

# Fasilitas Perbelanjaan Modern Di Kabupaten Bone

Arief Rachman dan Ir. Bisatya Widadya Maer, M.T.  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

[ariefgosall13@gmail.com](mailto:ariefgosall13@gmail.com)

[mbm@petra.ac.id](mailto:mbm@petra.ac.id)



Gambar. 1.1. Perspektif Fasilitas Perbelanjaan Modern Di Kabupaten Bone

## ABSTRAK

Kota Watampone, ibukota Kabupaten Bone di Sulawesi Selatan, meliputi wilayah 0,95 km<sup>2</sup> dengan 7.000 penduduk (BPS 2021), berperan sebagai pusat ekonomi Bone. Sejak 2013, pertumbuhan pesat terjadi dalam infrastruktur dan pelayanan masyarakat, termasuk sektor ekonomi, sosial, politik, dan budaya, namun masyarakat bone lebih memilih berbelanja dan berekreasi di kota Makassar dengan jarak 170 km dari kota watampone, hal tersebut terjadi karena pusat perbelanjaan bone mulai ketinggalan zaman dan tidak terurus, oleh karena itu dibutuhkan fasilitas perbelanjaan modern di kabupaten Bone. Perancangan fasilitas perbelanjaan modern untuk masyarakat Bone dengan konsep citywalk, tujuan dari konsep citywalk ini adalah menghasilkan suasana mall yang berbeda, dimana merupakan suatu tempat komersil yang memiliki fungsi sebagai pusat perbelanjaan namun juga sebagai tempat berkumpul, rekreasi atau hiburan dengan memperhatikan unsur estetika baik eksterior maupun interior. Dari perencanaan desain, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan karakter ruang dengan tujuan untuk

menyediakan suasana yang menyerupai kota yang sebenarnya dalam skala yang lebih kecil, yang berupa tempat diperuntukan sebagai wadah berekreasi sekaligus berbelanja dan berada di lahan properti pengembang privat yang diperuntukan sebagai ruang publik.

Kata Kunci : Kabupaten Bone, Kota Watampone, Mall, Perbelanjaan, Rekreasi

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Watampone adalah kelurahan yang menjadi ibukota kabupaten Bone di provinsi Sulawesi Selatan dengan luas wilayah 0.95 km<sup>2</sup>. Kota Watampone sendiri dihuni oleh sekitar 7000 penduduk (BPS 2021) dan menjadi pusat pergerakan ekonomi dari wilayah Bone. Sejak tahun 2013, kabupaten Bone telah mengalami perkembangan yang pesat baik dalam infrastruktur dan sarana-prasarana pelayanan masyarakat (Bone.go.id). Infrastruktur yang terbangun mencakup bidang ekonomi, sosial, politik, dan budaya.

Salah satu infrastruktur yang mendukung berkembangnya tingkat perekonomian wilayah Bone adalah berdirinya Bone Trade Center sebagai pusat perbelanjaan yang sering digunakan oleh masyarakat sebagai sarana memenuhi kebutuhan sehari-hari hingga hiburan masyarakat. Namun seiring berjalannya waktu, Bone Trade Center tidak lagi menjadi pusat perbelanjaan yang diramalkan oleh masyarakat.

Penurunan minat masyarakat untuk berbelanja di Bone Trade Center disebabkan oleh tidak terawatnya infrastruktur yang ada di dalam bangunan tersebut. Pusat perbelanjaan ini terlihat kumuh dan kotor dari tampak luar dan sarana sirkulasi seperti lift dan eskalator juga sudah tidak diaktifkan lagi. Banyak pengunjung juga yang mengeluhkan kondisi toilet yang kotor dan area parkir yang sangat terbatas menyebabkan pengunjung untuk sulit mendapatkan parkir ketika berkunjung. Karena menurunnya kualitas pusat perbelanjaan tersebut, masyarakat Bone lebih memilih untuk mengunjungi pusat perbelanjaan lain di Makassar meskipun berjarak 170 km atau setara dengan 4 jam perjalanan.

