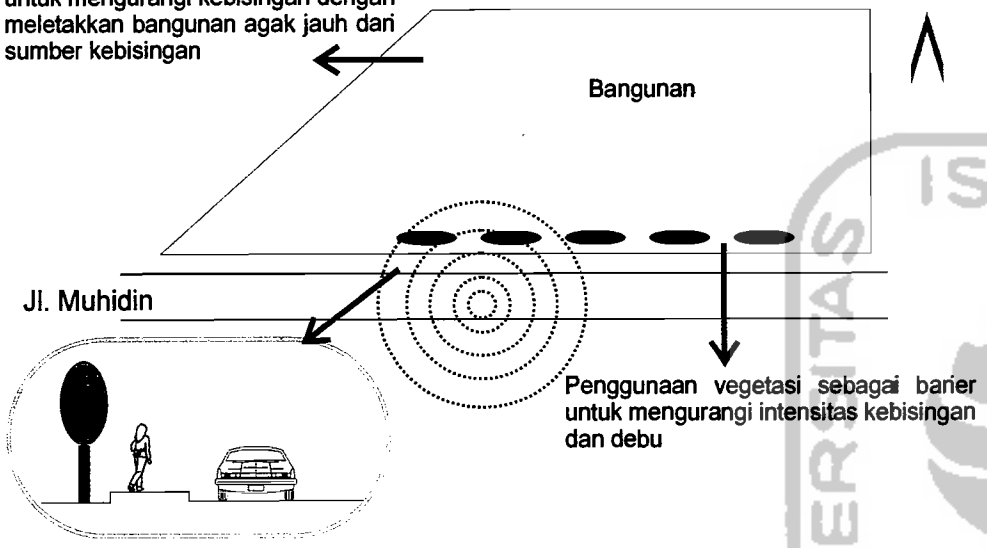
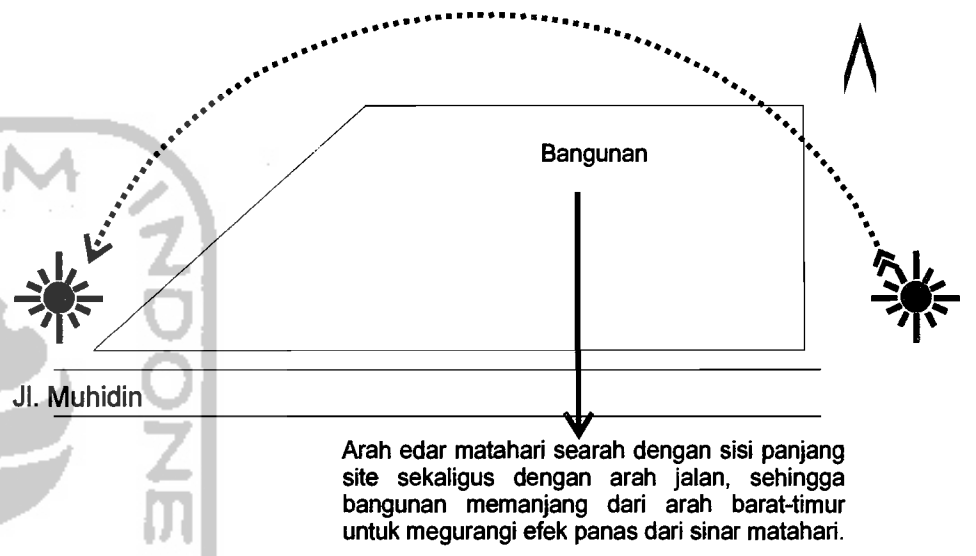


Respon Terhadap Kebisingan

Sumber kebisingan dari Jl. Muhidin, untuk mengurangi kebisingan dengan meletakkan bangunan agak jauh dari sumber kebisingan

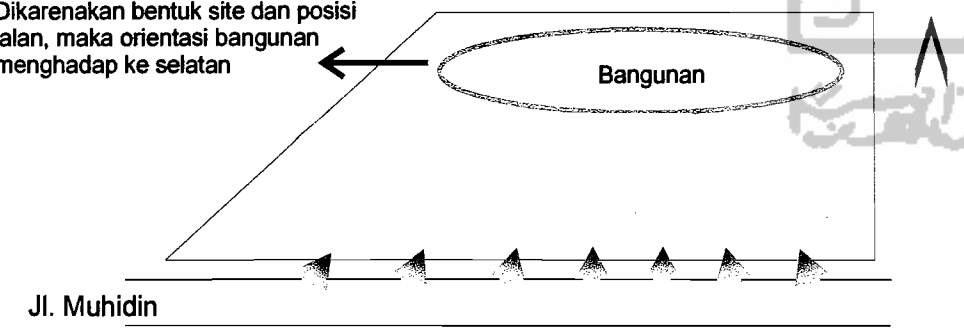


Respon Matahari

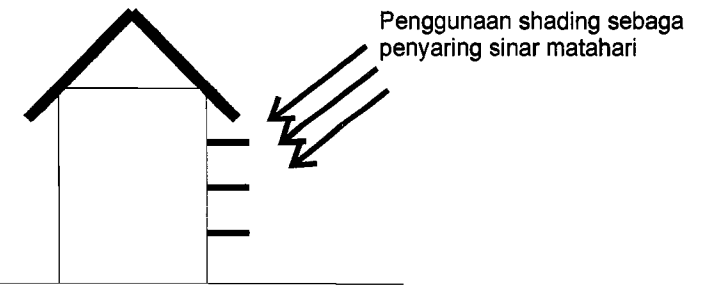


Orientasi Bangunan

Dikarenakan bentuk site dan posisi jalan, maka orientasi bangunan menghadap ke selatan



Dengan orientasi menghadap selatan, dengan memanjang dari timur - barat mengoptimalkan view dari atau keluar site

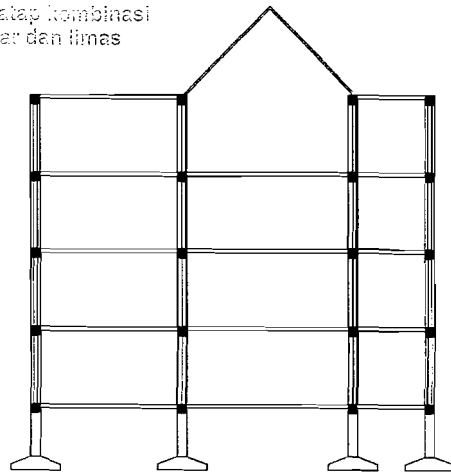


## Konsep Sistem Bangunan

### I. Sistem Struktur

Sistem struktur yang akan digunakan nantinya adalah sistem struktur rangka secara keseluruhan, kecuali pada bagian tertentu dari bangunan. Pemilihan sistem ini dikarenakan lebih mudah dalam pelaksanaan, operasional dan perawatan.

Bentukan atap kombinasi plat datar dan limas



Pondasi footplate

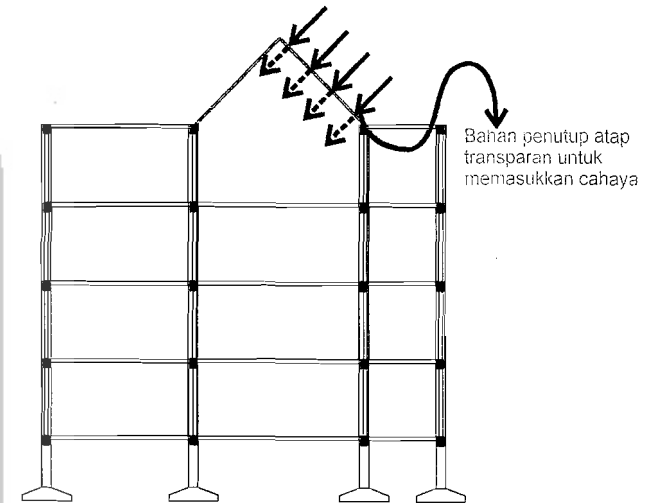
Pondasi bangunan menggunakan pondasi footplate. Pada atap menggunakan kombinasi dari atap beton, limas ataupun kubah (sesuai desain) dengan memperhatikan faktor pencahayaan alami dan penggunaan pada bentang lebar.

Sistem struktur rangka

### II. Sistem Pencahayaan

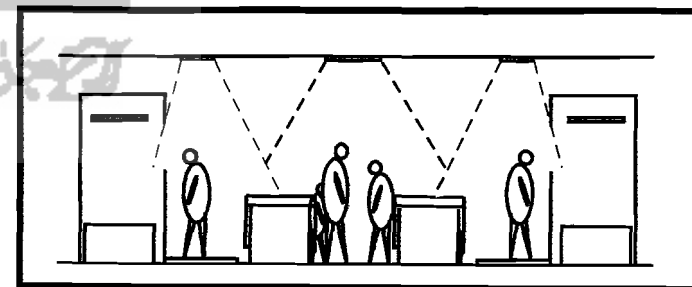
#### Alami

Pencahayaan alami digunakan pada bagian-bagian tertentu, misalnya hall plaza, foyer dan ruang yang membutuhkan pencahayaan alami.



#### Buatan

Pencahayaan buatan (cahaya lampu) digunakan pada saat malam hari (ruang-ruang tertentu siang menggunakan cahaya lampu seperti lavatory dan ruang servis)

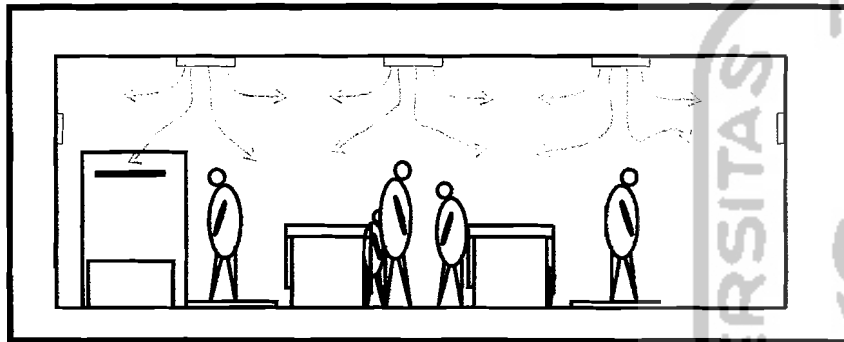


Sumber : Data Arsitek Jilid I

### III. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada shopping mall menggunakan 2 tipe :

1. Sistem penghawaan alami, yaitu dengan menggunakan bukaan-bukaan untuk sirkulasi udara dari dalam dan keluar.
2. Sistem penghawaan buatan, yaitu dengan menggunakan sistem *Air Conditioner* dengan sistem sentral ataupun unit.



