

E-COMMERCE MALL DI KOTA BANDAR LAMPUNG TEMA : HI-TECH ARCHITECTURE

Fadilah Prayoga W¹, Gatot Adi Susilo², Putri Herlia Pramitasari³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹wfadil46@gmail.com, ²gatotadikusilo@gmail.com, ³putri_herlia@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Peningkatan minat belanja masyarakat di Kota Bandar Lampung bertambah seiring meningkatnya kebutuhan tempat berbelanja. Kebutuhan akan tempat berbelanja yang aman dan nyaman menjadi tuntutan masyarakat untuk mendukung kegiatan berbelanja mereka. Tidak hanya minat belanja offline, minat belanja online masyarakat juga sangat tinggi. Pada desember 2018 sebanyak 86% masyarakat Indonesia melakukan pembelian barang secara online melalui platform media dan marketplace. Namun banyak kasus penipuan jual beli online yang ditemukan dan menjadi permasalahan pembeli online. Hal ini menjadi ide gagasan untuk menciptakan sistem perbelanjaan baru yang menggabungkan antara sistem perdagangan online dan offline. Tema perencanaan yang diterapkan yaitu High-Tech arsitektur yang berarti suatu bangunan menyandang langgam struktur yang high teknologi (Braniati & Aqli, 2020). Tema high-tech dan fungsi perancangan saling berkolaborasi membentuk ruang-ruang seperti ritel online dan offline, supermarket, dst. Metode perancangan dilakukan melalui isu terkait, pengumpulan data kawasan, kemudian penentuan judul, tema, lokasi hingga membentuk desain yang sesuai kondisi sekitar tapak. Adanya E-Commerce Mall di Kota Bandar Lampung diharapkan dapat menjawab kebutuhan masyarakat akan pusat perbelanjaan berteknologi kekinian yang aman dan nyaman baik secara offline maupun online.

Kata kunci : Mall, Rancangan, E-Commerce High-Tech

ABSTRACT

The increase of public interest in shopping in Bandar Lampung is increasing along with the increasing need for places to shop. The need for a safe and comfortable place to shop is a community demand to support their shopping activities. Not only offline shopping, people's online shopping interest is also very high. In December 2018, 86% of Indonesians purchased goods online through marketplaces. However, many cases of online buying and selling fraud are found. This became an idea to create a new shopping system that combines online and offline trading systems. The design theme used is High-Tech architecture, which means that a building has a high-tech structural style (Braniati & Aqli, 2020). High-tech themes and design functions collaborate with each other to form spaces such as online and offline retail, entertainment, supermarkets. The design method is carried out through an

approach and area data collection, then determining the title, theme, and location to form a design that is in accordance with the conditions around the site. The existence of an E-Commerce Mall in Bandar Lampung City is expected to be able to answer the community's need for a shopping center with modern technology that is safe and comfortable both offline and online.

Keywords : Mall, Design, E-Commerce High-Tech

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Melakukan kegiatan belanja di mall era ini menjadi bahagian penting dari kehidupan pelanggan, baik wanita atau juga pria. Mall ialah lokasi yang kerap kali didatangi oleh orang-orang dari bermacam kelompok sosial dimasyarakat. Di Kota Bandar Lampung sendiri, meski bukan tergolong dalam kota besar, dijumpai beberapa Mall antara lain Central Plaza Lampung, Mall Boemi Kedaton, Mall Kartini, Simpura Center, Mall Lampung, Transmart Carefour, Mall Milenium. Fungsi mall dapat bervariasi, namun bagaimanapun juga mall dibentuk selaku pusat perbelanjaan buat kepentingan perdagangan, sehingga keberadaannya hendak bisa mempengaruhi pada atensi belanja warga.

Tingginya minat belanja baik secara offline dan saat ini juga membeludaknya minat belanja secara online di tengah masyarakat menjadikan satu terobosan baru yaitu menggabungkan dua konsep berbelanja tersebut dalam satu tempat yang menjadikan *experience* baru untuk masyarakat, maka terciptalah e-commerce mall. Perancangan pembangunan e-commerce mall ini merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat berbelanja yang aman dan nyaman, selain itu konsep e-commerce mall ini memudahkan para pengunjung untuk melihat dan merasakan barang yang akan mereka beli secara online yang meminimalisir kesalahan pembelian atau barang tidak sesuai ekspektasi mereka. Selain perdagangan secara online dan offline mall ini juga mendukung untuk kegiatan entertainment dan beberapa fasilitas berbasis *high tech* lainnya.

Konsep e-commerce mall ini dapat memberi kemudahan para produsen yang ingin berjualan di mall yang tentunya dengan harga sewa yang jauh lebih murah dari harga sewa toko di mall konvensional karena mereka hanya menyewa booth untuk menampilkan barang mereka yang selanjutnya transaksi berbelanja dilakukan secara online. Hal ini juga salah satu cara yang cemerlang untuk menghemat pengeluaran para distributor karena mereka tidak perlu membayar lebih untuk sewa tempat di mall. Konsep ini

memberikan kenyamanan dan keamanan pengunjung nya, mereka tidak perlu lagi ragu untuk berbelanja online karna takut barang nya tidak sesuai dengan ekspektasi mereka karna mereka bisa melihat sendiri barang nya dan mencoba nya di dalam mall ini.

E-commerce mall yang dirancang dengan fasad dan teknologi *high tech* bertujuan untuk menjadi identitas tersendiri dari bangunan mall lainnya. Karena di era *milenial* dan teknologi sangat penting untuk bangunan yang mempunyai keunikan sendiri dan mempunyai ciri khas yang menjadi daya tarik untuk masyarakat. Arsitektur High-Tech merupakan langgam perancangan sesuatu bangunan ataupun area binaan dengan sebagian standar tertentu yang setelah itu ditata serta diatur supaya pemecahan permasalahan yang terdapat sukses dicapai dengan konsumsi bahan bangunan yang fungsional serta estetis (Telew & Lintong, 2011). Ciri bangunannya sama dengan high-tech yakni dibuat dari material yang asal muasal nya dari material buatan semacam logam, cermin serta plastik.

Teknologi *high-tech* menyandang beberapa aturan *Inside out* (menonjolkan bagian luar dan dalam bangunan), menampilkan poin transparansi, tumpukan dan pergerakan yang ada pada bangunan, menonjolkan sesuatu hal yang berhubungan terhadap konstruksinya, memakai warna yang mencolok dan menyebar pada bangunan, menggunakan baja tipis sebagai penyangga bangunan, menyandang bahan pabrikasi, warna dan temuan baru pada bangunan (Apriliani, 2019). Pengaplikasian mall berbasis teknologi dengan tema *high tech* yang akan didesain untuk kepuasan berbelanja dan target pasar nya adalah para masyarakat *milenial* dengan level ekonomi menengah ke atas. Atas dasar latar belakang yang telah dijabarkan maka desain mall ini sejajar dengan fasilitas high-technology yang membuat pengunjung merasa aman dan nyaman saat berbelanja dan ini ialah solusi yang tepat yang memiliki tujuan rancangan mall dengan tema *high-tech* yang mempersembahkan rasa kepuasan serta pengalaman baru bagi masyarakat.

Tujuan Perancangan

Dapat merancang mall yang berbeda dari mall biasanya dengan tema *high-tech* yang bisa menjelajam secara mendalam bagian struktur dan utilitas sehingga memudahkan kegiatan berbelanja dengan aman dan nyaman.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang mall yang berbeda dari mall biasanya dengan tema *high-tech* yang bisa menjelajam secara mendalam bagian struktur dan utilitas sehingga memudahkan kegiatan berbelanja dengan aman dan nyaman?

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

High-tech ialah tema atau langgam arsitektur yang amat mendahulukan teknologi. Tidak hanya memfokuskan dari segi strukturnya namun juga dari segi utilitasnya hingga muncullah bangunan pintar dengan karakter high-tech (Okta, Iskandaria, & Suryandari, 2021). Dengan rangkaian ilmu, maka *High-tech* diaplikasikan pada Teori Arsitektur High Tech Dalam Strategi Perancangan Hashimoto Konoha mall di Jepang.

Tabel 1.
Pengertian *Hi-Tech Architecture*

No	Definisi	Prinsip	Sumber
1	<i>High-Tech</i> ialah satu ide gagasan yang berujung pada konsep arsitektur modern yang memberikan gambaran bangunan yang memiliki struktur dan ilmu terapan maju. Ciri khas bangunan modern dengan konsep high-tech yakni berasal dari bahan yang asalnya dari bahan buatan seperti logam, kaca dan plastik.	Bangunan berciri sub jektif, beda dari lingkungan, bentuk simpel dan sederhana tapi berkesan kuat, menyandang perwakilan, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat.	(Davies, 1988)
2	<i>High-tech</i> ialah golongan aliran yang menunjukkan bagian struktur dan servis pada bagian luar sebagai ukiran. Pada gedung berkonsep <i>high-tech</i> dipertunjukkan pemakaian kaca buram dan transparan, pemipaan tumpah tindi, eskalator dan lift menggunakan warna cerah. Jadi konsep membedakan bagian struktur dan servis.	Mempertunjukkan ruang dalam, Konstruksi pada bangunan memiliki karakteristik, menampilkan unsur transparan berlapis dan Gerakan, Warna mencolok dan menyebar, baja tipis sebagai lapisan penguat sebagai kolom doric, menggunakan bahan fabrikasi, bentuk tidak tradisional, menggunakan bahan temuan baru.	(Macdonald, 2019)
3	Gaya yang memanifestasikan spirit modern dan pengetahuan terapan yang ditampilkan.	Bentuk apa adanya struktur, tipuan warna, penggunaan pengetahuan terkini pada struktur bangunan, serta memiliki kekhasan dan pemecahan permasalahan yang diimplementasikan dalam perancangan bangunan	(Awayna, Hendra, & Salisnanda, 2020)
4	High-Tech yakni langgam yang bercirikan dengan tampilan bangunannya yang ditutup oleh material buatan yang menggambarkan teknologi terkini yang diterapkan pada struktur dengan material penutup dari kaca, kabel atau bahan metal.	Inside-out, processing celebration, Layering of transparency and movement, bright color, tensile member, scientific culture	(Farhan, Sulistiawati, & Kurniawan, 2021)

