

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *PALEMBANG UNITY*
HUB SEBAGAI PUSAT REKREASI, BELANJA, DAN
INTERAKSI SOSIAL**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur**



NATHASYA WANDIJAYA

03061282126040

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

RINGKASAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *PALEMBANG UNITY HUB* SEBAGAI PUSAT REKREASI, BELANJA, DAN INTERAKSI SOSIAL

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir, 21 April 2025

Nathasya Wandijaya; Dibimbing oleh Dr. Ir. Ar. Wienty Triyuly, S.T., M.T., IAI

Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

xiii + 156 halaman, 12 tabel

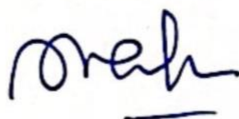
RINGKASAN

Kegiatan rekreasi menjadi kebiasaan masyarakat perkotaan saat ini untuk mendapatkan kesenangan. Kegiatan rekreasi ini meliputi kebiasaan untuk pergi bersama dan melakukan berbagai aktivitas seperti bermain, berbelanja, dan berinteraksi sosial. *Palembang Unity Hub* hadir sebagai tempat yang memfasilitasi ketiga aktivitas tersebut. Perancangan bertujuan untuk memadukan pola pergerakan dinamis yang mewadahi aktivitas rekreasi, belanja, dan interaksi sosial, serta menghasilkan tempat yang menyenangkan melalui penerapan elemen rekreatif. Perancangan *Palembang Unity Hub* terletak pada lokasi yang jauh dari kepadatan pusat perbelanjaan yang ada di Palembang saat ini. Hasil perancangan menghasilkan 3 massa bangunan, dengan blok A untuk kegiatan interaksi sosial, blok B untuk kegiatan rekreasi, dan blok C untuk kegiatan belanja. Ketiga massa bangunan terhubung dengan jalur sirkulasi berupa pedestrian dan *sky bridge* yang berada di tengah tapak dan terhubung dengan lift panorama sebagai pusat sirkulasi.

Kata Kunci: Keterpaduan, Rekreatif, Menyenangkan

Kepustakaan: 43 jumlah (dari tahun 2014 - ke tahun 2024)

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. Ir. Ar. Wienty Triyuly, S.T., M.T., IAI
NIP. 197705282001122002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Ar. Lijian Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU
NIP. 197402102005011003

SUMMARY

PLANNING AND DESIGN OF PALEMBANG UNITY HUB AS A CENTER FOR RECREATION, SHOPPING, AND SOCIAL INTERACTION

Scientific papers in the form of Final Project Reports, 21 April 2025

Nathasya Wandijaya; Promoted by Dr. Ir. Ar. Wienty Triyuly, S.T., M.T., IAI

Architecture, Faculty of Engineering, Sriwijaya University

xiii + 156 page, 12 table

SUMMARY

Recreational activities have become a common habit for urban communities to achieve enjoyment. The recreational activities include the habit of going out together and engaging in various activities such as playing, shopping, and hanging out. The need for spaces to accommodate the activities is traditionally met through conventional shopping centers. Palembang Unity Hub serves as a facility that integrates three activities. The design aims to integrate a dynamic circulation pattern that accommodates recreational, shopping, and social interaction activities, while creating an enjoyable space through the application of recreational elements. Palembang Unity Hub is strategically located away from the congestion of existing shopping centers. The architectural design focuses on recreational elements on the building. The design results in three building masses: Block A is designated for social interaction activities, block B for recreational activities, and block C for commercial (shopping) activities. These three building masses are connected by circulation paths in the form of pedestrian walkways and a sky bridge located at the center of the site, linked by a panoramic elevator that serves as the central circulation hub.

Keywords : Integration, Recreational, Enjoyable

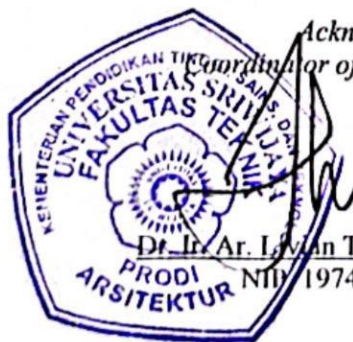
Literature : 43 amount (from 2014 - to 2024)

Approved by,
Supervisor



Dr. Ir. Ar. Wienty Triyuly, S.T., M.T., IAI
NIP. 197705282001122002

Acknowledged by,
Coordinator of Architecture Program



Dr. Ir. Ar. Leman Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU
NIP. 197402101005011003

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

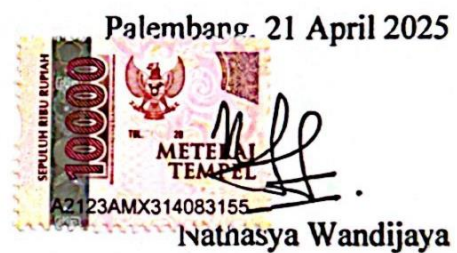
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nathasya Wandijaya