### Besaran Ruang Mall

#### 1. Kelompok Kegiatan Utama

##### a. Area pertokoan, departement store dan supermarket

- Retail kecil =  $8 \times 4 = 32$  ;  $32 \times 30 = 960 \text{ m}^2$
- Retail sedang =  $10 \times 8 = 80$  ;  $80 \times 20 = 1600 \text{ m}^2$
- Retail besar =  $12 \times 12 = 144$  ;  $144 \times 15 = 2160 \text{ m}^2$

Total = 4720 m<sup>2</sup>

- Departement Store, ruang berjualan diasumsikan untuk 300 orang
- Ruang karyawan dan gudang
- Ruang sirkulasi dan service

$$= @ 2\text{m}^2 ; 300 \times 2 = 600 \text{ m}^2$$

$$= 10\% \times 600 = 60 \text{ m}^2$$

$$= 20\% \times 600 = 120 \text{ m}^2$$

Total = 780 m<sup>2</sup>

- Supermarket, ruang berjualan diasumsikan untuk 250 orang
- Ruang karyawan dan gudang
- Ruang sirkulasi dan service

$$= @ 2\text{m}^2 ; 250 \times 2 = 500 \text{ m}^2$$

$$= 10\% \times 500 = 50 \text{ m}^2$$

$$= 20\% \times 500 = 100 \text{ m}^2$$

Total = 650 m<sup>2</sup>

Total Area keseluruhan = 6150 m<sup>2</sup>

##### b. Area rekreasi

- Restoran
- Ruang makan dan minum untuk 100 orang = @ 1.5m<sup>2</sup> ;  $100 \times 1.5 = 150 \text{ m}^2$
- Dapur, gudang, dan ruang karyawan =  $25\% \times 150 = 36.5 \text{ m}^2$
- Ruang sirkulasi dan service =  $20\% \times 150 = 30 \text{ m}^2$

Total = 217.5 m<sup>2</sup>

- Caf e
- Ruang makan dan minum untuk 40 orang = @ 1.5m<sup>2</sup> ;  $40 \times 1.5 = 60 \text{ m}^2$
- Dapur, gudang, dan ruang karyawan =  $25\% \times 60 = 15 \text{ m}^2$
- Ruang sirkulasi dan service =  $20\% \times 60 = 12 \text{ m}^2$

Total = 87 m<sup>2</sup>

• Food Court 4 buah			
Ruang makan dan minum untuk 50 orang	= @ 1.5m <sup>2</sup> ; 50 x 1.5	= 75 m <sup>2</sup>	
Dapur, gudang, dan ruang karyawan	= 25% x 75	= 18.75 m <sup>2</sup>	
Ruang sirkulasi dan service	= 20% x 75	= 15 m <sup>2</sup>	+
	<b>Total</b>	<b>= 108.75 m<sup>2</sup> x 4</b>	
		<b>= 435 m<sup>2</sup></b>	

• Area bermain			
Area bermain untuk 100 orang	= @ 2.5m <sup>2</sup> ; 100 x 2.5	= 250 m <sup>2</sup>	
Lounge ( berjalan-jalan ) untuk 100 orang	= @ 1.5m <sup>2</sup> ; 100 x 1.5	= 150 m <sup>2</sup>	+
	<b>Total</b>	<b>= 400 m<sup>2</sup></b>	

## 2. Kelompok Kegiatan Pendukung

### a. Kelompok kegiatan pengelola

• Ruang building manager :			
Ruang manager ( 1 orang )		= 20 m <sup>2</sup>	
Ruang sekretaris ( 1 orang )		= 15 m <sup>2</sup>	
Ruang tamu ( 2 orang )		= 9 m <sup>2</sup>	
• Ruang staff :			
Ruang staff keamanan ( 1 orang )	( 2 m <sup>2</sup> /orang )	= 20 m <sup>2</sup>	
Ruang staff personalia ( 10 orang )	( 2 m <sup>2</sup> /orang )	= 20 m <sup>2</sup>	
Ruang staff administrasi ( 10 orang )	( 2 m <sup>2</sup> /orang )	= 20 m <sup>2</sup>	
Ruang staff MEE ( 10 orang )	( 2 m <sup>2</sup> /orang )	= 20 m <sup>2</sup>	
Ruang staff maintenance ( 10 orang )	( 2 m <sup>2</sup> /orang )	= 20 m <sup>2</sup>	
• Ruang rapat untuk 15 orang	( 2.5 m <sup>2</sup> /orang )	= 37.5 m <sup>2</sup>	
Luas area kegiatan pengelola	= 181.5 m <sup>2</sup>		
Sirkulasi dan service 20%	= 36.3 m <sup>2</sup>		
	<b>Total</b>	<b>= 217.8 m<sup>2</sup></b>	

### b. Kelompok kegiatan perawatan

• Ruang MEE	(10m <sup>2</sup> /1000m <sup>2</sup> diasumsikan LB 15.000)	= 150 m <sup>2</sup>	
Ruang sirkulasi dan service	= 20% x 150	= 30 m <sup>2</sup>	+
	<b>Total</b>	<b>= 180 m<sup>2</sup></b>	

### c. Kelompok kegiatan pelayanan

• Musholla untuk 25 orang	= @ 0.9m <sup>2</sup> ; 25 x 0.9	= 22.5 m <sup>2</sup>	
Ruang wudhu dan Km/Wc	(asumsi) = 25% x 22.5	= 5.625 m <sup>2</sup>	+
	<b>Total</b>	<b>= 28.125 m<sup>2</sup></b>	

• Lavatory (untuk 4 lantai)			
Putra : 15 wc	( 15 x 2.4 m <sup>2</sup> )	= 36 m <sup>2</sup>	
18 urinoir	( 18 x 0.8 m <sup>2</sup> )	= 14.4 m <sup>2</sup>	
6 wastafel	( 6 x 1.2 m <sup>2</sup> )	= 7.2 m <sup>2</sup>	
Luas		= 57.6 m <sup>2</sup>	
Sirkulasi 20%		= 9.84 m <sup>2</sup>	
Luas lavatory untuk 4 lantai		= 128.16 m <sup>2</sup>	

• Telepon box	12 buah @ 1 m <sup>2</sup>	= 12 m <sup>2</sup>
---------------	----------------------------	---------------------

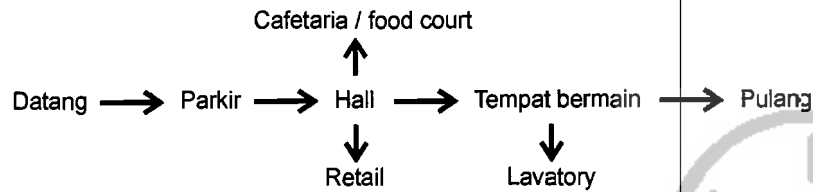
### d. Area parkir dan bongkar muat

• Area parkir mobil			
100 mobil diluar bangunan @ 11 m <sup>2</sup> (asumsi)	= 100 x 11 m <sup>2</sup>	= 1100 m <sup>2</sup>	
Sirkulasi 50%	= 50% x 1100 m <sup>2</sup>	= 550 m <sup>2</sup>	
	<b>Luas Total</b>	<b>= 1650 m<sup>2</sup></b>	
• Area parkir motor			
200 motor @ 1.5 m <sup>2</sup> (asumsi)	= 200 x 1.5 m <sup>2</sup>	= 300 m <sup>2</sup>	
		= 300 m <sup>2</sup>	
Sirkulasi 50%	= 50% x 300 m <sup>2</sup>	= 150 m <sup>2</sup>	
	<b>Luas Total</b>	<b>= 450 m<sup>2</sup></b>	

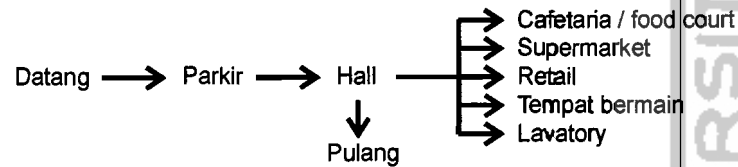
## Organisasi Ruang

### 1. Pengunjung

#### A. Anak-anak

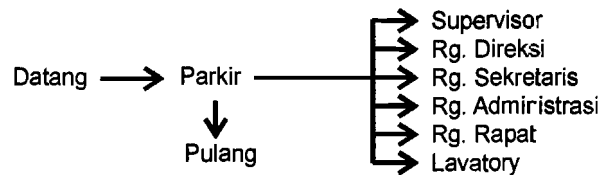


#### B. Dewasa

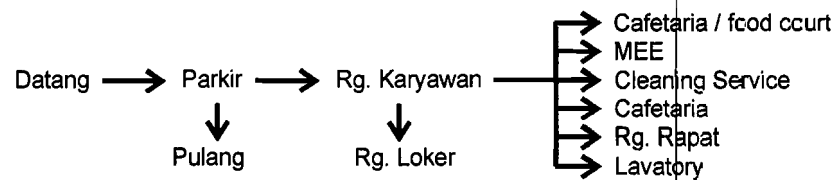


### 2. Pengelola

#### A. Staff

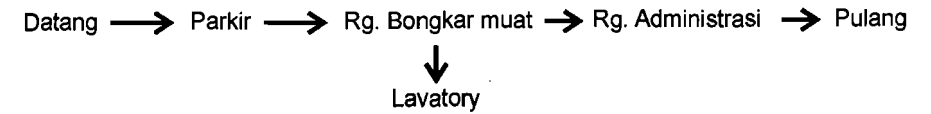


#### B. Pegawai

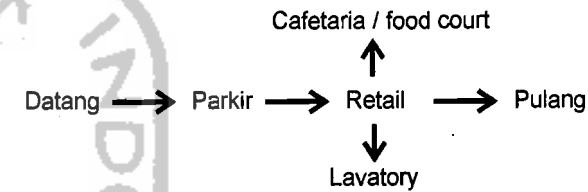


## Organisasi Ruang

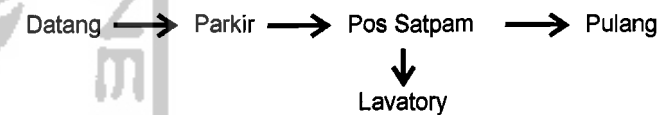
### 3. Suplier



### 4. Penyewa



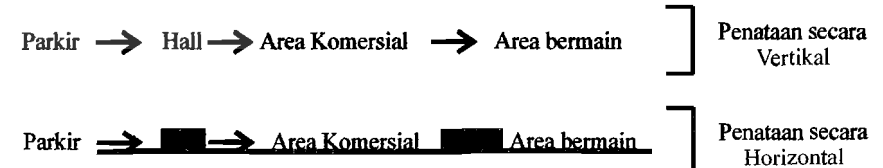
### 5. Satpam



## Pengelompokan Ruang

Untuk menciptakan suasana rekreatif dan interaktif didalam beraktifitas dalam shopping mall maka perlu adanya penataan ruang yang tepat supaya memudahkan para pengunjung dan menghilangkan kejenuhan mereka.

Penataan tersebut dengan meletakkan area rekreasi pada tempat yang strategis dengan titik pencapaian yang dapat membuat pengunjung menikmati suasananya.

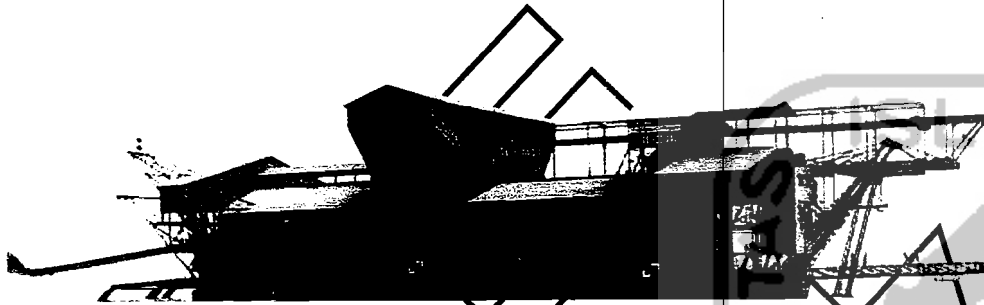


■ Spot rekreatif

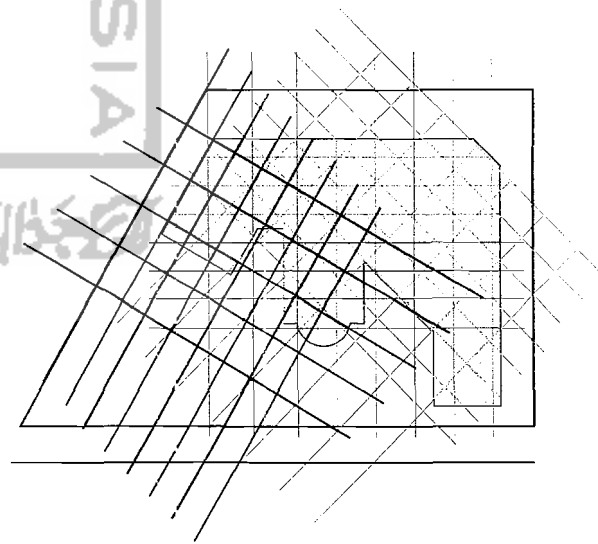
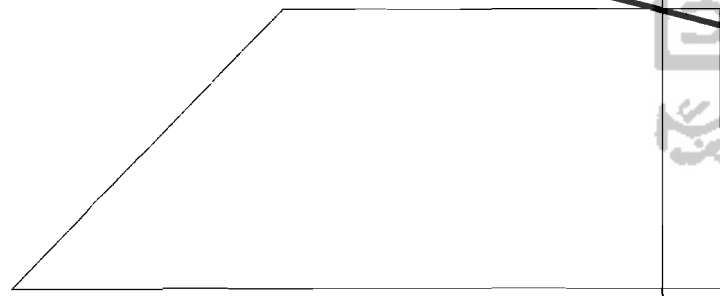
Konsep Massa Bangunan

Bentukan massa bangunan diangkat dari kapal keruk timah, yaitu dengan mengaplikasikan bentukan undakan kapal ke bangunan.

