

**PERANCANGAN RUANG KOMUNAL PUBLIK  
SEBAGAI BENTUK REVITALISASI MAL DAN  
TERMINAL BLOK M**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Karine Wangsaputra**

**NIM 1812134023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

## ABSTRAK

Mal dan Terminal Bus Blok M merupakan salah satu pusat hiburan dan transportasi terbesar dan teramai di Jakarta pada tahun 1990an. Keduanya terintegrasi secara langsung dalam satu area yang sama. Keunikannya terletak pada posisi Mal Blok M yang berada di bawah tanah dan hingga kini menjadi satu-satunya Mal di Jakarta yang seluruh aktivitasnya terjadi di bawah tanah. Namun seiring berjalannya waktu, popularitas Mal Blok M kian menurun karena banyaknya pesaing dan kini Mal Blok M menjadi sepi pengunjung. Di sisi lain, Terminal Blok M juga sudah mengubah kebijakan yang kini tidak lagi memberi *given market* pada Mal Blok M. Untuk itu perancangan ini bertujuan untuk merivitalisasi bangunan Mal dan Terminal Blok M yang sudah kurang produktif dengan pembuatan ruang komunal publik bertajuk *Blok M Underscape*. Pembuatan ruang komunal publik ini akan dirancang dengan gaya *Neo Retro* dan tema *underground* sehingga fasilitas ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi masyarakat kreatif di Jakarta sebagai tempat berkolaborasi. Penerapan cahaya buatan yang meniru pencahayaan alami serta pembuatan *void* akan menjadi jawaban dari permasalahan rendahnya plafon pada ruang dan sangat sedikitnya bukaan di dalam area Mal.

**Kata kunci :** *ruang komunal publik, Mal bawah tanah, Neo Retro*

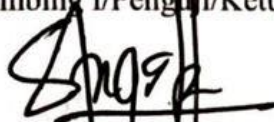
## ABSTRACT

*Mall and Bus Terminal of Blok M was one of the largest and busiest entertainment and transportation centers in Jakarta in the 1990s. Both are directly integrated in the same area. Its uniqueness lies in the position of Blok M Mall which is underground and until now it is the only Mall in Jakarta where all of its activities occur underground. But over time, the popularity of Blok M Mall has decreased due to the many competitors and now Blok M Mall has become empty of visitors. On the other hand, Blok M Terminal has also changed the policy which no longer provides a given market to Blok M Mall. For this reason, this design aims to revitalize the less productive Mall and Blok M Terminal building by creating a public communal space titled Blok M Underscape. The construction of this public communal space will be designed with a Neo Retro style and an underground theme so that this facility is expected to be a forum for creative communities in Jakarta as a place to collaborate. The application of artificial light that imitates natural lighting and creating voids will be the answer to the problem of the low ceiling in the room and the very few apertures in the mall area.*

**Keywords :** *communal public space, underground Mal, Neo Retro*

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:  
**PERANCANGAN RUANG KOMUNAL PUBLIK SEBAGAI BENTUK  
REVITALISASI MAL DAN TERMINAL BLOK M** diajukan oleh Karine  
Wangsaputra, NIM 1812134023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



**Hangga Hardhika, S.Sn., M.Des.**

NIP 19791129 200604 1 003 / NIDN 0029117906

Pembimbing II/Penguji



**Ivada Ariyani, S.T. M.Des.**

NIP 19760514 200501 2 001 / NIDN 0014057604

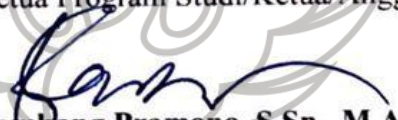
Cognate/Penguji Ahli



**Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.**

NIP 19590802 198803 2 002 / NIDN 0002085909

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



**Bambang Pramono, S.Sn., M.A.**

NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.**

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

Tina Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Desember 2021.

