

Kriteria Desain Perancangan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif Di Denpasar

I Kadek Dwika Satriya¹, I Wayan Widanan², Made Suryanatha Prabawa³

^{1, 2, 3} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia

e-mail: dwikasatriya@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Satriya, I K. D.; Widanan, I W.; Prabawa, M. S. (2021). Perencanaan dan Perancangan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif Di Denpasar. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. Volume(Issue), pp.172-181.

ABSTRACT

The interest of the millennial generation in Bali to start a business contributes 12.57% to the Gross Domestic Product (GDP). With the support of the government, for example, Denpasar City, which continues to strive to develop and advance the economy, especially in the creative industry sector among millennials, by providing People's Business Loans that are focused on MSME actors. In starting a business, there are problems faced, for example, the lack of a place to accommodate the business, the selection of places that are influential in the development of product marketing, and consumers who are not satisfied with product marketing via online, because consumers cannot see directly the products offered in this research. will analyze the design criteria for the design of the MSME mall located in Denpasar. Data collection methods in this paper are field observations, literature studies, and interviews with several local MSME actors. From the existing problems, it is proposed to design a MSME Mall in the Creative Industry Sector in Denpasar as a forum for MSME actors to carry out commercial activities and continue to develop local products in Bali. As well as providing facilities such as workshops, exhibitions, retail (culinary, craft, fashion, etc.), as well as offering the theme of Green Architecture which is expected to be beneficial for the community in this MSME mall, as well as eliminating the understanding of mall architecture that is less environmentally friendly.

Keywords: Creative Economy, Mall, MSMEs, Young Generation, Local

ABSTRAK

Minat generasi milenial di Bali untuk mulai usaha berkontribusi sebesar 12,57 % terhadap Product Domestic Bruto (PDB). Dengan dukungan pemerintah contohnya Kota Denpasar yang terus berupaya mengembangkan dan memajukan ekonomi khususnya dalam bidang industri kreatif di kalangan milenial, dengan memberikan Kredit Usaha Rakyat yang difokuskan ke pelaku UMKM. Dalam memulai sebuah usaha adapun masalah yang dihadapi contohnya kurangnya tempat untuk mewadahi usaha tersebut, pemilihan tempat yang berpengaruh dalam perkembangan pemasaran produk, dan konsumen yang merasa kurang puas dengan pemasaran produk lewat online, karena konsumen tidak bisa melihat secara langsung produk yang ditawarkan dalam penelitian ini akan menganalisis kriteria desain perancangan mall UMKM yang berlokasi di Denpasar. Metode pengumpulan data dalam penulisan ini yaitu dengan observasi lapangan, studi literatur, dan wawancara dengan beberapa pelaku UMKM lokal. Dari permasalahan yang ada maka diusulkan untuk membuat perancangan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif di Denpasar sebagai wadah bagi pelaku UMKM dalam melakukan kegiatan komersial dan terus mengembangkan produk lokal di Bali. Serta memberikan fasilitas seperti workshop, exhibition, retail (kuliner, kriya, fashion, dan lain sebagainya), sekaligus menawarkan tema Green Architecture yang diharapkan dapat menguntungkan bagi civitas yang ada pada mall UMKM ini, serta menghilangkan pemahaman terhadap arsitektur Mall yang kurang ramah lingkungan.

Kata kunci: Ekonomi Kreatif, Mall, UMKM, Generasi Muda, Lokal

PENDAHULUAN

Bali terkenal dengan pesona budaya yang tak pernah luntur terhadap perkembangan

jaman, alamnya yang indah, dan tak heran jika banyak wisatawan mancanegara datang ke Bali untuk berlibur. Selain itu Bali juga terkenal dengan perkembangan industri kreatifnya baik yang dari dulu sudah ada seperti lukisan, patung makanan tradisional, dan lain sebagainya. Sampai sekarang juga terus berkembang seperti mural, otomotif, musik, fashion, kuliner dan lain sebagainya, sehingga wisatawan mancanegara ada juga yang tertarik ke Bali hanya sekedar Shopping membeli produk industri kreatif baik berupa barang maupun jasa.

Menurut (Berita Liputan 6, "Gati" di Bali Creative Industry Center (BCIC) Denpasar, 2019). Minat generasi milenial di Bali untuk mulai usaha berkontribusi sebesar 12,57 % terhadap Product Domestic Bruto (PDB), menjadikan Bali berada di posisi kedua tertinggi di Indonesia setelah Yogyakarta sebesar. Dari data Dinas Perdagangan dan Perindustrian Provinsi Bali mencatat hingga jumlah total tahun 2017 yang mencapai 14.922 unit, Agustus 2018 jumlah industri kecil menengah di Bali mencapai 15.134 unit. Di mana jumlah tersebut mengalami peningkatan 212 unit. Dengan dukungan Pemerintah, contohnya Kota Denpasar yang terus berupaya untuk mengembangkan dan memajukan ekonomi, khususnya dalam bidang industri kreatif di kalangan milenial atau generasi muda. Kepala Dinas, Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Pemerintah Kota Denpasar, mengatakan di Denpasar, sasaran KUR (Kredit Usaha Rakyat) saat ini lebih difokuskan untuk pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) khususnya bagi generasi muda kreatif, (Akurat.co, Made Erwin Suryadarma Sena, 2019) .maka dari itu entrepreneur muda saat ini memiliki peluang yang cukup tinggi dalam memulai usaha ada pun usaha yang berkembang saat ini di Denpasar meliputi

Dalam sebuah usaha adapun masalah yang dihadapi dari pelaku usaha tersebut contohnya seperti kurangnya tempat untuk mewadahi usaha tersebut, membutuhkan modal yang tinggi untuk membangun tempat usaha, pemilihan tempat juga berpengaruh dalam perkembangan pemasaran sebuah produk, walaupun adanya teknologi seperti sosial media yang bisa digunakan dalam memasarkan atau mempromosikan produk tersebut, tetapi sering kali konsumen merasa kurang puas dengan apa yang di lihat di sosial media karena konsumen

tidak dapat melihat secara langsung produk yang ditawarkan, Maka dari itulah pentingnya membangun sebuah mall UMKM Bidang Industri Kreatif untuk mewadahi pebisnis muda yang ingin mulai meniti karirnya dalam ekonomi kreatif dan terus mengembangkan produk lokal yang ada di Bali. Selain itu konsumen yang datang akan bisa merasakan, menikmati, dan melihat secara nyata produk yang ditawarkan oleh pelaku usaha di bidang ekonomi kreatif. belum terdapat kriteria rancangan mall UMKM di Denpasar yang mampu membantu pelaku UMKM di Denpasar untuk meningkatkan nilai jual produk yang dihasilkan dan mempromosikan produk tersebut agar dapat di kenal oleh masyarakat luar daerah.

Perancangan ini bertujuan untuk mewadahi atau memfasilitasi kegiatan jual beli antara wisatawan dengan pelaku UMKM dan juga mewadahi pelaku UMKM muda di Denpasar seperti para makers, entrepreneur lokal, dan orang-orang kreatif lainnya untuk berinovasi mengembangkan produk kreatif di Bali. Konsep dari perancangan ini adalah memberikan fasilitas publik yang dapat mewadahi aktivitas positif anak muda dan menciptakan lapangan pekerjaan baru sehingga dapat meningkatkan perkembangan ekonomi kreatif di Denpasar. Mall UMKM Bidang Industri Kreatif yang diusulkan ini akan memiliki fungsi yang lebih spesifik pada pusat bisnis atau pemasaran dibidang industri kreatif, sekaligus menawarkan tema arsitektural yang menunjang dari fungsi perancangan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif.

Desain Mall UMKM Bidang Industri Kreatif di Denpasar ini nantinya akan mengarah kepada bagaimana aktivitas civitas didalam Mall UMKM ini dapat berjalan sesuai fungsi dengan penataan massa bangunan dan sirkulasi yang baik, menentukan fungsi ruang sebagai daya tarik pada mall UMKM ini serta bagaimana menempatkan ruangan yang mempertimbangkan penggunaan energi alam dengan memanfaatkan pencahayaan dan penggawaan alami secara maksimal pada setiap ruangnya, sehingga meminimalisir penggunaan energi buatan yang kurang ekonomis, menggunakan ruang luar sebagai wilayah peresapan. Dengan memaksimalkan pemanfaatan sistem yang ramah lingkungan

didalam Mall UMKM Bidang Industri Kreatif di Denpasar ini diharapkan memberi dampak baik untuk lingkungan sekitar.

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam Perencanaan Dan Perancangan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif di Denpasar:

a. Studi Literatur

Studi literatur ini merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari sebuah jurnal dan media online yang membahas mengenai Mall UMKM Bidang Industri Kreatif

b. Observasi Lapangan

Observasi lapangan merupakan metode pengumpulan data terjun langsung kelapangan atau ke beberapa tempat UMKM khususnya di bidang Industri Kreatif dengan melakukan pengamatan secara langsung.

c. Wawancara

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu dengan cara wawancara secara langsung terhadap beberapa pelaku usaha di bidang ekonomi kreatif.



Gambar 1

Foto Wawancara Dengan Pelaku UMKM Lokal
(Sumber: Satriya, 2020)

2. Metode Pengolahan data

Teknik Penyajian Data yang digunakan dalam Perencanaan Dan Perancangan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif di Denpasar ini dibuat dalam bentuk grafik, tabel, foto, gambar ,ataupun grafik.