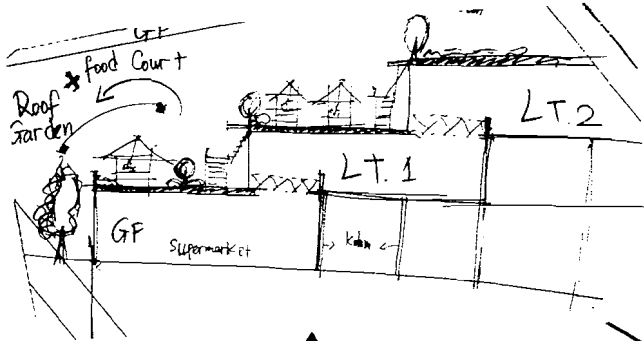
**1**



**2**



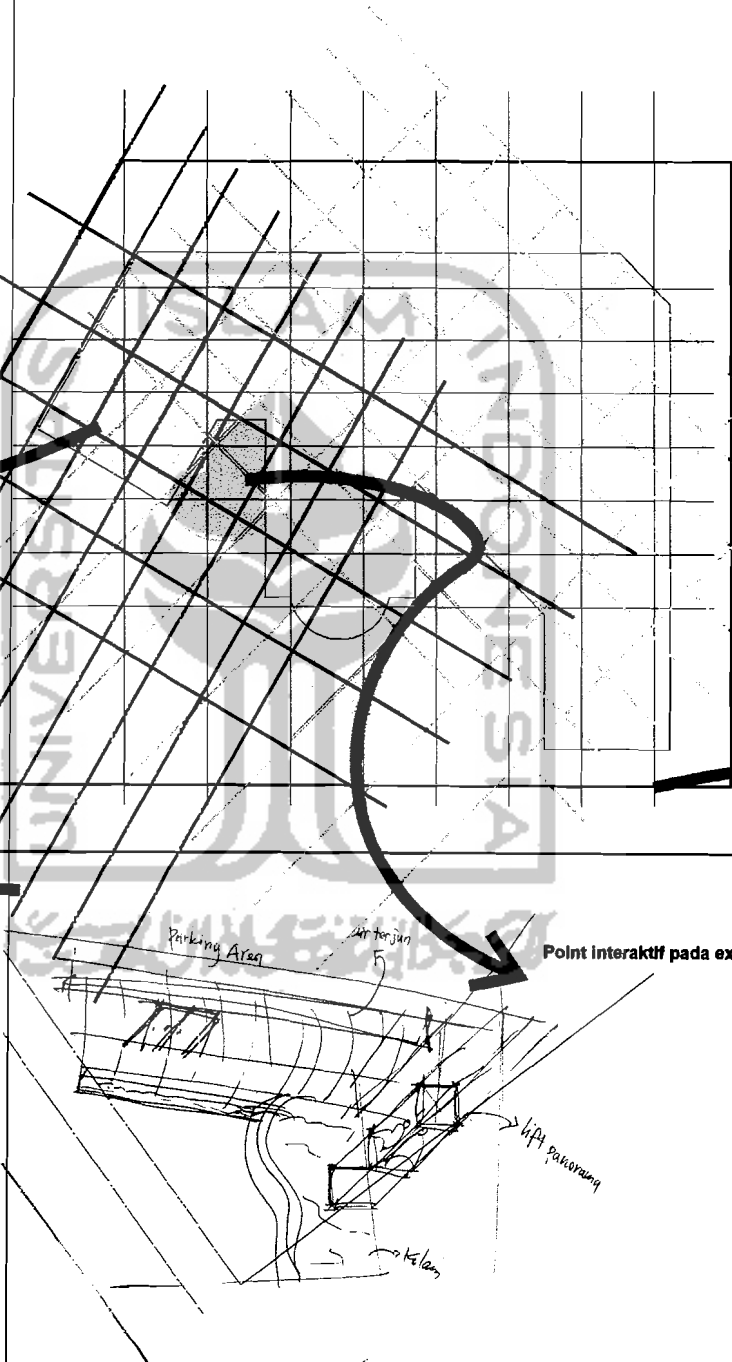
Merespon dari site sehingga bangunan mengikuti bentukan site



Grid menggunakan modul 6 : 8

Grid menggunakan modul 6 : 8 dengan sudut 45

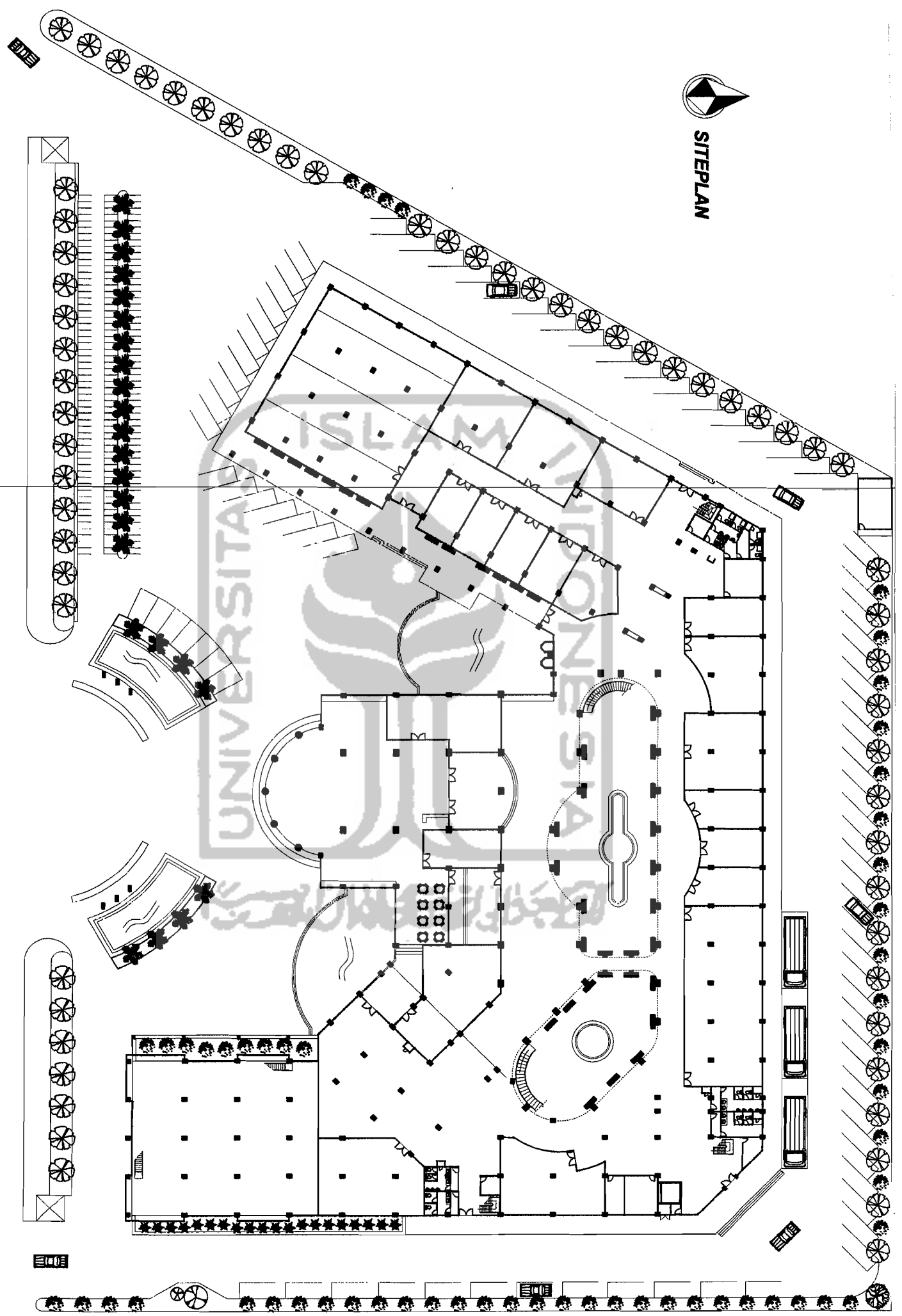
Grid menggunakan modul 6 : 8 tegak lurus site



