

## TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FISIP UI	
HADIAH/BEI	
TGL TERIMA :	23 - 11 - 2007
NO. JUDUL :	2529
NO. BEI :	5120002529001
NO. INDEK :	002529

### PUSAT PERBELANJAAN DI PALANGKARAYA

*" Sebagai Wadah Pusat Perbelanjaan dengan Penekanan Sirkulasi Yang  
Rekreatif dan Komunikatif "*

### PALANGKARAYA SHOPPING MALL

*" As a Shopping Center With The Recreative and Communicative Circulation  
Emphazise "*



MEIK PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN  
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**Reza Amalia Krisyasuda**

03 512 008

Dosen Pembimbing

Ir. H. Munichy B Edrees, M.Arch

TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA

2007



# LEMBAR PENGESAHAN

## PUSAT PERBELANJAAN DI PALANGKARAYA

*" Sebagai Wadah Pusat Perbelanjaan dengan Penekanan Sirkulasi Yang Rekreatif dan Komunikatif "*

## PALANGKARAYA SHOPPING MALL

*" As a Shopping Center With The Recreative and Communicative Circulation Emphazise "*

OLEH :

NAMA : REZA AMALIA KRISYASUDA

NO. Mhs : 03 512 008

Yogyakarta, September 2007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. Hastuti Saptorini, MA

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

A large, stylized handwritten signature in black ink, featuring a prominent loop at the end.

Ir. H Munichy B Edrees, M.Arch

## LEMBAR PERSEMBAHAN

UNTUK.....

ALLAH SWT, SANG PENENTU KEHIDUPAN  
KELUARGA BESARKU ( PAPA, MAMA, MAS ANGGA DAN DEK ADHI ), KALIAN ADALAH  
SALAH SATU ALASANKU TETAP BERJUANG.  
S A H A B A T, INSPIRASI HIDUPKU.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamuallaikum wr wb,

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya kepada penulis sehingga tulisan ini dapat terselesaikan. Tulisan ini di tujukan kepada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, sebagai syarat dari serangkaian tahap penyelesaian program studi strata 1. Tugas akhir ini merupakan tugas akhir perancangan dengan judul ” **Palangkaraya Shopping Mall** ” sebagai wadah pusat perbelanjaan dengan penekanan sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif.

Di dalam proses penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini banyak pihak – pihak yang telah memberikan masukan dari awal penulisan hingga akhir, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bpk Ir. H Munichy B Edrees, M.Arch atas bimbingan dan arahnya selaku dosen pembimbing.
3. Bpk Ir. H Muhammad Iftironi, MLA atas masukan dan arahnya selaku dosen penguji.
4. Ayahanda Pramudyo Kristyanto dan Ibunda Srimulyani atas doa, dana serta dukungannya.
5. Kakakku Angga Sukmatirta Krisyasuda, ST dan adikku Adhi Permana Putra Krisyasuda atas doa dan dukungannya.
6. Panitia penyelenggara tugas akhir yang telah banyak memberikan bantuan.
7. Segenap keluarga besar FTSP UII khususnya rekan – rekan Arsitektur '03 atas kekompakan dan kerja samanya selama ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan masukan, bimbingan dan arahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sangat menyadari kekurangan dalam penulisan ini, maka penulis sangat

mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna memperbaiki penulisan ini kedepannya. Semoga hasil penulisan tugas akhir ini dapat dijadikan referensi untuk tugas akhir selanjutnya. Amin.....

Wasalamuallaikum wr wb.

Yogyakarta, September 2007

Penyusun

**Reza amalia krisyasuda**

## **TERIMA KASIH**

**ALLAH SWT**

*Alhamdulillah.....*

**Kedua "sayap" ku ( papah dan mamah )**

*Tanpa kalian, aku tidak bisa terbang setinggi ini sekarang.*

**Kedua "hero" ku ( mas angga dan dek adhi )**

*Lindungi aku.....*

**Eyang putri, Eyang kakung, Tante, Om, Sepupu, Saudara semuanya**

*Makasih untuk doa dan dukungannya selama ini.*

**Power Rangers!!!!**

**Devi sebagai ranger biru,**

*Thanks ya vie untuk semuanya, aku tau semua yang devi lakuin ke aku karena dvi sayang ma aku. Makasih juga dah ngajarin aku sketch up, walopun aku sering di marah – marahin hiksss...*

**Ning sebagai ranger kuning,**

*Makasih ya ning dah sering nemenin aku ke toilet klo studio, sering bawain makananan, beli cilok bareng 'n selalu inget prinsip kita ning, di dunia ini g da yang gratis !!! hahahaha...maaf ya ning klo selama 4 th ini aku pernah buat "kelalaian" hingga....hee tau ndiri kan.*

**Yuyun sebagai ranger pink,**

*Yuyun ku yang selalu menyemangatiku dan menemaniku menggemukan badan hahaha, makasih untuk semuanya ya...yuyun akan selalu ada bersamaku seperti bantal strawberry itu. Aku sayang yuyun.*

**Fika sebagai ranger putih,**  
*Ncut...mari teruskan perjuangan bersama pak munichy, chayo ya!!!!makasih  
untuk semua dukungannya, doanya, choki- chokinya, 'n kunjungannya ke studio  
hee...mari kita kuruskan badan ncut !!!!!*

**Mia sebagai ranger hitam,**  
*Nyodzzz.....makasih untuk doa n dukungannya ya, bajunya heee... 'n  
kunjungannya ke studio. Aku akan segera menyusul jejak kalian 'berdua'  
amien.....luv u mi 'n jangan pernah berubah.*

**Orang – orang hebat seperjuanganku**  
*Devi, Asa, Westri, Gilang, Aliah, Mba ning, Mas thamrin.*  
**Orang – orang hebat terlahir dari orang yang hebat pula.**  
*Hidup pak Munichy!!!!*

**Rendy, Dimas dan Charlie**  
*makasih atas kerja samanya selama ini. Kalian orang – orang yang keren !!!*

**Mas Tutut dan Mas Sarjiman**  
*Matur nuwun nggeh untuk semua bantuannya dari awal sampai akhir.*

**Temen – temen studio**  
*Ruangan itu adalah saksi bisu perjuangan kita kawan !!!!*

**Manusia pilihan pemberi semangatku,**  
*Temen – temen ARCH 03, Temen – temen KKN Unit 85, Mas Yudi, Mas Yopie,  
Mas Pungky, Mas Wawan, makasih atas doa dan dukungannya.*

**Mereka...**

***Komputer item ku, Shogun item AA 2269 PB ku, Hard disk Ex ku, Mp4 ku, IP 1000 ku, Buku – buku referensi ku, HP ku, Lagu – lagu penyemangatku, Film – film inspirasiku, Komik – komik khayalanku, Kura – kura temen begadanku, Pak Agus, Mas Barep, Prima, Print - printnan deket kampus.***



## **ABSTRAKSI**

*Proses jual beli berlangsung secara terus menerus seiring dengan perkembangan peradaban dan pola berpikir manusia. Manusia berbelanja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik berupa kebutuhan sehari – hari maupun kebutuhan yang bersifat insidental, sehingga peran pusat – pusat perbelanjaan menjadi amat penting. Palangkaraya shopping mall merupakan suatu alternatif pusat perbelanjaan yang menghadirkan suasana berbelanja sekaligus berekreasi. Penekanan pada sistem sirkulasinya yang rekreatif dan komunikatif menjadi hal yang diutamakan pada perancangan shopping mall ini. Untuk mewujudkan hal tersebut maka perancang membuat jalur sirkulasi yang tidak membosankan dan monoton, yaitu dengan penggunaan elemen vegetasi, elemen air dan permainan elemen – elemen arsitektural lainnya.*

*Pada tahap skematik design terdapat beberapa proses pembentukan denah dan juga tampak bangunannya. Diawali dengan proses awal yaitu penerapan konsep bangunan terhadap rancangan shopping mall. Berdasarkan konsep tersebut maka kita dapat melanjutkan penzonangan untuk mempermudah pembentukan denah. Dari beberapa eksplorasi bentuk yang dibuat, maka ditemukan bentuk dasar dari bangunan shopping mall tersebut. Bentuk dasar denah yang telah dibuat dapat diplotkan pada site yang sudah ada, kemudian baru dibuat lay out bangunan dan juga tampak bangunannya.*

*Pada laporan perancangan terlihat beberapa perubahan pada denah, site plan dan juga tampak bangunannya. Tahapan ini berisi beberapa gambar akhir dari perancangan shopping mall, bentukam massa dan fasade, serta penerapan konsep terhadap bangunan, khususnya pada sistem sirkulasinya. Sehingga pemecahan terhadap permasalahan yang ditekankan pada perancangan tugas akhir ini dapat terjawab.*

## DAFTAR ISI

**JUDUL**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LEMBAR PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**ABSTRAKSI**

**DAFTAR ISI**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1. Pengertian Judul	1
1.2. Latar Belakang	2
1.2.1. Tinjauan Khusus Kota Palangka Raya	2
1.3. Site Lokasi	10
1.4. Perkembangan Shopping Mall di Masyarakat	11
1.5. Permasalahan	13
1.5.1. Permasalahan Umum	13
1.5.2. Permasalahan Khusus	13
1.6. Tujuan dan Sasaran	13
1.6.1. Tujuan	13
1.6.2. Sasaran	13
1.7. Batasan dan Lingkup Pembahasan	14
1.7.1. Batasan	14
1.7.2. Lingkup Pembahasan	14
1.8. Metode Pembahasan	15
1.8.1. Metode Pengumpulan Data	15
1.8.2. Metode Analisis	15

1.9. Sistematika Penulisan	15
1.10. Keaslian Penulisan	16
1.11. Kerangka Pemikiran	18

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Pengertian Shopping Mall	19
2.2. Karakteristik Shopping Mall	23
2.3. Analisis Umum Perancangan Shopping Mall	23
2.4. Tata Letak dan Dimensi Shopping Mall	28
2.5. Penataan Letak Outlet	29
2.6. Spesifikasi Umum Proyek	29
2.7. Pengertian Umum Rekreasi	31
2.8. Sirkulasi	33
2.8.1. Kecepatan Berjalan	35
2.8.2. Standar Ruang Sirkulasi	35
2.8.3. Ukuran dan Kebutuhan Gerak	35
2.8.4. Dimensi Ruang Sirkulasi	36
2.8.5. Sirkulasi Bangunan Mall	36
2.9. Suasana Rekreasi Pada Sirkulasi	37
2.10. Arsitek Ternama	41
2.11. Studi Kasus	42

## **BAB III ANALISIS**

3.1. Analisis Lokasi atau Site	47
3.1.1. Potensi	49
3.1.2. Tata Guna Lahan	49
3.1.3. Hambatan	49
3.1.4. Analisis Sekitar Site	49
3.1.5. Analisis Sirkulasi Sekitar	50
3.1.6. Analisis View Bangunan	50
3.1.7. Analisis Masuk Site	51

3.1.8. Analisis Infrastruktur	52
3.2. Analisis Kuantitatif	53
3.2.1. Pengguna Bangunan	53
3.2.2. Alur Kegiatan	54
3.2.3. Kebutuhan Ruang	58
3.2.4. Organisasi Ruang	62
3.2.5. Besaran Ruang	68
3.3. Analisis Kualitatif	71

#### **BAB IV KONSEP DESIGN**

4.1. Macam Konsep Design	74
4.2. Konsep Terhadap Lokasi	74
4.3. Konsep Umum	75
4.4. Konsep Khusus	78
4.5. Konsep Ruang Sirkulasi yang Rekreatif	80
4.6. Bentuk Awal	84

#### **BAB V SKEMATIK DESIGN**

5.1. Konsep Shopping Mall	86
5.2. Zonifikasi	87
5.3. Proses Pembentukan Denah	88
5.4. Sketsa Konsep	91
5.5. Proses Pembentukan Tampak	92
5.5.1. Bentuk Tampak Awal ( Alternatif 1 )	92
5.5.2. Bentuk Tampak Awal ( Alternatif 2 )	92

#### **BAB VI LAPORAN PERANCANGAN**

6.1. Kriteria Design	94
6.1.1. Fungsi	94
6.1.2. Konsep Sirkulasi yang Rekreatif dan Komunikatif	94

6.2. Transformasi Konsep ke Dalam Bangunan	97
6.2.1. Perencanaan Tapak	97
6.2.2. Tata Ruang	99
6.2.3. Bentuk Massa Bangunan dan Fasade Bangunan	105
6.2.4. Sistem Struktur dan Konstruksi	106
6.2.5. Detail Penerapan Konsep Design	108
6.3. Perspektif Eksterior dan Interior	112
6.4. Foto Maket	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	114

## LAMPIRAN

1.	Situasi	115
2.	Site Plan	116
3.	Denah Basement	117
4.	Denah Ground Floor	118
5.	Denah Lantai 1	119
6.	Denah Lantai 2	120
7.	Denah Lantai 3	121
8.	Tampak Bangunan ( samping kanan dan samping kiri )	122
9.	Tampak Bangunan ( depan dan belakang )	123
10.	Potongan Bangunan	124
11.	Rencana Kolom Balok L.Basement	125
12.	Rencana Kolom Balok L.Ground Floor – L.3	126
13.	Rencana Atap	127
14.	Detail Arsitektural ( railing dan kolom hall )	128
15.	Detail Arsitektural ( kolam plaza )	129
16.	Detail Arsitektural ( selasar )	130
17.	Detail Arsitektural ( 2nd entrance dan kursi )	131
18.	Detail Arsitektural ( pola lantai )	132
19.	Detail Arsitektural ( pola lantai )	133

## **KETERANGAN TABEL**

1.	Tabel 1.1 Luas Wilayah Kota Palangkaraya	3
2.	Tabel 1.2 Luas Tanah Menurut Jenisnya	4
3.	Tabel 1.3 Jumlah Hari Hujan, Rata – rata Curah Hujan Dan Kecepatan angin	5
4.	Tabel 1.4 Rata – rata Suhu Udara, Maksimun dan Minimum di Kota Palangkaraya Per Bulan ( ° C )	6
5.	Tabel 1.5 Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin dan Rasio Jenis Kelamin	7
6.	Tabel 3.1 Besaran Ruang	70

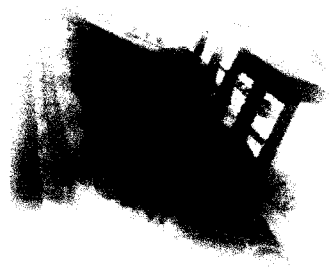
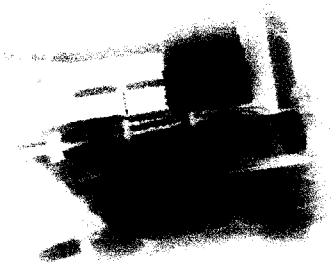
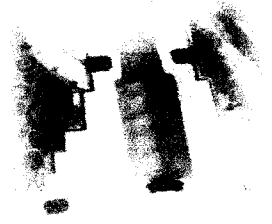
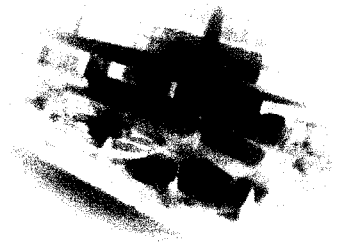
## **KETERANGAN GAMBAR**

1.	Gambar 2.1 Kebutuhan Ruang Gerak Antara Dinding Batas	35
2.	Gambar 2.2 Kebutuhan Ruang Gerak Dalam Sekelompok Orang	36
3.	Gambar 2.3 Kebutuhan Ruang Gerak Manusia Sambil Melangkah	36
4.	Gambar 3.1 Peta Administrasi Kota Palangka Raya	47
5.	Gambar 6.1 Site Plan	97
6.	Gambar 6.2 Situasi	98
7.	Gambar 6.3 Denah Lantai Basement	100
8.	Gambar 6.4 Denah Ground Floor	101
9.	Gambar 6.5 Denah Lantai 1	102
10.	Gambar 6.6 Denah Lantai 2	103
11.	Gambar 6.7 Denah Lantai 3	104
12.	Gambar 6.8 Tampak Depan Bangunan	105
13.	Gambar 6.9 Tampak Samping Kanan Bangunan	105
14.	Gambar 6.10 Tampak Samping Kiri Bangunan	106
15.	Gambar 6.11 Tampak Belakang Bangunan	106
16.	Gambar 6.12 Potongan A – A'	107
17.	Gambar 6.13 Potongan B – B'	107



## **KETERANGAN BAGAN**

1.	Bagan 3.1 Alur Kegiatan Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berbelanja	54
2.	Bagan 3.2 Alur Kegiatan Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berbelanja dan Berekreasi	55
3.	Bagan 3.3 Alur Kegiatan Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berekreasi	55
4.	Bagan 3.4 Alur Kegiatan Pengelola	56
5.	Bagan 3.5 Alur Kegiatan Petugas Keamanan	56
6.	Bagan 3.6 Alur Kegiatan Petugas Kebersihan	56
7.	Bagan 3.7 Alur Kegiatan Penyewa atau Pengelola Retail	57
8.	Bagan 3.8 Alur Kegiatan Penjaga Retail	57
9.	Bagan 3.9 Alur Kegiatan Pemilik atau Investor	58
10.	Bagan 3.10 Alur Kegiatan Pemasok atau Suplier	58
11.	Bagan 3.11 Organisasi Ruang Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berbelanja	62
12.	Bagan 3.12 Organisasi Ruang Pengunjung yang Datang Untuk Berbelanja Sambil Berekreasi	63
13.	Bagan 3.13 Organisasi Ruang Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berekreasi	64
14.	Bagan 3.14 Organisasi Ruang Pengelola	65
15.	Bagan 3.15 Organisasi Ruang Petugas Keamanan	66
16.	Bagan 3.16 Organisasi Ruang Petugas Kebersihan	66
17.	Bagan 3.17 Organisasi Ruang Pedagang atau Penyewa	67
18.	Bagan 3.18 Organisasi Ruang Pemilik atau Investor	67
19.	Bagan 3.19 Organisasi Ruang Pemasok atau Investor	68



**BAR T**



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. PENGERTIAN JUDUL

#### PALANGKARAYA SHOPPING MALL

*“ Sebagai Wadah Pusat Perbelanjaan dengan Penekanan Sirkulasi yang Rekreatif dan Komunikatif “*

**PALANGKARAYA**

: Ibu kota provinsi Kalimantan Tengah

**SHOPPING**

: Berbelanja, Pertokoan.<sup>1</sup>

(<sup>1</sup> *Shadily Hassan, 1993, Kamus Inggris Indonesia, P : 522*)

**MALL**

:1) *A pedestriannised shopping street* ( Sebuah jalan pertokoan pejalan kaki ); yang dibuat untuk menciptakan kesan ruang lebih luas, lebih berkualitas dan lebih mewah dari pada arcade – arcade (1 Gang beratap. 2 Gedung yang mempunyai gang yang beratap, biasanya ditempati toko – toko ) biasa. <sup>2</sup>

2) *A public plaza, walk, or system of walk set with tress and designed for pedestrian use* ( Sebuah plaza umum, jalan – jalan umum atau sekumpulan sistem jalan dengan tress / belok – belok dan dirancang untuk pengguna jalan ). <sup>3</sup>

(<sup>2</sup> *Rinorthen, 1997, Shopping Centres a Developer Guide to Planning and Design, Colledge of Estate Management, dalam Shopping mall Di Jl. Baranangsiang Bandung.*

<sup>3</sup> *Harris M Cryril, A Dictionary of Architecture and Construction).*



## 1.2. LATAR BELAKANG

Belanja, berekreasi, makan, berkumpul, berinteraksi, dan bersosialisasi merupakan suatu aktifitas publik yang sering kita jumpai pada pola – pola kegiatan masyarakat untuk memenuhi segala kebutuhan hidup sehari – hari. Sehingga ruang – ruang publik tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan para penggunanya. Untuk merencanakan ruang – ruang publik tersebut diperlukan pertimbangan perancangan yang matang, sehingga tercipta ruang publik yang efektif dan efisien.

Dalam memenuhi kebutuhan – kebutuhan tersebut diperlukan suatu wadah yang dapat menampung segala aktivitas tersebut, maka perancang mengangkat sebuah tema **"SHOPPING MALL"** untuk dijadikan dasar dalam merancang sebuah pusat perbelanjaan dan berekreasi dengan penekanan pada sistem sirkulasi yang rekreatif.

Dalam menciptakan suasana yang rekreatif, dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan permainan elemen pembentuk ruang seperti dinding, lantai, plafon maupun penggunaan vegetasi alam dan air sehingga diharapkan suasana rekreatif pada ruang publik pada umumnya dan ruang sirkulasi pada khususnya dapat tercapai.

### 1.2.1. Tinjauan Khusus Kota Palangka Raya

Palangka Raya merupakan ibu kota propinsi dengan sebagian besar mata pencaharian penduduknya sebagai pegawai negeri dan swasta. Hal ini menjadikan tingkat penghasilan penduduk yang cukup baik, sehingga memaksa pola kehidupan keluarga cenderung mendekati gaya hidup yang modern. Wilayah kota Palangka Raya termasuk dalam lingkup pusat kota. Perkembangan kota untuk masa ke depan diharapkan terpusat pada pusat kota Palangka Raya.

Luas wilayah kota Palangka Raya adalah 2.400 Km<sup>2</sup> ( 240.000 Ha ) merupakan wilayah yang sangat luas bagi suatu kota. Kawasan pusat kota Palangka Raya merupakan wilayah rencana RDTRK, yang



merupakan bagian dari kelurahan Pahandut, Panarung, Palangka, Bukit Tunggai, Langkai, Menteng, Pusat Kerwng Bangkirai, Kalampangan, Bereng Bengkel, Tumbang Rungan, dan Petuk Katimpun.

Berikut adalah tabel luas wilayah kota palangkaraya.

TABEL 1.2. LUAS WILAYAH KOTA PALANGKA RAYA <i>Table 1.2. Area of Palangka Raya City</i>						SILAKAN LABEL 1.2 <i>Continuation from Table 1.2.</i>								
Kecamatan <i>Subdistrict</i>	Luas Area (km <sup>2</sup> )	% Terhadap Kota % to Municipality	Kelurahan <i>Villages</i>	Luas Area (km <sup>2</sup> )	% Terhadap Kota % to Municipality	Kecamatan <i>Subdistrict</i>	Luas Area (km <sup>2</sup> )	% Terhadap Kota % to Municipality	Kelurahan <i>Villages</i>	Luas Area (km <sup>2</sup> )	% Terhadap Kota % to Municipality			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)			
010. Pahandut	117,25	4,38	004. Pahandut	9,50	0,38	020. Bukit Batu	572,00	21,36	001. Marang	124,00	4,63			
			005. Panarung	23,50	0,88				002. Tumbang Tahai	48,00	1,79			
			006. Langkai	10,00	0,33				003. Bantarung	72,00	2,69			
			009. Tumbang Rungan	23,66	0,96				004. Tangkiling	62,00	2,31			
			010. Tanjung Piring	44,27	1,64				005. Se. Gebang	89,00	3,32			
			011. Pahandut Seberang	7,25	0,27				006. Nanarakan	105,50	3,94			
011. Sebangau	583,50	21,78	001. Kereng Bangkara	270,30	10,16	007. Habaring Huring	71,50	2,67	021. Bakumpit	1.053,14	39,32	001. Petuk Bukit	283,67	10,59
			002. Sabaru	152,25	5,68	002. Pager	193,35	7,22						
			003. Kalampangan	46,75	1,73	003. Panjang	39,43	1,47						
			004. Kamboh Baru	55,50	2,06	004. Gaung Baru	59,68	2,21						
			005. Bereng Bengkel	18,20	0,69	005. Petuk Bernai	147,10	5,49						
			006. Danau Tondor	42,50	1,59	006. Mungku Baru	187,25	6,99						
012. Jekan Raya	352,62	13,16	001. Menteng	31,00	1,16	007. Bukit Sui	143,26	5,35	Ber-ambung/ To Be Continued					
			002. Palangka	24,75	0,91	Kota P. Raya <i>P. Raya City</i>				2.678,51	100,00	2.678,51	100,00	
			003. Bukit Tunggai	277,42	8,85	Sumber : Badan Pertanahan Nasional Kota Palangka Raya <i>Source : National Land Board of Palangka Raya City</i>				Sumber : Badan Pertanahan Nasional Kota Palangka Raya <i>Source : National Land Board of Palangka Raya City</i>				
			004. Petuk Katimpun	59,75	2,21	Sumber : Badan Pertanahan Nasional Kota Palangka Raya <i>Source : National Land Board of Palangka Raya City</i>				Sumber : Badan Pertanahan Nasional Kota Palangka Raya <i>Source : National Land Board of Palangka Raya City</i>				

**Tabel 1.1 Luas Wilayah Kota Palangka Raya**

Kemiringan lahan kawasan kota Palangka Raya hampir seluruhnya relatif datar ( 0-3 % ). Secara topografis sebagian luas lahan layak untuk pengembangan perkotaan, hanya terdapat masalah dimana luas lahan tersebut bergambut dan tergenang sepanjang tahun. Struktur tanah geologi di kota Palangka Raya sebagian besar berupa endapan kuartar dan sebagian batuan kuarsa. Pada wilayah lain terdapat lahan yang terbentuk dari mineral batu kuarsa, kaolin dan granodiarit ( batu gunung ).



Struktur geologi di kanan dan kiri sungai terbentuk dari endapan aluvial yang relatif cukup subur sehingga banyak dijadikan tempat permukiman penduduk. Secara lebih rinci luas tanah menurut jenisnya digambarkan pada tabel 1.2.1.2.

**TABEL 1.4. : LUAS TANAH (Ha) MENURUT JENISNYA**  
*Table 1.4 : Land Area By Type of Land, Ha*

Kecamatan Subdistrict	Podsol	Rego- sol	Orga- nosol	Aluvial	Litosol	Podsolik Kuning Yellow Podsolik	Sungai dan Danau River and Lake
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
01. Pahandut	63	1.569	6.211	3.755	-	-	336
02. Sebangau	149	3.731	18.014	2.952	-	-	265
03. Jekan Raya	205	2.450	30.417	1.891	-	-	236
04. Bukit Batu	1.116	19.947	28.942	7.050	380	178	1.620
05. Rakumpit	3.003	62.287	27.524	7.383	-	-	1.234
<b>Tahun/Year :</b>							
2005	4.547	89.955	141.128	24.635	180	179	4.286
2004	7.528	89.955	141.088	24.635	180	170	4.286
2003	4.747	117.606	131.289	9.526	180	179	4.324
2002	11.275	8.600	94.982	7.527	-	114.470	3.136
2001	11.275	8.600	94.982	7.527	-	114.470	3.136

Sumber : Badan Pertanahan Nasional Kota Palangka Raya  
 Source : National Land Board of Palangka Raya City

**Tabel 1.2 Luas Tanah Menurut Jenisnya**

Letak suatu wilayah sangat menentukan kondisi iklim yang terjadi di sana. Palangka Raya terletak di garis khatulistiwa yang mana sangat memberi pengaruh pada suhu udara, rata – rata curah hujan dan kecepatan angin.

Berikut adalah tabel jumlah curah hujan, rata – rata curah hujan dan kecepatan angin yang terdapat di kota palangka Raya.



TABEL 1.12 : JUMLAH HARI HUJAN, RATA RATA CURAH HUJAN DAN KECEPATAN ANGIN DIRINCI PER KECAMATAN  
 Table 1.12 : Number of Rainy Day, Average of Rainfall and Atmospheric Pressure Detailed per Subdistrict

LAMPUHAN TABLE 1.12  
 Continuation From Table 1.12

Kecamatan Subdistrict	Bulan Month	Hari Hujan Rainy Day	Curah Hujan (Mm) Rainfall (Mm)	Kecepatan Angin <sup>1)</sup> Atmospheric Pressure	Kecamatan Subdistrict	Bulan Month	Hari Hujan Rainy Day	Curah Hujan (Mm) Rainfall (Mm)	Kecepatan Angin <sup>2)</sup> Atmospheric Pressure
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
01. Pahaadat <sup>3)</sup>	Januari/January	24	314,3	1,4	03. Jekan Raya <sup>3)</sup>	Januari/January	19	459,0	1,5
	Februari/February	22	335,5	1,3		Februari/February	25	383,5	1,5
	Maret/March	23	317,7	1,4		Maret/March	21	357,0	1,5
	April/April	21	359,0	1,6		April/April	20	219,5	1,8
	Mei/May	16	372,2	1,4		Mei/May	17	372,5	1,3
	Juni/June	18	433,2	1,5		Juni/June	10	226,0	1,5
	Juli/July	12	371,1	1,6		Juli/July	14	250,1	1,5
	Agustus/August	3	29,8	2,1		Agustus/August	3	23,0	2,0
	September/September	10	164,4	2,1		September/September	9	186,0	2,0
	Oktober/October	18	341,1	1,7		Oktober/October	13	338,5	1,7
	November/November	22	227,7	1,7		November/November	14	405,5	1,7
	Desember/December	22	275,4	2,1		Desember/December	6	250,5	2,1
<b>Jumlah (Rata-rata) Total (Mean)</b>	<b>214</b>	<b>2.619,8</b>	<b>1,7</b>	<b>Jumlah (Rata-rata) Total (Mean)</b>	<b>171</b>	<b>3.502,5</b>	<b>1,7</b>		
02. Sebanjau <sup>3)</sup>	Januari/January	#	#	1,5	04. Bukit Batu <sup>3)</sup>	Januari/January	22	303,0	1,5
	Februari/February	#	#	1,5		Februari/February	23	431,0	1,5
	Maret/March	#	#	1,4		Maret/March	21	382,0	1,6
	April/April	#	#	1,4		April/April	20	305,0	1,8
	Mei/May	#	#	1,4		Mei/May	19	241,0	1,4
	Juni/June	#	#	1,7		Juni/June	13	116,0	1,5
	Juli/July	#	#	1,7		Juli/July	0	0,0	1,5
	Agustus/August	4	#	2,1		Agustus/August	1	8,0	2,0
	September/September	5	96,0	2,1		September/September	4	56,0	2,0
	Oktober/October	13	286,0	1,7		Oktober/October	7	286,0	1,7
	November/November	10	326,0	1,7		November/November	11	382,0	1,7
	Desember/December	10	172,0	1,7		Desember/December	21	349,0	2,1
<b>Jumlah (Rata-rata) Total (Mean)</b>	<b>38</b>	<b>884,0</b>	<b>1,7</b>	<b>Jumlah (Rata-rata) Total (Mean)</b>	<b>162</b>	<b>2.764,0</b>	<b>1,7</b>		

Bersambung ke halaman berikutnya

Bersambung ke halaman berikutnya

LAMPUHAN TABLE 1.13  
 Continuation From Table 1.12

Kecamatan Subdistrict	Bulan Month	Hari Hujan Rainy Day	Curah Hujan (Mm) Rainfall (Mm)	Kecepatan Angin <sup>1)</sup> Atmospheric Pressure
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
05. Rakumpit	Januari/January	22	303,0	1,5
	Februari/February	21	431,0	1,5
	Maret/March	21	387,0	1,6
	April/April	20	305,0	1,8
	Mei/May	19	241,0	1,4
	Juni/June	13	116,0	1,5
	Juli/July	0	0,0	1,5
	Agustus/August	1	8,0	2,0
	September/September	4	56,0	2,0
	Oktober/October	7	286,0	1,7
	November/November	11	282,0	1,7
	Desember/December	21	349,0	2,1
<b>Jumlah (Rata-rata) Total (Mean)</b>	<b>162</b>	<b>2.764,0</b>	<b>1,7</b>	
<b>Tahun/Year :</b>	<b>2005</b>	<b>747</b>	<b>12.614,3</b>	

Sumber/Source :

- Badan Meteorologi dan Geofisika Kota Palangka Raya  
 Meteorological and Geophysical Agency of Palangka Raya City
- BPTPH Provinsi Kalimantan Tengah  
 BPTPH of Kalimantan Tengah Province

Keterangan/Note :

- # : 1 Knot = 1,8 Km/Jam
- #, # : Data tidak masuk/ Data not enter

Tabel 1.3 Jumlah Hari Hujan, Rata – rata Curah Hujan dan Kecepatan Angin



**TABEL 1.13 : RATA-RATA SUHU UDARA, MAKSIMUM & MINIMUM  
DI KOTA PALANGKA RAYA PER BULAN (°C), 2005**  
*Table 1.13  
Mean of Atmospheric Temperature, Maximum and  
Minimum Detailed per Subdistrict (°C)*

Bulan Month	Maksimum Maximum	Minimum Minimum	Rata-rata Mean of Atmospheric
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Januari/January	31,8	23,8	26,8
2. Februari/February	31,5	23,7	26,9
3. Maret/March	32,0	24,0	27,0
4. April/April	32,1	23,9	27,0
5. Mei/May	32,4	24,0	27,8
6. Juni/June	32,6	23,5	27,8
7. Juli/July	31,8	23,3	27,3
8. Agustus/August	33,0	23,1	27,6
9. September/September	33,7	22,3	27,2
10. Oktober/October	33,2	23,3	26,7
11. Nopember/November	32,7	23,4	26,8
12. Desember/December	32,1	23,2	26,5

Agensi Hidro Meteorologi dan Geofisika Kota Palangka Raya  
*Agency Meteorological and Geophysical Agency of Palangka Raya City*

**Tabel 1.4 Rata – rata Suhu Udara, Maksimum dan Minimum di Kota  
Palangka Raya Per Bulan ( C° )**

Jumlah penduduk wilayah perencanaan tahun 1997 adalah sebesar 130.775 jiwa. Pada akhir tahun perencanaan ( tahun 2009 ) diperkirakan akan mencapai 188.199 jiwa atau terjadi penambahan penduduk sebesar 57.424 jiwa dengan prosentase jumlah penduduk laki – laki lebih besar dari jumlah penduduk perempuan. Tidak ada jenjang maupun strata sosial dalam struktur sosial masyarakatnya, hanya suatu perbedaan suku yang memisahkan komunitas yang satu dengan yang lainnya, terutama yang masih tinggal di pedalaman kota Palangka Raya. Pada kota Palangka Raya ini penduduknya didominasi oleh para pendatang, baik yang berasal dari pulau Kalimantan ataupun dari luar pulau Kalimantan. Suku yang banyak ditemukan di kota Palangka Raya adalah suku Banjar, yang merupakan pendatang dari daerah Kalimantan Selatan. Bahasa yang digunakan adalah bahasa





dayak dan bahasa banjar, yang mana keduanya sama – sama mendominasi dibandingkan dengan bahasa yang lainnya.

Berdasarkan data yang ada terdapat laju pertumbuhan penduduk dari tahun ke tahun. Berikut adalah tabel jumlah penduduk menurut jenis kelamin dan rasio jenis kelamin.

**TABEL 3.1.2 : JUMLAH PENDUDUK MENURUT JENIS KELAMIN DAN RASIO JENIS KELAMIN**  
*Table 3.1.2 : Number of Population by Sex and Sex Ratio*

Kecamatan <i>Subdistrict</i>	Laki-Laki <i>Male</i>	Perempuan <i>Female</i>	Jumlah <i>Total</i>	Rasio Jenis Kelamin <i>Sex Ratio</i>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. Palangka	33.256	33.492	66.748	99,30
2. Selangida	5.856	5.627	11.477	103,96
3. Lekan Raya	44.308	46.831	91.139	94,61
4. Bukit Batu	5.574	5.752	11.326	97,24
5. Rakumpit	1.371	1.210	2.581	113,31
<b>Tahun Year :</b>				
2005	90.359	92.892	183.251	97,27
2004	89.815	92.449	182.264	97,15
2003	85.132	83.317	168.449	102
2002	90.748	88.984	179.732	102
2001	86.746	84.968	171.714	102
2000	81.534	81.372	164.906	101
1999	75.150	75.261	150.411	100
1998	72.999	71.365	144.364	102

Source : BPS Kota Palangka Raya  
*Source : BPS-Statistics of Palangka Raya City*

**Tabel 1.5 Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin dan Rasio Jenis Kelamin.**

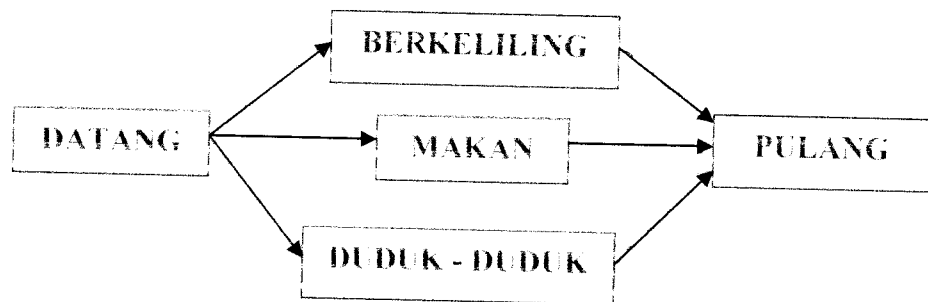
Perekonomian kota Palangka Raya tercermin dalam PDRB ( Produk Domestik Regional Bruto ) Palangka Raya Tingkat perekonomian di kota Palangka Raya mengalami pasang surut, dimana hal ini berdampak pada kemampuan masyarakat dalam mengkonsumsi barang – barang yang dijual.



Pola aktifitas masyarakat setempat terhadap kawasan bundaran besar dapat dikelompokkan kedalam beberapa kelompok aktifitas, diantaranya :

A. Aktifitas Utama

Untuk pola aktifitas utama, kawasan bundaran besar menjadi sebuah magnet baik bagi kendaraan bermotor maupun bagi para pejalan kaki. Sifat yang terjadi akan menjadikannya pola yang memusat, apalagi ditunjang dengan bentuk bundaran besar yang melingkar dengan jari – jari sekitar 100 m. Bundaran besar dapat dikatakan sebagai alun – alunnya atau pusat keramaiannya di kota Palangka Raya, karena mampu menarik perhatian masyarakat Palangka Raya untuk datang ke sana. Dari proses pergerakan tersebut akan terlihat aktifitas utama sebagai pengunjung kawasan bundaran besar, seperti :



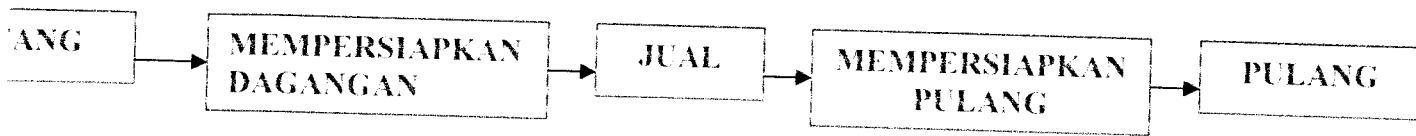
( Sumber : Pemikiran Pribadi )

B. Aktifitas Pendukung

Untuk aktifitas pendukung pada kawasan bundaran besar diwarnai dengan munculnya para pedagang kaki lima baik pada siang hari maupun malam hari, namun kepadatan pedagang kaki lima tersebut terjadi pada malam hari. Pada kawasan tersebut terdapat area khusus di sepanjang Jln. Yos sudarso untuk pedagang kaki lima mendirikan tendanya, karena di sepanjang jalan tersebut paling sering dilalui oleh para pejalan kaki maupun pengendara kendaraan bermotor dan bermobil.



Dari proses pergerakan tersebut dapat terlihat pola aktifitas pendukung seperti :



( Sumber : *Pemikiran Pribadi* )

Isu yang ada pada saat ini didominasi dengan adanya pola kebiasaan hidup masyarakat yaitu dari pola hidup tradisional ke pola hidup modern, adanya perubahan permintaan dari yang semula sederhana menjadi lebih kompleks. Hal ini mengakibatkan perubahan pada pasar perdagangan, karena dahulu konsumen yang mengejar produsen maka kini produsen yang mengejar konsumen. Semakin banyak barang – barang bagus yang ditawarkan sehingga terjadi persaingan diantara produsen, dan dari sinilah muncul pusat perbelanjaan.

Konsumen tidak lagi hanya sekedar berbelanja, tapi juga ingin menikmati suasana dan fasilitas perbelanjaan yang tersedia. Semakin tinggi pendapatan masyarakat, maka pola kehidupan masyarakat akan berubah juga, sehingga sekarang ini orang berbelanja bukan hanya untuk membeli dan memenuhi kebutuhan hidupnya saja, tetapi juga untuk menghibur diri atau berekreasi.

Sebagai salah satu faktor dalam meningkatkan kebutuhan ekonomi wilayah pada sektor perdagangan dan jasa, ada beberapa faktor yang mendukung aspek – aspek ini antara lain :

- A. Peningkatan pendapatan dari sektor pajak, dana perijinan dan sebagainya.
- B. Peluang kerja terbuka sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan bagi masyarakat sekitar.
- C. Peluang investasi oleh pihak swasta.
- D. Menumbuhkan berbagai prospek yang terkait dengan kondisi tersebut baik berupa usaha barang maupun jasa.

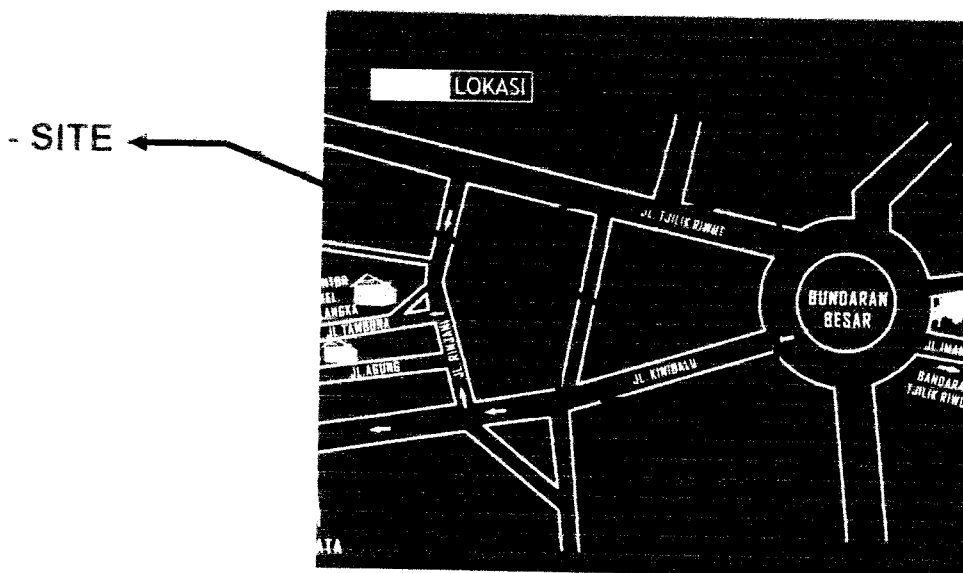


E. Peningkatan dampak multiganda dan pembangunan sektor perdagangan dan jasa dengan jaringan kegiatan sektor lain, misalnya usaha hiburan dan restoran maupun jasa perkantoran.

Selama ini orientasi penduduk hanya tertuju pada kawasan pemerintahan, perkantoran, dan pendidikan dengan pengikat bundaran besar dan bundaran kecil. Letaknya yang strategis menjadikan kawasan ini menjadi pusat penumpukan kepadatan penduduk terutama pada pagi dan siang hari. Pusat kota yang ada sekarang ini belum mampu menciptakan suasana baru berupa suasana rekreasi dan hiburan dalam kawasan. Tentunya dengan hadirnya SHOPPING MALL di pusat kota tersebut diharapkan mampu mempercepat pertumbuhan dan perkembangan kawasan dibeberapa tahun yang akan datang.

### 1.3. SITE LOKASI

Site terletak di dekat kawasan bundaran besar kota Palangka Raya. Hal itu dikarenakan di kawasan tersebut merupakan pusat aktifitas sebagian besar penduduk kota Palangka Raya.

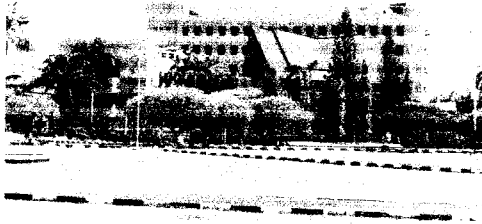


Site tersebut luasnya  $\pm 15.000 \text{ m}^2$ . Terletak di antara 2 jalur persimpangan di kanan dan kirinya. Pada bagian depan terdapat bundaran besar yang merupakan pusat dari kawasan tersebut,



sedangkan pada bagian samping kanan dan kirinya terdapat perkantoran, ruko, toko dan beberapa rumah penduduk, dan di bagian belakangnya terdapat pemukiman penduduk.

#### **KONDISI KAWASAN DI SEKITAR SITE :**



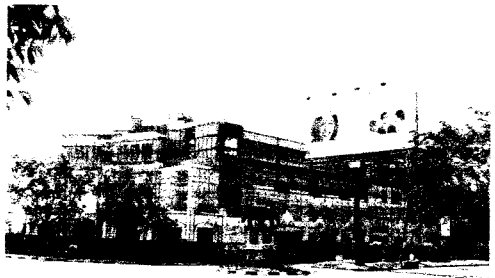
**Bagian depan site**



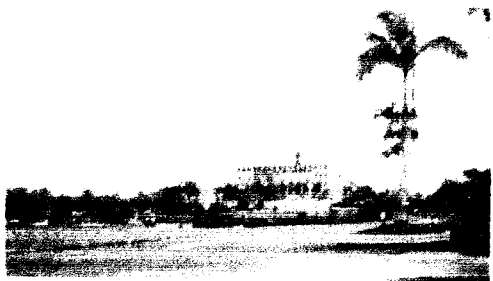
**Bagian samping kiri site**



**Bagian samping kanan site**



**Persimpangan jalan**



**Bundaran besar**

*( Sumber : Dokumen Pribadi )*

#### **1.4. PERKEMBANGAN SHOPPING MALL DI MASYARAKAT**

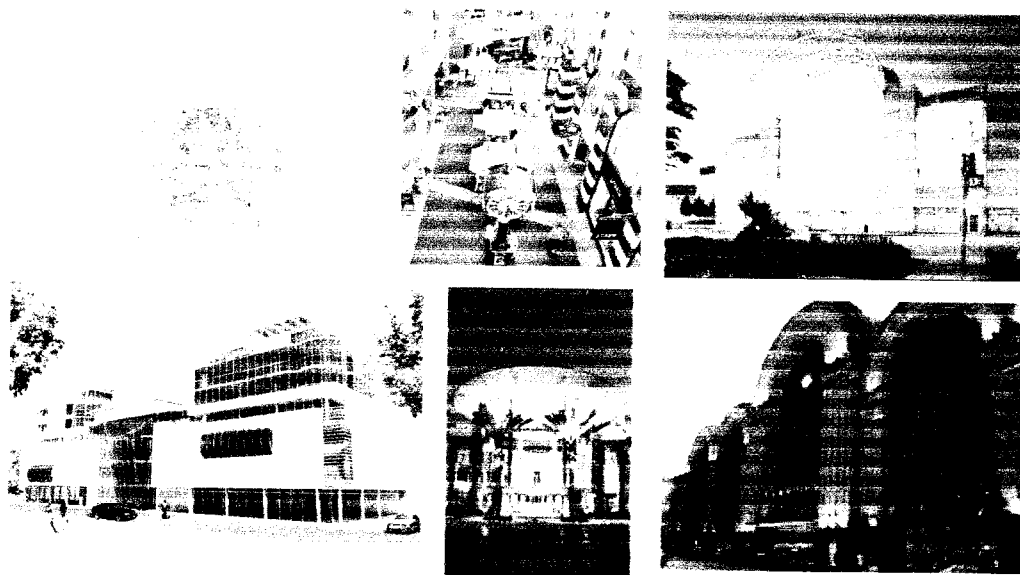
Pusat perbelanjaan yang umum disebut *mall*, kini telah menjadi bagian penting bagi kehidupan di kota – kota besar. Bangunan mall



kini juga sudah bertambah fungsinya, yakni selain sebagai sarana berbelanja dan berekreasi, mall juga sering digunakan sebagai sarana pertemuan dengan relasi, dan diskusi antar sesama rekan kerja, teman atau keluarga. Dengan kata lain keberadaan mall adalah multifungsi, karena selain sebagai tempat berbelanja, mall telah menjadi bagian dari pola kebiasaan hidup masyarakat.

Terjadinya pergeseran pola kebiasaan ini, menjadikan pusat perbelanjaan atau mall sebagai salah satu tempat tujuan hiburan yang dianggap sehat, bergengsi namun tetap menyenangkan.

Konsep yang ditawarkan saat ini sudah beraneka ragam. Beberapa mall sekarang ini telah dilengkapi oleh berbagai fasilitas yang memadai, seperti butik, departement store, food court, cinema, billiard center, lounge, night club serta fasilitas tempat hiburan anak – anak dan keluarga. Hal ini menyebabkan munculnya pola kebiasaan baru, olehnya mall hadir sebagai satu *New Society*.



(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com) )



---

## **1.5. PERMASALAHAN**

### **1.5.1. Permasalahan Umum**

Bagaimana rumusan perancangan bangunan shopping mall yang rekreatif sehingga bangunan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas perdagangan yang bersifat terpadu antara kegiatan – kegiatan yang ada seperti berbelanja sekaligus berekreasi.

### **1.5.2. Permasalahan Khusus**

Bagaimana merancang shopping mall dengan tata ruang dan sistem sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif.

## **1.6. TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.6.1. Tujuan**

- a. Mengkaji rumusan perancangan shopping mall yang dapat mewadahi aktifitas berbelanja, berekreasi dan berdiskusi dengan menciptakan sistem sirkulasi yang rekreatif.
- b. Mengkaji kehadiran shopping mall sebagai landasan pengembangan kawasan.
- c. Mengkaji pemusatan aktifitas masyarakat di kawasan bundaran besar dalam rumusan konsep perancangan fungsi bangunan yang mampu mewadahi aktifitas yang ada.

### **1.6.2. Sasaran**

Rumusan konsep perancangan sistem sirkulasi dengan memperhatikan faktor kemudahan, kenyamanan, kejelasan arah pergerakan dan pengalaman ruang dengan memanfaatkan elemen pembentuk ruang seperti dinding, lantai, plafon serta vegetasi alam dan air, sehingga tercipta suasana yang rekreatif dan komunikatif di dalam ruang.

---



## **1.7. BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1.7.1. Batasan**

Pembahasan dibatasi pada lingkup kaidah – kaidah arsitektural tentang bagaimana menciptakan area sirkulasi yang rekreatif sehingga fungsi shopping mall sebagai tempat berbelanja sekaligus berekreasi dapat tercipta. Untuk ilmu – ilmu yang lain hanya digunakan sebagai pendukung atau penunjang.

### **1.7.2. Lingkup Pembahasan**

Ditekankan pada pembahasan yang menyangkut permasalahan :

a. Pembahasan non arsitektural, meliputi :

- Kajian bangunan shopping mall sebagai wadah perbelanjaan sekaligus sebagai tempat berekreasi bagi pengunjung.
- Kajian kondisi kota Palangka Raya akibat hadirnya shopping mall pada kawasan tersebut.
- Kajian pemusatan aktifitas masyarakat pada pagi hari hingga malam hari dan hari – hari libur yang terjadi disekitar kawasan bundaran besar.

b. Pembahasan arsitektural, meliputi :

- Kajian tentang sistem sirkulasi pengunjung, penjual, pengelola, dan jasa pengiriman barang yang terjadi baik di dalam maupun di luar ruangan.
- Kajian tentang elemen arsitektur dan sistem keruangan yang dapat mengungkapkan suasana yang rekreatif dan komunikatif.
- Kajian tentang objek yang akan diwadahi kaitannya dengan penataan ruang.
- Kajian tentang penampilan fisik bangunan eksterior yang komersial dan interior yang rekreatif.
- Kajian tentang elemen pembentuk ruang yang dapat menciptakan suasana rekreatif pada area sirkulasi.





## **1.8. METODE PEMBAHASAN**

### **1.8.1. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Kajian Pustaka**

Mempelajari bahan – bahan pustaka mengenai bangunan shopping mall dan hal – hal yang berkaitan dengan shopping mall tersebut serta dasar – dasar yang melatar belakangi perkembangan shopping mall.

#### **b. Survey Lapangan**

Mengamati pola perilaku masyarakat sekitar dan mengamati aspek aspek arsitektural yang dominan di sekitar bangunan.

#### **c. Studi Kasus**

Mengumpulkan dan mempelajari data – data dari berbagai macam contoh bangunan shopping mall dengan fungsi yang sama sebagai rumusan atau acuan untuk proses selanjutnya.

### **1.8.2. Metode Analisis**

#### **a. Metode Deskriptif Kuantitatif**

Suatu metode pembahasan data – data statistik berupa tabel dan grafik guna memperkuat konsep dasar perencanaan dan perancangan.

#### **b. Metode Induktif**

Metode yang dilakukan dengan menganalisis data – data yang di dapat di lapangan dalam jangka waktu tertentu guna menarik kesimpulan dari isu – isu yang berkembang di lapangan.

## **1.9. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan yang diangkat, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, dan kerangka pemikiran.



## **BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan pengertian shopping mall, rekreasi, sirkulasi, referensi tentang bangunan arsitek ternama, dan beberapa contoh bangunan shopping mall yang digunakan sebagai studi banding atau studi kasus.

## **BAB III ANALISA SHOPPING MALL, POLA SIRKULASI YANG REKREATIF, DAN LOKASI SITE**

Analisis umum bentuk – bentuk shopping mall.

Analisis lokasi / site.

Analisis kuantitatif dan kualitatif.

## **BAB IV PENDEKATAN KONSEP PEMECAHAN MASALAH**

Bab ini berisi prinsip – prinsip yang akan digunakan untuk pemecahan masalah berdasarkan hasil analisis, sehingga ditemukan solusi atau pemecahan masalah sebagai suatu pendekatan konsep design.

## **BAB V SKEMATIK DESIGN**

Bab ini berisi konsep dari perancangan shopping mall, zonifikasi hingga proses perancangan gambar kerja.

## **BAB VI LAPORAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi design perancangan yang merupakan pemecahan dari permasalahan serta detail penerapan konsep design.

### **1.10. KEASLIAN PENULISAN**

Sebagai perbandingan dan untuk menghindari adanya kesamaan keaslian penulisan ini dengan penulisan – penulisan yang lainnya dilihat dari penekanan serta permasalahan dari judul yang diambil. Penekanan pada penulisan ini adalah pada penciptaan sistem sirkulasi yang rekreatif.

Adapun tugas akhir yang mempunyai keberdekatan dengan tugas akhir ini, antara lain :

1. Dedy Rudyanto / 88340022 / TA / UII

Judul : Shopping Mall di Semarang



---

Tugas akhir ini lebih menekankan pada pengembangan shopping mall sebagai alternatif baru wadah sektor perdagangan formal dan informal yang terletak di kawasan simpang lima, dimana kawasan tersebut kurang memiliki daya tarik yang bagus.

2. Dona Saputra Ginting / 98 / 121560 / TK / 23100 / TA / UGM

Judul : Shopping Mall di Pematang Siantar

Tugas akhir ini lebih menekankan pada kemudahan aksesibilitas serta adanya ciri khas tertentu pada bangunan yang dapat membedakannya dengan bangunan – bangunan shopping mall yang lainnya.

3. Dudi Krisnabrata / 91340036 / TA / UII

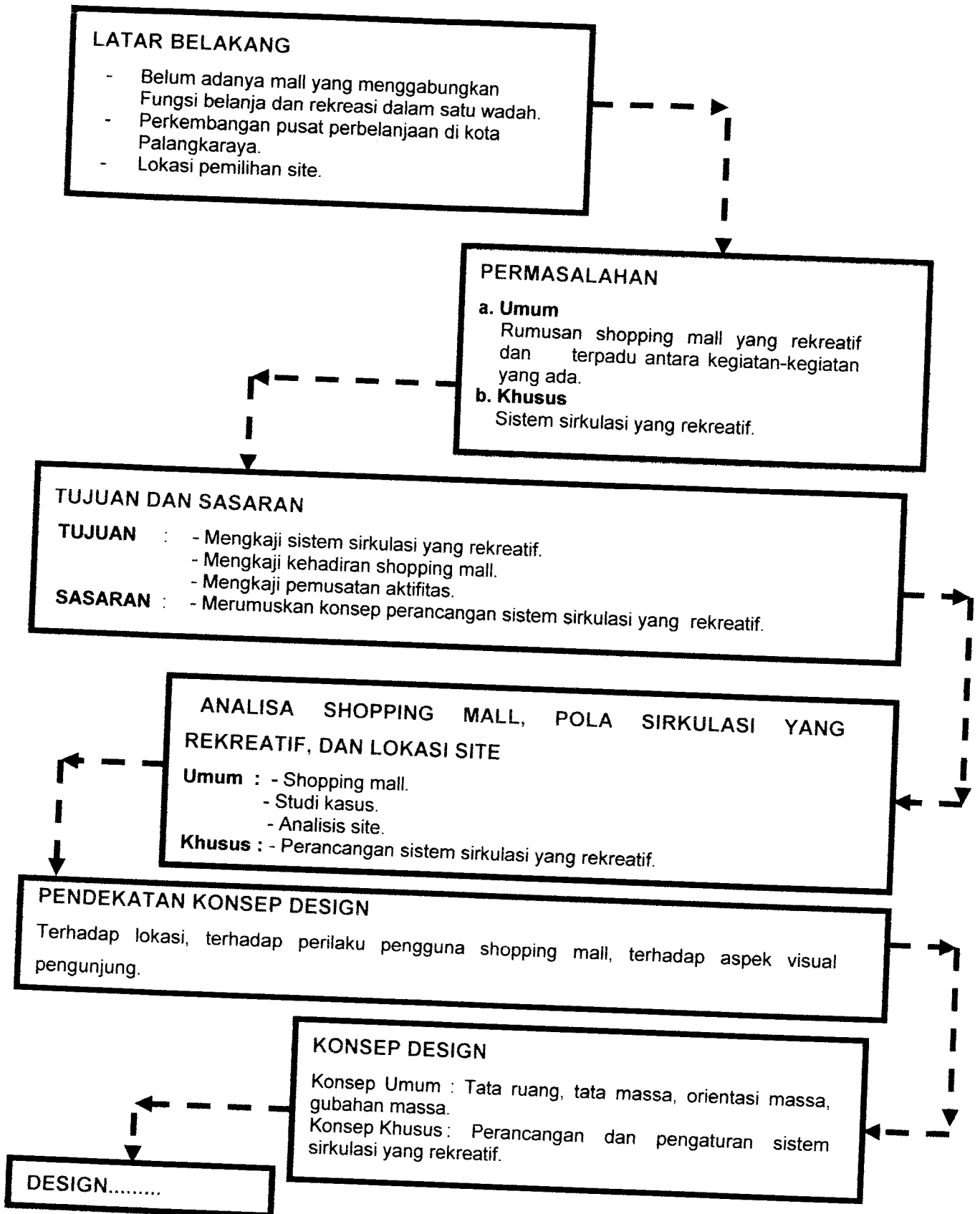
Judul : Pusat Perbelanjaan di Cilacap

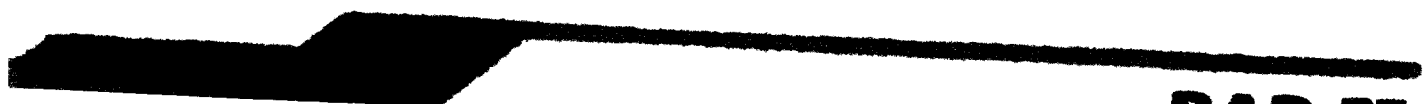
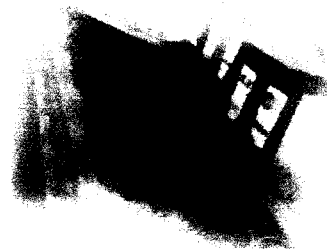
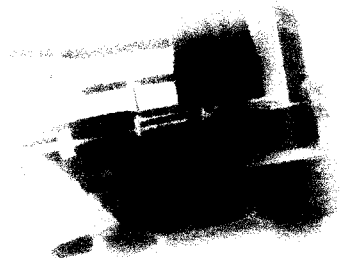
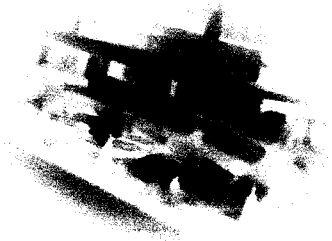
Tugas akhir ini lebih menekankan pada pembangunan pusat perbelanjaan yang memenuhi daya tarik komersial pada area terbangun dengan menampilkan unsur – unsur modern, mulai dari fasade, interior, juga keberadaan ruang – ruang luas atau plaza serta dapat menampilkan citra kota yang terletak di tepi pantai.

---



## 1.11. KERANGKA PEMIKIRAN





**BAB II**



## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1. Pengertian Shopping Mall**

Menurut Rubenstein mall adalah suatu area yang biasanya memanjang dengan bayangan pohon – pohon peneduh dan digunakan sebagai area pejalan umum atau promenade.

*( Rubenstein, HARVEY, M, 1978, Central City Mall )*

Sedangkan menurut Maitland shopping mall merupakan pusat perbelanjaan yang berintikan dari satu atau beberapa departemen store besar sebagai daya tarik dari retail – retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama mall atau pedestrian merupakan unsur utama dari sebuah shopping mall, yang berfungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang.

*( Maitland, 1978 )*

Pada buku Urband Land Institute, dikatakan bahwa shopping mall juga disebut sebagai kelompok kesatuan komersial yang dibangun pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah unit operasi, berhubungan dengan lokasi. Ukuran, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan area parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko – toko.

*( Urband Land Institute, 1977, Shopping Centers Development Handbook, Community Builders Handbook Series, Washington )*

#### **A. Shopping Mall Berdasarkan Jangkauan Pelayanan**

##### *• Pusat Perbelanjaan Lokal*

Total area yang digunakan sebesar 2.787 – 9.290 m<sup>2</sup> dengan tingkat pelayanan 5.000 – 40.000 orang ( skala lingkungan ).



Jenis fasilitas yang tersedia : supermarket, toko – toko tunggal ( shop unit ), dengan unit terbesar berupa supermarket.

• *Pusat Perbelanjaan Distrik*

Total area yang digunakan sebesar 9.290 – 27.870 m<sup>2</sup> dengan tingkat pelayanan 40.000 – 150.000 orang. Jenis fasilitas yang tersedia : departement store, variety store, junior departement store, supermarket, dan toko – toko tunggal.

• *Pusat Perbelanjaan Regional*

Total area yang digunakan sebesar 27.870 – 92.990 m<sup>2</sup> dengan tingkat pelayanan 150.000 – 400.000 orang. Jenis fasilitas yang tersedia : junior departement store, departement store dan toko – toko.

( *Gruen, Victor, 1960, Shoopng Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Coorporation NY* )

**B. Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Departement Perdagangan RI**

• *Pusat Perbelanjaan Primer*

Fasilitas perbelanjaan yang melayani seluruh wilayah kota.

• *Pusat Perbelanjaan Sekunder*

Fasilitas perbelanjaan yang melayani sebagian wilayah kota atau lingkungan.

• *Pusat Perbelanjaan Tersier*

Fasilitas perbelanjaan yang melayani lingkungan perumahan.

**C. Shopping Mall Berdasarkan Bentuk Fisik**

• *Shopping Street*

Toko yang berderet di sepanjang jalan sisi jalan. Contoh : pertokoan yang berada di sepanjang jalan malioboro.

• *Shopping Center*

Komplek pertokoan yang terdiri dari toko tunggal yang disewakan atau dijual.

• *Shopping Precint*

Komplek pertokoan dengan stand toko menghadap ke ruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.



- *Departement Store*

Suatu toko yang sangat besar terdiri dari beberapa lantai dan menjual bermacam – macam barang termasuk pakaian sampai peralatan rumah tangga. Perletakan barang memiliki tata letak yang khusus yang memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses. Luas lantai berkisar antara 10.000 – 20.000 m<sup>2</sup>. Contoh : matahari departement store.

- *Supermarket*

Toko yang menjual barang – barang kebutuhan sehari – hari dengan sistem pelayanan sendiri dan penjualan bahan makanan tidak melebihi 15 % dari sebuah area penjualan. Luas lantai berkisar antara 1.000 – 2.500 m<sup>2</sup>. Contoh : hero supermarket.

- *Departement Store dan Supermarket*

Bentuk – bentuk perbelanjaan modern yang umum dijumpai ( gabungan antara departement store dengan supermarket ).  
Contoh : galeria mall.

- *Super Store*

Toko satu lantai yang menjual bermacam – macam barang kebutuhan sandang dengan sistem self service. Luasnya berkisar antara 5.000 – 7.000 m<sup>2</sup>, dengan luas area penjualan minimum 2.500 m<sup>2</sup>.

( *Nadine Banddington, 1982* )

#### **D. Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Kuantitas Barang yang Dijual**

- *Toko Grosir*

Toko yang menjual barang dalam jumlah yang besar atau secara partai, dimana barang – barang tersebut biasanya disimpan ditempat lain dan yang terdapat di toko hanya sebagai contoh saja.

- *Toko Eceran*

Toko yang menjual barang dalam jumlah yang relatif lebih sedikit atau per satuan barang. Lingkup sistem eceran ini lebih luas dan fleksibel daripada grosir. Selain itu toko ( retail ) akan lebih





banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi barang yang tinggi.

### E. Sistem Pelayanan pada Shopping Mall

- *Personal Service*

Sistem pelayanan dimana konsumen membeli dan membayar dilayani oleh pramuniaga di belakang conter.

- *Self Selection*

Sistem pelayanan dimana konsumen mencari sendiri barang sesuai dengan kebutuhannya, kemudian memilih dan membawa ke kasir untuk membayar dan di pak.

- *Self Service*

Sistem pelayanan dimana konsumen menggunakan alat angkut troli / keranjang yang tersedia, mencari / memilih barang sendiri, kemudian menuju kasir untuk membayar dan di pak.

( *Mills, 1976* )

Mall merupakan penggambaran dari kota yang terbentuk oleh elemen – elemen sebagai berikut :

- *Anchor ( Magnet )*

Merupakan transformasi dari ” **nodes** ”, dapat pula berfungsi sebagai land mark, perwujudannya berupa plaza di dalam shopping mall.

- *Secondary Anchor ( Magnet Sekunder )*

Merupakan transformasi dari ” **district** ”, perwujudannya berupa retail store, supermarket, super store dan bioskop.

- *Street Mall*

Merupakan transformasi dari ” **paths** ”, perwujudannya berupa pedestrian yang menghubungkan magnet – magnet.

- *Landscaping*

Merupakan transformasi dari ” **edges** ”, berfungsi sebagai pembatas pusat pertokoan di tempat – tempat luar.



## 2.2. Karakteristik Shopping Mall

Ada tiga bentuk shopping mall, antara lain :

➤ *Sistem Terbuka ( Open Mall )*

Merupakan sebuah mall tanpa di beri pelingkup / penutup, secara teknis memberikan kesan luas tetapi berpengaruh pada kenyamanan terhadap gangguan cuaca dan antara retail yang satu dengan yang lainnya saling terpisah.

➤ *Sistem Tertutup ( Enclosed Mall )*

Seluruh bagian mall di beri pelingkup / penutup yang memberikan kesan kurang luas tetapi mendapatkan segi kenyamanan, keamanan serta kesan menyatu dalam bangunan.

➤ *Sistem Terpadu ( Integrated Mall )*

Merupakan gabungan antara mall terbuka dengan mall tertutup. Bentuk ini timbul untuk mengantisipasi terhadap pengaruh kontrol penghawaan, keborosan energi, serta mahalnya biaya perawatan. ( *Lion, Edgar, P.Eng, Shopping Center, Planning, Development, and Administration* )

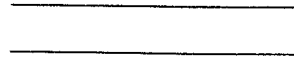
Mall mempunyai beberapa karakteristik antara lain :

- Pintu masuk tunggal.
- Atrium di sepanjang koridor.
- Koridor tunggal.
- Lebar koridor 8 – 16 m.
- Tinggi bangunan hingga 3 lantai.
- Area parkir mengelilingi bangunan mall ( tidak ada gedung parkir).
- Magnet ( anchor ) berada di setiap pengakhiran koridor.
- Jarak antar magnet 100 – 200 m.

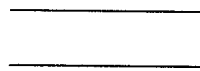
## 2.3. Analisis Umum Perancangan Shopping Mall

### A. Bentuk – Bentuk Mall

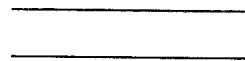
- Mall Bentuk I



\* Mall Bentuk L



\* Mall Bentuk T

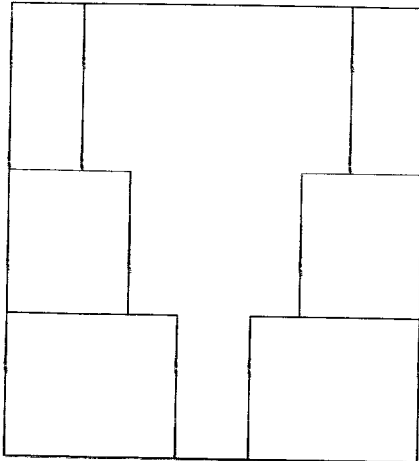


\* Potongan :

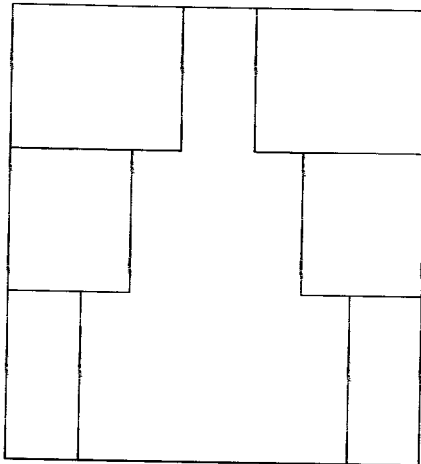
1. Tipikal / rata




## 2. Melebar ke atas



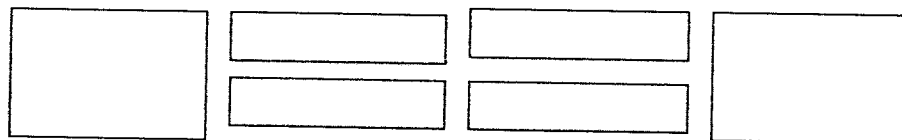
## 3. Menyempit ke atas



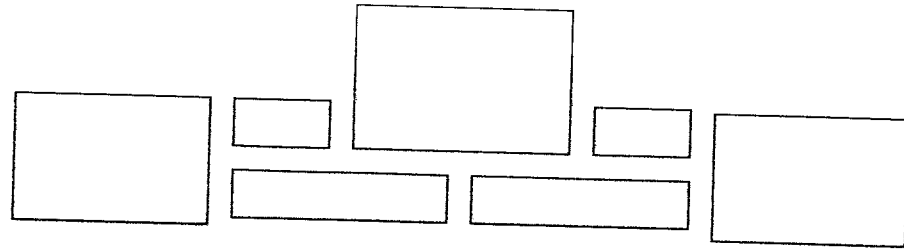
## B. Variasi Susunan / Lay Out Denah Shopping Mall

### ❖ Bentuk klasik

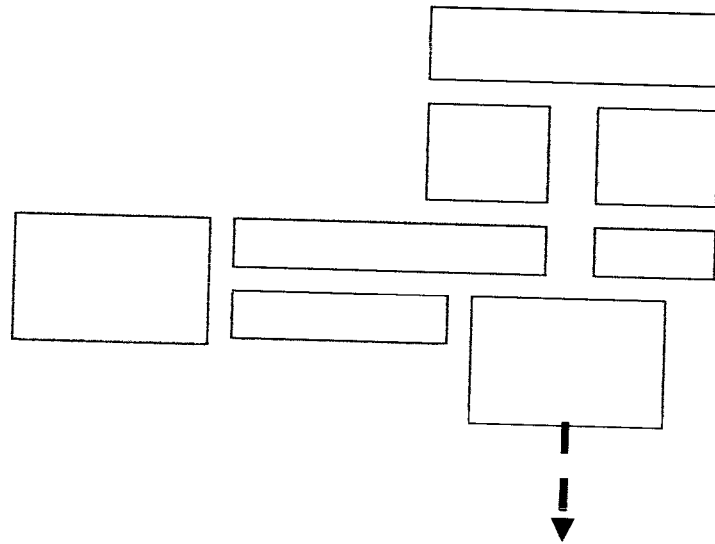
2 departement store, 1-2 lantai ( classic 2 departement store plan, 1 or 2 levels plans with one departement store are rarely undertaken ).



### ❖ Variasi 3 departement store ( one of various 3 departement store plans, one or two levels ).

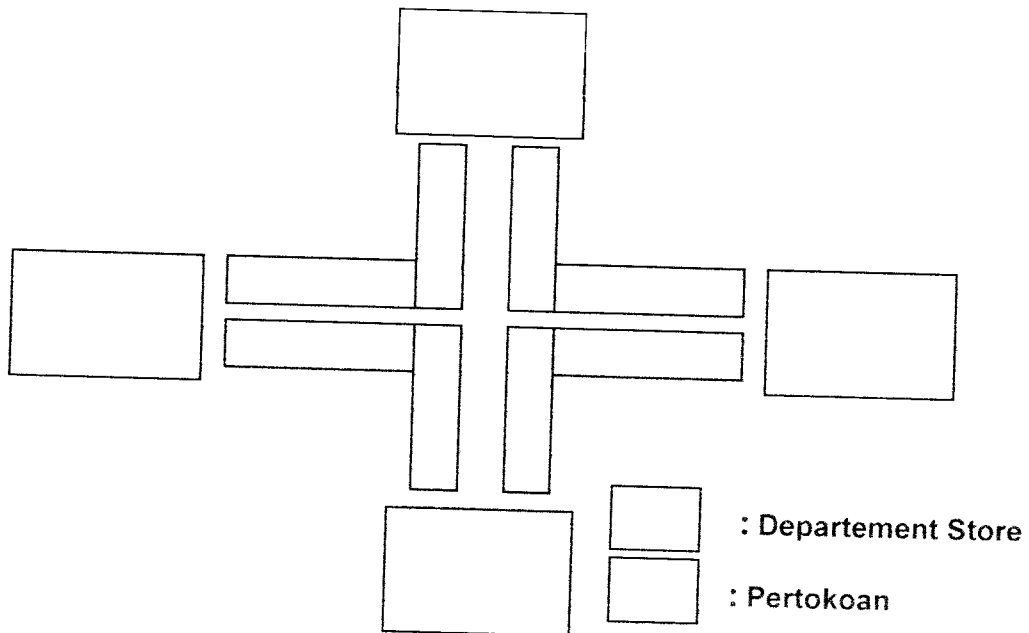


- Variasi 2 departement store dan rencana pengembangannya (2 departement store plans on 1 or 2 levels with future 3rd department store).



**Future department Store**

- Variasi 4 departement store, 1-2 lantai ( one of various 4 departement store plan 1 or 2 levels ).

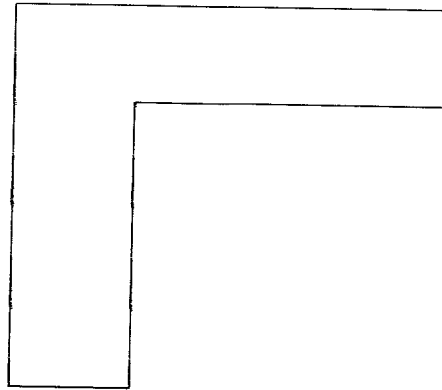




### C. Konfigurasi Bangunan Pusat Perbelanjaan

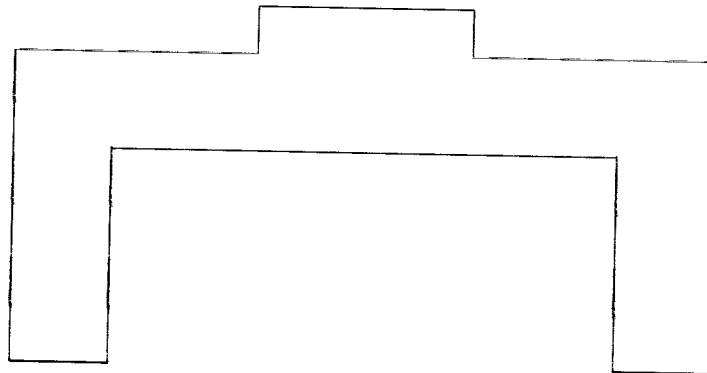
#### • Model L

Dasarnya berbentuk bidang persegi, tetapi dengan satu ujungnya yang dibelokan dan sangat strategis untuk tempat – tempat yang paling pojok.



#### • Model U

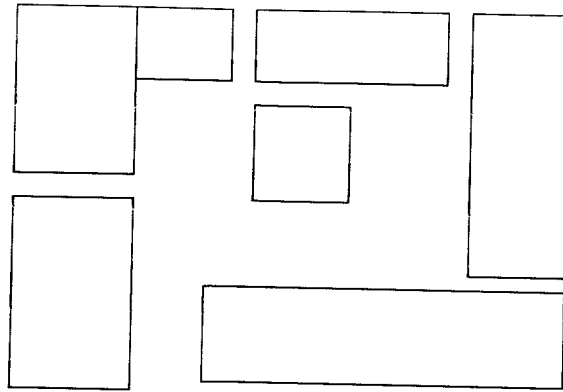
Dasarnya berbentuk bidang persegi dengan penambahan dua ujung yang dibelokan dengan arah yang sejajar



#### • Model Cluster

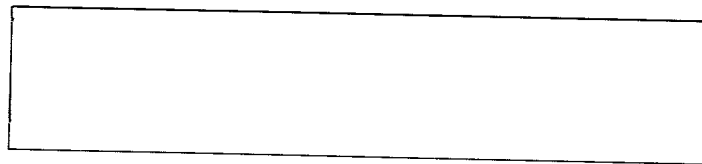
Kumpulan dari bangunan – bangunan retail yang terpisahkan oleh mall – mall kecil pejalan kaki atau halaman – halaman.





#### • Model Strip

Sederetan pertokoan yang terikat bersama dalam satu kanopi untuk jalan samping, sepanjang bagian depan pertokoan.



## 2.4 Tata Letak dan Dimensi Shopping Mall

Tata letak dan dimensi sangat berpengaruh pada bangunan shopping mall. Di Amerika Serikat umumnya menggunakan tata letak yang sederhana yaitu seperti huruf I, T dan L. Hal ini sesuai dengan konsepnya yaitu bahwa mall berbeda dengan konsep perbelanjaan pada umumnya yaitu mempunyai akses ke dalam dengan koridor tunggal sehingga menjadikan semua outlet mempunyai peluang yang sama untuk dapat dikunjungi oleh konsumen. Sebagai contoh misalnya Explanade Oxnard di California ( mall yang berbentuk huruf I ), Yorkdale di Toronto ( mall yang berbentuk huruf L ), Franklin Park Mall di Toledo Ohio ( mall yang berbentuk huruf T ). Berdasarkan penelitian di AS dapat disimpulkan bahwa panjang mall minimal 180 m dan maksimal 240 m, namun sifat ini tidaklah mutlak, pada prinsipnya mall tidak boleh terlalu panjang sehingga pengunjung / konsumen yang datang tidak merasa kelelahan berjalan.

Pada shopping mall juga dibutuhkan anchor yang diletakkan pada tempat – tempat tertentu dengan tujuan agar pengunjung



mempunyai akses yang sama untuk mencapai tujuan di setiap outletnya, jarak antara anchor  $\pm 100 - 200$  m. Anchor tersebut dapat berupa square, courts, food court atau tempat – tempat yang sifatnya santai sehingga dapat mengalihkan perhatian dari kelelahan. Anchor – anchor yang ada tersebut harus dipertimbangkan total areanya, minimal 10 % dari total luas lantai.

Shopping mall cenderung berbentuk horizontal. Unsur – unsur arsitektur seperti proporsi, skala, simetri, balance dan dimensi haruslah diterapkan pada fisik bangunan karena selain mempunyai pengaruh fisik tetapi juga mempunyai efek psikologis yang dapat menentukan berhasil tidaknya bangunan tersebut. Menurut Maitland aliran pengunjung harus dapat diarahkan sebaik mungkin sehingga mereka terdorong untuk melihat ke dalam outlet yang mereka lewati tidak hanya lewat begitu saja, karena hal ini sangat dipengaruhi oleh hal – hal seperti tersebut diatas.

## **2.5 Penataan Letak Outlet**

Komposisi yang paling baik antara outlet dengan anchor adalah 40 % berbanding 60 %. Biasanya perletakan anchor berada diujung atau pengakhiran koridor. Para tenant tersebut di beri kebebasan untuk me-lay out outletnya sesuai dengan keinginan dan kreatifitas masing – masing tenant dengan ketentuan tidak merusak bangunan dan melanggar kontrak yang telah ditetapkan sebelumnya. Semua hal ini dapat membantu para pengunjung dalam memilih barang – barang yang disukainya.

## **2.6 Spesifikasi Umum Proyek**

### **\* Pengguna Bangunan**

#### **a. Konsumen / pengunjung / pembeli**

Yaitu masyarakat atau obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang, jasa dan rekreasi. Kondisi sosial ekonomi konsumen sangat mempengaruhi jumlah dan jenis kebutuhannya.





Pengunjung sebagai calon konsumen menginginkan banyak pilihan barang, pelayanan di dalam bertransaksi maupun parkir, serta menikmati suasana ruang yang rekreatif.

**b. Penyewa / pedagang**

Yaitu pemakai ruang dengan penyewa atau membeli dari shopping mall untuk digunakan sebagai tempat barang – barang dagangannya yang nantinya akan di jual kepada konsumen.

**c. Pengelola**

Yaitu memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang memadai agar pedagang mau menyewa seluruh luasan area yang ditawarkan.

**d. Pemasok**

Yaitu pengisi atau penghantar barang – barang yang diperlukan oleh pedagang.

**Jenis Kegiatan**

**a. Kegiatan Jual Beli**

- Kegiatan penyajian barang dan penyimpanan
- Kegiatan pelayanan jual beli
- Kegiatan promosi
- Kegiatan pergerakan
- Kegiatan distribusi barang

**b. Kegiatan Pengelolaan**

- Kegiatan manajemen
- Kegiatan operasional dan pemeliharaan

**c. Kegiatan Rekreasi**

- Kegiatan bermain
- Kegiatan melihat – lihat

**Bentuk Kegiatan**

**a. Menikmati suasana**

Merupakan kegiatan dimana pengunjung memikirkan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang akan dituju, untuk itu diperlukan sistem sirkulasi dan orientasi yang komunikatif.



#### b. Memilih barang

- Langsung ketempat tujuan, apabila barang yang diperlukan atau yang akan dibeli sudah diketahui tempatnya, maka perlu diberikan jarak capai yang efektif dan efisien.
- Berkeliling dahulu apabila pengunjung hanya ingin sekedar melihat – lihat atau ingin memilih barang dari satu tempat ke tempat yang lainnya sebagai perbandingan.

#### c. Transaksi

Yaitu pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli di tempat yang telah disediakan ( kasir ).

#### d. Rekreasi

Yaitu pengunjung yang datang pasti akan merasa kelelahan setelah berbelanja terlalu lama, dan mereka pasti membutuhkan suasana yang berbeda untuk melepas kelelahannya tersebut. Oleh karena itu dibuatlah suasana yang rekreatif yang dapat memberikan keleluasaan gerak pada pengunjung serta memberikan suasana yang berbeda, misalnya dengan memberikan sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif, dll.

## 2.7 Pengertian Umum Rekreasi

### • Pengertian Rekreasi

Rekreasi berasal dari kata " re-create" yang artinya menciptakan kembali atau menciptakan suasana yang baru. Dalam rekreasi tentunya dibutuhkan arena berekreasi, dan dalam hal ini pusat perbelanjaan.

### • Klasifikasi Kegiatan Rekreasi

#### 1. Berdasarkan Jenis Kegiatan

##### a. Aktif



---

Merupakan suatu kegiatan yang membutuhkan gerak fisik seperti : billiard, permainan ketangkasan seperti bom – bom car, game center, dll.

**b. Pasif**

Merupakan suatu kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik seperti : menonton bioskop, konser, dll.

**2. Berdasarkan Sifat Kegiatan**

**a. Entertainment / Kesukaan**

Contohnya : restoran, cafetaria, snack bar, dll.

**b. Amusement / Kesenangan**

Contohnya : bioskop, night club, art gallery, ball room, konser, dll.

**c. Recreation / bermain dan hiburan**

Contohnya : billiard, karaoke, permainan dan ketangkasan seperti bom – bom car, game center, dll.

**d. Relaxation / Santai**

Contohnya : plaza, hall, atrium, inner court, garden / taman, tempat duduk – duduk, dll.

**3. Berdasarkan Pola Kegiatan**

**a. Massal**

Contohnya : Pertunjukan film, konser, night club, dll.

**b. Kelompok Kecil**

Contohnya : billiard, karaoke, dll.

**c. Perorangan**

Contohnya : bowling, pinball, dll.

**4. Berdasarkan Waktu Kegiatan**

**a. Pagi hari**

Contohnya : jalan – jalan di taman, olah raga di pusat kebugaran, dll.

**b. Pagi, Siang, Malam**

Contohnya : bioskop, billiard, dll.

**c. Malam hari**



Contohnya : night club, discotik, cafe, dll.

## 2.8 Sirkulasi

Arti dari kata sirkulasi adalah *pergerakan*. Maksudnya sebagai pengikat yang menghubungkan ruang – ruang dalam dan ruang – ruang luar secara bersamaan. Sedangkan menurut Harvey sirkulasi adalah lautan yang paling vital untuk menghubungkan beberapa tapak yang ada.

( *Rubenstein, HARVEY, M, 1978, Central City Mall* )

Berdasarkan prosesnya, alur sirkulasi mengandung dua aktifitas, yaitu aliran atau gerak berpindah ( *flow* ) dan pencapaian ( *accessibility* ) merupakan kemudahan dan kecepatan pemindahan.

Oleh karena itu kita berpindah atau bergerak dalam **WAKTU** melalui suatu **TAHAPAN** ruang.

Untuk sirkulasi yang baik dapat diperhatikan keteraturan ekspresi keindahan dengan syarat – syarat sebagai berikut :

### 1. Langsung

Artinya dapat dicapai dengan jarak yang seminimal mungkin, mengurangi pembelokan dan kantung – kantung sirkulasi.

### 2. Aman

Artinya persilangan arus sirkulasi sesedikit mungkin atau dihindari sama sekali. Juga harus dihindari terjadinya *bottle neck* yaitu jalan masuk yang sempit.

### 3. Cukup terang

Semua sirkulasi harus mempunyai penerangan yang cukup.

### 4. Urut – urutan yang logis

Syarat ini merupakan syarat yang bersifat psikis, jika dirancang dengan baik maka pengguna yang tidak masuk tidak akan bingung atau terkejut,



tetapi seolah – olah dibimbing atau diberi kejelasan. Kejelasan tersebut dapat dengan bahasa arsitektur seperti : garis, bentuk ruangan, ataupun unsur – unsur ruang.

Sistem sirkulasi yang digunakan pada mall adalah sistem sirkulasi horizontal dengan penggunaan selasar atau koridor yang menghubungkan antar ruang secara horizontal baik di dalam maupun di luar ruangan dan sistem sirkulasi vertikal yang terdiri dari eskalator, elevator ( lift ), ramp, dan tangga sebagai penghubung antar ruang secara vertikal di dalam bangunan.



### **Koridor dan selasar sebagai sistem sirkulasi horisontal**



**Eskalator, elevator, ramp, dan tangga sebagai sistem sirkulasi vertikal.**





### 2.8.1. Kecepatan Berjalan

Menurut data arsitek dijelaskan bahwa pada jalan yang datar baik didalam maupun diluar ruangan, kecepatan pergerakan manusia dipengaruhi oleh :

- a. Maksud pejalan kaki.
- b. Usia.
- c. Jenis kelamin.
- d. Berjalan sendiri atau berkelompok ( jika berkelompok relatif lebih lambat ).
- e. Suhu udara ( orang akan cenderung berjalan cepat jika suhu udara dingin ).
- f. Membawa barang.
- g. Kepadatan arus orang berjalan.
- h. Kesesakan arus orang secara keseluruhan.

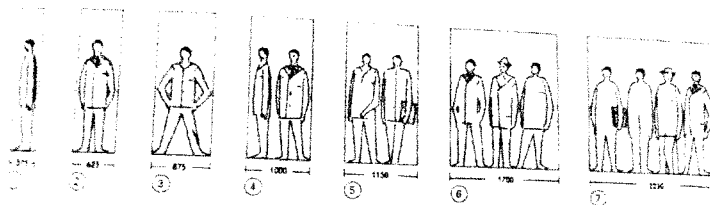
( Sumber : Ernst Neufert, *Architect Data* )

### 2.8.2. Standar Ruang Sirkulasi

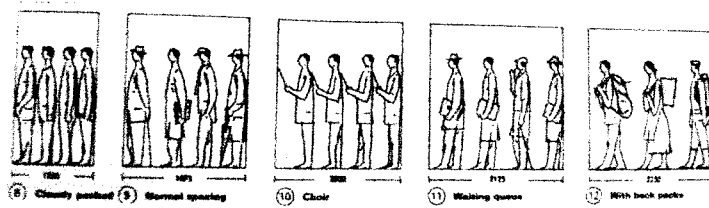
Untuk aktifitas yang sama dengan kondisi yang berbeda, ruang sirkulasi yang dibutuhkan memiliki dimensi yang berbeda. Misalnya dimensi ruang sirkulasi untuk ruang retail tentunya berbeda dengan dimensi ruang sirkulasi selasar mall. Hal ini disebabkan oleh volume pengguna sirkulasi, pola pergerakan yang terjadi dan faktor – faktor lain yang mempengaruhi.

### 2.8.3. Ukuran dan Kebutuhan Gerak

Ruang gerak yang dibutuhkan antara orang yang satu dengan yang lainnya tidaklah sama. Hal ini dapat terlihat pada gambar berikut :



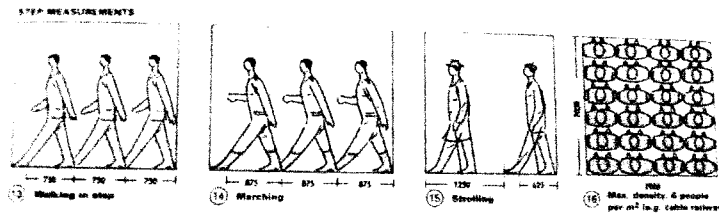
**Gambar 2.1. Kebutuhan Ruang Gerak Antara Dinding Batas.**



**Gambar 2.2. Kebutuhan Ruang Gerak Dalam Sekelompok Orang.**  
( Sumber : Ernst Neufrat, Architect Data )

#### 2.8.4. Dimensi Ruang Sirkulasi

Batas kondisi arus orang berjalan bebas kira – kira 3.3 orang / m. Pada kondisi yang lebih padat menyebabkan orang tidak dapat berjalan dengan kecepatan biasa atau tidak dapat mendahului orang yang berjalan lambat. Kepadatan maksimal yang digunakan untuk merancang ruang sirkulasi biasanya adalah 1.4 orang / m. Dalam kondisi inipun orang masih berjalan dibawah kecepatan dan kadang masih kurang nyaman untuk gerak yang pendek. Kapasitas arus orang akan proposional terhadap lebar koridor jika koridor tersebut mempunyai lebar lebih dari 1200 cm. Pada kondisi yang lebih sempit lagi, dua orang yang berpapasan tidak akan mendahului dengan mudah.



**Gambar 2.3. Kebutuhan Ruang Gerak Manusia Sambil Melangkah**  
( Sumber : Ernst Neufrat, Architect Data )

#### 2.8.5. Sirkulasi Bangunan Mall

Pola sirkulasi biasanya memiliki konfigurasi alur gerak linier dengan mengikuti pola pembentukan ruang – ruang pada area retail, seperti selasar yang berada disisi ruangan retail atau koridor yang diapit oleh ruangan retail tersebut. Jalan – jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisasian utama untuk satu deretan ruang – ruang.



Sebagai tambahan jalan dapat berupa lengkungan, belokan atau kisaran ( loop ).

Bentuk – bentuk sirkulasi tersebut tergantung pada :

- a. Adanya batasan jalur sirkulasinya.
- b. Bentuk sirkulasi berkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkan.
- c. Kualitas skala, proporsi, pencahayaan dan pemandangan yang dipertegas.
- d. Bukaannya – bukaan jalan masuk kedalamnya.
- e. Perannya terhadap perubahan ketinggian lantai dengan tangga dan tanjakan.

Pada bangunan shopping mall, jalur sirkulasinya mempunyai ciri – ciri khusus yaitu : adanya papan – papan promosi, adanya bangku – bangku tempat duduk sebagai peristirahatan, adanya kafe atau restoran di sepanjang tepi jalur sirkulasi. Beberapa ciri tersebut harus dijadikan suatu pertimbangan lain dalam hal menghitung luasan jalur sirkulasi, sehingga tidak mengurangi kapasitas jalur sirkulasi dengan adanya beberapa fasilitas tersebut di sepanjang jalur sirkulasi.

Kualitas skala / proporsi ( lebar dan tinggi ) suatu jalur sirkulasi harus sebanding dengan macam dan jumlah lalu lintas yang ditampungnya, dan tujuan pelebaran suatu jalur sirkulasi tidak saja untuk menampung lebih banyak lalu lintas tetapi juga untuk menciptakan tempat – tempat pemberhentian, untuk beristirahat atau sekedar menikmati suasana / pemandangan di sekitarnya.

( *DK. Ching, Arsitektur bentuk, ruang dan susunannya* )

## **2.9. Suasana Rekreasi pada Area Sirkulasi**

( *Charles Burnete, Juli 1973, The Mental Image and Design, Design For Human Behavior* )

Dalam menimbulkan suasana yang rekreatif pada suatu bangunan dapat ditinjau pada perilaku pemakai unsur – unsur bangunan dan unsur – unsur rekreasi serta konsep dari mall tersebut. Pada area sirkulasi, suasana rekreatif dapat dicapai dengan



menciptakan suasana yang tidak membosankan / monoton, misalnya penggunaan single coridor pada mall jauh lebih rekreatif dibandingkan penggunaan double coridor.



( Sumber : [www.google.com](http://www.google.com) )

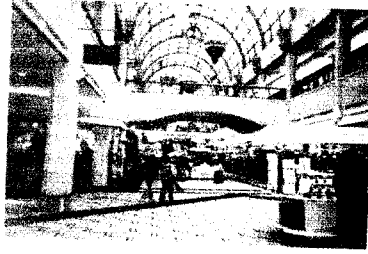
Penggunaan single coridor selalu dihubungkan dengan void, sehingga tidak membosankan, nyaman, dan pandangan pengunjung tidak terbatas atau bebas melihat keadaan disekitarnya sehingga tercipta jalur sirkulasi yang menyenangkan.

Selain sirkulasi yang tidak membosankan, suasana rekreatif dapat di capai dengan *menciptakan sirkulasi yang tidak membuat cepat lelah*, penggunaan elemen – elemen yang panjang dan sempit harus dihindari seperti lorong – lorong yang panjang yang dapat mengakibatkan seseorang tidak tertarik untuk melewatinya dan dapat menyebabkan pengunjung merasa lelah untuk melewatinya. Pola sirkulasi tersebut dapat dihindari dengan memecah sirkulasi yang memanjang menjadi sirkulasi yang pendek dengan pandangan yang luas dengan penggunaan fasilitas – fasilitas istirahat seperti bangku – bangku tempat duduk pada area – area tertentu.

Unsur – unsur lain yang dapat mempengaruhi suasana rekreatif pada shopping mall adalah elemen teknis seperti pencahayaan dan penghawaan. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami biasanya dengan menggunakan skylight di atas atrium atau hall sehingga tercipta sebuah ruangan yang terbuka dalam shopping mall khususnya pada atrium atau hall yang biasanya digunakan untuk menampung kegiatan publik.



## Sky light pada atrium atau hall

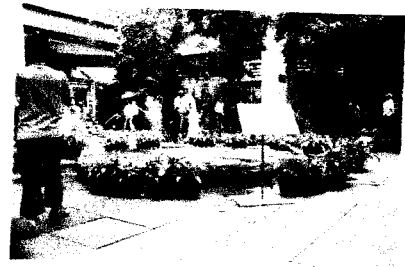


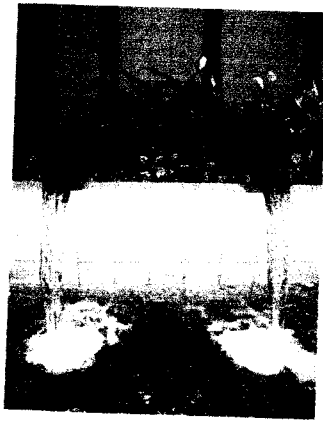
Sedangkan untuk pencahayaan buatan biasanya menggunakan lampu. Selain berfungsi sebagai penerangan, lampu juga dapat difungsikan sebagai elemen dekoratif yang dapat membentuk suasana ruang menjadi lebih kreatif. Misalnya : penggunaan lampu yang terang dapat menciptakan suasana yang ceria, sedangkan lampu yang redup dapat menciptakan suasana yang tenang dan romantis.

## LAMPU sebagai PENCAHAYAAN BUATAN



Suasana yang kreatif dapat diciptakan dengan penggunaan elemen vegetasi dan air.





( Sumber : [www.google.com](http://www.google.com) )

Penggunaan arsitektural tanaman diantaranya berfungsi sebagai pembatas atau pembagi ruang ke dalam beberapa area. Fungsi dari penggunaan vegetasi tersebut diantaranya sebagai :

1. Pelembut garis – garis keras.
2. Pembatas pemandangan yang tidak diinginkan.
3. Pembatas sebagian pemandangan yang diinginkan untuk menarik perhatian dan juga meningkatkan kenikmatan melihat pemandangan tersebut.
4. Pembatas yang bersifat pribadi, menghindari pemandangan yang tidak diinginkan.

Desain taman dalam ruang dibedakan menjadi 2, yaitu :

1. Desain yang dibentuk oleh elemen taman berupa tanaman dalam pot atau bak tanaman. Fungsinya adalah untuk dekorasi dan keindahan. Selain itu tanaman dalam pot atau bak tanaman juga berfungsi sebagai pembatas ruang dan pengarah jalur sirkulasi.
2. Desain tanaman dengan penggunaan tanaman secara masal. Dapat bersifat permanen maupun tidak permanen. Tanaman yang bersifat permanen dibuat dengan cara ditanam pada bak tanaman ( panthers ) dengan pencahayaan yang cukup. Cahaya tersebut dapat berupa cahaya alami yaitu matahari dengan penggunaan atap yang berbahan kaca, fiber glass, atau bahan lainnya yang sejenis atau dapat juga dengan penggunaan cahaya buatan.

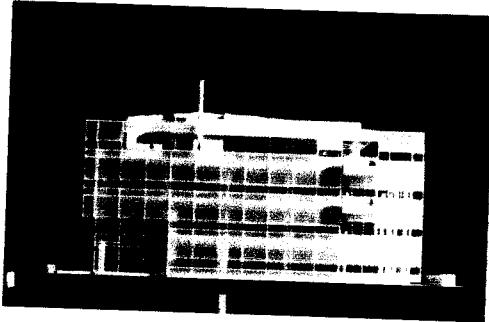


## 2.10. Arsitek Ternama

( Sumber : [www.arcspace.com](http://www.arcspace.com) )

### -RICHARD MEIER-

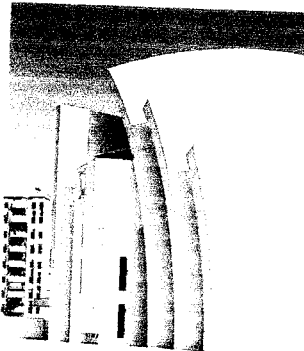
Sebagian besar bangunan karya **Meier** adalah bangunan berlantai lebih dari satu. Ciri dari bangunan **Meier** ini salah satunya adalah adanya permainan cahaya didalam bangunan dengan melibatkan penggunaan bukaan pada bangunannya.



### Permainan bukaan pada bangunan karya meier

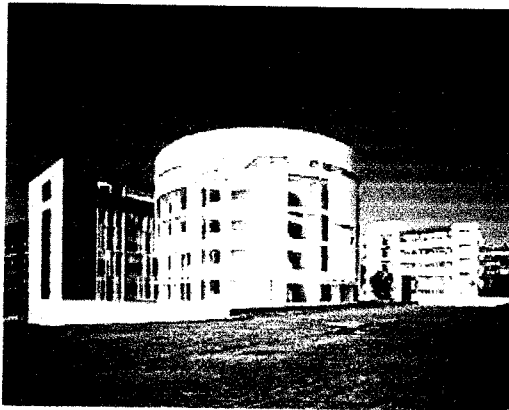
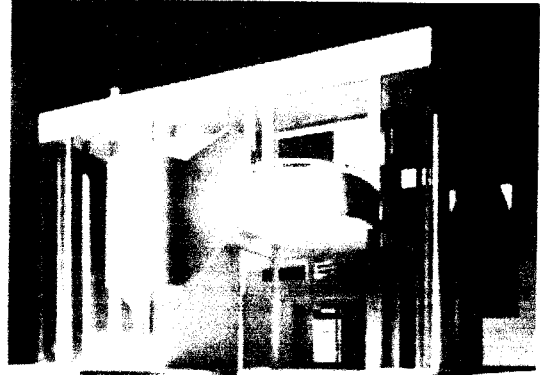
Konsep dari beberapa bangunan **Meier** sebagian besar adalah abstrak dengan penambahan dan pengurangan beberapa ornamen atau elemen pada bagian fasadenya.

Contoh : Bangunan Jubilee Church, Rome, Italy, 1996-2000





Adapun karya – karya **Meier** yang lainnya, antara lain :



## 2.11. Studi kasus

### A. PONDOK INDAH MALL ( JAKARTA )

( Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)--key word : mall )



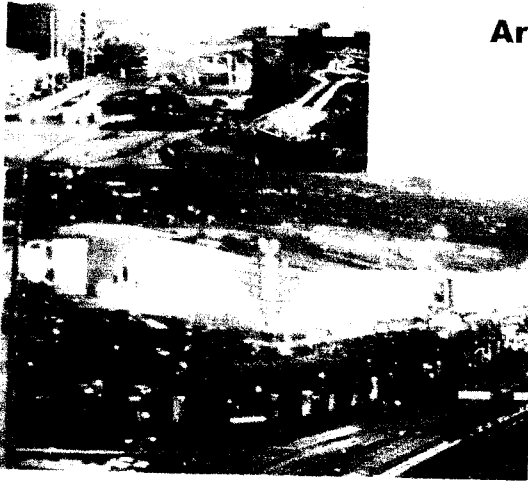
**Entrance utama  
bangunan**

Pondok Indah Mall terletak di jalan metro pondok indah jakarta dengan ketinggian tiga lantai. Pondok indah mall terletak dikawasan yang padat lalu lintas. Mall ini tersedia berbagai macam barang dagangan dan beberapa fasilitas rekreasi. Area taman air menjadi ajang fasilitas keluarga yang menyenangkan, dimana akses untuk





kesana berasal dari lantai tiga pondok indah mall. Mall ini dibuka mulai pukul 10.00 – 22.00.