3. Metode Analisa Data

Ada 3 metode yang akan digunakan dalam menganalisis yaitu:

- Komparatif, mengkomplikasikan data agar mudah dalam penyusunan tahap selanjutnya.
- Analisa, menganalisa hasil metode komparatif agar menemukan permasalahan, penyebab, dan akibat yang mungkin ditimbulkan serta alternative pemecahannya dan membandingkannya dengan teori sebagai acuan pembahasan.
- Sintesis, mengintegrasikan unsur, faktor, pengaruh dan dampak dengan tujuan, agar

memilih alternatif terbaik untuk menemukan kesimpulan dari konsep, tema dan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka Penelitian

a. Pengertian Mall

Berdasarkan (Maitland, 1987) yang dikutip oleh (Aulusia Ika Kosanti, Agung Dwiyanto, 2018), mall yaitu sebuah pusat perbelanjaan yang identik dengan department store besar sebagai daya tarik utama serta retail-retail kecil dengan bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor mall yang merupakan sirkulasi utama dari mall dan biasanya digunakan sebagai area berkumpul sehingga dapat dilakukan interaksi antar pedagang dengan pengunjung.

b. Pengertian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

Pengertian UMKM Menurut Undang-Undang No.20 Pasal 1 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah yang dikutip oleh (Yuli Rahmini Suci, 2017) yaitu :

- Usaha Mikro adalah usaha produktif milik perorangan atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro.
- Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif mandiri yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang dari perusahaan yang memiliki, menguasai, atau secara langsung maupun tidak langsung menjadi bagian dari perusahaan menengah atau perusahaan besar yang memenuhi persyaratan berikut standar usaha yang dimaksud dalam undang-undang ini.
- Usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif mandiri yang dilakukan oleh orang perseorangan atau bukan anak perusahaan atau badan usaha anak perusahaan yang dikuasai, dimiliki, atau secara langsung atau tidak langsung menjadi bagian dari usaha kecil atau usaha besar sebagaimana yang diatur dalam undang-undang ini mengenai Harta atau pendapatan penjualan tahunan.

c. Pengertian Industri Kreatif

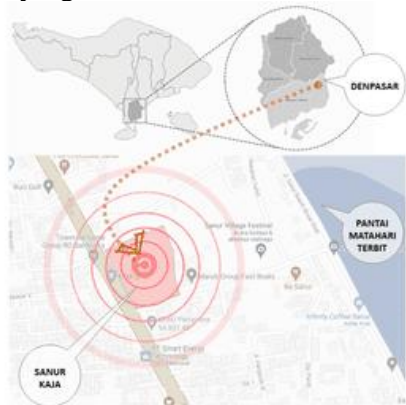
Berdasarkan (Kemendag, 2007: 10) yang dikutip oleh (Ahmad Kamil, 2015) Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang memanfaatkan kreativitas, bakat, serta keterampilan individu untuk menciptakan lapangan pekerjaan dan kesejahteraan dengan

memberdayakan daya cipta, dan daya kreasi setiap individu tersebut.

Pengertian Mall UMKM Bidang Industri Kreatif adalah suatu wadah atau ruang bagi pelaku yang memiliki kreatifitas, ketreampilan, dan bakat untuk menciptakan produk atau jasa yang kreatif agar mencapai suatu kegiatan di bidang perdagangan dengan tujuan memperoleh keuntungan, kegiatan tersebut dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha sesuai dengan standar biaya dan jumlah tertentu.

2. Usulan Lokasi

Pemilihan lokasi sebagai Perencanaan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif ini berada di Denpasar karena Perkembangan ekonomi kreatif di Denpasar cukup pesat dan tahun 2019 Kota Denpasar dikukuhkan sebagai Kota kreatif di Indonesia, menjadikan Denpasar sebagai parameter pengembangan ekonomi kreatif. Dari penetapan lokasi tersebut kemudian di kerucutkan ke daerah Desa Sanur yang merupakan zona pariwisata di Denpasar, dimana disekitarnya terdapat akomodasi, objek wisata, dan rekreasi air. Zona tersebut akan memberikan dampak baik bagi perencanaan karena dapat meningkatkan minat untuk berkunjung ke Mall UMKM ini.



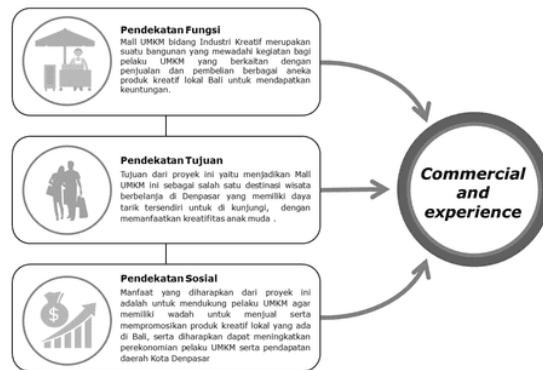
Gambar 2
Lokasi Site Perencanaan dan Perancangan
(Sumber: Satriya, 2020)

Penetapan lokasi di Desa Sanur dengan pertimbangan lain seperti :

- Lokasi dekat dengan civitas yang padat.
- Memiliki akses jalan yang cukup lebar (sekitar minimal 8 meter atau lebih).
- Tersedia utilitas yang memadai dan berfungsi dengan baik, yang nantinya akan digunakan sebagai pendukung kegiatan yang ada pada Mall UMKM ini .

- Lokasi tapak dekat dengan akses-akses penting seperti perkantoran, sekolah, dan lain sebagainya .