NIM : 03061282126040

Judul : Perencanaan dan Perancangan *Palembang Unity Hub* sebagai Pusat Rekreasi, Belanja, dan Interaksi Sosial

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Laporan Tugas Akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku. Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *PALEMBANG UNITY* *HUB* SEBAGAI PUSAT REKREASI, BELANJA, DAN INTERAKSI SOSIAL

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Arsitektur

Nathasya Wandijaya

NIM: 03061282126040

Palembang, 21 April 2025



Dr. Ir. Ar. Wienty Triyuly, S.T., M.T., IAI

NIP. 197705282001122002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Ar. Lavin Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU

NIP. 197402102005011003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, laporan tugas akhir yang berjudul “Perencanaan dan Perancangan *Palembang Unity Hub* sebagai Pusat Rekreasi, Belanja, dan Interaksi Sosial” dapat selesai sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Laporan ini disusun sebagai persyaratan untuk tugas akhir di Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.

Penyusunan laporan ini dapat berjalan lancar berkat partisipasi dari berbagai pihak yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan arahan. Maka dari itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Kedua orang tua, adik, serta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam seluruh proses penyusunan hingga selesainya tugas akhir ini.
2. Ibu Dr. Ir. Ar. Wienty Triyuly, S.T., M.T., IAI selaku dosen pembimbing dari pra-tugas akhir sampai dengan tugas akhir yang telah memberi banyak bimbingan, arahan, ide, dan saran.
3. Bapak Ar. Ardiansyah, S.T., M.T., IAI dan Ibu Rizka Drastiani, S.T., M. Sc., selaku dosen penguji yang selalu memberi saran dan masukan positif.
4. Bapak Dr. Ir. Ar. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI, IPU selaku Koordinator Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.
5. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya yang turut berperan dalam proses terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Teman-teman seperjuangan, Jordy, Miranda, Nabilah, Nethania, dan rekan studio TA lainnya yang telah membantu dan memberi semangat dalam proses pelaksanaan hingga penyelesaian tugas akhir ini.

Laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik ataupun saran yang membangun dapat bermanfaat untuk kedepannya. Laporan ini diharapkan mampu dipahami dan bermanfaat bagi pembaca dan pihak terkait.

Palembang, 21 April 2025



Nathasya Wandijaya

DAFTAR ISI

RINGKASAN	I
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
HALAMAN PERSETUJUAN	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Masalah Perencanaan dan Perancangan	14
1.3 Tujuan dan Sasaran	15
1.3.1 Tujuan	15
1.3.2 Sasaran	15
1.4 Ruang Lingkup	15
1.5 Sistematika Pembahasan	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 <i>Unity Hub</i> sebagai Pusat Rekreasi, Belanja, dan Interaksi Sosial	17
2.1.1 Pengertian <i>Unity Hub</i>	17
2.1.2 Pergerakan Manusia di Ruang Publik	17
2.1.3 Bangunan Sebagai Ruang Rekreasi	18
2.1.4 Bangunan Sebagai Tempat Belanja	20
2.1.5 Bangunan Sebagai Tempat Interaksi Antara Pengguna dan Lingkungan	21
2.1.6 Kesimpulan Perancangan Palembang <i>Unity Hub</i> sebagai Pusat Rekreasi, Belanja, dan Interaksi Sosial	22
2.2 Studi Preseden Obyek Sejenis	23
2.3 Studi Preseden Konsep Program Sejenis	32
2.4 Tinjauan Tapak	37
2.4.1 Kriteria pemilihan tapak	37
2.4.2 Tapak terpilih	39
BAB 3 METODE PERANCANGAN	42
3.1 Pencarian Masalah Perancangan	42
3.1.1 Pengumpulan Data	42
3.1.2 Perumusan Masalah	43
3.1.3 Pendekatan Perancangan	43
3.2 Analisis	43
3.2.1 Fungsional dan Spasial	43
3.2.2 Konteksual	44
3.2.3 Selubung	44
3.2.4 Struktur	44
3.2.5 Utilitas	44
3.3 Sintesis dan Perumusan Kzonep	45
3.4 Skematik Perancangan	46

BAB 4	ANALISIS PERANCANGAN.....	47
4.1	Analisis Fungsional	47
4.1.1	Analisis Pelaku dan Kegiatan	47
4.1.2	Analisis Kebutuhan ruang.....	50
4.1.3	Analisis Luasan	53
4.1.4	Analisis Hubungan Antar Ruang	59
4.2	Analisis Spasial.....	60
4.3	Analisis Kontekstual.....	63
4.3.1	Analisis Konteks Lingkungan Sekitar.....	63
4.3.2	Analisis Sirkulasi	65
4.3.3	Analisis Fitur Fisik Alam	67
4.3.4	Analisis Sensory	69
4.3.5	Analisis Infrastruktur	70
4.3.6	Analisis Manusia dan Budaya.....	72
4.3.7	Analisis Iklim	74
4.3.8	Sintesis Kontekstual	75
4.4	Analisis Selubung Bangunan.....	76
4.4.1	Studi massa	76
4.4.2	Analisis Sistem Struktur.....	76
4.4.3	Analisis Sistem Utilitas	78
4.4.4	Analisis Fasad	84
BAB 5	KONSEP PERANCANGAN	86
5.1	Konsep Perancangan.....	86
5.1.1	Konsep Perancangan Tapak	87
5.1.2	Konsep Perancangan Arsitektur.....	89
5.1.3	Konsep Perancangan Struktur	92
5.1.4	Konsep Perancangan Utilitas	93
BAB 6	HASIL PERANCANGAN	97
6.1	Hasil Perancangan Tapak	97
6.2	Hasil Perancangan Bangunan	100
6.3	Hasil Perancangan Struktur	107
6.4	Hasil Perancangan Utilitas.....	109
DAFTAR PUSTAKA		116
LAMPIRAN.....		119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	The Breeze BSD	23
Gambar 2. 2	Pembagian zona The Breeze.....	24
Gambar 2. 3	Area rekreasi di The Breeze BSD; (a) <i>View</i> dari kawasan menuju danau; (b) Fasilitas hiburan: Ranch Market dan bioskop	25
Gambar 2. 4	Area interaksi sosial pada The Breeze; (a) Restoran yang ada di The Breeze; (b) Plaza di bagian tengah	26
Gambar 2. 5	Sirkulasi sekitar tapak dan parkir	26
Gambar 2. 6	Pola sirkulasi sekitar tapak dan parkir	27
Gambar 2. 7	Sirkulasi pengunjung pada The Breeze	27
Gambar 2. 8	Struktur bentang lebar pada The Breeze.....	28
Gambar 2. 9	Central Pavilion Palembang	29
Gambar 2. 10	Siteplan dan sirkulasi Central Pavilion.....	29
Gambar 2. 11	Taman di tengah bangunan.....	30
Gambar 2. 12	Fasilitas belanja di Central Pavilion	30
Gambar 2. 13	Area parkir dan servis; (a) Pakir mobil di depan tapak; (b) Parkir motor di sisi samping tapak; (c) Ruang genset (servis)	31
Gambar 2. 14	Konsep arsitektur modern dengan ruang hijau	31
Gambar 2. 15	Penggunaan roster dan bukaan yang lebar	32
Gambar 2. 16	Villaggio Outlets.....	32
Gambar 2. 17	Area sirkulasi dan bermain pada Villaggio Outlets.....	33
Gambar 2. 18	Denah dan sirkulasi Villaggio Outlets.....	34
Gambar 2. 19	Gaya arsitektur Eropa klasik pada fasad.....	34
Gambar 2. 20	Pencahayaan alami dan buatan pada Villaggio Outlets.....	35
Gambar 2. 21	Tribeca Park, Central Park Jakarta	35
Gambar 2. 22	Peta posisi Tribeca Park.....	36
Gambar 2. 23	Kombinasi elemen <i>hardscape</i> dan <i>softscape</i> dengan kolam koi ..	36
Gambar 2. 24	Penerapan elemen rekreatif melalui kombinasi pencahayaan buatan	37
Gambar 2. 25	Letak alternatif tapak; (a) Peta Provinsi Sumatera Selatan; (b) Peta Kota Palembang; (c) Pemetaan titik alternatif tapak	38
Gambar 2. 26	Alternatif tapak perancangan.....	38
Gambar 2. 27	Peta tapak terpilih	39
Gambar 3. 1	Skematik metode perancangan	46
Gambar 4. 1	Struktur organisasi pengelola <i>Palembang Unity Hub</i>	47
Gambar 4. 2	Matriks hubungan antar kelompok ruang.....	59
Gambar 4. 3	Pola zonasi ruang utama <i>Palembang Unity Hub</i>	60
Gambar 4. 4	Zonasi ruang lantai 1	61
Gambar 4. 5	Zonasi ruang lantai 2	61
Gambar 4. 6	Zonasi ruang lantai 3	61
Gambar 4. 7	Posisi tapak; (a) Provinsi Sumatera Selatan; (b) Lokasi tapak; (c) Tapak terpilih	63
Gambar 4. 8	Konteks lingkungan sekitar tapak.....	63
Gambar 4. 9	(a) Lokasi tapak di Jl. Kol. H. Barlian; (b) Peruntukan lahan	64
Gambar 4. 10	Respon terhadap konteks lingkungan sekitar	64
Gambar 4. 11	Sirkulasi di sekitar tapak.....	65