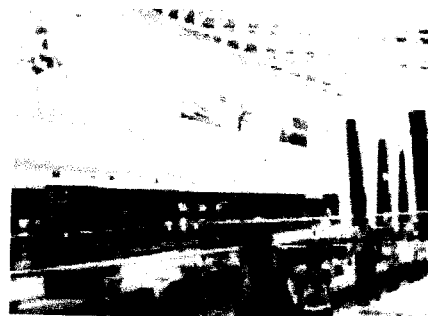


**Area taman air**

**Fasade bangunan**

**Lalu lintas padat**

Keseluruhan dari fasade bangunan ini diolah karena letaknya yang berada ditengah – tengah jalan raya yang padat lalu lintas. Oleh karena itu fasade bangunan tersebut menjadi perhatian utama bangunan ini, meskipun keseluruhan bangunan masih berbentuk box namun terdapat beberapa penambahan dan pengurangan bangunan yang berfungsi sebagai aksesoris bangunan. Pada bangunan mall ini terdapat lima entrance dengan satu entrance utamanya. Pergerakan utama sistem sirkulasi pengunjung mengelilingi atrium utama mall kemudian dilanjutkan pada retail – retail yang terdapat didalam bangunan tersebut. Adanya departement store menjadikan pergerakan sirkulasi pengunjung melalui koridor yang menghubungkannya.





Penataan signage pada retail bangunan ini dibuat menjulang menghadap pengunjung bila pengunjung sedang menelusuri koridor, tentunya ditambah dengan aksesoris – aksesoris tertentu untuk menambah kesan menarik bagi pengunjung yang melewatinya.



## B. COEX MALL ( KOREA SELATAN )

(Sumber : [http://en.wikipedia.org/wiki/COEX\\_Mall](http://en.wikipedia.org/wiki/COEX_Mall) )



**Fasade bangunan**

Coex mall terletak di jantung kota seoul, korea selatan dengan konsep bangunan *milenium fantasy*. Jalur sirkulasi pada bangunan ini sangatlah menarik, misalnya di dalam bangunan tersebut terdapat pilar – pilar yang terbuat dari kaca dengan lantai biru sehingga konsep gunung yang sejuk tercipta di sini.



**Glass pillars**

Tema air juga terdapat pada bangunan ini sebagai simbol perdamaian.



**Tema air pada plafon**



Selain itu terdapat juga lake walk, water fall walk, canyon walk, dan tropic walk.



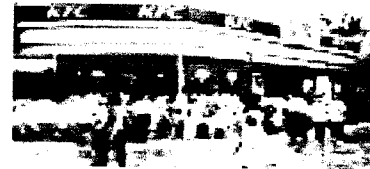
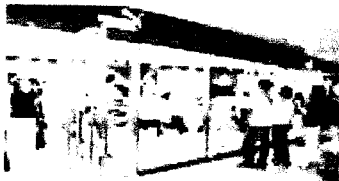
**Lake walk**

**water walk**

**canyon walk**

**tropic walk**

Pada bangunan coex mall ini terdapat beberapa fasilitas penunjang diantaranya adalah food court, beberapa retail yang berderet di sepanjang jalur sirkulasi, dan beberapa fasilitas penunjang lainnya yang pastinya menarik perhatian para pengunjung yang datang ke mall tersebut.



### **Retail fashion dan food court**



### **Beberapa retail pada coex mall**

Coex mall merupakan bagian terbesar dari korea selatan worl trade center. Selain adanya beberapa fasilitas penunjang, pada mall ini juga sering diadakan event – event yang dapat menarik perhatian pengunjungnya.

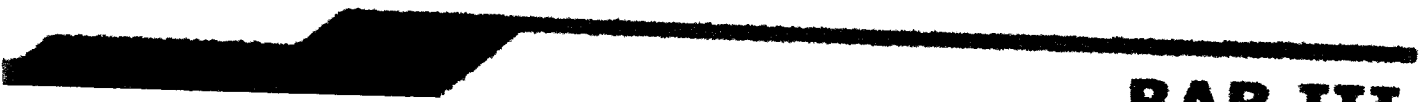
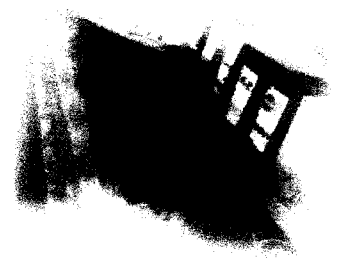
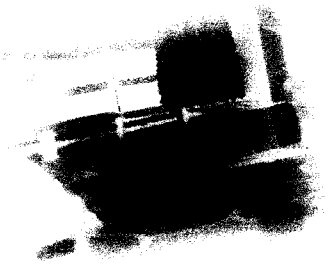
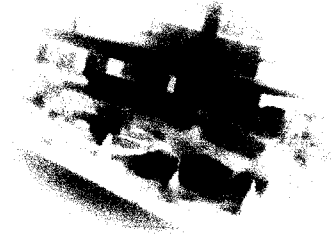






**Event – event menarik yang terdapat di coex mall**





**RAR III**



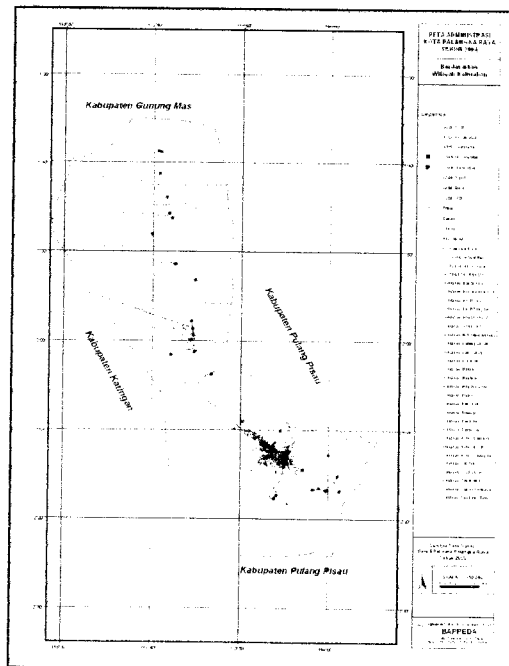
## BAB III ANALISIS

### 3.1. Analisis Lokasi atau Site

Secara administratif , Palangka Raya termasuk dalam lingkup pusat kota. Perkembangan kota untuk dimasa yang akan datang diharapkan terpusat di kota Palangka Raya.

Secara fisik dan geografis, wilayah kota Palangka Raya terletak pada  $6^{\circ}40'20''$  bujur timur dan  $1^{\circ}30'$  lintang selatan. Sedangkan secara administrasi wilayahnya berbatasan dengan :

- Sebelah Utara :Wilayah Pembantu Bupati Gunung Mas / Kabupaten Kapuas.
- Sebelah Timur :Kabupaten Kapuas.
- Sebelah Selatan :Kabupaten Kapuas.
- Sebelah Barat :Wilayah Pembantu Bupati Katingan / Kabupaten Kotawaringin Timur.



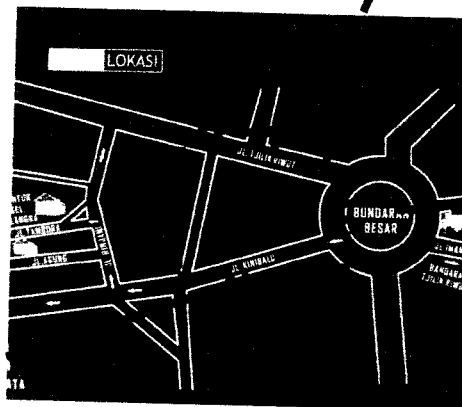
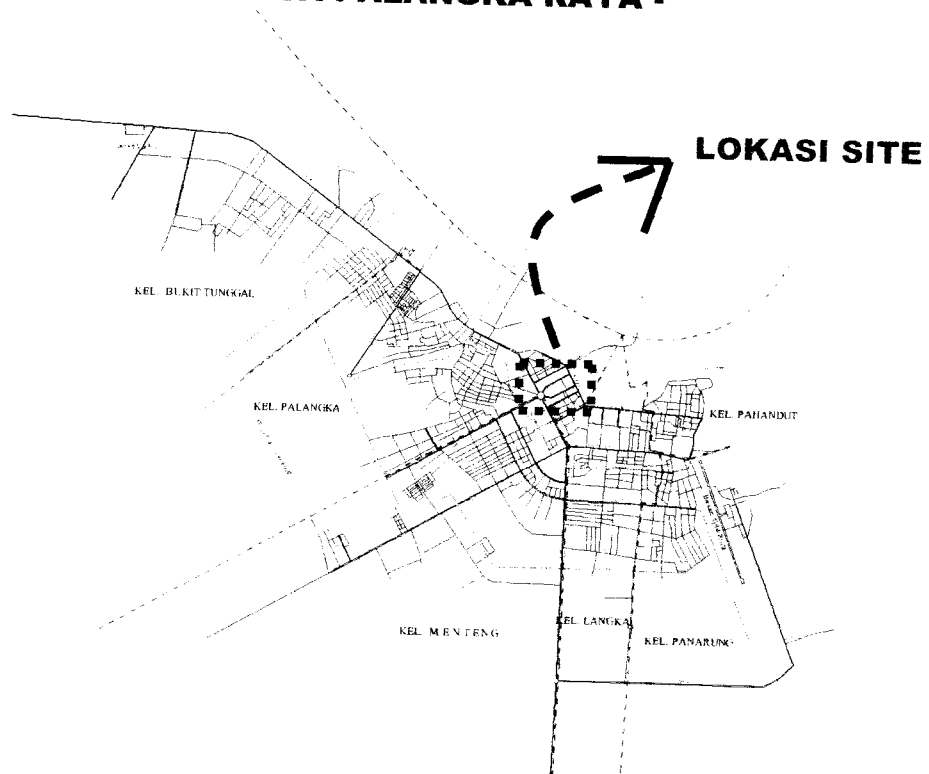
**Gambar 3.1 Peta Administrasi Kota Palangka Raya**

(Sumber : [www.palangkaraya.go.id](http://www.palangkaraya.go.id))



Shopping mall terletak di pusat kota Palangka Raya, yaitu disekitar bundaran besar yang mana kawasan tersebut menjadi pusat aktifitas penduduk setempat.

### - PETA PALANGKA RAYA -





### 3.1.1. Potensi

Potensi yang dimiliki site antara lain letaknya yang berada di pusat kota sehingga dari segi aksesibilitasnya, lokasi site ini cukup strategis. Pencapaian ke lokasi juga mudah dan dilalui oleh berbagai macam angkutan perkotaan. Pada kawasan site juga termasuk pusat aktifitas masyarakat, karena di kawasan ini terdapat perkantoran, sekolah, dan beberapa toko dan ruko yang bertebaran di sepanjang jalan.

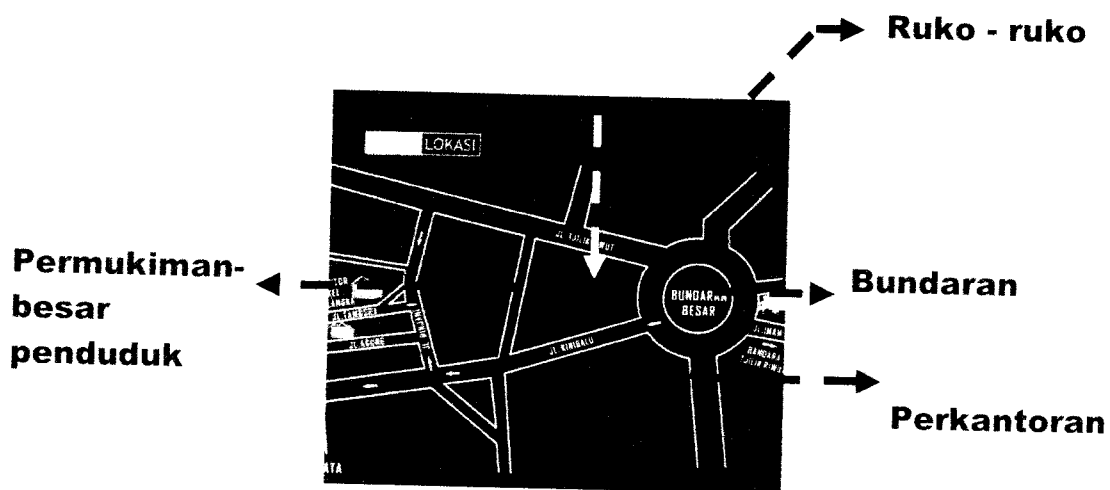
### 3.1.2. Tata Guna Lahan

Site yang dipilih sesuai dengan peruntukan lahan, yaitu area perdagangan, perkantoran dan pendidikan. BCR ( Building Coverage ratio ) maksimal 70 % dengan tinggi bangunan maksimal 4 lantai pada kawasan tersebut.

### 3.1.3. Hambatan

Site terletak diantara persimpangan jalan, sehingga terjadi kepadatan lalu lintas di sini. Hal ini dapat mempengaruhi jalur sirkulasi kendaraan yang keluar ataupun masuk ke dalam mall nantinya.

### 3.1.4. Analisis Sekitar Site

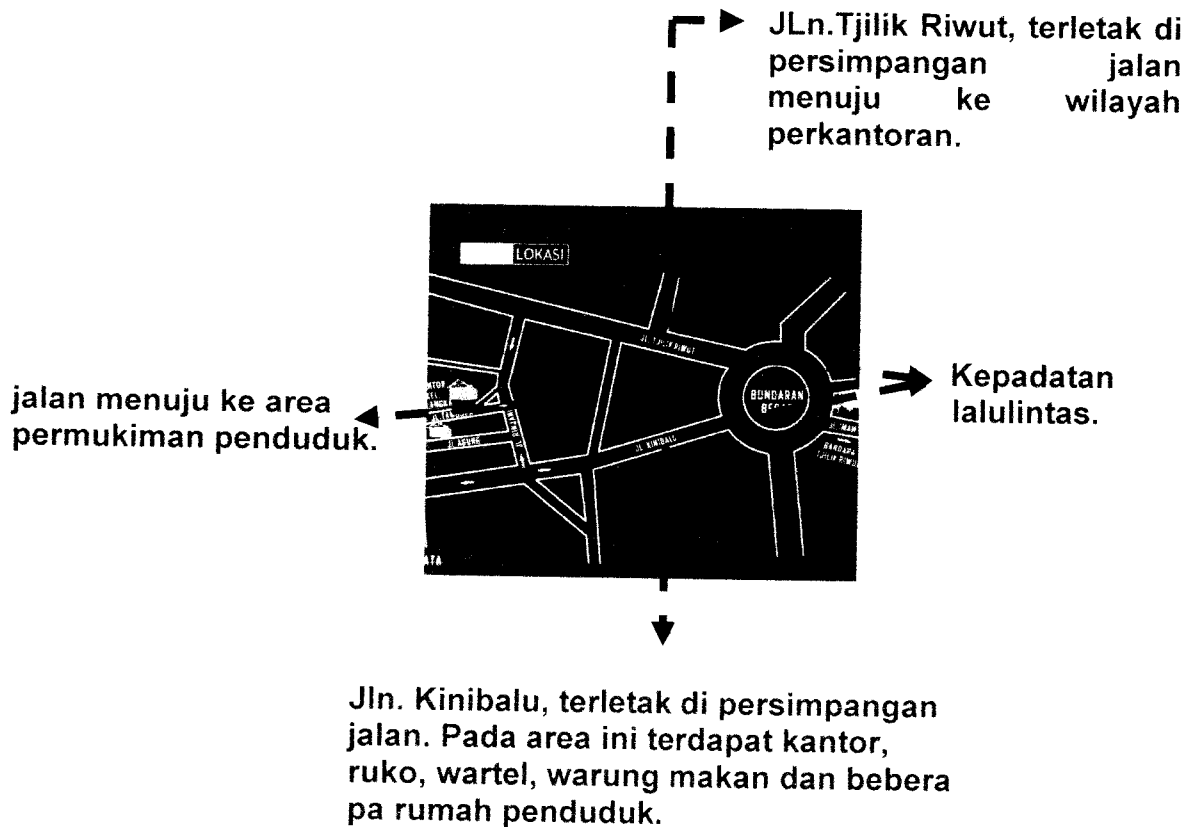




Site dilalui oleh jalan Kinibalu dan jalan Tjilik riwut. Daerah disekitarnya merupakan daerah komersial yang terdiri dari ruko, toko, kantor, dan daerah permukiman penduduk.

### 3.1.5. Analisis Sirkulasi Sekitar

Jalur sirkulasi disekitar site sudah cukup lancar, karena adanya sarana dan prasarana yang memadai. Jalan yang berbatasan langsung dengan site mempunyai tingkat kepadatan yang cukup tinggi. Kendaraan yang sering melalui area sekitar site adalah kendaraan pribadi seperti mobil, sepeda motor dan sepeda, serta angkutan umum berupa mobil angkutan kota.



### 3.1.6. Analisis View Bangunan

View yang paling baik dari maupun menuju ke site adalah bagian depan site yang berhadapan langsung dengan bundaran besar

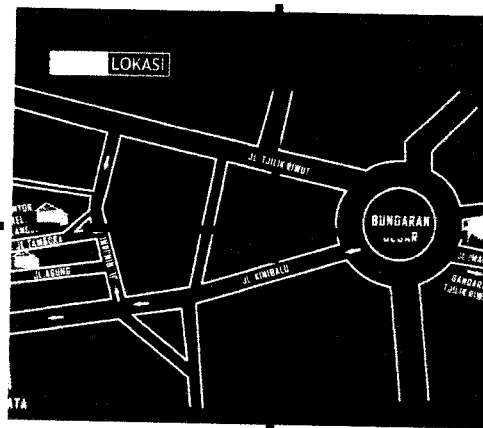




yang merupakan akses utama dan memiliki nilai produktifitas dan nilai ekonomis yang tinggi.

View menuju ke arah ruko – ruko.  
Pada area ini terlihat sangat padat.

View menuju ke  
area permukiman  
penduduk.

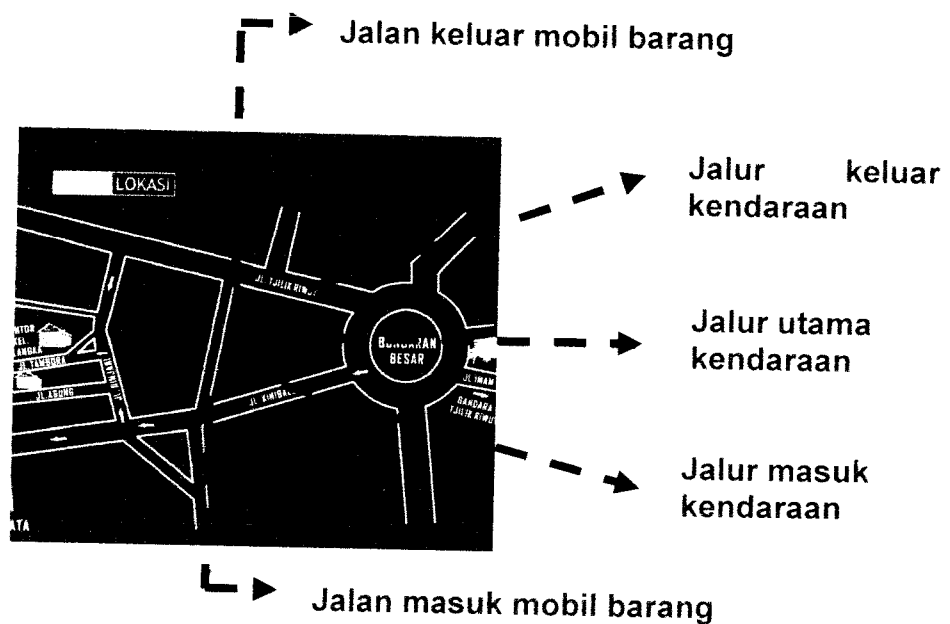


View bagus,  
ke arah bunda  
ran besar.

View kurang bagus karena  
menghadap ke area perkantoran

### 3.1.7. Analisis Masuk Site

Akses masuk dan keluar site yang utama adalah di bagian depan site, yaitu arah yang berhadapan langsung dengan bundaran besar, sedangkan untuk jalan alternatif lain terdapat di bagian samping kanan dan kiri site.

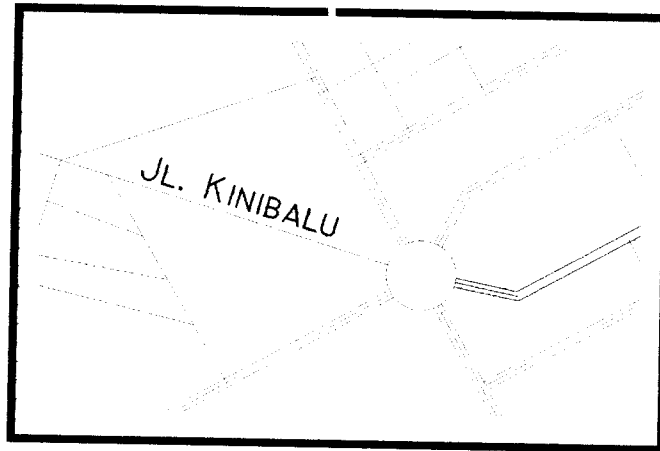




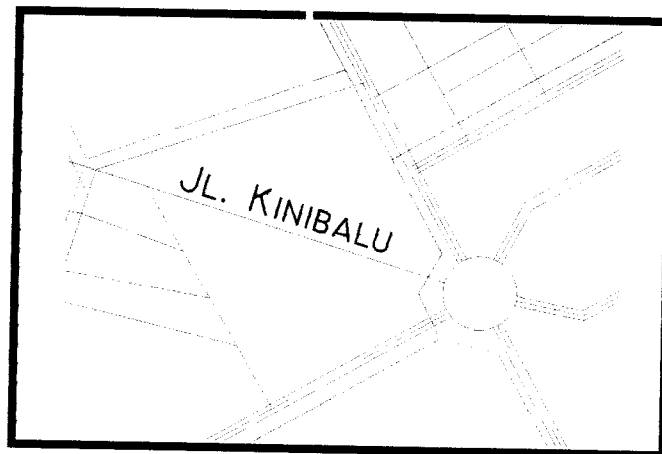
### 3.1.8. Analisis Infrastruktur

Fasilitas infrastruktur pada daerah ini sangat mendukung dalam menunjang fungsi perdagangan dan meningkatkan kegiatan perdagangan di daerah ini. Fasilitas yang tersedia antara lain : jaringan air bersih, jaringan telepon, jaringan listrik.

#### JARINGAN AIR BERSIH



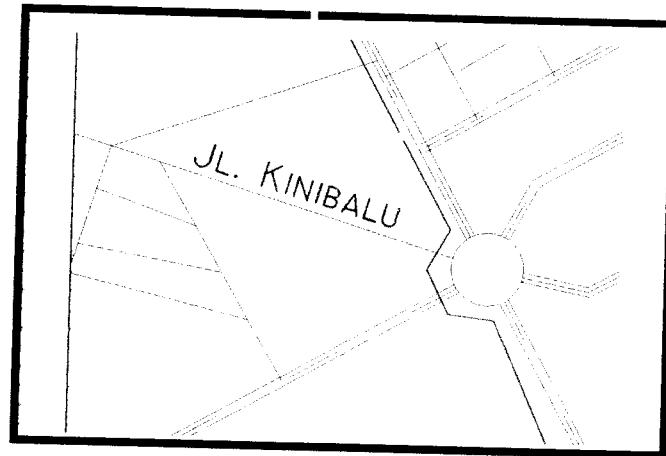
#### JARINGAN TELEPON







## JARINGAN LISTRIK



### 3.2. Analisis Kuantitatif

#### 3.2.1. Pengguna Bangunan

##### 1. Pengunjung

Yaitu masyarakat atau obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang, jasa, dan rekreasi. Selain berbelanja, pengunjung juga dapat melihat – lihat, refreshing, atau sekedar berkumpul bersama dengan teman – teman maupun kerabat dekat.

##### 2. pengelola

Memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang memadai agar pedagang mau menyewa seluruh luasan yang ditawarkan dan pengunjung merasa nyaman.

##### 3. Unsur Pelaksana Service

- ▣ Petugas Keamanan
- ▣ Petugas Kebersihan

##### 4. Pedagang atau Penyewa

Yaitu individu atau kelompok yang menyewa dan menggunakan ruang serta fasilitas yang disediakan untuk usaha komersial. Retail – retail yang disewakan ini memiliki pengelola tersendiri yang bertanggung jawab langsung ke penyewa – penyewa retail tersebut. Kegiatan utamanya adalah mempersiapkan dan menjaga barang – barang yang dijual.



### 5. Pemilik atau Investor

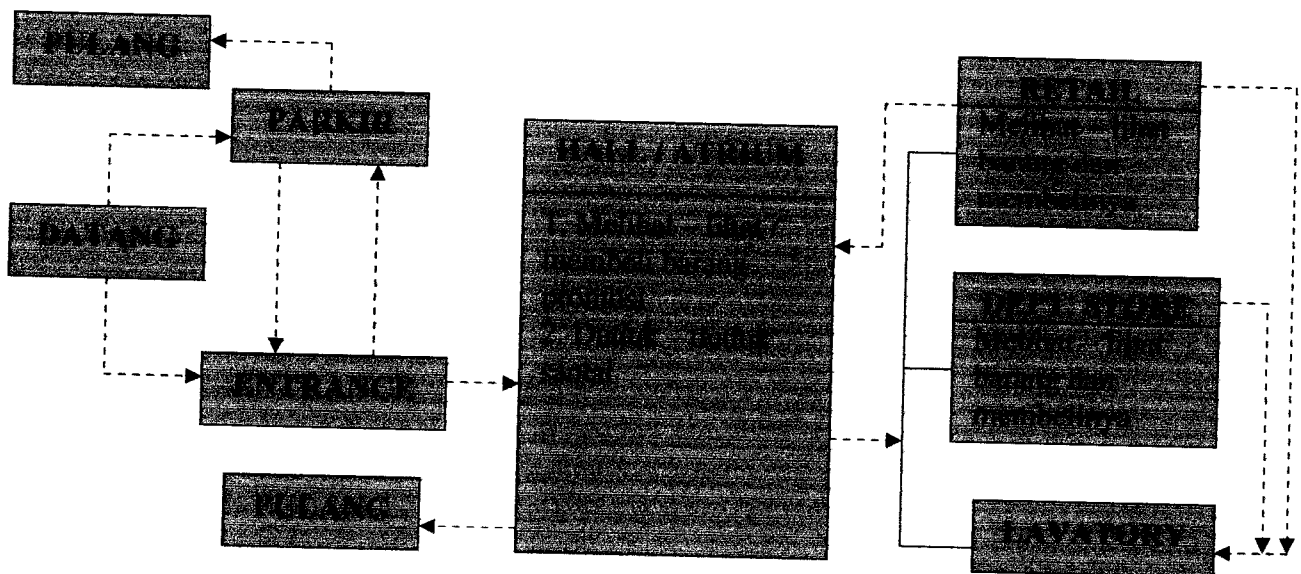
Merupakan pihak yang paling berkepenting terhadap nilai komersial dari pusat perbelanjaan tersebut, dalam hal ini sasaran langsung mereka adalah para penyewa dan sasaran tidak langsungnya adalah pengunjung mall. Kegiatan yang dilakukan oleh pemilik atau investor bersifat temporer, mereka hanya melihat, mencermati kegiatan maupun keadaan bangunan shopping mall kemudian dilanjutkan dengan melakukan koordinasi dengan building manager.

### 6. Pemasok atau Suplier

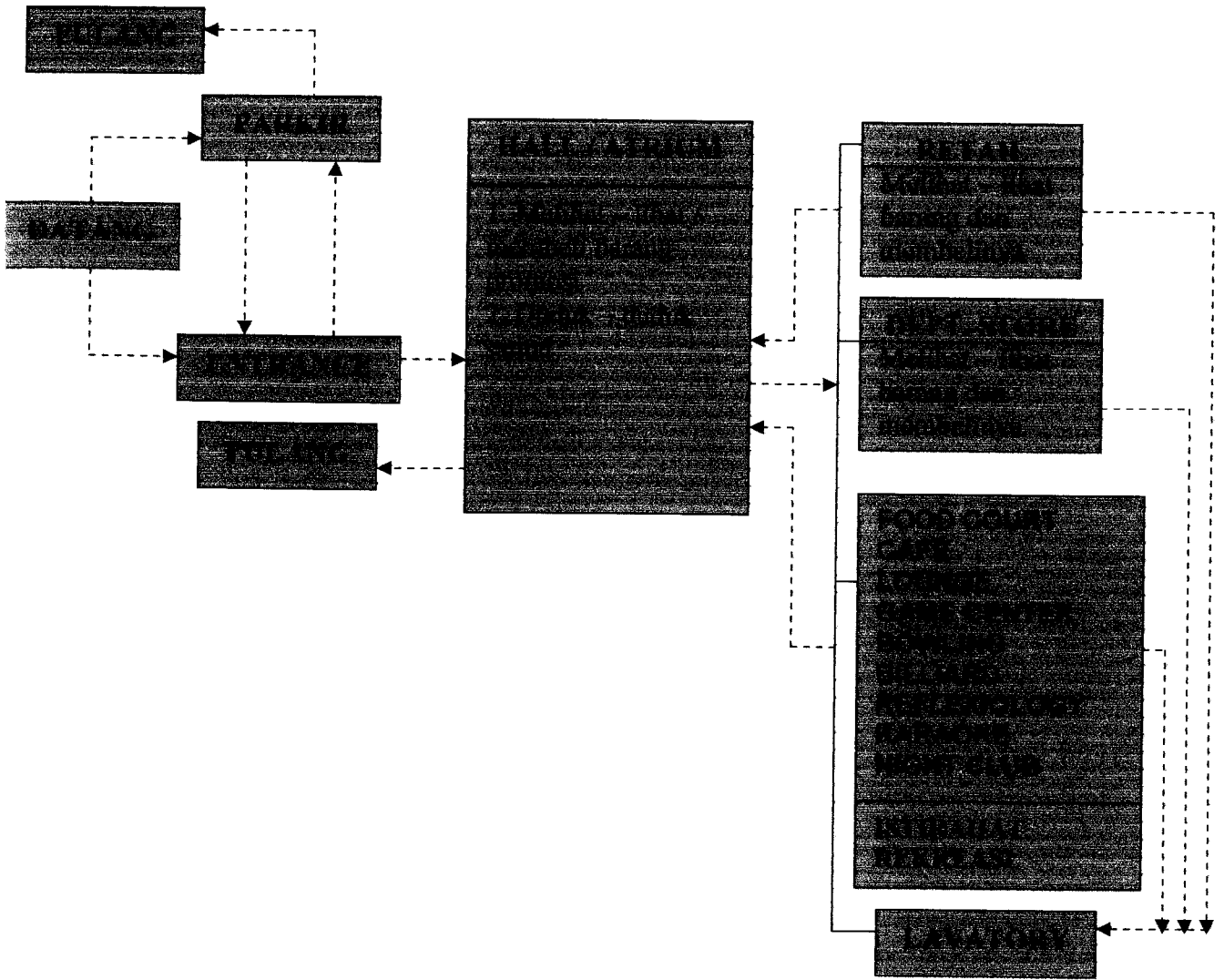
Yaitu orang yang menghantarkan atau menyalurkan barang yang diperlukan oleh para pedagang. Biasanya bongkar muat yang dilakukannya, dikerjakan diluar jam operasional shopping mall.

## 3.2.2. Alur Kegiatan

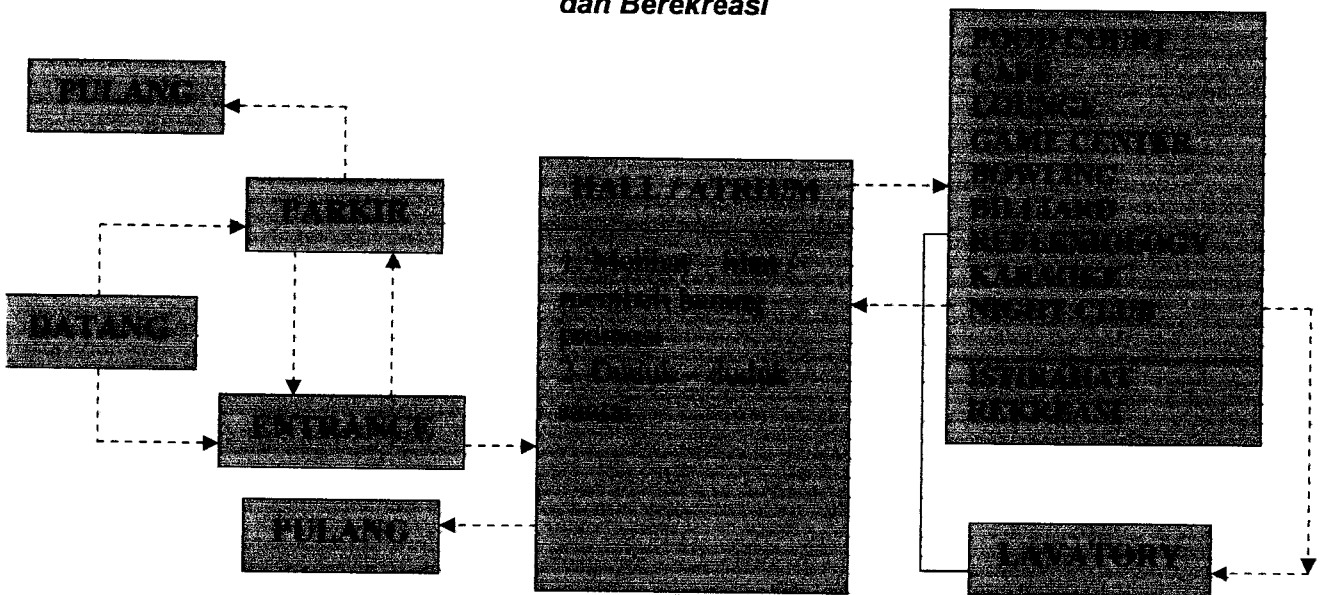
### 1. Pengunjung



**BAGAN 3.1** Alur Kegiatan Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berbelanja



**BAGAN 3.2 Alur Kegiatan Pengunjung yang datang Khusus Untuk Berbelanja dan Berekreasi**

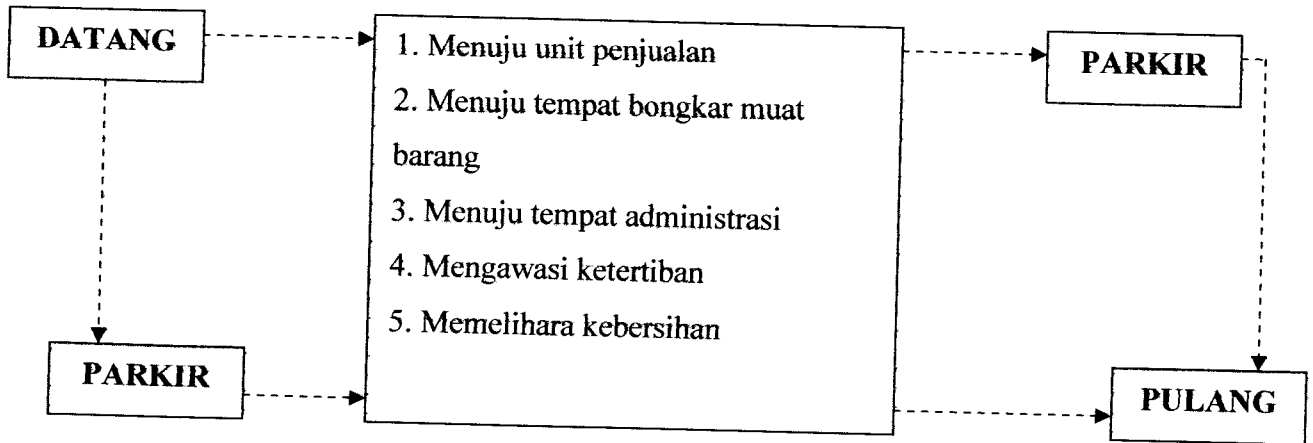


**BAGAN 3.3 Alur Kegiatan Pengunjung yang datang Untuk Berekreasi**



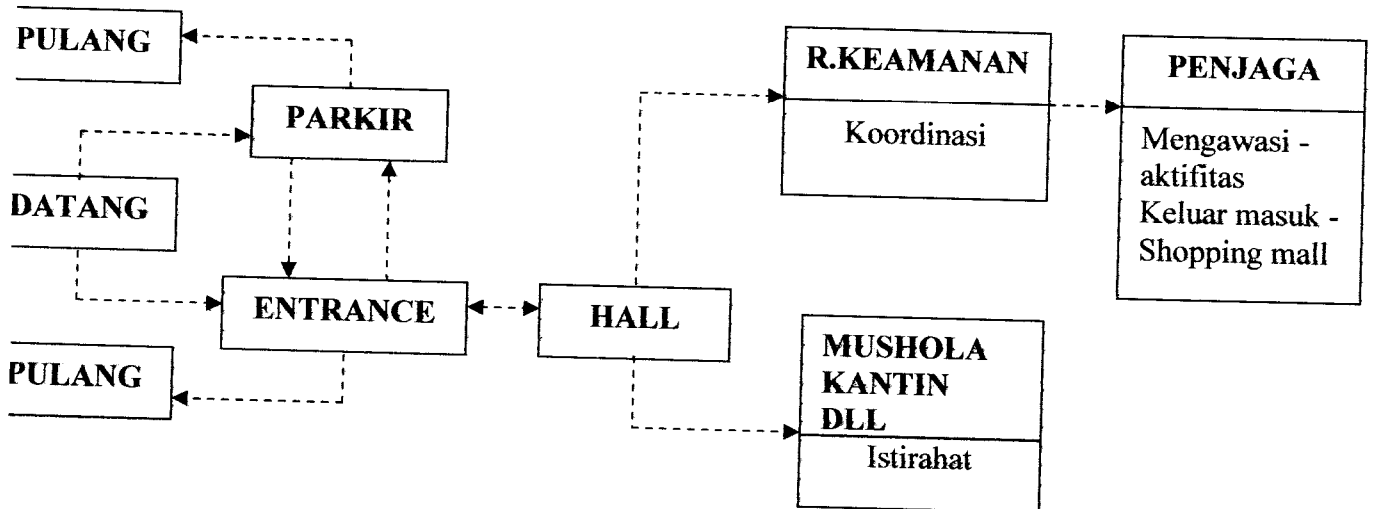


## 2. Pengelola

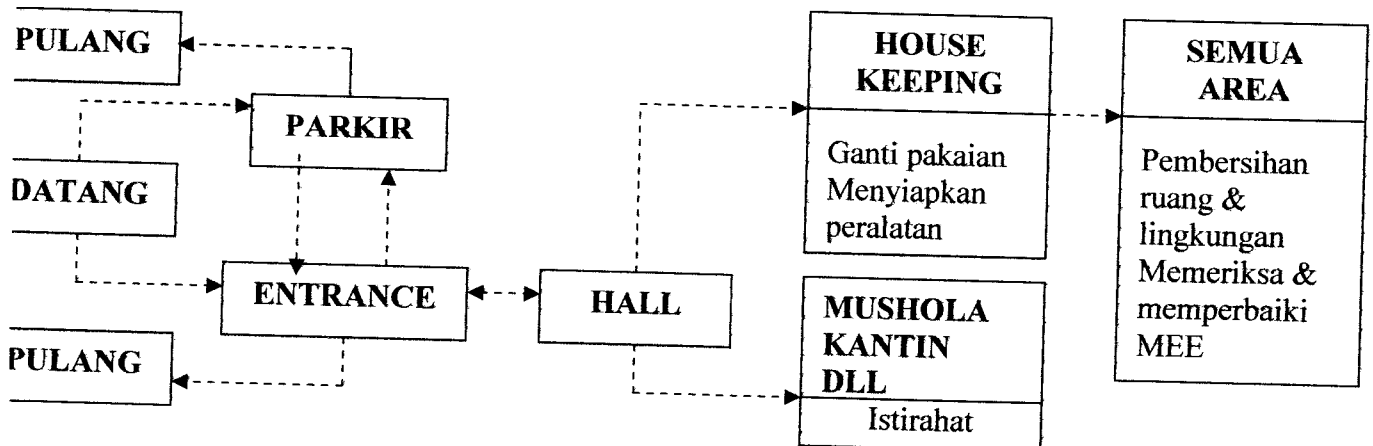


**BAGAN 3.4 Alur Kegiatan Pengeola**

## 3. Unsur pelaksana service



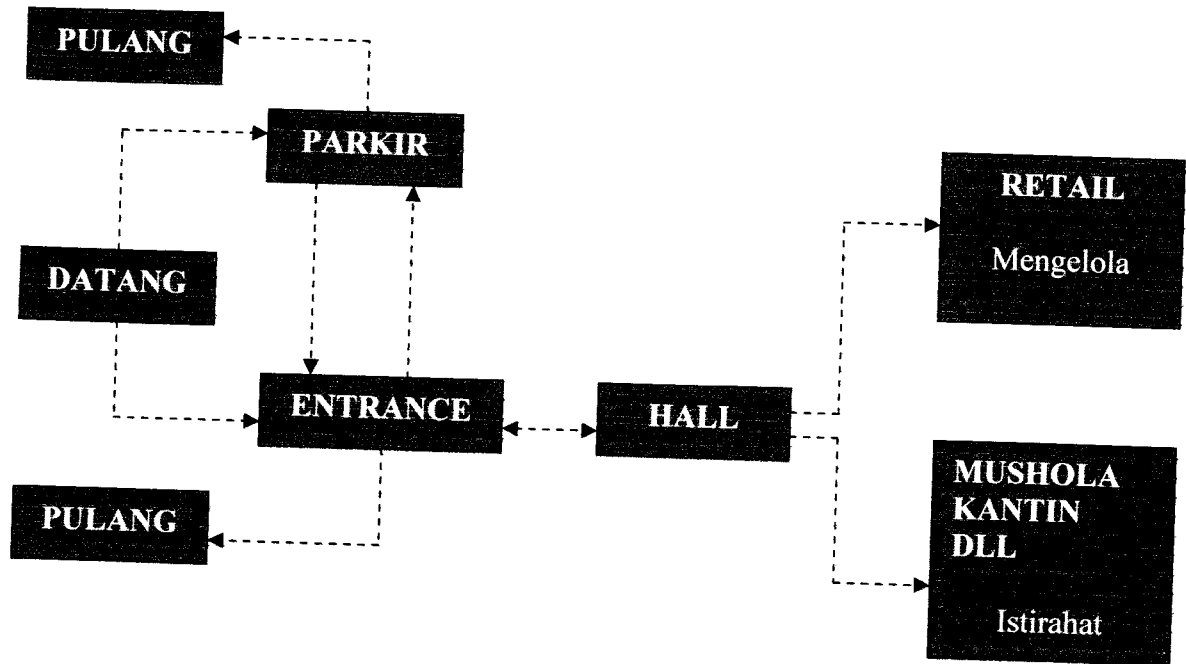
**BAGAN 3.5 Alur Kegiatan Petugas Keamanan**



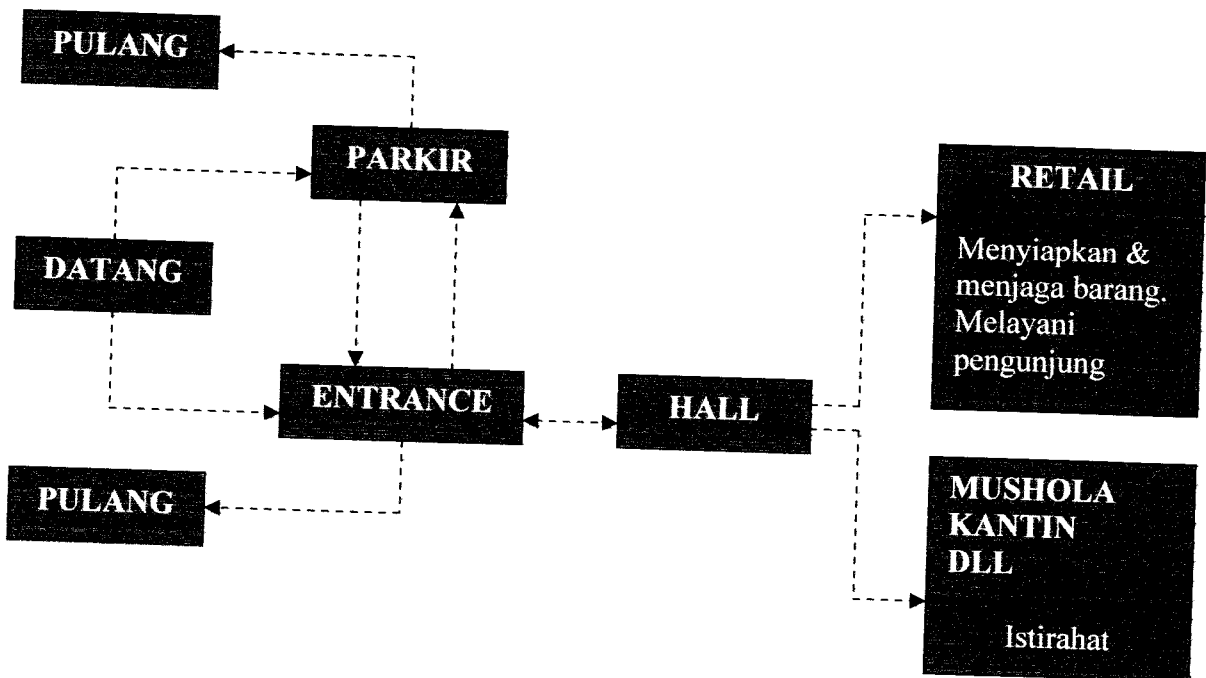
**BAGAN 3.6 Alur Kegiatan Petugas Kebersihan**



4. Pedagang atau penyewa



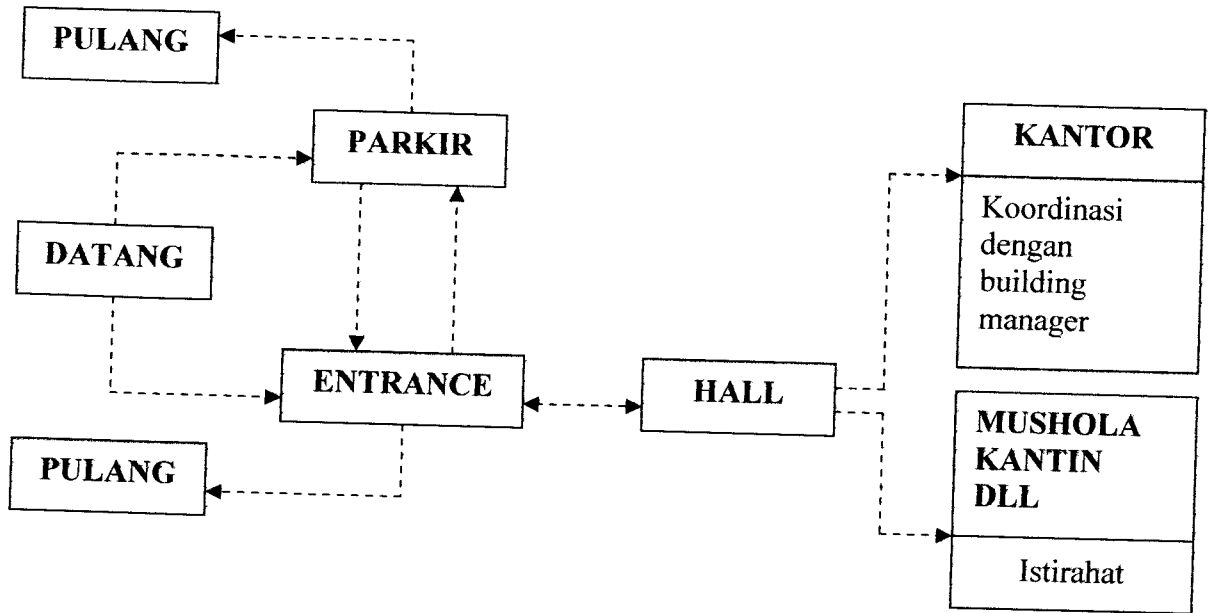
*BAGAN 3.7 Alur Kegiatan Penyewa atau Pengelola Retail*



*BAGAN 3.8 Alur Kegiatan Penjaga Retail*

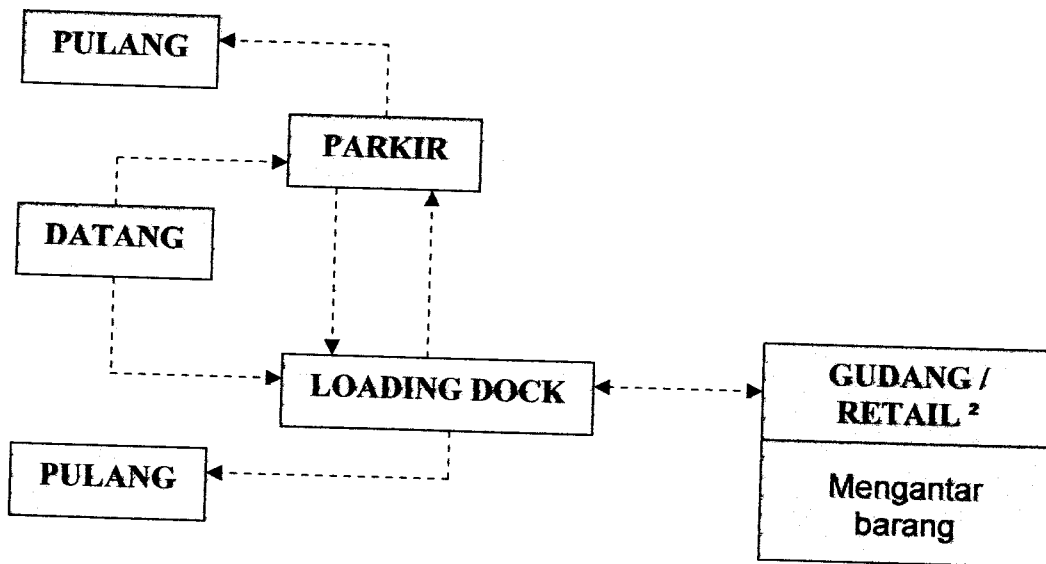


### 5. Pemilik atau investor



BAGAN 3.9 Alur Kegiatan Pemilik atau Investor

### 6. Pemasok atau supplier



BAGAN 3.10 Alur Kegiatan Pemasok atau Suplier  
( Sumber : Hasil Olahan )