Sumber: Analisa, 2021

Tinjauan Fungsi

Perancangan ini mengacu pada fungsi sebagai fasilitas publik yang mana tujuan dari perancangan ini adalah menjadikan tempat berbelanja yang aman sekaligus menjadi sarana edukasi terhadap masyarakat akan perkembangan teknologi khususnya di era industri 4.0 ini. Pengertian pusat perbelanjaan, termasuk Mall ialah serangkaian kawasan jual-beli terstruktur dengan sistem pengendalian terpusat yang menyewakan unit ritel dan usaha komersil lainnya yang mempunyai kegunaan utamanya sebagai tempat untuk

kegiatan berjual-beli dan mempunyai kegiatan lain yaitu sebagai tempat hiburan dan berkumpul (Rafsanjani, Sukowiyono, & Pramitasari, 2021). Perdagangan elektronik atau biasa dikenal dengan *E-commerce* ialah kegiatan yang berhubungan dengan jual-beli dan pemasaran barang maupun jasa dengan menggunakan sistem elektronik seperti jaringan komputer (Tandiono & Hartono, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-commerce mall adalah serangkaian kawasan jual-beli terstruktur dengan sistem pengendalian terpusat yang menyewakan unit ritel dan usaha komersil yang digabungkan dengan jual-beli melalui sistem elektronik seperti jaringan komputer.

Tinjauan Tapak

Lokasi yang dipilih dalam rancangan terletak di kota bandar lampung tepat nya di Jl. Sultan Agung No.283, Way Halim Permai, Way Dadi, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, dengan luas lahan 14,884 m² dengan lebar jalan kurang lebih 7 m terbagi menjadi 2 jalur dan lebar trotoar 2 m. Lokasi dipilih karena terletak di jalan lintas utama sehingga aksesibilitas bisa sangat mudah untuk dilewati. Lokasi berseberangan dengan Trans Studio Lampung dan tidak jauh dari Stadion Internasional Sumpah Pemuda, Bandar Lampung.

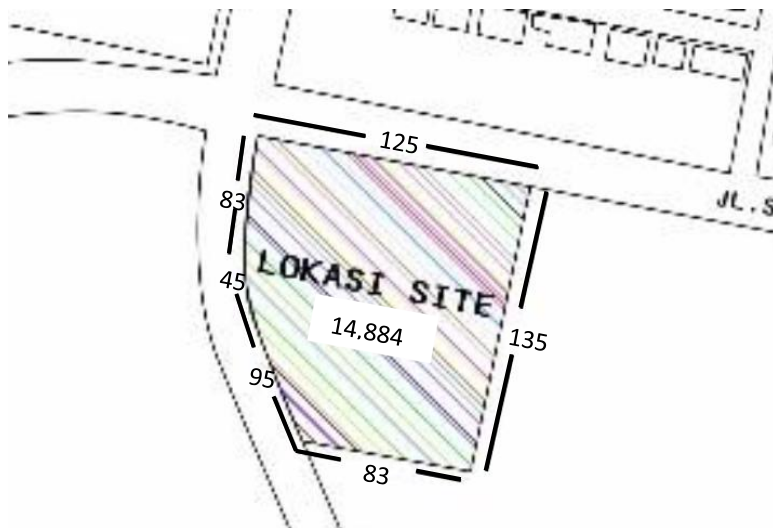


Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu :

- a. Batas Utara : Pertanahan Kosong
- b. Batas Timur : Perumahan dan Pertokoan
- c. Batas Selatan : Pertanahan Kosong
- d. Batas Barat : Pertanahan Kosong

Dimensi Tapak :



Gambar 2. Dimensi Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi

Tinjauan Program Ruang

Beberapa pengelompokan besaran ruang E-Commerce Mall di Kota Bandar Lampung, selaku berikut.

a. Fasilitas Utama

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ritel Online	2500
2	Ritel Offline	1120
3	Area Entertainment	4825
4	Bioskop	2700
5	Supermarket	950
6	Restaurant	2500
Total besaran		14.595

Sumber: Analisa, 2021

b. Fasilitas Penunjang

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Pengelola	326
2	Parkir Basement	3890

3	Pusat Informasi	250
4	Food Court	260
5	Toilet	200
6	Musholla	135
7	ATM Center	12
8	Hall	1500
Total besaran		6.247

Sumber: Analisa, 2021

c. Fasilitas Pengelola

Tabel 4.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Pengelola	326
Total besaran		326

Sumber: Analisa, 2021

d. Fasilitas Service

Tabel 4.
Fasilitas Servis

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Servis	24
2	Gudang	2500
3	Ruang MEE	12
4	Ruang Genset	10
5	Ruang Keamanan	12
Total besaran		2.558

Sumber: Analisa, 2021

e. Ruang Luar

Tabel 5.
Ruang Luar

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Parkir Mobil VIP	1200
2	Parkir Mobil Pengelola	900
Total besaran		1.700

Sumber: Analisa, 2021

f. Total Luasan Ruang

Tabel 6.
Ruang luar

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Fasilitas Utama	14.595
2	Fasilitas Penunjang	6.573
3	Fasilitas Pengelola	326
3	Fasilitas Servis	2.558
4	Ruang Luar	2100
Total besaran		25.826

Sumber: Analisa, 2021

METODE PERANCANGAN

Pada metode perancangan E-Commerce di Kota Bandar Lampung dengan tema *High-Tech* dibutuhkan data-data yang menggunakan metode aplikatif dengan data penjabaran deskriptif. Cara mendapatkan data dapat dilakukan dengan pengamatan lapangan dan Studi Pustaka. Tahapannya ialah mencari data, mengolah data, menyusun konsep.



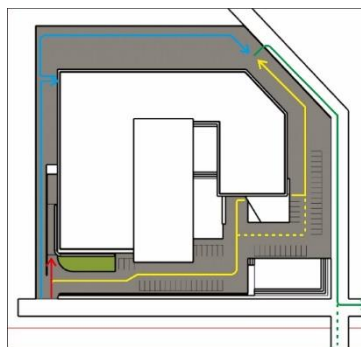
Gambar 3. Metode Perancangan E-Commerce Mall di Kota Bandar Lampung

Sumber: Dokumen Pribadi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan yang di dihasilkan dari merancang E-Commerce Mall di Kota Bandar Lampung ialah berikut.

Konsep Tapak



Gambar 4. Konsep Tapak

Sumber: Data Pribadi

Pada gambar diatas menunjukan penataan masa serta alur masuk dan keluar tapak.

1. Penataan massa

Penerapan prinsip tema hi-tech arsitektur dapat diterapkan pada:

- Pengeksposan struktur dan utilitas. Bagian struktur diperlihatkan dan dimanfaatkan sebagai tumpuan untuk lofer AC dan plafond,beberapa bagian tidak ditutup sama sekali dan dibiarkan terlihat.
- Pencahayaan alami dengan banyak menggunakan material transparan maka bisa memberikan cahaya pada bagian dalam ruangan.penentuan arah bukaan disesuaikan dengan arah orientasi matahari sehinnnga chaya yang masuk ke dalam bangunan tidak berlebihan.

2. Sirkulasi Tapak

Pada titik entrance diletakan pada bagian depan site yang kemudian diarahkan sesuai jalur yang sudah dibuat dan bisa dilihat pada gambar diatas.

Warna biru : jalur khusus truk pengangkut barang yang langsung mengarah ke gudang belakang yang kemudian menuju pintu

keluar yang ada di bagian belakang site, sehingga mobilitas truk tidak mengganggu pengunjung yang lain.

Warna merah : jalur khusus pengunjung yang langsung mengarah ke basement.

Warna kuning : jalur khusus pengunjung yang ingin drop penumpang ke lobby dan parkir VIP yang berada di depan gedung serta jalur untuk parkir pengelola gedung

Konsep Bentuk

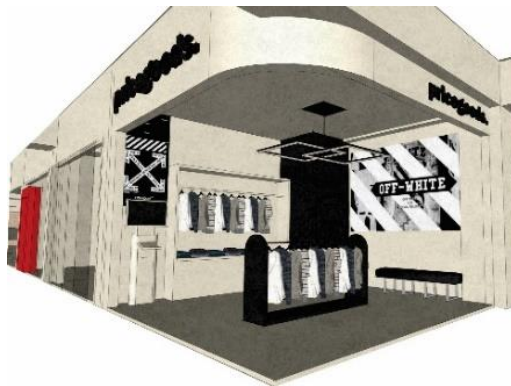
Konsep bentuk bangunan mengikuti dari bentuk tapak yang ada, bentuk ini dirasa mampu membuat sirkulasi ruang yang bagus serta fleksibilitas dalam penyusunan ruang nya. untuk memenuhi prinsip-prinsip hi-tech arsitektur diterapkan pada fasad yang nantinya banyak menggunakan material kaca dan baja serta secondary skin di beberapa bidangnya.



Gambar 5. Konsep Bentuk
Sumber: Data Pribadi

Konsep Ruang

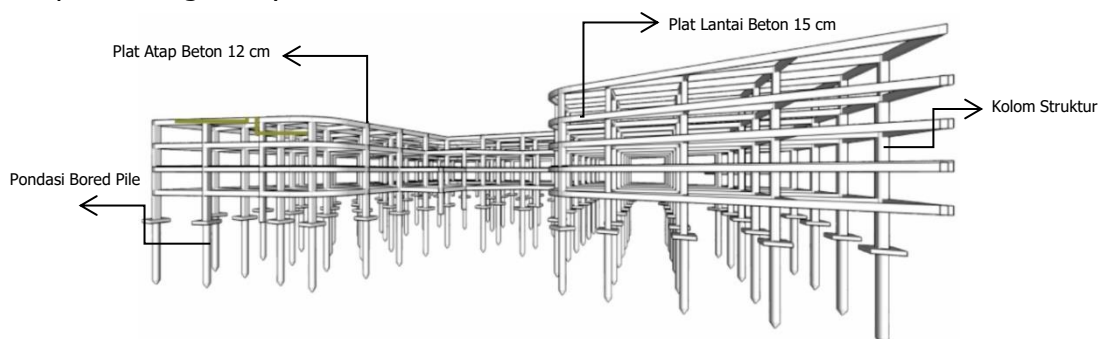
Pada setiap ruang dalam bangunan didesain memiliki sirkulasi yang baik serta desain yang lebih milenial contoh nya banyak menggunakan permainan lampu, desain perabot yang estetik serta penataan ruang yang baik. dengan begitu ruang tidak hanya difungsikan sebagai tempat belanja namun juga dapat menjadi daya tarik pengunjung.



Gambar 6. Konsep Ruang
Sumber: Data Pribadi

Konsep Struktur

Pada bagian struktur bawah disesuaikan dengan kondisi tanah pada tapak yang cenderung padat sehingga struktur tiang pancang dirasa cukup untuk menjadi tumpuan struktur diatasnya, lalu diteruskan dengan struktur rangka kaku kolom dan balok yang dikombinasikan dengan struktur baja pada beberapa bagian yang kemudian dilanjut dengan struktur dak beton pada bagian atap bangunan. struktur dak beton pada atap berfungsi sebagai tempat untuk menaruh mesin ac dan juga tandon air dan beberapa komponen pendukung lainnya.

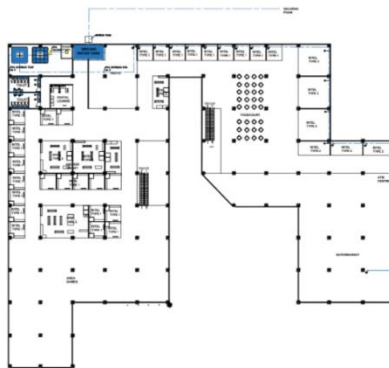


Gambar 7. Konsep Struktur
Sumber: Data Pribadi

Konsep Utilitas

1. Air bersih

Sistem air bersih pada rancangan ini menggunakan sistem rooftank yang mana air dari PDAM ditampung dalam bak yang terletak di bawah bangunan kemudian di pompa ke atas menuju tangki yang ada pada roof top lalu kemudian didistribusikan ke tiap titik yang memerlukan air bersih. Sistem ini dirasa sangat efektif dan bisa memenuhi kebutuhan air bersih dalam bangunan.