Gambar 4. 12 Kondisi eksisting jalan di sekitar tapak; (a) Jalan Kol. H. Barlian; (b) Jalan Surya Sakti.....	66
Gambar 4. 13 Fasilitas pejalan kaki; (a) Pedestrian di depan tapak; (b) Penyebrangan di median jalan	66
Gambar 4. 14 Halte Bus/ <i>Feeder</i> LRT; (a) Halte Perindustrian; (b) Halte Trakindo B.....	66
Gambar 4. 15 Sirkulasi dalam tapak.....	67
Gambar 4. 16 Kondisi eksisting vegetasi	67
Gambar 4. 17 Kontur di tapak	68
Gambar 4. 18 Penataan vegetasi dalam tapak	68
Gambar 4. 19 Pengaruh unsur <i>sensory</i> pada tapak.....	69
Gambar 4. 20 Selokan terbuka di depan tapak	69
Gambar 4. 21 Respon terhadap <i>sensory</i> pada tapak.....	70
Gambar 4. 22 Infrastruktur di sekitar tapak.....	70
Gambar 4. 23 Titik lampu di depan tapak	71
Gambar 4. 24 Tiang listrik dan telekomunikasi di sekitar tapak	71
Gambar 4. 25 Jalur di bawah tapak; (a) Jalur gas; (b) Selokan	71
Gambar 4. 26 Penataan ulang infrastruktur jalan di sekitar tapak.....	72
Gambar 4. 27 Kondisi manusia dan budaya di sekitar tapak.....	72
Gambar 4. 28 Aktivitas sekitar tapak; (a) Aktivitas di depan tapak; (b) Permukiman penduduk	73
Gambar 4. 29 Respon terhadap kondisi manusia dan budaya	73
Gambar 4. 30 Data iklim di sekitar tapak.....	74
Gambar 4. 31 Respon terhadap iklim	74
Gambar 4. 32 Analisis kontekstual pada tapak.....	75
Gambar 4. 33 Gubahan massa <i>Palembang Unity Hub</i>	76
Gambar 4. 34 Analisis sistem struktur bawah	77
Gambar 4. 35 Modul kolom <i>Palembang Unity Hub</i> ; (a) modul <i>tenant</i> kecil; (b) modul <i>tenant</i> sedang; (c) modul <i>tenant</i> besar	77
Gambar 4. 36 Analisis sistem atap pada <i>Palembang Unity Hub</i>	78
Gambar 4. 37 Sistem kelistrikan pada <i>Palembang Unity Hub</i>	79
Gambar 4. 38 Analisis sistem air bersih pada <i>Palembang Unity Hub</i>	79
Gambar 4. 39 Analisis sistem air kotor pada <i>Palembang Unity Hub</i>	80
Gambar 4. 40 Analisis sistem AC central pada <i>Palembang Unity Hub</i>	81
Gambar 4. 41 Analisis sistem pencahayaan pada <i>Palembang Unity Hub</i>	81
Gambar 4. 42 Analisis sistem pembuangan sampah pada <i>Palembang Unity Hub</i>	82
Gambar 4. 43 Analisis sistem proteksi kebakaran pada <i>Palembang Unity Hub</i> ..	82
Gambar 4. 44 Analisis sistem penangkal petir pada <i>Palembang Unity Hub</i>	83
Gambar 4. 45 Analisis sistem keamanan pada <i>Palembang Unity Hub</i>	83
Gambar 4. 46 Analisis sistem transportasi pada <i>Palembang Unity Hub</i>	84
Gambar 4. 47 Analisis tekstur dan material fasad <i>Palembang Unity Hub</i>	85
Gambar 4. 48 Analisis bukaan danutupan pada fasad <i>Palembang Unity Hub</i> ..	85
Gambar 5. 1 Konsep keterpaduan antar kegiatan utama	86
Gambar 5. 2 Konsep tapak <i>Palembang Unity Hub</i>	88
Gambar 5. 3 Konsep vegetasi <i>Palembang Unity Hub</i>	89
Gambar 5. 4 Konsep layout ruang lantai 1	90
Gambar 5. 5 Konsep layout ruang lantai 2	90

