



Jurnal Arsitektur Zonasi

Journal homepage:
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz>



Arsitektur Landmark Dalam Perancangan Shopping Arcade Di Kabupaten Jepara

Wildan Anggita Rivaldi^{1*}, Cinthyaningtyas Meytasari²

^{1,2}Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

*Correspondence: E-mail: rivaldiwildan66@gmail.com

ABSTRACT

Landmark architecture has a principle to highlight an area based on the character that characterizes the area. This approach is considered important to be applied in Jepara, where a landmark in the form of a building does not yet exist. The only landmarks in Jepara are monuments/statues. In the design of shopping arcade in Jepara Regency, the application of the landmark approach is deemed appropriate since Jepara is a developing area, especially its economic sector through commodity products, and it is not on the main connecting route between provinces, so that with the presence of landmark architectural buildings it is expected to be able to generate economy in Jepara, to not only rely on furniture commodities, but the local potential of other industrial commodities. On the other hand, as the regional economy improves, the needs of local residents also increase, which results in local residents preferring to go to outside the area to fulfill their needs. Based on regional statistical data for 2022, the number of modern shopping centers, especially those that accommodate commodity products in Jepara Regency, is still limited. The design of this shopping arcade uses a qualitative method in the form of data collection through literature studies on shopping arcades and landmark architecture. The landmark architecture in the design of the shopping arcade uses scale, color, and shape criteria which will be applied especially to the building facade concept, so that it is easily visible to the human eyes from outside the site.

ABSTRAK

Arsitektur landmark mempunyai prinsip untuk menonjolkan suatu daerah berdasarkan karakter yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Pendekatan ini dirasa penting untuk diterapkan di Jepara, dimana Jepara belum mempunyai landmark berupa bangunan. Landmark yang terdapat di Jepara hanyalah berupa

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 20 July 2023

First Revised 20 August 2023

Accepted 10 December 2024

First Available online 1 Feb 2024

Publication Date 1 February 2024

Keyword:

Landmark,
Jepara Regency,
Shopping Arcade,

Kata Kunci:

Landmark,
Kabupaten Jepara,
Shopping Arcade,

tugu/patung. Begitu pun dalam perancangan shopping arcade di Kabupaten Jepara, penerapan pendekatan landmark dirasa sesuai dimana Jepara merupakan daerah berkembang terutama dari sektor ekonomi melalui produk-produk komoditas, dan letaknya bukan di jalur utama penghubung antar provinsi, sehingga dengan adanya bangunan berarsitektur landmark diharapkan mampu “meng- generate” perekonomian Jepara, untuk tidak hanya bertumpu kepada komoditas furniture saja, tetapi potensi lokal komoditas industri lainnya. Di sisi lain, seiring meningkatnya ekonomi daerah, kebutuhan warga sekitar juga turut meningkat, yang mengakibatkan warga sekitar lebih memilih ke luar daerah untuk memenuhi kebutuhannya. Berdasarkan data statistik daerah tahun 2022, jumlah pusat perbelanjaan modern khususnya yang mengakomodir produk komoditas di Kabupaten Jepara masih terbatas. Dalam perancangan shopping arcade ini menggunakan metode kualitatif berupa pengumpulan data melalui studi literatur kajian tentang shopping arcade dan arsitektur landmark. Arsitektur landmark di rancangan shopping arcade ini menggunakan kriteria skala, warna, dan bentuk dimana akan diterapkan terutama pada konsep fasad bangunan, sehingga mudah terlihat oleh skala mata manusia dari luar site.

Copyright © 2023 Universitas Pendidikan Indonesia

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arsitektur *landmark* merupakan sebuah teori dalam perancangan bangunan yang mempunyai prinsip untuk menonjolkan suatu daerah berdasarkan karakter yang menjadi ciri khas daerah tersebut, yang nantinya bangunan tersebut dapat dijadikan sebuah tengaran atau sebagai titik acuan yang identik. Pendekatan ini dirasa penting diterapkan di Kabupaten Jepara, dimana di Jepara belum mempunyai *landmark* berupa bangunan. Saat ini *landmark* di Kabupaten Jepara hanya berupa tugu ataupun patung. Di sisi lain, letak Kabupaten Jepara bukan di jalur utama penghubung antar provinsi, sehingga membutuhkan sesuatu yang unik untuk menarik pengunjung dari luar daerah salah satunya melalui bangunan *landmark*.