## Surat Pernyataan Keaslian

### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karine Wangsaputra  
NIM : 1812134023  
Tahun lulus : 2022  
Program studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku

Yogyakarta, 20 Mei 2022



Karine Wangsaputra

1812134023



## KATA PENGANTAR

Dengan segenap hati penulis tujukan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan dan juga rahmat-Nya sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ruang Komunal Publik Sebagai Bentuk Revitalisasi Mal dan Terminal Blok M” dapat terlaksanakan dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Stata 1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan sarang yang bersifat membangun.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini juga tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan dengan segala rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya pada pihak yang telah membantu baik bantuan moral maupun materil, terutama kepada yang saya hormati:

1. Allah SWT atas segala berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tanpa adanya suatu halangan apapun sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I dan juga Ibu Ivada Ariyani, S.T., M. Des., selaku Dosen Pembimbing II

yang telah membimbing penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir dengan memberikan saran, kritik, dan masukan yang membangun.

7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
8. Keluarga yang selalu memberi dukungan secara mental maupun fisik.
9. Ucapan terima kasih kepada Bapak Ir. L. Yuandra Y. Hoga MTH, Ibu Maya, dan Bapak Agus selaku pihak manajemen dari Mal dan Terminal Blok M yang juga bagian dari PT. Langgeng Ayom Lestari.
10. Teman-teman Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Dan juga pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Apabila terdapat kesalahan kata dan kesalahan dalam pengejaan nama, penulis mengucapkan permintaan maaf yang sebesar-besarnya. Penulis berharap semoga melalui penulisan ini dapat menjadi manfaat bagi para desainer interior kedepannya.

Yogyakarta, 20 Mei 2022



Karine Wangsaputra

1812134023

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Perancangan .....	3
1. Proses Perancangan .....	3
2. Metode Perancangan .....	5
BAB II PRA PERANCANGAN.....	8
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Terminal Bus .....	8
2. Jenis Terminal Bus dan Aktivitas di Dalamnya .....	8
3. Perilaku dan Karakteristik Penumpang Terminal Bus Kota .....	10
4. Perkembangan dan Jenis Pusat Perbelanjaan .....	11
B. Tinjauan Khusus.....	14
1. Ruang Komunal Publik .....	14
2. Ruang Komunal Interior.....	15
C. Program Perancangan.....	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Fokus / Sasaran Perancangan .....	16
3. Data .....	17
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria Desain .....	48
a. Daftar Kebutuhan .....	48
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	55
A. Permasalahan Desain.....	55
B. Ide Solusi Desain.....	56
1. Konsep.....	56

2. Solusi Permasalahan.....	58
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	66
A. Alternatif Desain .....	66
1. Alternatif Estetika Ruang .....	66
2. Alternatif Penataan Ruang.....	74
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	79
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	93
C. Hasil Desain .....	94
1. Perspektif.....	94
2. Layout.....	103
3. Detail Khusus .....	104
BAB V PENUTUP.....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	107
DAFTAR LAMAN .....	109
LAMPIRAN.....	110
A. Surat Izin Survey .....	110
B. Foto Hasil Survey.....	111
C. Proses Pengembangan Desain.....	112
1. Sketsa – Sketsa Alternatif.....	112
2. Presentasi Desain.....	112
D. Rencana Anggaran Biaya Interior .....	122
E. GAMBAR KERJA.....	132