Point interaktif pada exterior

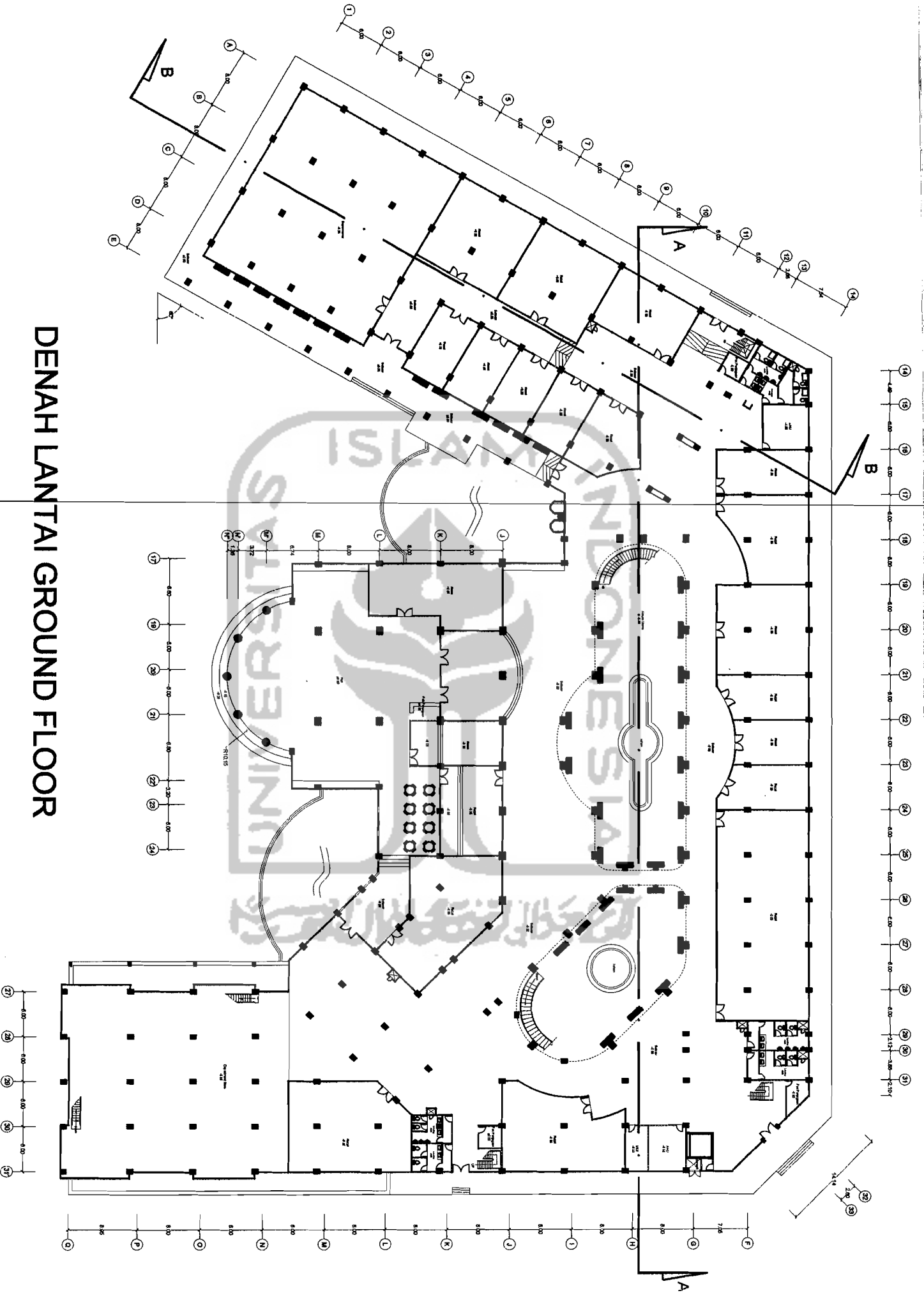


SITEPLAN

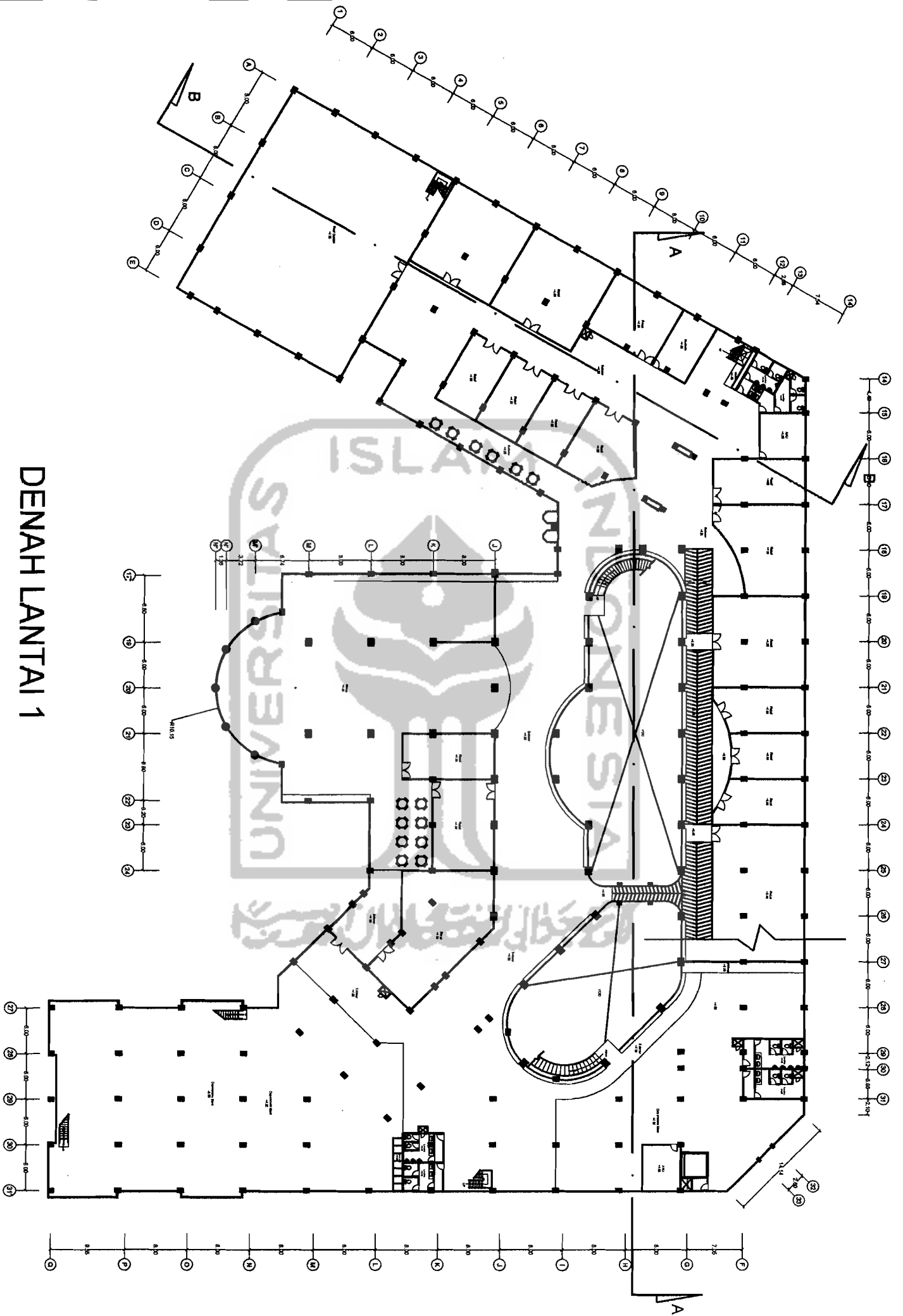




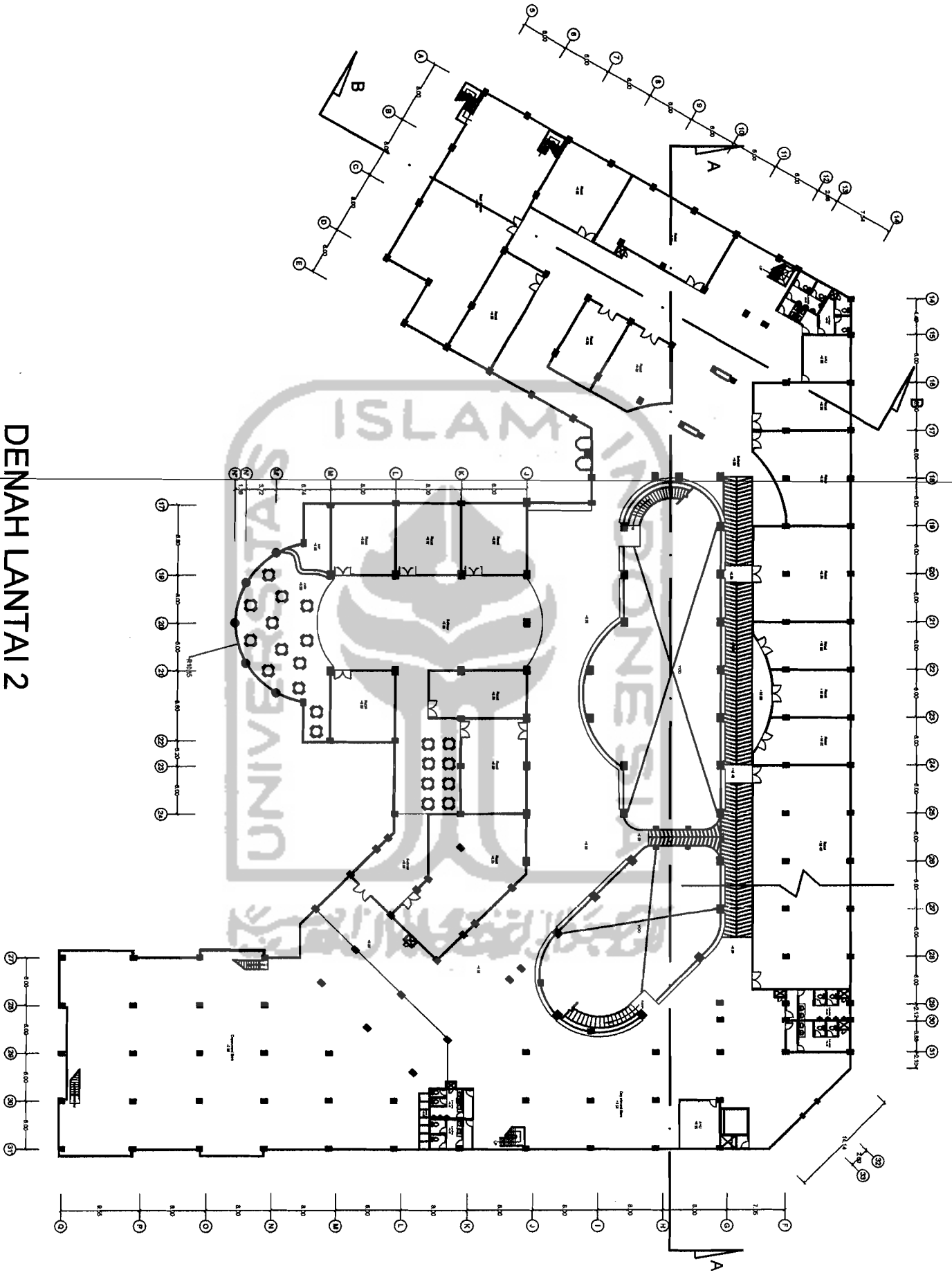
# DENAH LANTAI GROUND FLOOR



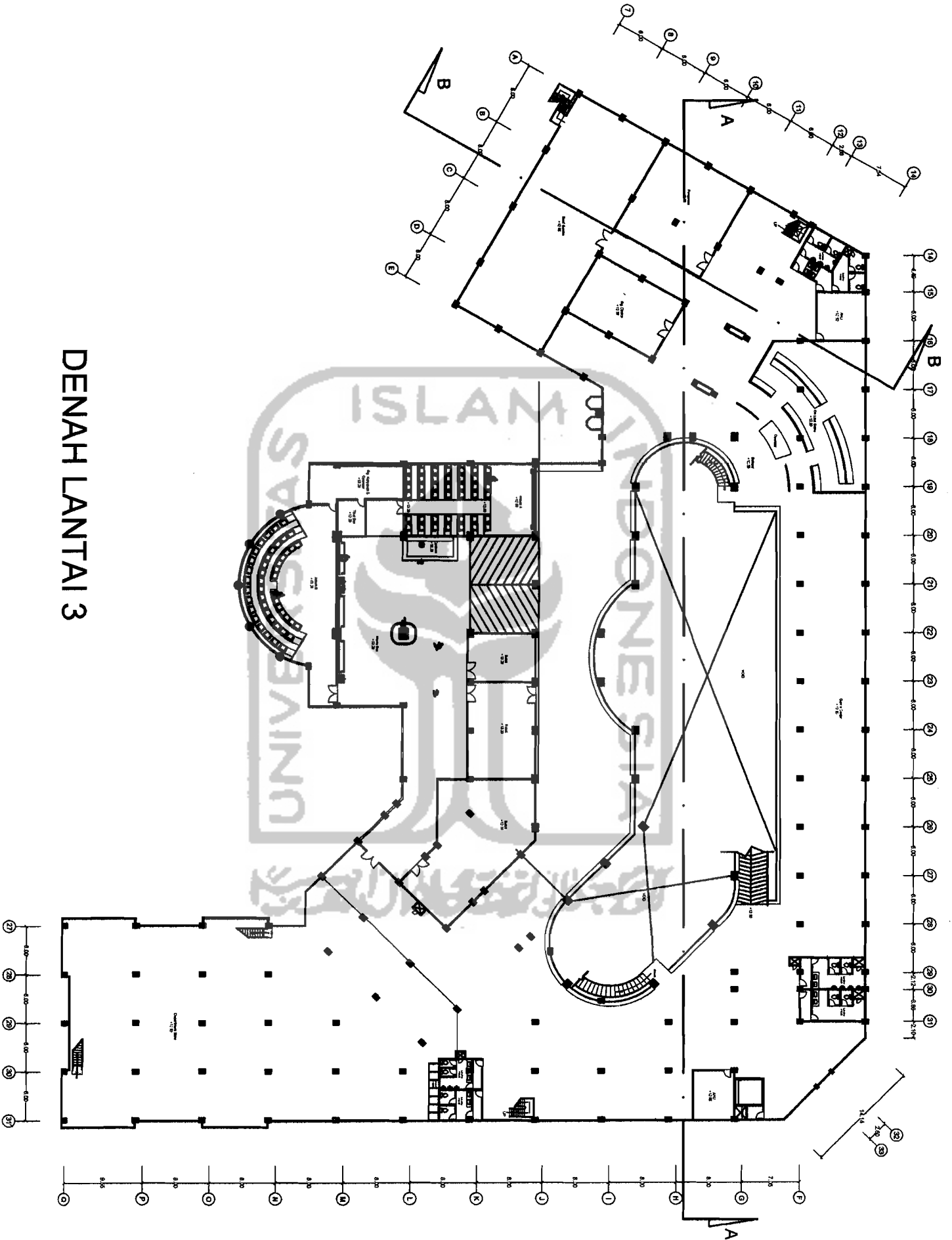
# DENAH LANTAI 1



# DENAH LANTAI 2



# DENAH LANTAI 3



# Design Report

## SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT

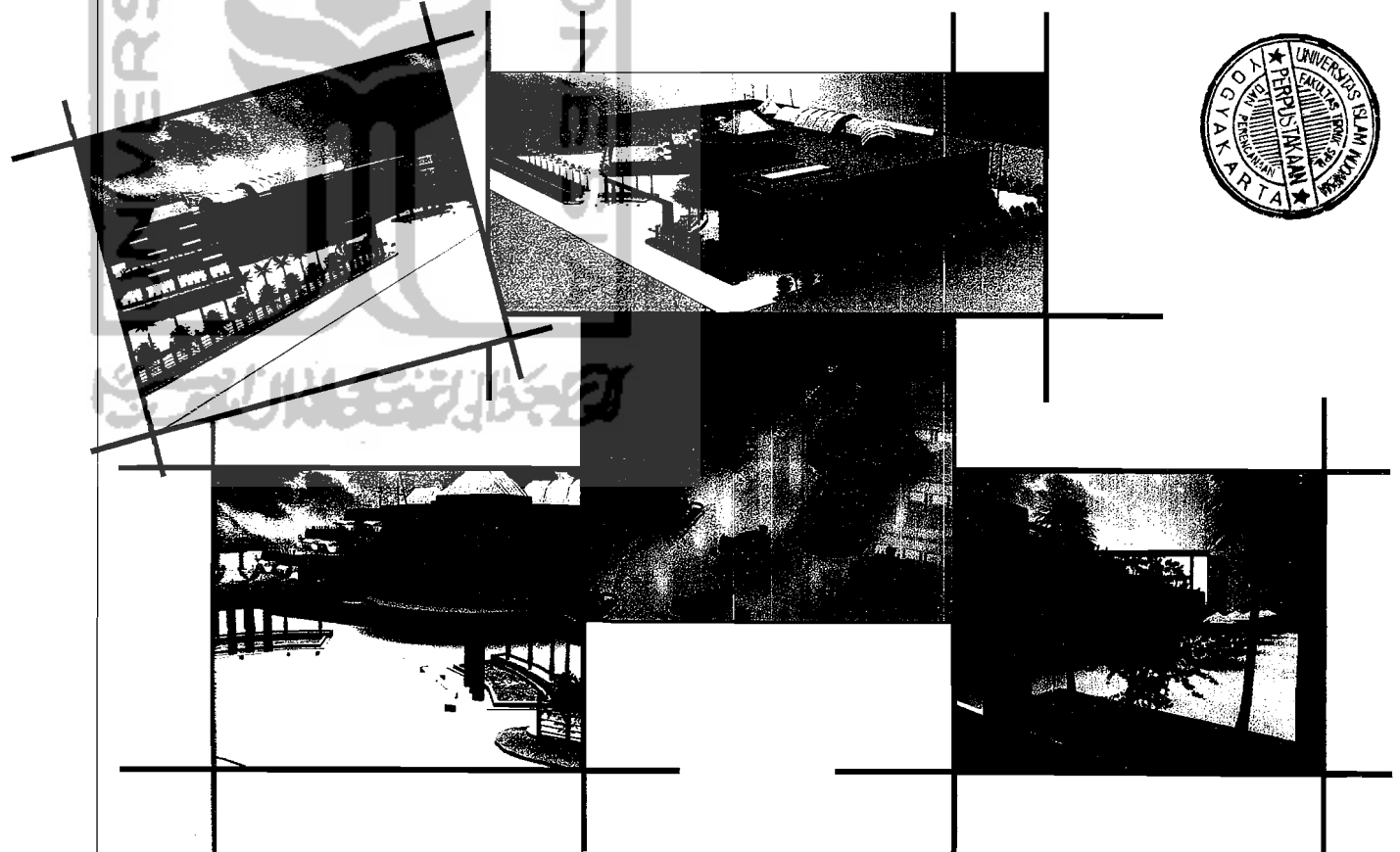
“ POLA TATA RUANG YANG REKREATIF DAN INTERAKTIF “

AKHMAD DWIJAYANTO

00 - 512 - 163

DOSEN PEMBIMBING

IR. PRIYO PRATIKNO,MT



# **SPEKIFIKASI TUGAS AKHIR**

---

## **TUGAS AKHIR**

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

## **JUDUL TUGAS AKHIR**

***SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT***

“ POLA TATA RUANG YANG REKREATIF DAN INTERAKTIF “

**Design Report**

# ABSTRAK

MENCIPTAKAN BANGUNAN YANG BERFUNGSI SEBAGAI PEMENUHAN KEBUTUHAN MASYARAKAT DAN JUGA SEBAGAI SARANA REKREASI BAIK PERSEORANGAN MAUPUN KELOMPOK