Kabupaten Jepara saat ini merupakan daerah yang sedang berkembang dari sektor ekonomi ditandai dengan meningkatnya dengan pesat upah minimum pekerja setiap tahunnya. Hal ini terutama didukung oleh produk-produk komoditas daerah yang mempunyai kualitas ekspor yang tersebar menjadi sentra industri andalan daerah di Kabupaten Jepara. Seiring meningkatnya ekonomi daerah, kebutuhan warga sekitar juga turut meningkat, yang mengakibatkan warga sekitar lebih memilih ke luar daerah untuk memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan data statistik Kabupaten Jepara tahun 2022, jumlah pusat perbelanjaan modern khususnya yang mengakomodir produk komoditas daerah masih terbatas. Perancangan pusat perbelanjaan modern berupa *shopping arcade* dinilai cocok dengan kondisi sosial masyarakat sekitar, karena sifat bangunan yang tidak terlalu mewah dan cocok digunakan untuk mengakomodir barang-barang dari sentra industri andalan yang berukuran besar seperti (*furniture*, patung, dan dinding gebyok). Sejalan dengan Strategi Pembangunan Permukiman dan Infrastruktur Perkotaan (SPPIP) Kabupaten Jepara yang bersumber pada Rencana Umum Tata Ruang (RUTR) Kota Jepara, pemerintah mempunyai program tentang pengembangan kawasan perdagangan dan jasa yang merupakan pendukung kegiatan industri,

Perancangan *shopping arcade* dengan pendekatan arsitektur *landmark* di Kabupaten Jepara ini harapannya dapat menyelesaikan *issue* masalah tersebut (memenuhi kebutuhan warga sekitar dan menarik pengunjung luar daerah) sekaligus dapat digunakan sebagai salah satu usulan untuk pemerintah daerah mengenai strategi tentang pengembangan kawasan perdagangan pendukung kegiatan industri. Akibat dari perancangan itu juga mampu meningkatkan perputaran ekonomi sehingga mendatangkan devisa daerah dan meningkatkan tingkat ekonomi komoditas unggulan lokal.

Tabel 1. Banyaknya Sentra Industri Daerah di Kabupaten Jepara

Kecamatan	Potensi													Jumlah/ Total
	Mebel	Kerajinan Kayu	Kerajinan Rotan	Konveksi	Tenun	Batik	Makanan	Mainan Anak	Rokok	Kuningan	Monel	Genteng	Gerabah	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)
1. Kedung	113	-	-	9	-	-	36	-	-	-	-	-	-	158
2. Pecangaan	269	33	12	56	631	2	415	2	-	6	51	-	7	1.484
3. Kalinyamatan	10	3	3	478	-	-	205	-	19	5	157	-	162	1.042
4. Welahan	4	8	11	18	-	-	49	20	-	-	2	-	25	137
5. Mayong	-	-	-	13	-	-	32	-	-	-	-	40	9	94
6. Nalumsari	54	-	-	29	-	-	12	-	-	-	-	-	33	128
7. Batealit	54	5	-	19	-	5	71	-	-	-	-	-	-	134
8. Tahunan	2.938	48	12	6	-	-	23	-	-	-	-	-	-	3.027
9. Jepara	405	202	-	-	-	-	133	-	-	-	-	-	-	740
10. Mlonggo	118	21	-	3	-	-	43	-	-	-	-	-	-	185
11. Pakis Aji	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
12. Bangsri	-	-	-	-	-	-	110	-	-	-	-	-	-	110
13. Kembang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
14. Keling	-	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-	12
15. Donorojo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
16. Karimunjawa	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Jumlah	3.945	320	38	631	631	7	1.141	22	19	11	210	40	236	7.251

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Jepara, 2022)

Tabel 2. Pasar Menurut Jenisnya di Kabupaten Jepara

No.	Jenis Pasar	Jumlah	Produk yang Dijual
1	Pasar Swalayan	3	Kebutuhan sandang, pangan, papan
2	Pasar Tradisional	21	Kebutuhan sandang, pangan, papan
3	Sentra Industri	9	Mebel, monel, kain, tenun, rebana, patung, ukiran, rotan, kue dan roti (tergantung dengan jenis sentra industri)

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Jepara, 2022)