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Menurut Rosmary Kilmer.....	4
Gambar 1. 2 Metode Merancang Ilse Crawford.....	6
Gambar 2. 1.1 Istanbul Bazaar .....	12
Gambar 2. 2.2 Burlington Arcade di Piccadilly .....	12
Gambar 2. 3 Harrods Department Store, Kensington, England.....	12
Gambar 2. 4.2 Eksterior Country Club Plaza.....	17
Gambar 2. 5 Logo Mal Blok M.....	17
Gambar 2. 6 Struktur Organisasi Manajemen Mal & Terminal Blok M..	18
Gambar 2. 7 Diagram Area Mal Dan Terminal Blok M.....	19
Gambar 2. 8 Batas-Batas Bangunan .....	21
Gambar 2. 9 Area Pertokoan.....	22
Gambar 2. 10 Pasaraya.....	23
Gambar 2. 11 Blok M Square .....	23
Gambar 2. 12 Plaza Blok M.....	24
Gambar 2. 13 Orientasi Matahari.....	25
Gambar 2. 14 Denah Emplacement .....	26
Gambar 2. 15 Denah Lantai Atas.....	26
Gambar 2. 16 Lantai Bawah .....	27
Gambar 2. 17 Pintu Masuk .....	27
Gambar 2. 18 Loker Parkir Mal Blok M .....	28
Gambar 2. 19 Interior Bangunan.....	28
Gambar 2. 20 Interior Bangunan 2.....	28
Gambar 2. 21 Interior Bangunan 3.....	29
Gambar 2. 22 Interior Bangunan 4.....	29
Gambar 2. 23 Atrium .....	30
Gambar 2. 24 Lobi Terminal Bus Blok M .....	30
Gambar 2. 25 Area Pertokoan.....	31
Gambar 2. 26 Area Pertokoan.....	31
Gambar 2. 27 Toilet 2 .....	32
Gambar 2. 28 Toilet 1 .....	32
Gambar 2. 29 Lantai Mal Blok M.....	33
Gambar 2. 30 Dinding.....	34
Gambar 2. 31 Plafon .....	34
Gambar 2. 32 Plafon Event Hall .....	35
Gambar 2. 33 Penghawaan1 .....	35
Gambar 2. 34 Penghawaan2.....	36
Gambar 2. 35 Area Perancangan Lantai Atas .....	37
Gambar 2. 36 Area Perancangan Lantai Bawah .....	38
Gambar 2. 37 Zonasi Area Perancangan Lantai Atas .....	38
Gambar 2. 38 Zonasi Area Perancangan Lantai Bawah .....	39
Gambar 2. 39 Sirkulasi Area Perancangan Lantai Atas.....	39
Gambar 2. 40 Sirkulasi Area Perancangan Lantai Bawah.....	40

Gambar 2. 41 Diagram Kedekatan Ruang .....	41
Gambar 2. 42 Peletakan Tenan UMKM .....	42
Gambar 2. 43 Dim Dimensi Area Duduk Ruang Publik.....	43
Gambar 2. 44 Lounge Area.....	43
Gambar 2. 45 Dimensi Area Makan Berhadapan .....	44
Gambar 2. 46 Area Duduk Bar .....	44
Gambar 2. 47 Area Makan Melingkar .....	45
Gambar 2. 48 Bar Section .....	45
Gambar 2. 49 DIMensi Tangga .....	46
Gambar 2. 50 Jarak Sirkulasi .....	46
Gambar 2. 51 Dimensi Koridor.....	47
Gambar 2. 52 Dimensi Area Duduk dan Geraknya .....	47
Gambar 2. 53 Diagram Kriteria Perancangan .....	54
Gambar 3. 1 Diagram Permasalahan Desain .....	55
Gambar 3. 2 Diagram Permasalahan Desain .....	55
Gambar 3. 3 Diagram Permasalahan Desain .....	55
Gambar 3. 4 Diagram Permasalahan Desain .....	55
Gambar 3. 5 Diagram Ide Penyelesaian Masalah Desain .....	56
Gambar 3. 9 Diagram Konsep Desain .....	56
Gambar 3. 13 Skema Material .....	57
Gambar 3. 14 Sketsa Ideasi dan Moodboard Gate One .....	59
Gambar 3. 15 Sletsa Ideasi dan Moodboard Undergarden .....	61
Gambar 3. 16 Sketsa Ideasi dan Moodboard Mainhall .....	63
Gambar 3. 17 Sketsa Ideasi Mainhall dan Desain Kolom .....	63
Gambar 3. 18 Sketsa Ideasi dan Moodboard FoodMarket .....	65
Gambar 4. 1 Alternatif Suasana Ruang 1 .....	66
Gambar 4. 2 Alternatif Suasana Ruang 2 .....	67
Gambar 4. 3 Interior Bergaya Retro .....	68
Gambar 4. 4 Adaptasi Logo Mal Blok M .....	69
Gambar 4. 5 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai .....	70
Gambar 4. 6 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding .....	70
Gambar 4. 7 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon .....	71
Gambar 4. 8 Elemen Dekoratif .....	72
Gambar 4. 9 Skema Warna Turunan Konsep Blok M <i>Underscape</i> .....	72
Gambar 4. 10 Diagram Matrix .....	74
Gambar 4. 11 <i>Bubble Diagram Level Minus One</i> .....	75
Gambar 4. 12 <i>Bubble Diagram Level Minus Two</i> .....	75
Gambar 4. 13 Alternatif 1 <i>Block Plan Level Minus One</i> .....	76
Gambar 4. 14 Alternatif 2 <i>Block Plan Level Minus One</i> .....	76
Gambar 4. 15 Alternatif 1 <i>Block Plan Level Minus Two</i> .....	77
Gambar 4. 16 Alternatif 2 <i>Block Plan Level Minus Two</i> .....	77
Gambar 4. 17 Layout M1 .....	78
Gambar 4. 18 Layout M2 .....	79
Gambar 4. 19 Rencana Lantai M1 Alternatif 1 .....	80
Gambar 4. 20 Rencana Lantai Alternatif 2 .....	80

