

# INTEGRATED MALL

DENGAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR DI BANYUWANGI.

Merupakan Mall yang terintegrasi antara ruang luar dan luar dalam, dari segi Arsitektur dengan menggunakan pendekatan Neo Vernakular yang nantinya menjadi tempat pusat perbelanjaan serta penunjang pariwisata untuk mendukung perkembangan Kota Banyuwangi, mall ini menekankan pendekatan aspek kebudayaan Banyuwangi pada bentuk dan pola ruangnya.

## LATAR BELAKANG

### FAKTA EMPIRIS

- Meningkatnya jumlah wisatawan Banyuwangi dari tahun ke tahun berdasarkan data pemkab.
- Belum adanya pusat perbelanjaan modern (Mall) di Banyuwangi.

### POTENSI

- Dibukanya peluang oleh pemkab untuk pembangunan mall di Banyuwangi namun harus memasukkan unsur Banyuwangi pada bangunan Mall.

### ISU

- Bagaimana cara merancang mall dengan memasukkan unsur budaya lokal Arsitektur Osing namun tetap disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masyarakat modern ?

## TUJUAN

### TUJUAN 1

- Mendorong pertumbuhan dan perkembangan perekonomian Banyuwangi.

### TUJUAN 2

- Mendorong wisatawan agar lebih lama berlibur atau berkunjung di Banyuwangi.

## TEMA

### "Culture Modernization"

**Culture** berasal dari arti keberadaan budaya arsitektur osing yang ada di Banyuwangi, sedangkan **Modernization** maknanya mengusung pembaharuan terhadap arsitektur tradisional yaitu Osing, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya hidup masyarakat masa kini, serta terintegrasi dengan lingkungan sekitar.

## PENDEKATAN

### NEO VERNAKULAR.

Pendekatan dalam perancangan mall yang digunakan adalah Neo Vernakular (Tjok Pradnya Putra, 2014). Pendekatan ini berorientasi pada Arsitektur suku Osing Banyuwangi. Desain Neo Vernakular memiliki tujuan membangkitkan identitas kearifan lokal masyarakat sebagai wujud historik dan sebagai upaya melestarikan kebudayaan suku Osing Banyuwangi.

## METODE

### (Tangible Metaphor).

Pada perancangan Banyuwangi Mall ini, metode perancangan yang digunakan adalah metode Metaphor yang secara spesifik mengarah ke Tangible Metaphor dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Yang dapat dipakai sebagai acuan kreativitas perancangan. Dimana desain dimulai dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana.