

PERANCANGAN GORONTALO SHOPPING MALL (PENDEKATAN ARSITEKTUR BEHAVIOUR)

Abdul Sidik Muchsin¹, Berni Idji², Muh. Rizal Mahanggi³

¹²³Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Prof. Dr. Ing. B.J. Habibie, Moutong, Tilongkabila, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo

sidikmuchsin030@gmail.com

Article Info: Received: 24 Marc 2025, Accepted: 14 April 2025, Published: 11 July 2025

ABSTRACT.

Changes in global currents that greatly affect the economic conditions of the community from year to year, the needs of the community increase with the growth of Gorontalo Province in the fourth quarter of 2019, recorded growth of 6.47% and ultimately resulted in changes in various things. That is more specifically in the Gorontalo community where from year to year the needs and lifestyles of this community are triggered by various factors, including the influence of changes in lifestyle. The method used in the design of the Gorontalo Shopping Mall is data collection, which is the initial step in collecting factual issues that are the background for choosing the title, then obtaining data in the field through observation by collecting data in the field through observation, and the literature study method, namely studying, understanding literature and searching for sources related to the design object. The design of the Gorontalo Shopping Mall with the concept of Behavioral Architecture is expected to support the behavior of visitors and accommodate the needs of visitors to the design of this shopping mall so that visitors get an experience at this Gorontalo Shopping Mall.

Keywords: Shopping Mall, Behavioral Architecture

ABSTRAK.

Perubahan arus global yang sangat mempengaruhi keadaan perekonomian masyarakat dari tahun ke tahun kebutuhan masyarakat bertambah dengan pertumbuhan Provinsi Gorontalo Triwulan IV 2019 tercatat tumbuh sebesar 6,47% dan akhirnya mengakibatkan perubahan dalam berbagai hal. Yaitu lebih khususnya pada masyarakat Gorontalo yang dimana dari tahun ke tahun kebutuhan dan gaya hidup pada masyarakat ini dipicu oleh berbagai faktor antara lain adalah pengaruh perubahan gaya hidup (life style). Metode yang digunakan dalam perancangan Gorontalo Shopping Mall ini adalah pengumpulan data, yaitu langkah awal mengumpulkan tentang isu faktual yang menjadi latar belakang pemilihan judul kemudian memperoleh data di lapangan melalui observasi dengan mengumpulkan data yang berada di lapangan melalui pengamatan, dan metode studi literatur yaitu mempelajari, memahami literatur dan pencarian sumber-sumber yang berkaitan dengan objek perancangan. Perancangan Gorontalo Shopping Mall dengan konsep Arsitektur Behaviour ini diharapkan dapat mendukung perilaku dari pengunjung serta mawadahi kebutuhan dari pengunjung terhadap perancangan shopping mall ini agar pengunjung mendapatkan experience pada Gorontalo Shopping Mall ini.

Kata kunci: Shopping Mall, Arsitektur Behavior

PENDAHULUAN

Kota Gorontalo tercatat hanya ada 1 mall yaitu Citymall Gorontalo. tetapi untuk pasar swalayan yang ada di Kota Gorontalo ada 6 swalayan yang sangat populer di masyarakat Gorontalo yaitu Gelael Supermarket, Senyum 5000, Karsa Utama Supermarket, Makro Supermarket & Dept. Store, dan Swalayan Jayamart. Jadi dikarenakan pasar

swalayan yang tersedia, tidak memberikan tempat hiburan maka kembali ke permasalahan yang dimana Gorontalo mall masih kurang merespon perubahan perilaku pengunjung atau perubahan arus global yaitu seperti destinasi hiburan, *foodcourt & caffe* atau tempat nongkrong yang *instagrameuble* bagi kalangan anak muda yang seiring sudah sangat mengikuti perkembangan jaman.

Provinsi Gorontalo ini membutuhkan suatu bangunan *shopping mall* yang bukan hanya menjadi tempat berbelanja saja tetapi *shopping mall* yang dapat memwadhahi dan merespon perkembangan arus global. Oleh karena itu, *shopping mall* dengan pendekatan *Arsitektur Behavior* dimaksudkan untuk dapat merespon perilaku dari pengunjung, penjual dan pengelola yang sudah berkembang mengikuti arus global, selain itu juga dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berkunjung serta menambah akomodasi untuk mencari hiburan dan tempat nongkrong bagi kalangan anak muda dan masyarakat Gorontalo.

