan”. (Diakses pada 25 Februari 2025).

Berdasarkan pengertian yang telah disebutkan, maka judul “Perancangan Pusat Perbelanjaan di Hulu Sungai Utara dengan Pendekatan Arsitektur *Metafora*” adalah proses merancang bangunan yang berfungsi sebagai aktivitas belanja dengan menerapkan konsep *metafora*.

2.2 Tinjauan Umum Pusat Perbelanjaan

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraan Bidang Perdagangan, Pusat perbelanjaan adalah suatu area tertentu yang terdiri dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertikal maupun horizontal yang dijual atau disewakan kepada Pelaku Usaha atau dikelola sendiri untuk melakukan kegiatan Perdagangan Barang.

Pusat perbelanjaan mempunyai pengertian sebagai suatu tempat yang berintikan satu atau beberapa department store sebagai daya tarik toko-toko ritel kecil dan tempat makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama mal, atau pedestrian yang merupakan unsur utama dari sebuah shopping mall dengan fungsi sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antarpengunjung dan pedagang (Maitland, 1987).

Berdasarkan definisi pusat perbelanjaan yang telah disebutkan, disimpulkan pusat perbelanjaan adalah wadah bagi masyarakat yang berfungsi sebagai ruang sosial yang menghidupkan lingkungan dan menyediakan fasilitas untuk berkumpul.

2.3 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Dalam tugas akhir “Perencanaan dan Perancangan Shopping Mall di Kota Palembang” (Yulian, 2017).

2.3.1 Berdasarkan Skala Pelayanan

Berdasarkan skala pelayanannya, pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Pusat perbelanjaan lokal (Neighborhood center)

Pusat perbelanjaan kelas ini mempunyai jangkauan pelayanan yang meliputi 5.000 sampai 40.000 penduduk (skala lingkungan), dengan luas bangunan berkisar antara 2.787-9.290 m². Unit penjualan terbesar pada pusat perdagangan golongan ini adalah supermarket.

b. Pusat perbelanjaan distrik (Community center)

Pusat perbelanjaan kelas ini mempunyai jangkauan pelayanan 40.000 sampai 150.000 penduduk (skala wilayah), dengan luas bangunan berkisar antara 9.290-27.870 m². Unit-unit penjualannya terdiri atas junior department store, supermarket dan toko-toko.

c. Pusat perbelanjaan regional (main center)

Pusat perbelanjaan kelas ini mempunyai jangkauan pelayanan seluas daerah dengan 150.000 sampai 400.000 penduduk, dengan luas bangunan 27.870-92.990 m². Pusat perbelanjaan golongan ini terdiri dari 1-4 department store dan 50-100 toko retail, yang tersusun mengitari pedestrian, dan dikelilingi oleh daerah parkir.

Berdasarkan klasifikasi yang telah dijelaskan, luas lahan dan fasilitas yang tersedia, pusat perbelanjaan yang akan dirancang masuk klasifikasi Pusat Perbelanjaan Regional (Main Center).

2.3.2 Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan

Dalam tugas akhir “Perencanaan dan Perancangan Shopping Mall di Kota Palembang” (Yulian, 2017).

a. Pusat Perbelanjaan Murni

Pusat perbelanjaan yang berfungsi sebagai tempat berbelanja dan sebagai tempat pertemuan masyarakat (community center) untuk segala urusan, baik untuk bersantai, hiburan.

b. Pusat Perbelanjaan Multifungsi

Fungsi sebagai pusat perbelanjaan di campur dengan fungsi lain yang berbeda namun saling menunjang dan meningkatkan nilai komersialnya.

Berdasarkan hasil pengamatan, pusat perbelanjaan yang akan dirancang masuk klasifikasi jenis pusat perbelanjaan murni, pusat perbelanjaan yang berfungsi sebagai tempat berbelanja dan tempat pertemuan masyarakat.

2.3.3 Berdasarkan Sistem Transaksi

Dalam tugas akhir “Perencanaan dan Perancangan Shopping Mall di Kota Palembang” (Yulian, 2017).

a. Toko Grosir

Toko grosir adalah toko yang menjual barang dalam jumlah besar, biasanya disimpan di gudang atau di tempat lain. Karena penjualan dilakukan dalam jumlah besar, biasanya etalase di toko grosir hanya memerlukan ruang yang relatif kecil, sedangkan bagian terbesar dari toko adalah gudang atau tempat penyimpanan persediaan. Karena penjualan took seperti ini dilakukan dalam jumlah besar sekaligus, pengepakan juga membutuhkan ruang yang cukup besar untuk menurunkan barang. Sebaiknya area ini berdimensi cukup besar sehingga kendaraan pengangkut barang dapat berhenti untuk membongkar atau memuat barang belanjaan.

b. Toko Eceran

Toko eceran menjual produk dalam jumlah kecil atau per satuan. Karena tingkat variasi barang yang tinggi, toko eceran menarik pembeli lebih banyak. Toko semacam ini memerlukan area display yang cukup besar untuk menampung jumlah produk yang sangat besar, sementara gudang mungkin hanya memerlukan area dengan dimensi yang lebih kecil. Toko jenis ini memiliki area penyimpanan barang yang sangat penting.

Pada perencanaan perancangan pusat perbelanjaan ini akan menerapkan sistem transaksi “toko eceran”, dikarenakan toko eceran memiliki tingkat variasi barang yang tinggi dan dapat menarik pembeli lebih banyak.

2.3.4 Berdasarkan Lokasi

Dalam tugas akhir “Perencanaan dan Perancangan Shopping Mall di Kota Palembang” (Yulian, 2017).

a. Market

Perbelanjaan sederhana seperti kios, warung, dan sejenisnya yang dapat berada di tempat terbuka atau tertutup. Fasilitas ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat di sekitarnya.

b. Shopping Street

Pengelompokan perbelanjaan yang terdiri dari deretan toko atau kios terbuka. Area perbelanjaan ini berada di tepi jalan.

c. Shopping Precint

Kompleks pertokoan yang dirancang dengan konsep terbuka yang menghadap ke area lapang. Biasanya perbelanjaan ini berkembang di sekitar objek atau kawasan wisata.

d. Shopping Center

Shopping center merupakan fasilitas perbelanjaan yang berada di dalam satu bangunan. Mayoritas barang yang dijual adalah kebutuhan sekunder dan tersier, berbeda dengan pasar tradisional yang lebih banyak menyediakan kebutuhan primer.

e. Department Store

Pusat perbelanjaan ini berfungsi sebagai tempat perdagangan eceran skala besar yang menawarkan berbagai jenis barang dalam satu bangunan. Penataan barang didesain dengan layout khusus untuk mempermudah sirkulasi serta memastikan akses yang jelas bagi pengunjung.

f. Supermarket

Toko ini menyediakan berbagai kebutuhan sehari-hari dengan sistem pelayanan mandiri (self-service), di mana konsumen dapat memilih dan mencari produk sendiri.

g. Superstore

Superstore adalah pusat perdagangan dengan area penjualan yang luas, biasanya melebihi 2.500 m², dengan rentang umum antara 5.000 hingga 7.000 m². Tempat ini umumnya berlokasi di pusat kota dan menempati satu lantai bangunan.

h. Hypermarket

Hypermarket adalah pengembangan dari konsep superstore dengan luas lantai minimal 5.000 m². Sistem penjualannya juga dibedakan antara pelanggan eceran dan pembeli grosir, sehingga dapat melayani berbagai kebutuhan konsumen secara lebih luas.

i. Shopping Mall

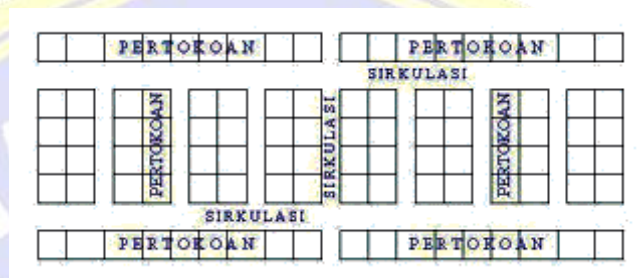
Mall adalah area plaza umum, jalan, atau sistem jalur dengan berbagai belokan dirancang khusus untuk pejalan kaki. Selain sebagai tempat berbelanja, mall juga menawarkan ruang untuk berjalan-jalan, bersantai, dan duduk dengan nyaman, dilengkapi elemen dekoratif yang mendukung estetika serta kenyamanan pengunjung.

2.3.5 Berdasarkan Pola Sirkulasi

Beberapa pola sirkulasi atau sistem sirkulasi pada pusat perbelanjaan. (Sinarwastu,2016)

a. Sistem Banyak Koridor

Pusat perbelanjaan dengan sistem banyak koridor umumnya memiliki sirkulasi koridor tanpa orientasi yang jelas. Tidak terdapat penekanan visual atau arah yang dominan, sehingga setiap koridor tampak seragam dan membingungkan bagi pengunjung.