### 3.2.3. Kebutuhan Ruang

#### 1. Pengunjung

- Pengunjung yang datang khusus untuk berbelanja





- 
- Parkir
  - Entrance
  - Hall / atrium
  - Retail – retail
  - Anker tenant
  - Departement store
  - Book store
  - Mushola
  - Lavatory
  - Sirkulasi
- ✱ Pengunjung yang datang untuk berbelanja sambil berekreasi
- Parkir
  - Entrance
  - Hall / atrium
  - Retail – retail
  - Anker tenant
  - Departement store
  - Book store
  - Food court
  - Lounge
  - Cafe
  - Fitness center
  - Billiard
  - Salon
  - Karaoke
  - Night club
  - Bioskop
  - Game center
  - Mushola
  - Lavatory
  - Sirkulasi
-



---

### ▪ Pengunjung yang datang khusus berekreasi

- Parkir
- Entrance
- Hall / atrium
- Food court
- Lounge
- Game center
- Fitness center
- Billiard
- Salon
- Karaoke
- Bioskop
- Night club
- Mushola
- Lavatory
- Sirkulasi

### 2. Pengelola

- Parkir
- Ruang managerial
- Ruang tamu
- Ruang meeting
- Ruang kerja accounting
- Rung kerja marketing dan promosi
- Pantry
- Mushola
- Lavatory
- Kantin
- Sirkulasi

### 3. Unsur pelaksana service

#### ▪ Petugas keamanan

- Parkir
- Kantor keamanan







- Pos jaga
- Kantin
- Mushola
- Lavatory
- Sirkulasi

▪ **Petugas kebersihan**

- Parkir
- House keeping
- Ruang ganti
- Ruang MEE ( R. genzet, R. AHU, R. Mesin, R. Water tank, R. Panel listrik )
- Gudang
- Kantin
- Mushola
- Lavatory
- Sirkulasi

**4. Pedagang atau penyewa**

- Parkir
- Retaill – retail
- Gudang kecil
- Kantin
- Mushola
- Lavatory
- Sirkulasi

**5. Pemilik atau investor**

- Parkir
- Ruang kerja
- Ruang tamu
- Pantry
- Kantin
- Mushola
- Lavatory



- Sirkulasi

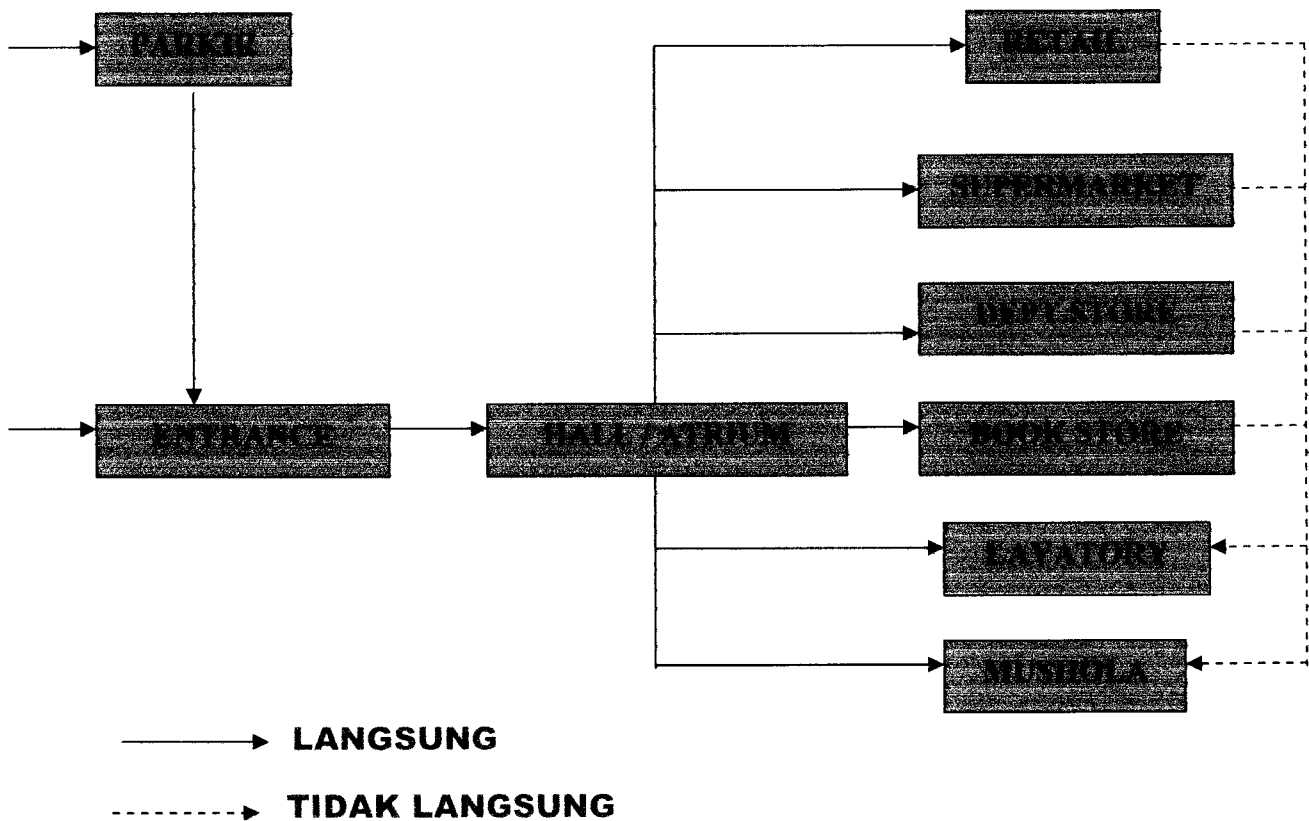
#### 6. Pemasok atau suplier

- Parkir
- Loading dock
- Gudang
- Kantin
- Mushola
- Lavatory
- Sirkulasi

### 3.2.4. Organisasi Ruang

#### 1. Pengunjung

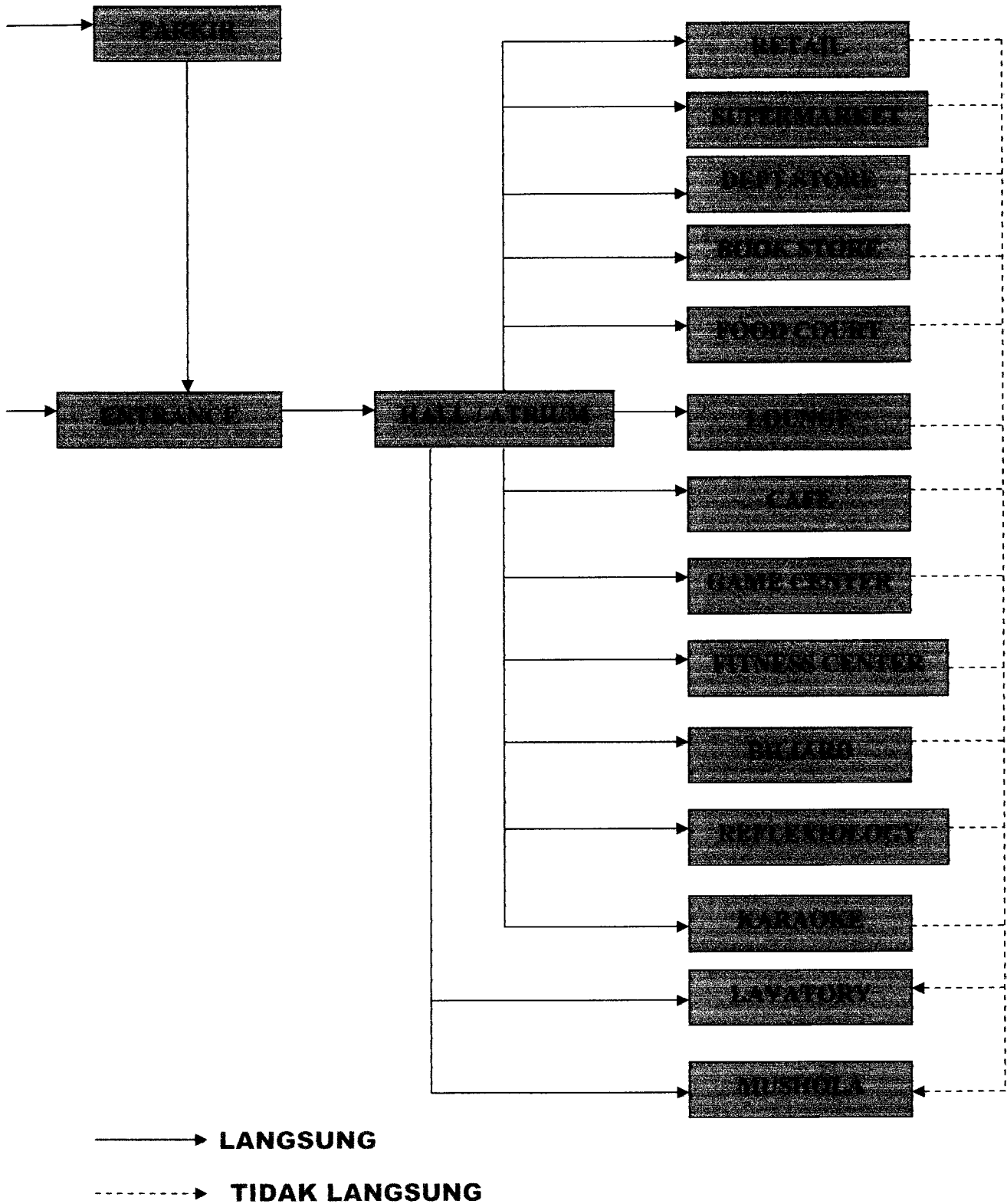
- Pengunjung yang datang khusus untuk berbelanja



**BAGAN 3.11 Organisasi Ruang Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berbelanja**



▼ Pengunjung yang datang untuk berbelanja sambil berekreasi

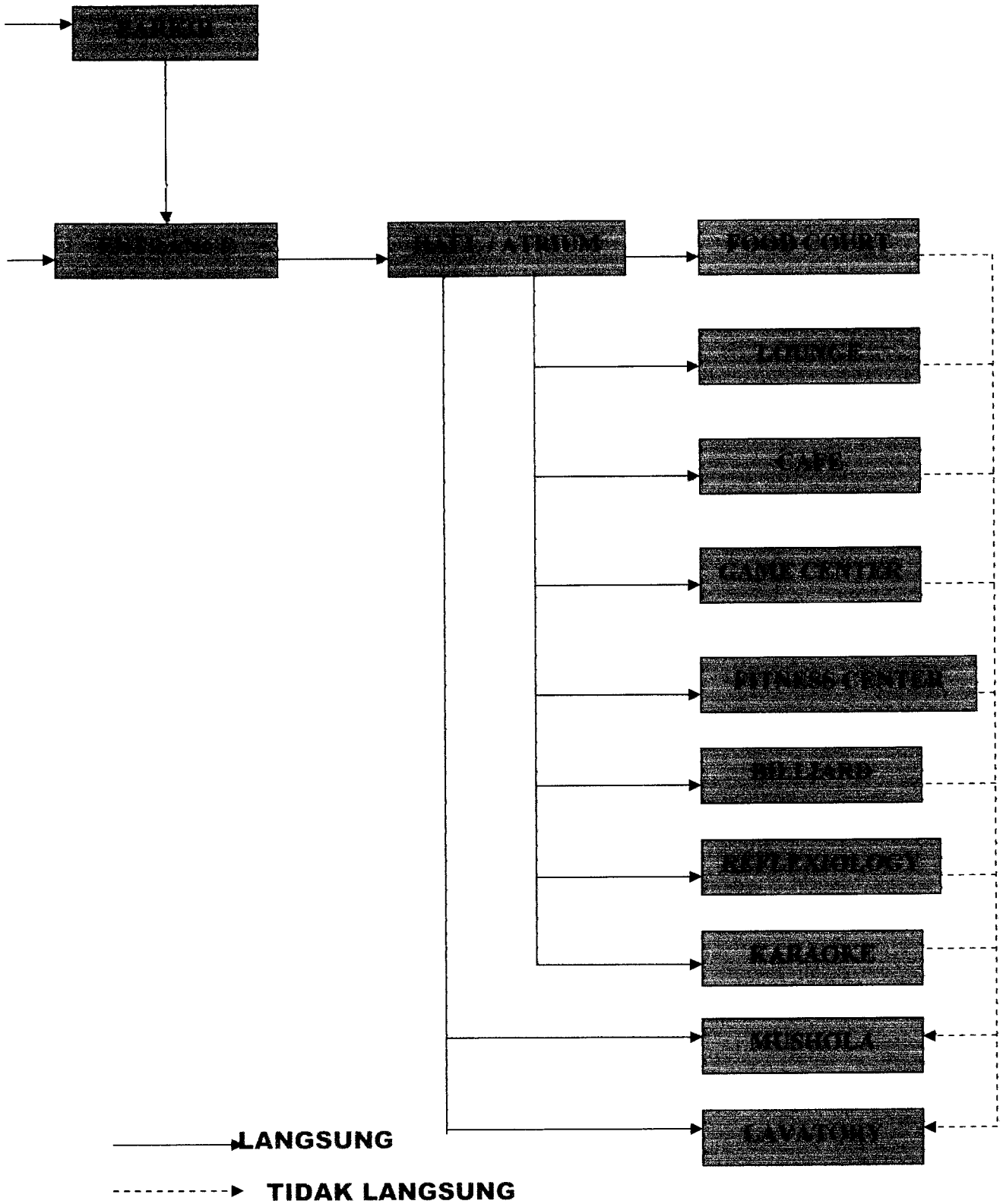


**BAGAN 3.12 Organisasi Ruang Pengunjung yang Datang Untuk Berbelanja Sambil Berekreasi**





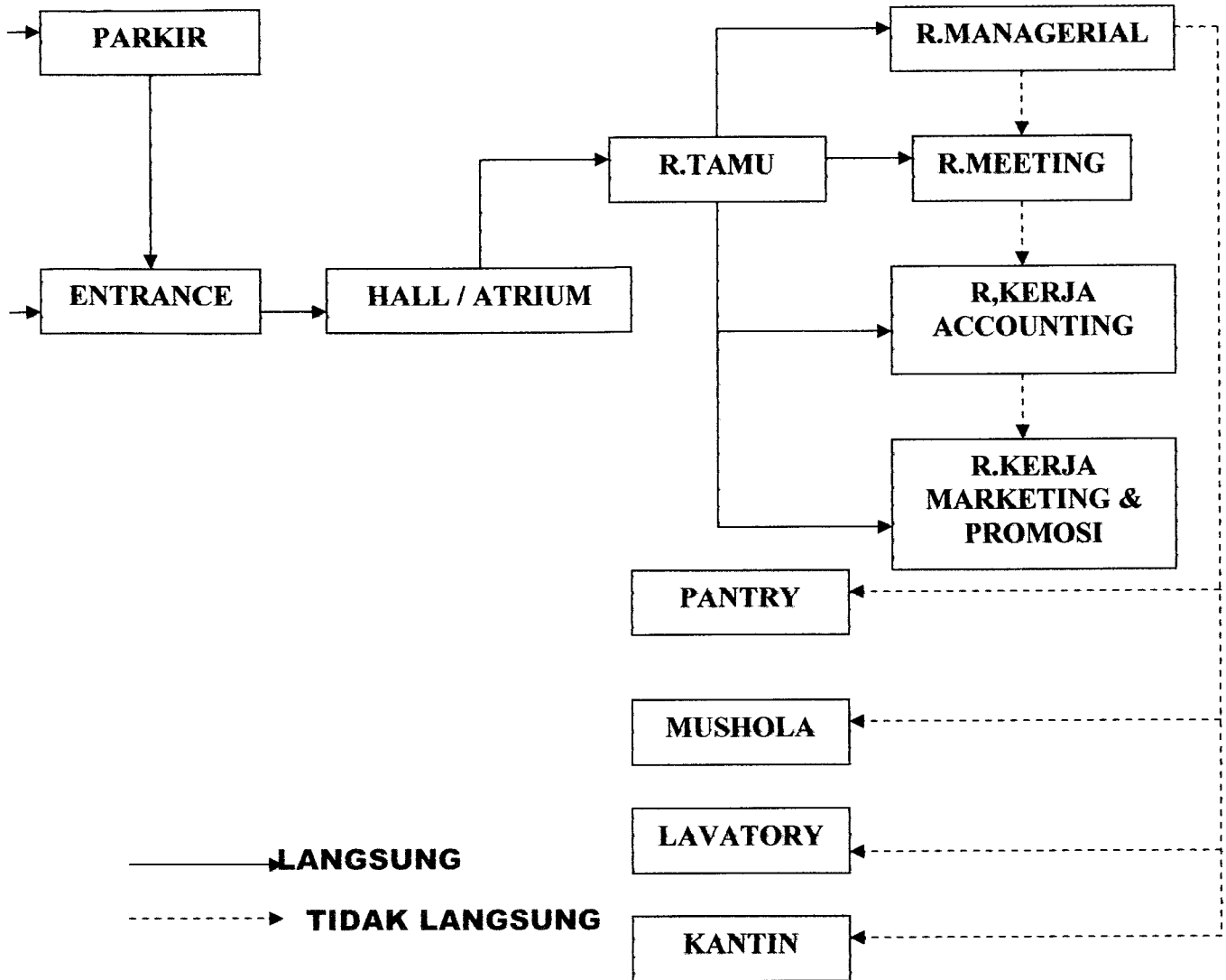
☛ Pengunjung yang datang khusus untuk berekreasi



**BAGAN 3.13 Organisasi Ruang Pengunjung yang Datang Khusus Untuk Berekreasi**



## 2. Pengelola

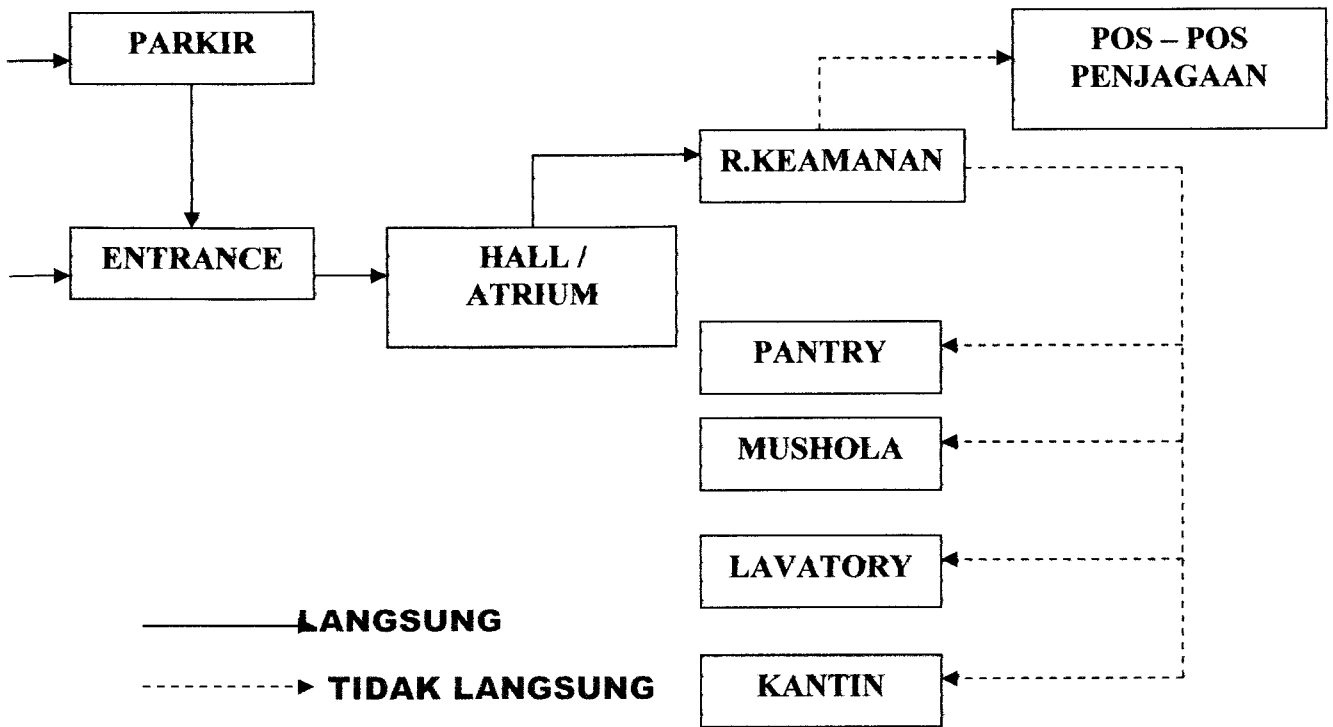


**BAGAN 3.14 Organisasi Ruang Pengelola**



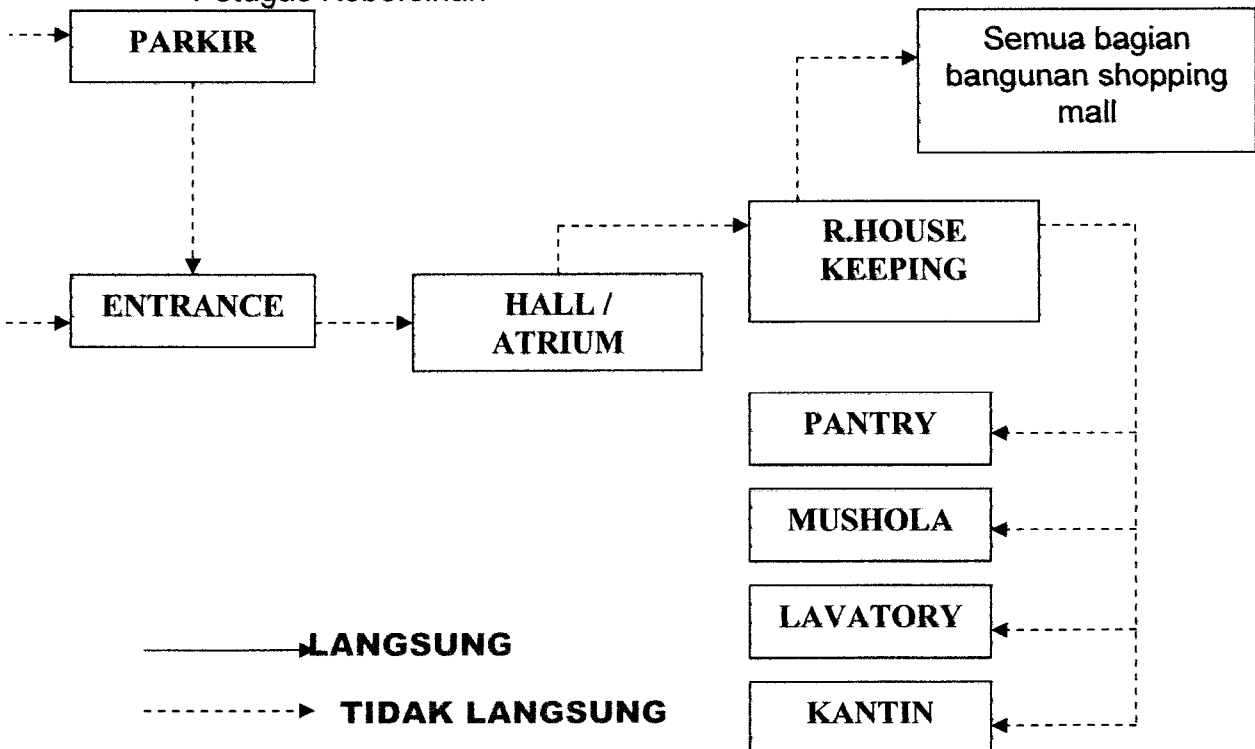
### 3. Unsur pelaksana service

#### ▣ Petugas Keamanan



**BAGAN 3.15 Organisasi Ruang Petugas Keamanan**

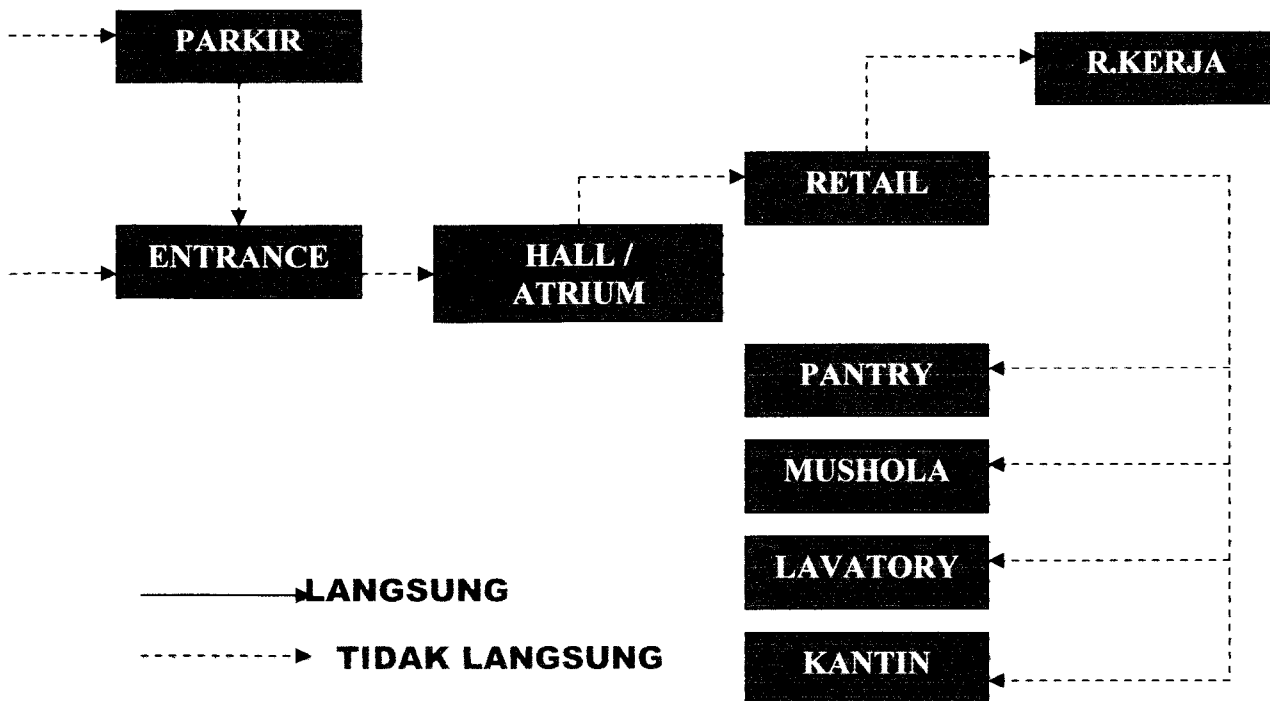
#### ▣ Petugas Kebersihan



**BAGAN 3.16 Organisasi Ruang Petugas Kebersihan**

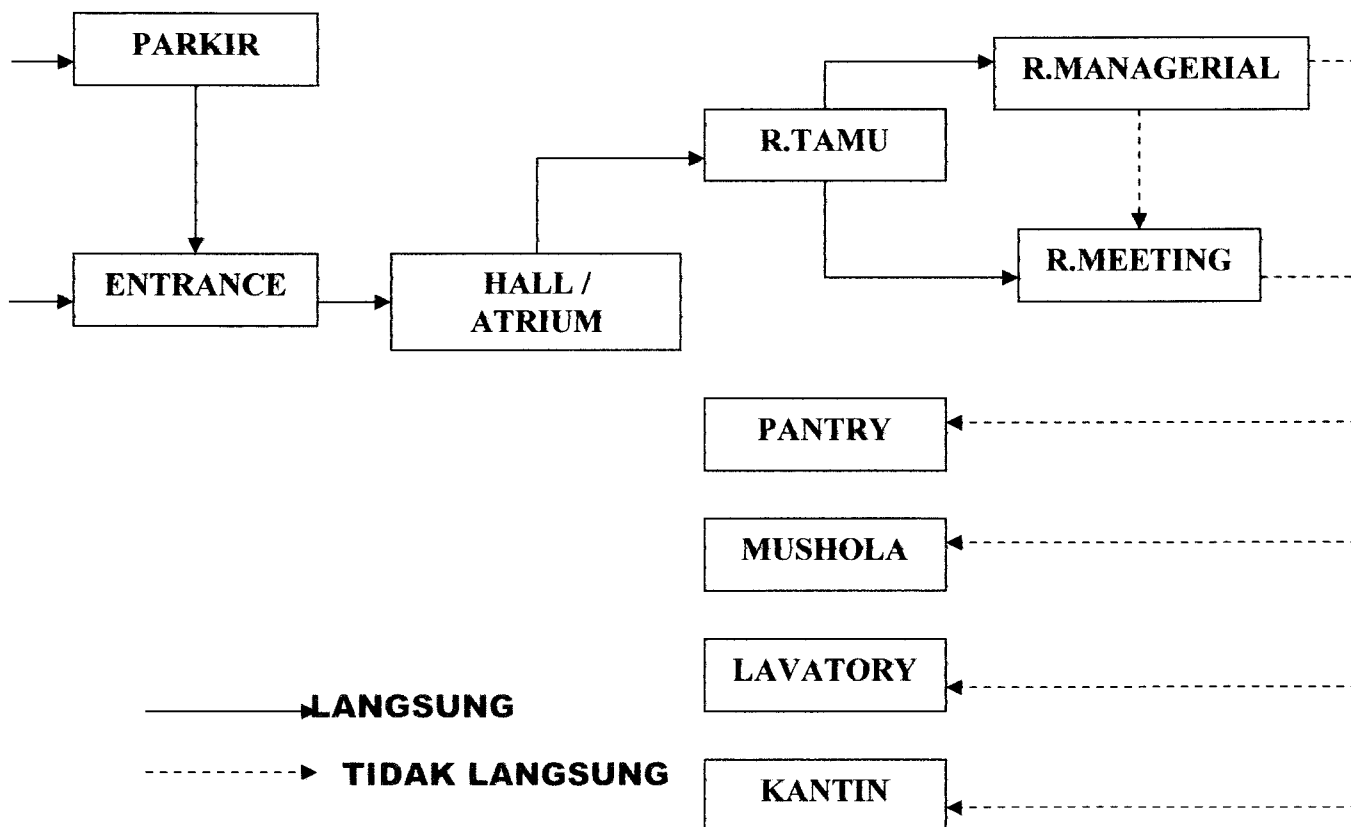


4. Pedagang atau penyewa



BAGAN 3.17 Organisasi Ruang Pedagang atau Penyewa

5. Pemilik atau investor

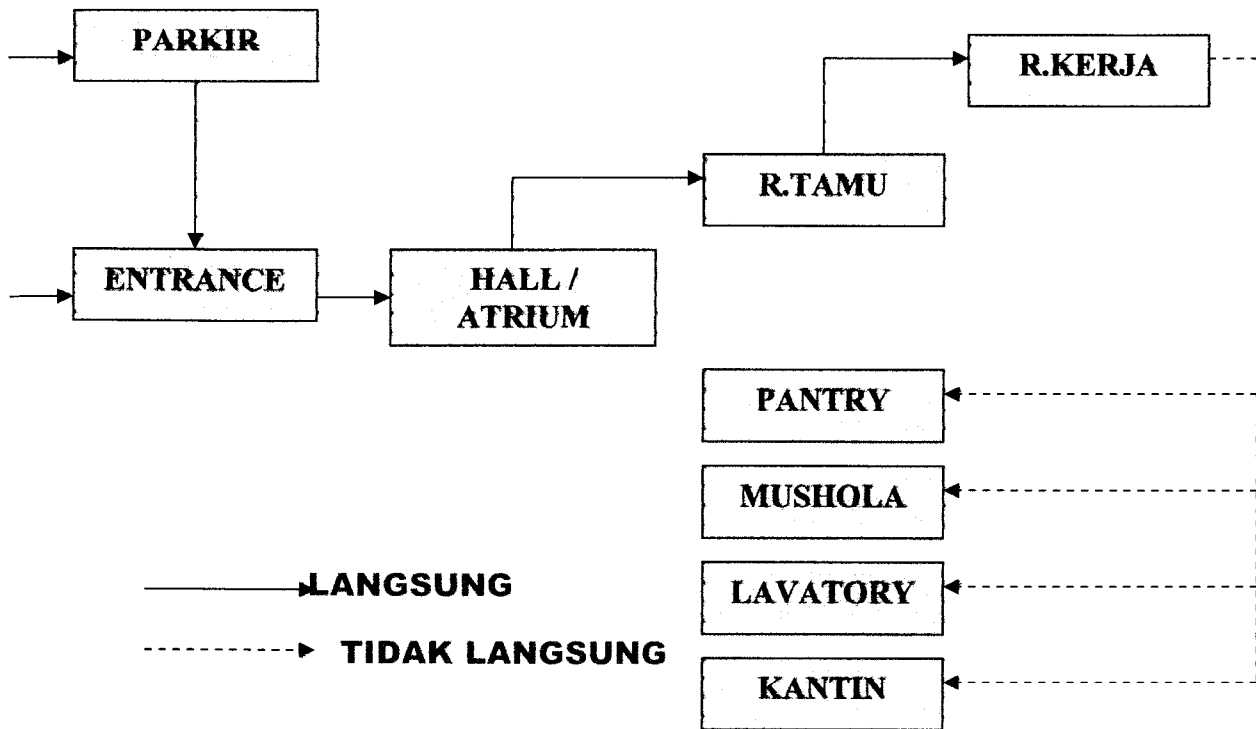


BAGAN 3.18 Organisasi Ruang Pemilik atau Investor





### 6. Pemasok atau investor



**BAGAN 3.19 Organisasi Ruang Pemasok atau Investor**

( Sumber : Hasil Olahan )

### 3.2.5. Besaran Ruang

lo	KELOMPOK RUANG	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS ( M <sup>2</sup> )	STANDART ( M <sup>2</sup> )	BESARAN RUANG ( M <sup>2</sup> )
1.	RUANG UTAMA	RETAIL :			
		- Besar	12 buah	120	<b>1440</b>
		- Sedang	30 buah	80	<b>2400</b>
		- Kecil	52 buah	32	<b>1664</b>
		DEPT.STORE	1 buah	1000-2000 ( NB )	<b>2000</b>
		SUPERMARKET	1 buah	500-1000 ( NB )	<b>1000</b>





		BOOK STORE	1 buah	1000	<b>1000</b>
		GAME CENTER	1 buah	600	<b>600</b>
		BILIARD	1 buah	200	<b>200</b>
		KARAOKE	1 buah	200	<b>200</b>
		PHONE MARKET	1 buah	200	<b>200</b>
		FOOD COURT	1 buah	600	<b>600</b>
		CAFÉ / RESTO	4 buah	80	<b>320</b>
		LOUNGE	3 buah	300	<b>900</b>
		HALL UTAMA	1 buah	-	<b>600</b>
		HALL 1	1 buah	-	<b>400</b>
		HALL 2	1 buah	-	<b>400</b>
2.	RUANG PENGELOLAAN &SERVICE	R.PENGELOLA	2 buah	180	<b>360</b>
		LAVATORY	20 buah	30 ( EN )	<b>600</b>
		ATM CENTER	8 buah	1	<b>8</b>
		TELEPON BOX	2 buah	1	<b>2</b>
		RUANG ME	5 buah	15	<b>75</b>
		RUANG AHU	5 buah	15	<b>75</b>
		RUANG MESIN MEE	1 buah	40	<b>40</b>
		MUSHOLA	1 buah	25	<b>25</b>
		GUDANG	1 buah	70	<b>70</b>
		R.TRANSIT BARANG	2 buah	30	<b>60</b>
		R.INFORMASI	1 buah	30	<b>30</b>
		R.LOADING DOCK	1 buah	40	<b>40</b>
		TANGGA DARURAT	20 buah	20	<b>400</b>
		ROOM SERVICE	5 buah	15	<b>75</b>
3.	PARKIR BASEMENT	PARKIR MOTOR	180 buah	2 ( AGS )	<b>400</b>
		PARKIR MOBIL	99buah	15 ( AGS )	<b>1800</b>
		PARKIR TRUK – SUPLIER	2 truk	46.68 ( EN )	<b>92</b>



f.	SIRKULASI		20 % dari luas lantai	2000
	TOTAL			20076

**TABEL 3.1 Besaran Ruang**

**KETERANGAN :**

**AGS** : Architecture Graphich Standart, Ramsey / Sleepers,ed / John Ray  
Hoke,Jr

**EN** : Ernst Neuftrat, Architect Data

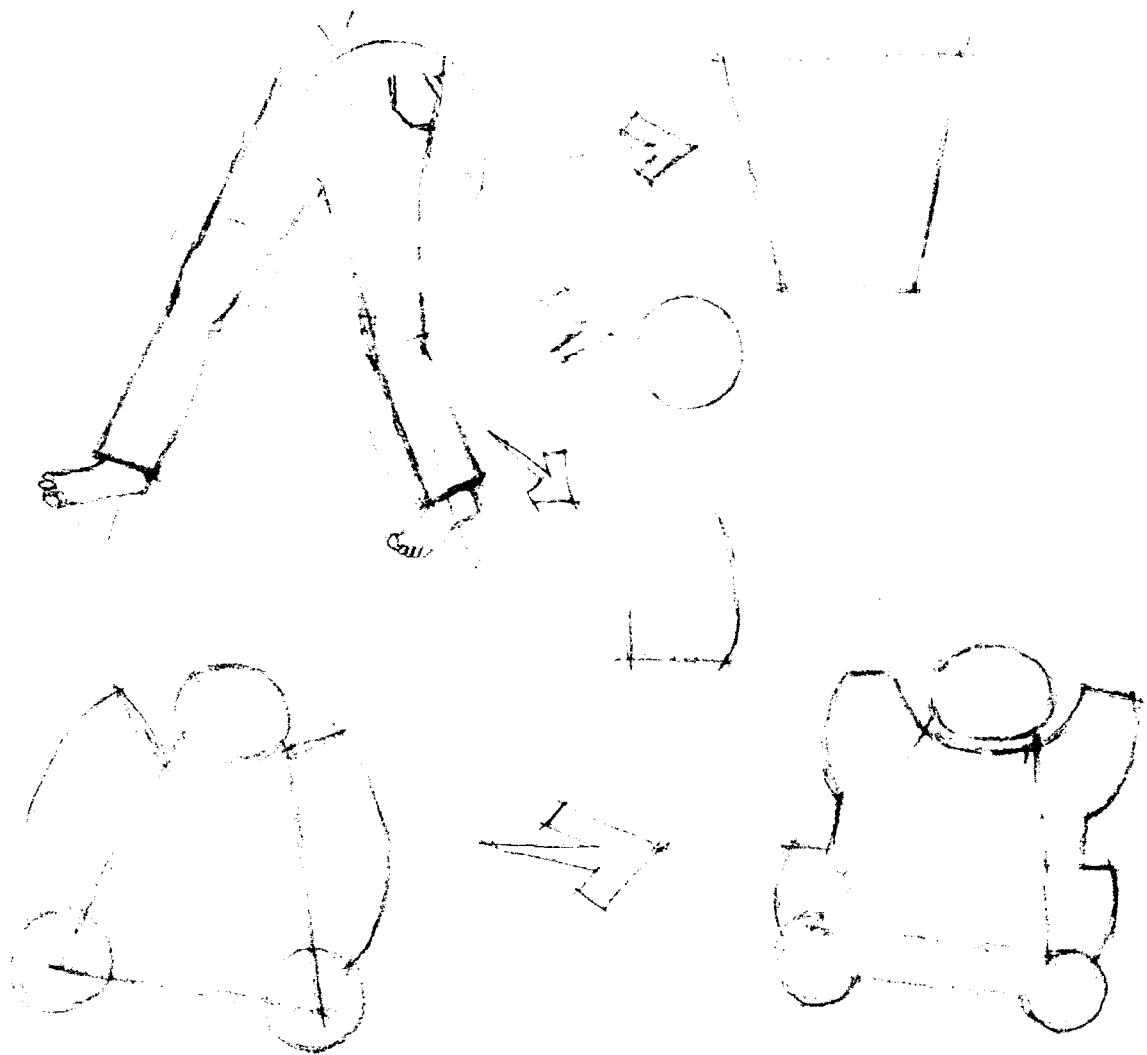
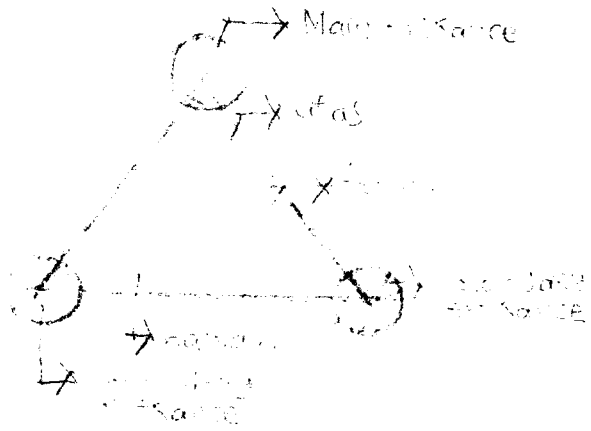
**NB** : Nadine Bedington, Design for Shopping Center



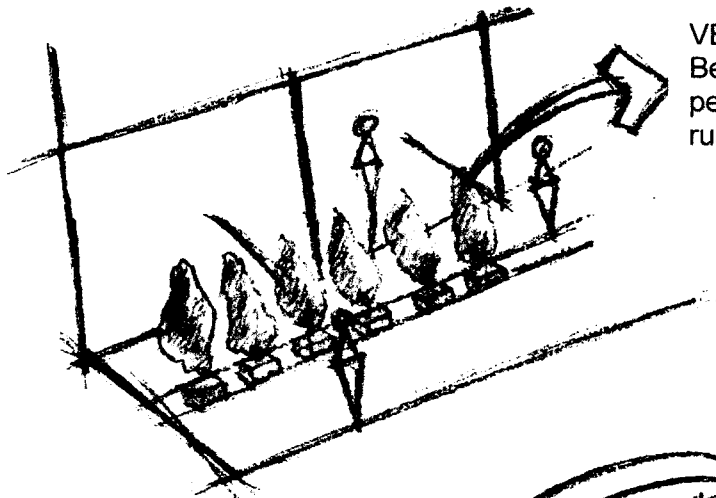
### 3.3. Analisis Kualitatif



( Sumber : Pemikiran pribadi )

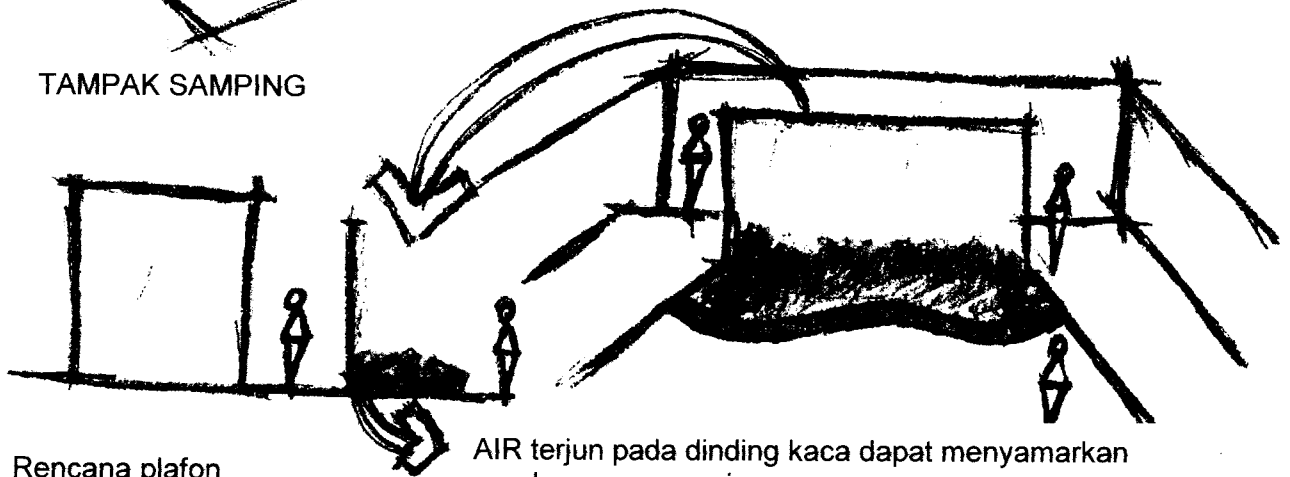


( Sumber : Pemikiran pribadi )



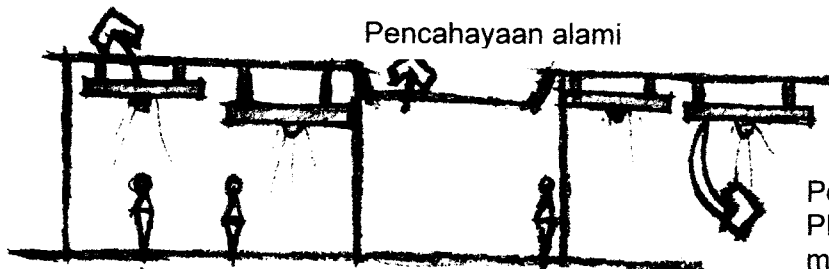
VEGETASI  
Berfungsi sebagai  
pengarah, pelembut  
ruangan

TAMPAK SAMPING



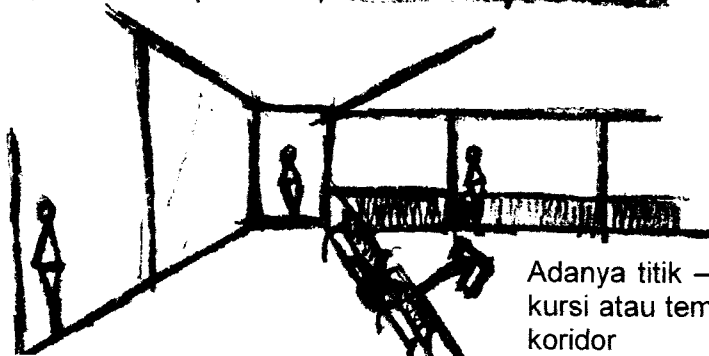
Rencana plafon

AIR terjun pada dinding kaca dapat menyamarkan  
pandangan pengunjung



Pencahayaan alami

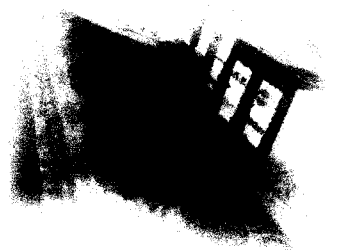
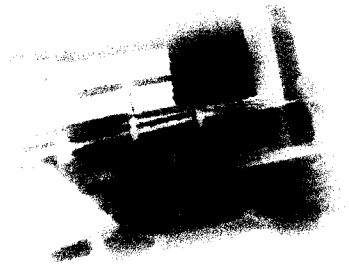
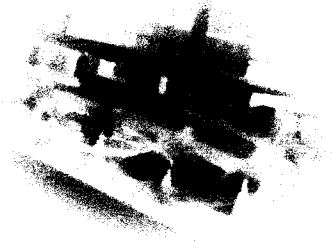
Permainan ELEMEN  
PEMBENTUK RUANG untuk  
menciptakan sirkulasi yang  
rekreatif dan komunikatif



Adanya titik - titik lelah yaitu dengan meletakkan  
kursi atau tempat duduk pengunjung di sepanjang  
koridor

( Sumber : Pemikiran pribadi )





**RAR TV**



---

## **BAB IV KONSEP DESIGN**

### **4.1. Macam Konsep Design**

- **ANALOGI**

Mengidentifikasi hubungan harafiah yang mungkin diantara benda – benda maupun dari suatu kegiatan / aktifitas manusia.

- **METAFORA**

Mengidentifikasi hubungan diantara benda – benda yang bersifat abstrak dari pada kenyataan. Metafora merupakan perumpamaan yang mengidentifikasi pola hubungan sejajar sedangkan analogi mengidentifikasi hubungan harafiah.

- **ESSENSI**

Mengandung pengertian – pengertian ke dalam aspek yang paling penting dan intrinsik dari benda yang dianalisa serta metode programatis untuk mencari esensi suatu design adalah dengan menganalisa program dan mengidentifikasi suatu hirarki permasalahan untuk design tersebut.

- **PROGRAMATIK**

Suatu konsep dengan mengembangkan permasalahan – permasalahan yang lebih programatis yang sering diidentifikasi ke dalam program bangunan.

- **IDEAL**

Merupakan konsep yang dibangun dari kemampuan arsitek memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Konsep yang ideal mengemukakan ide – ide dan cita – cita tertinggi dari sang arsitek.

### **4.2. Konsep Terhadap Lokasi**

- **KEUNIKAN**

a. bentuk dan skala bundaran besar yang berbeda dengan bundaran lainnya.





b. Telah berdirinya bangunan pusat bisnis yang sangat menarik perhatian ( Batang Garing Bussines Center ).

c. Tersedianya fasilitas pedestrian di sekitar kawasan bundaran besar beserta ornamen – ornamen yang mendukung keindahan kota.

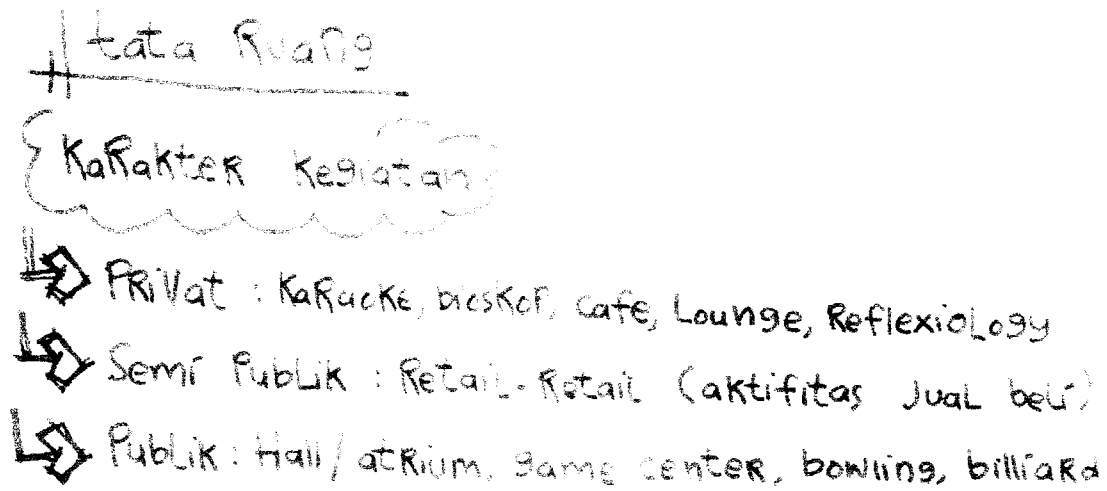
- POTENSI

a. Potensi konsumen pengunjung kawasan bundaran besar yang sangat besar.

b. potensi view perancangan bangunan shopping mall selain menekankan pada view bundaran besar itu sendiri.

c. tumbuh dan berkembangnya activity support bagi kawasan yang pada akhirnya mampu memasyarakatkan pentingnya jalur pedestrian.