Melihat perkembangan ekonomi masyarakat Kabupaten Bone dan kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan pusat perbelanjaan sekaligus tempat rekreasi yang menarik dan terakomodasi dengan baik di wilayah Bone, maka menjadi potensi untuk dibangunnya pusat perbelanjaan baru di kota Watampone.

### 1.2 Tujuan Perancangan

Merancang proyek Pusat Perbelanjaan Modern di Watampone yang terdesain sebagai fasilitas pusat perdagangan komersial dan hiburan untuk masyarakat di sekitar Kabupaten Bone dengan menyediakan fasilitas tempat transaksi jual beli dalam skala retail yang mencakup bidang kebutuhan pangan dan jasa bagi masyarakat dan fasilitas tempat rekreasi yang bersifat publik dan fasilitas akomodasi yang menunjang kenyamanan dan keamanan pusat perbelanjaan.

### 1.3 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan proyek Pusat Perbelanjaan Modern di Watampone ini adalah meningkatkan kesejahteraan perekonomian bagi masyarakat Kabupaten

Bone dan Memberi referensi tentang desain arsitektur di bidang Pusat Perbelanjaan di Indonesia. Referensi dapat dijadikan studi untuk merancang bangunan yang serupa secara fungsi maupun lingkungan hayati tapaknya.

## 1.4 Rumusan Masalah

### 1.4.1 Masalah Utama

- Desain dapat memenuhi kebutuhan kenyamanan dan rekreasi pengguna
- Desain dapat memberikan sirkulasi pengguna yang memberikan kesan rekreatif

### 1.4.2. Masalah Khusus

- Membuat Pengunjung dapat merasakan suasana ruang yang berbeda beda di setiap proses pembelian
- Membuat tata ruang yang efektif dan efisien sekaligus meningkatkan daya jual retail pada mall

## 1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi tapak

Lokasi tapak berada di Jl. Jenderal Sudirman 12, Manurunge, Kec. Tanete Riattang, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Akses jalan utama menuju site 2 arah dari arah utara dan Selatan.

### Batas Tapak :

- Batas Utara : Pertokoan dan Cafe
- Batas Barat : Jalan Raya Sudirman
- Batas Selatan : Rumah Warga
- Batas Timur : Pertokoan

### Peraturan Bangunan Pada Tapak

- Zonasi : Perdagangan dan Jasa
- Luas Tapak : +/- 14.800 m<sup>2</sup>
- KDB : Maksimal 80%
- KLB : 4 poin
- KTB : Maksimal 80%
- KDH : Minimal 10%
- GSB Depan : 5 meter
- GSB Samping : 5 meter

Kelebihan Tapak :

- Berada dekat dengan pusat kota
- Berada di jalan utama antar kecamatan
- Terdapat taman kota

Kekurangan Tapak :

- Jauh dari pasar perbelanjaan
- dibelakang site terdapat perumahan

**2. DESAIN BANGUNAN**

**2.1 Program dan Besaran Ruang**

Fungsi bangunan terbagi menjadi 3 bagian yaitu ; Fasilitas utama : atrium, lobby, plaza, fasilitas retail : tipe retail menjadi 3 bagian (kecil, menengah, dan besar), fasilitas penunjang : foodcourt, dan fasilitas pengelola dan servis : ruang administrasi, dan gudang.