3. Konsep Dasar



Gambar 3

Perumusan Konsep Dasar
(Sumber: Satriya, 2021)

Perumusan konsep dasar yang didapat yaitu *Commercial and Experience* adapun Penarapan konsep dasar pada perencaaan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif yaitu :

a. Pemilihan Site

Pemilihan site yang akan digunakan pada Perancangan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif di Denpasar ini didasarkan pada pertimbangan yang nantinya akan diwadahi sebagai kegiatan *Commercial*. Adapun pertimbangan dalam pemilihan site seperti dibuat di daerah yang dicari, dilihat atau dijangkau ,sehingga baik dari pengunjung lokal ,pengunjung luar Bali pun akan mudah mengakses mall UMKM ini.



Gambar 4

Penerapan Sirkulasi Linier
(Sumber: www.google.com, 2021)

b. Sirkulasi

Jalur sirkulasi pada Mall UMKM ini akan menggunakan jalur sirkulasi linear Pemilihan sirkulasi linear dimaksudkan agar semua pengunjung dapat menikmati fasilitas yang ada pada mall ini dan juga tentunya akan menguntungkan bagi pelaku UMKM karean

retailnya pasti akan dilihat sehingga memperbesar peluang terjualnya suatu produk.

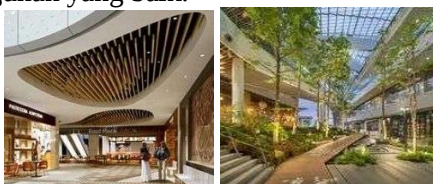


Gambar 5

Penerapan Sirkulasi Linier
(Sumber: www.google.com, 2021)

c. Kenyamanan Bangunan

Kenyamanan bangunan untuk menciptakan perasaan betah bagi konsumen selama berada di bangunan ini. Selain dari pada kebersihan bangunan ada pun pertimbangan seperti faktor penerapan penghawaan dan pencahayaan bangunan yang baik.



Gambar 6

Kenyamanan Bangunan
(Sumber: id.pinterest.com, 2021)

d. Penentuan Fasilitas

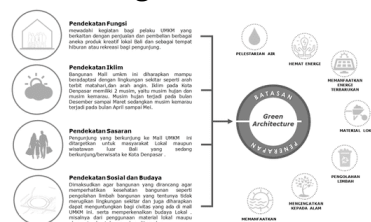
Selain dari pada adanya retail-retail yang menjual berbagai macam produk kreatif lokal Bali adapun fasilitas seperti ruang pembuatan produk yang nantinya pengunjung juga bisa menikmati dan ikut dalam membuat sebuah produk industri kreatif, ada juga fasilitas seperti area exhibition yang digunakan untuk memamerkan produk industri kreatif di Bali, dan juga adanya fasilitas hiburan seperti area pertunjukan yang nantinya akan diisi oleh pertunjukan musik lokal maupun pertunjukan tradisional. selain dari daya tarik fasilitas utamanya adapun fasilitas pendukungnya seperti adanya taman, green roof yang memberi tampilan mall yang fresh. fasilitas yang ditawarkan diharapkan dapat memberikan *Experience* dalam mengunjungi Mall UMKM Bidang Industri Kreatif di Denpasar ini.



Gambar 7

Penerapan Fasilitas Ruang
(Sumber: id.pinterest.com, 2021)

4. Tema Rancangan



Gambar 8

Perumusan Tema Rancangan
(Sumber: Satriya, 2021)

Berdasarkan analisa tema rancangan maka didapat tema yang sesuai perencanaan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif yaitu *Green Architecture* ada penerapannya yaitu:

a. Bentuk

menggunakan bentuk yang lebih dinamis atau mengurangi bentuk bangunan mall yang kaku dan menyelaraskan bangunan yang dirancang dengan kondisi eksisting setempat

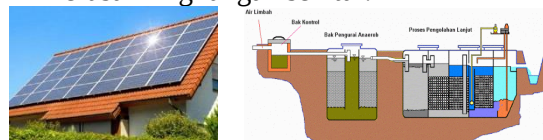


Gambar 9

Penerapan Bentuk Bangunan
(Sumber: id.pinterest.com, 2021)

b. Utilitas

- Memanfaatkan energi alam dan kemudian dijadikan sebagai sumber listrik contohnya dengan menggunakan panel surya.
- Meminimalisir penggunaan energi atau alat pendingin (AC) dengan memanfaatkan aliran udara alami semaksimal mungkin.
- Menggunakan sistem penampungan air hujan yang nantinya diolah menjadi air bersih
- Selain itu sistem pengolahan air kotor dan limbah akan diolah dahulu sebelum dialirkan ke drainase kota dan agar tidak merusak lingkungan sekitar.



Gambar 10

Penerapan Utilitas Bangunan
(Sumber: www.google.com, 2021)

c. Exterior

Pada bagian eksterior akan banyak tersedia vegetasi serta penggunaan sun shading dan kolam atau penampungan air hujan yang digunakan untuk membiaskan cahaya matahari yang masuk kedalam bangunan



Gambar 11

Penerapan Exterior Bangunan
(Sumber: id.pinterest.com, 2021)

d. Interior

Pada interior bangunan akan banyak ruangan-ruangan yang mengarah ke area out door contohnya pada retail mall dimaksudkan untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami yang masuk serta menggunakan warna yang cerah tetapi tidak menyilaukan mata yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas cahaya.