Gambar 5. 6 Konsep layout ruang lantai 3	90
Gambar 5. 7 Konsep bangunan <i>Palembang Unity Hub</i>	92
Gambar 5. 8 Konsep struktur <i>Palembang Unity Hub</i>	93
Gambar 5. 9 Konsep penghawaan <i>Palembang Unity Hub</i>	94
Gambar 5. 10 Konsep utilitas jalur air bersih dan pembuangan pada <i>Palembang Unity Hub</i>	95
Gambar 5. 11 Konsep sistem kelistrikan dan transportasi vertikal pada <i>Palembang Unity Hub</i>	96
Gambar 6. 1 Zonasi tapak <i>Palembang Unity Hub</i>	97
Gambar 6. 2 Sirkulasi pada <i>Palembang Unity Hub</i>	99
Gambar 6. 3 Pola penataan vegetasi pada tapak.....	100
Gambar 6. 4 Penataan vegetasi pada tapak <i>Palembang Unity Hub</i>	100
Gambar 6. 5 Pembagian zona bangunan	101
Gambar 6. 6 Orientasi bangunan pada tapak.....	101
Gambar 6. 7 <i>Point of interest</i> dari bangunan.....	102
Gambar 6. 8 Material pada fasad depan <i>Palembang Unity Hub</i>	103
Gambar 6. 9 Kombinasi material, tekstur, dan warna pada fasad bangunan.....	103
Gambar 6. 10 Penerapan elemen rekreatif pada bangunan	103
Gambar 6. 11 Zonasi ruang blok A	104
Gambar 6. 12 Zonasi vertikal blok A	105
Gambar 6. 13 Zonasi ruang blok B-C	105
Gambar 6. 14 Zonasi vertikal blok B-C	106
Gambar 6. 15 Interior pada <i>Palembang Unity Hub</i>	107
Gambar 6. 16 Titik dilatasi pada blok A <i>Palembang Unity Hub</i>	107
Gambar 6. 17 Struktur pada <i>Palembang Unity Hub</i>	108
Gambar 6. 18 Sistem pemipaan air bersih <i>Palembang Unity Hub</i>	109
Gambar 6. 19 Sistem pemipaan air kotor <i>Palembang Unity Hub</i>	110
Gambar 6. 20 Sistem pemipaan air hujan <i>Palembang Unity Hub</i>	111
Gambar 6. 21 Posisi ruang panel pada <i>Palembang Unity Hub</i>	112
Gambar 6. 22 Sistem kelistrikan <i>Palembang Unity Hub</i>	112
Gambar 6. 23 Sistem proteksi kebakaran <i>Palembang Unity Hub</i>	113
Gambar 6. 24 Area terbuka dengan penghawaan alami pada <i>Palembang</i> <i>Unity Hub</i>	114
Gambar 6. 25 Sistem penghawaan <i>Palembang Unity Hub</i>	114
Gambar 6. 26 Penangkal petir pada <i>Palembang Unity Hub</i>	115
Gambar 6. 27 Terminal udara penangkal petir pada <i>Palembang Unity Hub</i>	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penilaian alternatif tapak.....	39
Tabel 4. 1 Pelaku kegiatan di <i>Palembang Unity Hub</i>	48
Tabel 4. 2 Analisis kegiatan dan pelaku.....	49
Tabel 4. 3 Analisis kebutuhan ruang.....	50
Tabel 4. 4 Analisis luasan ruang	54
Tabel 4. 5 Analisis kebutuhan parkir pengunjung	57
Tabel 4. 6 Analisis kebutuhan parkir penyewa, karyawan, dan staf	58
Tabel 4. 7 Hubungan antar ruang fungsi utama	59
Tabel 4. 8 Hubungan antar ruang kantor operasional	59
Tabel 4. 9 Hubungan antar ruang ruang utilitas.....	60
Tabel 4. 10 Hubungan antar ruang amenitas pengunjung.....	60
Tabel 4. 11 Hubungan antar ruang servis pengelola dan penyewa.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Gambar Kerja <i>Palembang Unity Hub</i>	120
--	-----

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat terdiri dari berbagai lapisan sosial yang melingkupi beragam kelas sosial, status sosial, dan stratifikasi sosial yang memengaruhi kebiasaan hidup sehari-hari. Karakteristik konsentratif yang ada di perkotaan sangat terasa dengan kecenderungan manusia dengan berbagai aktivitasnya untuk berkumpul di tempat yang memberikan kenyamanan, ketenangan, dan kesenangan. Kecenderungan ini kemudian menjadikan pengembangan kota sebagai pusat rekreasi (Jamaludin, 2015). Kegiatan rekreasi menjadi penting bagi masyarakat perkotaan untuk memberikan *refreshing* setelah bekerja. Kegiatan rekreasi dilakukan dengan maksud tertentu sehingga memberikan kesenangan dan kepuasan (Nursadi, 2021).

Kegiatan rekreasi berupa kebiasaan untuk pergi bersama dan melakukan berbagai aktivitas seperti rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial telah menjadi gaya hidup/*lifestyle* masyarakat perkotaan. Kegiatan ini biasanya dilakukan bersama dengan orang terdekat seperti keluarga atau teman. Untuk memudahkan beragam kegiatan tersebut, maka dibutuhkan sebuah tempat yang mampu memfasilitasinya.