Gambar 8. Sistem Air Bersih Bangunan

Sumber: Data Pribadi

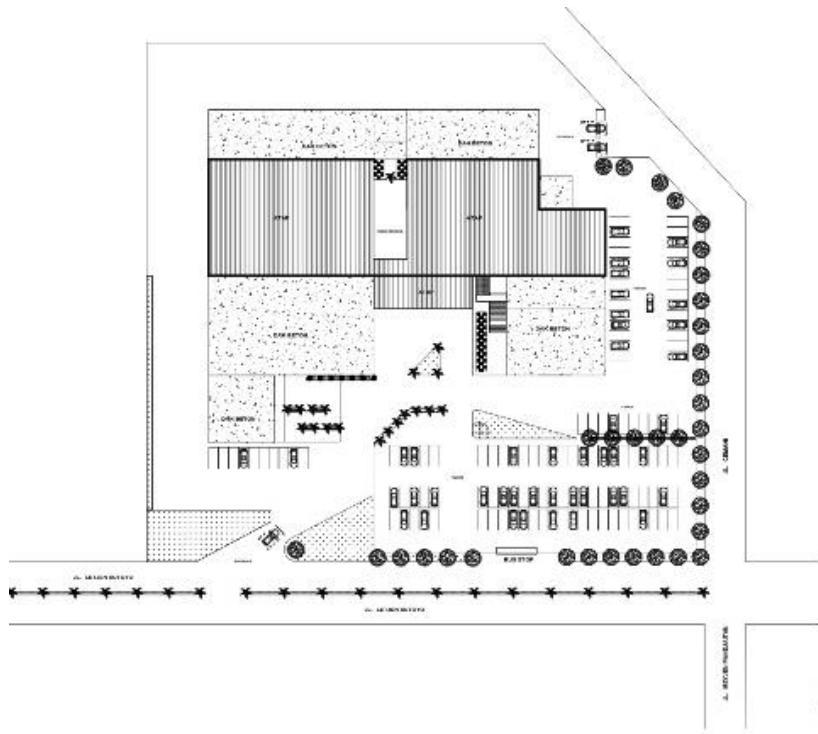
2. Penghawaan & Pencahayaan

Penggunaan material kaca pada beberapa bidang berfungsi agar cahaya bisa masuk sehingga suasana ruang pada siang hari bisa lebih terang dan bisa sedikit menghemat listrik karena tidak perlu menggunakan lampu pada siang hari. cara ini juga yang menjadi salah satu prinsip hi-tech arsitektur yang diterapkan pada bangunan. Sebagian tampak depan bangunan memakai bahan transparan/kaca dan mengekspos struktur yang dipakai yaitu struktur rangka kaku dan baja. Menambahkan *secondary skin* berupa panel segi 5 yang disusun pada fasad bangunan untuk mengurangi tekanan angin yang datar dan menambah kesan estetika pada bangunan.

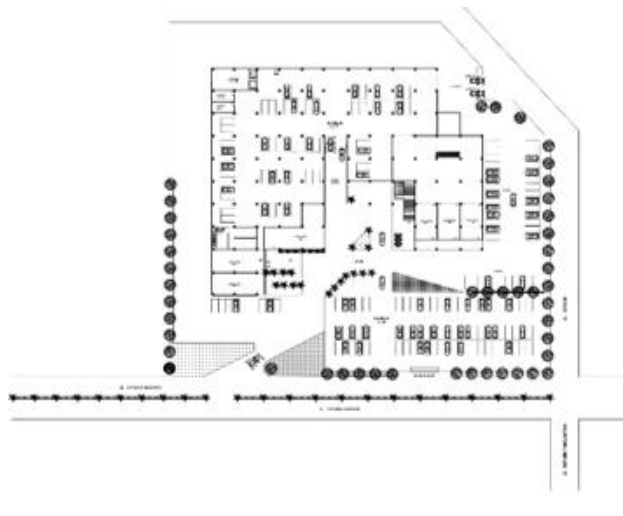
Visual Perancangan

Berikut adalah visualisasi rancangan berupa siteplan dan layout bangunan bertujuan untuk mengetahui bentuk atas dan sirkulasi aksesibilitas bangunan ini.

Site plan Layout Plan



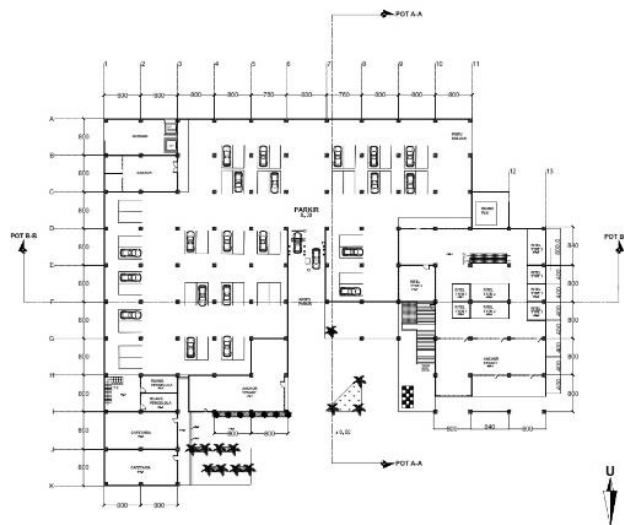
Gambar 9. Siteplan
Sumber: Data Pribadi



Gambar 10. Layout Plan
Sumber: Data Pribadi

Denah

Pada lantai dasar difungsikan sebagai area parkir dan area tenant restoran, sedangkan pada lantai 2 difungsikan sebagai area tenant fashion dan juga elektronik. untuk akses dari lantai 1 ke lantai 2 bisa melalui lift yang ada pada basement ataupun tangga pada area depan bangunan.