Gambar 12

Penerapan Interior Bangunan
(Sumber: id.pinterest.com, 2021)

e. Material yang tersedia

memanfaatkan bahan bangunan lokal seperti batu bata, kayu dan material reuse yang bisa dipergunakan kembali, serta mempertimbangkan efisiensi dan efektif dalam kegunaannya.

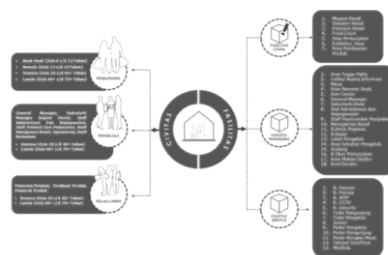


Gambar 13

Penerapan Material Bangunan
(Sumber: www.google.com, 2021)

5. Kelompok Civitas

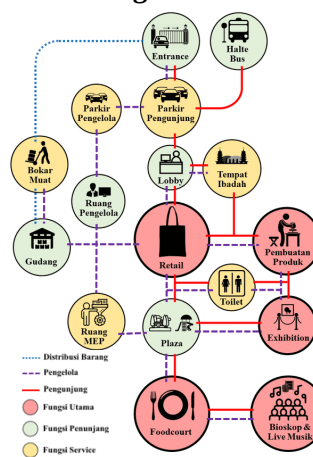
Dijelaskan pada gambar berikut mengenai kelompok civitas yang terdapat pada perencanaan Mall UMKM Bidang Industri Kreatif, nantinya dari masing-masing dari civitas memiliki aktifitas dan akan menghasilkan sebuah fasilitas ruang.



Gambar 14

Kelompok Civitas dan Ruang
(Sumber: Satriya, 2021)

6. Organisai Ruang



Gambar 15

Organisasi Ruang
(Sumber: Satriya, 2021)

7. Organisai Ruang

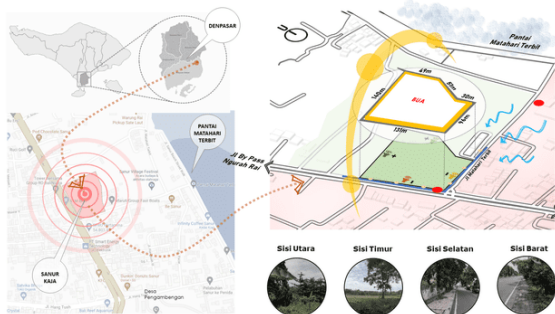
Berdasarkan Peraturan Walikota Denpasar No.6 Tahun 2013 tentang Peraturan Zonasi kawasan strategis Sanur, pada Peraturan Zonasi Zona Perdagangan dan jasa skala kawasan (K-3), dengan ketentuan KDB maksimal 60%, KDH maksimal 60% (Walikota Denpasar, 2013), Maka KDB yang akan digunakan dalam perencanaan ini sebesar 40%.

$$\begin{aligned} \text{KDB } 40 \% &= 40/100 \times \text{Total Luas Lantai} \\ &\text{Dasar Bangunan} \\ &= 40/100 \times 3.936,53 \text{ m}^2 \\ &= \frac{3.936,53 \times 100}{40} \\ &= 393653 / 40 \\ &= \mathbf{9.841,32 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

8. Karakteristik Tapak

Site ini terletak di Denpasar tepatnya di Jl. Matahari Terbit, Sanur Kaja, Site ini memiliki luasan 1,7 hektar. Infrastruktur yang ada juga sangat memadai seperti saluran listrik, saluran air bersih dan telekomunikasi, saluran drainase, dan terdapat halte bus yang tidak jauh dari site.

Site ini memiliki akses jalan kurang lebih 10 meter sebelah selatan site dan pada akses utama sebelah barat mempunyai lebar 20 m. Selain dekat dengan pemukiman penduduk site ini juga dekat jalur penyebrangan menuju Nusa Penida yang memiliki jarak yaitu 300 m dari site. Pada site ini cenderung memiliki kontur yang datar sehingga cocok digunakan dalam perencanaan mall dan tidak memerlukan *cut and fill*.

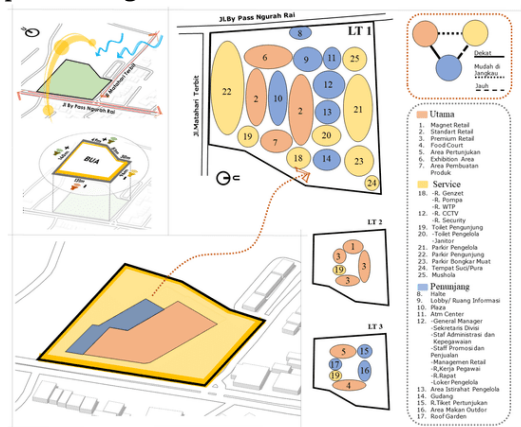


Gambar 15
Karakteristik Tapak
(Sumber: Satriya, 2021)