2. METODE PENELITIAN

Metode perancangan ini dilakukan analisis mengenai permasalahan umum dan permasalahan khusus yang diambil dari issue utama, kemudian dilakukan pengambilan data terkait melalui survey dan dikuatkan dengan studi literatur, setelah itu ditemukan judul untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Selanjutnya dilakukan pengambilan data sekunder melalui studi literatur dan studi kasus terpercaya terkait (*shopping arcade*, arsitektur *landmark*, studi preseden), kemudian data yang didapatkan diidentifikasi untuk dijadikan rujukan dan pertimbangan dalam penyusunan sintesis atau konsep yang disesuaikan dengan perancangan *shopping arcade* dengan pendekatan arsitektur *landmark* di Kabupaten Jepara.

Sintesis tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam proses perancangan desain bangunan dengan cara arsitektural, seperti konsep fungsi, konsep fasad bangunan, konsep sistem utilitas, konsep struktur, konsep tapak, dan konsep interior sehingga tercipta rancangan yang mampu menyelesaikan *issue* permasalahan.

3. KAJIAN TEORI

3.1 Judul Proyek

Shopping arcade adalah suatu area pergerakan (*linier*) pada suatu area pusat bisnis kota (*central city business area*) yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki. Berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional untuk aktivitas perdagangan, dan merupakan bentuk modern dari sebuah pasar tradisional. (Sumber : Rubenstein Harvey, 1978, Definisi Mall Menurut Beberapa Ahli, <https://www.arsitur.com/2015/10/pengertian-definisi-mall-menurut.html>)

Shopping arcade sendiri memiliki ciri khas yang membedakan dengan pusat perbelanjaan modern lainnya, seperti:

- sirkulasinya berupa koridor tunggal beratap yang cukup luas, sekaligus menjadi pembatas antar *tenant* atau penghubung antar *anchor tenant*
- area parkir terpisah yang berada di luar area bangunan (tidak terdapat gedung parkir)
- penggunaan ornament sederhana namun memiliki citra kelokalan tertentu
- maksimal ketinggian tiga lantai

3.2 Pendekatan

Landmark merupakan titik referensi acuan dengan pengamat yang tidak berada didalamnya, karena *landmark* adalah ketika ia hanya dilihat dari luar yang menjadi acuan referensi berupa titik dalam proses mengidentifikasi suatu lingkungan. *Landmark* merupakan titik acuan yang secara sengaja atau tidak dijadikan sebagai tanda yang identik dengan lingkungan atau kawasan tertentu. Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *landmark*:

- Kemenonjolan (bangunan harus lebih mencolok dibanding dengan lingkungan sekitar, sehingga mudah diingat oleh pengamat)

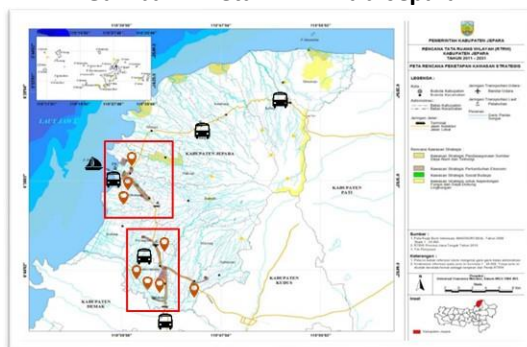
- Kekontrasan (mempunyai kekontrasan dengan bentuk-bentuk fisik disekitarnya)
- Estetika (mempunyai gaya bangunan tertentu yang menjadi ciri khas)
- Kejamakan (dapat mewakili suatu kelas/ jenis khusus bangunan)
- Kelangkaan (hanya terdapat satu jenis atau tidak terdapat bangunan lain yang serupa)
- Peranan sejarah (mampu menjadi symbol pada suatu daerah)
- Memperkuat kawasan sekitar (mampu menghidupkan lingkungan sekitarnya)
- Keistimewaan (memiliki keistimewaan tertentu seperti tinggi, besar, warna, ornament, dan sebagainya) (Sumber: The Image of The City-Kevin Lynch, 1960)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Latar belakang Lokasi:

Penentuan alternatif site mengacu pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Jepara (RTRW) Tahun 2011-2031, yaitu aturan pemanfaatan lahan tentang kawasan strategis untuk pertumbuhan ekonomi guna menghindari kawasan lindung dan budaya. Untuk parameter pemilihan site disesuaikan dengan kawasan strategis yang dimuat dalam RTRW Kabupaten Jepara dan fungsi bangunan sebagai shopping arcade, ada beberapa hal diperhatikan seperti aksesibilitas, kontur, luasan, dan lingkungan sekitar, parameter tersebut diperhitungkan guna tercipta efisiensi operasional bangunan.