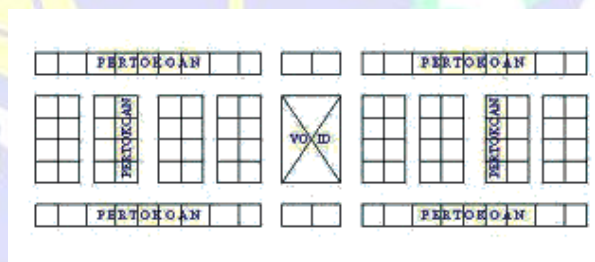


Gambar 2. 1 Sistem Sirkulasi Banyak Koridor

Area yang dianggap strategis biasanya hanya terletak di bagian depan atau dekat pintu masuk, sementara area lainnya cenderung kurang diminati. Meskipun demikian, tipe pusat perbelanjaan ini memiliki tingkat efektivitas pemanfaatan ruang yang sangat tinggi.

b. Sistem Plaza

Pusat perbelanjaan dengan sistem plaza memiliki ciri khas berupa ruang terbuka berskala besar yang berfungsi sebagai pusat orientasi aktivitas di dalam bangunan. Meskipun masih memanfaatkan pola koridor untuk efisiensi ruang, kehadiran plaza ini memberikan titik fokus yang memudahkan pengunjung.

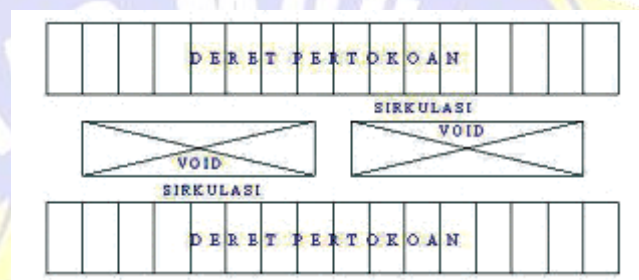


Gambar 2. 2 Sistem Sirkulasi Plaza

Selain itu, dalam sistem ini mulai terlihat adanya hierarki lokasi toko, di mana posisi yang dianggap strategis berada di sekitar area plaza. Pada masa ini pula mulai dikenalkan elemen-elemen arsitektur seperti void dan mezanin yang menambah dimensi visual dan fungsional bangunan.

c. Sistem Mall

Pusat perbelanjaan dengan sistem mall memiliki karakteristik utama berupa jalur sirkulasi utama yang dikonsentrasikan pada satu poros. Jalur ini menghubungkan dua atau lebih titik magnet pertokoan (anchor), yang berfungsi sebagai penarik pengunjung dan membentuk alur pergerakan utama di dalam bangunan. Dalam skala besar, poros ini dapat berkembang menjadi sebuah atrium yang luas dan terbuka. Tata letak seperti ini memungkinkan arus pengunjung lebih terarah dan menciptakan pengalaman belanja yang lebih terorganisir serta efisien.



Gambar 2. 3 Sistem Sirkulasi Mall

Pada perencanaan perancangan pusat perbelanjaan, akan menerapkan sirkulasi sistem mall, dengan jalur utama yang menghadap deretan pertokoan.

2.4 Tinjauan Arsitektur

2.4.1 Pengertian Arsitektur *Metafora*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI VI Daring), *metafora* ialah pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan, misalnya *tulang punggung* dalam kalimat *pemuda adalah tulang punggung negara*.

Pengertian *metafora* diambil dari bahasa Latin “Methapherein”, yang terbagi atas dua suku kata “Metha” yang artinya “setelah / melewati” dan “Pherein” yang artinya “membawa” (Bakti, Samsudi, Setyawan, 2018).

Secara etimologi, *metafora* dapat diartikan sebagai perpindahan suatu makna, atau dalam arti lain juga dapat disebut kiasan (Andriyawan, 2014).

2.4.2 Pengertian Arsitektur *Metafora* menurut Tokoh Arsitektur

Menurut Geoffrey Broadbent (1995), dalam bukunya *Design in Architecture*. Transforming: Figure of speech in which a name of description term is transferred to some object different from. Menurutnya, arsitektur *metafora* merupakan salah satu metode kreativitas yang ada dalam desain spektrum perancang.

Anthony C. Antoniades (1990), dalam bukunya "*Poetic of Architecture*", mengartikan *metafora* sebagai sebuah cara dalam menjelaskan sesuatu, seolah-olah sesuatu itu seperti hal lain yang bisa lebih dimengerti dalam sebuah pembahasan, yaitu dengan menggambarkan sebuah subjek berbeda dengan subjek lain yang terlihat serupa dengannya, ataupun melihat sebuah subjek berbeda sebagai subjek lain yang terlihat serupa dengannya. (Petrina, Kridarso, Tundo, 2018).

Aristotle dalam karyanya *Rhetoric* menekankan bahwa *metafora* memiliki peran krusial dalam memberikan kejelasan gaya, pesona, serta keunikan karakter yang tidak dapat dicapai melalui bentuk bahasa lainnya. Penggunaan *metafora* dianggap sebagai sebuah kemampuan intuitif yang tidak dapat diajarkan secara mekanis dari satu orang ke orang lain.

Aristotle menjelaskan bahwa sebuah *metafora* yang kuat harus digali dari hal-hal yang memiliki keterkaitan dengan objek aslinya, namun tetap memiliki jarak atau perbedaan tertentu. Dibutuhkan ketajaman pemikiran untuk menangkap titik temu atau keserupaan di antara dua hal yang tampak berbeda.

Berdasarkan Ricoeur (2012:106-107) dalam (Ashadi, 2019), merumuskan enam proposisi utama mengenai *metafora* sebagai berikut:

1. *Metafora* dipahami sebagai gaya bahasa atau kiasan.
2. *Metafora* merepresentasikan makna dengan cara memperluas jangkauan makna sebuah kata, yang dicapai melalui penyimpangan dari arti harfiahnya (literal).
3. Faktor utama yang melatarbelakangi penyimpangan makna tersebut adalah adanya unsur keserupaan atau kemiripan antar objek yang dibandingkan.
4. Prinsip keserupaan ini berfungsi untuk menggantikan makna asli dengan sebuah gambaran baru yang lebih imajinatif, namun tetap menempati posisi yang sama dalam struktur kalimat.
5. Dalam pandangan klasik, perubahan makna ini tidak menciptakan sistem bahasa baru. *Metafora* dianggap dapat "diterjemahkan"

kembali ke makna aslinya karena kata tersebut hanyalah pengganti sementara dari makna literal.

6. Karena tidak menghasilkan informasi baru yang objektif tentang realitas, *metafora* lebih dinilai sebagai elemen estetika. Fungsinya cenderung menysasar aspek emosional atau perasaan dalam sebuah wacana, bukan untuk menjelaskan fakta baru.

Berdasarkan jenisnya konsep arsitektur *metafora* dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, Anthony C. Antoniades (1990) dalam (Pranata, Amanati, Firzal, 2017), di antaranya, yaitu:

1. *Metafora Teraba (Tangible Metaphor)*

Metafora teraba merupakan pendekatan yang menghadirkan representasi visual dari suatu objek referensi secara langsung dan nyata ke dalam wujud bangunan. Bangunan terlihat dan terasa seperti objek yang menjadi referensi, baik dari visual maupun material yang digunakan. Dalam kategori ini, bentuk fisik bangunan menyerupai objek aslinya sehingga dapat diidentifikasi secara visual maupun dirasakan secara material.



Gambar 2. 4 Sydney Opera House, Jørn Utzon (<https://www.archdaily.cl/cl/767482/clasicos-de-arquitectura-opera-de-sydney-jorn-utzon>)

Sydney Opera House mengadopsi bentuk cangkang kerang laut sebagai referensi utama. Struktur atapnya yang melengkung dan berlapis secara visual dan material merepresentasikan cangkang yang terbuka. Selain visual, penggunaan panel keramik putih pada permukaan atap memperkuat persepsi material terhadap kesan halus dan organik layaknya permukaan cangkang.

2. *Metafora tak teraba (Intangible Metaphore)*

Metafora tak teraba merupakan pendekatan yang tidak menghadirkan wujud visual objek secara langsung. Melainkan mentransformasi sifat, konsep, atau gagasan abstrak dari suatu referensi. Makna yang terkandung bersifat tersirat untuk dapat

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

dipahami. Bangunan tidak terlihat seperti objek tertentu, tetapi terasa atau bermakna seperti sesuatu, misalnya kekuatan, kebebasan, atau keabadian.



Gambar 2. 5 TWA Flight Center, Eero Saarinen
(<https://www.behance.net/gallery/2487013/TWA-Flight-Center-NY-by-Eero-Saarinen-1962>)

Melalui komposisi bentuk atap yang melengkung dinamis, kanopi yang seolah melayang, serta alur sirkulasi yang mengalir, Saarinen mentransformasi konsep kebebasan dalam bangunan. *Metafora* yang disampaikan adalah makna dari pengalaman terbang, bukan representasi visualnya. Pengamat tidak langsung membaca "burung" atau "pesawat", melainkan merasakan gagasan tentang pergerakan dan kebebasan, seolah-olah seperti burung yang siap untuk terbang.

3. *Metafora Kombinasi (Combined Metaphore)*

Makna dan wujudnya merupakan kombinasi dari *metafora teraba* dan *metafora* tidak teraba dengan menyamakan suatu objek dengan objek lainnya yang juga memiliki nilai konsep yang sama dengan objek visualnya. Bangunan terlihat seperti suatu objek yang memiliki makna atau konsep pada objek tersebut.



Gambar 2. 6 Milwaukee Art Museum (<https://mam.org/>)

Bangunan ini menampilkan struktur berupa sayap baja yang dapat terbuka dan tertutup, secara *tangible* menyerupai sayap burung. Namun, secara *intangibile*, mekanisme gerak membuka dan menutup sayap tersebut merepresentasikan konsep kebebasan.

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

Adapun manfaat dari penerapan konsep arsitektur *metafora* menurut Maulizar (2013) dalam (Sapitri,2018), diantaranya yaitu:

1. Mampu melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Menimbulkan dan memengaruhi interpretasi subjek pengamat.
3. Memengaruhi pemahaman terhadap suatu hal, yang akhirnya menjadi sulit untuk dipahami dan belum ada penjelasannya.
4. Menciptakan karya bangunan arsitektur yang lebih ekspresif.

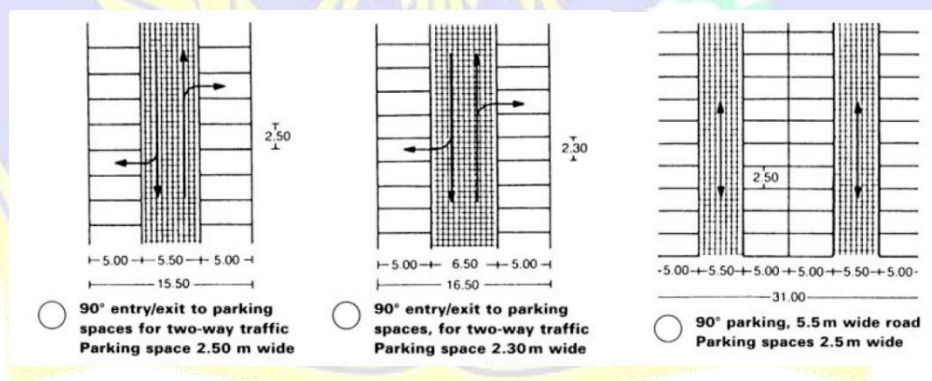
Konsep arsitektur *metafora* biasanya dipakai untuk merangsang ide maupun kreativitas seorang perancang untuk mengeksplorasi maupun menjawab permasalahan dari setiap proses perancangan dalam mewujudkan suatu karya bangunan arsitektur.

Dapat lebih dipahami bahwa arti *metafora* merujuk pada perpindahan makna atau kiasan, keserupaan untuk menggantikan makna. Dalam konteks arsitektur, *metafora* dibagi dengan tiga jenis : *metafora teraba* (visual dan materi), *metafora tak teraba*, dan *metafora kombinasi* (gabungan visual dan abstrak). Penerapan konsep *metafora* dapat menghasilkan karya yang lebih ekspresif, memengaruhi interpretasi dan pemahaman pengamat.

2.5 Standar Arsitektur

Standar dimensi untuk panduan dalam perancangan pusat perbelanjaan di Hulu Sungai Utara dengan pendekatan arsitektur *Metafora* adalah sebagai berikut :

1. Area Parkir

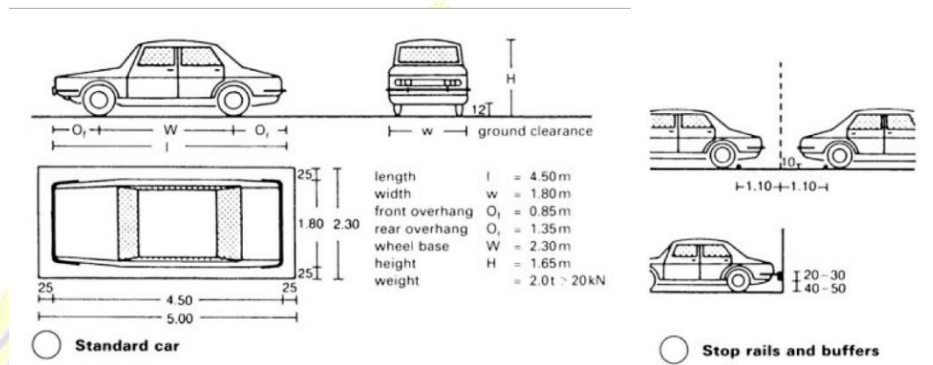


Gambar 2. 7 Standar Dimensi Parkir (NAD)

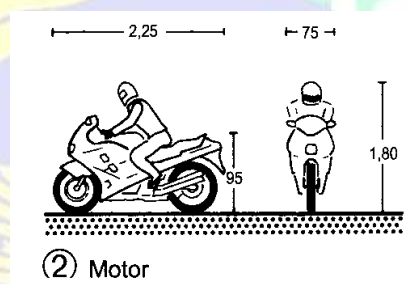
Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis berwarna (putih atau kuning) yang terletak di samping dan di depan dengan lebar antara 12 – 20 cm. Posisinya ditinggikan terhadap dinding sampai 1 meter agar dapat

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

dilihat dengan baik. Pembatas diberi bentuk gelembung menonjol. Dengan lebar 20 cm dan tinggi 10 cm, hal tersebut merupakan ketentuan penyusunan terhadap dinding atau pembatas dek tempat parkir untuk penghalang benturan.

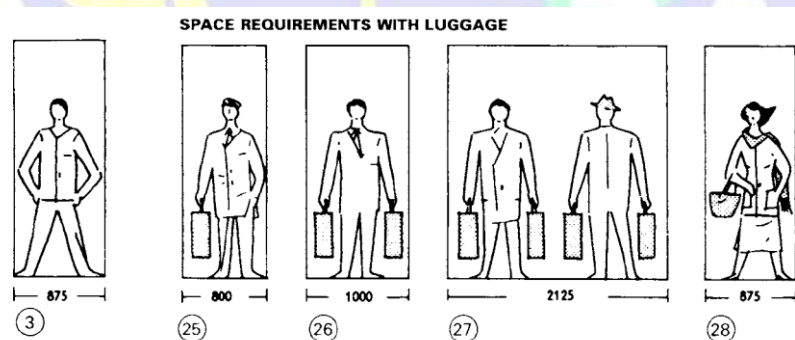


Gambar 2. 8 Standar Dimensi Mobil (NAD)



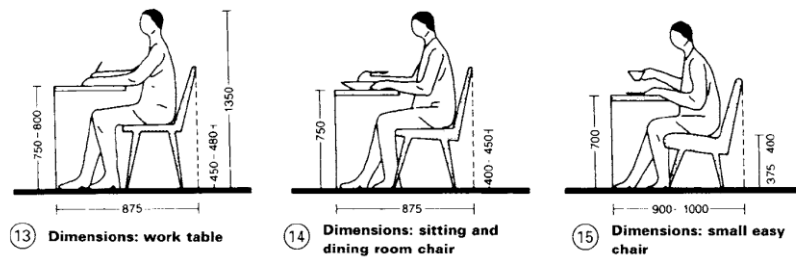
Gambar 2. 9 Standar Dimensi Motor (NAD)

2. Dimensi Manusia

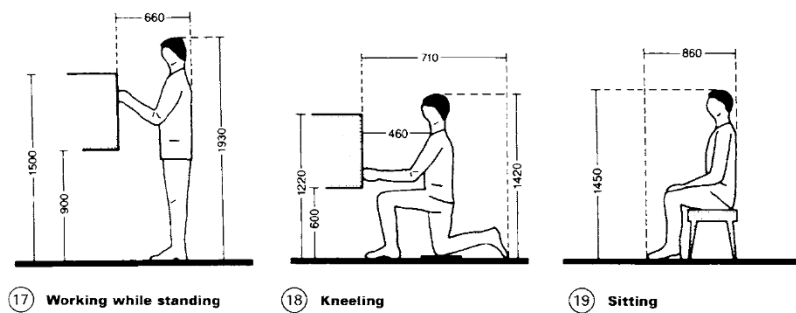


Gambar 2. 10 Dimensi Manusia Berdiri (NAD)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

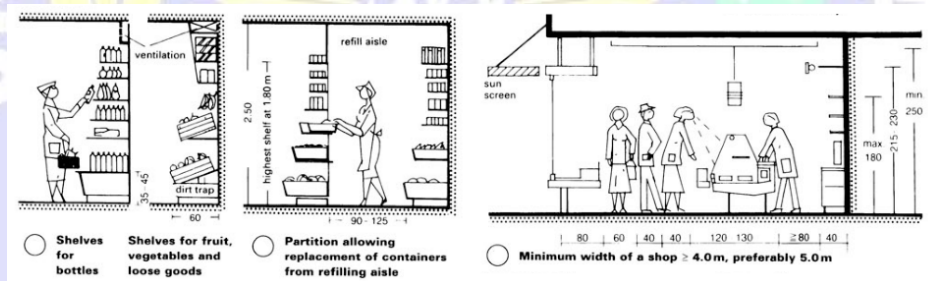


Gambar 2. 11 Dimensi Manusia Duduk (NAD)