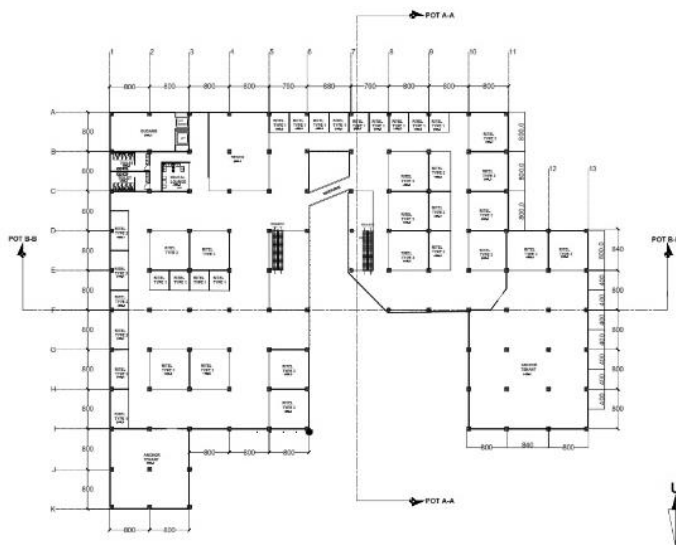
Gambar 11. Denah Lantai 1
Sumber: Data Pribadi

Pada lantai 3 terdapat area tenant fashion online yang mana booth ritel online akan banyak ditemui pada lantai ini. pada lantai 3 juga terdapat bridging penghubung antara bangunan kiri dan kanan. Sedangkan lantai 4 difokuskan untuk area enertainment dan food court.



Gambar 12. Denah Lantai 2

Sumber: Data Pribadi



Gambar 13. Denah Lantai 3

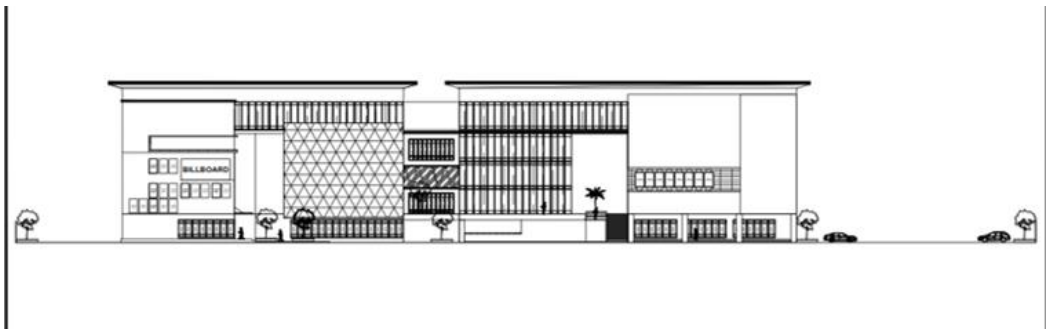
Sumber: Data Pribadi



The floor plan is divided into two main sections by a vertical dashed line. The left section contains several hotel units, each with a 'HOTEL TYPE 1 PLAN' and a 'HOTEL TYPE 2 PLAN'. The right section contains a large 'GUEST ROOM PLAN' and a 'RESTROOM PLAN'. The plan is overlaid with a grid system with columns numbered 1 through 11 and rows labeled A through E. Dimensions are provided for various sections, and labels like 'POT A-A' and 'POT B-B' indicate specific points of interest.

Gambar 15. Denah Lantai 5
Sumber: Data Pribadi

Tampak depan

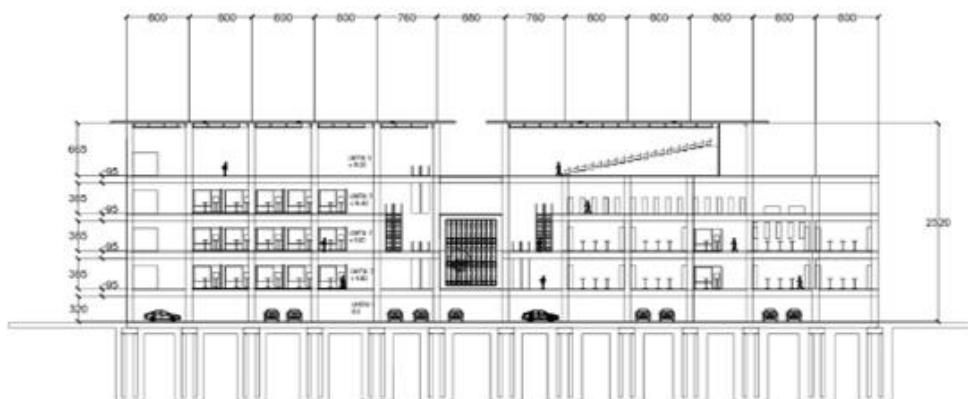


Gambar 16. Tampak Depan

Sumber: Data Pribadi

Gambar diatas menunjukkan tampak depan bangunan, terlihat fasad dan *secondary skin* nya yang menjadi nilai tambah untuk tampilan bangunan ini, selain itu bukaan yang sangat lebar dengan dominasi dinding kaca pada area depan juga menambah kesan modern dan *high tech* pada bangunan.