Gambar 1. Peta RTRW Kab. Jepara



(Sumber: <https://pusdataru.jatengprov.go.id/dokumen/RTRW-Prov>, diakses 2022)

-  : Kawasan strategis pertumbuhan ekonomi
 : Pelabuhan
 : Terminal

Setelah dilakukan *scoring site*, terpilih yang cukup strategis untuk digunakan bangunan komersial, berada di Jalan Shima - Dusun Mulyoharjo II, Desa Mulyoharjo, Kecamatan Jepara, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah 59415 dengan luas $\pm 22.900 \text{ m}^2$.

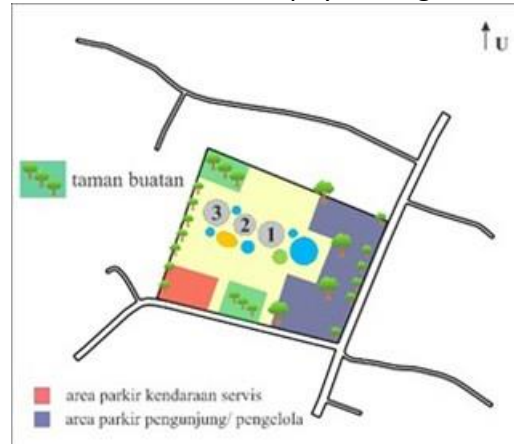
Gambar 2. Peta Site Terpilih



(Sumber: Google maps dan Analisis Penulis, diakses 2022)

4.2 Konsep Perletakan Massa Bangunan dan Aksesibilitas

Konsep pendekatan arsitektur landmark sangat memperhatikan letak bangunan terhadap site, dengan tujuan supaya bangunan mudah dilihat dari segala arah luar site khususnya dalam sudut pandang mata manusia. Kemudian shopping arcade sendiri memiliki ciri khas yaitu tidak memiliki gedung parkir sendiri untuk kendaraan pengelola maupun pengunjung, sehingga dilakukan analisis zona supaya menghasilkan sirkulasi yang efisien

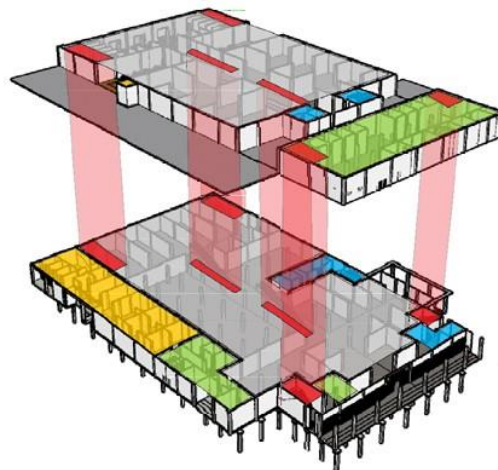


Gambar 3. Konsep Tata Massa Bangunan dan Zonasi fungsi
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.3 Konsep Zonasi

Untuk pembagian zonasi ruangan sebagai berikut:

- Area Utama : *Tenant sewa, mini anchor tenant, large speciality tenant, foodcourt.*
- Area Sekunder : Lobi, *ATM center*, musholla, toilet, ruang laktasi, ruang tunggu/ *smoking room*
- Area Pendukung : Ruang genset, ruang pompa air, ruang kontrol panel, TPSS, area servis, gudang
- Area Perkantoran : Ruang kantor, resepsionis, ruang tamu, ruang karyawan, ruang rapat, ruang informasi