Pemenuhan akan tempat yang mampu memudahkan kegiatan rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial pada saat ini hadir dalam bentuk pusat perbelanjaan. Pusat perbelanjaan kerap kali dihubungkan dengan kegiatan rekreasi yang mampu menghilangkan kelelahan akibat pekerjaan atau kesibukan. Kota Palembang sebagai salah satu kota metropolitan di Pulau Sumatera (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional, 2020-2024), memiliki kecenderungan masyarakat yang menjadikan pusat perbelanjaan sebagai tempat yang mampu memudahkan kegiatan rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial. Beberapa pusat perbelanjaan yang ada di Palembang, seperti Palembang Indah Mall, Palembang Icon, Palembang Square, dan lainnya, pada dasarnya lebih berfokus kepada fungsinya sebagai tempat untuk penjualan retail yang menawarkan produk kepada konsumen yang dilengkapi dengan beberapa hiburan seperti *playground* dan restoran.

Pusat perbelanjaan yang konvensional tersebut hanya memiliki tujuan utama untuk menjual produk atau jasa yang ada. Kesan rekreatif pada bangunannya tidak

terlalu diperhatikan sehingga mereka hanya menata produknya agar rapi dan menarik untuk dilihat. Konsep pusat perbelanjaan konvensional ini kurang cocok dengan gaya hidup masyarakat modern yang memerlukan sebuah tempat yang lebih mampu memfasilitasi kegiatan rekreasi, belanja, dan interaksi sosial dengan memberikan kesan *refreshing* pada unsur bangunannya.

Untuk memfasilitasi kegiatan rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial maka dibuatlah sebuah *unity hub* yang mampu menunjang berbagai kegiatan tersebut melalui pemenuhan fasilitas yang sesuai. Kehadiran tempat ini akan menggabungkan ketiga fungsi kegiatan, rekreasi, belanja, dan interaksi sosial, secara dinamis berdasarkan pola aktivitas ketika seseorang melakukan kegiatan untuk rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial. Pola aktivitas ini muncul sebagai akibat dari interaksi antar manusia dan lingkungannya (Pranata & Remawa, 2022a).

Palembang Unity Hub yang dirancang akan memberikan suasana rekreatif pada bangunan yang dicapai dengan penggunaan unsur- unsur yang membuat seseorang merasa menikmati suasana dengan kesan *refreshing*. Unsur-unsur yang dimaksud yaitu warna, bentuk, tekstur, pola organisasi ruang, sirkulasi, lansekap, dan pencahayaan (Nursadi, 2021). Dengan penerapan unsur-unsur rekreatif pada desain, diharapkan *Palembang Unity Hub* mampu menjadi sarana rekreasi bagi masyarakat kota untuk tujuan rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial sebagai *lifestyle* masa kini.

1.2 Masalah Perencanaan dan Perancangan

Masalah perencanaan dan perancangan, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan *Palembang Unity Hub* dengan memadukan pola pergerakan dinamis untuk menunjang keterpaduan dari aktivitas rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial?
2. Bagaimana perencanaan *Palembang Unity Hub* sebagai ruang yang menyenangkan melalui penerapan elemen rekreatif?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Perancangan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Menghasilkan rancangan *Palembang Unity Hub* dengan memadukan pola pergerakan dinamis untuk menunjang keterpaduan dari aktivitas rekreasi, belanja, dan berinteraksi sosial.
2. Menghasilkan rancangan *Palembang Unity Hub* sebagai ruang yang menyenangkan melalui penerapan elemen rekreatif.

1.3.2 Sasaran

Untuk mencapai tujuan yang ada, maka dibuat beberapa sasaran yang dapat diterapkan dalam melakukan perancangan.

1. Memadukan tiga fungsi utama yaitu rekreasi, belanja, dan interaksi sosial.
2. Menggunakan warna, bentuk, dan tekstur yang mampu memberikan suasana rekreatif.
3. Menentukan pola organisasi ruang menyesuaikan sirkulasi manusia ketika melakukan aktivitas rekreasi, belanja, dan interaksi sosial.
4. Merencanakan penataan lansekap yang memadukannya dengan ruang luar melalui *courtyard*.
5. Menata pencahayaan yang digunakan melalui kombinasi antara pencahayaan alami dan buatan.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam perancangan ini, mengacu pada beberapa batasan yaitu:

1. *Palembang Unity Hub* akan memfasilitasi berbagai kegiatan yaitu rekreasi, belanja, dan interaksi sosial dalam satu tempat yang sama.
2. Lokasi tapak berada di Kota Palembang dengan kemudahan akses untuk pejalan kaki, kendaraan pribadi, dan transportasi umum.
3. Pengguna terdiri dari masyarakat dalam ataupun luar Palembang pada usia anak-anak, remaja, dan dewasa yang datang sendiri dan berkelompok bersama teman/keluarga/rekan bisnis.