Gambar 2. 12 Dimensi Manusia (NAD)

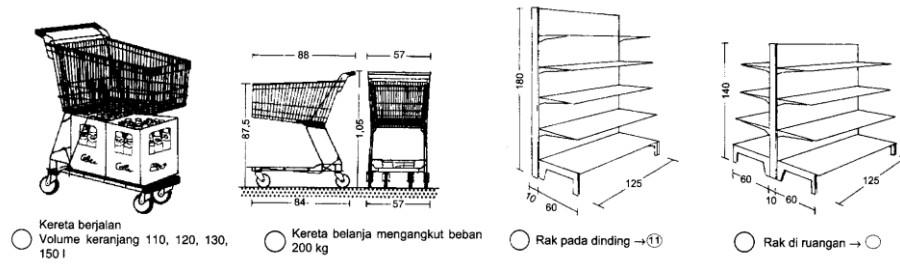
3. Standar Sirkulasi di Area Perbelanjaan



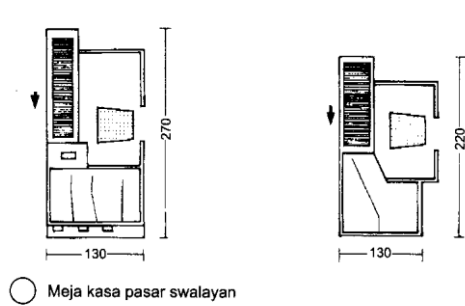
Gambar 2. 13 Standar Sirkulasi Area Retail (NAD)

Semua barang yang dijual, dikemas dalam pak dan diletakkan secara jelas sesuai rak barang. Bidang tempat meletakkan barang pada rak paling tinggi 1,80 m untuk paling rendah 0,30 m dari lantai.

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

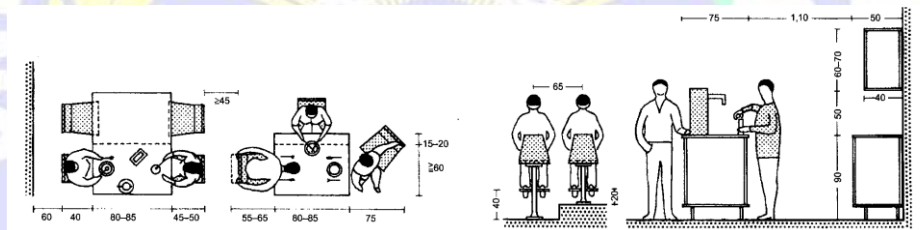


Gambar 2. 14 Standar Dimensi Trolley dan Rak Display (NAD)

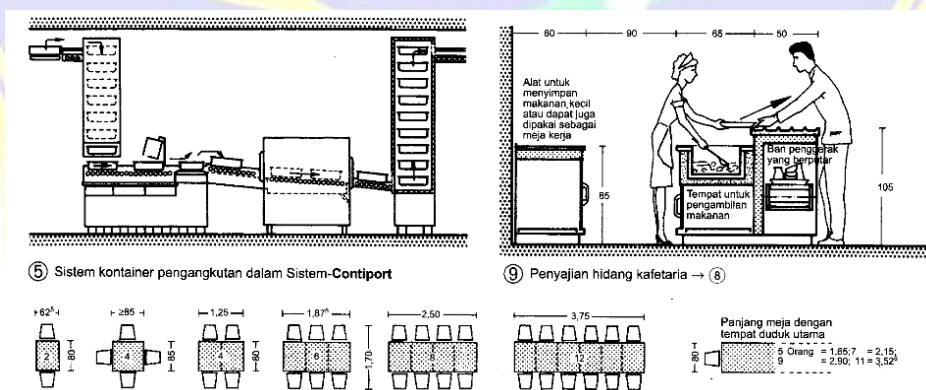


Gambar 2. 15 Standar Dimensi Meja Kasir (NAD)

4. Area Makan

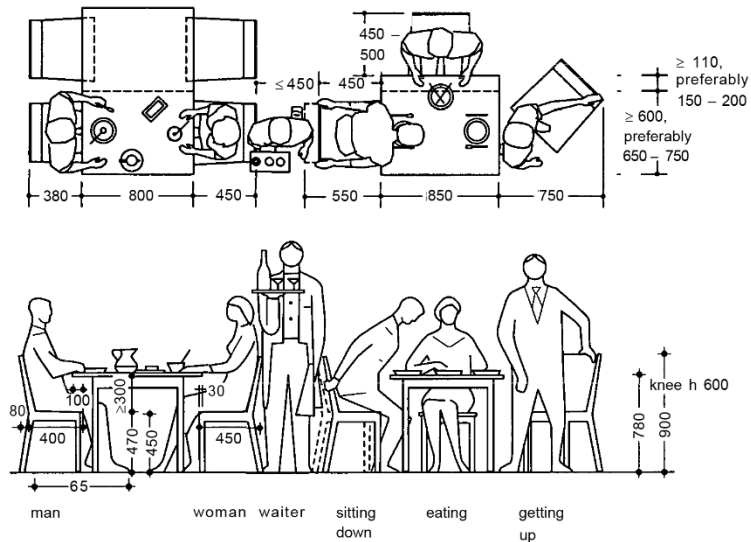


Gambar 2. 16 Standar Sirkulasi Area Makan (NAD)



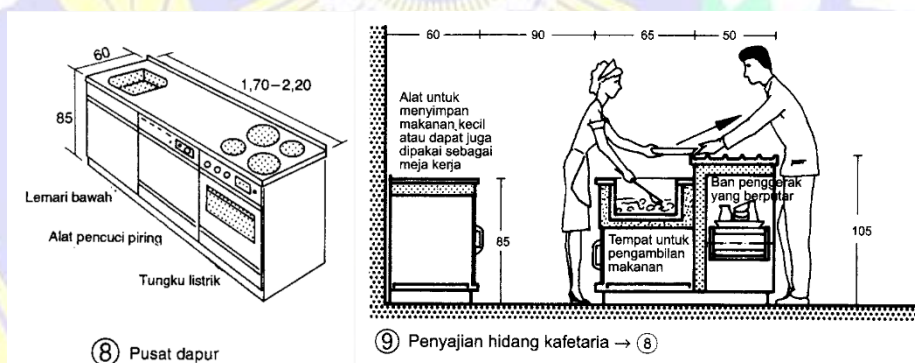
Gambar 2. 17 Dimensi Sirkulasi Penyajian Makanan dan Area Makan (NAD)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*



Gambar 2. 18 Sirkulasi Penyajian Makanan dan Area Makan (Metric Handbook)

Untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan ketinggian 40 cm dan lebar keseluruhan untuk meja yang ideal adalah 80-85 cm. Jarak antara meja dengan dinding adalah ≥ 75 cm, karena satu kursi saja membutuhkan 50 cm ruang gerak. Sedangkan meja bundar membutuhkan ruang gerak yang lebih banyak, dengan perbedaan sampai 50 cm.

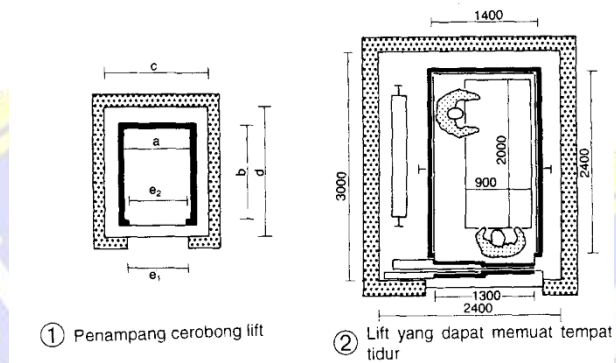


Gambar 2. 19 Standar Dimensi Penyajian Hidangan (NAD)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

5. Lift

Lift merupakan salah satu lalu lintas vertikal pada gedung atau bangunan yang memiliki beberapa lantai. Lift dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama (daya tahan $\pm 25 - 40$ tahun). Pada waktu perencanaan pemasangan harus diperhitungkan keadaan lalu lintasnya.