# POTENSI



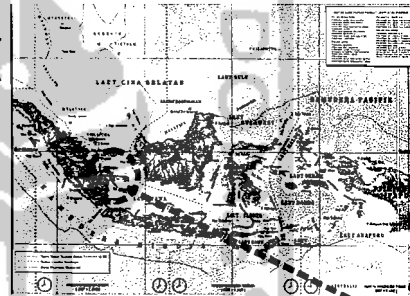
BERADA PADA KAWASAN KOMERSIAL DAN SEKALIGUS SEBUAH RENCANA DARI PEMDA. MENJADI SEBUAH MALL PERTAMA DIKOTA SUNGAILIAT SEHINGGA PENGUNJUNG AKAN ANTUSIAS



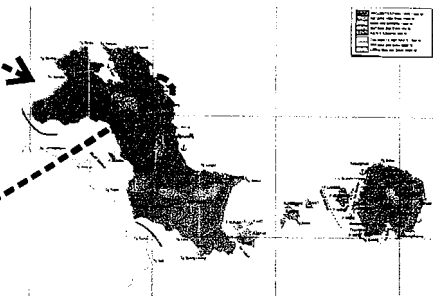
# PERMASALAHAN

BAGAIMANA MENCIPTAKAN SHOPPING MALL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN LOKAL DAN SEKITARNYA DAN JUGA MEMPUNYAI POLA TATA RUANG YANG DAPAT MEMBERIKAN NUANSA REKREATIF DAN INTERAKTIF

LOKASI SITE TERLETAK DI AREA KOMERSIAL  
TEPATNYA DI JALAN MUHIDIN, SUNGAILIAT - BANGKA

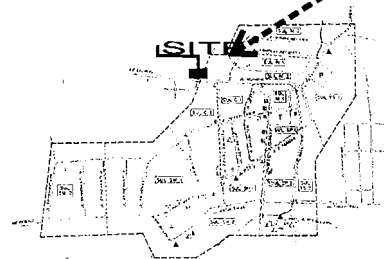


Sumber : Atlas, Penerbit Amelia Surabaya



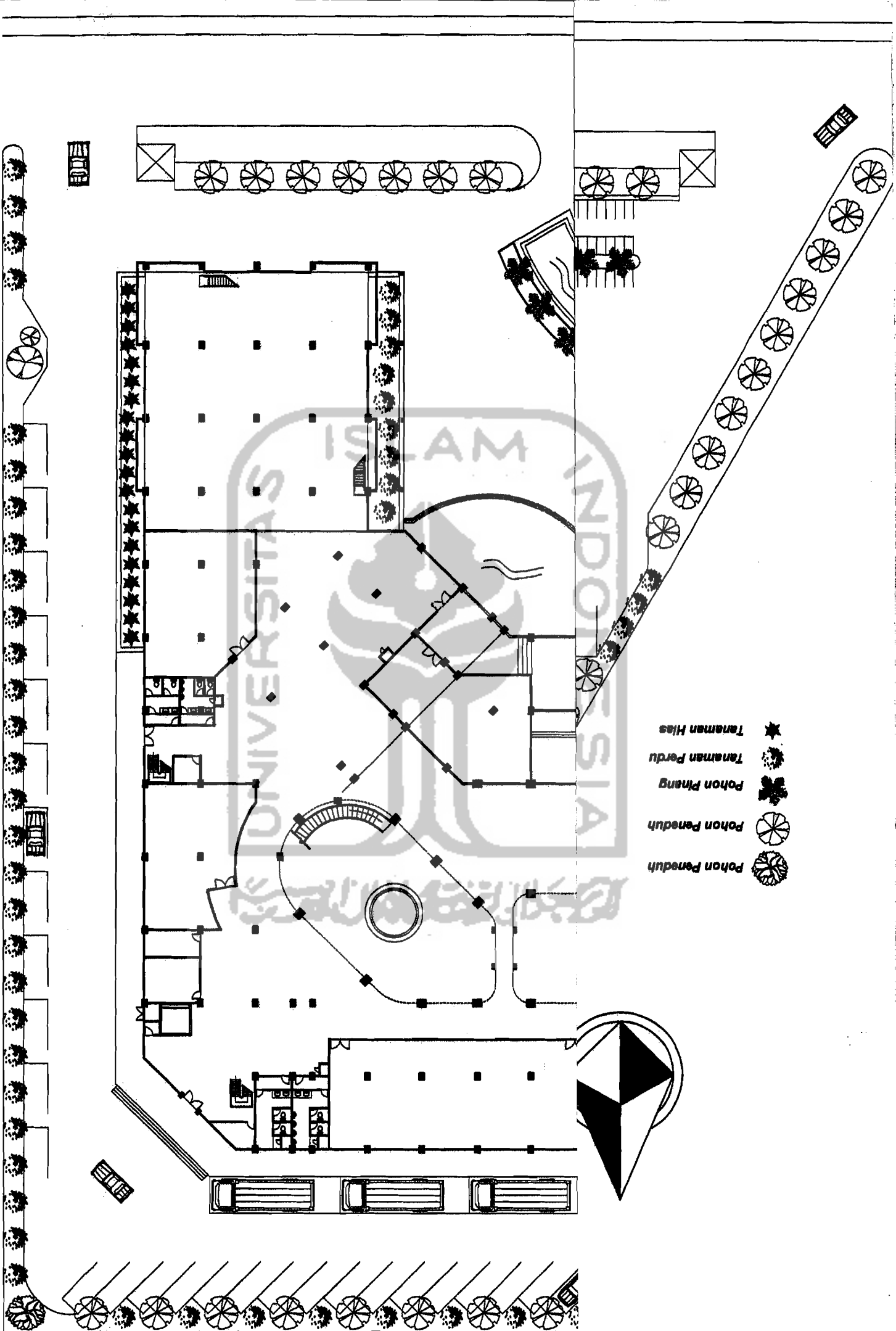
DENGAN BATASAN WILAYAH :

SEBELAH UTARA : PERMUKIMAN PENDUDUK  
SEBELAH SELATAN : PERTOKOAN  
SEBELAH TIMUR : PERTOKOAN  
SEBELAH BARAT : PERTOKOAN