Gambar 4. 21 Rencana Lantai M2 Alternatif 2 .....	81
Gambar 4. 22 Rencana Lantai M2 Alternatif 1 .....	81
Gambar 4. 23 Material Lantai M1 .....	82
Gambar 4. 24 Material Lantai M2 .....	83
Gambar 4. 25 Rencana Material Dinding .....	83
Gambar 4. 26 Rencana Plafon M1 Alternatif 2 .....	84
Gambar 4. 27 Rencana Plafon M1 Alternatif 1 .....	84
Gambar 4. 28 Rencana Plafon M2 Alternatif 2 .....	85
Gambar 4. 29 Rencana Plafon M2 Alternatif1 .....	85
Gambar 4. 31 Rencana Material Plafon Lantai M 2 .....	86
Gambar 4. 30 Rencana Material Plafon Lantai M 1 .....	86
Gambar 4. 32 Alternatif Furnitur Custom.....	87
Gambar 4. 33 Furnitur Custom dan Sketsa .....	87
Gambar 4. 34 Perspektif Render Gate One 01 .....	94
Gambar 4. 35 Render Perspektif Gate One 02 .....	94
Gambar 4. 36 Perspektif Render The Undergarden .....	95
Gambar 4. 37 Perspektif Render Our Local Project .....	95
Gambar 4. 38 Perspektif Render The Blank Space .....	96
Gambar 4. 39 Perspektif Render Area Sirkulasi .....	96
Gambar 4. 40 Perspektif Render The Co-Room Resepsionis .....	97
Gambar 4. 41 Perspektif Render The Co-Room Lounge Area .....	97
Gambar 4. 42 Perspektif Render The Co-Room Lounge Area 02 .....	98
Gambar 4. 43 Perspektif Render The Co-Room Meeting Room .....	98
Gambar 4. 44 Perspektif Render Area Sirkulasi 02 .....	99
Gambar 4. 45 Perspektif Render Fasad Undertorium .....	99
Gambar 4. 46 Perspektif Render Interior Undertorium .....	100
Gambar 4. 47 Perspektif Render Mainhall .....	100
Gambar 4. 48 Perspektif Render FoodMarket Void .....	101
Gambar 4. 49 Perspektif Render FoodMarket 01 .....	101
Gambar 4. 50 Perspektif Render FoodMarket 02 .....	102
Gambar 4. 51 Perspektif Render FoodMarket 03 .....	102
Gambar 4. 53 Layout Berwarna Level Minus One .....	103
Gambar 4. 52 Layout Berwarna Level Minus Two .....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Ruang Lingkup Perencanaan .....	37
Tabel 2. 2 Tabel Analisis Ruang .....	41
Tabel 2. 3 Tabel Daftar Kebutuhan Ruang .....	48
Tabel 2. 4 Daftar Kriteria Furnitur .....	50
Tabel 3. 1 Daftar Kebutuhan <i>Gate One</i> .....	58
Tabel 3. 2 Daftar Kebutuhan <i>Garden Area</i> .....	60
Tabel 3. 3 Daftar Kebutuhan <i>Main Hall</i> .....	62
Tabel 3. 4 Daftar Kebutuhan <i>Food Market</i> .....	64
Tabel 4. 1 Tabel Equipment .....	88
Tabel 4. 2 Jenis Lampu Pada Perancangan .....	89
Tabel 4. 3 Perhitungan Titik Lampu .....	91
Tabel 4. 4 Evaluasi Pemilihan Desain .....	93