4. Jam operasionalnya akan dibuka setiap hari dari Senin – Minggu pada pukul 08.00 – 22.00 WIB.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi pemahaman proyek, tinjauan fungsional, tinjauan objek sejenis, dan tinjauan tapak.

BAB 3 METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi kerangka berpikir perancangan, pengumpulan data, proses analisis data, perangkuman sintesis dan perumusan konsep, dan kerangka berpikir perancangan berupa diagram.

BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis fungsional, analisis spasial / ruang, analisis kontekstual/ tapak, dan analisis selubung bangunan.

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi sintesis perancangan tapak dan konsep perancangan. Sintesis perancangan berisi sintesis perancangan tapak, sintesis perancangan arsitektur, sintesis perancangan struktur, dan sintesis perancangan utilitas. Sedangkan konsep perancangan berisi konsep perancangan tapak, konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur, dan konsep perancangan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhar, R. (2023). *Summarecon Agung Gelar Grand Opening Summarecon Villaggio Outlets*. <https://propertiindonesia.id/post/summarecon-agung-gelar-grand-opening-summarecon-villaggio-outlets>
- Annisa, D. A. N., & Lestari, K. K. (2021). Pengaruh Pemilihan Jenis dan Warna Pencahayaan pada Suasana Ruang Serta Kesan Pengunjung Kafe. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(1), 78–84. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v18i1.13325>
- Arij, F. N. (2021). Pengaruh Motivasi Belanja Hedonis terhadap Pembelian Impulsif pada Shopee.co.id. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 10(6).
- Azizah, P. N. (2019). *Pengaruh Daya Tarik Shopping Destination Strategy pada Peningkatan Minat Beli Konsumen di Pasar Tradisional*.
- Derya Arslan, H., & Ergener, H. (2023). Comparative analysis of shopping malls with different plans by using space syntax method. *Ain Shams Engineering Journal*, 14(9), 102063. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2022.102063>
- Dini, M. F. (2022). *Konsep Ramah Anak pada Destinasi Pariwisata dan Penyusunan Set Kriteria dan Indikator Daya Tarik Wisata Ramah Anak* [Tesis tidak dipublikasi]. Institut Teknologi Bandung.
- Dwinanda, E., & Hartanti, N. B. (2021). Aspek Pergerakan dan Konektivitas Menuju Ruang Publik pada Gated Community. *Vitruvian Jurnal Arsitektur Bangunan dan Lingkungan*, 11(1), 89. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2021.v11i1.010>
- Fhadilla, P. M. M., & Firmandhani, S. W. (2022). Study of Public Open Space Circulation Patterns in Mall Building. *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 5(1), 46–53. <https://doi.org/10.14710/jadu.v5i1.14455>
- Fitriani, R. (2010). *Studi Tentang Impulse Buying pada Hypermarket di Kota Semarang*. Universitas Diponegoro.
- Hanzl, M., & Ledwoń, S. (2017). Analyses of Human Behaviour in Public Spaces. *Proceedings of the 53rd ISOCARP-OAPA Congress: Smart Communities*.
- Iriantini, D. B., & Herawati, W. (2017). Studi Tentang Impulse Buying pada Konsumen Ranch Market Bukit Darmo Boulevard Surabaya. *Equilibrium*, 18–30.
- Jamaludin, A. N. (2015). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. CV Pustaka Setia.
- Kusumowidagdo, A., Sachari, A., & Widodo, P. (2015). The Important Factors of Corridors Settings in Shopping Center Design. *Architecture Sciene*, 11.
- Linarto, E. L. (2021). *Panti Werdha di Semarang dengan Pendekatan Placemaking*. Universitas Katolik Soegijapranata.