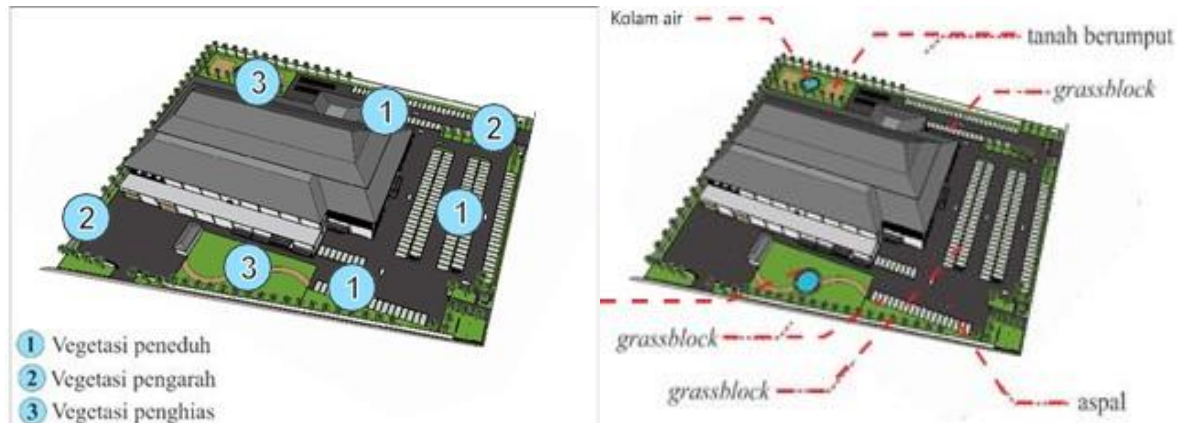


Gambar 4. Zonasi Ruang Vertikal (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.4 Konsep Konsep Lanskap

Konsep *greenscape* dilakukan pemilihan jenis vegetasi yang disesuaikan dengan fungsi sebagai peneduh (pohon ketapang kencana), pengarah (palem), dan penghias (bougenville dan teratai), pemilihan jenis vegetasi juga disesuaikan dengan karakteristik sehingga tidak menghalangi visual tetapi tetap fungsional. Selanjutnya untuk *hardscape*, jalur kendaraan menggunakan perkerasan aspal dan jalur *pedestrian* berupa *grassblock*. Sedangkan untuk

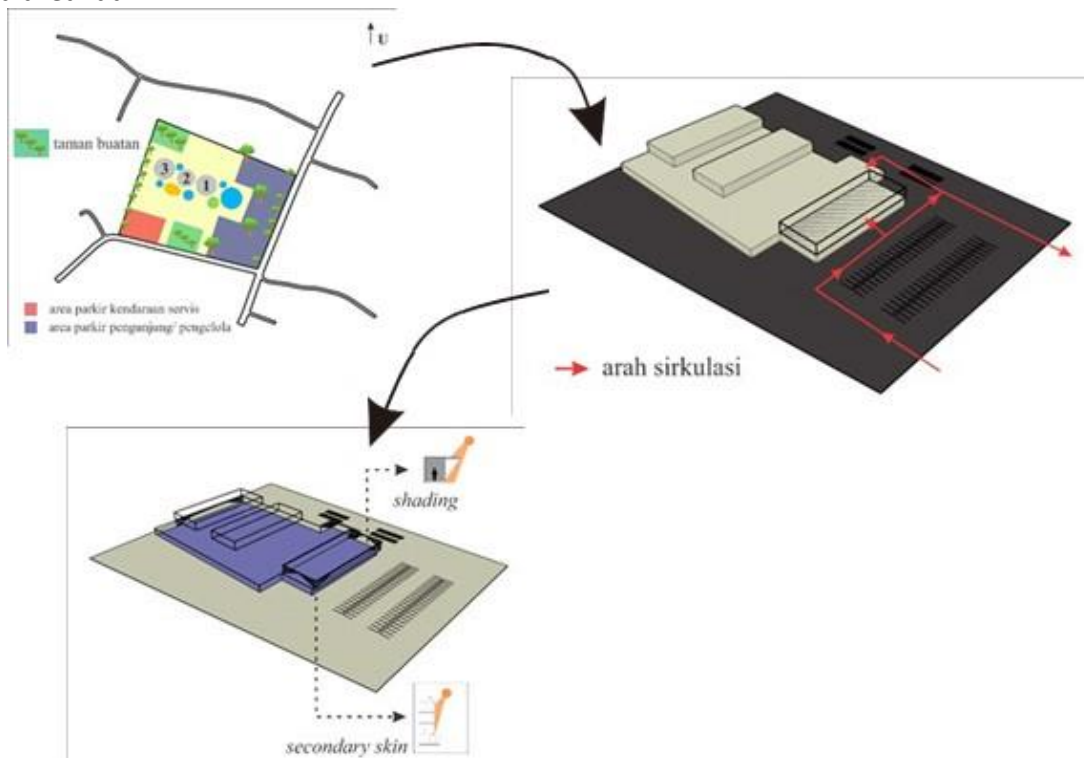
bluescape didesain dengan bentuk lingkaran untuk menghasilkan *landmark* pada area taman bermain.