#### 4.3. Konsep Umum



( Sumber : Pemikiran pribadi )



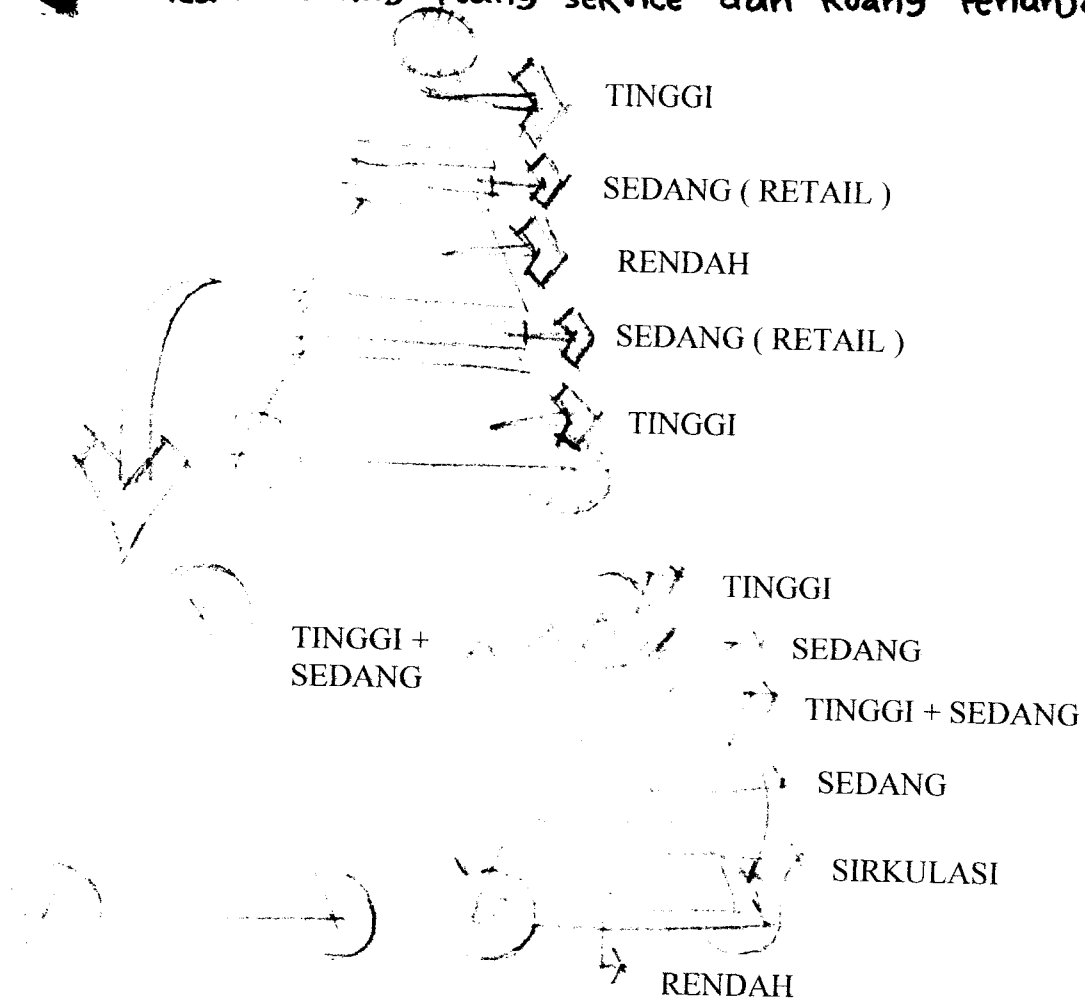


# (tingkat Daya tarik) Pengunjung

↳ tinggi : Supermarket, book store, game center, bowling, billiard, Karaoke, Reflexiologi, bioskop, atrium

↳ Sedang : Retail - Retail

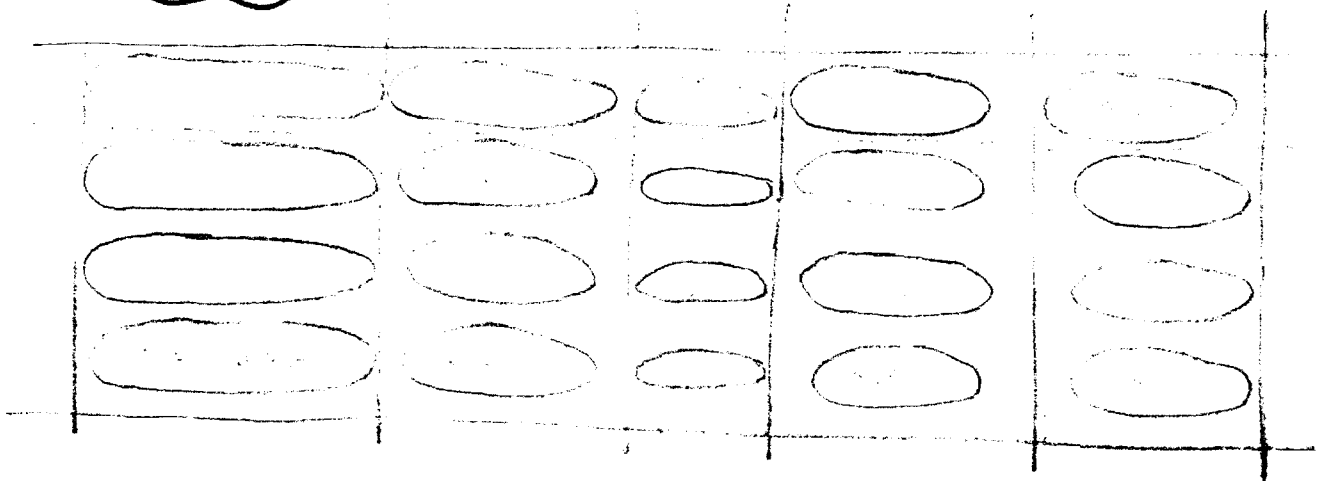
↳ Rendah : Ruang-ruang service dan Ruang Penunjang



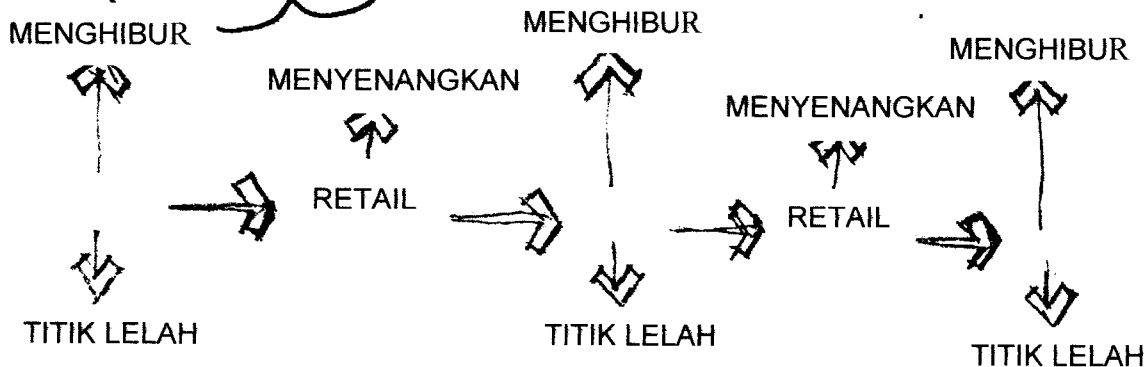
( Sumber : Pemikiran pribadi )



## Penataan Ruang Vertikal



## Penataan Ruang horizontal



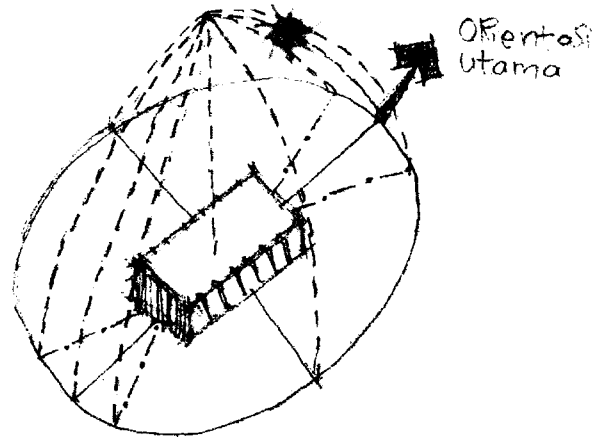
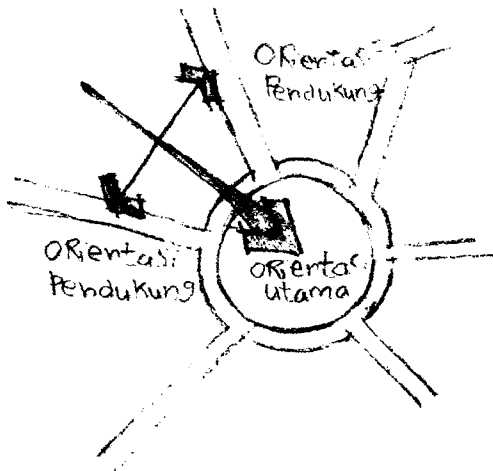
titik lelah dapat berupa:

atrium, game center, bioskop, bowling, billiard, karaoke, dept. store, book store, supermarket, ataupun hanya berupa kursi-kursi yg digunakan utk duduk sekaligus beristirahat.

( Sumber : Pemikiran pribadi )



# Orientasi Massa



III Penggunaan material yang tidak menyerap Panas dan sedikit bukaan

- Orientasi Terhadap KAWASAN -

777 SIRIP vertikal pd sisi bangunan

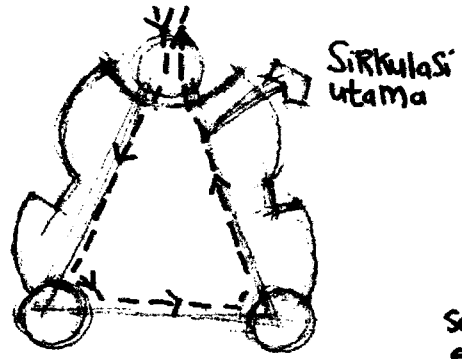
- Orientasi Terhadap Matahari -

( Sumber : Pemikiran pribadi )

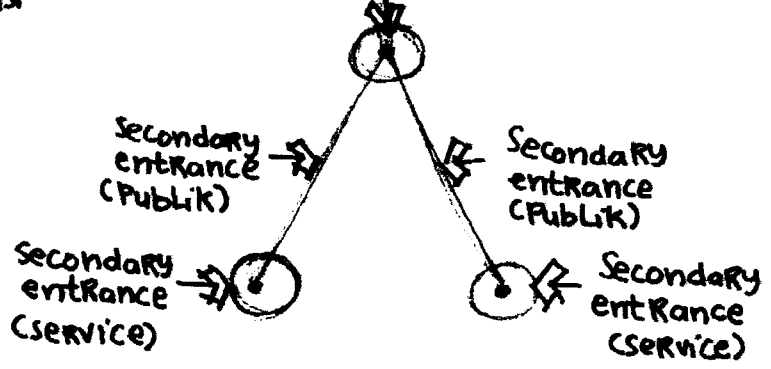
## 4.4. Konsep Khusus

### Sirkulasi Pada bangunan → Dalam bangunan

↳ Vertikal



↳ Horizontal  
Main entrance



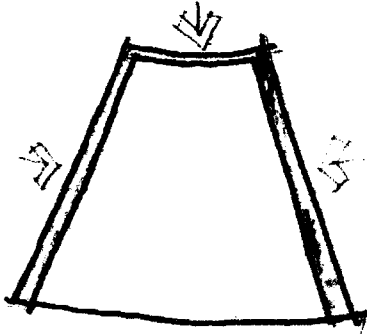
( Sumber : Pemikiran pribadi )



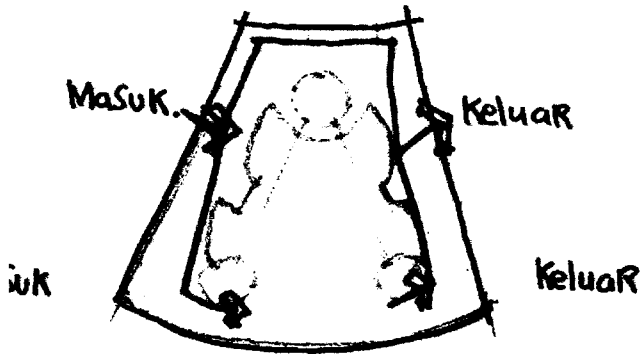


(Sirkulasi Pada bangunan) → Luar bangunan

↳ Pejalan kaki

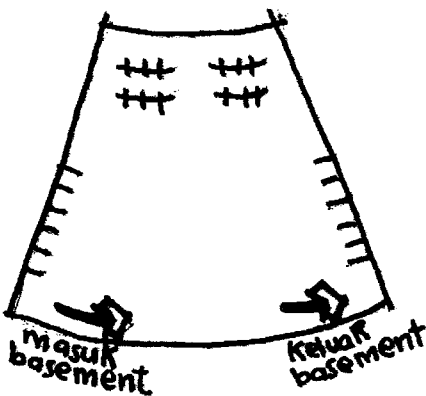


↳ Kendaraan



↳ Sirkulasi aktifitas Utama  
Sirkulasi aktifitas

↳ Parkir Kendaraan



Penggunaan parkir yang tegak lurus dapat menciptakan efisiensi ruang luar bangunan

( Sumber : Pemikiran pribadi )





## 4.5. KONSEP RUANG SIRKULASI YANG REKREATIF

### ▀ Vegetasi



Penggunaan vegetasi di dalam ruangan dapat memberikan suasana yang sejuk, dan tidak membosankan.



Penggunaan vegetasi yang tinggi dapat memberikan kesan mewah pada ruangan tersebut.



Vegetasi di dalam ruangan juga dapat dipergunakan sebagai pengarah jalan bagi pengunjung.

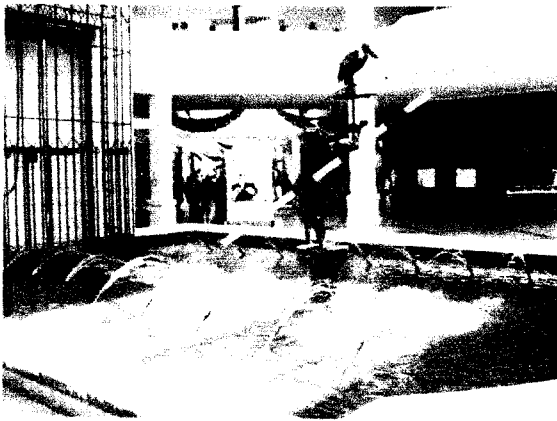




## Air



Penggunaan elemen air seperti gambar di samping dapat dijadikan point interest bagi bangunan shopping mall itu sendiri.



Penggunaan elemen air dapat menyejukan suasana ketika pengunjung pertama kali masuk ke dalam ruangan.



Terdapat kolam air mancur pada setiap inner court atau pada area yang terbuka.



## ▣ Elemen pembentuk ruang



Adanya permainan plafon di sepanjang koridor tunggal, sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan.



Adanya penggunaan pola lantai yang dibuat semenarik mungkin, sehingga saat pengunjung pertama kali masuk akan menemukan suasana yang berbeda.

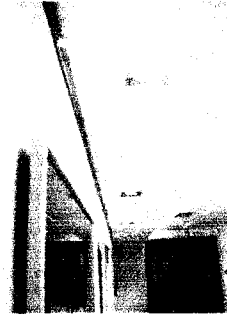


Terdapatnya beberapa kursi pada titik – titik lelah yang dapat digunakan pengunjung untuk beristirahat setelah berjalan – jalan.

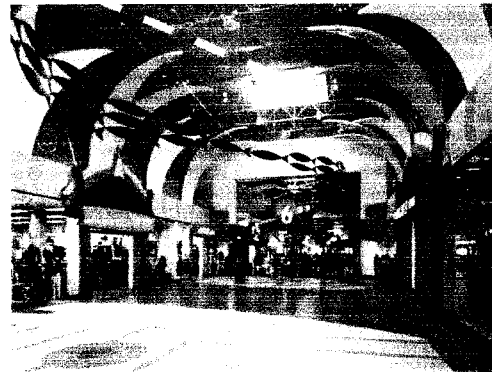


#### ☛ Pencahayaan

Pencahayaan buatan berasal dari lampu – lampu yang dibuat agak menjorok / masuk ke dalam plafon.



Pencahayaan alami yang berasal dari sky light.



#### ☛ Penghawaan

Bangunan shopping mall ini menggunakan AC sentral sebagai sistem penghawaannya.

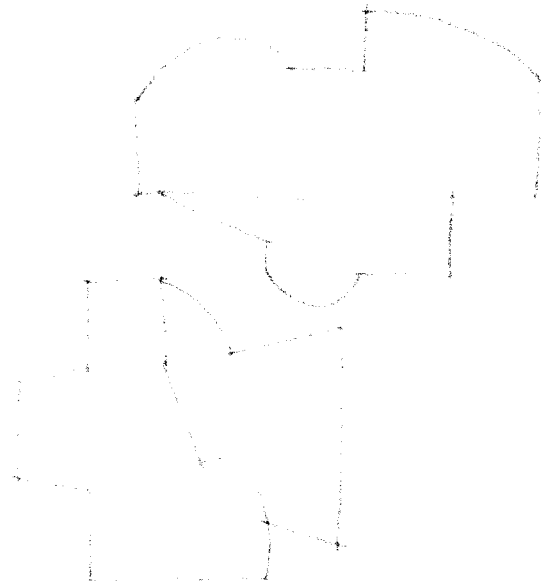
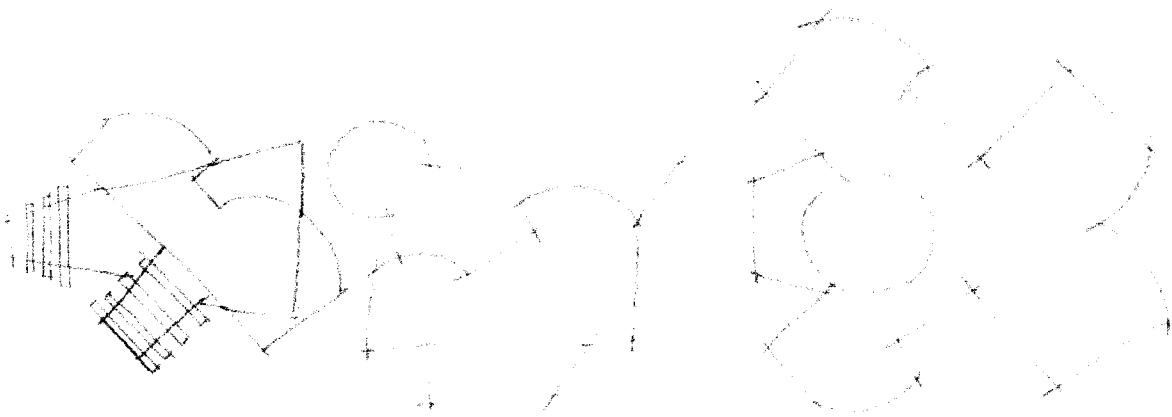
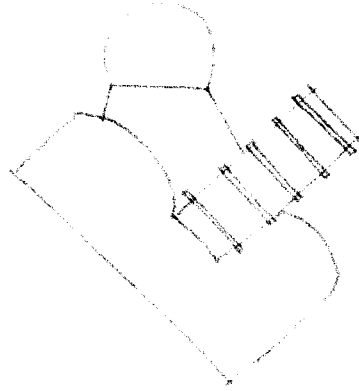
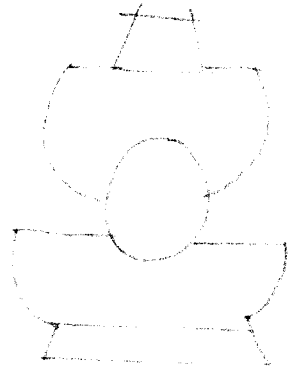
#### ☛ Keamanan atau safety

Untuk sistem keamanannya, bangunan ini memanfaatkan tangga darurat, springkler serta fire protection yang tersedia di setiap lantainya.





#### 4.6. Bentukan Awal



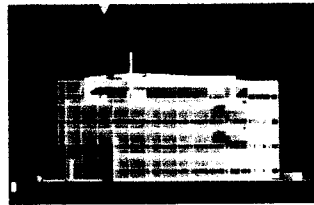
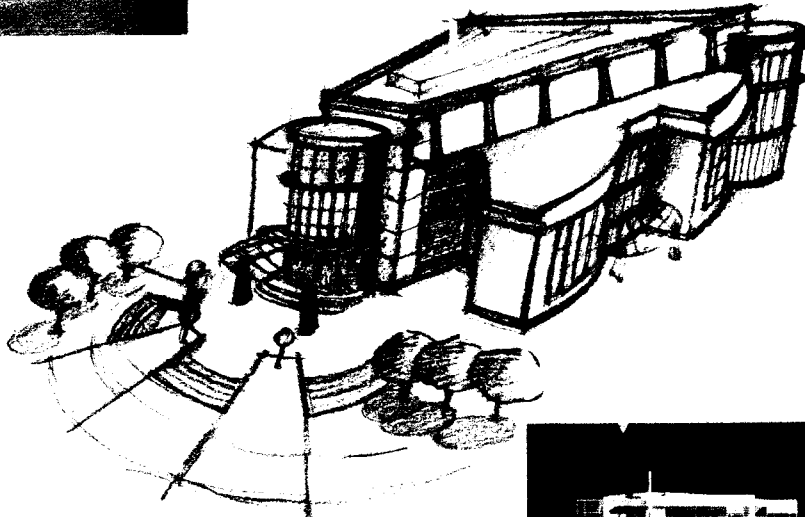
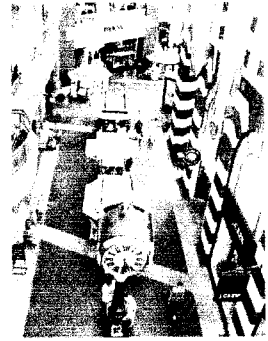
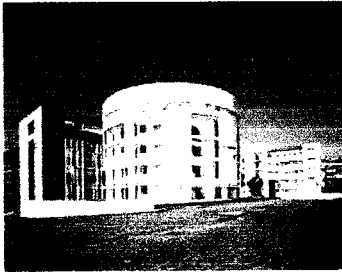
( Sumber : Pemikiran pribadi )





#### 4.6.1. Alternatif 1

Perspektif



( Sumber : Pemikiran pribadi )

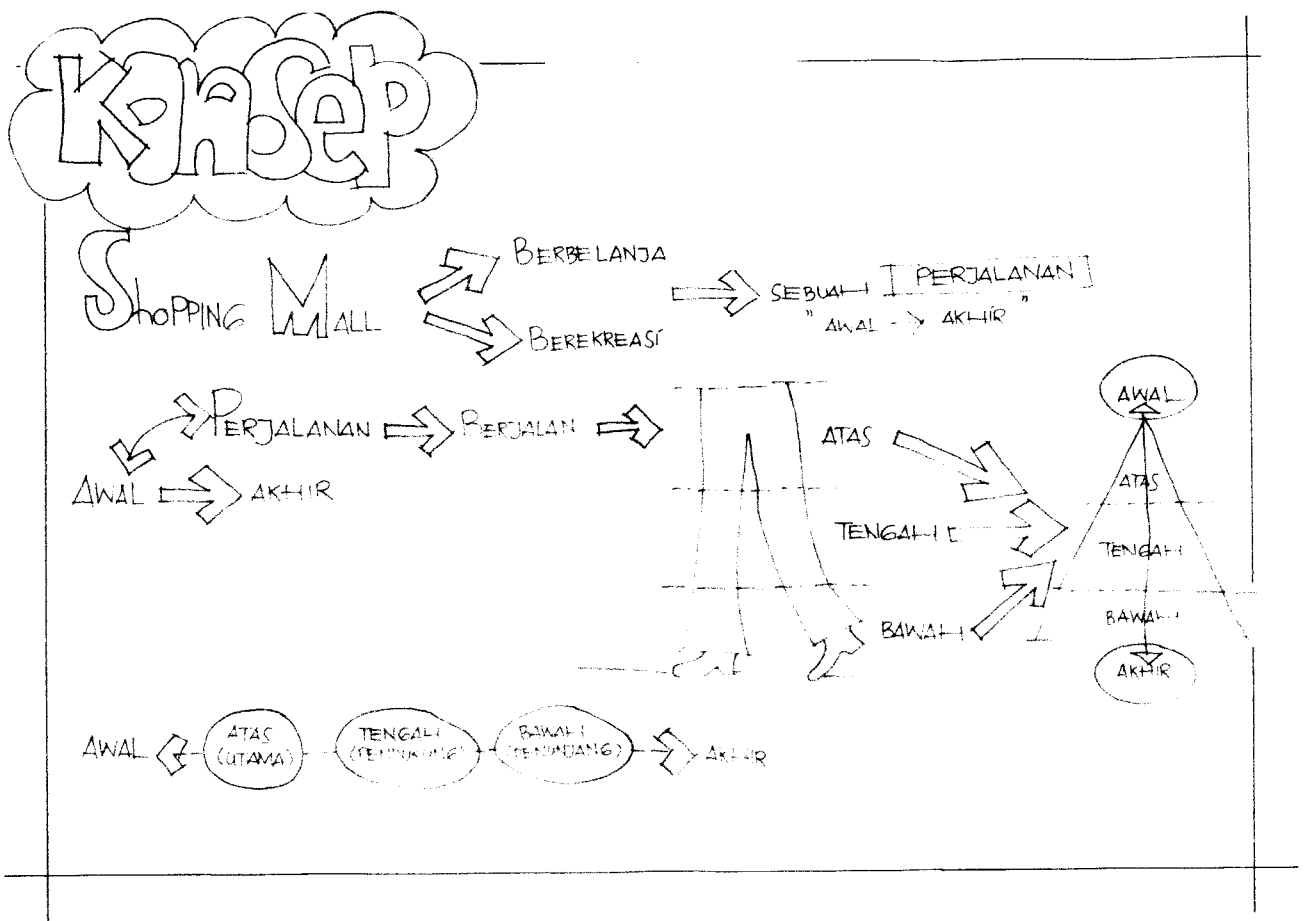




## BAB V SKEMATIK DESIGN

### 5.1. Konsep Shopping Mall

Konsep utama dari perancangan shopping mall ini adalah menghadirkan kegiatan berbelanja sekaligus berekreasi pada satu tempat. Dimana hal itu dapat tercipta salah satunya dengan penataan jalur sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif. Berbelanja dan berekreasi merupakan suatu perjalanan, dimana perjalanan itu memiliki awal dan juga akhir. Diantara awal dan akhir terdapat beberapa unsur yang dijadikan konsep dasar pembentukan denah.



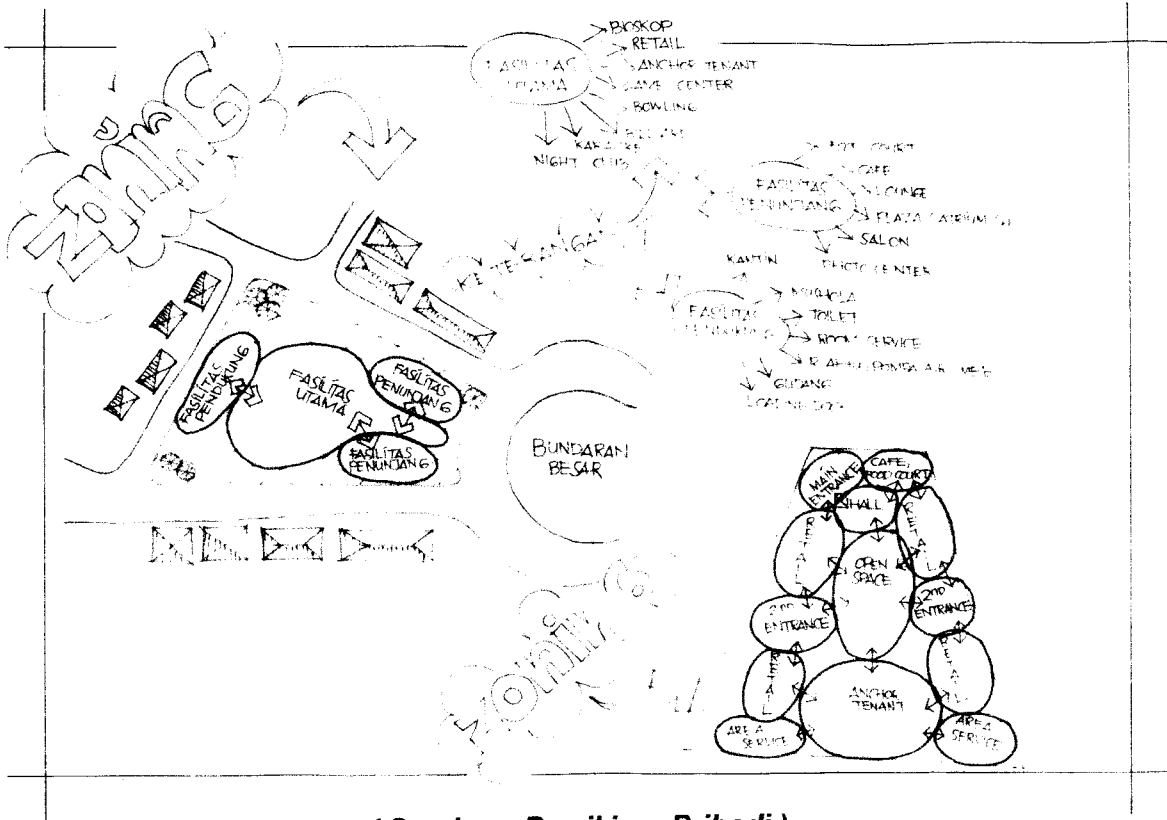
( Sumber : Pemikiran Pribadi )



## 5.2. Zonifikasi

Penzoningan dibagi kedalam 3 unsur, yaitu :

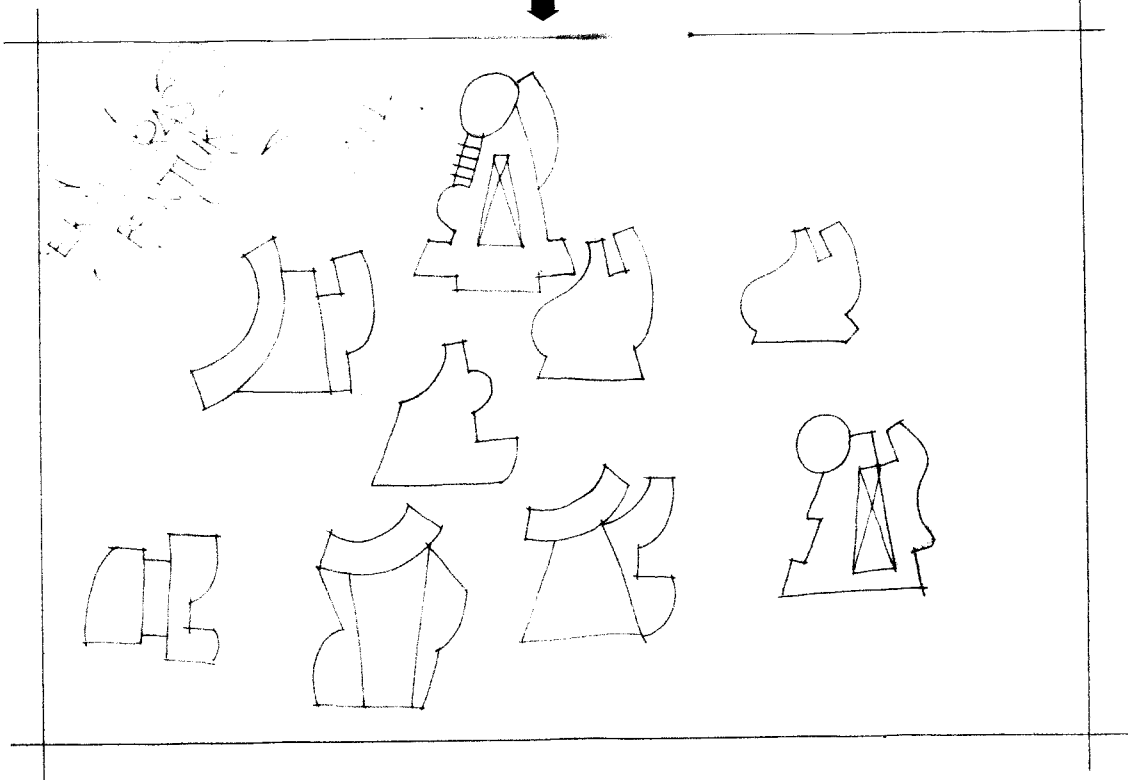
1. Fasilitas utama, meliputi :
  - a. Anchor tenant
  - b. Retail
  - c. Game center
  - d. Fitness center
  - e. Biliard
  - f. Karaoke
  - g. Night club
2. Fasilitas penunjang, meliputi :
  - a. Food court
  - b. Cafe
  - c. Lounge
  - d. Restaurant
  - e. Plaza / hall / atrium
  - f. Salon
  - g. Photo center
3. Fasilitas pendukung, meliputi :
  - a. Kantin
  - b. Mushola
  - c. Toilet
  - d. Room service
  - e. R.AHU, R.pompa, MEE
  - f. Gudang
  - g. Loading dock

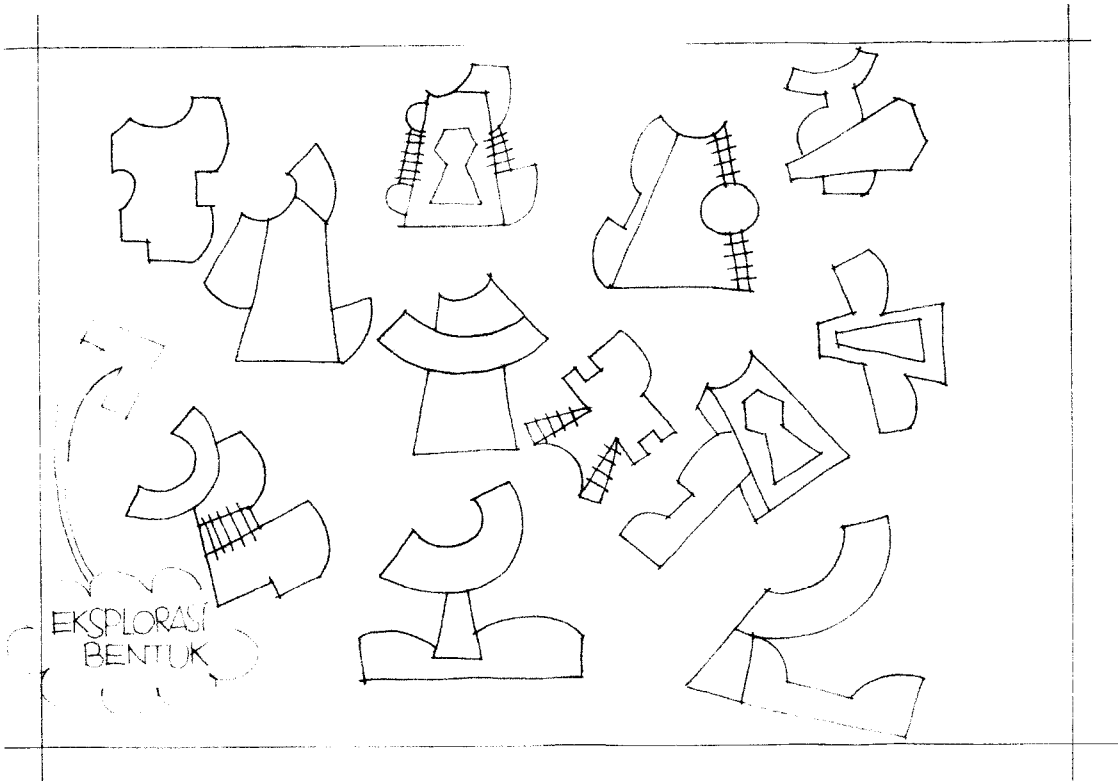
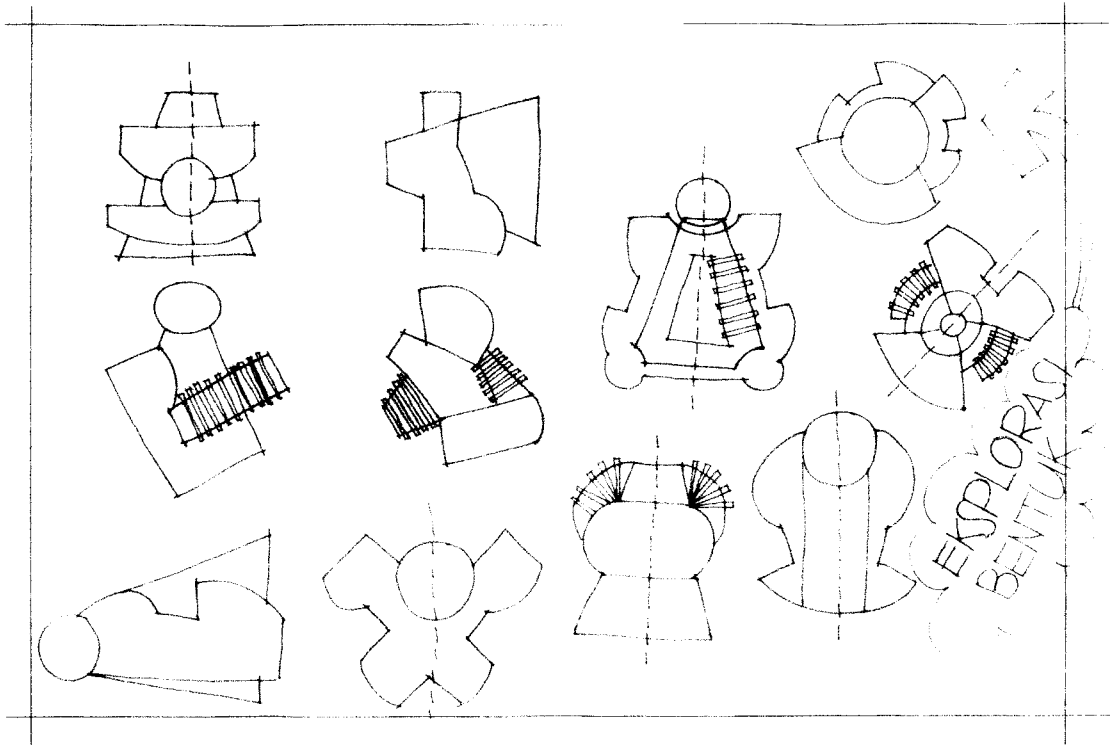


( Sumber : Pemikiran Pribadi )

### 5.3. Proses Pembentukan Denah

EKSPLORASI BENTUK :



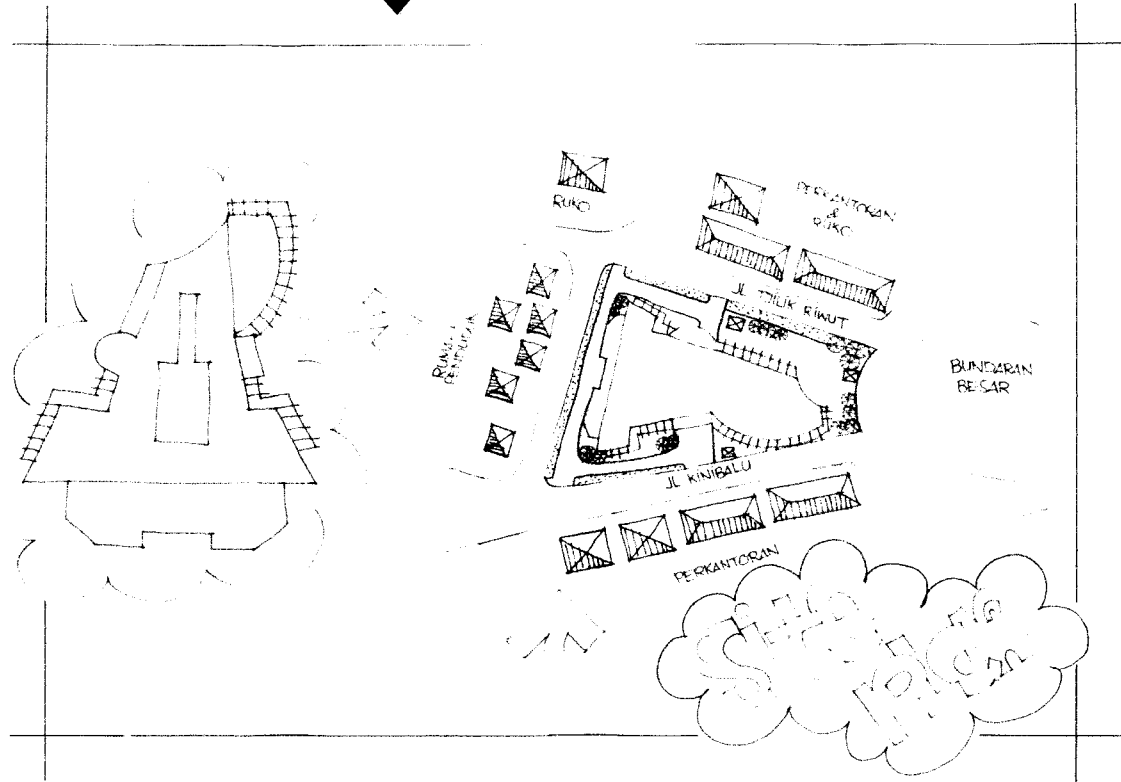


( Sumber : Pemikiran Pribadi )



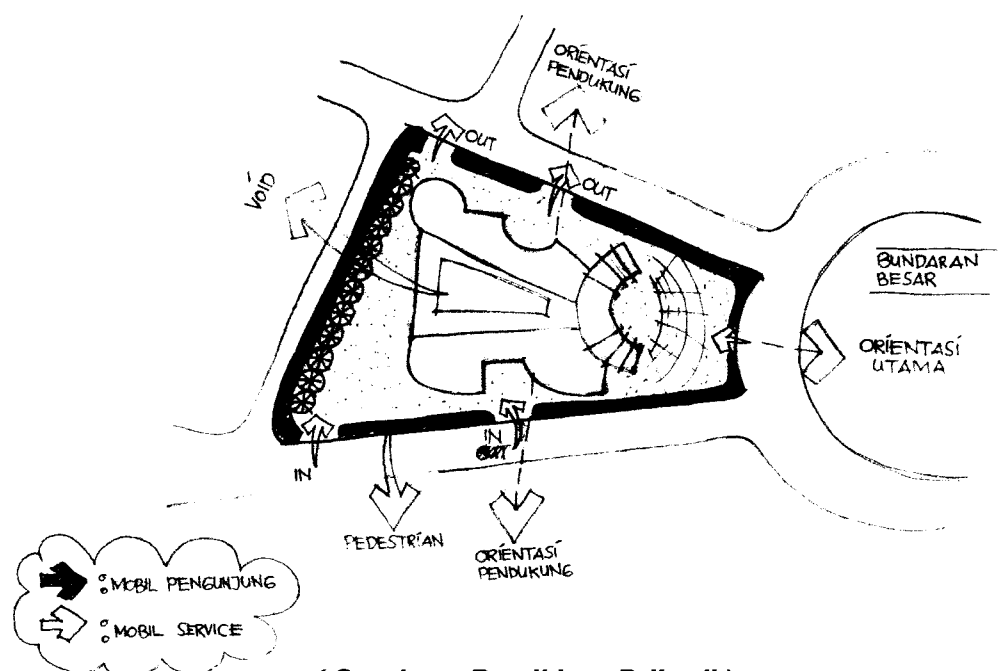


SITE PLAN :



( Sumber : Pemikiran Pribadi )

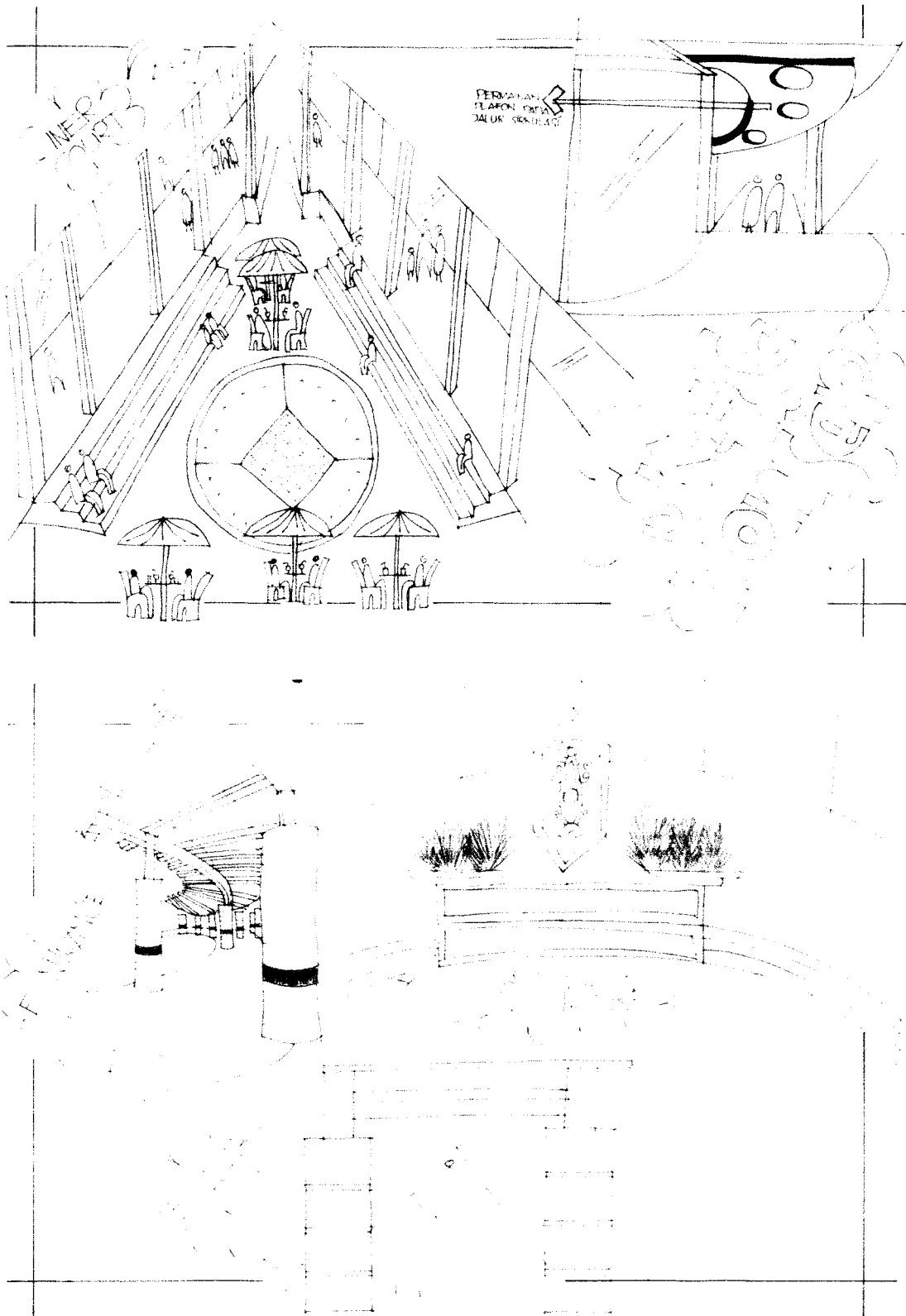
JALUR SIRKULASI KENDARAAN :



( Sumber : Pemikiran Pribadi )



## 5.4. Sketsa Konsep



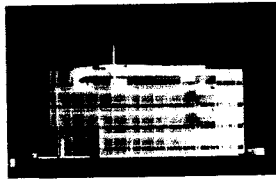
( Sumber : Pemikiran Pribadi )





## 5.5. Proses Pembentukan Tampak

### 5.5.1. Bentuk tampak awal ( alternatif 1 ):

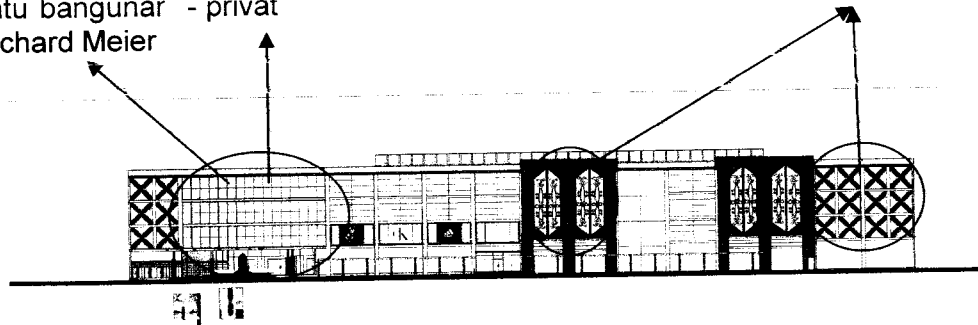


Richard Meier

Mengadaptasi dari salah satu bangunan karya Richard Meier

Adanya permainan elemen kaca pada fasade bangunan, cocok untuk daerah yang sifatnya public - privat

Terdapat beberapa ornament khas daerah pada fasade bangunan, agar bangunan memiliki kesinambungan dengan area berdirinya bangunan tsb



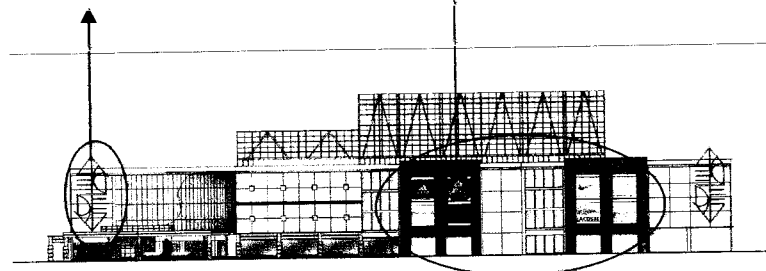
Tampak samping

Elemen kolom dapat dijadikan elemen fasade dengan memperlakukan timbul hilangnya kolom dari penampakan fasade bangunan. Permainan kolom dan balok yang diekspos menjadikan ruang yang berada diantara balok dan kolom tersebut menjadi teridentifikasi. Pemilihan elemen selimut dinding menjadi suatu yang potensial untuk mengkarakan ruang yang berada di dalamnya, misalnya untuk ruang yang sifatnya santai diharapkan ruangan yang tercipta memiliki keterbukaan.

### 5.5.2. Bentuk tampak awal ( alternatif 2 ):

Pemberian ornamen khas kalteng bertujuan agar terdapat kesinambungan antara bangunan shopping mall dengan bangunan yang lainnya

Adanya papan iklan bertujuan untuk menciptakan ciri khas bangunan komersial pada shopping mall



Tampak samping

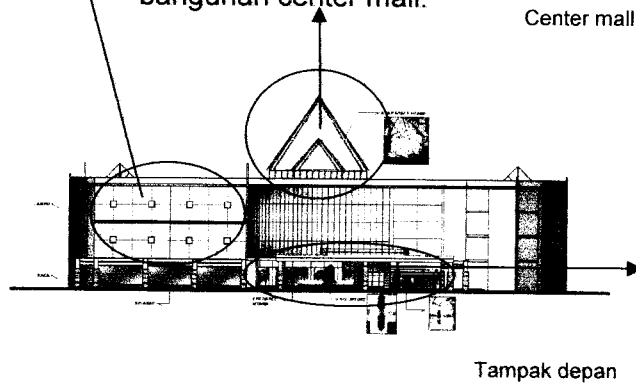


Pada dinding bangunannya di beri efek pencahayaan, sehingga dapat memberikan identitas tersendiri pada fasade bangunannya

Atap bangunan yang semula dak berkembang menjadi atap sky light. Mengadaptasi dari bangunan center mall.