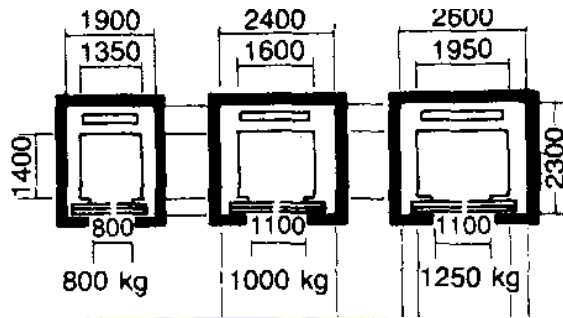
Gambar 2. 20 Standar Dimensi Lift Manusia dan Barang (NAD)

Muatan	kg	800				1000(1250)				1600							
Kecapatan	m/s	0,63	1,0	1,6	2,5	0,63	1,0	1,6	2,5	0,63	1,0	1,6	2,5				
Lebar minimal cerobong lift	c	1900				2400				2600							
Dalam minimal cerobong lift	d	2300				2300				2600							
Kedalaman minimal lubang cerobong lift	p	1400	1500	1700	2800	1400	1700	2800	1400	1900	2800						
Keliling minimal cerobong lift	a	3800	4000	5000		4200	5200		4400	5400							
Lebar pintu cerobong lift	c ₁	800				1100				1100							
Tinggi pintu cerobong lift	f ₁	2000				2100				2100							
Luas minimal ruang transmisi	m ²	15				18				20				25			
Lebar minimal ruang transmisi	r	2500				2800				3200				3200			
Dalam minimal ruang transmisi	s	3700				4800				4900				5500			
Tinggi minimal ruang transmisi	h	2200				2800				2400				2800			
Lebar kotak lift	a	1350				1500				1950				1950			
Dalam kotak lift	b	1400				1400				1750				1750			
Tinggi kotak lift	k	2200				2300				2300				2300			
Lebar pintu kotak lift	e ₂	800				1100				1100				1100			
Tinggi pintu kotak lift	t ₂	2000				2100				2100				2100			
Jumlah muatan orang		10				13				13				13			

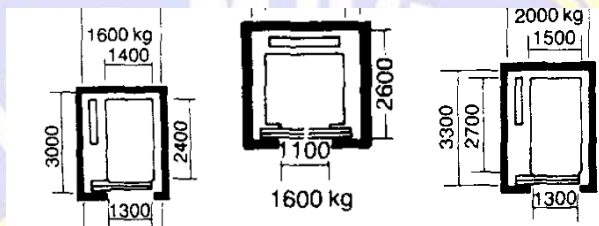
⑧ Ukuran baku mm → ① – ⑥. Lift dimungkinkan untuk pemakai kursi

Gambar 2. 21 Standar Dimensi Luas Lift (NAD)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

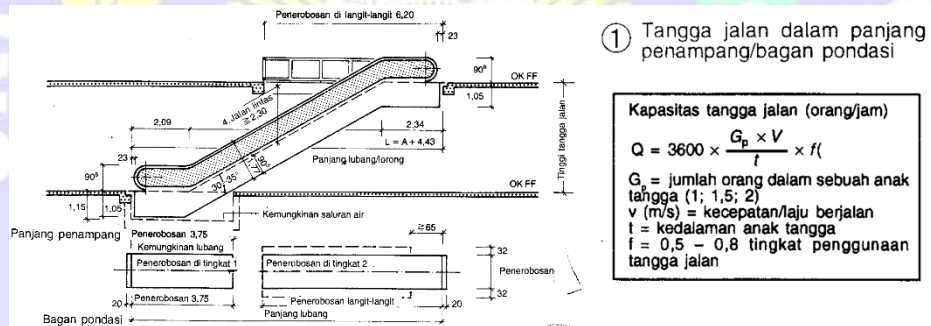


Gambar 2. 22 Standar Dimensi Lift Manusia (NAD)



Gambar 2. 23 Standar Dimensi Lift Barang (NAD)

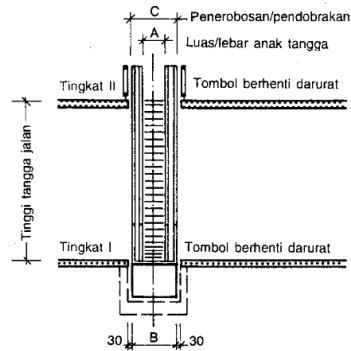
6. Eskalator



Gambar 2. 24 Standar Eskalator (NAD)

Eskalator pada umumnya memiliki sudut tanjakan dari 30° atau 35°. Eskalator pada pusat perbelanjaan memiliki kecepatan yang lebih tinggi daripada 0,5 m/s.

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

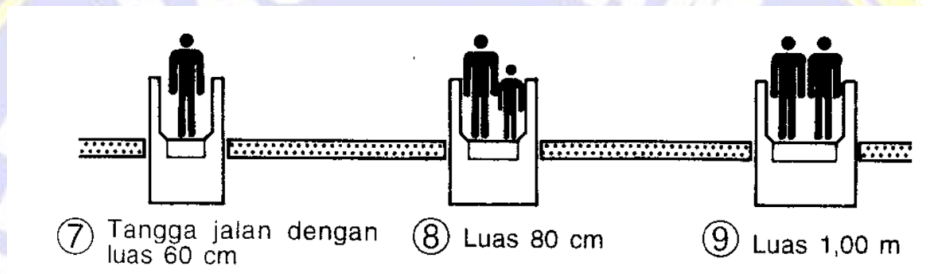


Lebar anak tangga	600	800	1000
A	605 – 620	805 – 820	1005 – 1020
B	1170 – 1220	1320 – 1420	1570 – 1620
C	1280	1480	1680
Kapasitas tangga jalan/jam	5000 – 6000 Pers.	7000 – 8000 Pers.	8000 – 10000 Pers.

② Luas/lebar tangga jalan

③ Pengukuran dan kapasitas untuk tangga jalan dengan sudut 30° atau 35° (27° 18').

Gambar 2. 25 Dimensi Luas dan Lebar serta Kapasitas Eskalator (NAD)



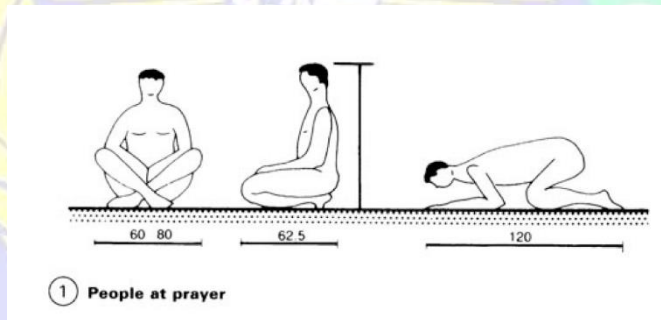
⑦ Tangga jalan dengan luas 60 cm

⑧ Luas 80 cm

⑨ Luas 1,00 m

Gambar 2. 26 Lebar Eskalator (NAD)

7. Musala

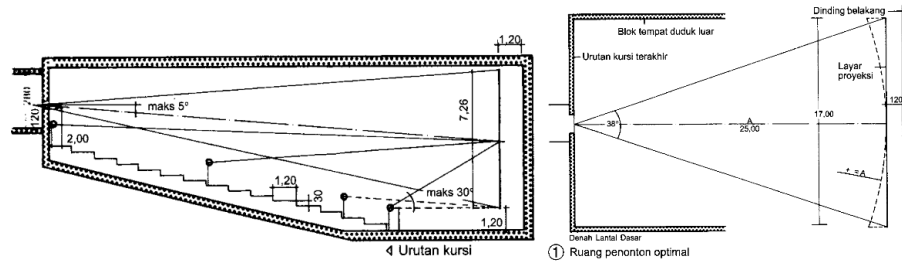


① People at prayer

Gambar 2. 27 Standar Ruang Manusia saat Salat (NAD)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

8. Bioskop



Gambar 2. 28 Kemiringan Lantai Bioskop (NAD)

Lantai dibuat dari bahan yang kedap air, keras, tidak licin dan mudah dibersihkan. Menurut Neufert (2013), kemampuan mata manusia untuk melihat dengan jelas dan nyaman tanpa perlu memalingkan muka berada pada sudut 20° ke kiri dan kanan atau total 40° . Batas Sudut vertical kemampuan mata untuk mengenali bentuk menurun pada sudut 30° . Batas sudut pandang ini yang kemudian menjadi batas jarak antara kursi terdepan dengan layar proyeksi.

Menurut *International Telecommunication Union (ITU)-R BT.2053* yang mengutip standar AFNOR NF S 27001, menyebutkan bahwa jarak antara layar dan baris kursi paling depan adalah $\geq 0,6 \times$ lebar layar.