Potongan



Gambar 17. Potongan Bangunan

Sumber: Data Pribadi

Pada potongan bangunan bisa terlihat elevasi ketinggian lantai dan juga bagian dalam bangunan, dari mulai lantai 1 yang difungsikan sebagai tempat parkir sampai lantai 5 yang difungsikan sebagai bioskop.

Perspektif



Gambar 18.
Sumber: Data Pribadi
Perspektif Bangunan

Pada gambar perspektif 3D terlihat tampak bangunan dan fasad bangunan, penggunaan secondary skin yang disusun sedemikian rupa menjadi keunikan tersendiri bagi bangunan.



Gambar 19.
Sumber: Data Pribadi
Perspektif Lobby

Gambar diatas adalah suasana dari lobby mall dimana terdapat dua pintu masuk yaitu pintu masuk dari sisi barat dan timur. Area tengah pada bangunan dimanfaatkan sebagai ruang terbuka dan nampak bridging yang melintang yang menjadi penghubung kedua area tersebut. Area ini juga menjadi salah satu focal point pada bangunan ini.

Detail Ruang



Gambar 20.
Sumber: Data Pribadi
Interior Lorong Retail

KESIMPULAN

Perancangan E-Commerce Mall di Kota Bandar Lampung dengan tema Hi-Tech Architecture merupakan perancangan yang memiliki pertimbangan ide/konsep futuristik sebagai bentuk bangunan yang tanggap akan kebutuhan berbelanja masyarakat sekitar. Perancangan ini adalah salah satu terobosan baru untuk dunia perdagangan khusus nya mall yang mana bisa menjadi objek pariwisata serta edukasi baru untuk masyarakat akan paham teknologi. Dengan adanya sentuhan teknologi yang menggabungkan antara dunia belanja online dan offline yang memberikan experience baru sekaligus mengedukasi masyarakat akan teknologi yang terus berkembang mengikuti jaman.

Diharapkan nantinya dengan adanya E-Commerce Mall di Kota Bandar Lampung mampu menjadi sebuah ikon berbelanja baru di Kota Bandar Lampung yang mampu berperab dalam membantu meningkatkan ekonomi Kota Bandar Lampung itu sendiri. Dengan Tema Hi-Tech Architecture diharapkan dapat menjadikan bangunan dengan tampilan yang lebih bernyawa dan segar sehingga tercipta Landmark baru yang akan menjadi kebanggaan masyarakat Kota Bandar Lampung serta diharapkan dapat meninggalkan kontribusi positif bagi masyarakat di lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, N. D. (2019). Penerapan Arsitektur High Tech pada Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Tugas Akhir Arsitektur Jurusan Arsitektur Itenas*, 1-7.
- Awayna, A., Hendra, F. H., & Salisnanda, R. P. (2020). Arsitektur High Tech pada Rancangan Gedung. *TEKSTUR: Journal of Architecture, Vol. 1, No. 2*, 59-68.
- Braniati, P. E., & Aqli, W. (2020). Penerapan Konsep Arsitektur Hi-Tech Pada Bangunan Kantor Sewa Dengan Studi Kasus Bank Of China. *Lakar: Jurnal Arsitektur*, 52-64.
- Davies, C. (1988). *High Tech Architecture*. New York: Rizzoli.
- Farhan, A. S., Sulistiowati, A. D., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Arsitektur High-Tech Pada Perancangan Convention & Exhibition di Depok. *Jurnal Maestro, Vol.4 No.2*, 27-35.
- Macdonald, A. J. (2019). *High Tech Architecture: A Style Reconsidered*. New York: Crowood.
- Okta, C. W., Iskandaria, H., & Suryandari, P. (2021, Oktober). Perancangan Sport Mall dengan Konsep Arsitektur High Tech di Kota Surakarta. *Maestro, Vol.4 No.2*, 77-84.
- Rafsanjani, S., Sukowiyono, G., & Pramitasari, P. H. (2021). Pusat Wisata Belanja UMKM Jawa Timur di Kota Surabaya Tema: Arsitektur Berkelanjutan. *Pengilon: Jurnal Arsitektur, Vol.5 No.01*.
- Tandiono, J., & Hartono, S. (2020). Kantor E-Commerce di Kota Surabaya. *Jurnal Edimensi Arsitektur, Vol.VII No.1*, 233-240.
- Telew, M., & Lintong, S. (2011, Agustus). Arsitektur Hi-Tech. *Media Matrasain, Vol.8 No.2*, 240-253.