Center mall skylight



Pada entrance bangunan di buat lebih menonjol dengan penggunaan kanopi





---

## **BAB VI**

### **LAPORAN PERANCANGAN**

#### **6.1. Kriteria Design**

##### **6.1.1. Fungsi**

Shopping mall mempunyai fungsi yaitu sebagai pusat perbelanjaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Perkembangan zaman membuat fungsi shopping mall menjadi bertambah, yaitu selain sebagai pusat perbelanjaan, shopping mall juga berfungsi sebagai pusat rekreasi keluarga. Oleh karena kedua fungsi tersebut, maka pada konsep perancangan ini terjadi penggabungan antara berbelanja dan berekreasi pada satu tempat yang disebut dengan mall, dengan penekanan pada sistem sirkulasi yang menjadikannya rekreatif dan komunikatif.

##### **6.1.2. Konsep Sirkulasi yang Rekreatif dan Komunikatif**

Penciptaan sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif dapat diwujudkan melalui pemanfaatan elemen vegetasi, air, elemen pembentuk ruang dan penataan retail dan anchor tenant yang tepat, serta adanya titik – titik peristirahatan yang menjadikan perjalanan pengunjung tidak membosankan dan melelahkan.

Semua unsur tersebut, dapat dilihat antara lain :

- Sistem sirkulasi pada ruang luar bangunan atau eksterior menggunakan perkerasan, seperti pada pedestriannya yang memanfaatkan pola perkerasan yang rekreatif. Sehingga selain dapat mengarahkan pengunjung juga dapat terciptanya suasana yang tidak monoton dan membosankan.
- Sistem sirkulasi pada ruang dalam bangunan atau interior ditunjukkan dengan pemanfaatan pola lantai, peletakan beberapa vegetasi yang diletakan di dalam pot, pengaturan sistem sirkulasi vertikal ( eskalator, lift ) dan horisontal ( single koridor, jembatan penghubung ), permainan pola plafon serta pemanfaatan elemen air yang tercipta dengan



adanya kolam disetiap lantainya yang juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat beristirahat pengunjung.

- Pemanfaatan vegetasi pada ruang luar bangunan disesuaikan dengan fungsi yang diwadahnya. Seperti fungsi pengarah, peneduh, maupun memperindah area yang diwadahnya. Vegetasi yang digunakan antara lain ketapang brazil, glodokan tiang, lidah mertua, adam dan hawa, krosandra, salvia, ekor tupai dan sutra bombay.



Nama dagang Adam Hawa  
Nama latin *Hibiscus discolor*  
Marga Hibiscus



Lidah mertua



► *Polyalthia longifolia* var. *pendula*



*Polyalthia longifolia* var. *pendula*

Ketapang brazil





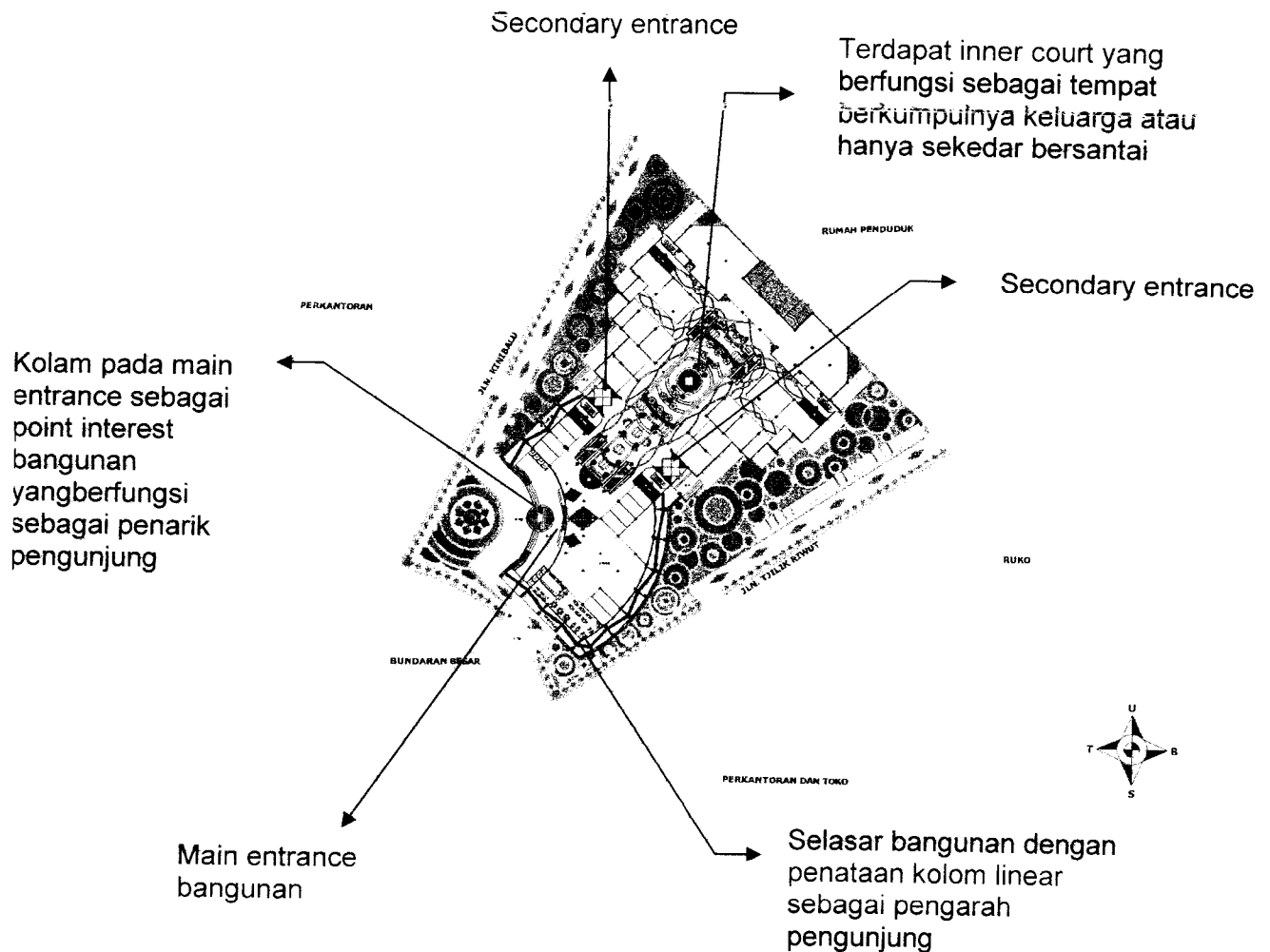
- 
- Pada ruang dalam bangunan atau interior, vegetasi dimanfaatkan untuk melembutkan bangunan, sebagai background atau latar belakang, pengarah sirkulasi dan juga dapat membawa mental dan emosional seseorang terhadap lingkungan yang bebas (alamiah).
  - Pemanfaatan elemen air pada ruang luar bangunan berfungsi sebagai penarik pengunjung serta menciptakan suasana yang alami pada bangunan. Elemen air ditransformasikan menjadi kolam dengan sculpture pada main entrance bangunan, dan kolam taman luar bangunan.
  - Pada ruang dalam bangunan pemanfaatan elemen air berfungsi sebagai penyejuk suasana agar dapat menyatu dengan lingkungan di luar bangunan. Fungsi tersebut ditransformasikan dengan adanya kolam di setiap lantainya yang juga dapat difungsikan sebagai tempat peristirahatan pengunjung jika merasa kelelahan atau sekedar bersantai.
  - Penggunaan material lantai dan pola lantai yang variatif seperti misalnya perpaduan antara lantai keramik motif dengan granit atau batu alam serta pola lantai yang atraktif dengan penggunaan warna maupun tekstur diharapkan mampu menciptakan suasana maupun sistem sirkulasi yang tidak monoton sehingga menjadikan perjalanan pengunjung tidak membosankan.
  - Penggunaan leveling plafond dengan perbedaan warna serta permainan lampu diharapkan mampu menjadikan ruangan baik di dalam maupun di luar bangunan menjadi tidak membosankan.
  - Perpaduan antara material dinding yang masif dengan transparant pada ruang dalam maupun fasade bangunan yang dilengkapi dengan pemasangan beberapa iklan diharapkan mampu mewujudkan sebuah mall yang rekreatif dan komunikatif.
-



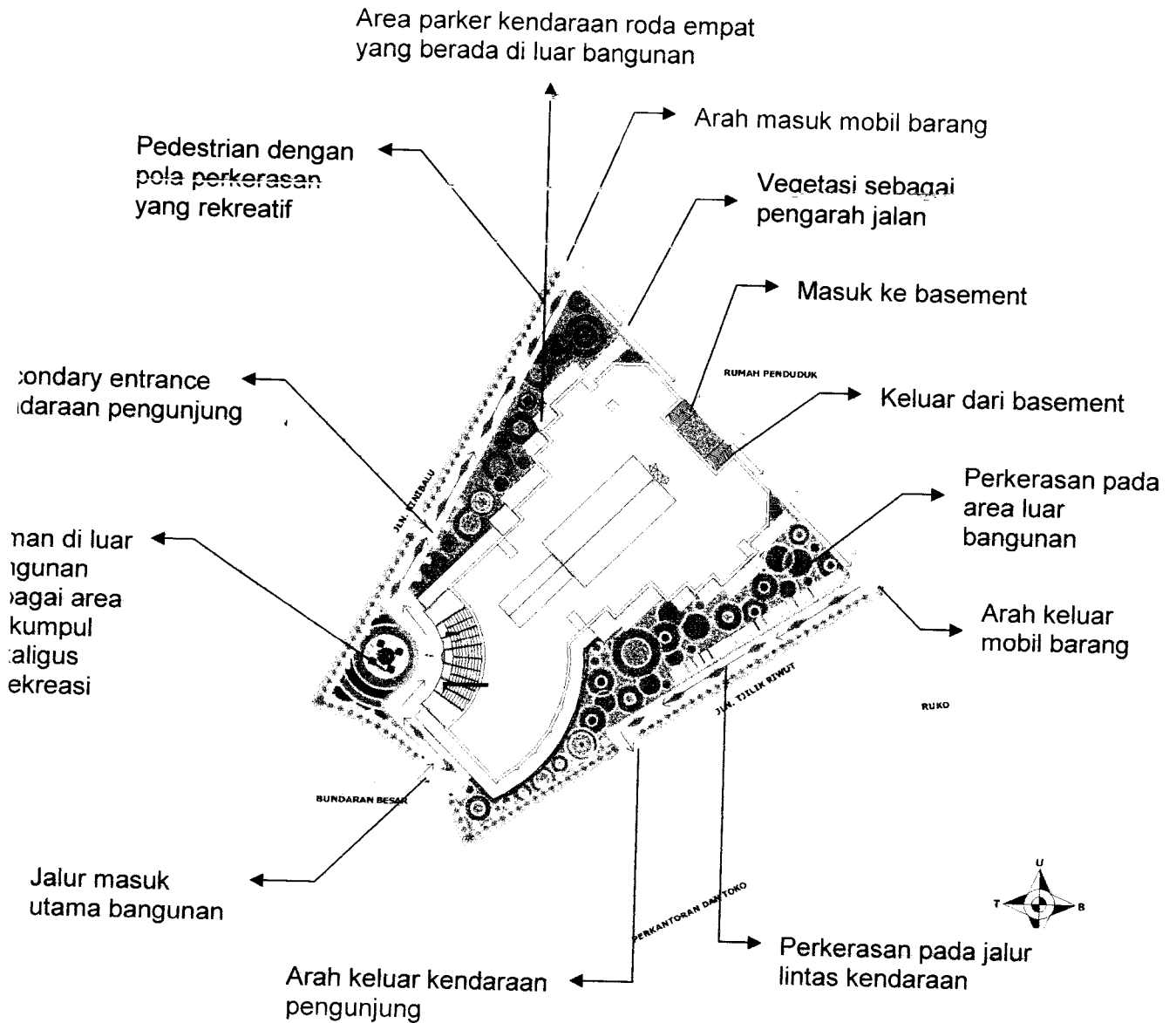
## 6.2. Transformasi Konsep Ke dalam Bangunan

### 6.2.1. Perencanaan Tapak

Perencanaan tapak untuk bangunan ini dipengaruhi oleh fungsi bangunan sebagai pusat perbelanjaan dengan sistem sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif. Pengolahan sirkulasi, vegetasi, serta material menjadi penekanan pada landscape bangunan ini. Adanya pola bangunan yang terkonep menghasilkan bentuk denah bangunan seperti berikut :



Gambar 6.1 Site Plan



**Gambar 6.2 Situasi**

Pola sirkulasi kendaraan pengunjung dirancang dengan menggunakan pola arah yang menekankan pergerakan yang mengalir dengan pemisah antara main entrance, secondary entrance dan pintu keluar kendaraan. Untuk kendaraan mobil barang juga disediakan jalur tersendiri agar tidak mengganggu kenyamanan kendaraan pengunjung. Area parkir kendaraan roda empat dibagi menjadi 2 blok, yaitu blok samping kiri bangunan dan blok samping kanan bangunan. Untuk blok samping kiri dapat memuat kenda roda





empat sebanyak 19 mobil, sedangkan blok samping kanan dapat memuat 41 mobil. Untuk menjaga keamanan dan mengatur kendaraan pengunjung yang lewat maka dipergunakan secure parking pada pintu masuk dan pintu keluar.

Pada ruang luar bangunan juga disediakan pedestrian agar pengunjung yang berjalan kaki tidak terganggu oleh jalur kendaraan yang lewat. Pada bangunan ini juga terdapat taman di depan bangunan yang berfungsi sebagai tempat berkumpul atau sekedar bersantai bersama keluarga, pada area ini terdapat berbagai macam vegetasi di sekelilingnya dan juga terdapat kolam yang dapat menambah sejuknya suasana. Untuk pembatas antara taman dengan jalur sirkulasi kendaraan maka dibuatlah pagar pembatas disekeliling taman agar menghindari terjadinya kecelakaan. Pola perkerasan pada ruang luar bangunan serta penempatan vegetasi di berbagai titik dimaksudkan agar konsep rekreatif pada bangunan dapat terwujud.

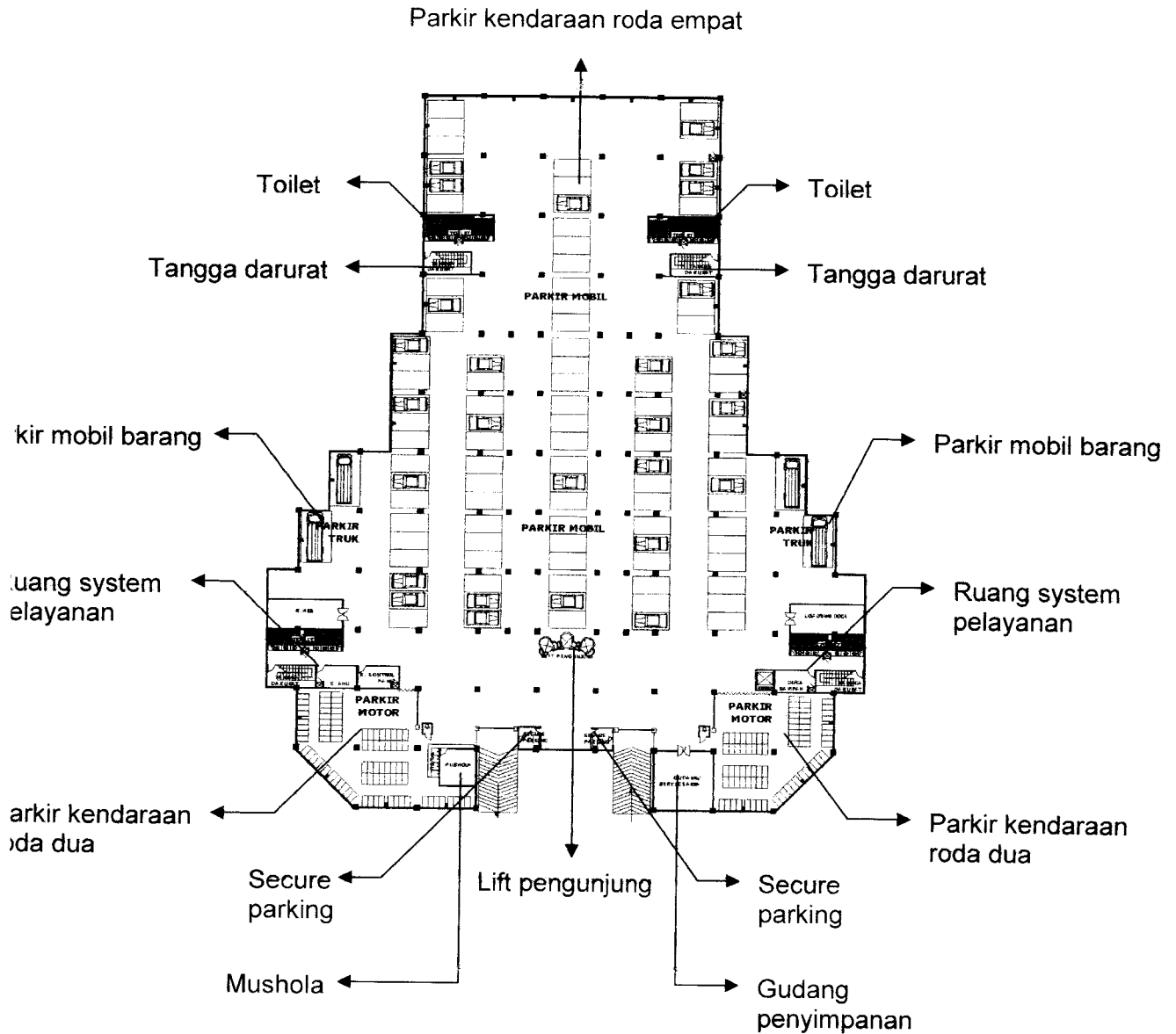
## **6.2.2. Tata Ruang**

### **A. Lantai basement**

Pada area basement terdapat sistem pelayanan parkir bagi kendaraan roda dua, roda empat, dan penyuplai barang ( supplier ). Area parkir untuk kendaraan roda dua dibagi menjadi dua blok dan setiap bloknya mempunyai luas  $\pm 256 \text{ m}^2$  dengan kapasitas 90 motor. Jadi total area parkir kendaraan roda dua adalah  $\pm 512 \text{ m}^2$  dengan kapasitas 180 motor. Sedangkan untuk area parkir kendaraan roda empat mempunyai luas  $\pm 3600 \text{ m}^2$  dengan kapasitas 99 mobil pengunjung dan 4 mobil barang.

Selain itu juga terdapat ruang sistem pelayanan, seperti ruang kontrol panel, ruang AHU, ruang MEE, dock sampah, loading dock, mushola, gudang dan toilet. Untuk sistem transportasi vertikal berupa tangga darurat dan lift ( lift pengunjung dan lift barang ). Selain itu terdapat pula secure parking yang berfungsi untuk mengatur kendaraan dan juga berfungsi sebagai sistem keamanan. Adanya pemisahan antara pintu masuk dan keluarnya kendaraan dengan jalur kendaraan mengikuti alur tempat parkir.



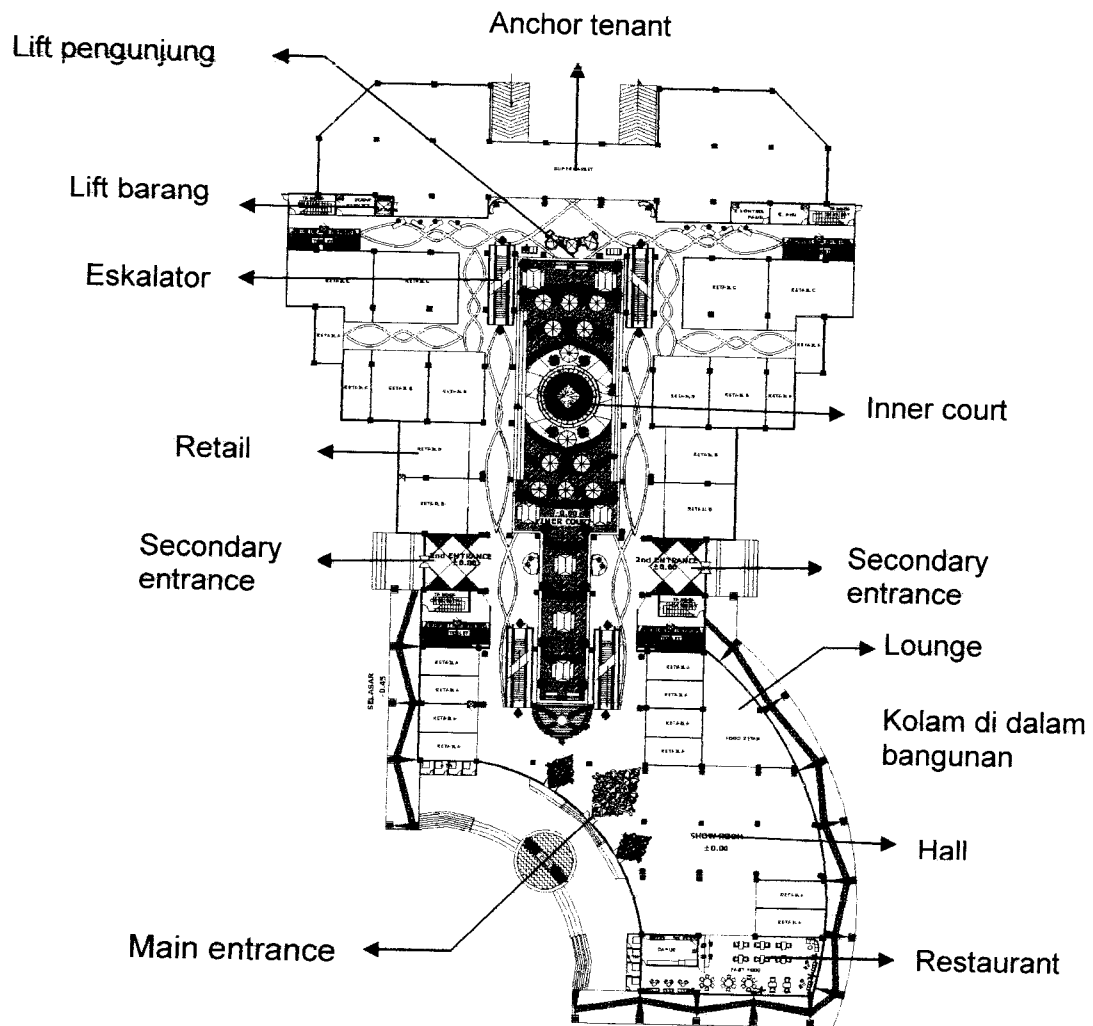


**Gambar 6.3 Denah Lantai Basement**

## B. Lantai ground floor

Denah lantai ground floor terdiri dari fasilitas utama dan beberapa fasilitas pendukung. Kegiatan yang besar terdiri dari lounge, restaurant dan departement store ( anchor tenant ) yang berfungsi sebagai magnet penarik, sedangkan retail – retail, toilet hanya berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang bersifat rekreatif. Hall utama yang merupakan entrance masuk kedalam bangunan merupakan titik pusat pola pergerakan di dalam bangunan, sedangkan hall atau atrium yang lainnya berfungsi sebagai exhibition. Pada

ground floor juga terdapat inner court yang dapat difungsikan sebagai tempat beristirahat atau berkumpul sekaligus mencicipi beberapa jajanan yang tersedia pada area tersebut. Untuk memecah kedatangan pengunjung disediakan satu buah main entrance dan dua buah secondary entrance yang terletak di sisi kanan dan kiri bangunan. Alat sirkulasi vertikal lift terdiri dari dua bagian yaitu lift khusus pengunjung dan lift barang. Selain itu terdapat juga empat buah eskalator yang letaknya mudah dicapai oleh pengunjung, selain itu pada ground floor terdapat akses langsung ke basement yaitu melalui tangga darurat atau lift.

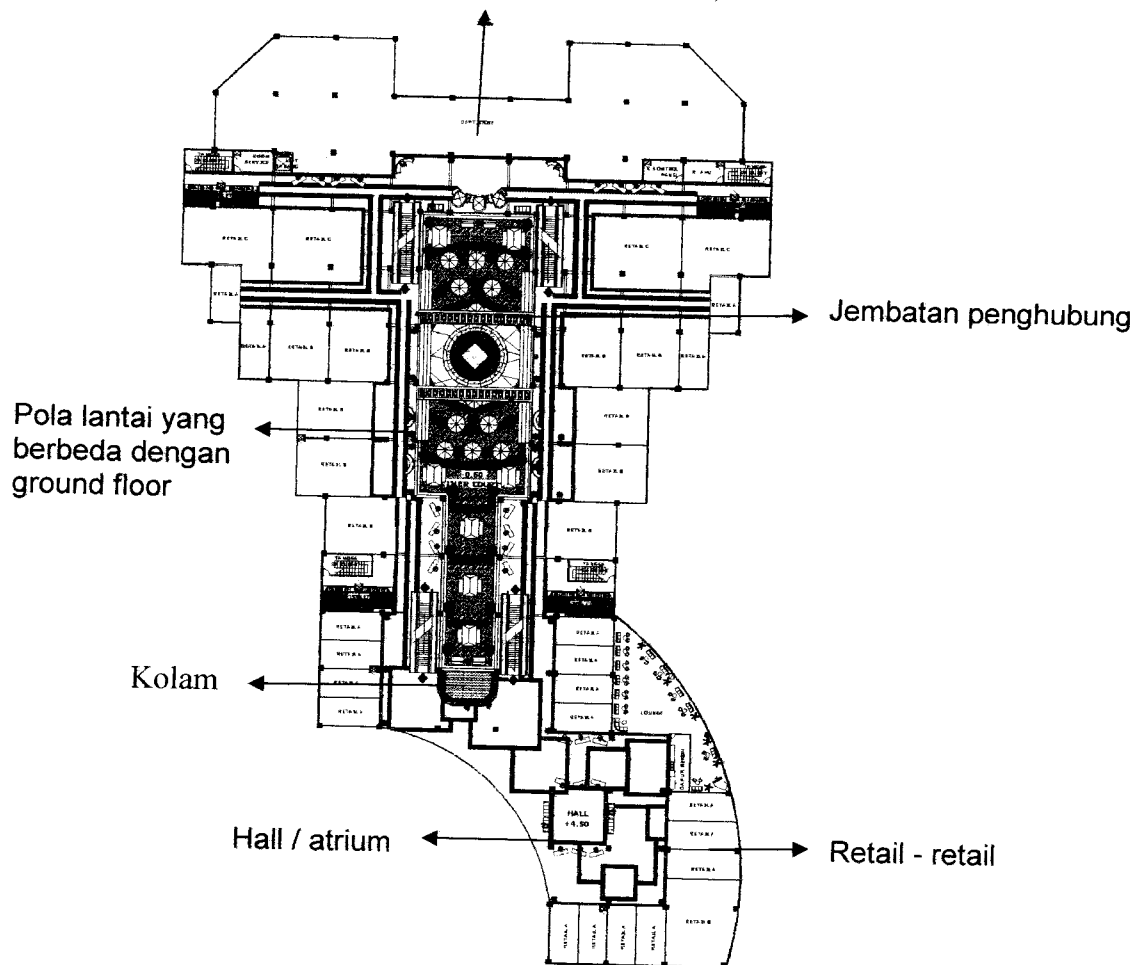


**Gambar 6.4 Denah Ground Floor**

### C. Denah lantai 1

Kegiatan pada lantai satu tidak jauh beda dengan ground floor, terdapat beberapa fasilitas utama dan fasilitas pendukung. Yang membedakannya ialah fungsi anchor tenant, jika pada ground floor difungsikan sebagai supermarket, maka pada lantai satu difungsikan sebagai departemen store. Untuk retail pada lantai satu jumlahnya lebih banyak daripada ground floor. Hall atau atrium pada lantai difungsikan sebagai ruang pameran pada event – event tertentu. Pada lantai satu juga terdapat kolam dengan beberapa vegetasi sebagai pengarah jalan, penyejuk ruangan, dan agar memiliki kesinambungan dengan lingkungan luar bangunan. Pola lantai pada lantai satu berbeda dengan pola lantai pada ground floor. Untuk menghubungkan antara blok kanan dan blok kiri maka dibuatlah jembatan penghubung pada lantai ini untuk mempermudah jalur sirkulasi.

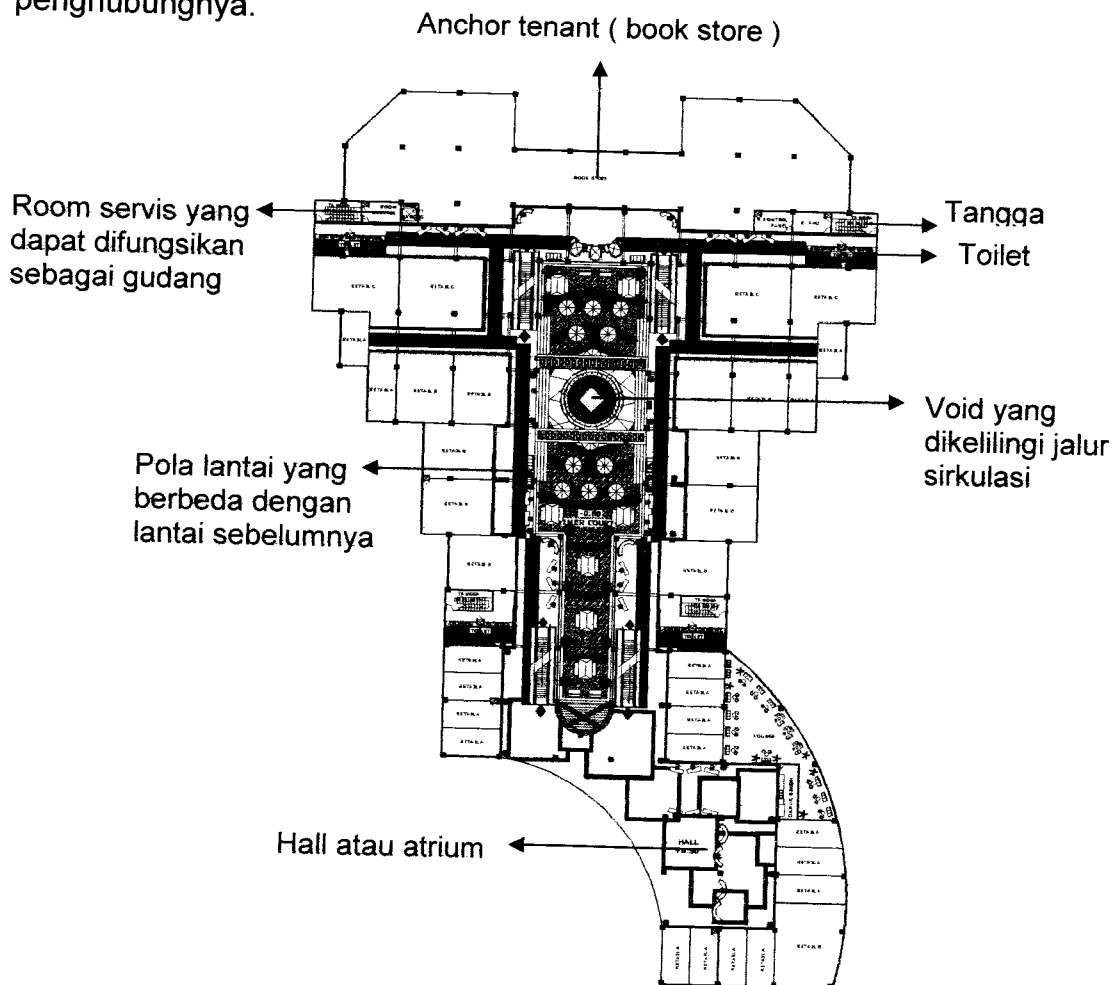
Anchor tenant ( departemen store )



**Gambar 6.5 Denah Lantai 1**

#### D. Denah lantai 2

Pada denah lantai dua sama dengan denah lantai satu, yang membedakan adalah fungsi dari anchor tenant. Pada lantai dua anchor tenannya berupa book store. Letak dari retail – retail yang ada disesuaikan dengan jalur sirkulasinya sehingga mempermudah akses. Selain itu, seperti pada lantai sebelumnya terdapat fasilitas servis, perletakan toilet pada blok kanan dan blok kiri bangunan yang dekat dengan tangga darurat. Hall pada lantai dua juga dapat digunakan untuk penyelenggaraan pameran atau event tertentu. Fasilitas pendukung lainnya seperti lift barang, gudang diletakkan dekat dengan ruang – ruang yang memang secara fungsi membutuhkan keberadaannya, seperti departemen store, book store, dan supermarket. Area void berada di tengah bangunan yang dikelilingi jalur sirkulasi horizontal berupa koridor atau selasar dengan dua buah jembatan sebagai penghubungnya.

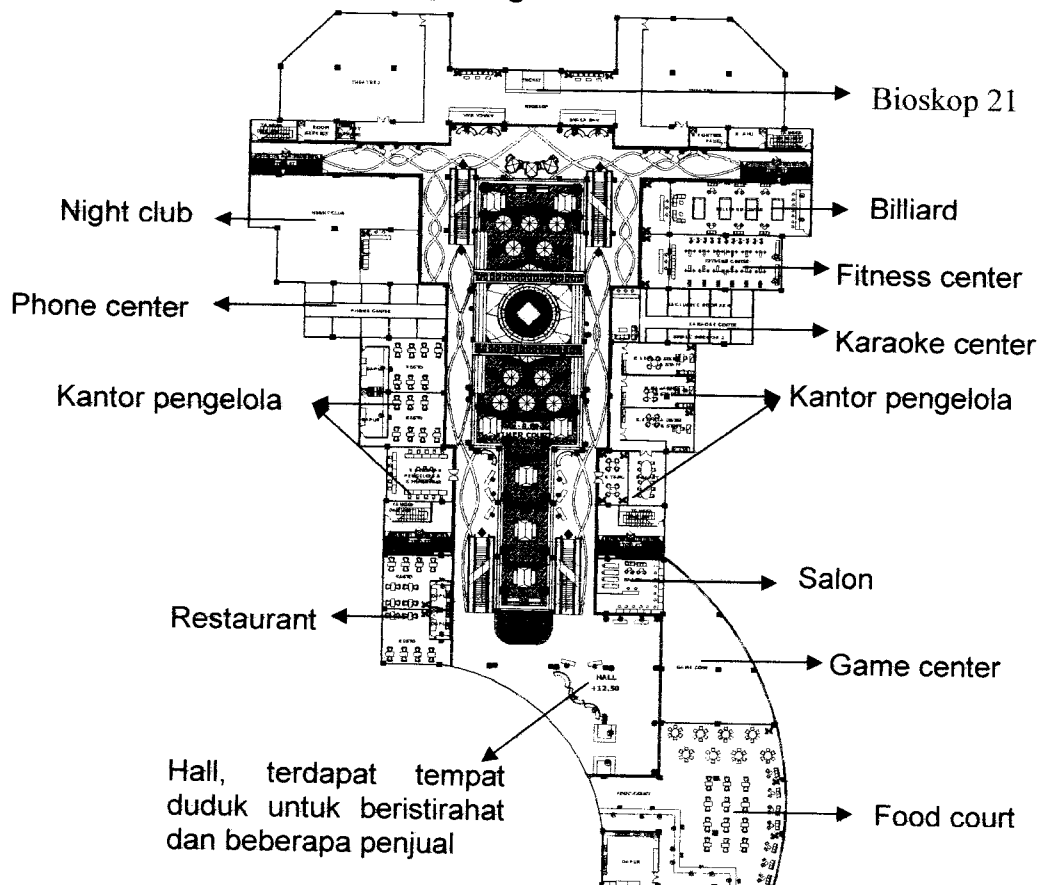


**Gambar 6.6 Denah Lantai 2**



### E. Denah lantai 3

Pada lantai tiga memiliki hubungan langsung secara vertikal dengan ground floor, lantai satu dan lantai dua yaitu dengan eskalator dan lift sebagai alat transportasi. Pada lantai ini tersedia fasilitas game center sebagai sarana yang bersifar rekreasi. Food court sengaja diletakan di ujung depan yang tujuannya untuk mendapatkan view ke luar bangunan. Kantor pengelola diletakkan di blok kanan dan blok kiri yang fungsinya untuk mengawasi dan mengatur jalannya aktifitas di dalam mall. Pada lantai paling atas ini terdapat bioskop 21 yang letaknya paling ujung dan berfungsi sebagai magnet untuk menarik para pengunjung. Adapun fasilitas pendukung lainnya seperti fitness center, phone center, salon, karaoke, night club, dan beberapa restaurant – restaurant kecil di sepanjang koridor. Di sepanjang koridor juga terdapat beberapa titik transit yang dapat dipergunakan pengunjung untuk sekedar duduk – duduk jika merasa kelelahan dan juga beberapa counter – counter penjualan. Sama seperti pada lantai – lantai sebelumnya, pada lantai tiga ini juga terdapat kolam dan beberapa vegetasi.



**Gambar 6.7 Denah Lantai 3**

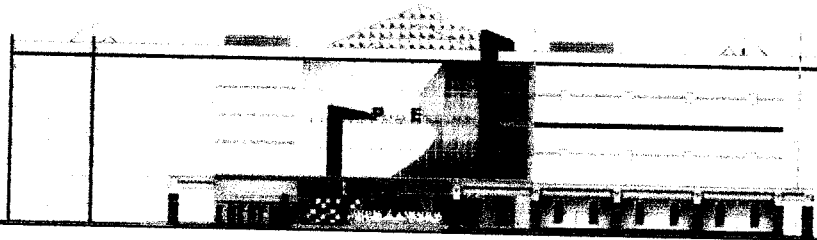




### 6.2.3. Bentuk Masa Bangunan dan Fasade Bangunan

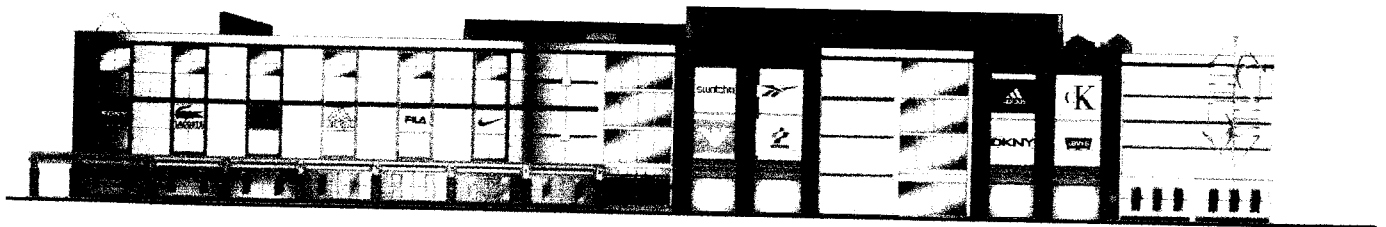
Bangunan mall merupakan salah satu fasilitas komersial, dimana efisiensi lahannya merupakan ladang pendapatan bagi pengelola, maka dari itu bentuk dasar dari bangunan juga disesuaikan dengan kondisi eksisting site.

Pada tampak depan bangunan terlihat komposisi bentukan masa dengan permainan bentuk lengkungan yang terlihat pada main entrance bangunan yang berbentuk lengkungan dan berbahan material perpaduan dinding tembok dan kaca dengan pemilihan warna yang kontras.

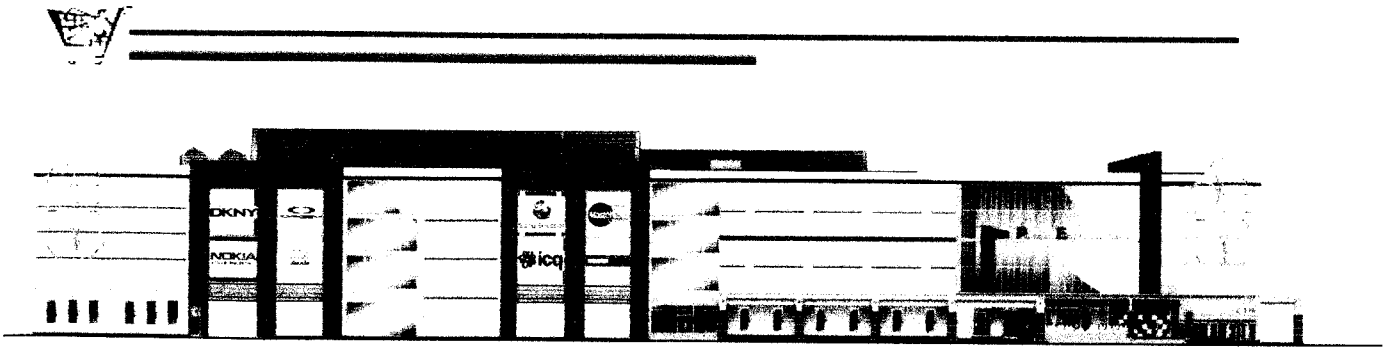


*Gambar 6.8 Tampak Depan Bangunan*

Fasade bangunan dipengaruhi juga oleh citra bangunan sebagai bangunan komersial. Hal itu ditunjukkan dalam permainan elemen – elemen banner iklan yang dipasang pada samping kanan dan kiri bangunan. Adanya penambahan beberapa ornamen khas kalteng menandakan adanya hubungan kesinambungan antara konsep mall dengan kekhasan daerah dimana mall ini dibangun. Adapun permainan cahaya yang menjadikan bangunan ini terlihat hidup di malam hari menambah kesan komersial bangunan shopping mall i

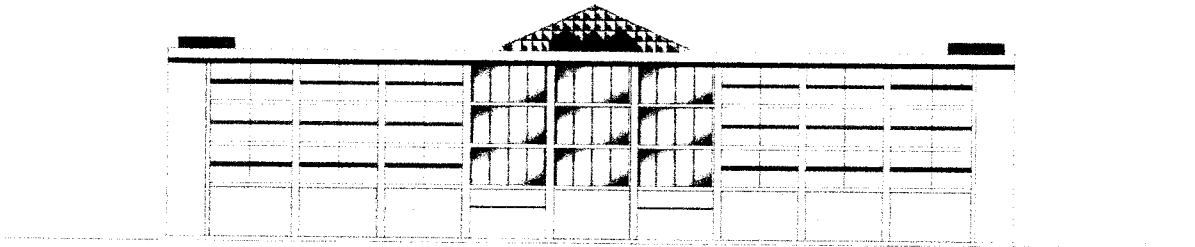


*Gambar 6.9 Tampak Samping Kanan Bangunan*



**Gambar 6.10 Tampak Samping Kiri Bangunan**

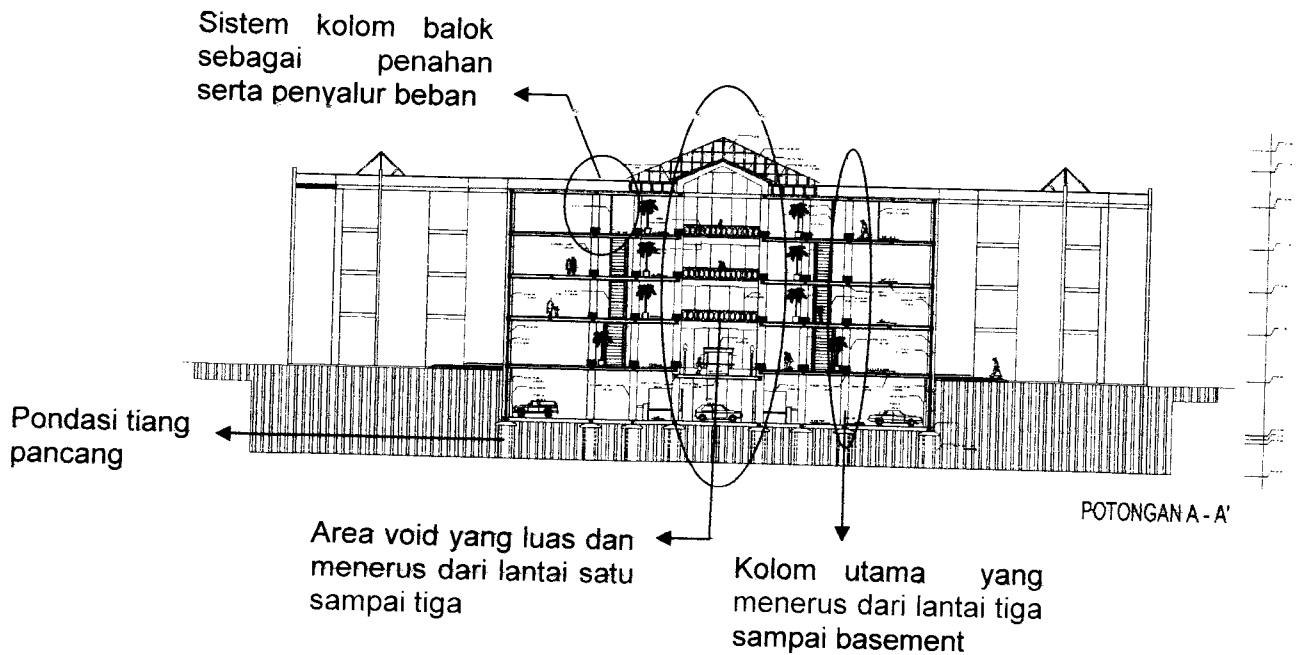
Pada tampak belakang bangunan terdapat permainan tembok dinding dengan perpaduan material kaca sebagai pembungkus bangunannya ( building envelope ). Perpaduan material kaca yang berada mulai dari lanati satu sampai tiga, selain itu adanya material tembok menjadikan supaya bangunan terlihat tidak monoton dari segi visual.



**Gambar 6.11 Tampak Belakang Bangunan**

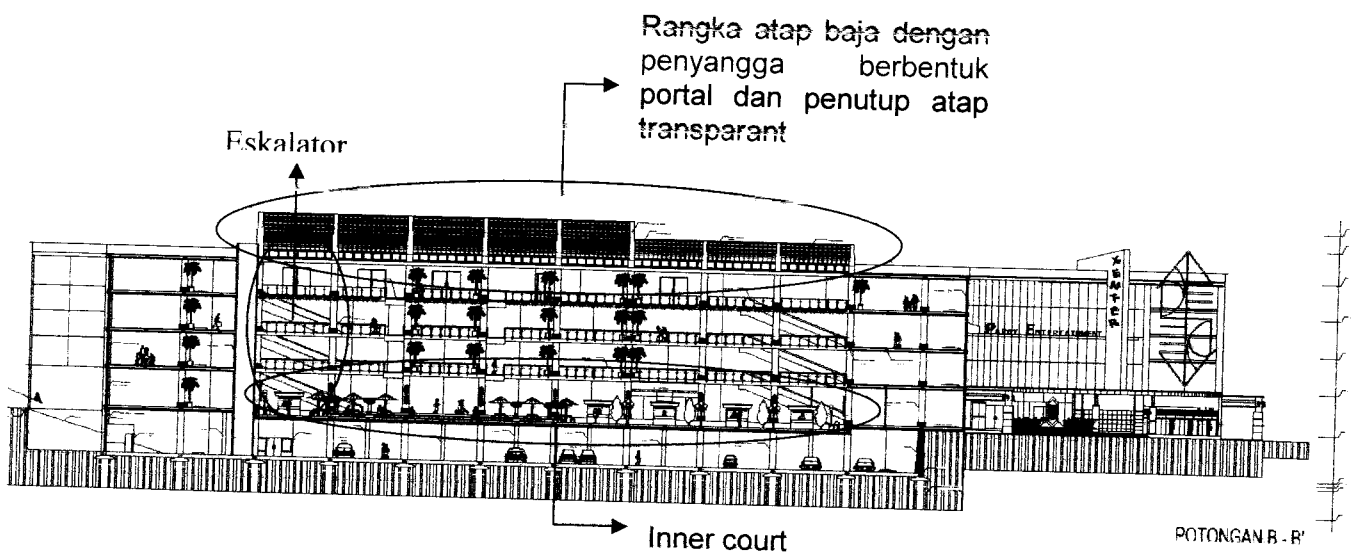
#### **6.2.4. Sistem Struktur dan Konstruksi**

Secara umum pada rencana struktur menjelaskan mengenai struktur yang digunakan, bagian – bagian struktur, ukuran, maupun material yang digunakan. Pemilihan material maupun sistem struktur yang dipergunakan disesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai fasilitas rekreasi dan berbelanja keluarga. Pada bangunan utamanya menggunakan struktur beton bertulang dengan menggunakan pola grid. Untuk sistem pondasinya menggunakan pondasi tiang pancang yang disesuaikan dengan keadaan daya dukung tanah pada lokasi bangunan yang mana sebagian besar merupakan tanah gambut. Kolom – kolom yang menerus mengikuti struktur dibawahnya dengan sistem pola grid. Untuk ruang lift barang struktur yang digunakan berupa dinding pemikul, namun pada lift panorama selain dinding pemikul juga menggunakan material yang transparant dengan tujuan agar lift dapat terekspos dari luar bangunan.



**Gambar 6.12 Potongan A – A'**

Pada potongan lain dapat dilihat balok – balok yang menyangga kedudukan eskalator. Beberapa dinding pada ruang dalam bangunan menggunakan gypsum dengan ketebalan 10 cm. Pada bagian inner court terdapat kolom – kolom ekspos dengan penambahan ornamen khas palangkaraya. Pada struktur atapnya menggunakan rangka baja dengan penutup atap yang transparant dan juga terdapat beberapa jendela di samping kanan dan kirinya, sehingga pada siang hari cahaya matahari dapat masuk yang sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai pencahayaan ruangan.



**Gambar 6.13 Potongan B – B'**

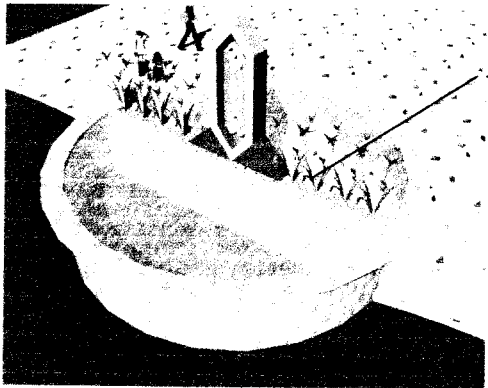




### 6.2.5. Detail Penerapan Konsep Design

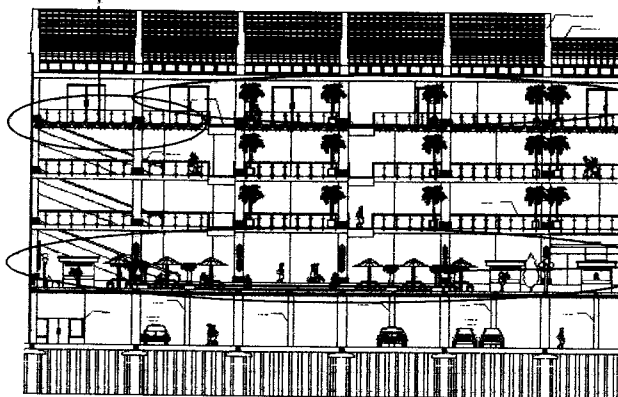
Sistem sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif merupakan sirkulasi yang tidak monoton, tidak membosankan, dan tidak membingungkan. Kesemuanya itu dapat diwujudkan dengan penambahan elemen vegetasi, unsur air dan permainan bahan material maupun elemen – elemen arsitektural.