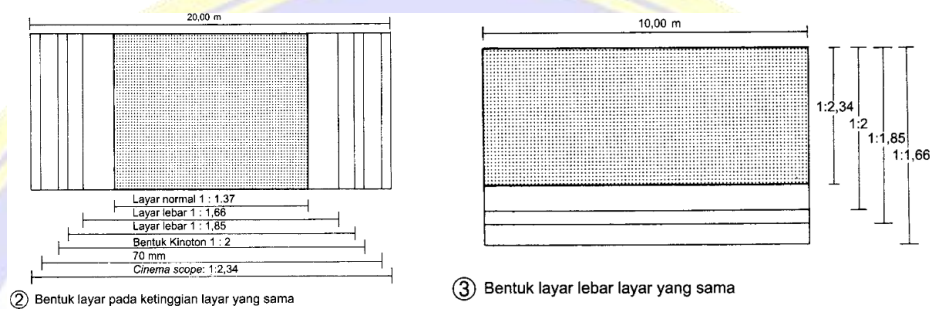
AFNOR NF S 27001 recommended parameters for cinema theatres

Description	AFNOR NF S 27001 standard
Screen to front-row distance	$\geq 0.6 \times$ Cinemascope width
Screen to last-row distance	$\leq 2.9 \times$ Cinemascope width
Front-row head tilt angle (looking at top of screen) (degrees)	≤ 45
Front-row head tilt angle (looking at screen centre) (degrees)	≤ 30
Side vision angle, with respect to the normal (degrees)	≤ 20
Row spacing (even floor) (m)	≥ 0.80
Row spacing (tiered floor) (m)	≥ 0.90
Head clearance (m)	≥ 0.12
Clearance under projection beam (m)	≥ 2.00
Screen curvature radius	$\geq 5.8 \times$ Cinemascope width
Forward tilt angles in projection	Must not induce image trapezoidal distortions superior to 3% (tolerance 5%)
Seat back plane orientation	Between the screen surface plane and the plane perpendicular to the viewing axis towards screen's centre for the selected seat
Seat upper limit plane	Below the plane intersecting the top side of the screen, tilted 20° above horizontal

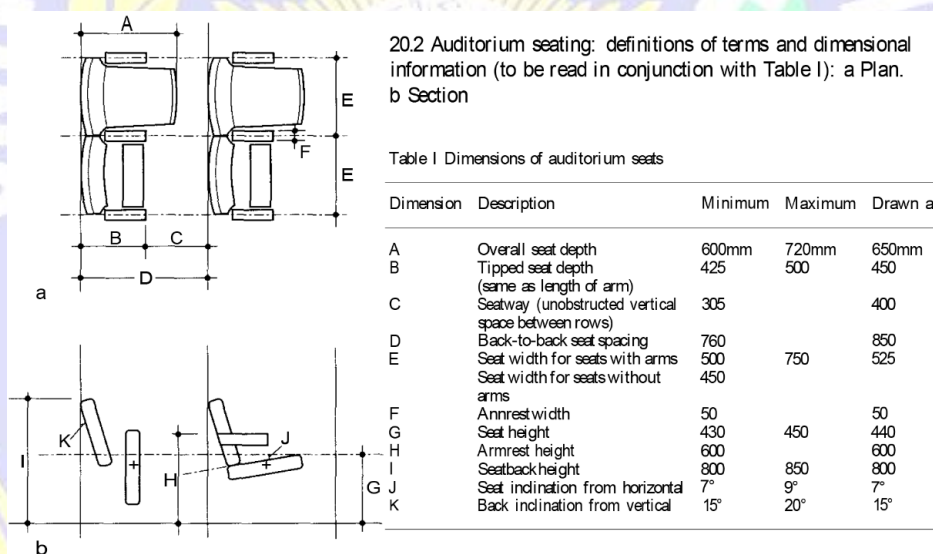
Gambar 2. 29 Standar Jarak Layar (ITU-R BT.2053)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

Mills (1976) berpendapat bahwa salah satu cara untuk memperkuat bunyi dengan menyediakan pemantul diatas bagian depan auditorium untuk memantulkan bunyi secara langsung ke tempat duduk bagian belakang, dimana bunyi langsung terdengar paling lemah. Sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul bunyi. Dalam rangka mencegah berkurangnya energi suara, sumber bunyi perlu dikelilingi permukaan pemantul bunyi seperti plaster, *gypsumboard*, *polywood*, *plexiglas*, dan lain sebagainya.



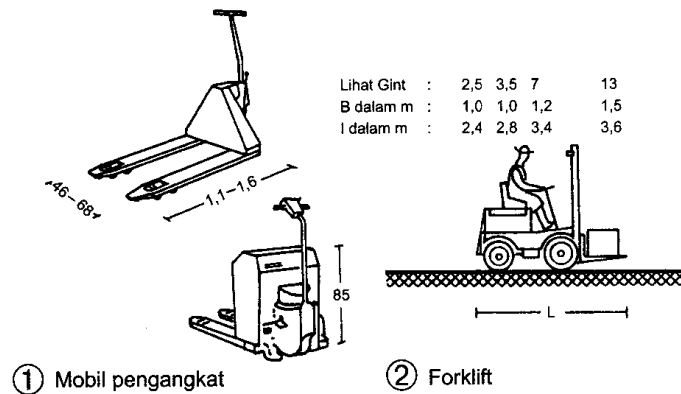
Gambar 2. 30 Standar Dimensi Layar Lebar (NAD)



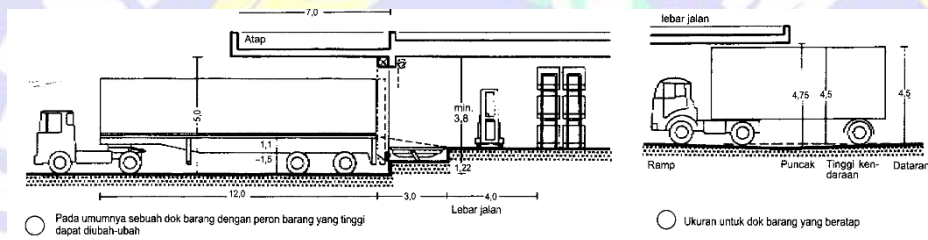
Gambar 2. 31 Standar Ukuran Kursi Bioskop (Metric Handbook)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

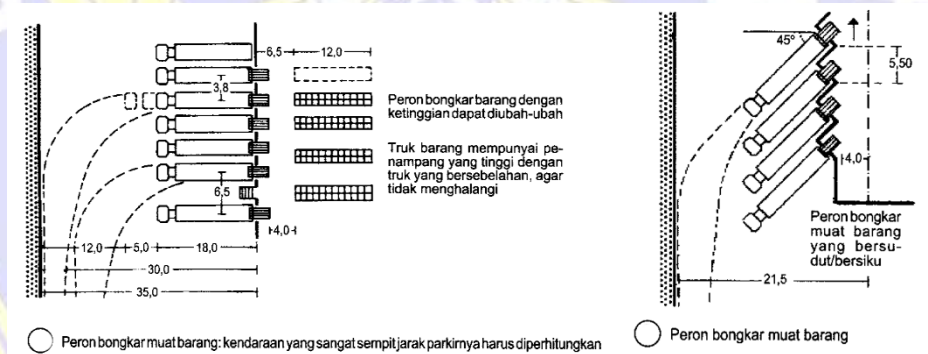
9. Loading Dock



Gambar 2. 32 Dimensi Forklift (NAD)



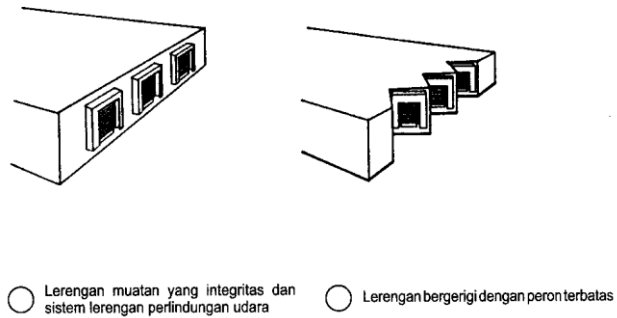
Gambar 2. 33 Standar Dimensi Dok Barang (NAD)



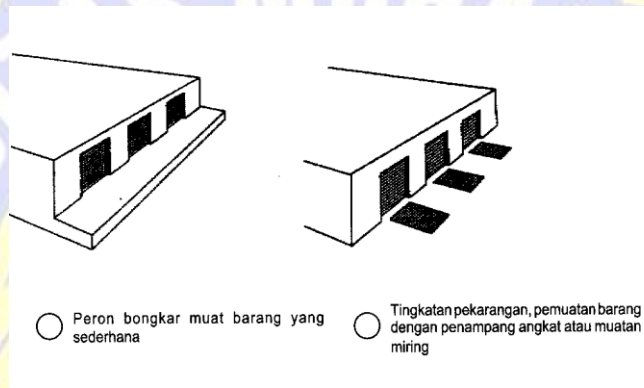
Gambar 2. 34 Standar Ruang untuk Kendaraan pada Loading Dock (NAD)

Persyaratan pelataran untuk truk gandeng tersebut tergantung pada landasan sepanjang 35 m untuk jalan masuk. Truk yang panjang sekalipun dapat keluar masuk dengan lancar. Jika persyaratan tersebut tidak dipenuhi, maka alternatifnya membuat peron yang bersudut/bersiku dari 10+15 derajat.