9. Konsep Perencanaan dan Perancangan

a. Konsep Zoning

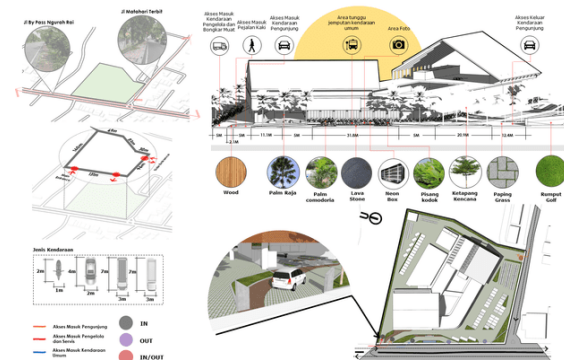
Analisa site seperti klimatologi, kebisingan, view, Sirkulasi dan organisasi ruang menjadi pertimbangan di dalam menentukan zonasi



Gambar 16
Konsep Zoning
(Sumber: Satriya, 2021)

b. Konsep Entrance

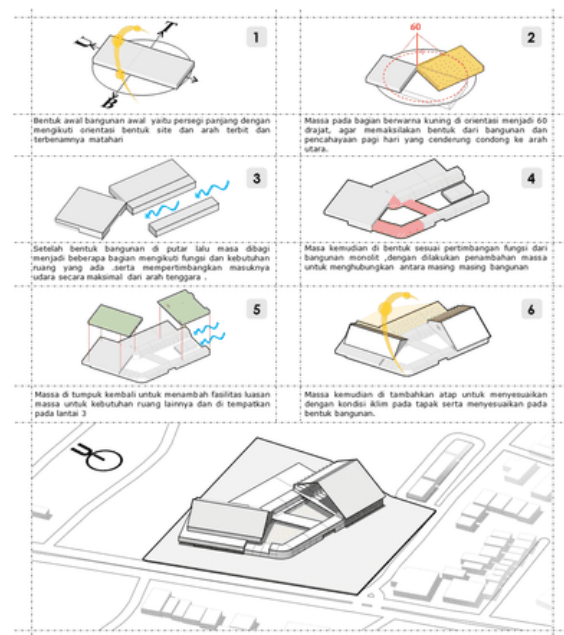
Dalam menentukan konsep entrance adapun pertimbangannya seperti jenis kendaraan yang di tampung, dimensi kendaraan, mudah dilihat sehingga tidak membingungkan pengunjung, jumlah dan letak entrance yang akan digunakan



Gambar 17
Konsep Entrance
(Sumber: Satriya, 2021)

c. Konsep Konsep Massa

Dasar pertimbangannya yaitu memiliki karakteristik yang sesuai dengan fungsi fasilitas Mall, Organisasi ruang dan karakteristik site. Faktor Penentu lain meliputi zoning, bentuk site, orantasi jalan dan kondisi site.



Gambar 18
Konsep Massa
(Sumber: Satriya, 2021)

d. Konsep Sirkulasi Tapak

Dasar pertimbangannya yaitu Menciptakan pola sirkulasi yang aman, nyaman, dan lancar dalam tapak, karakteristik site menjadi penentu karena posisi site bisa diakses melalui 2 jalan yang berbeda, dan sirkulasi dibedakan antara pengunjung, pengelola, dan pemasok barang,

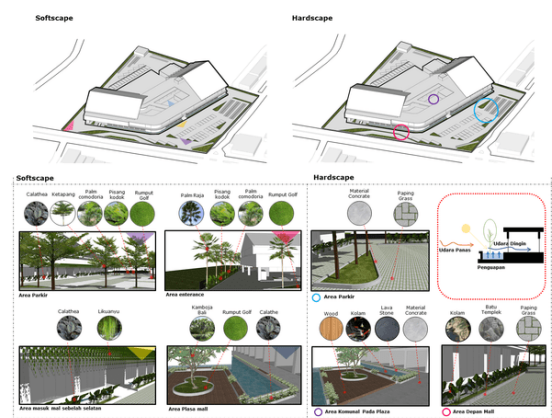
untuk memberikan kemudahan di dalam mengakses ke masing-masing zona.



Gambar 19
Konsep Sirkulasi Tapak
(Sumber: Satriya, 2021)

e. Konsep Ruang Luar

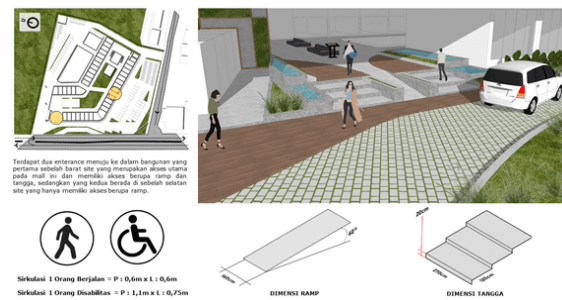
Dasar pertimbangan yaitu, konsep dan tema rancangan, penentuan perkerasan, vegetasi, dan site furniture yang akan digunakan. Serta penentuan konsep ruang luar yang baik akan membantu meminimalisir penggunaan energi buatan pada bangunan, dapat digunakan untuk menyaring polusi udara atau media berteduh disaat cuaca panas dan menambah kualitas visual pada bangunan.