Gambar 5. Konsep Lansekap (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.5 Konsep Bentuk

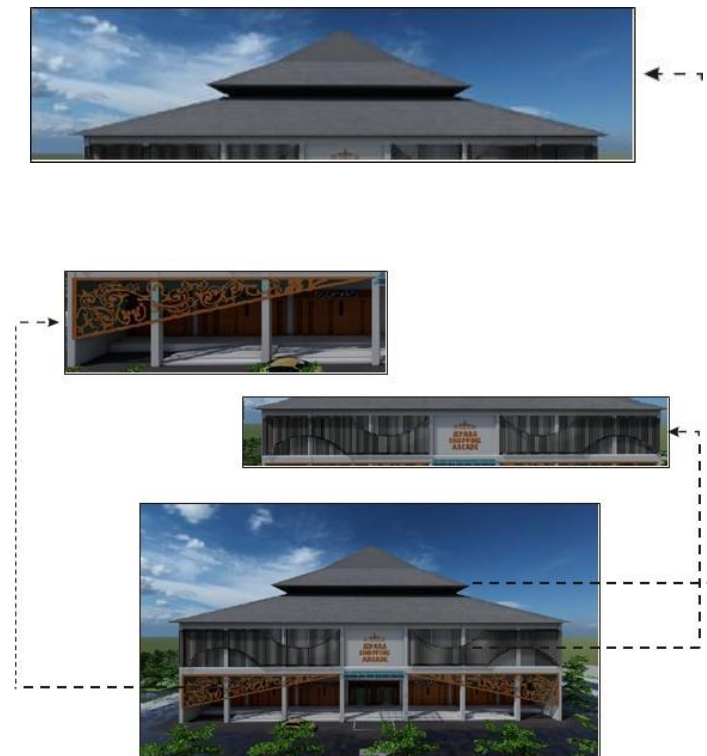
Konsep bentuk pada gubahan yaitu berawal dari hasil analisis mengenai tata letak masa bangunan untuk menghasilkan view kedalam yang luas, selanjutnya dilakukan pengurangan massa bangunan untuk fungsi pintu masuk bangunan, kemudian dilakukan penambahan massa untuk menghasilkan skala bangunan yang tinggi dan penambahan *secondary skin* dan *shading* pada area luar.



Gambar 6. Konsep Bentuk (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.6 Konsep Fasad

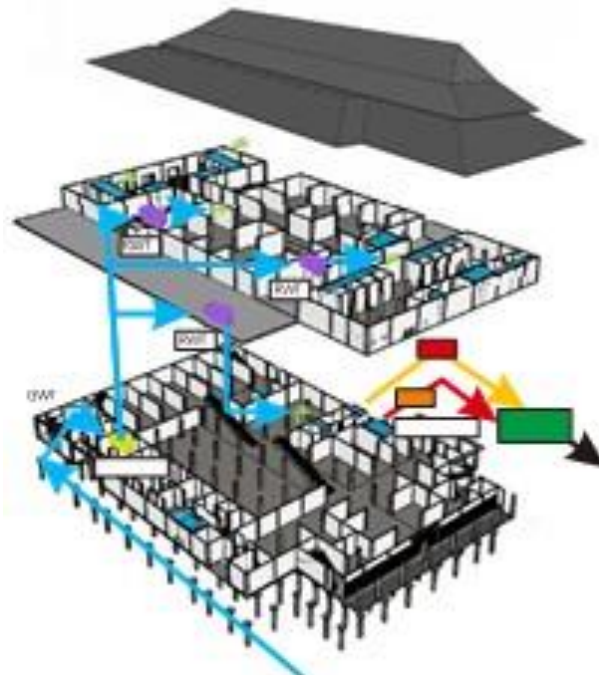
Konsep pada fasad terkait dengan aspek *landmark* yaitu penggunaan ornamen-ornamen khas dari daerah Kabupaten Jepara, kemudian permainan skala dan warna pada bangunan sehingga menghasilkan bentuk yang menonjol terhadap lingkungan sekitar namun masih memiliki citra kelokalan tertentu.