Gambar 2.1. Program Aktivitas Pengunjung

AKUMULASI	LUASAN
Fasilitas Utama	18265
Fasilitas Penunjang	2169
Fasilitas Pengelola dan Servis	795
<b>TOTAL</b>	<b>19276</b>

Tabel 2.1. Tabel akumulasi kebutuhan luas

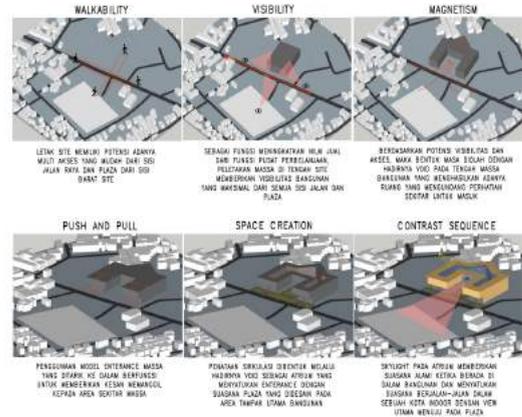
**2.2 Analisa Tapak dan Zoning**



Gambar 2.2. Analisa Tapak

Pada tapak terdapat dua arah datang pengunjung yang berbeda dimana pejalan kaki cenderung datang dari arah barat sedangkan arah datang kendaraan dari arah utara dan selatan. Tapak juga memiliki keunikan lain dimana tapak bersebelahan langsung dengan taman kota. Transformasi massa diawali dengan mengikuti alur

sirkulasi pejalan kaki di sekitar site. Orientasi massa disesuaikan pada sudut pandang pengunjung sehingga massa terkesan lebih mengundang.



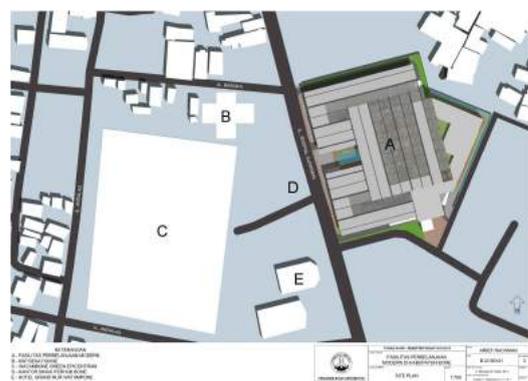
Gambar 2.3. Transformasi bentuk

Transformasi massa diawali dengan mengikuti alur sirkulasi pejalan kaki di sekitar site. Orientasi massa disesuaikan pada sudut pandang pengunjung sehingga massa terkesan lebih mengundang.

**2.3 Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan pada masalah desain yang telah dirumuskan diatas, pendekatan perancangan yang dibutuhkan adalah pendekatan ruang berupa karakter ruang yang diimplementasikan pada susunan alur pengunjung pada bangunan yang memberikan pengalaman yang berbeda beda pada pengunjung, sehingga pengunjung tidak mudah merasa bosan dalam berbelanja dan berekreasi.

**2.4 Perancangan Bangunan**



Gambar 2.4. Site Plan

Berdasarkan potensi visibilitas dan akses, maka bentuk massa diolah dengan hadirnya void pada tengah massa bangunan

yang menghasilkan adanya ruang yang mengundang perhatian sekitar untuk masuk.

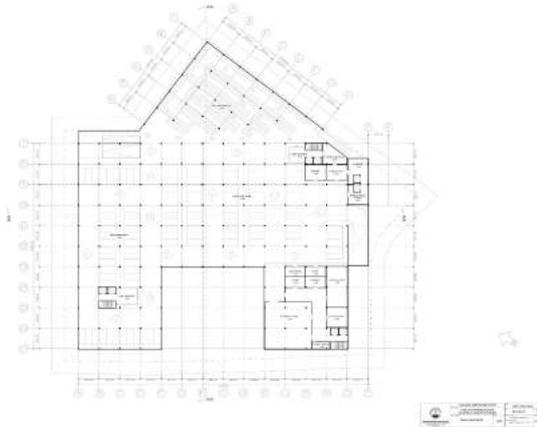


Gambar 2.5. Tampak bangunan

Pada gambar tampak barat penggunaan model entrance massa yang ditarik ke dalam bertujuan untuk memberikan kesan memanggil kepada area sekitar dan berfungsi sebagai kanopi untuk *drop-off* pengujung kendaraan.