Maka untuk memwadhahi kebutuhan tersebut serta mengikuti perkembangan arus global pada mall yang bukan hanya tempat berbelanja saja. Jadi di kota Gorontalo ini diperlukan bangunan komersial dimaksudkan berupa suatu ruang publik tertutup, memiliki open space dan yang paling penting memberikan wadah kepada penjual untuk berjualan secara online (*live Shopping*) dan terdapat drive thru untuk para pengunjung sebagai tempat pengambilan barang yang sudah dipilih di *live shopping*. Sehingga dengan menciptakan terobosan *shopping mall* dengan mengikuti era pada saat ini akan lebih memwadhahi segala aktivitas dan merespon perubahan arus global masyarakat urban atau biasa disebut Gorontalo *Shopping mall*. Hal ini juga berpotensi meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berkunjung mengingat Citymall yang ada di Gorontalo pada penzonangan, sirkulasi parkir, fungsional ruang masih kurang tertata dan kurangnya brand-brand dan tempat untuk nongkrong sehingga membuat para pengunjung dari luar daerah maupun dalam daerah masih kebingungan mencari kebutuhan mereka. Berdasarkan latar belakang ini, terdapat satu masalah utama:

Bagaimana merancang sebuah bangunan *Shopping Mall* dengan pendekatan *Arsitektur Behaviour* (*Arsitektur Perilaku*) di Gorontalo agar dapat menjadi sarana sekaligus rekreasi sehingga dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap pusat perbelanjaan?

METODE PENELITIAN

Berikut adalah metode pembahasan yang digunakan dalam mencapai desain:

1. Tahap Pengumpulan Data:
 - a. primer

- b. sekunder
2. Tahap Analisis: Metode kualitatif deskriptif yang akan disajikan dengan cara mendeskripsikan setiap data-data yang diperoleh dan dianalisis agar terciptanya perencanaan konsep perancangan.
 3. Tahap Penyusunan Desain: Metode arsitektur perilaku dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan perilaku dalam merancang lingkungan fisik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Shopping Mall

Secara umum, mall atau pengertian mall dalam arsitektur dapat diartikan sebagai tempat rekreasi dan pusat perbelanjaan yang terdiri dari suatu kompleks pertokoan. Di mall ini terjadi kegiatan jual beli serta pertukaran barang dan jasa. Selain itu, mall juga berfungsi sebagai tempat berkumpul dan berekreasi.

Berikut adalah definisi shopping mall menurut beberapa ahli:

1. Menurut Rubenstein (1987) yang dikutip oleh (Yudianto, 2005), mall didefinisikan sebagai area pergerakan linier di dalam kawasan bisnis pusat kota yang lebih berfokus pada pejalan kaki. Mall ini memiliki bentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional.
2. Menurut Maithland (1978) yang dikutip oleh (Yudianto, 2005), Mall dapat diartikan sebagai pusat perbelanjaan yang terpusat pada satu atau beberapa department store besar. Mall ini menarik para pedagang kecil dan restoran, serta memiliki tipologi bangunan yang menghadap ke koridor utama mall. Koridor utama ini merupakan elemen utama dari sebuah pusat perbelanjaan, dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal untuk terlaksananya interaksi antara pengunjung dan pedagang.
3. Menurut (Yulian, 2017), shopping mall dapat diartikan sebagai kumpulan unit komersial yang dibangun di suatu lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai, dan dikelola menjadi suatu unit operasi. Mall berhubungan dengan lokasi, ukuran, jenis toko, dan area perbelanjaan unit tersebut.

4. Menurut (Ramdani, 2021), shopping mall dapat diartikan sebagai suatu kompleks toko pengecer dengan fasilitas pendukung yang direncanakan sebagai kesatuan untuk memberikan kenyamanan maksimal bagi pengunjung dan promosi maksimal bagi barang-barang yang dijual

B. Pengertian Arsitektur Behaviour

Tertulis pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) perilaku adalah tanggapan atau rekreasi seseorang terhadap lingkungan. Kata perilaku menunjukkan manusia dalam tindakannya, yang berhubungan dengan kegiatan manusia dengan orang lain atau dengan lingkungan fisiknya (Tandal dan Egam, 2011). Sedangkan menurut (Gunungpati et al., 2024), Arsitektur perilaku menjadi relevan ketika kita memikirkan bagaimana desain ruang dapat merespon kebutuhan manusia secara holistik, baik dari segi sosial, budaya, maupun emosional. Hal ini membuka peluang untuk mendesain lingkungan binaan yang lebih empati terhadap perilaku manusia.