Gambar 20
Konsep Ruang Luar
(Sumber: Satriya, 2021)

f. Konsep Entrance Bangunan

Dasar pertimbangannya yaitu konsep dan tema rancangan, dimensi sirkulasi, jenis pengguna, dan jenis akses yang akan digunakan yaitu berupa ramp dan tangga.



Gambar 21
Konsep Entrance Bangunan
(Sumber: Satriya, 2021)

g. Konsep Sirkulasi Bangunan

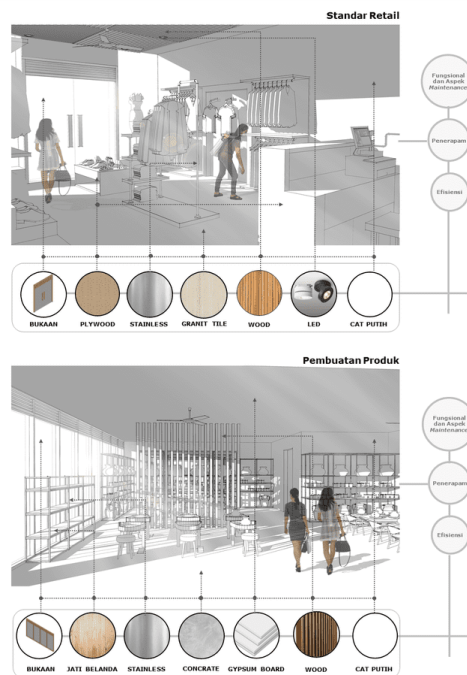
Menciptakan sirkulasi yang nyaman, menciptakan sirkulasi yang mampu membuat pengunjung merasakan semua kegiatan yang ada pada mall, dan sirkulasi mencerminkan perbedaan antara pengunjung dan pengelola untuk memberikan kemudahan di dalam mengakses ke masing-masing zona.



Gambar 22
Konsep Sirkulasi Bangunan
(Sumber: Satriya, 2021)

h. Konsep Ruang Dalam

Dasar pertimbangan yaitu Fungsi ruang, fleksibilitas ruang dan estetika ruang. Faktor penentu yaitu konsep and tema rancangan, kondisi lingkungan sekitar ,konsep pada ruang akan memaksimalkan penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami dengan memberikan bukaan yang lebar seperti kaca serta terdapat ventilasi untuk membuang masuk keluarnya udara mengingat hanya mall akan menggunakan exhaust fan dan kipas angin untuk mendukung terjadinya pergantian udara didalam ruangan , pemilihan material juga berpengaruh pada efisiensi dan kenyamanan civitas dalam melakukan kegiatan komersial.



Gambar 23
Konsep Ruang Dalam
(Sumber: Satriya, 2021)

i. Konsep Fasade Bangunan

Berdasarkan analisa didapatkan bentuk bangunan dan orientasi bangunan, dimana Mall ini harus mengikuti penerapan prinsip Green Arsitektur terutama pada poin green energi, dibuat agar memaksimalkan hembusan angin yang datang dari arah tenggara dan pencahayaan sinar matahari pagi hari, sedangkan bangunan yang terkena cahaya matahari sebelah ke barat yang cenderung kurang baik, maka pada bagian barat dan selatan akan diberi partisi, loster, atau vegetasi yang cukup sebagai sun shading untuk memfilter pencahayaan sore hari tetapi udara tetap bisa masuk secara maksimal.

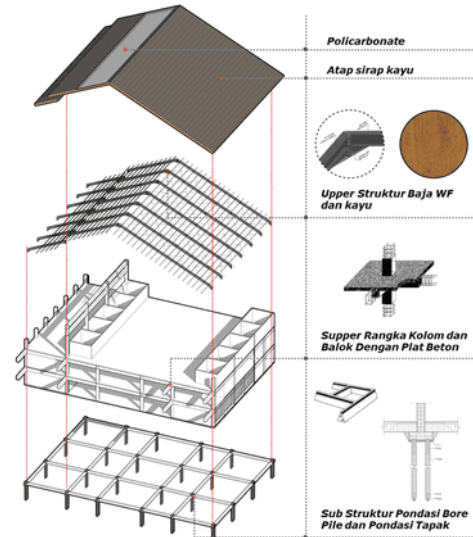


Gambar 24
Konsep Fasad Bangunan
(Sumber: Satriya, 2021)

j. Konsep Struktur Bangunan

Dalam penentuan jenis struktur yang digunakan pada bangunan yaitu menggunakan

sub struktur, super struktur, dan upper struktur yang sesuai dan efisien dengan fungsi bangunan Mall UMKM serta mempertimbangkan kondisi tapak dan jangka waktu pemakaiannya.