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Terminal merupakan merupakan titik dimana penumpang atau barang masuk dan keluar dari sistem (Marlok, 1984). Begitu pula dengan terminal bus, tempat ini merupakan sebuah bangunan atau struktur tempat bus kota atau bus antarkota berhenti untuk menaikturunkan penumpang. Disebut terminal bus karena cakupannya lebih besar dibandingkan halte yang biasanya hanya memiliki 2 jalur. Sebuah terminal biasanya memiliki lebih dari 4 jalur dengan banyak jenis bus yang melintasinya. Di Indonesia terminal bus dibagi menjadi tiga kategori yaitu Tipe A, B, dan C. Setiap tipe memiliki cakupan yang berbeda dan Tipe A memiliki cakupan paling luas yaitu melayani kendaraan penumpang umum untuk angkutan antar kota antar propinsi (AKAP), dan angkutan lintas batas antar negara, angkutan antar kota dalam propinasi (AKDP), angkutan kota (AK) serta angkutan pedesaan (ADES). Untuk Terminal Bus Blok M sendiri termasuk dalam Terminal Tipe B.

Kota Jakarta Selatan memiliki terminal bus dengan rute terbanyak di Jakarta. Terletak di Jl. Sultan Hasanudin, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, terminal ini memiliki 32 rute bus kota yang terbagi ke dalam 6 jalur yang 3 diantaranya kini merupakan jalur untuk Transjakarta (Hapiz, 2016).

Terminal Bus Blok M dibangun pada tahun 1989 dan selesai pada 1992. Terminal ini terintegrasi dengan Mal Blok M yang dibangun pada periode yang sama oleh PT. Langgeng Ayom Lestari yang memenangkan tender pemerintah pada masa itu. Tender ini berlaku selama 30 tahun untuk PT. Langgeng Ayom Lestari sebagai pengembang dan pengelola Terminal Bus Blok M sekaligus Mal Blok M menurut wawancara dengan Bapak Hoga selaku pimpinan manajemen Mal Blok M.

Pada Tahun 1980an, kata “mal” itu sendiri mulai terkenal di Eropa. Bentuk mal pada masa itu masih berupa pertokoan yang berjejer di sepanjang jalan di Eropa. Area ini disebut dengan pusat pertokoan dimana pada satu jalan dipenuhi oleh berbagai toko. Namun lambat laun pertokoan ini memiliki kendala yaitu adanya pergantian cuaca yang membuat sepi pembeli ketika

hujan turun atau sedang terjadi badai salju. Oleh karena itu, para pengembang menciptakan kubah di atas jalan tersebut agar orang yang berbelanja dapat tetap merasa di luar namun terlindung dari cuaca dan bisnis dapat tetap berjalan (Feinberg, 1991). Akhirnya bentuk mal seperti ini menjadi tren dan menyebar ke penjuru dunia termasuk Indonesia yaitu Mal Blok M yang mengadaptasi konsep tersebut ke dalam perancangan arsitekturnya.