C. Ciri-Ciri Arsitektur Behaviour

Adapun ciri-ciri dari arsitektur behaviour adalah sebagai berikut:

- Memperhatikan kondisi perilaku dan pemakai
- mampu berkomunikasi antara manusia dengan lingkungan
- memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika

D. Analisis dan Konsep Rancangan

1. Lokasi Rancangan



Gambar 1. Lokasi Rancangan
Sumber : Google Earth, 2023

Lokasi perancangan Shopping Mall berada di Kota Gorontalo tepatnya di Jl. Arif Rahman Hakim No.34, Dulalowo Tim., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo dengan luas tapak sebesar 29.500 m² dan kondisi tapak yang merupakan lahan kosong dan terbuka dengan kondisi tanah yang cukup kering serta terdapat sedikit tumbuhan tanaman liar di sekitar site.

2. Fenomena yang ada Pada Generasi Saat ini

Menurut (Noordiono, 2017). Generasi milenial atau generasi Z merupakan generasi yang adaptable terhadap teknologi. Generasi Z sendiri cenderung memanfaatkan teknologi untuk mempermudah segala aktivitas, termasuk aktivitas berbelanja. Generasi milenial kelas menengah perkotaan merupakan masyarakat yang memiliki perilaku dan nilai-nilai unik yang disebabkan oleh ikatan ketiga entitas tersebut. Masyarakat milenial kelas menengah perkotaan merupakan masyarakat muda yang berpikiran terbuka, individualis, dan multikultural sehingga memunculkan budaya-budaya baru.

Berikut adalah hasil pengamatan pada perilaku Generasi Z;

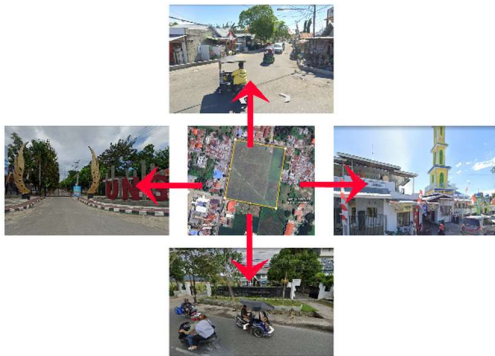
- Mencari tempat untuk mengerjakan pekerjaan;
Fenomena ini disebabkan kebiasaan generasi milenial yang sangat suka nongkrong.
- Fenomena budaya *selfie* dan narsis
Berkembangnya teknologi seperti smartphone menjadi kebiasaan baru bagi masyarakat seperti mengabadikan foto di

- setiap tempat. Sehingga tempat-tempat yang instagramable menjadi spot foto dan narsis.
- Fenomena Live Shopping (Berbelanja Online)
Di Indonesia saat ini belanja online menjadi salah satu pilihan bagi masyarakat saat ini, Hal ini dikarenakan banyak faktor, seperti faktor pandemi Covid-19.
 - Gemar berbelanja jajanan atau pergi ke tempat yang hits
Sebagai generasi yang peduli terhadap kesehatan mental, kebiasaan berbelanja daring dan pergi ke tempat-tempat trendi nampaknya sudah menjadi kebiasaan bagi sebagian Gen Z

Adapun beberapa kegiatan hiburan yang dilakukan oleh generasi z di saat waktu luang berdasarkan hasil survey dari artikel *DataIndonesia.id* kepada 300 responden dari generasi Z atau mereka yang saat ini berusia 11-26 tahun,

- Untuk kegiatan hiburan yang paling digemari adalah menonton **video streaming** sebanyak 62% responden.
- Untuk kegiatan hiburan selanjutnya adalah **mengeksplor sosial media**. Yaitu sebanyak 60% responden.
- Untuk kegiatan hiburan seperti **travelling** sebanyak 38,33% responden.