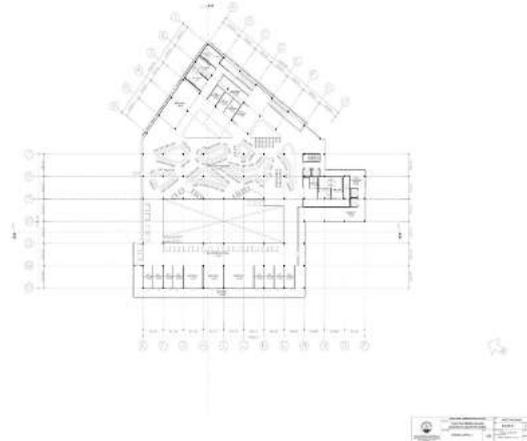
Gambar 2.6. *Layout plan*



Gambar 2.7. Denah basement

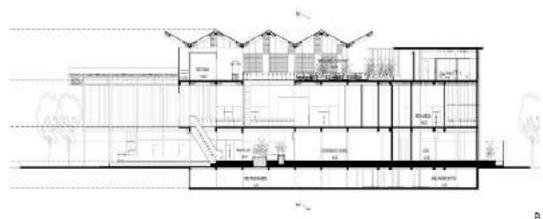


Gambar 2.8. Denah Lantai 2

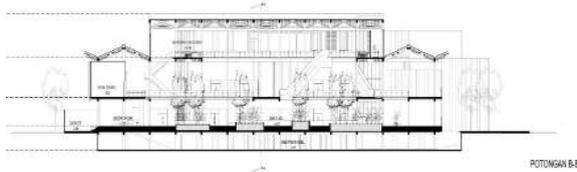


Gambar 2.9. Denah Lantai 3

Pada denah lantai 1 (*layout plan*) merupakan tempat komersial dalam mall karena memiliki akses langsung pada pengunjung masuk, oleh karena itu denah lantai 1 tersusun oleh retail menengah dan besar (*magnet*). Sedangkan denah lantai 2 tersusun oleh retail kecil, menengah, dan besar. Pada lantai 3 merupakan area hiburan sebagai fasilitas pendukung dalam sebuah fasilitas perbelanjaan modern.



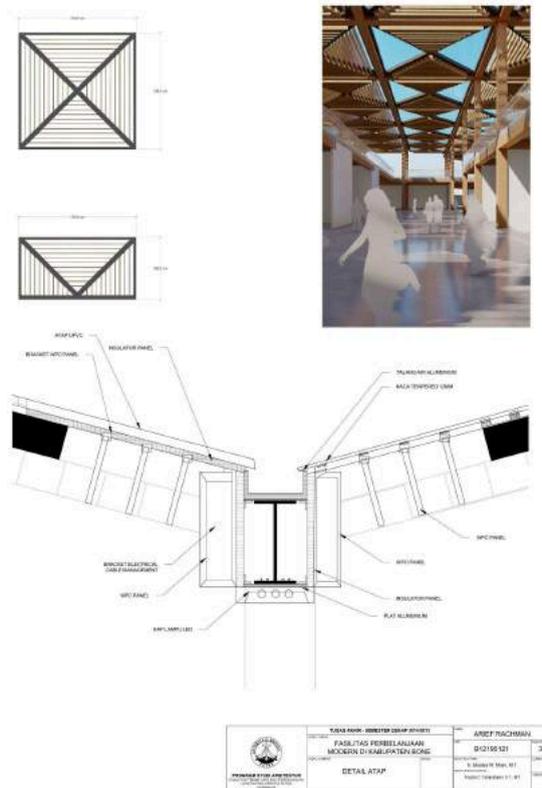
Gambar 2.10. Potongan A-A



Gambar 2.11. Potongan B-B  
 Pada gambar tampak barat penggunaan model entrance massa yang ditarik ke dalam bertujuan untuk memberikan kesan memanggil kepada area sekitar dan berfungsi sebagai kanopi untuk *drop-off* pengujung kendaraan.