Terminal Bus Blok M dan Mal Blok M dibangun di satu area yang sama dengan perbedaan ketinggian tanah. Pembangunan ini dinilai sangat menguntungkan bagi pengembang karena memiliki timbal balik antara terminal dan mal. Para pengembang melihat adanya *given market* yang sangat besar dari terminal yaitu semua orang yang akan naik dan turun bus. Kendalanya adalah bagaimana membuat alur yang baik agar *given market* tersebut dapat menghasilkan pendapatan yang optimal. Kendala lainnya adalah pada tahun 1989 pemerintah Kota Jakarta Selatan mewajibkan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) di daerah Jakarta Selatan harus sama dengan nol. Artinya tidak boleh ada bangunan bertingkat dua karena dahulu daerah tersebut merupakan kawasan perumahan. Oleh karena itu pembangunan mal dibuat di bawah tanah dengan terminal yang berada di atasnya. Keterbatasan anggaran serta kondisi sigma tanah yang juga terbatas menjadikan perancangan mal hanya terdiri dari dua lantai yaitu lantai atas dan lantai bawah.

Setelah peresmiannya pada tahun 1992, Mal Blok M dan Terminal Bus Blok M menjadi salah satu kawasan teramai di Jakarta. Pusat perbelanjaannya merupakan tempat hiburan bagi masyarakat Kota Jakarta dan kota-kota disekitarnya. Karena pada masa itu, Mal Blok M merupakan salah satu mal terbesar dari sangat sedikit mal yang ada area Jabodetabek. Namun ramainya pengunjung tidak berlangsung cukup lama. Setelah 10 tahun lebih menjadi tempat berkumpul anak muda Jakarta, Mal Blok M menjadi tersaingi dengan adanya mal-mal baru di daerah lain sehingga orang tidak perlu jauh-jauh lagi ke Blok M hanya untuk menikmati berbelanja di Mal. Selain itu, konsep terminal akhir yang di usung oleh Terminal Bus Blok M juga harus berubah menjadi terminal transit semenjak masuknya PT. Transjakarta dengan mengambil 2 dari 6 jalurnya. Hingga kini semakin banyak moda transportasi



baru kian menggerus pengunjung Mal Blok M. Penumpang bus tidak lagi berbelanja namun hanya menggunakan terminal untuk transit ke tempat lain.

Perancangan ulang pada proyek ini menjadi sangat penting mengingat panjangnya sejarah perjalanan Terminal Bus Blok M dan Mal Blok M yang pada tahun 2022 akan segera diambil alih oleh pemerintah mengingat habisnya kontrak tender dengan PT. Langgeng Ayom Lestari. Bangunan ini telah menjadi bagian dari cerita anak muda Jakarta pada tahun 90an dan kini hampir terlupakan serta semakin tidak terawat. Selain cerita dibalik sejarah perkembangannya, bangunan ini juga menjadi sangat unik karena merupakan satu-satunya mal yang memiliki konsep *underground* di Jakarta dan menghubungkan banyak tempat. Oleh karena itu revitalisasi bangunan ini juga menjadi perhatian dari PT. Transjakarta dan Pemprov DKI Jakarta.

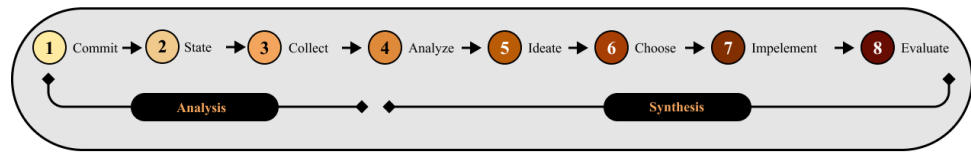
Arahan perancangan ulang dalam proyek ini adalah bagaimana mengembalikan fungsi Terminal Bus Blok M sebagai fasilitas transportasi umum yang aman dan nyaman serta mengembalikan kejayaan Mal Blok M sebagai pusat hiburan Kota Jakarta untuk semua kalangan tanpa melupakan perkembangan sejarah dan keunikannya.