Sumber : RDTRK Kota Sungailiat

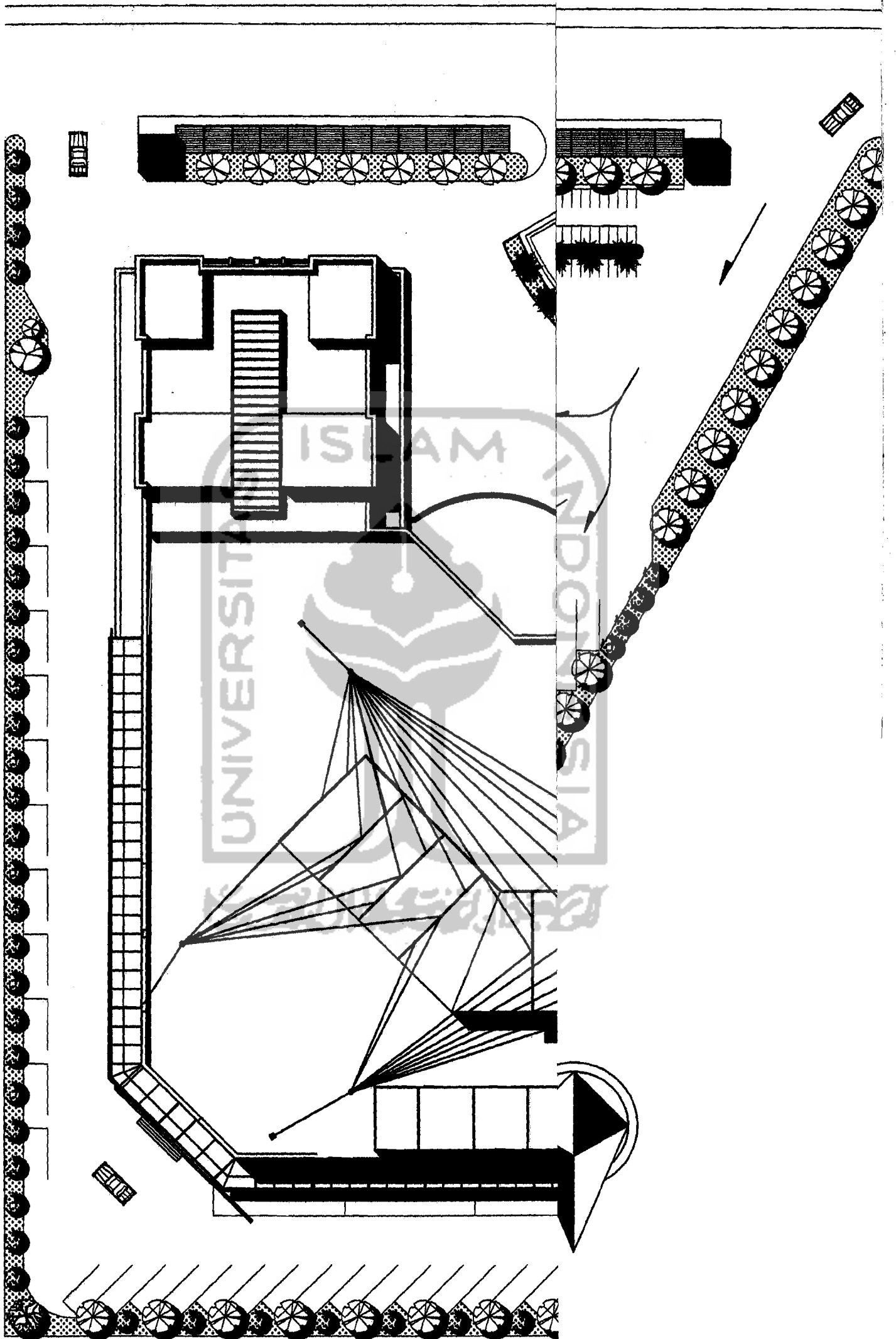




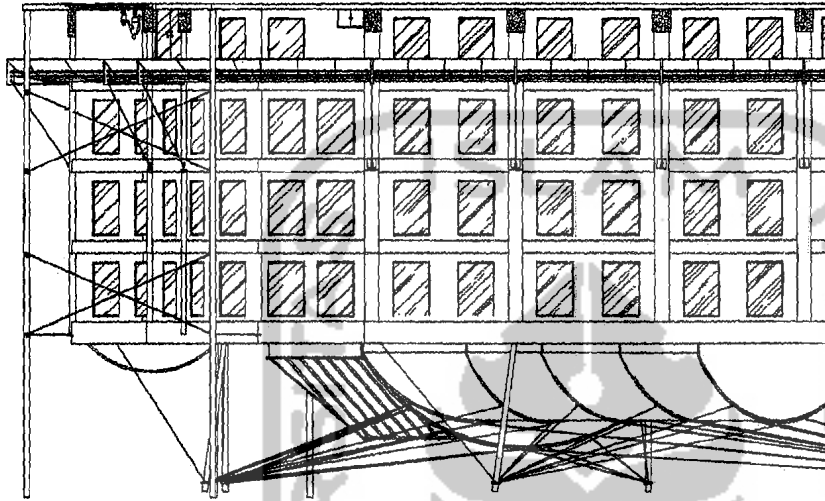
- ★ Tanaman Hias
- Tanaman Perdu
- ✻ Pohon Pinang
- ⊗ Pohon Peneduh
- ⊗ Pohon Peneduh



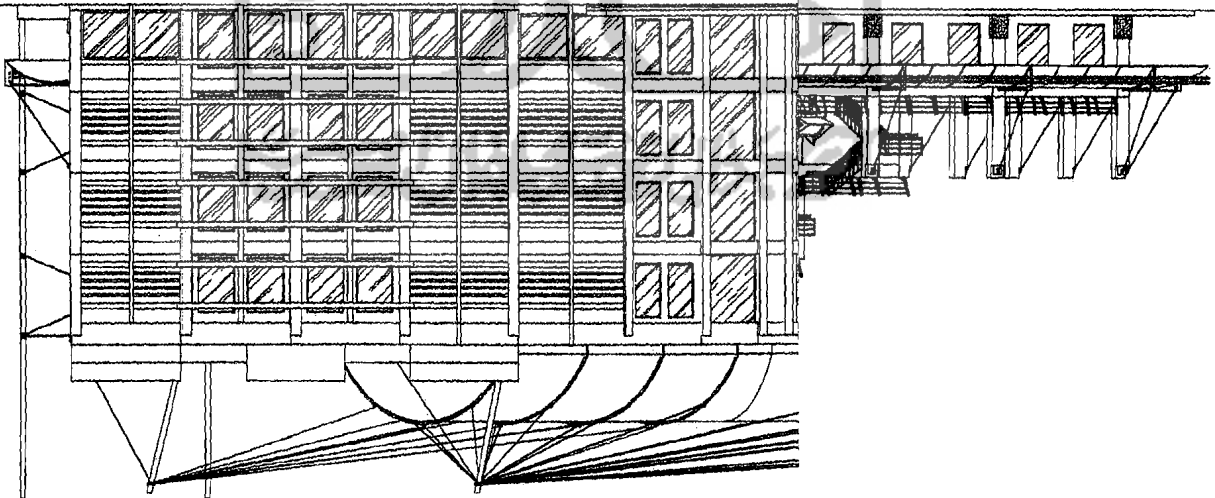
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