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

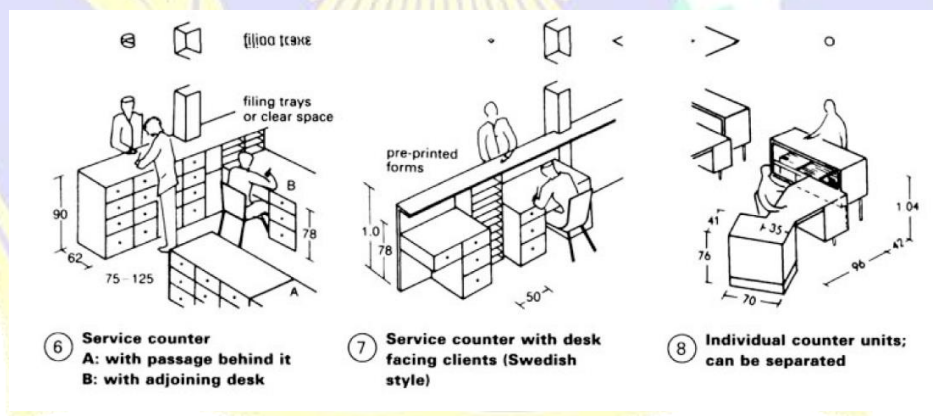


Gambar 2. 35 Peron Loading Dock (NAD)



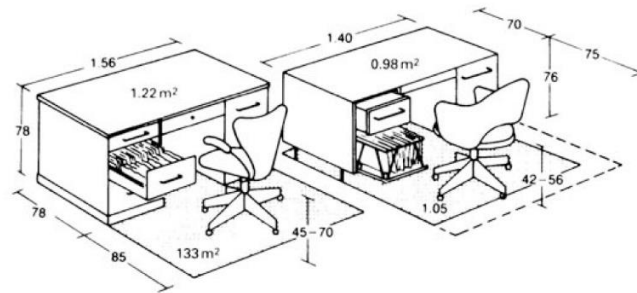
Gambar 2. 36 Peron Loading Dock (NAD)

10. Ruang Kantor



Gambar 2. 37 Dimensi Meja dan Barang di Ruang Kerja (NAD)

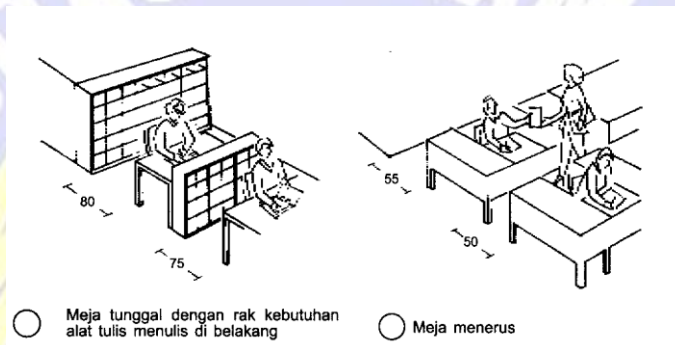
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*



① Standard writing desk with drawers

② Office desk; 0.5 m² less floor space than ①

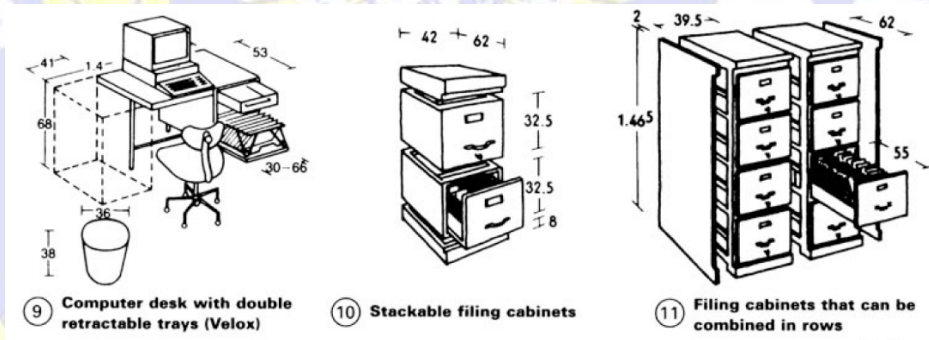
Gambar 2. 38 Standar Meja Kerja (NAD)



○ Meja tunggal dengan rak kebutuhan alat tulis menulis di belakang

○ Meja menerus

Gambar 2. 39 Jarak Meja Kerja (NAD)



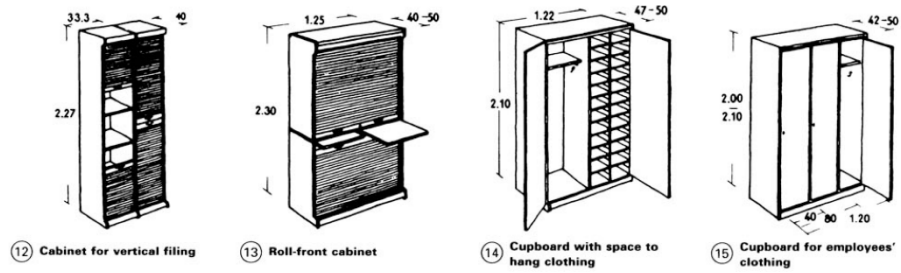
⑨ Computer desk with double retractable trays (Velox)

⑩ Stackable filing cabinets

⑪ Filing cabinets that can be combined in rows

Gambar 2. 40 Standar Dimensi Meja Kerja dan Rak (NAD)

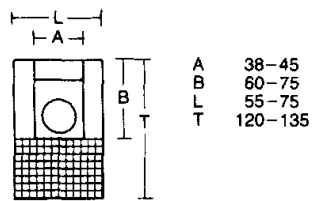
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*



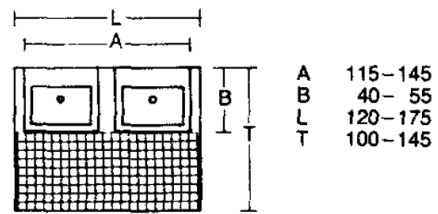
Gambar 2. 41 Dimensi Rak Barang pada Ruang Kerja (NAD)

11. Toilet

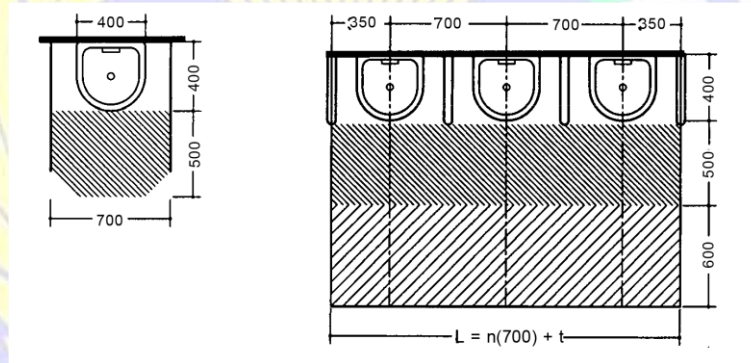
1. Kloset yang menempel di dinding



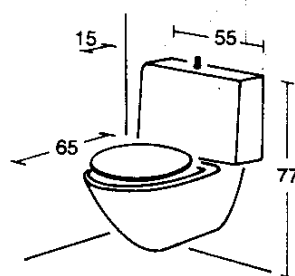
2. Wastafel



Gambar 2. 42 Standar Dimensi Kloset dan Wastafel (NAD)



Gambar 2. 43 Standar Urinoir (Metric Handbook)

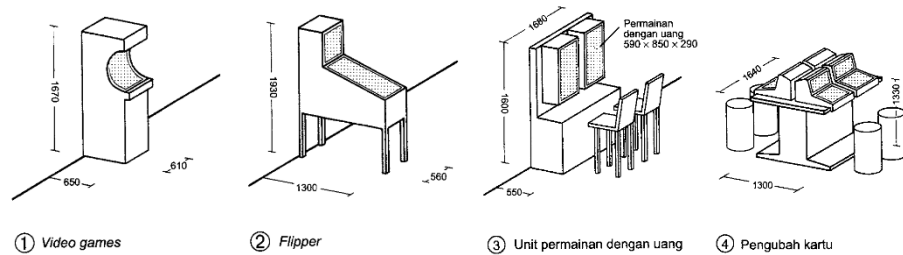


○ Kloset dinding dengan kotak yang sudah terpasang

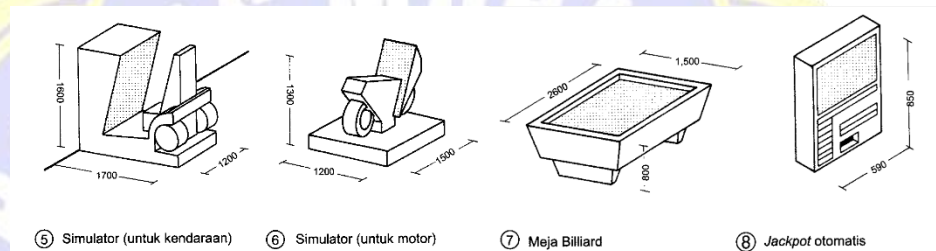
Gambar 2. 44 Standar Dimensi Kloset (NAD)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

12. Game Center



Gambar 2. 45 Permainan Arkade (NAD)