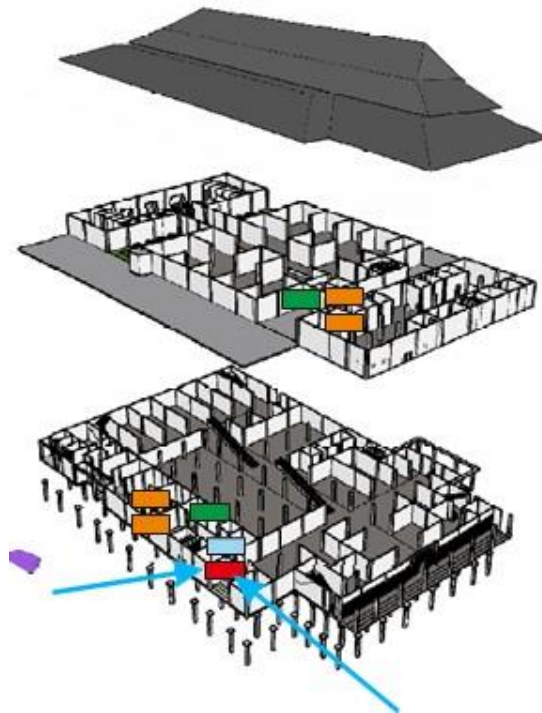
Gambar 7. Konsep Fasad (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.7 Konsep Utilitas Bangunan

Jaringan air bersih memanfaatkan air PDAM dan menggunakan sistem *down feed*. Sedangkan untuk jaringan listrik memanfaatkan listrik PLN dan genset untuk kebutuhan darurat yang dibagi menjadi beberapa zona untuk kebutuhan menghemat pengeluaran energy.



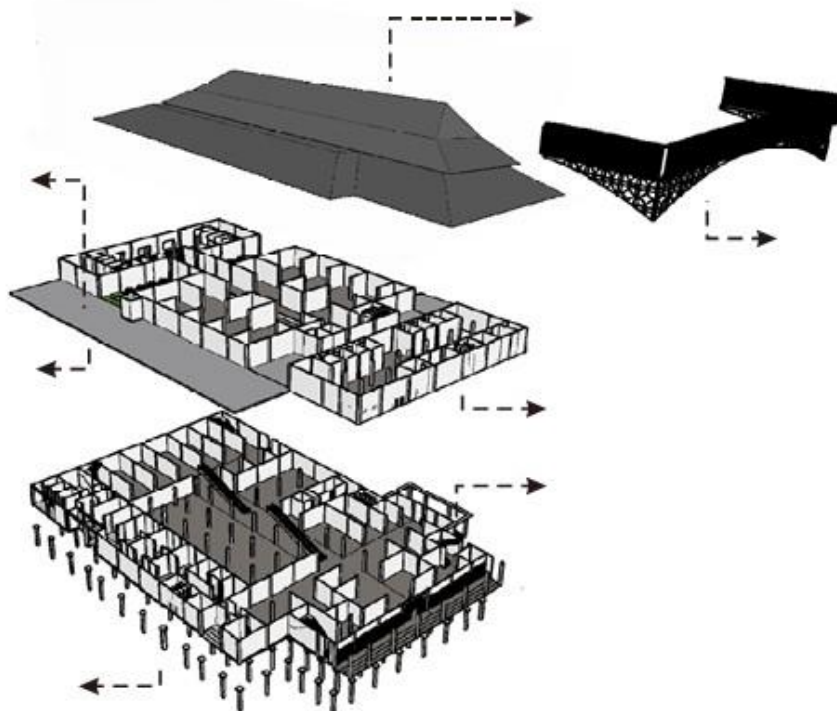
Gambar 8. Skema Konsep Air Bersih dan Air Kotor (Sumber: Analisis Penulis, 2022)



Gambar 9. Skema Konsep Air Jaringan Listrik (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.8 Konsep Struktur Bangunan

Pada pusat perbelanjaan modern umumnya mencari ruangan yang efisien untuk dapat digunakan dengan maksimal karena berkaitan dengan nilai jual, oleh karena itu diperlukan konsep struktur yang menghasilkan bentang yang lebar untuk meminimalisirkan jumlah kolom pada ruangan. Pada *shopping arcade* ini menggunakan struktur rangka kaku/ *rigid frame* dan rangka atap berupa baja konvensional untuk menciptakan bentang yang lebar dan efisien, lalu didukung dengan pondasi footplat untuk menahan ketinggian dua lantai.