Elemen vegetasi mempunyai beberapa fungsi, diantaranya sebagai pengarah, pelembut ruangan, maupun pembatas. Dengan adanya beberapa unsur vegetasi di dalam maupun di luar ruangan dapat menciptakan suasana yang alamiah pada ruangan tersebut.



Pada kolam di bagian main entrance terdapat beberapa vegetasi yang berfungsi untuk mencairkan suasana sebelum masuk ke dalam mall

Adanya pohon gantung di lantai paling atas yang berfungsi untuk memperlunak kolom balok atau material masif dalam bangunan



Vegetasi yang diletakkan secara linear di maksudkan sebagai pengarah sirkulasi pada koridor

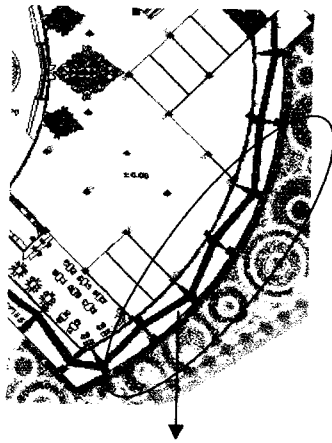
Pada inner court juga terdapat beberapa vegetasi agar terdapat kesinambungan antara ruang luar dengan ruang dalam bangunan

Untuk pemilihan vegetasi yang akan diletakkan di dalam ruangan, sebaiknya dipilih yang relatif tahan terhadap cahaya tidak langsung. Sementara itu untuk tanaman yang membutuhkan cahaya langsung, dapat

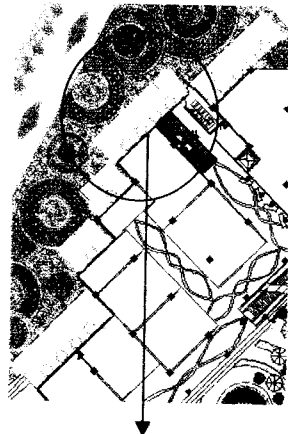




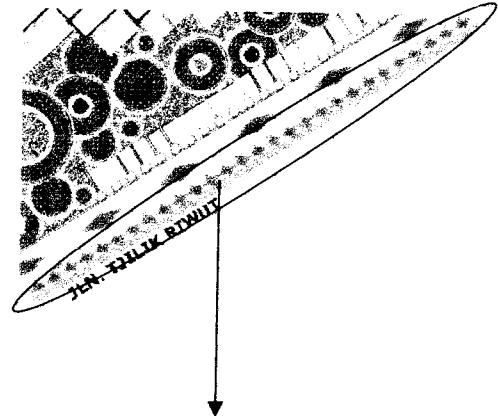
disinari melalui void yang atapnya menggunakan kaca transparant, fiberglass atau polykarbonat.



Terdapat beberapa tanaman dalam pot bunga di sepanjang selasar di luar ruangan

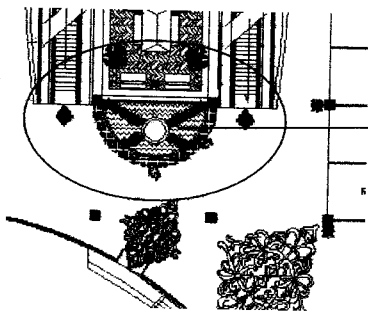


Adanya pohon peneduh di area parkir luar bangunan

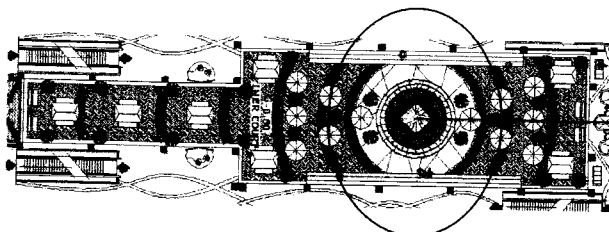


Disepanjang pedestrian di Tanami beberapa vegetasi agar tercipta sirkulasi ruang luar yang tidak monoton dan membosankan

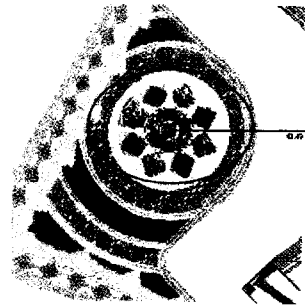
Selain elemen vegetasi, keberadaan air juga cukup penting untuk membuat suasana di dalam ruangan tidak monoton dan membosankan serta dapat menciptakan kesejukan ruangan. Elemen air merupakan unsur dari taman baik di dalam ruang maupun di luar ruangan. Dengan adanya keberadaan elemen air di dalam ruangan maka dapat menciptakan kesinambungan dengan alam terbuka. Hal itu dapat menghilangkan keletihan, kepenatan dan mengendapkan kejenuhan, sehingga sistem sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif pun dapat tercapai.



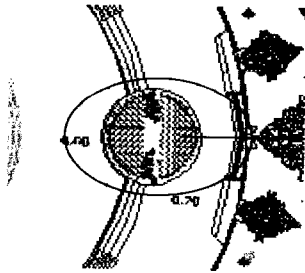
Adanya kolam yang berdekatan dengan hall bertujuan untuk tempat bersantai ( duduk – duduk ) dan juga untuk mencairkan suasana, memberikan kesejukan di dalam ruangan



Kolam air mancur yang sesekali muncul pada inner court ini menambah kesan alamiah di dalam ruangan



Kolam pada taman di luar ruangan juga berfungsi untuk menghadirkan suasana yang rekreatif pada area yang diwadahnya



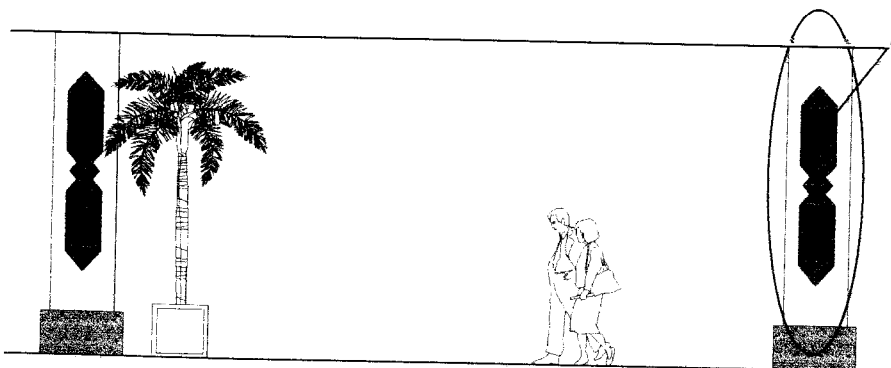
Kolam pada main entrance berfungsi sebagai point interest bangunan untuk menarik pengunjung

Selain kedua unsur di atas, adapun beberapa unsur penting untuk menciptakan tata ruang dan jalur sirkulasi yang rekreatif dan komunikatif. Yaitu permainan material dan elemen-elemen arsitektural, seperti dinding, plafon, lantai, kolom, dll dengan tidak melupakan pendekatan tradisi.

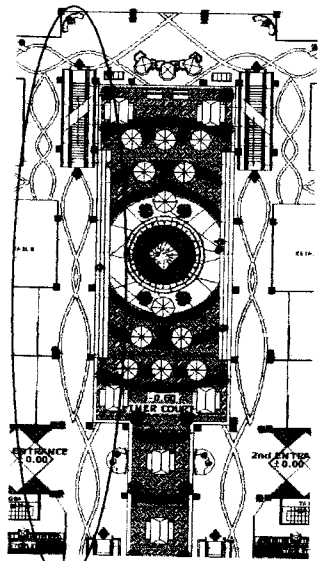


Pegangan railing terbuat dari bahan stainless steel

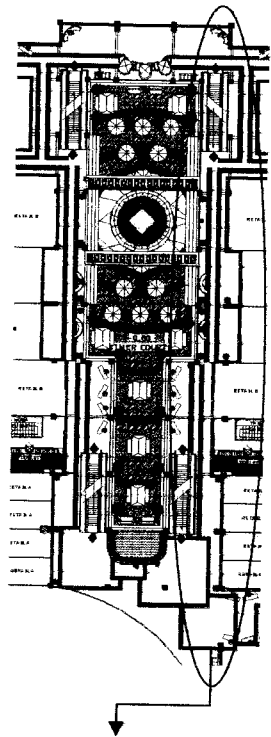
Railing di dalam bangunan menggunakan material kaca yang di perkuat dengan baut



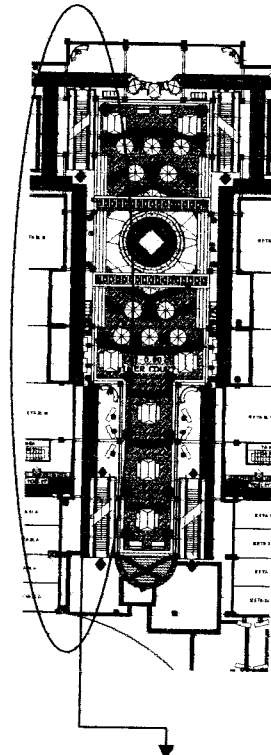
Kolom ekspos, dimana terdapat ornamen khas kalteng.



Pola lantai pada ground floor dan lantai 3. Merupakan perpaduan antara lantai marmer dan lantai keramik motif

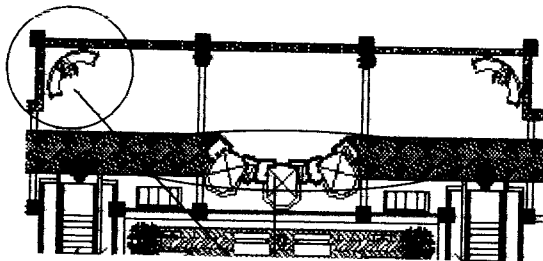


Pola lantai pada lantai 1 dengan bentuk dasar kotak yang merupakan perpaduan antara keramik, marmer, dan granit

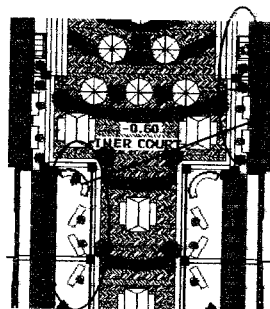


Pola lantai pada lantai 2 dengan bentuk dasar kotak yang merupakan perpaduan antara keramik, marmer, dan granit

Pada sepanjang koridor dan hall juga diletakkan beberapa tempat duduk pada titik – titik tertentu yang difungsikan untuk menghilangkan kelelahan setelah lama berjalan – jalan atau hanya sekedar menunggu berbelanja.



Tempat duduk yang sengaja diletakkan di depan anchor tenant

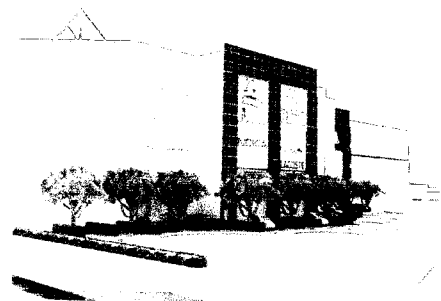
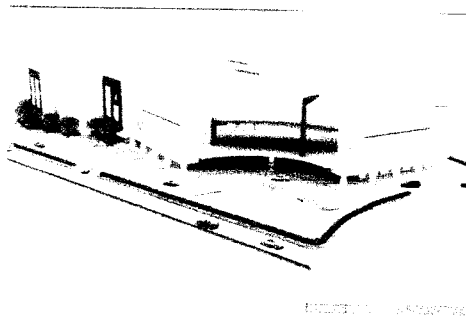
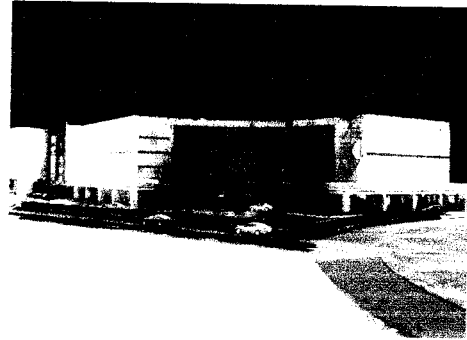
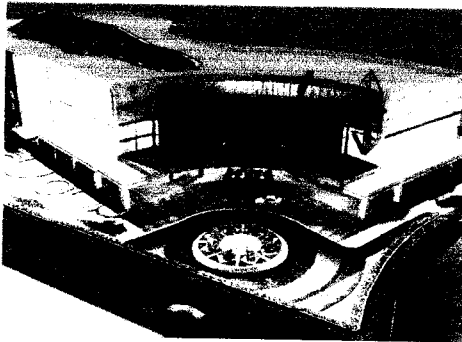


Adanya beberapa tempat duduk untuk beristirahat di sepanjang koridor

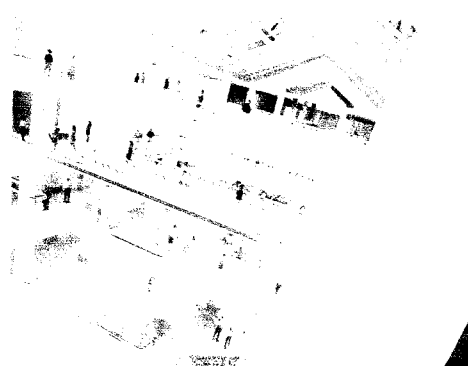


### 6.3. Perspektif Eksterior dan Interior

#### A. Perspektif Eksterior

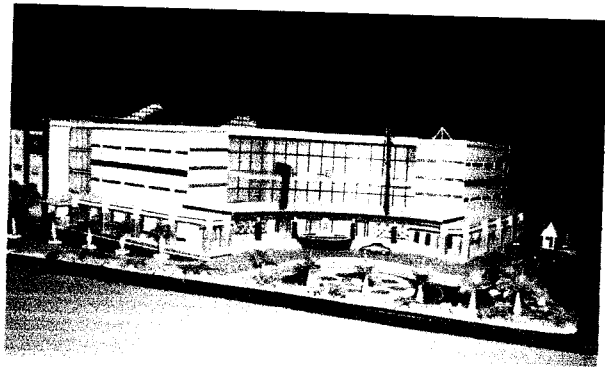
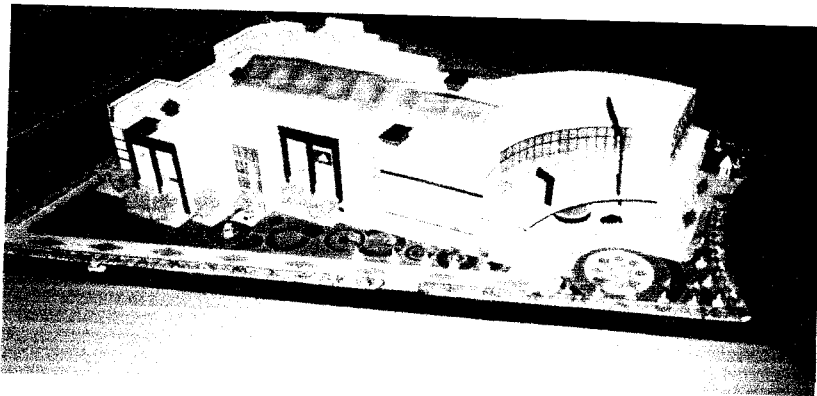
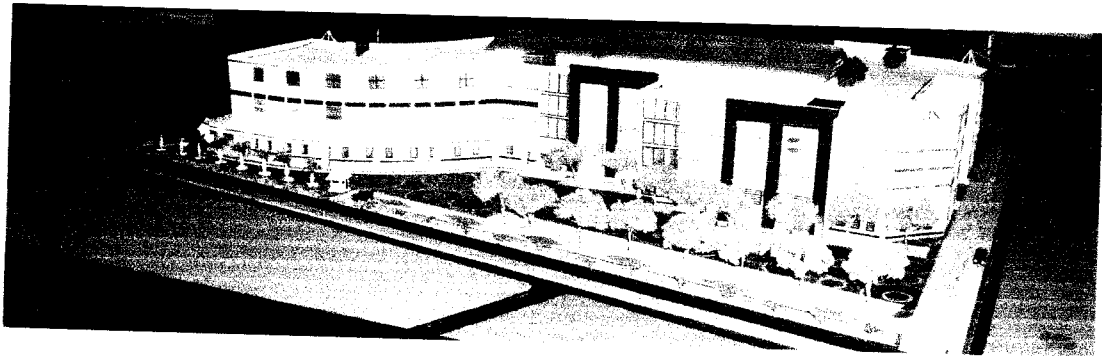
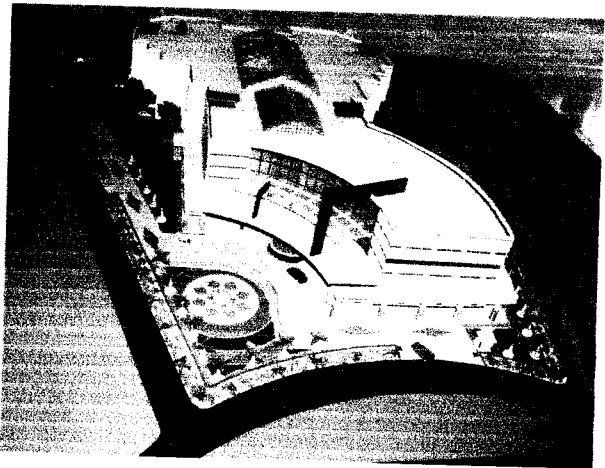
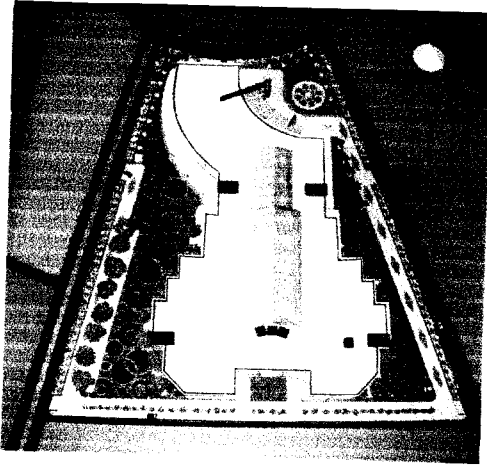


#### B. Perspektif Interior





## 6.4. Foto Maket





















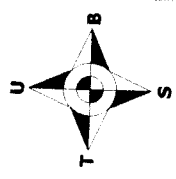
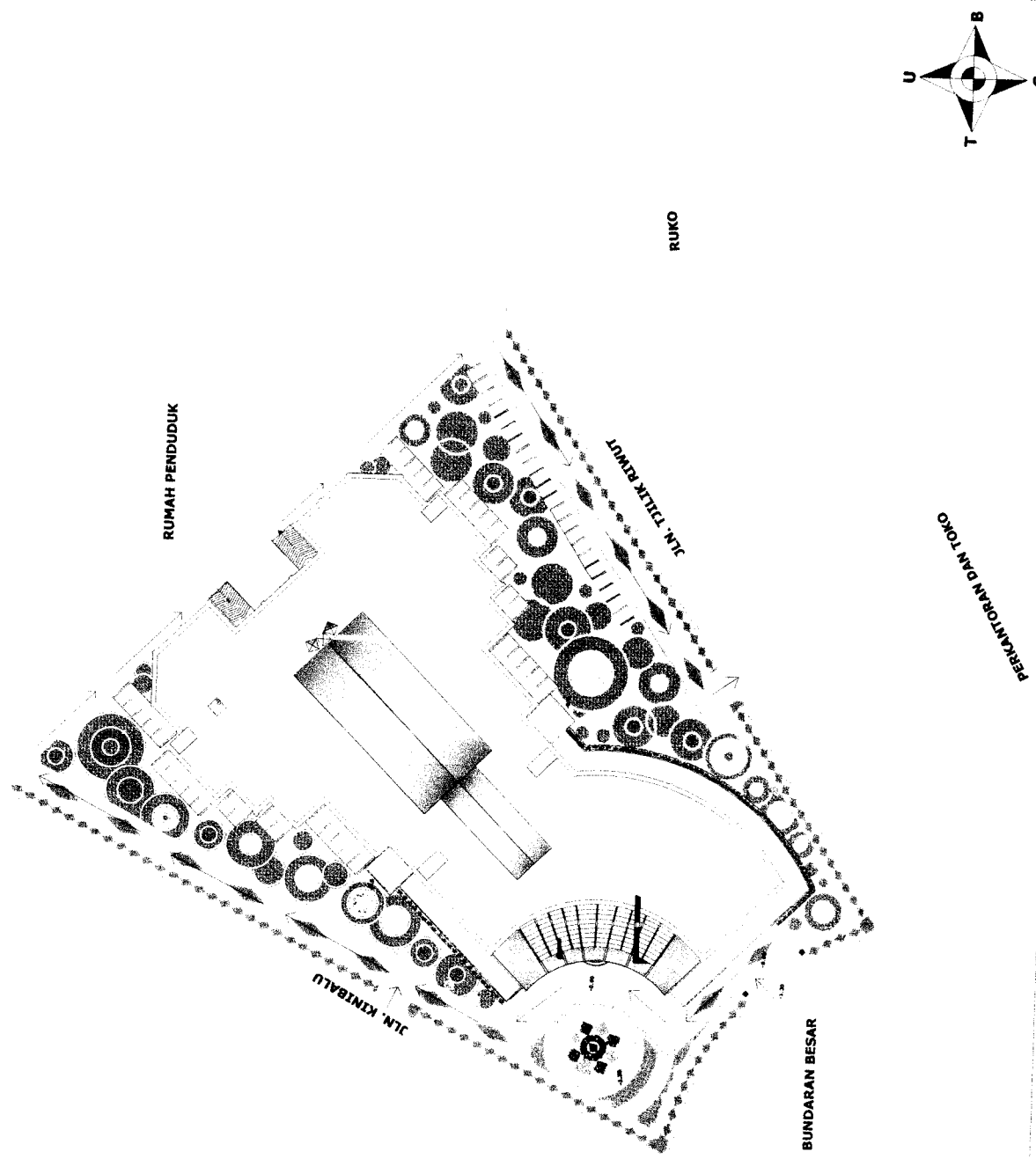


## DAFTAR PUSTAKA

1. Shadily Hassan, 1993, Kamus Inggris Indonesia, P : 522.
2. Rinorthen, 1997, Shopping Centers a Developer Guide to Planning and Design, Colledge of Estate Management, dalam shopping mall di Jl. Baranangsiang Bandung.
3. Harris M Cryril, A Dictionary of Architecture and Construction.
4. Rubenstein, Harvey, M, 1978, Central City Mall, New York.
5. Maitland Berry, 1978, Shopping Malls Planning and Design, London Construction, Press.
6. Urband land Institute, 1997, Shopping Centers Development Handbook, Community Builders Series, Washington.
7. Gruen, Victor, 1960, Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Cooperation NY.
8. Banddington, Nadine, 1982, Design for Shooping Center.
9. Mills, 1976.
10. Lion, edgar, P.Eng, Shopping Center, Planning, Development, and Administration.
11. Neufert, Ernest, 1996, Data Arsitek, Erlangga.
12. D. K. Ching. F, 1993, Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya, Erlangga.
13. Charles, Burnete, Juli 1973, The Mental Image and Design, Design For Human Behavior.
14. [www.google.com](http://www.google.com).
15. [www.arcspace.Com](http://www.arcspace.Com).
16. [www.en.wikimedia.org/wiki/COEX Mall](http://www.en.wikimedia.org/wiki/COEX_Mall).
17. [www.palangkaraya.go.id](http://www.palangkaraya.go.id).
18. Tim Pemerintah Daerah Palangka Raya, 2005, Palangka Raya Dalam Angka.
19. Tim Pemerintah Daerah Palangka Raya, 2005, Kebijakan Dasar Pengembangan Kawasan Kota Palangka Raya.

# LEGENDA

-  LIDAH MERTUA ( *Sansevieria trifasciata laurentii* )
-  ADAM DAN HAWA ( *Rhoe discolor* )
-  TEH - TEHAN ( *Ehretia microphylla* )
-  TANAMAN DALAM POT TERACOTA
-  KETAPANG BRAZIL ( *Ficus pandurata* )
-  GLOKOKAN TIANG ( *Polyalthia longifolia var-pendula* )
-  KROSANDRA ( *Crossandra infundibuliformis* )
-  SALVIA ( *Salvia splendens* )
-  EKOR TUPAI ( *Asparagus meyeri* )
-  SUTRA BOMBAY ( *Portulaca grandiflora* )
-  RUMPUT GAJAH ( *Paspalum conjugatum* )
-  RUMPUT JEPANG ( *Zoysia japonica* )
-  PERKERASAN PEDESTRIAN ( COR BETON DI CAT )
-  PERKERASAN JALAN ( PAVING BLOCK )
-  PERKERASAN TAMAN ( PAVING BLOCK )
-  PERKERASAN TAMAN ( PAVING BLOCK )
-  PERKERASAN AREA LUAR MALL ( PAVING BLOCK + RUMPUT )
-  SECURE PARKING



## PALANGKARAYA SHOPPING MALL

PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

**TUGAS AKHIR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DOSEN PEMBIMBING  
NAMA REZA AMALIA KRISYASUDA  
NO. NIKS 03 072 006  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
**SITUASI**

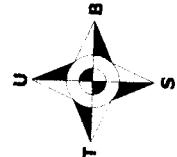
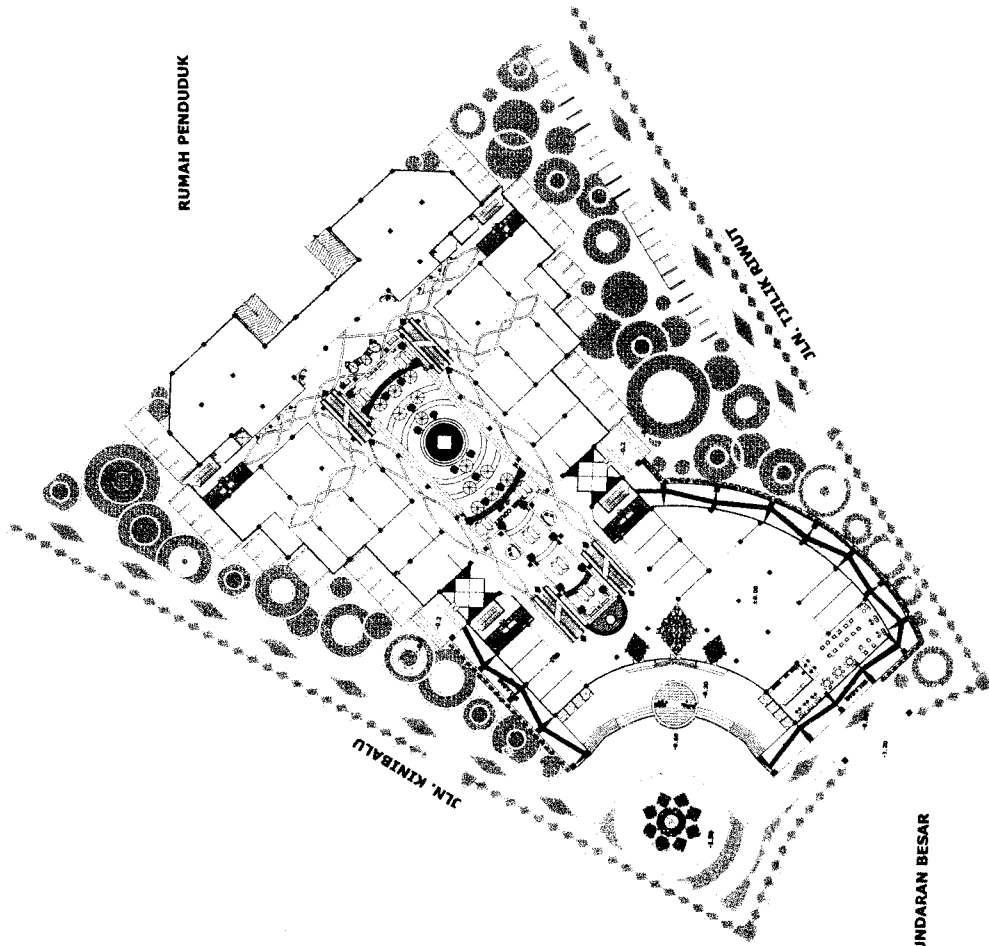
SKALA	NO. LBR	JML LBR	JML PENGESAHAN
1 : 600		1	





# LEGENDA

- LIDAH MERTUA ( *Sansevieria trifasciata laurentii* )
- ADAM DAN HAWA ( *Rhoe discolor* )
- TEH - TEHAN ( *Ehretia microphylla* )
- TANAMAN DALAM POT TERACOTA
- KETAPANG BRAZIL ( *Ficus pandurata* )
- GLODOKAN TIANG ( *Polyalthia longifolia var.pendula* )
- KROSANDRA ( *Crossandra infundibuliformis* )
- SALVIA ( *Salvia splendens* )
- EKOR TUPAI ( *Asparagus meyeri* )
- SUTRA BOMBAY ( *Portulaca grandiflora* )
- RUMPUT GAJAH ( *Paspalum conjugatum* )
- RUMPUT JEPANG ( *Zoysia japonica* )
- PERKERASAN PEDESTRIAN ( COR BETON DI CAT )
- PERKERASAN JALAN ( PAVING BLOCK )
- PERKERASAN TAMAN ( PAVING BLOCK )
- PERKERASAN TAMAN ( PAVING BLOCK )
- PERKERASAN AREA LUAR MALL ( PAVING BLOCK + RUMPUT )
- SECURE PARKING

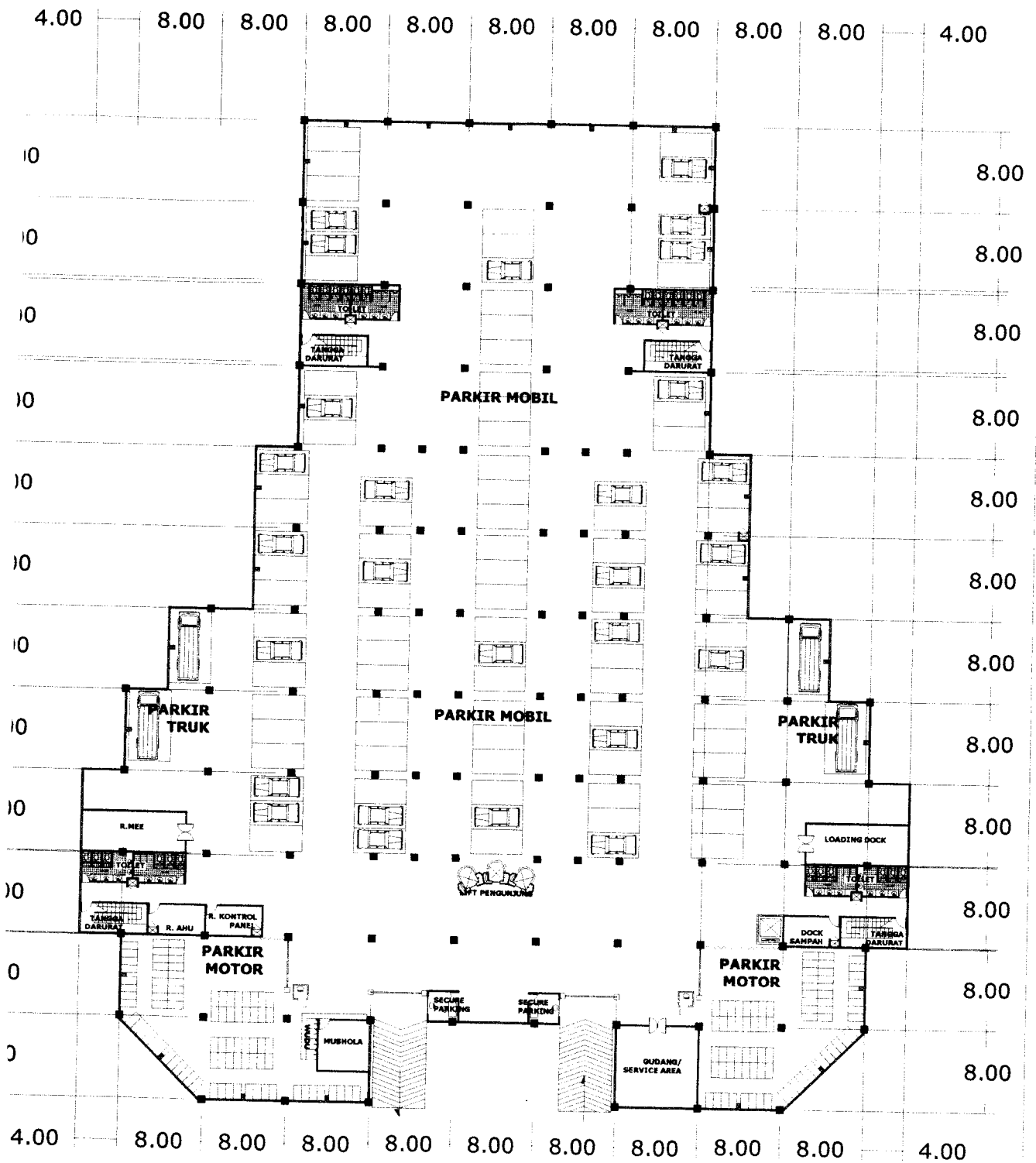


RUKO

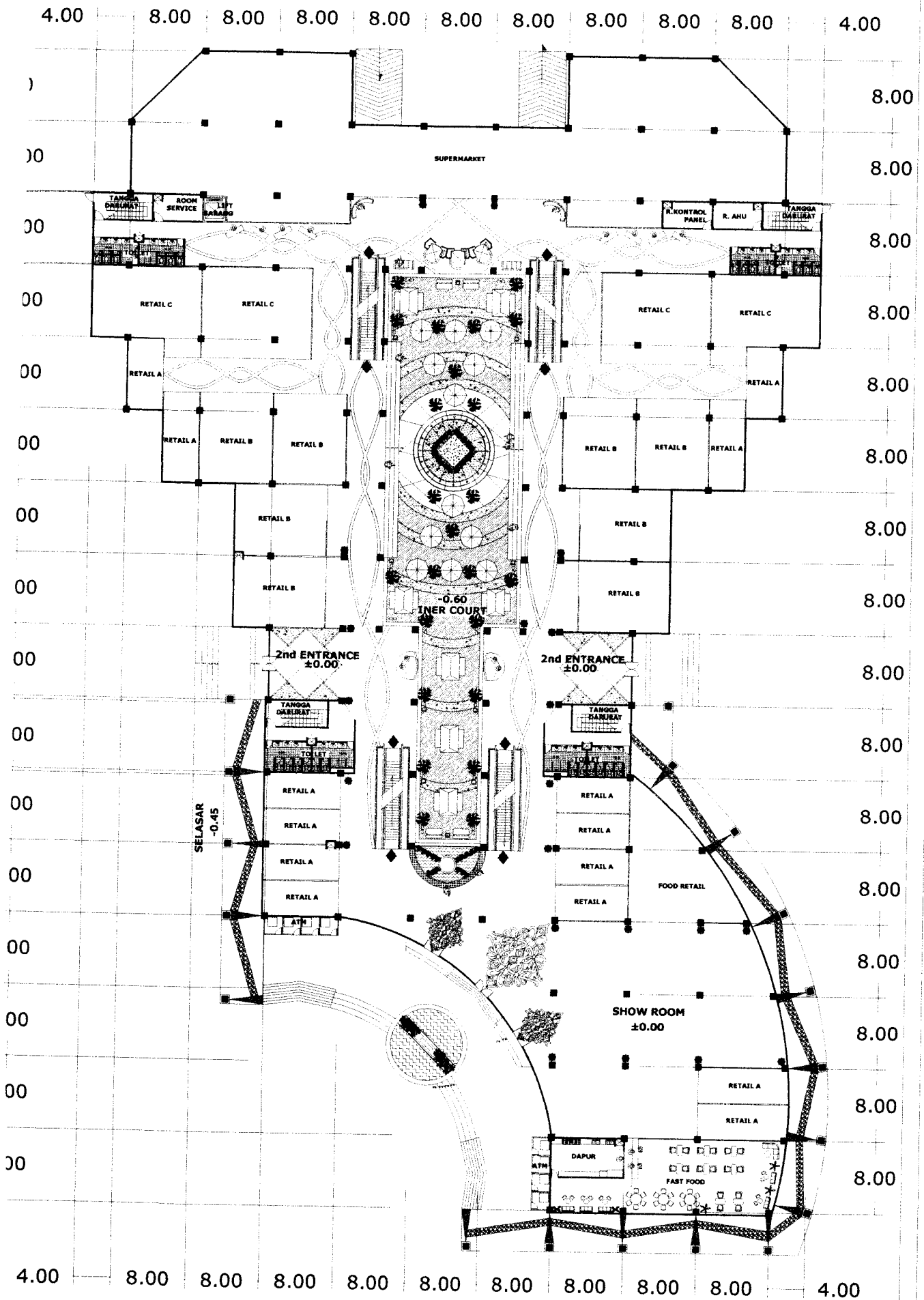
PERKANTORAN DAN TOKO

<b>TUGAS AKHIR</b> JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	<b>PALANGKARAYA          SHOPPING MALL</b>		DOSEN PEMBIMBING IR. H. MUNICHY B. EDREES, M. ARCH.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA REZA AMALIA KRISYASUDA NO. MHS 03 512 008 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR <b>SITE PLAN</b>	SKALA NO. LBR JML LBR 1 : 500 2	PENGESAHAN
	PERKERASAN PEDESTRIAN ( COR BETON DI CAT )							

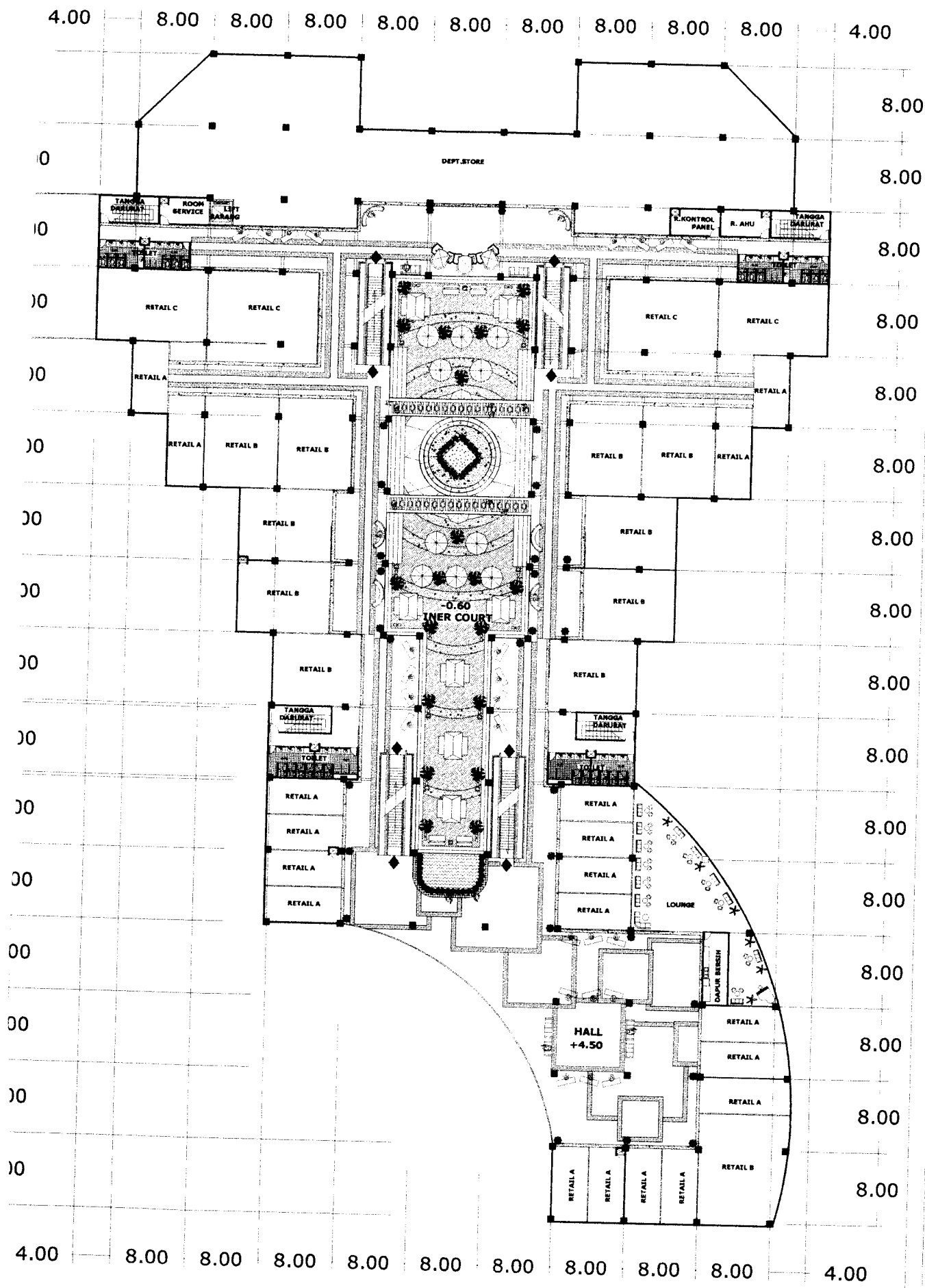




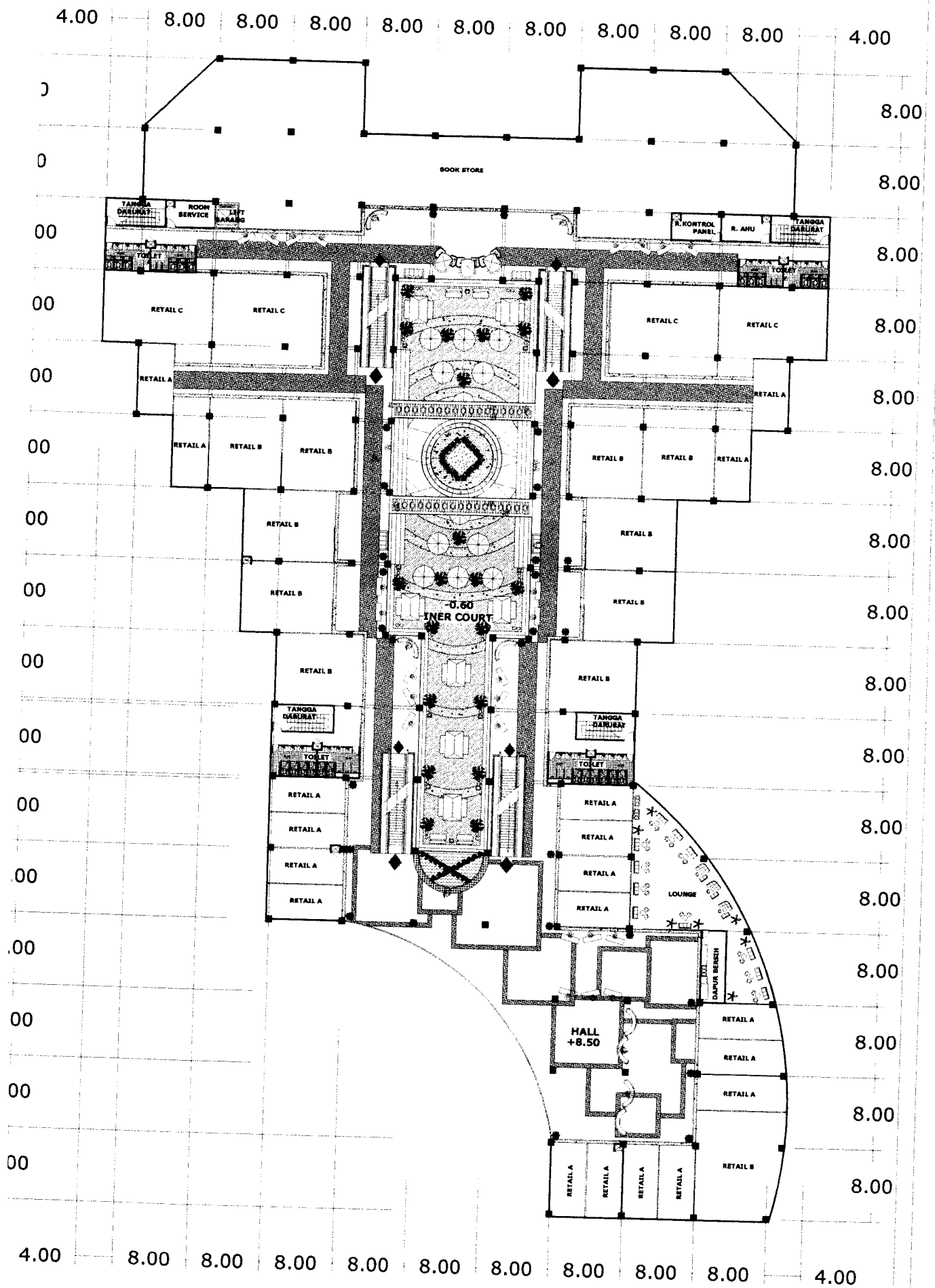
<b>TUGAS AKHIR</b> <small>JURUSAN ARSITEKTUR          FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN          UNIVERSITAS SELAM INDONESIA</small>	<b>PERIODE III</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> 2006/2007	<b>PALANGKARAYA</b> <b>SHOPPING MALL</b>	<b>DOSEN PEMBIMBING</b> R. H. MUNCHY & EDRESA MARCH	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: <b>REZA AMALIA FORRYASUDA</b> NO. ID/IS: <b>03 912 000</b> TANDA TAMBAN	<b>NAMA GAMBAR</b> <b>DENAH BASEMENT</b>	<b>SKALA</b> 1 : 200	<b>NO. LBR</b> 3	<b>JML LBR</b> 3	<b>PENGESAHAN</b>
			(Signature lines for Dosen Pembimbing, Mahasiswa, and Pengesahan)						



<b>TUGAS AKHIR</b> <small>KURSIAN ARS/2012/1</small> <small>FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small> <small>UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</small>	<b>PERIODE III</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2006/2007</b>	<b>PALANGKARAYA</b> <b>SHOPPING MALL</b>	<b>DOSEN PEMBIMBING</b>		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>		<b>NAMA GAMBAR</b> <b>DENAH GROUND FLOOR</b>	<b>SKALA</b> <b>1 : 200</b>	<b>NO. LBR</b> <b>4</b>	<b>JML LBR</b> <b>4</b>	<b>PENGESAHAN</b>
			<small>DR. H. BUNCHY S. EDWELL MARCH</small>	<small>DR. H. H. H. H.</small>	<small>NAMA</small> <small>REZA AMALIA KRISTYASUDA</small>	<small>NO. NPM</small> <small>03 912 008</small>					

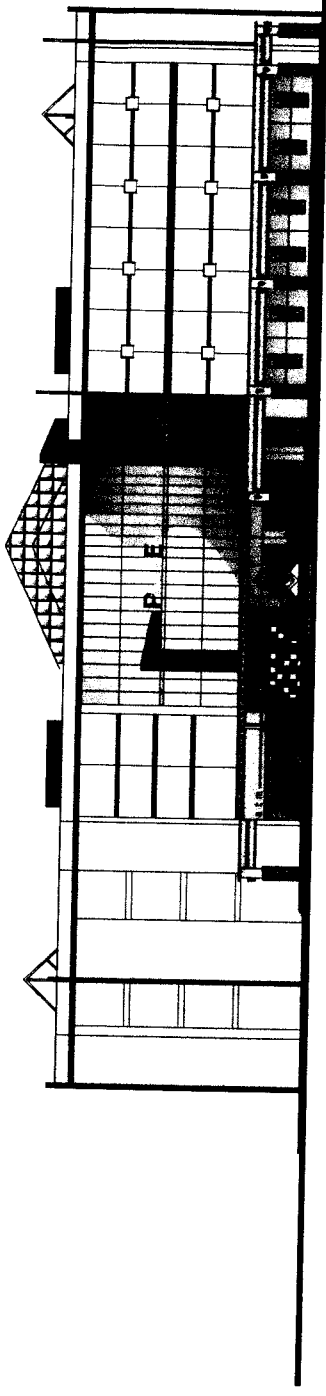


<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2007	<b>PALANGKARAYA          SHOPPING MALL</b>	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
			DR. H. MUNDY B. EDIRIS, MARCH	NAMA REZA AMALLA KRISYANDEA NO. NIS 03 912 909 TANDA TANGAN	DENAH LANTAI 1	1 : 200	5		

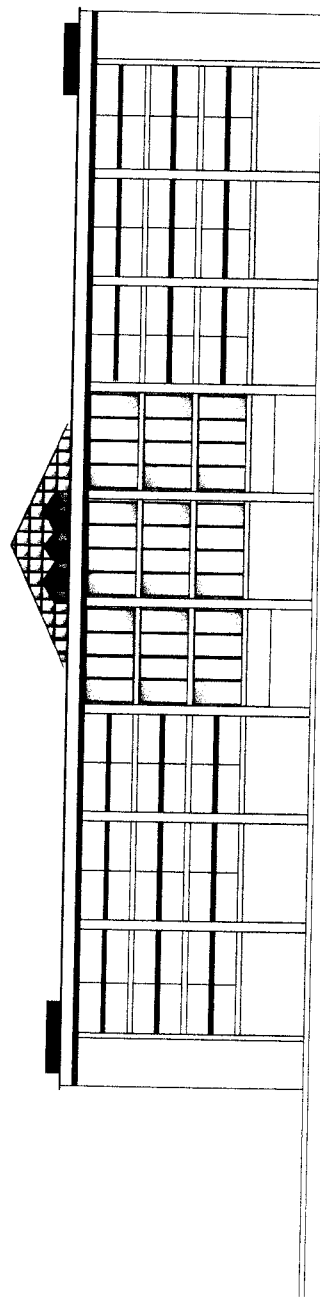


<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	<b>PALANGKARAYA          SHOPPING MALL</b>	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			DR. H. MURDHY & BIRREK, MARCH	NAMA REZA AMALIA KRISTYASUDA NO. NIS 03 812 008 TANDA TANGAN	DENAH LANTAI 2	1 : 200	6		