## **B. Metode Perancangan**

Metode perancangan akan dibagi menjadi dua bagian yaitu metode perancangan dan proses perancangan sebagai berikut:

### **1. Proses Perancangan**

Proses perancangan yang digunakan oleh penulis diadaptasi dari metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Proses desain dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, penulis akan mencari data-data fisik dan non fisik yang dibutuhkan hingga membuat proposal ide berupa langkah pemecahan masalah perancangan. Sedangkan pada tahap sintesis, penulis akan menghasilkan pemecahan masalah melalui bentuk dan visualisasi terhadap masalah yang ada (Kilmer, 1992).



**Gambar 1. 1** Proses Desain Menurut Rosmary Kilmer  
 Sumber: dokumen penulis diadaptasi dari Rosemary Kilmer(1992), 2022

Menurut Kilmer, proses perancangan dibagi menjadi dua tahapan utama dengan delapan proses di dalamnya sebagai berikut:

a. *Commit*

Pada tahap ini penulis harus berkomitmen pada sebuah objek perancangan. Penulis mengajukan surat izin survey dari kampus kepada pihak terkait yaitu PT. Langgeng Ayom Lestari untuk dijadikan objek perancangan Tugas Akhir.

b. *State*

Merupakan tahap dimana penulis mendefinisikan permasalahan pada perancangannya. Pada tahap ini penulis menjabarkan latar belakang serta permasalahan objek yang diambil sebagai Tugas Akhir.

c. *Collect*

Merupakan tahapan dimana penulis mengumpulkan data-data baik itu data fisik maupun nonfisik melalui proses survey dan wawancara ke objek perancangan. Selain itu penulis juga mencari preseden sebagai referensi untuk perancangannya.

d. *Analyze*

Pada tahap ini penulis mulai menganalisa permasalahan perancangan dari data-data yang sudah didapat dari proses sebelumnya. Setelah itu penulis akan merumuskan masalah perancangan dan solusi yang dibutuhkan untuk objek tersebut.

e. *Ideate*

Merupakan tahap dimana penulis mengeluarkan ide-ide dalam upaya menyelesaikan masalah perancangan yang ada. Pada tahap ini penulis akan membuat berbagai alternatif desain.

f. *Choose*

Merupakan tahapan dimana penulis memilih ide yang paling baik dari alternatif-alternatif yang telah dibuat pada tahapan ideasi.

g. *Implement*

Pada tahap ini penulis akan mewujudkan idenya ke dalam bentuk visual untuk dipresentasikan ke klien. Hal ini dapat berupa 3D, sketsa maupun *slide* presentasi.

h. *Evaluate*

Merupakan tahapan yang dapat dilakukan berulang kali selama proses perancangan. Hal ini merupakan peninjauan ulang terhadap desain yang sudah dibuat. Dan jika terdapat hal yang belum sesuai atau belum menjawab permasalahan desain, maka penulis dapat melakukan revisi.

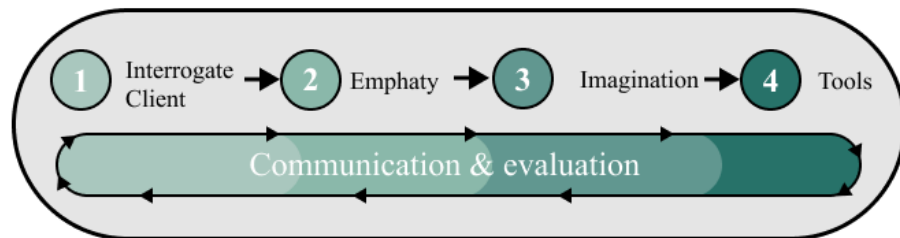
## 2. Metode Perancangan

Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah metode yang dipakai oleh seorang interior desainer asal Inggris bernama Ilse Crawford. Alasan penulis memilih metode mendesain dari Crawford adalah kesesuaian target yang ingin dicapai, yaitu memanusiakan manusia melalui sebuah perancangan ruang. Dalam metode ini “*design is a tool to enhance our humanity*,” menurut Crawford dalam Roma (2020).

Menurut Crawford ada beberapa porses tahapan dalam sebuah perancangan. Yang pertama adalah *interrogate client*, dalam proses ini kita harus membuka pikiran seluas-luasnya. Kita harus banyak mendengar, melihat, dan merasakan. Bukan hanya menginterogasi tetapi juga memasuki dunia klien kita dan meresapinya. Berikutnya *emphaty*, di tahap kedua ini kita harus ikut merasakan apa yang orang lain rasakan agar hasil desain yang kita buat benar-benar dapat memecahkan masalah dari perancangan itu sendiri. Yang ketiga adalah *imagination*, pada tahap ini kita dapat mengeluarkan segala ide dan masukan yang kita punya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tahapan terakhir adalah *tools*, pada tahapan ini kita menuangkan ide yang kita miliki melalui visualisasi dan komunikasi. Namun dalam setiap prosesnya, Crawford mengungkapkan bahwa sebagai seorang desainer, komunikasi dengan

klien bukan merupakan sebuah tahapan tertentu, komunikasi merupakan evaluasi yang akan terus berjalan dari awal kita merancang hingga selesai.

Pada perancangan Ruang Komunal Publik Sebagai Bentuk Revitalisasi Mal dan Terminal Blok M, penulis menerapkan keempat metode merancang menurut Ilse Crawford sebagai berikut;



**Gambar 1. 2** Metode Merancang Ilse Crawford  
Sumber: dokumen penulis diadaptasi dari Ilse Crawford, 2022

a. *Interrogate Client*

Pada tahap ini penulis menemui Ir. L. Yuandra Y. Hoga MTH selaku *General Manager* dari Mal dan Terminal Blok M. Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Beliau seputar sejarah dan perjalanan Mal serta Terminal Blok M. Dalam wawancara ini penulis juga meminta data-data yang diperlukan seperti gambar kerja dan sistem-sistem apa saja yang diterapkan dalam bangunan tersebut.

b. *Emphaty*

Di tahap kedua penulis melakukan tinjauan keseluruhan terhadap kondisi bangunan. Tinjauan dilakukan secara langsung dan dilakukan dalam beberapa tahapan. Hasil penijauan berbentuk foto, video, serta pengalaman pribadi bagi penulis selama berada dalam bangunan tersebut. Hal ini dilakukang dengan cara menaiki Bus dari dan menuju Terminal Bus Blok M. Setelah tahap ini penulis dapat menyimpulkan masalah apa yang dihadapi oleh bangunan tersebut.

c. *Imagination*

Pada tahap ini penulis akan mengeluarkan ide sebagai bentuk dari penyelesaian masalah yang sudah dirangkum pada tahapan sebelumnya.

d. *Tools*

Pada tahapan terakhir ini penulis akan mengubah ide ke dalam bentuk visual. Bentuk visual yang dimaksud dapat berupa sketsa, 3D, dan video walkthrough. Ketiganya merupakan alat untuk mengembangkan ide dan mempresentasikan ide penulis.

e. *Communication & evaluation*

Tahap ini merupakan bagian dari keseluruhan proses yang berjalan beriringan. Komunikasi dilakukan secara bertahap dengan klien sementara evaluasi dilakukan setelah setiap prosesnya dilalui. Komunikasi yang dijalani penulis juga merupakan konsultasi seputar struktur bangunan Mal dan Terminal Blok M bersama Ir. L. Yuandra Y. Hoga MTH.