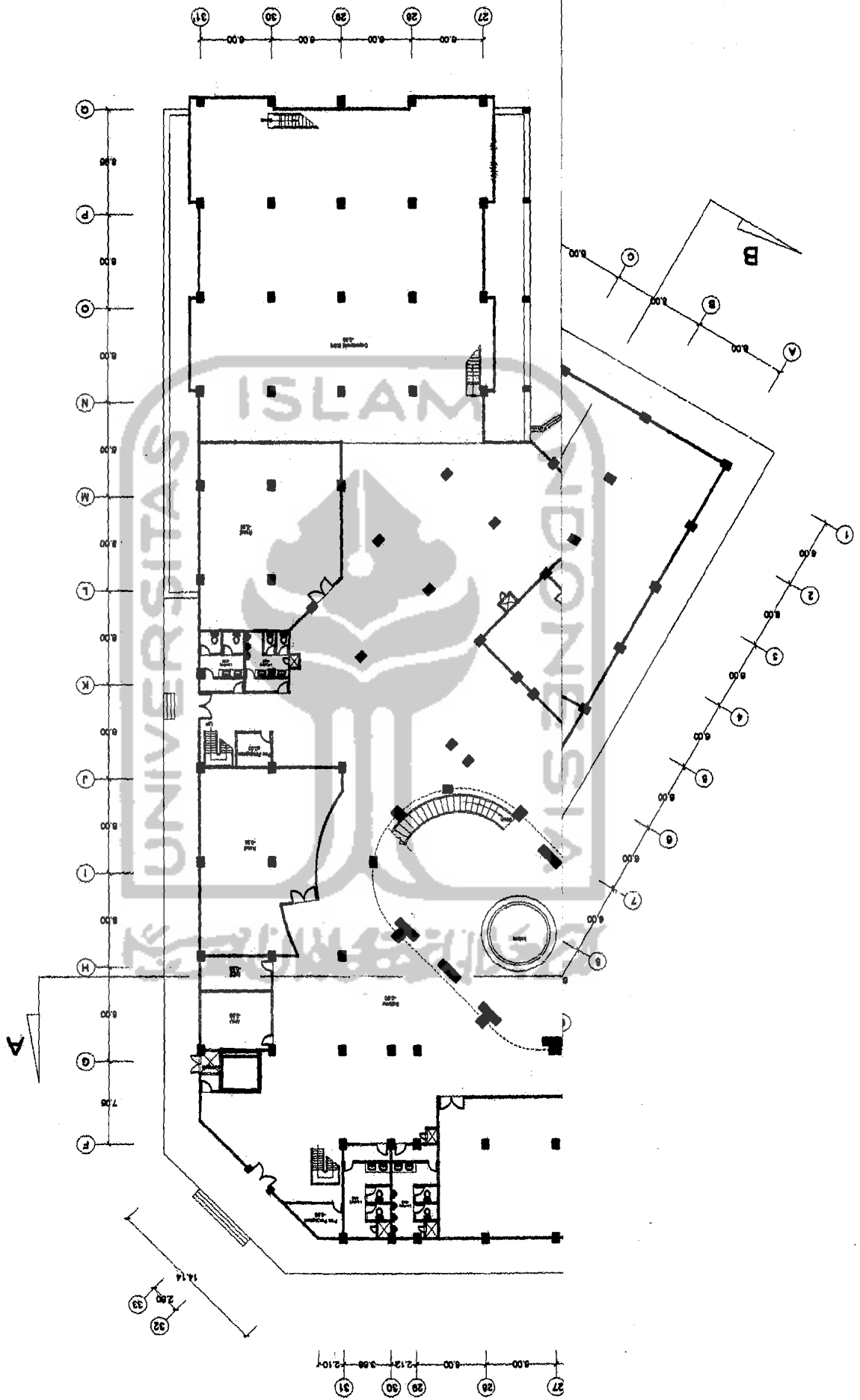


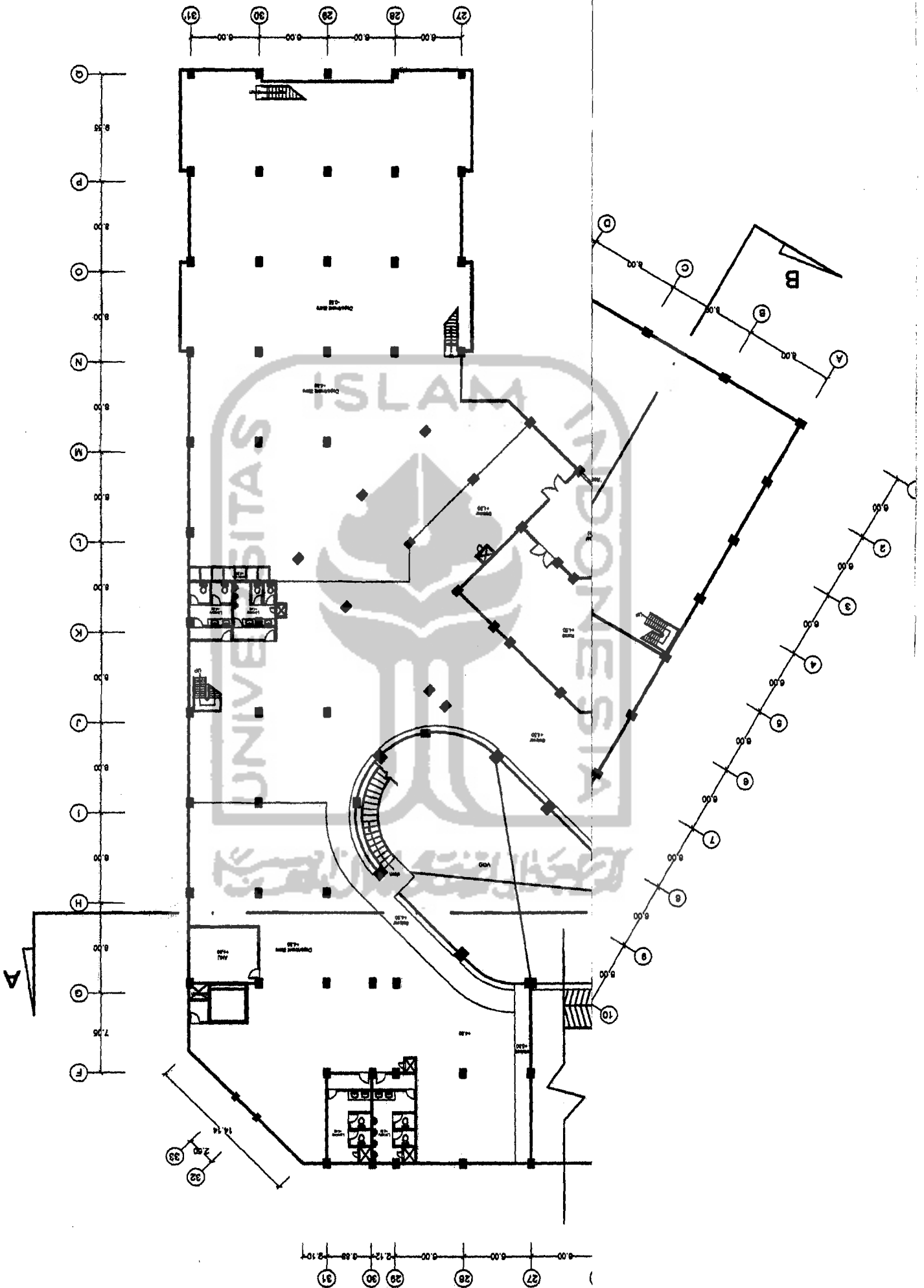
TAMPAK SAMPIING KANAN

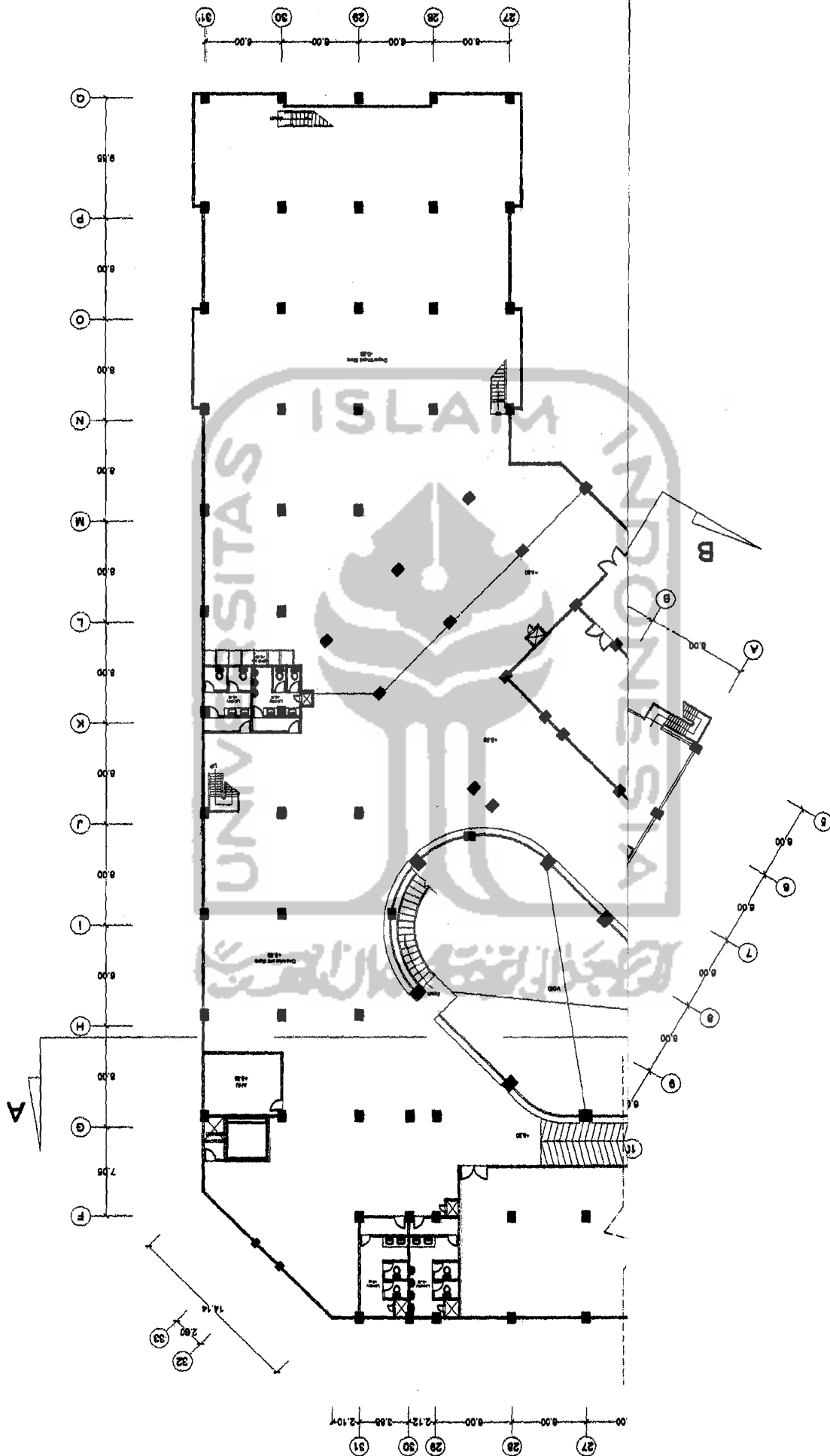


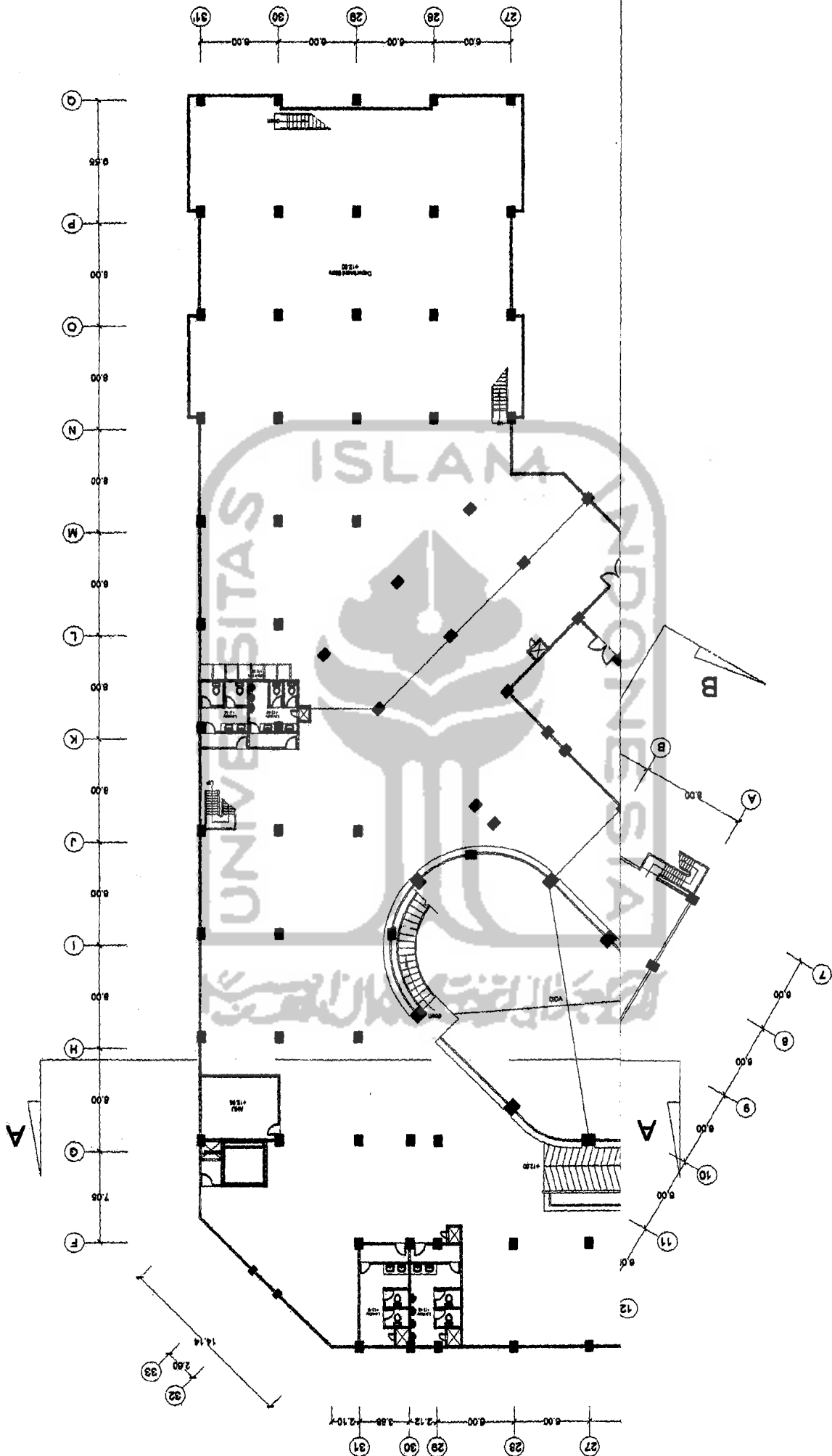
TAMPAK DEPAN