**TAMPAK DEPAN**



**TAMPAK BELAKANG**



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2006/2007

**PALANGKARAYA  
 SHOPPING MALL**

**DOSEN PEMBIMBING**  
 IR. H. MUNICH E. EPREES, MARCH

**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA REZA, AMALA KRISYASUDA  
 NO. MHS 03 512 008  
 TANDA TANGAN

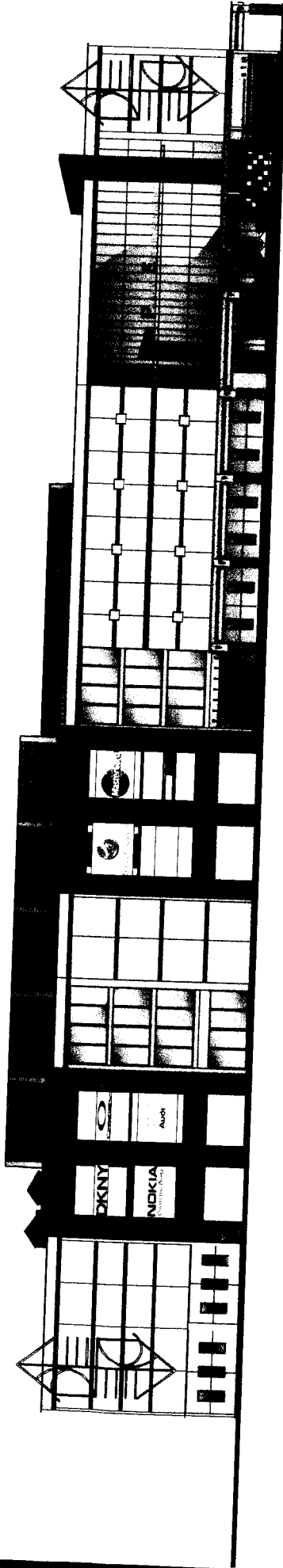
**NAMA GAMBAR**  
 TAMPAK BANGUNAN

**SKALA**  
 1 : 200

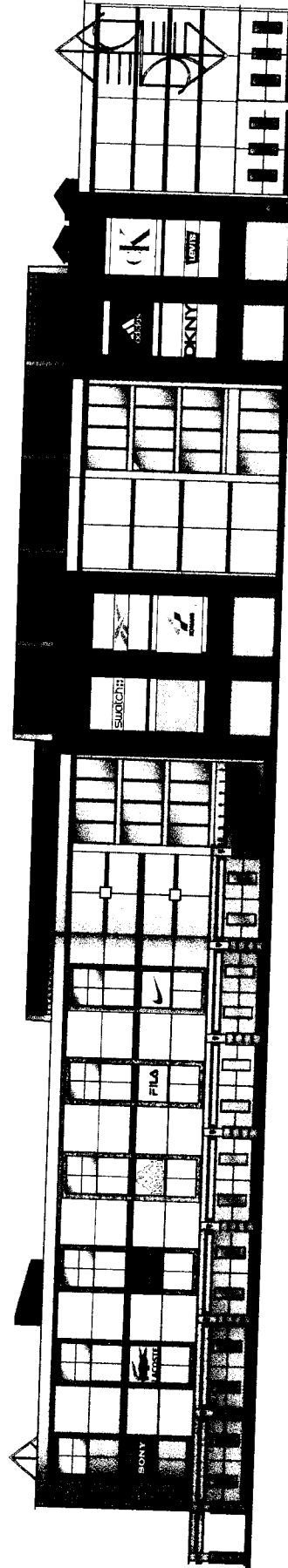
**NO. LBR**  
 8

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**TAMPAK SAMPING KIRI**



**TAMPAK SAMPING KANAN**



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2006/2007

**PALANGKARAYA  
 SHOPPING MALL**

**DOSEN PEMBIMBING**  
 IR. H. MUNCHY B. EDREES, MARCH

**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA REZA AMALIA KRISTIASUDA  
 NO. IMHS 03 512 008  
 TANDA TANGAN

**NAMA GAMBAR**  
 TAMPAK BANGUNAN

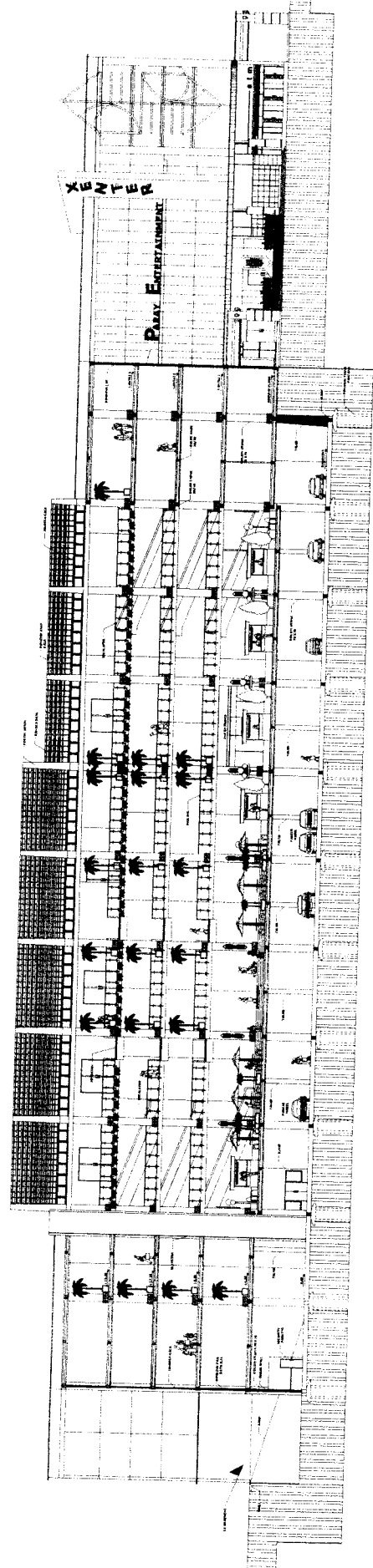
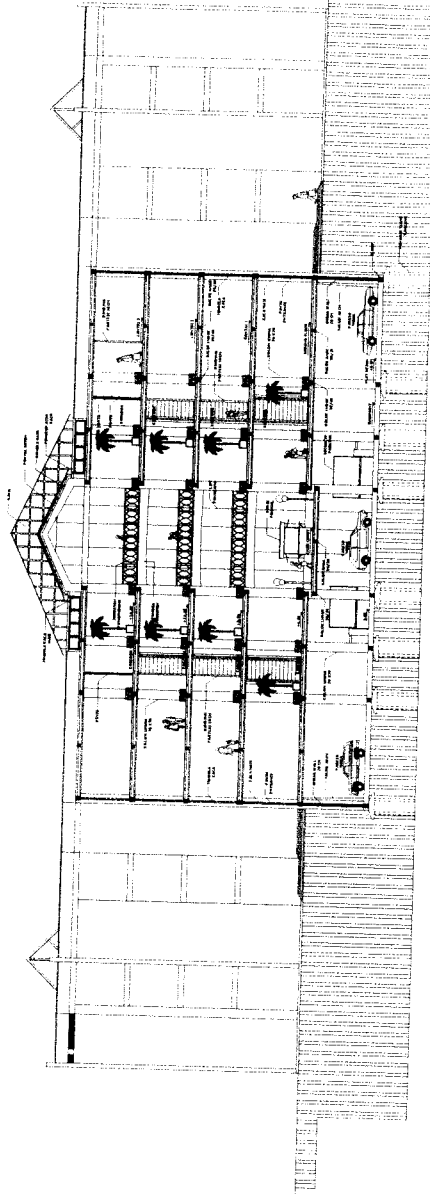
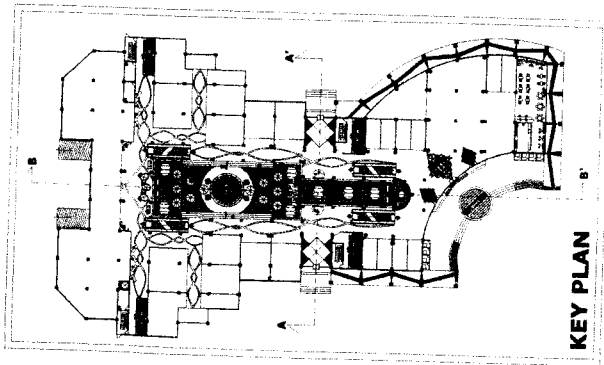
**SKALA**  
 1 : 200

**NO. LBR**  
 9

**JML LBR**  
 9

**PENGESAHAN**





**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2006/2007

**PALANGKARAYA  
 SHOPPING MALL**

**DOSEN PEMBIMBING**  
 DR. H. MURNIY B. EDRES, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA REZA AMALIA KRISTYASUDA  
 NO. MHS 03 512 008  
 TANDA TANGAN

**NAMA GAMBAR**

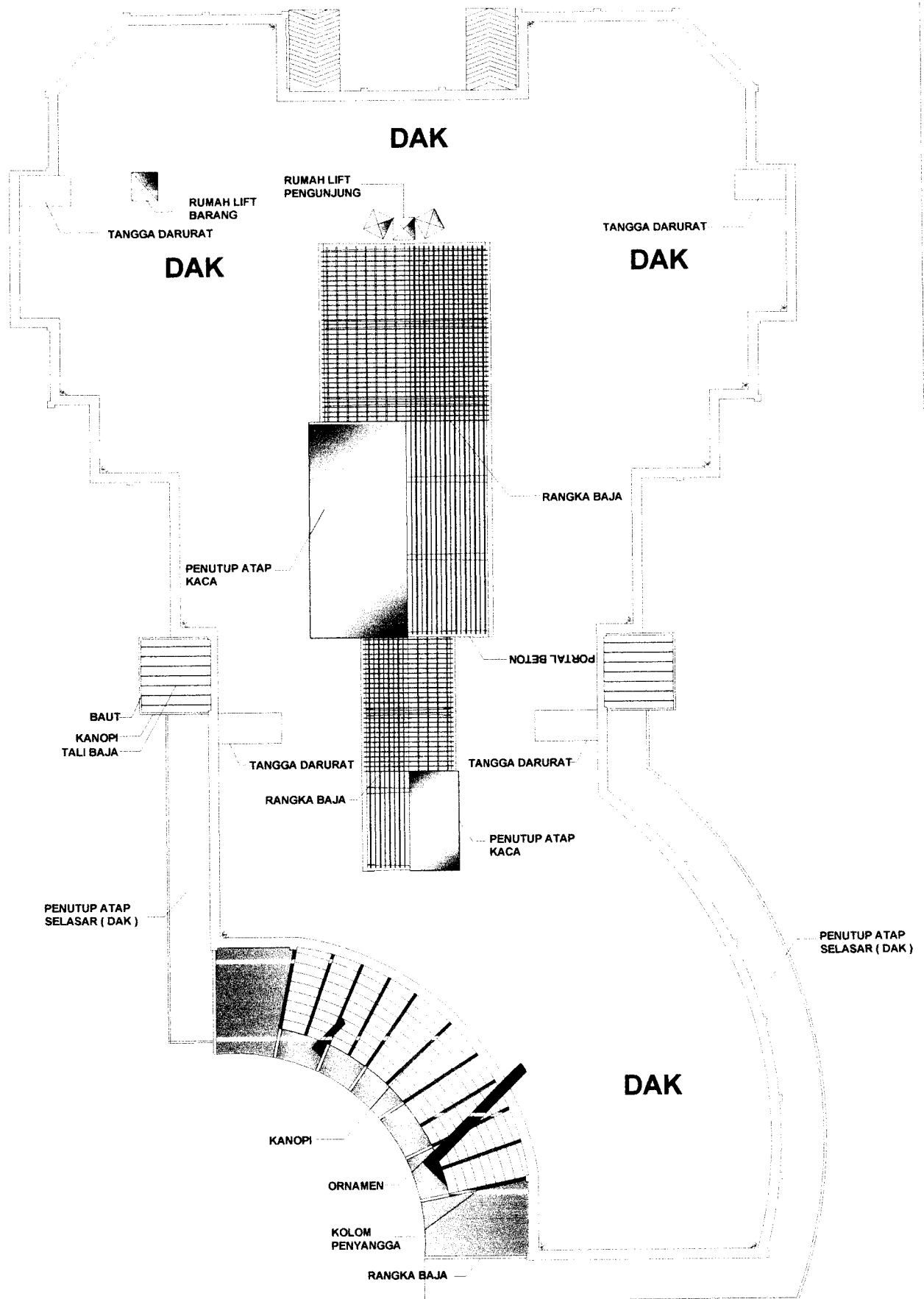
**POTONGAN BANGUNAN**

1 : 200

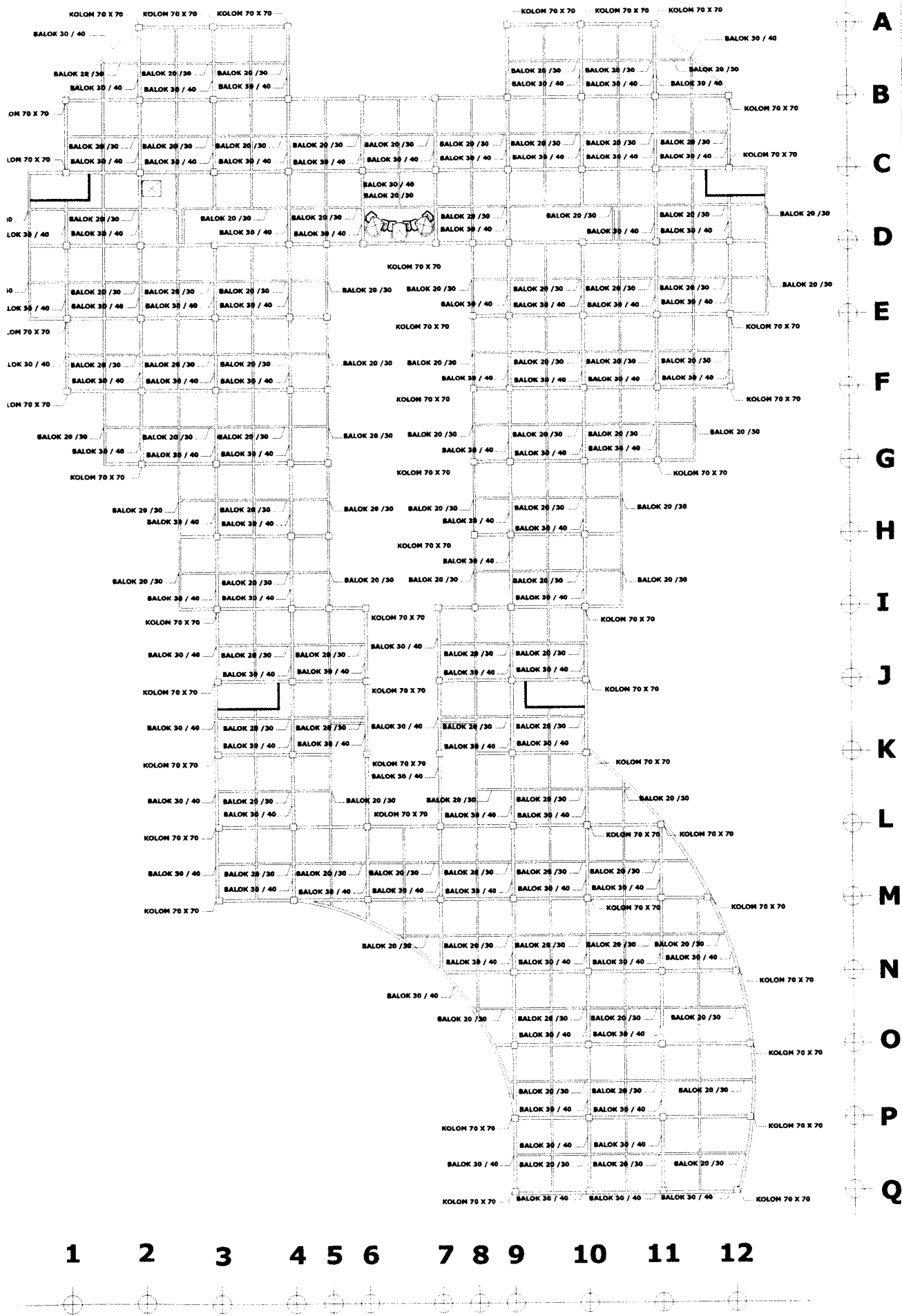
10

**SKALA NO. LBR JML LBR**

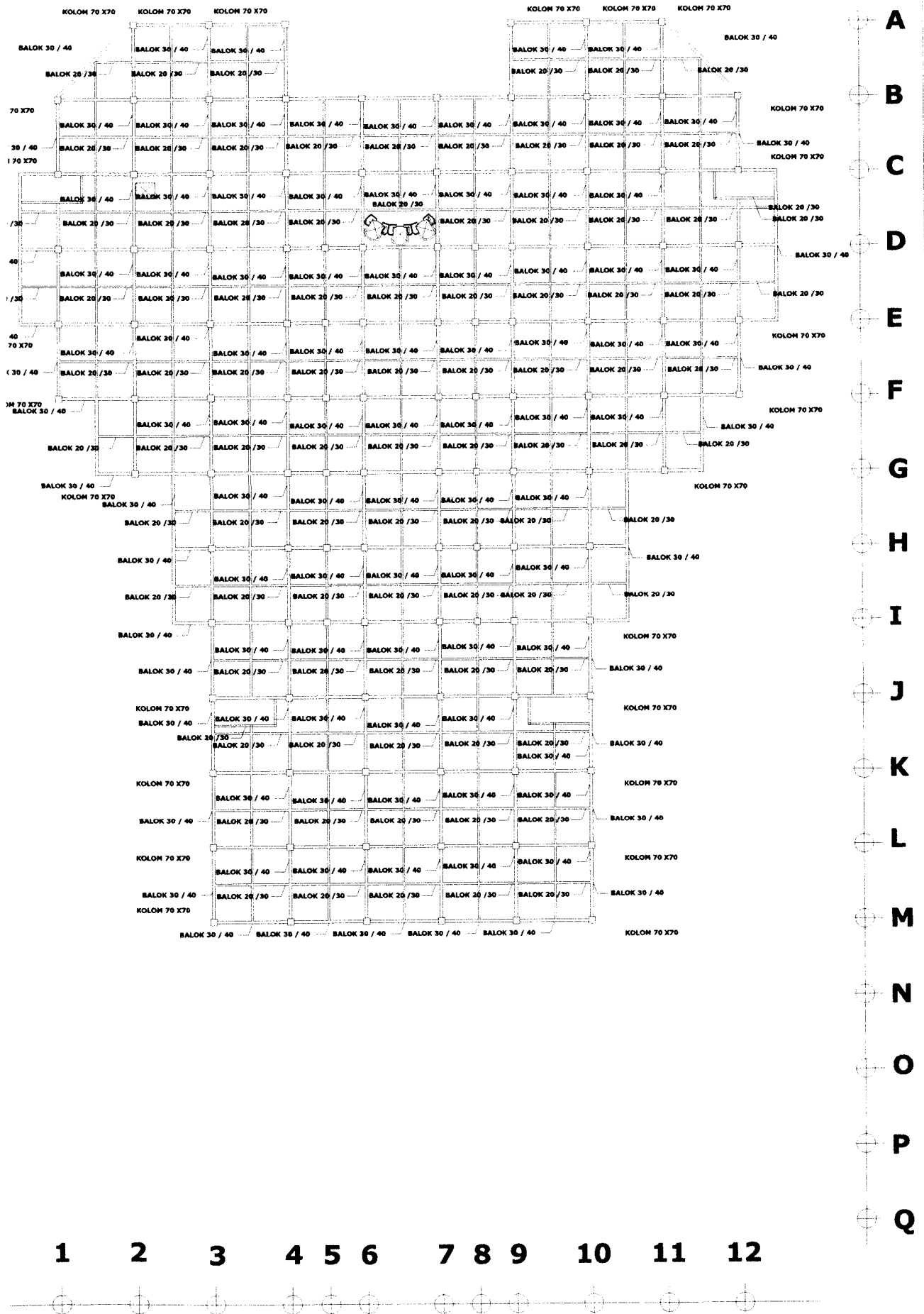
**PENGESAHAN**



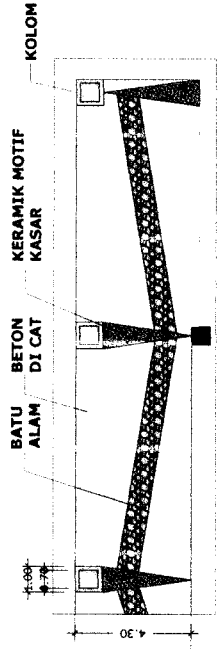
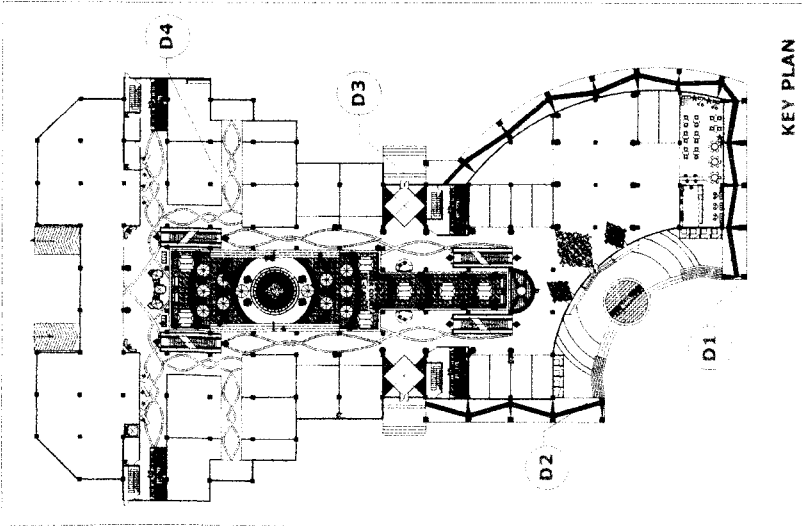
TUGAS AKHIR	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	PALANGKARAYA SHOPPING MALL	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SELATAN INDONESIA			DR. H. MURDHY & EDRESA HARJO	NAMA: REZA AMALIA KRIBYASUDA NO. 8902 TANDA TAMBAH	RENCANA ATAP	1 : 200	11		



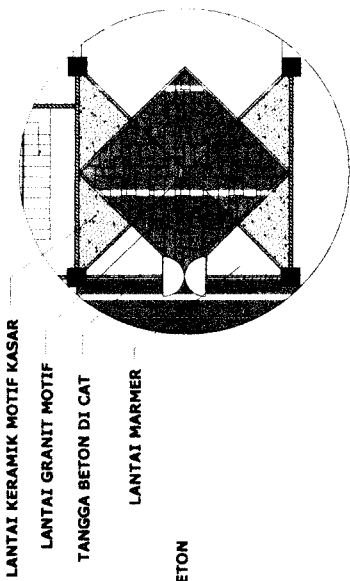
TUGAS AKHIR	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	PALANGKARAYA SHOPPING MALL	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
KURSIAN ARSITEKTUR VISUALISASI TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SELATAN INDONESIA			DR. H. BUDHOTO & BERNIS MARICH	NAMA: REZA ABALLA KRISTYASUDA NO. NIS: 02 972 000 TANDA TANGAN	RENCANA KOLOM BALOK L.GROUND FLOOR - L3	1 : 200	12		



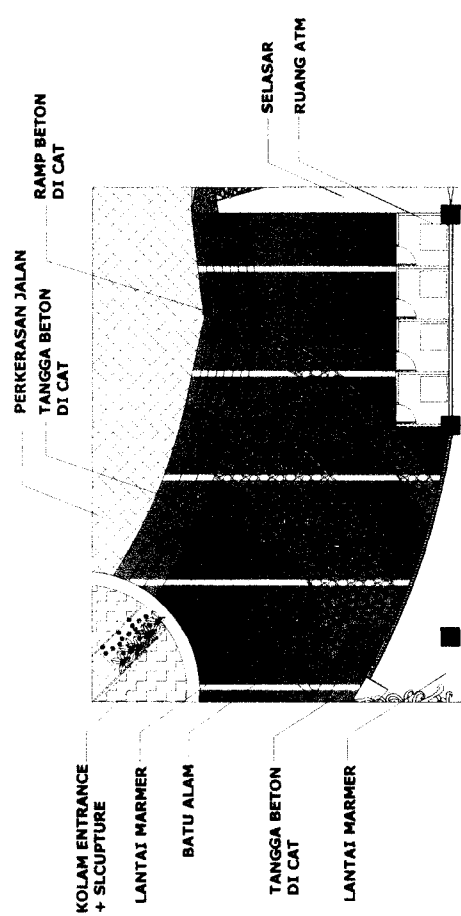
<b>TUGAS AKHIR</b> <small>JURUSAN ARSITEKTUR          FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN          UNIVERSITAS SILANG INDONESIA</small>	<b>PERIODE III          TAHUN AKADEMIK          2008/2007</b>	<b>PALANGKARAYA          SHOPPING MALL</b>	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			<small>M. H. MURDHY &amp; KHARISIA BACHO</small>	<small>NAMA: REZA ABELLA KRISYASUDHA          NO. 3038 00 512 008          TANDA TANGAN</small>	<b>RENCANA KOLOM BALOK          L.BASEMENT</b>	1 : 200	13		



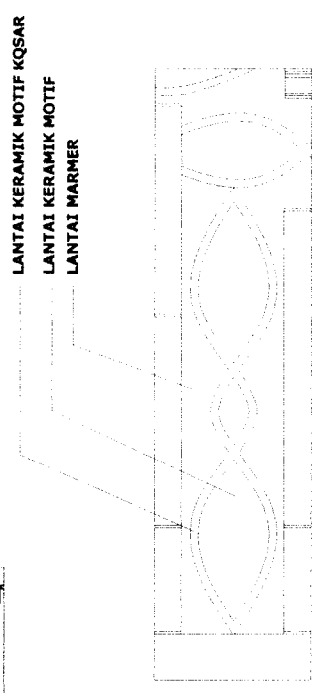
**D1**



**D3**



**D2**



**D4**

**KETERANGAN**

- D1** Rencana pola lantai selasar
- D2** Rencana pola lantai entrance
- D3** Rencana pola lantai 2nd entrance
- D4** Rencana pola lantai L-ground floor dan l.3



**TUGAS AKHIR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

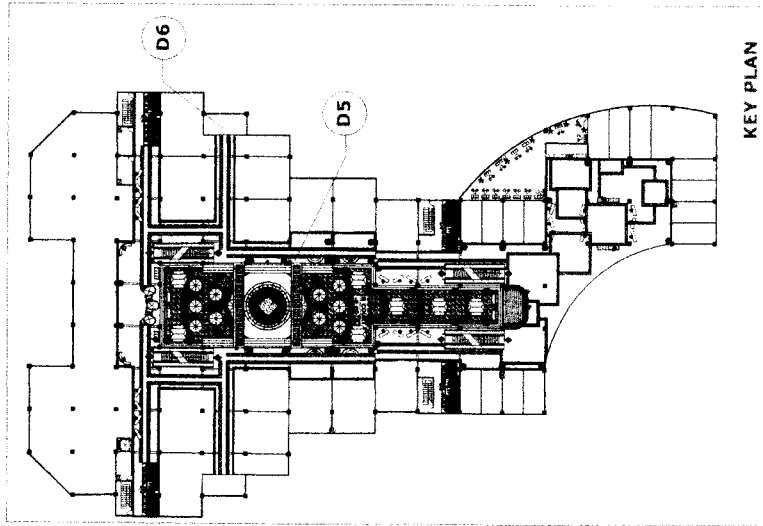
PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

**PALANGKARAYA  
SHOPPING MALL**

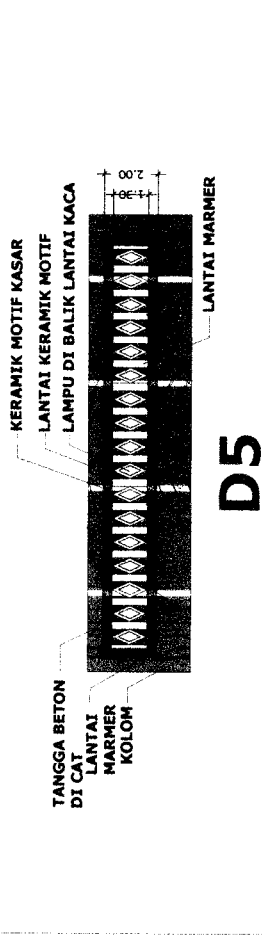
DOSEN PEMBIMBING  
IR. H. MUNCHY E. EDRES, M.Arch

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA REZA AMALIA KRISYASUDA  
NO. IMHS 03 812 068  
TANDA TANGAN

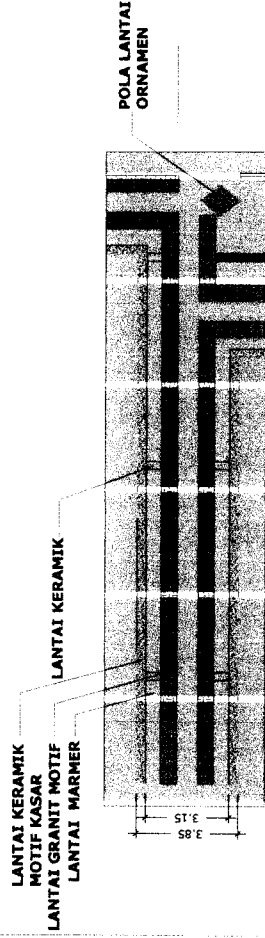
NAMA GAMBAR SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN  
DETAIL ARSITEKTURAL  
( POLA LANTAI )  
1 : 100 14



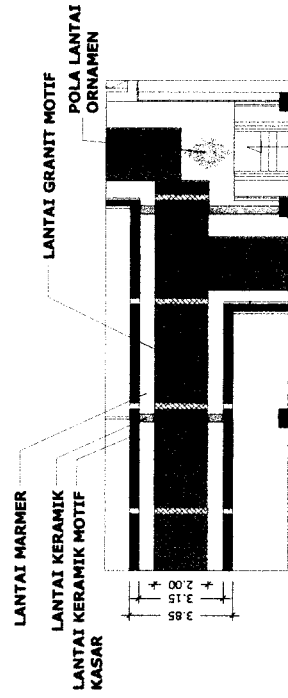
**KETERANGAN**  
**D5**  
 Rencana pola lantai jembatan  
**D6**  
 Rencana pola lantai L.1



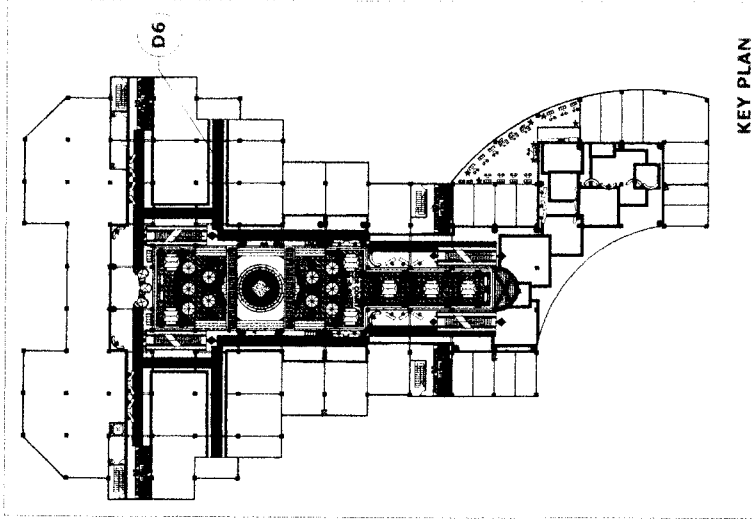
**D5**



**D6**



**D7**



**KETERANGAN**  
**D7**  
 Rencana pola lantai L.2



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2006/2007

**PALANGKARAYA  
 SHOPPING MALL**

DOSEN PEMBIMBING

DR. H. MUMCITY B. EDREES, MARCH

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: REZA AMALIA KRISYASUDA  
 NO. IMHS: 03 512 008  
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

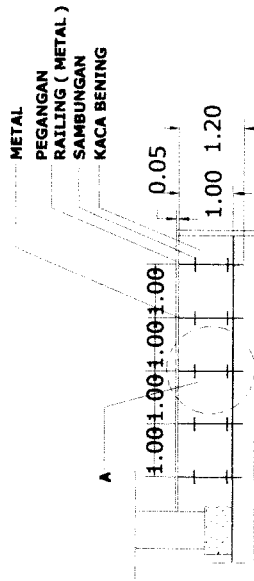
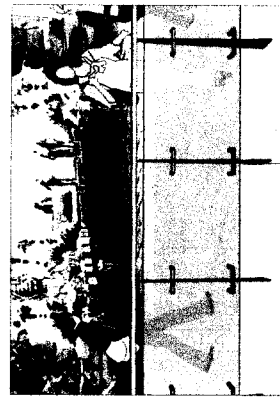
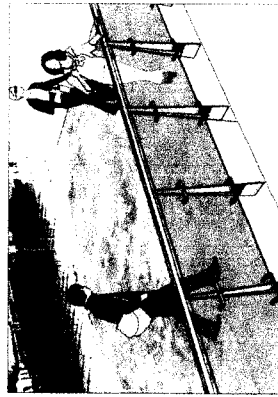
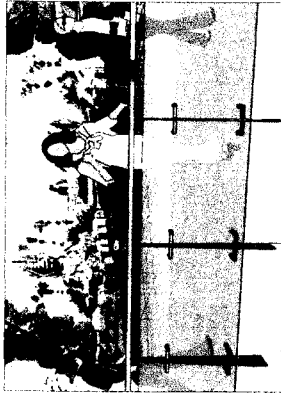
DETAIL ARSITEKTURAL  
 ( POLA LANTAI)

SKALA NO. LBR

1 : 100

PENGESAHAN

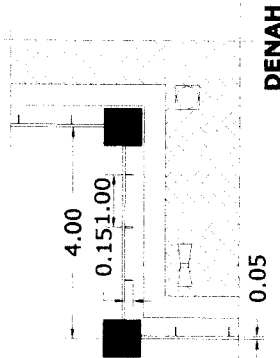
15



TAMPAK

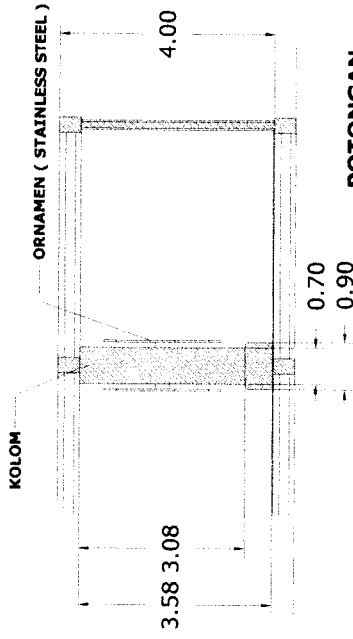


DETAIL A

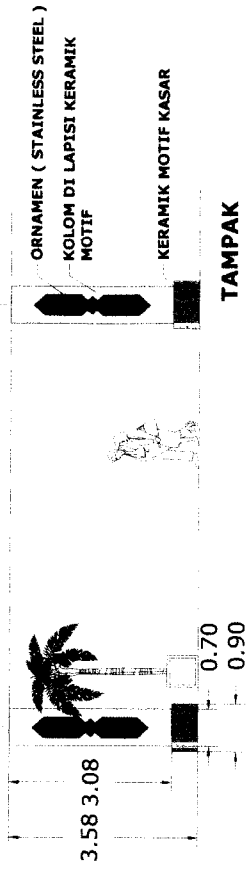


DENAH

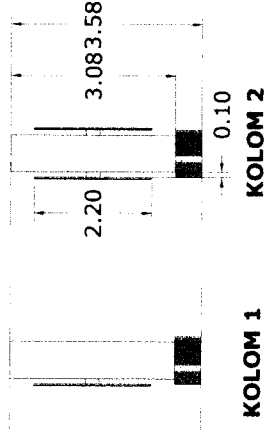
DETAIL ARSITEKTURAL RAILING



POTONGAN



TAMPAK



DETAIL KOLOM HALL



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2008/2009

**PALANGKARAYA  
 SHOPPING MALL**

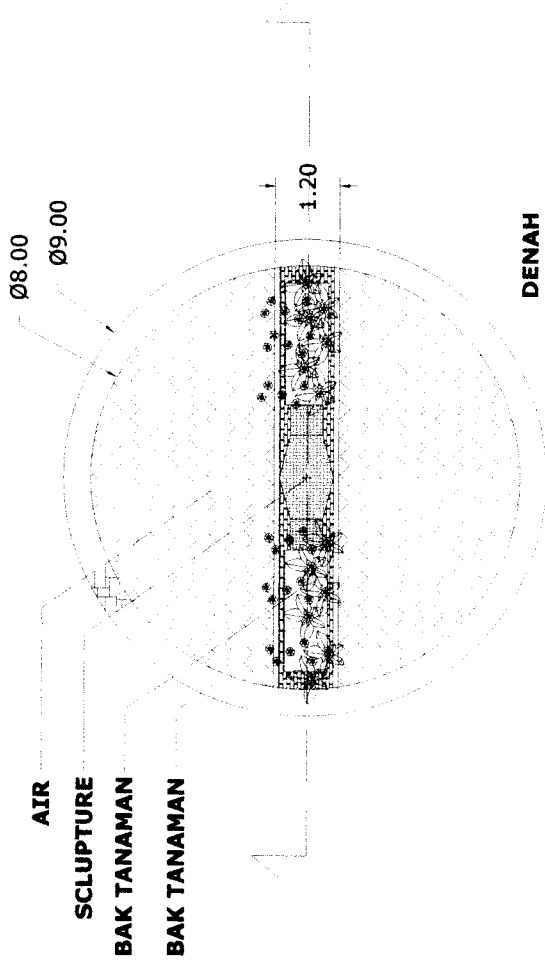
DOSEN PEMBIMBING  
 DR. H. HUKMAY B. EDREES, MARCH

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA REZA AMALIA KRISYASUDA  
 NO. NIMIS 03 812 008  
 TANDA TANGAN

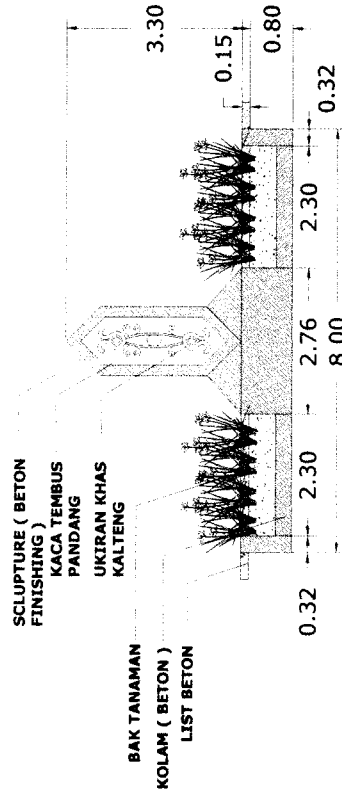
NAMA GAMBAR  
 DETAIL ARSITEKTURAL

SKALA  
 1 : 60

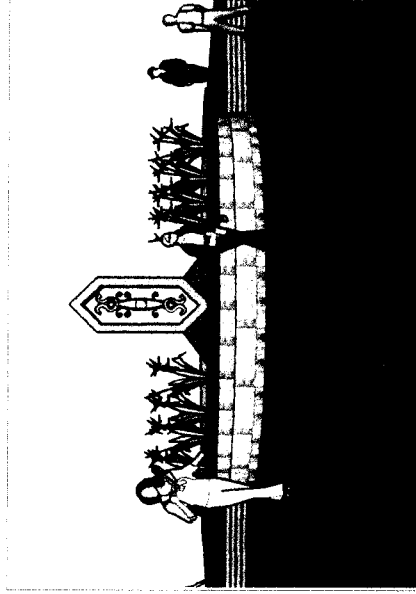
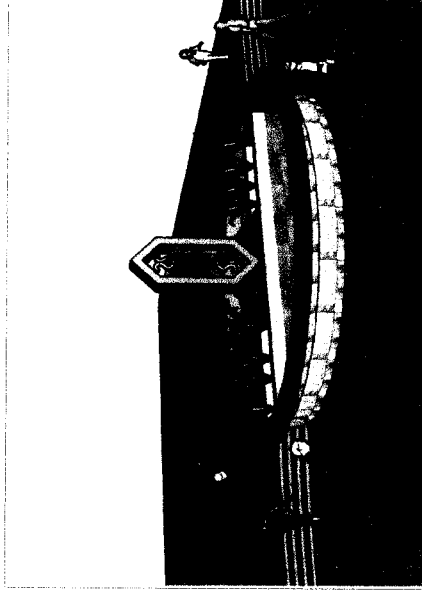
JML LBR  
 16  
 PENGESAHAN



DENAH



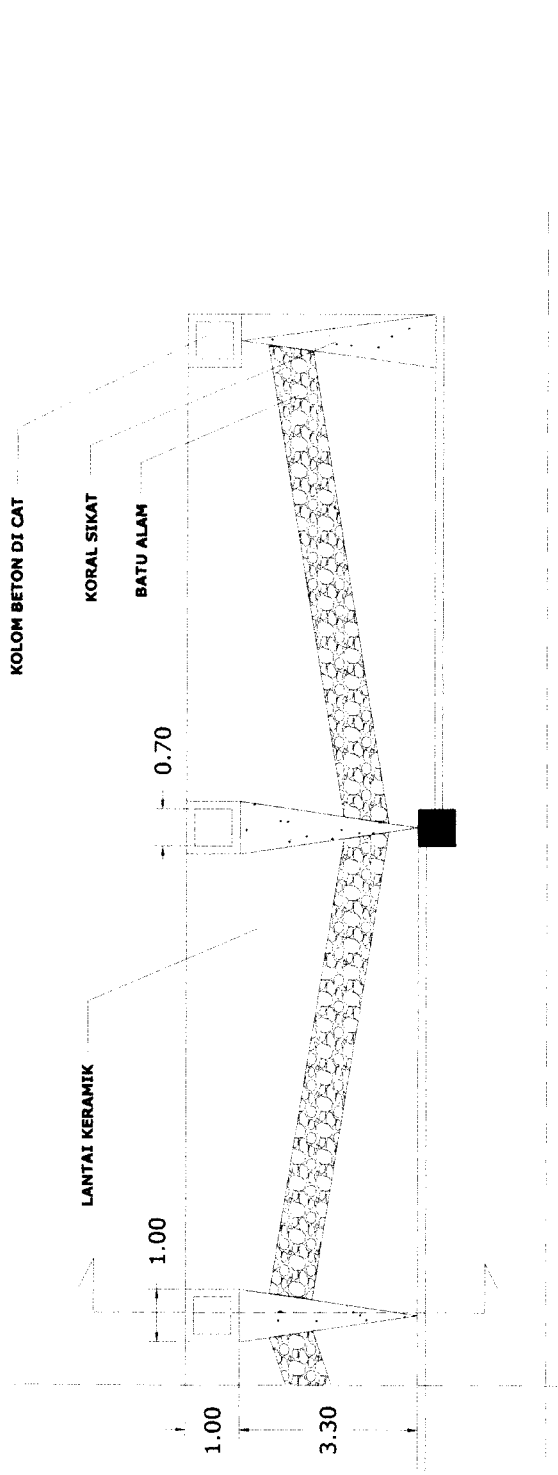
POTONGAN



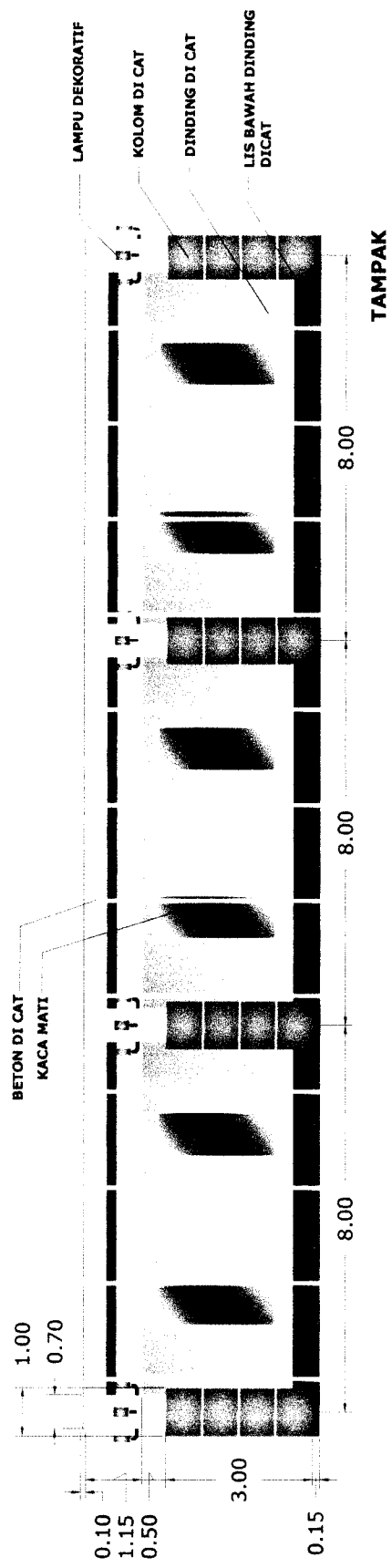
DETAIL KOLAM PLAZA

 <p><b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2009</p>	<p><b>PALANGKARAYA SHOPPING MALL</b></p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. H. MUNDY B. EDRES, M.Arch</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA REZA AMALIA KRISYASUDA NO. IHS 03 512 006 TANDA TANGAN</p>	<p>NAMA GAMBAR DETAIL ARSITEKTURAL</p>	<p>SKALA NO. LBR JML LBR 1 : 50 17</p>	<p>PENGESAHAN</p>
--	---	--	---	--	--	--	-------------------






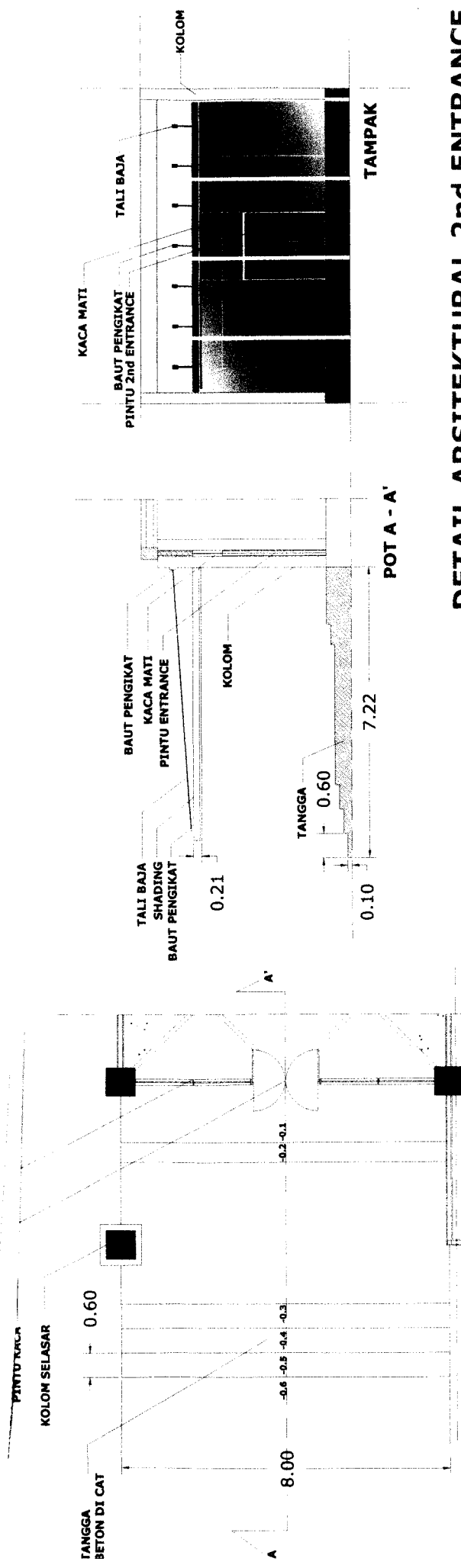
DENAH



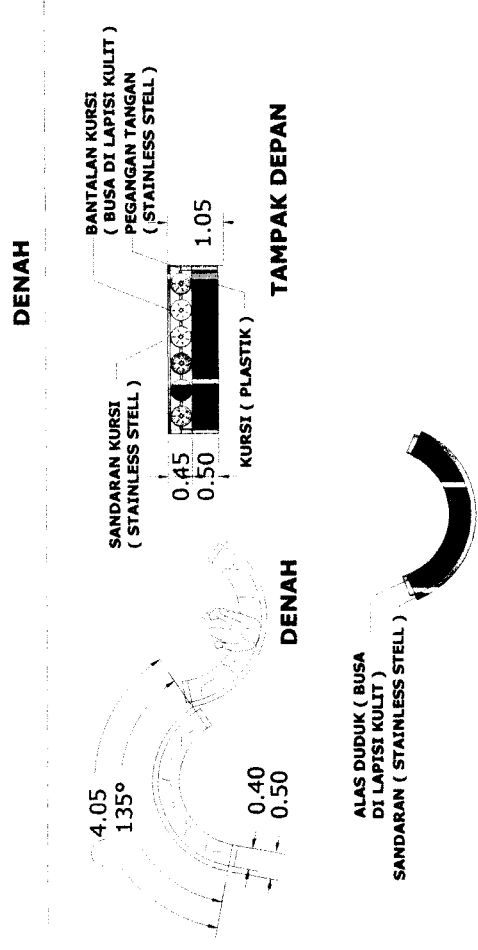
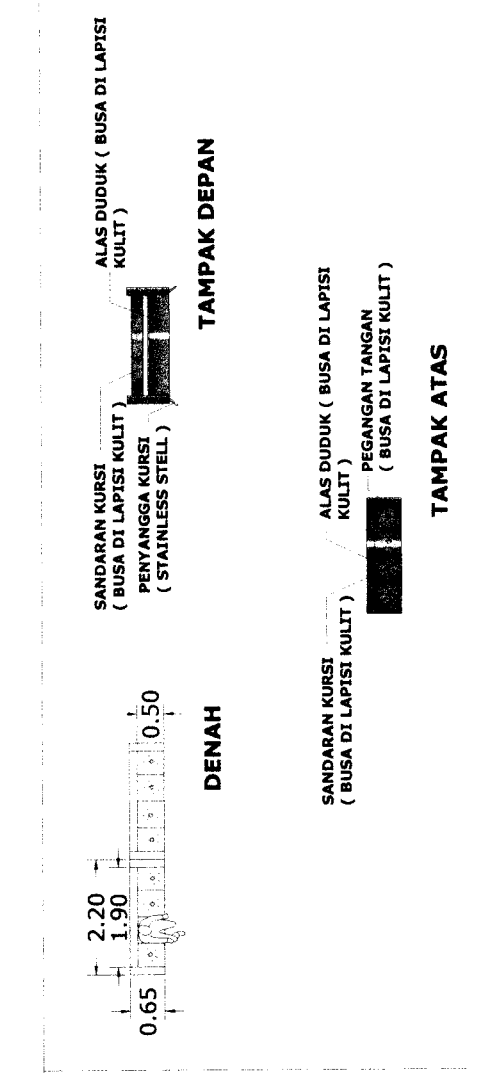
TAMPAK

# DETAIL ARSITEKTURAL SELASAR

 <p><b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2007</p>	<p><b>PALANGKARAYA SHOPPING MALL</b></p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. H. MUNCHY B. ERBES, M.ARCH</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA REZA AMALIA KRISTYASUDA NO. MHS 03 812 008 TANDA TANGAN</p>	<p>NAMA GAMBAR DETAIL ARSITEKTURAL</p>	<p>SKALA NO. LBR 1 : 50</p>	<p>JML LBR 18</p>	<p>PENGESAHAN</p>




# DETAIL ARSITEKTURAL 2nd ENTRANCE



# DETAIL KURSI 2

# DETAIL KURSI 1

 <b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	<b>PALANGKARAYA          SHOPPING MALL</b>	DOSEN PEMBIMBING NAMA: IR. H. MUNICHT B. EDREES, M.ARCH NAMA: REZA AMALA KRISTYASUDA NO. NRS: 03 612 008 TANDA TANGAN:	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: REZA AMALA KRISTYASUDA NO. NRS: 03 612 008 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DETAIL ARSITEKTURAL	SKALA NO. LBR JML LBR 1 : 50 19	PENGESAHAN
	TAMPAK ATAS						