- Man, M. M. K., & Qiu, R. C. Q. (2021). An Empirical Study of Factors Influencing Consumers' Purchasing Behaviours in Shopping Malls. *International Journal of Marketing Studies*, 13(1), 14. <https://doi.org/10.5539/ijms.v13n1p14>
- Mandić, A., Mrnjavac, Ž., & Kordić, L. (2018). Tourism Infrastructure, Recreational Facilities and Tourism Development. *Tourism and Hospitality Management*, 24(1), 41–62. <https://doi.org/10.20867/thm.24.1.12>
- Mathieson, A. (1982). *Tourism: Economic, physical, and social impacts*. London ; New York: Longman.
- Monica, A., & Darmayanti, T. E. (2022). Peran Warna Desain Interior terhadap Perasaan Tenang Pengunjung SPA “Martha Tilaar.” *Waca Cipta Ruang*, 8(2), 87–91. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i2.6114>
- Nursadi, S. M. (2021). *Perancangan Pusat Edukasi Pengelolaan Sampah dengan Pendekatan Arsitektur Kreatif*. Universitas Lampung.
- Pettersen, G. R., Nordbø, E. C. A., Skipstein, A., & Ihlebæk, C. (2024). Shopping centres as third places: Sociodemographic differences in use of shopping centres and non-shopping motivations for visits. *Cities*, 153, 105268. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2024.105268>
- Pranata, I. K. I. W., & Remawa, A. A. G. R. (2022a). Pengaruh Seting Ruang dan Aktivitas Manusia terhadap Perilaku Pengunjung di Ruang Publik. *Vitruvian : Jurnal Arsitektur, Bangunan dan Lingkungan*, 11(3), 245. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2022.v11i3.006>
- Putra, I. P. A. (2024). *Integrated Mall Dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular Di Banyuwangi* [PhD Thesis, UPN Veteran Jawa Timur]. <https://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/24127>
- Raihan, S. (2023). *Pola Sirkulasi Penyebaran Pengunjung di Pusat Perbelanjaan The Breeze BSD City*. Universitas Pembangunan Jaya.
- Rochimah, I. E., & Widoretno, A. (2022). *Identifikasi Wayfinding pada The Breeze BSD City*. Institut Teknologi Indonesia.
- Rochsanthi, S. (2022). *Perencanaan Lifestyle Center di Kabupaten Sukoharjo dengan Konsep Citywalk*. Universitas Islam Indonesia.
- Sari, G. T. (2014). Pusat Perbelanjaan Mall di Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 5(2).
- Savitri, R. (2018). Pusat Perbelanjaan Modern (Mall) Dengan Penekanan Ruang Terbuka Publik. *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 6(2).
- Yusuf, M. A. (2024). Faktor Pembentuk Kenyamanan Jalur Pejalan Kaki Sebagai Ruang Sosial Perkotaan Di Pusat Kota Banda Aceh. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18935–18947.

Daftar Pustaka dari Situs Internet:

- Alexander, H. (2023, November 6). *Berburu Barang “Branded” Otentik Harga Miring di Villaggio Outlets* Halaman all. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/properti/read/2023/11/06/114108221/berburu-barang-branded-otentik-harga-miring-di-villaggio-outlets>
- Amira, S. (2021, Mei 14). *Bioskop di Serpong yang Sudah Kembali Dibuka, Ada Film Seru!* Side.id. <https://side.merahputih.com/dn/bioskop-di-serpong-yang-sudah-kembali-dibuka>
- Arcadia Architect | The Breeze. (t.t.). Arcadiadisain. Diambil 11 September 2024, dari <https://www.arcadiadisain.com/copy-of-antam-office-park-1>
- Enjoy Jakarta [@JakartaTourism]. (2018, Agustus 24). Tribeca Park [Tweet]. Twitter. <https://x.com/JakartaTourism/status/1033136381458046976>
- Enjoy Jakarta (@JakartaTourism). (2024, Agustus 16). X (Formerly Twitter). <https://x.com/jakartatourism>
- Google earth. (t.t.). Diambil 11 September 2024, dari <https://earth.google.com/web/>
- Raihan, S. (2023). *Pola Sirkulasi Penyebaran Pengunjung di Pusat Perbelanjaan The Breeze BSD City*. Universitas Pembangunan Jaya.
- Summarecon Agung—Wonderful World Wonderful Life | Property Investments. (t.t.). Diambil 6 Oktober 2024, dari <https://www.summarecon.com/project/property-investments/summarecon-villaggio-outlets>
- Summarecon Villaggio. (t.t.). Diambil 6 Oktober 2024, dari <https://villaggiooutlets.com/>
- The Breeze BSD City. (t.t.). Diambil 11 September 2024, dari https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g1493703-d6982748-i302429155-The_Breeze_BSD_CITY-Tangerang_Banten_Province_Java.html
- The Breeze Mall – Mall Without walls. (t.t.). Diambil 11 September 2024, dari <https://thebreeze.bsdcity.com/>
- The Breeze—Tangerang—Bebek Bengil Restaurant. (t.t.). Diambil 11 September 2024, dari <https://bebekbengil.co.id/en/outlet/bebek-bengil-the-breeze-tangerang>
- Tribeca Mall Playground at Central Park In Jakarta | Little Steps. (t.t.). Diambil 2 Oktober 2024, dari <https://www.littlestepsasia.com/jakarta/play/outdoor-activities/tribeca-mall-playground-central-park/>
- Tribeca Park | Central Park Mall Jakarta. (t.t.). Diambil 2 Oktober 2024, dari https://www.centralparkjakarta.com/Tribeca/getLink/tribeca_park
- Villaggio. (t.t.). Diambil 6 Oktober 2024, dari <https://mbtech.info/asset/uploads/gallery/2023/11/villaggio-fb.jpg>