3. Konsep Tata Masa Tapak

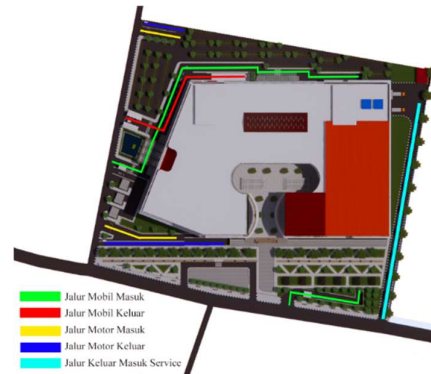


Gambar 2: Konsep Tata Masa Tapak
Sumber: (Google Earth)

Dalam proses mengolah masa tapak terdapat beberapa area penting yang harus di tandai, dalam hal ini berupa bangunan yang ada pada perancangan baik fungsi utama, area penunjang, area service, area pengelola, area parkir dan area bongkar muat barang.

4. Konsep Sirkulasi

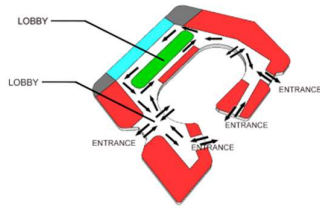
1. Sirkulasi Site



Gambar 1. Konsep Sirkulasi
Sumber: Gambar Pribadi, 2024

- Pintu masuk dan pintu keluar dibuatkan pada satu akses, yang berada pada arah utara tapak, tujuannya agar jalan yang berada pada arah barat tapak tidak berpotensi kemacetan, fungsi lain dari satu jalur entrance untuk masuk ke tapak yaitu agar memudahkan pengunjung untuk mengakses mall dari arah yang tidak memiliki kemacetan kendaraan, dan juga tidak dapat membingungkan pengunjung untuk mengakses bangunan.
- Terdapat pintu masuk khusus untuk sirkulasi mobil barang dan mobil pengangkut sampah.
- Untuk jalur pelanggan yang hanya ingin mengambil barang yang sudah di pesan pada live shopping yaitu langsung menuju ke drive thru.

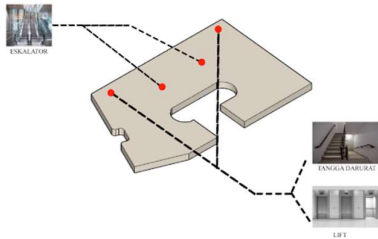
2. Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan



Gambar 2. Konsep Aksesibilitas Sirkulasi Horizontal Dalam Bangunan
Sumber: Gambar Pribadi, 2023

a. Aksesibilitas Sirkulasi Horizontal

Aksesibilitas dan sirkulasi horizontal dalam bangunan meliputi entrance, koridor dan Lorong, ruang umum atau lobby dan ruang terbuka.



Gambar 5. Konsep Aksesibilitas Sirkulasi Vertikal Dalam Bangunan
Sumber: Gambar Pribadi, 2023

b. Aksesibilitas Sirkulasi Vertikal

Aksesibilitas dan sirkulasi vertical merupakan aksesibilitas antara lain satu dengan lantai yang lain. Beberapa elemen yang terkait dengan sirkulasi vertical utama yang digunakan pengunjung dan pengguna mall adalah escalator, tangga darurat dan lift.

5. Penerapan Tema Arsitektur Behaviour dalam Perancangan Gorontalo Shopping Mall

Penerapan tema dalam perancangan Gorontalo Shopping Mall ini menggunakan pendekatan *Arsitektur Behaviour* untuk lebih memahami perilaku pengunjung, dan adapun beberapa prinsip arsitektur behaviour yang harus diperhatikan dalam penerapan tema *arsitektur behaviour* ini menurut (Carol Simon Weisten dan

Thomas G David, 1987 dalam (Enzeta & Zulkarnain, 2016) antara lain:

- 1) Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, desain harus dapat dipahami oleh penggunanya melalui panca indera atau imajinasi pengguna bangunan. Sedangkan bentuk yang disajikan dapat dipahami sepenuhnya oleh pengguna bangunan. Dari bangunan yang diamati oleh manusia, maka syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah
 - a) Refleksi fungsi bangunan;
 - b) Menunjukkan skala dan proporsi yang benar dan dapat dinikmati;
 - c) Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan
- 2) Mengakomodasi aktivitas penghuninya dengan cara yang nyaman secara fisik dan psikologis serta menyenangkan secara fisik dan fisiologis..
- 3) Perhatikan kondisi dan perilaku pengguna.