2.6 Detail Arsitektur

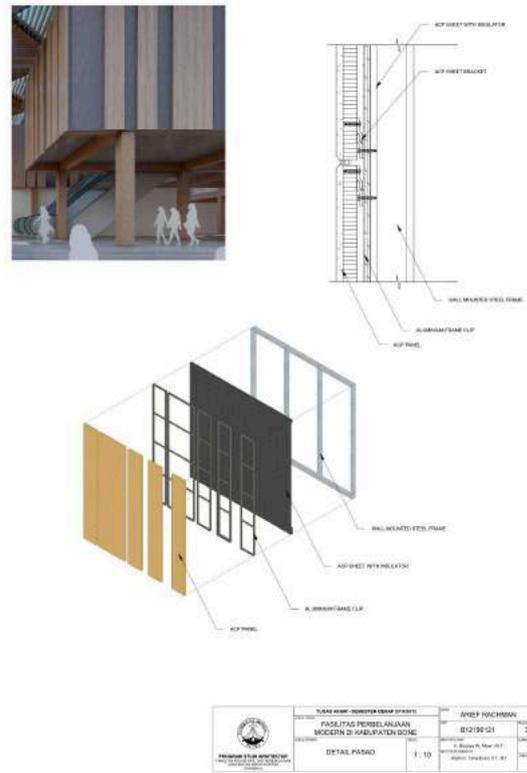
- Detail Arsitektur Atap



Gambar 2.12. Detail Arsitektur Atap

Atap yang memiliki bentuk Bertekuk-tekuk menggunakan struktur material baja dan kisi-kisi menggunakan material WPC (*Wood Plastic Composite*) panel berfungsi untuk mengurangi cahaya yang masuk dari *skylight*.

- Detail Arsitektur Fasad



Gambar 2.13. Detail Arsitektur Fasad  
 Sumber: Ilustrasi Pribadi

Fasad digunakan sebagai menahan panas radiasi matahari secara langsung karena bangunan yang cukup terbuka. Material fasad menggunakan ACP (*Aluminium Composite Panel*) panel.

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman karakter ruang, fasilitas dirancang sebagai sebuah tempat yang tiap bagiannya memiliki pengalaman yang berbeda beda tiap ruangannya. Tujuannya adalah untuk memberikan kesan suasana kota pada dalam bangunan.

3.1 Atrium



Gambar 3.1. Perspektif Atrium



Gambar 3.2. Perspektif Atrium 2



Gambar 3.3. Perspektif Atrium 3

Atrium dengan suasana *CityWalk* menggabungkan kenyamanan pusat perbelanjaan dengan nuansa hidup perkotaan yang aktif. Atrium di dalam mall ini dirancang sebagai ruang terbuka yang memukau, menampilkan elemen-elemen arsitektur modern yang memikat dan menyatu dengan suasana sekitar, seolah-olah membawa atmosfer Perkotaan ke dalam ruangan. Dengan ciri khas pemandangan Toko-toko di sekitarnya, atrium menjadi titik pusat yang memikat perhatian.

### 3.2 Foodcourt

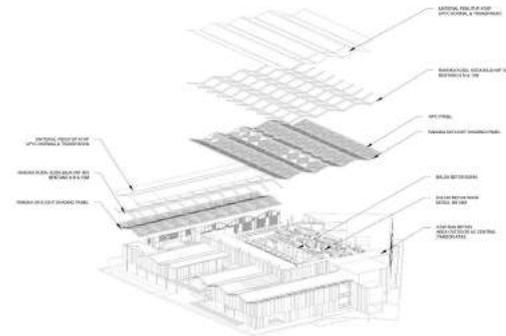


Gambar 3.4. Perspektif Foodcourt

Area food court di dalam mall dengan konsep *CityWalk* menghadirkan pengalaman bersantap yang unik, menggabungkan ragam kuliner dengan nuansa kehidupan perkotaan yang

dinamis. Dengan desain yang terbuka, food court ini menciptakan suasana yang mirip dengan perkotaan, di mana pengunjung dapat menikmati variasi hidangan sambil merasakan kehidupan urban di sekelilingnya.