Gambar 10. Konsep Struktur Bangunan (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

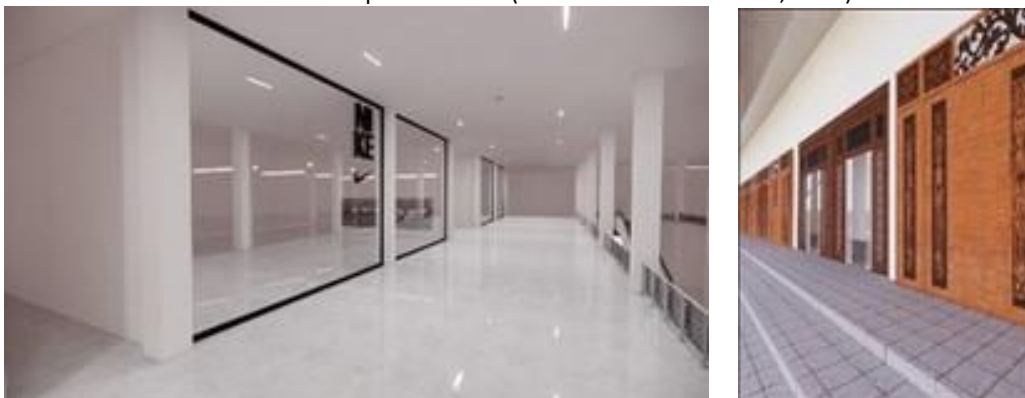
4.9 Hasil desain



Gambar 11. Siteplan (Sumber: Analisis Penulis, 2023)



Gambar 12. Tampak Kawasan (Sumber: Analisis Penulis, 2023)



Gambar 13. Perspektif Interior (Sumber: Analisis Penulis, 2023)



Gambar 14. Persepektif Mata Burung (Sumber: Analisis Penulis, 2023)



Gambar 15. Persepektif Mata Manusia (Sumber: Analisis Penulis, 2023)

5. KESIMPULAN

Perancangan *shopping arcade* di Kabupaten Jepara ini bertujuan untuk memecahkan *issue* yang ada, yaitu memenuhi kebutuhan warga sekitar dan dijadikan sebagai wadah untuk mengakomodir produk-produk komoditas andalan daerah. Penggunaan pendekatan arsitektur *landmark* bertujuan memberikan ikon baru yang berupa bangunan di Kabupaten Jepara.

Penerapan gaya arsitektur yang menjadi ciri khas daerah ke dalam bangunan terutama pada bagian fasad dan interior bangunan diharapkan mampu menarik lebih wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Jepara, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah.

REFERENSI

- Lynch, Kevin. (1960). *The Image of The City*.
Pynkyawati, Theresia. (2014). *Kajian Efisiensi Desain Sirkulasi pada Fungsi Bangunan Mall dan Hotel BTC. Institut Teknologi Nasional Bandung*.
Rizky Suhri, Muhammad. (2018). *Perancangan Pusat Perbelanjaan dengan Pendekatan City Walk*.
Universitas Islam Indonesia
Supriatna, Handayani. (2021). *Ungkapan Bentuk dan Makna Filosofi Atap Masjid Raya Sumatera Barat*.
Jurnal Arsitektur Indonesia

- Yudha Yulian, Efri. (2017). *Perencanaan dan Perancangan Shopping Mall di Kota Palembang*. Universitas Sriwijaya
- Banyaknya Sentra Industri Daerah di Kabupaten Jepara*. (2022). Diambil dari Situs Resmi Pemerintah:
<https://jeparakab.bps.go.id/>
- Jumlah Pasar Menurut Jenisnya di Kabupaten Jepara*. (2022). Diambil dari Situs Resmi Pemerintah:
<https://jeparakab.bps.go.id/>
- Peta RTRW Kabupaten Jepara Tahun 2011-2031*. (2022). Diambil dari Situs Resmi Pemerintah:
<https://pusdataru.jatengprov.go.id/>