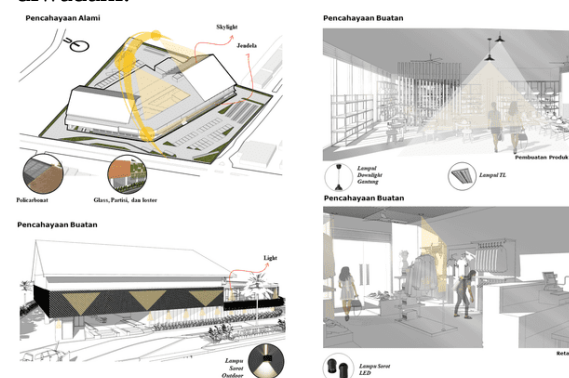
Gambar 25
Konsep Struktur Bangunan
(Sumber: Satriya, 2021)

k. Konsep Utilitas Bangunan

Dalam penentuan utilitas bangunan yang efisien serta mempertimbangkan karakteristik site dan tema rancangan.

• Pencahayaan

mampu memanfaatkan pencahayaan alami dari sinar matahari, menambah estetika, serta sesuai dengan fungsi dan aktivitas yang diwadahi.

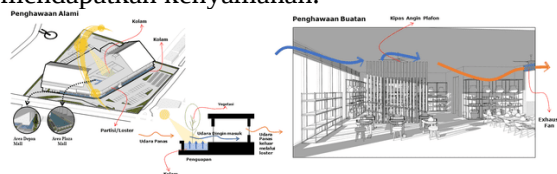


Gambar 25
Konsep Pencahayaan Alami dan Buatan Bangunan
(Sumber: Satriya, 2021)

• Penghawaan

dapat merespon keadaan site mulai dari arah angin, sehingga dapat memaksimalkan sirkulasi

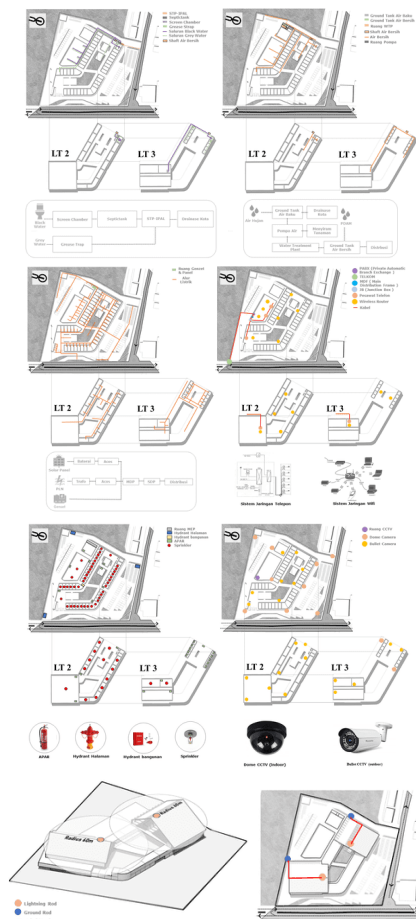
angin yang akan masuknya ke ruangan, sehingga kegiatan dalam Mall UMKM ini mendapatkan kenyamanan.



Gambar 26
Konsep Penghawaan Alami dan Buatan Bangunan
(Sumber: Satriya, 2021)

- **Utilitas MEP**

Efektif, efisien untuk kelangsungan seluruh proses kegiatan yang ada pada Mall UMKM baik dari sistem utilitas air kotor, air bersih, listrik, telekomunikasi, pemadam kebakaran, CCTV, dan penangkal petir.



Gambar 27
utilitas air kotor, air bersih, listrik, telekomunikasi
,pemadam kebakaran, CCTV, dan penangkal petir.
(Sumber: Satriya, 2021)

Indusrti Kreatif di Denpasar serta memfasilitasi kegiatan jual beli antara wisatawan dengan pelaku UMKM dan juga mewadahi pelaku UMKM muda di Bali seperti para makers, entrepreneur lokal, dan orang-orang kreatif lainnya untuk berinovasi mengembangkan produk kreatif di Bali.

Perencanaan dan Perancangan Mall UMKM di bidang Industri Kreatif di Denpasar ini, terdapat fasilitas utama seperti retail penjualan produk lokal, workshop pembuatan produk kreatif seperti keramik, desain produk, dan fashion serta terdapat fasilitas pertunjukan musik lokal, exhibition, foodcourt dan terdapat fasilitas lain untuk menunjang kegiatan pada Mall UMK ini.

Konsep dan tema rancangan dari Mall UMKM ini mempertimbangkan fungsi bangunan, kondisi site, iklim, dan diharapkan dapat menguntungkan bagi civitas yang ada pada Mall UMK ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Kamil. (2015). Industri Kreatif Indonesia: Pendekatan Analisis Kinerja Industri. *Journal.Trunojoyo*, 168.
- Aulusia Ika Kosanti, Agung Dwiyanto. (2018). Kajian Terhadap Fasad Mall Di Semarang. *Ejurnal Undip*, 102.
- Walikota Denpasar. (2013). *Peraturan Walikota Denpasar Nomor 6 Tentang Peraturan Zonasi Kawasan Strategis Sanur*. Denpasar: JDIH Kota Denpasar.
- Yuli Rahmini Suci. (2017). Perkembangan UMKM (Usaha Mikro Kecil Dan Menengah) Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos*, 54.

SIMPULAN

Dari pembahasan diatas maka disimpulkan bahwa perlu adanya Mall UMKM Bidang