## 4. Sistem Struktur



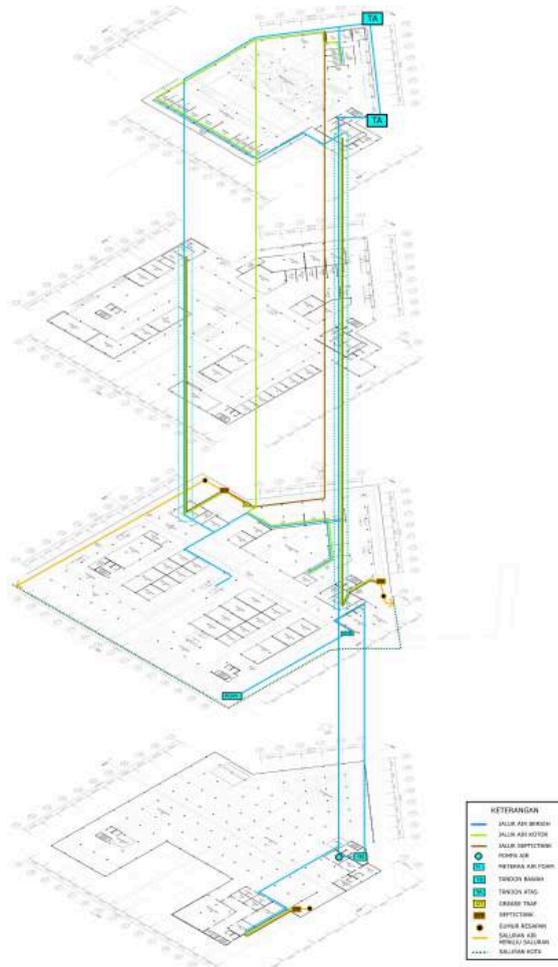
Gambar 4.1. Isometri Struktur

Sistem struktur pada fasilitas perbelanjaan modern ini menggunakan sistem struktur rangka pemikul momen dengan material kolom beton bertulang dan balok beton dengan modul struktur 8x8 dan 6x8. Modul yang digunakan berdasarkan ukuran retail medium 8x8 ditambah dengan sirkulasi 6 meter. Untuk atap menggunakan atap tekuk dengan menggunakan konstruksi baja dan penggunaan kaca sebagai skylight bangunan dengan material *WPC panel (Wood Plastic Composite)* sebagai kisi-kisi untuk menahan masuknya sinar matahari.

## 5. Sistem Utilitas

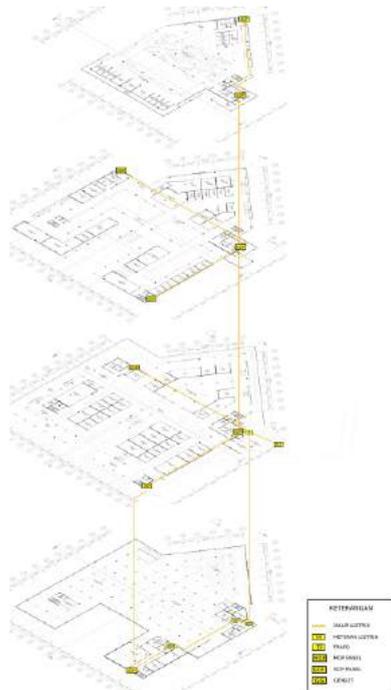
### 5.1 Sistem Utilitas Air

Sistem utilitas air bersih menggunakan *down feed* dari PDAM ke tandon bawah kemudian dipompa ke tandon atas dan didistribusikan ke seluruh bangunan. Setiap bangunan memiliki shaft untuk mendistribusikan air di tiap lantai. Air kotor dan tinja di salurkan ke lantai dasar dan kemudian masuk ke septictank dan sumur resapan. Air hujan disalurkan ke dalam bak kontrol kemudian ke saluran kota.