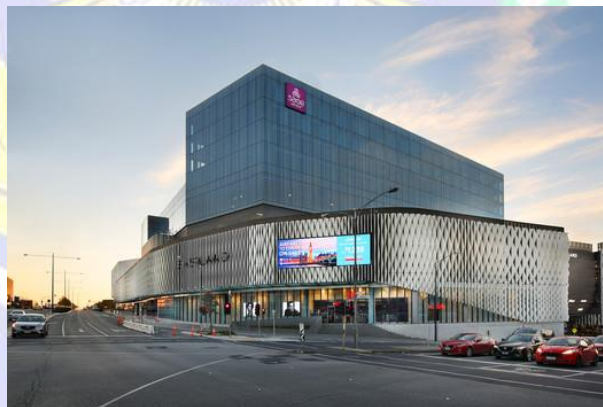


Gambar 2. 46 Permainan Arkade (NAD)

2.6 Studi Preseden

1. Eastland Town Centre

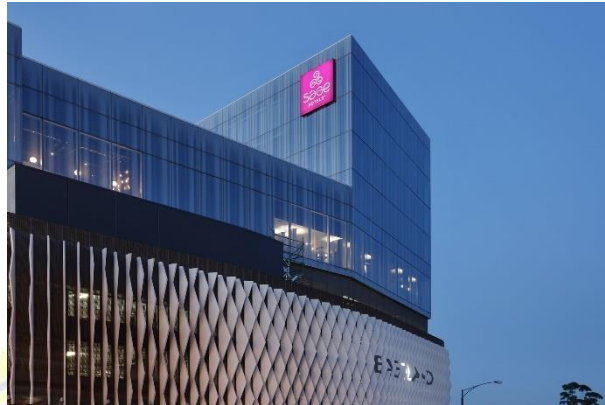
Eastland Town Centre berada di pinggiran Melbourne, Australia. Dengan luasan sekitar 72.780 m².



Gambar 2. 47 Eksterior Eastland Town Centre (archdaily.com)

Tampilan fasad dari Eastland Town Centre tidak hanya mempertimbangkan nilai estetika, tetapi juga fungsi lingkungan seperti pencahayaan alami, dan ventilasi yang terdapat pada transparansi kaca dan panel berpola.

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*



Gambar 2. 48 Fasad Eastland Town Centre (archdaily.com)

Interior pada area utama Eastland Town Centre didominasi oleh *rooflight* yang memungkinkan cahaya alami masuk secara merata ke seluruh koridor. Penggunaan cahaya alami ini mengurangi ketergantungan terhadap pencahayaan buatan pada siang hari, refleksi cahaya dari lantai marmor memperkuat kesan lapang.



Gambar 2. 49 Interior Eastland Town Centre (archdaily.com)



Gambar 2. 50 Interior Eastland Town Centre (archdaily.com)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

Dapat disimpulkan dari hasil studi preseden pada Eastland Town Centre yang akan diterapkan pada desain yaitu, (1) penggunaan *rooflight* untuk meminimalkan pencahayaan buatan, (2) penerapan fasad dengan panel berpola.

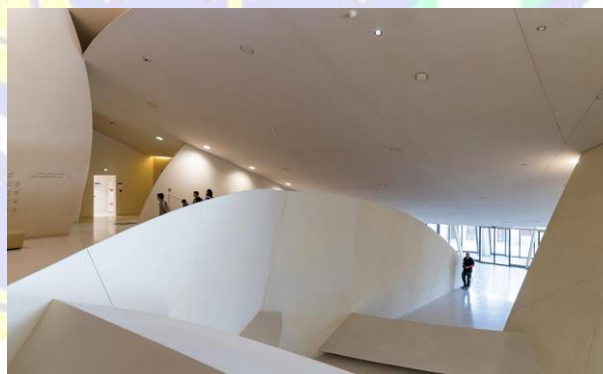
2. National Museum of Qatar

National Museum of Qatar merupakan karya arsitek Jean Nouvel yang berlokasi di Doha, Qatar. Bangunan ini dirancang dengan pendekatan *metafora* yang terinspirasi dari mineral “*desert rose*” yang banyak ditemukan di padang pasir.



Gambar 2. 51 Fasad National Museum of Qatar (architizer.com)

Desain museum ini berupaya mengekspresikan identitas budaya, konteks iklim, serta karakter lanskap Qatar melalui bentuk arsitekturnya yang tampak muncul dari tanah dan menyatu dengan lingkungan sekitar. Elemen bangunan yang menjorok juga berfungsi menciptakan area teduh untuk mengurangi paparan panas dan cahaya matahari.



Gambar 2. 52 Interior National Museum of Qatar (architizer.com)

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

Estetika dari desain tersebut tidak hanya terlihat dari luar, namun juga diterapkan pada interior bangunan sehingga membentuk lanskap ruang yang menerus antara luar dan dalam. Material pelapis eksterior menggunakan beton berwarna yang pasir yang menyatu dengan karakter lingkungan setempat.



Gambar 2. 53 National Museum of Qatar (archdaily.com)

National Museum of Qatar menunjukkan bagaimana pendekatan *metafora* diambil dari kearifan lokal, sejarah kota, atau ikon budaya setempat. Gubahan massa *metafora* dapat menjadi daya tarik utama yang meningkatkan pengunjung.

3. Asmacati Shopping Center

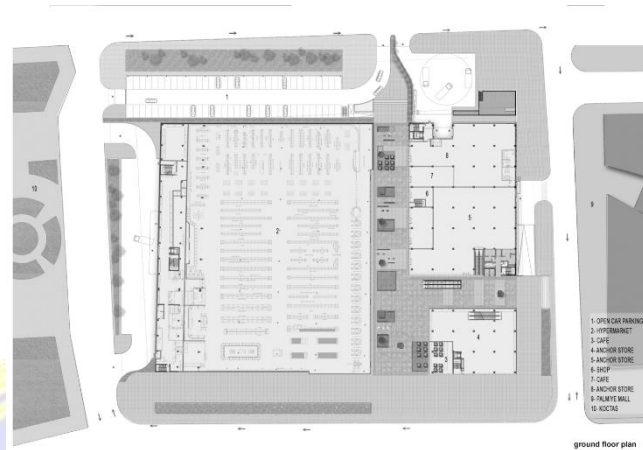
Asmacati Shopping Center terletak di Izmir, Turki.



Gambar 2. 54 Asmacati Shopping Center (archdaily.com)

Pusat perbelanjaan semi-terbuka ini menciptakan zona santai di antara toko-toko. Teras terbuka menghadirkan suasana rileks dengan bayangan sejuk. Desainnya terinspirasi dari daun anggur yang mencerminkan lanskap khas daerah Izmir.

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*



Gambar 2. 55 Ground Floor Plan Asmacati Shopping Center (archdaily.com)

2.7 Perbandingan Studi Preseden

Studi Preseden	Eastland Town Centre	National Museum of Qatar	Asmacati	Konsep Rancangan
Konsep Perancangan	Konsep pusat perbelanjaan yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang ekonomi, tetapi juga sebagai ruang komunitas dan tempat interaksi publik.	Konsep bentuk menyerupai mineral desert rose yang menjadi <i>metafora</i> arsitektural yang kuat tentang identitas budaya lokal dan konteks geografis Qatar (padang pasir)	Mengusung konsep open-air shopping (kombinasi retail dan fungsi komersial)	Pusat perbelanjaan akan menerapkan konsep arsitektur dengan pendekatan arsitektur <i>metafora</i> .

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DI HULU SUNGAI UTARA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *METAFORA*

Studi Preseden	Eastland Town Centre	National Museum of Qatar	Asmacati	Konsep Rancangan
Daya Tarik	Fasad memanfaatkan panel berpola dan transparansi kaca. Tempat yang nyaman untuk komunitas dan interaksi publik.	Daya tarik terdapat pada konsep bentuk <i>metafora</i> yang unik.	Estetika bangunan dengan sentuhan elemen tradisional setempat (tekstur batu, pattern, dan warna-warna)	Penggunaan material perforated metal untuk fasad dan acp seperti gelombang, memberi kesan dinamis pada fasad
Tata Ruang	Koridor utama diapit oleh deretan ruang retail. Ruang duduk publik, tangga, eskalator, serta area istirahat ditempatkan pada titik orientasi utama.	Sirkulasi linear, atrium luar, plaza dan <i>entrance</i> yang luas berfungsi sebagai ruang publik.	Layout linear mengikuti jalur pedestrian utama. Ruang komunal (plaza, kafe outdoor) menjadi pusat aktivitas utama.	Sirkulasi linear untuk menciptakan alur pengunjung, koridor diapit oleh deretan ruang retail dan f&b.
Struktur dan Material	Struktural bangunan ini menggunakan beton bertulang dan rangka baja untuk mendukung bentang ruang yang luas dan fleksibel.	Menggunakan space frame, fasad menggunakan GRC (Glass Fiber Reinforced Concrete) sehingga dapat membentuk kurva dan permukaan cakram.	Didominasi dengan struktur beton bertulang untuk massa utama bangunan. Material fasad menggunakan batu alam, metal panel, kayu dan kaca.	Perencanaan pusat perbelanjaan menggunakan struktur beton bertulang.

Tabel 2. 1 Perbandingan Studi Preseden (Analisis Pribadi, 2026)