KESIMPULAN

Penerapan prinsip-prinsip arsitektur perilaku yang dikombinasikan dengan teori arsitektur berkelanjutan menciptakan desain yang tidak hanya ramah terhadap pengguna, tetapi juga terhadap lingkungan. Pendekatan seperti ini benar-benar mencerminkan harmonisasi antara kebutuhan manusia dan kesadaran ekologi.

Fokus pada fungsi bangunan sebelum bentuknya adalah langkah strategis dalam menciptakan ruang yang benar-benar relevan dengan perilaku dan kebutuhan pengguna. Bentuk bangunan menjadi hasil dari analisis mendalam terhadap pola perilaku, aktivitas, dan interaksi yang terjadi di dalam dan sekitar ruang tersebut. Ditambah dengan penerapan prinsip berkelanjutan, seperti efisiensi energi, pemanfaatan material lokal, dan integrasi ruang hijau, hasil akhirnya adalah desain yang lebih holistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Jurnal dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir terwujud berkat tuntunan, doa, harapan, serta bantuan oleh pihak terkait. Oleh sebab itu, penulis selalu berterimakasih kepada orang tua penulis atas eksistensi Ibu Salma Nur dan Bapak Donald Muchsin atas kerjasama dalam mendukung

penulis melalui doa, materi, dan motivasi yang tiada hentinya hingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir. Serta ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Eduart Wolok, S.T., M.T. Selaku Rektor Universitas Negeri Gorontalo
2. Dr. Ir. Sardi Salim, M.Pd. IPU Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo
3. Ibu Zuhriati A. Djailani, S.T., M.T. Selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur
4. Bapak Abdi Gunawan Djafar, S.T., M.T. Selaku Sekretaris Jurusan Teknik Arsitektur.
5. Bapak Asta Juliarman Hatta, ST., M.Ars. Selaku Koordinator Program Studi Sarjana Teknik Arsitektur.
6. Bapak Berni Idji, ST., M. Sc Selaku Pembimbing I.
7. Bapak Muh Rizal Mahanggi, ST, MT. Selaku pembimbing II.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, T., & Larissya, L. (2021). *Mengenal Sejarah dan Evolusi Pusat Perbelanjaan*. Yoursay.Id.
<https://yoursay.suara.com/ulasan/2021/10/03/190005/mengenal-sejarah-dan-evolusi-pusat-perbelanjaan>
- Enzeta, F., & Zulkarnain. (2016). *Arsitektur Perilaku*. Belajar Arsitektur.
- Gunungpati, K., Semarang, K., Sholahudin, F., Haryadi, B., & Panuntun, S. A. (2024). *Efektivitas Zona Selamat Sekolah di Jalan Taman Siswa*, . 07(September), 93–97.
- Kepakisan, N., Wiriantari, F., & Gde, S. I. N. (2020). Penerapan Pendekatan Arsitektur Perilaku dalam Merancang Perpustakaan Umum Guna Mendukung Kegiatan Literasi di Kota Denpasar. *Jurnal Anala*, 8(2), 25–32
- Noordiono, A. (2017). Karakter Generasi z dan Proses Pembelajaran pada Program studi Akuntansi. *Toleransi Masyarakat Beda Agama*, 30(28), 5053156.
https://repository.unair.ac.id/81796/3/JURNAL_Fis.P.06_19_Naf_d.pdf
- Ramdani, J. (2021). Penerapan Konsep Futuristik Open Space pada Rancangan Bangunan Shopping Mall di Kota Baru Parahyangan. *E-Proceeding*, 1(1), 1–10.
- Sinarwatu, A. . E. (2016). *Pusat Perbelanjaan Di Surabaya Dengan Pendekatan Arsitektur Hijau* [Universitas Atma Jaya Yogyakarta].
<http://e-journal.uajy.ac.id/9075/3/2TA13109.pdf>
- Sirdi, R. T. (2018). *Perancangan Pasar Aksara Di Kota Medan Dengan Tema Arsitektur Tropis*. Universitas Medan Area.
- Yudianto, M. K. (2005). *Sensasi Olahraga pada Aktifitas Berbelanja melalui Sport Sensation in Shopping Activity through*. 18.
https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/13852/00512017_M_Khanif_Nudiyanto.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yulian, E. Y. (2017). Perencanaan Dan Perancangan Shopping Mall. *Repository Unsri*, 116.