Gambar 5.1. Sistem Utilitas Air

5.2 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 5.2. Sistem Utilitas Listrik

Sistem utilitas Listrik dimulai dari PLN kemudian ke trafo lalu menyuplai energi ke MDP untuk Listrik utama dan genset untuk Cadangan, dan selanjutnya ke SDP di tiap bangunan lalu menyebar ke titik lampu.

6. KESIMPULAN

Bangunan fasilitas perbelanjaan modern di Kabupaten Bone ingin menciptakan tempat yang seimbang antara kebutuhan praktis dan hiburan bagi masyarakat sekitar. Dengan menyediakan fasilitas transaksi jual beli skala retail dan tempat rekreasi publik, dengan Konsep *Citywalk*, sebagai solusi untuk kurangnya hiburan dan tempat perbelanjaan di Kabupaten Bone, membawa dampak positif dalam desain bangunan. Harapannya, konsep ini menciptakan suasana kota yang ramah dan nyaman bagi pengunjung pusat perbelanjaan. Dengan pendekatan holistik, proyek ini tidak hanya memenuhi fungsi praktis, tetapi juga memberikan pengalaman berbelanja yang nyaman dan penuh hiburan. Melalui implementasi konsep *Citywalk*, proyek ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat Bone, memperkaya kehidupan sosial, dan mendukung pengembangan ekonomi lokal. Sebagai model inspiratif, fasilitas ini dapat menjadi panduan untuk pengembangan pusat perbelanjaan modern di berbagai wilayah, menciptakan suasana kota dalam lingkup bangunan yang memenuhi kebutuhan masyarakat secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Chiara, J. D. & Crosbie, M. J., (2001). *Time Saver Standart For Building Types*. 4th penyunt. Singapore: McGraw – Hill Book Co.

Faroga, R. (2014). Perletakan dan Bentuk Desain Main Entrance pada Bangunan Mal Terbuka (Studi Kasus: Mal Cihampelas Walk dan Mal Paris Van Java di Bandung). *E-Journal Graduate Unpar*, 1(1).

Ferguson, H. (2003). Atrium culture and the psychology of shopping. *Lifestyle shopping: The subject of consumption*, 2

Kartiko, K. S., & Satwikasari, A. F. (2019). IDENTIFIKASI KONSEP ARSITEKTUR

BIOKLIMATIK PADA MALL THE  
BREEZE BSD. *PURWARUPA Jurnal  
Arsitektur*, 3(2), 157-162.

Komputer, Universitas Sains & Teknologi.  
“Watampone, Tanete Riattang, Bone.”  
*Program Kelas Karyawan (Kuliah Online /  
Blended)*,  
p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Watampone  
,\_Tanete\_Riattang,\_Bone#:~:text=Demogr  
afi,dan%20Katolik%200%2C87%25.  
Accessed 18 July 2023.

*Penduduk Kabupaten Bone – Website Resmi  
Pemerintah Kabupaten Bone*,  
bone.go.id/2019/06/29/penduduk-kabupate  
n-bone/. Accessed 17 July 2023.

Yulian, E. Y., Fransiska, W., & Ardiansyah, A.  
(2017). Perencanaan Dan Perancangan  
Shopping Mall Di Kota Palembang.  
*Skripsi. Universitas Sriwijaya. Palembang.*

Yuwono, A. A. (2016). Evaluasi Pasca Huni  
Bangunan Braga City Walk Bandung.  
*Serat Rupa Journal of Design*, 1(2),  
222-246.