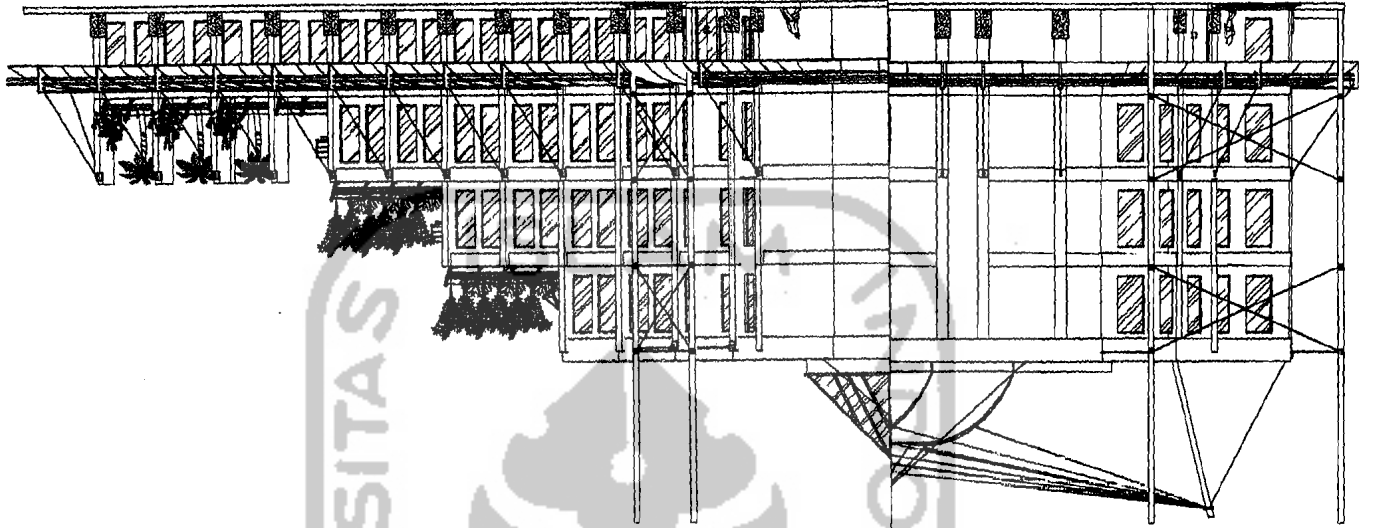




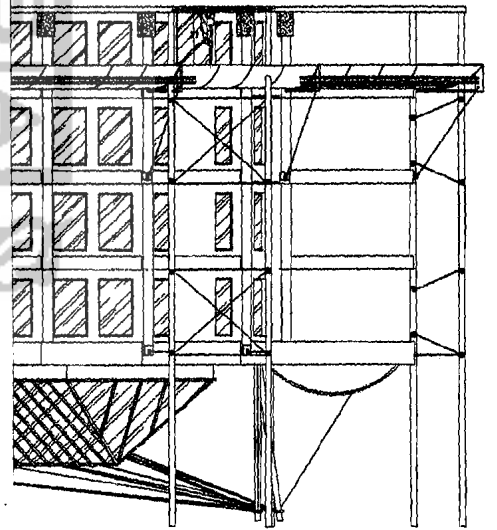




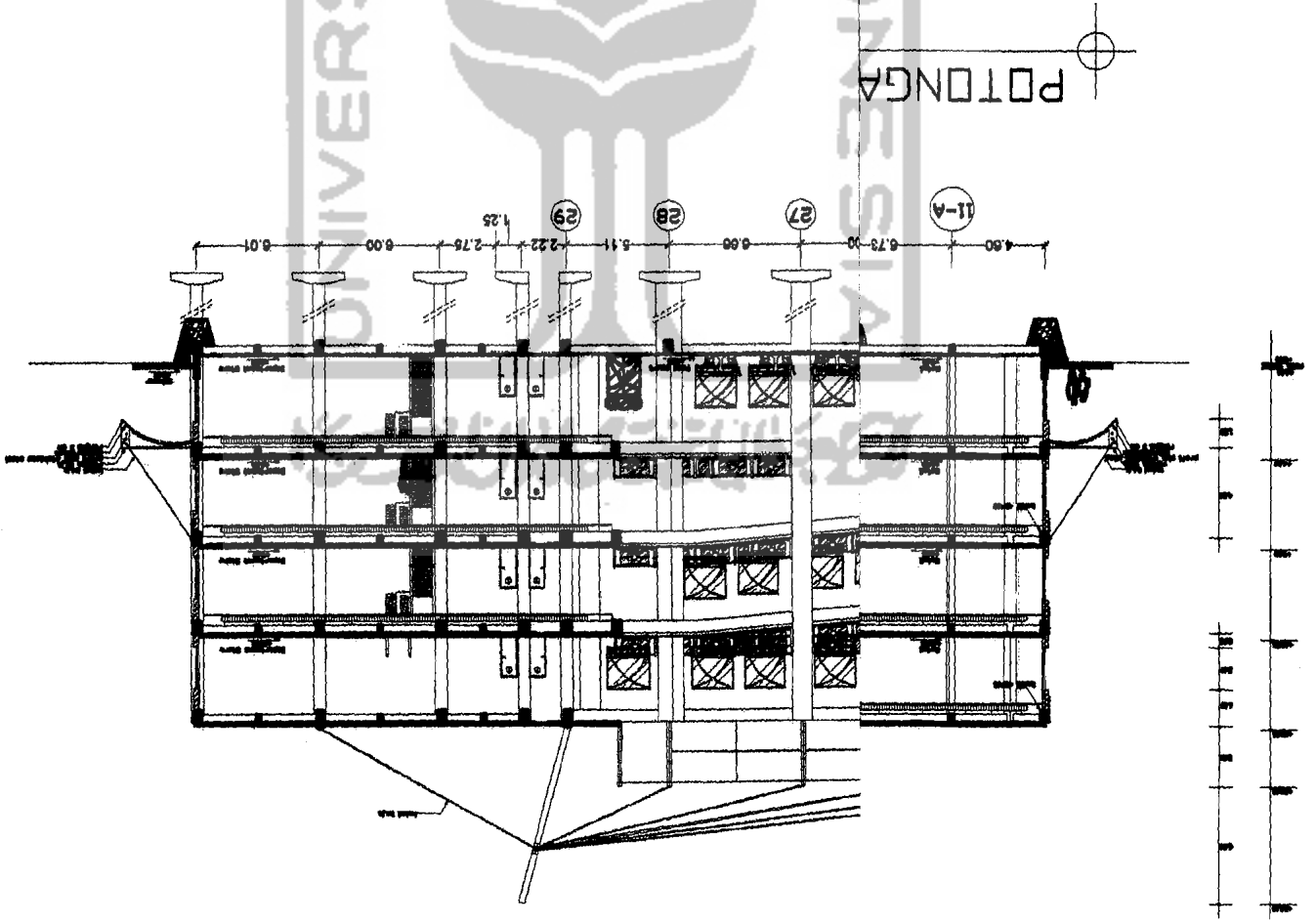
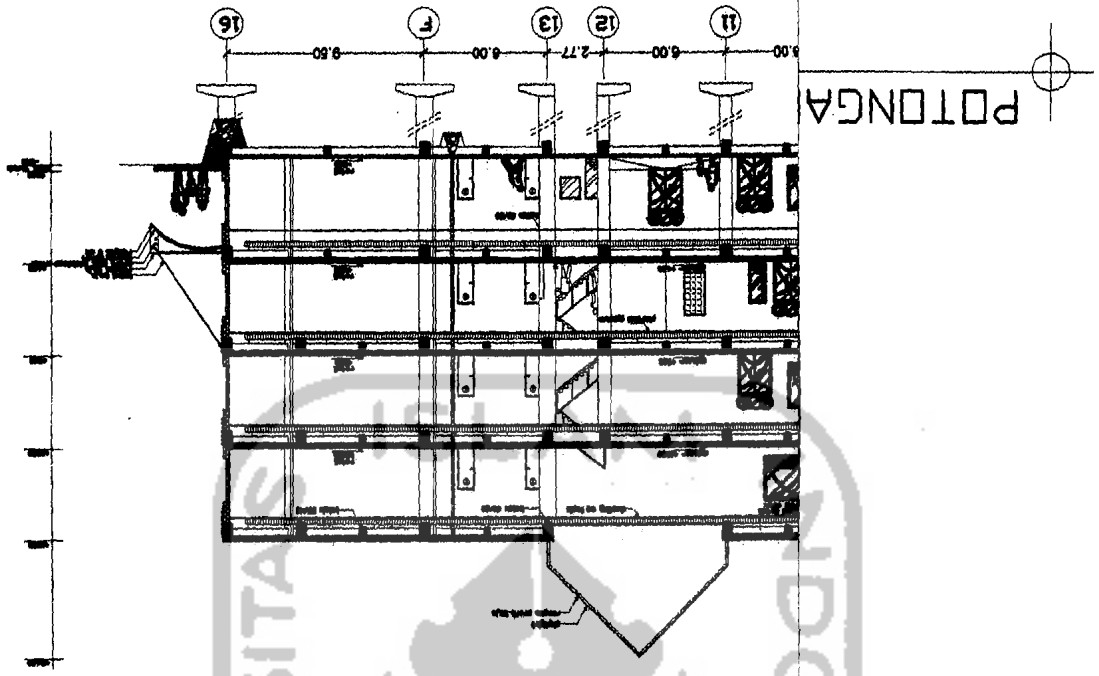
TAMPAK BELAKANG

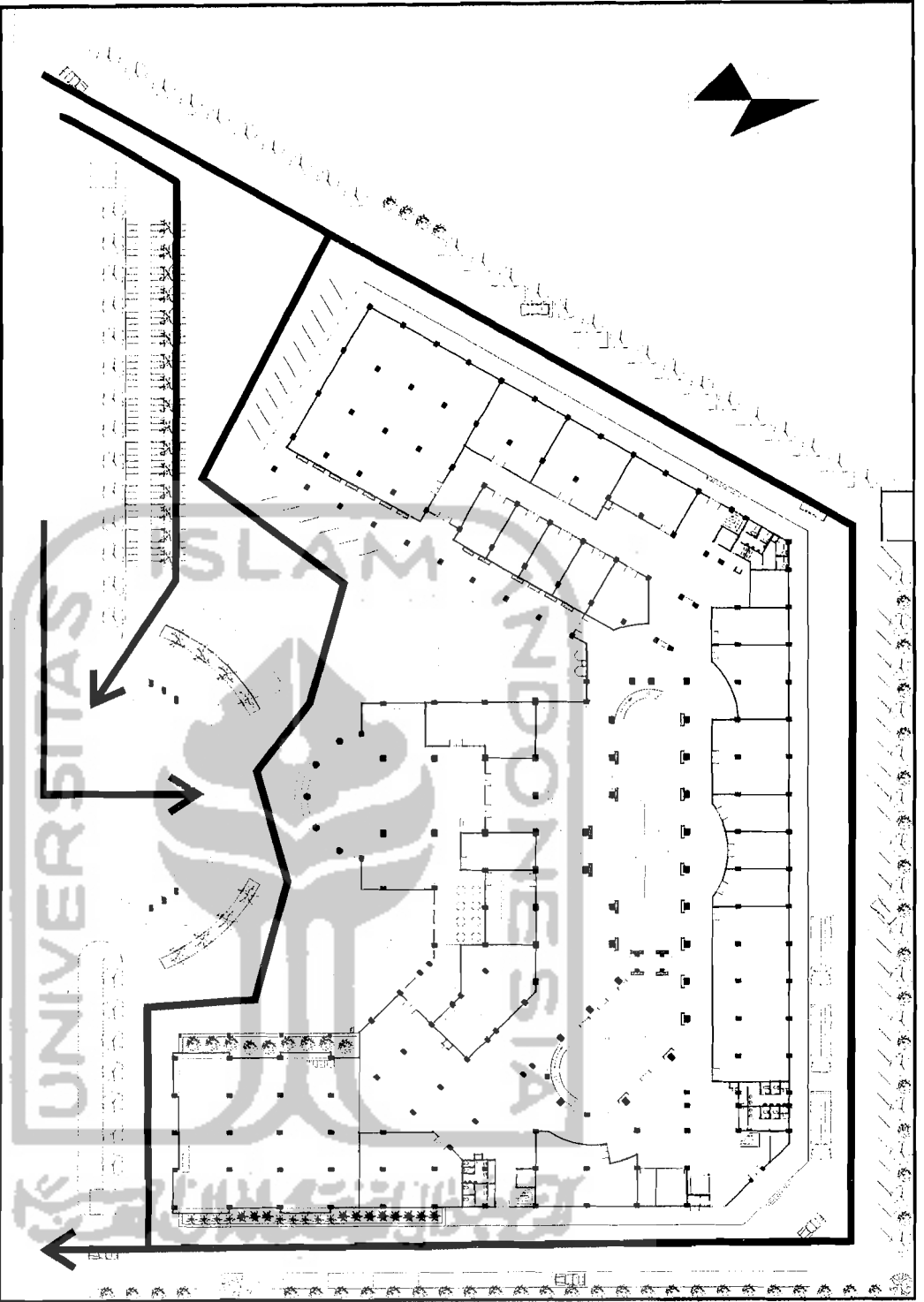


TAMPAK SAMPIK K



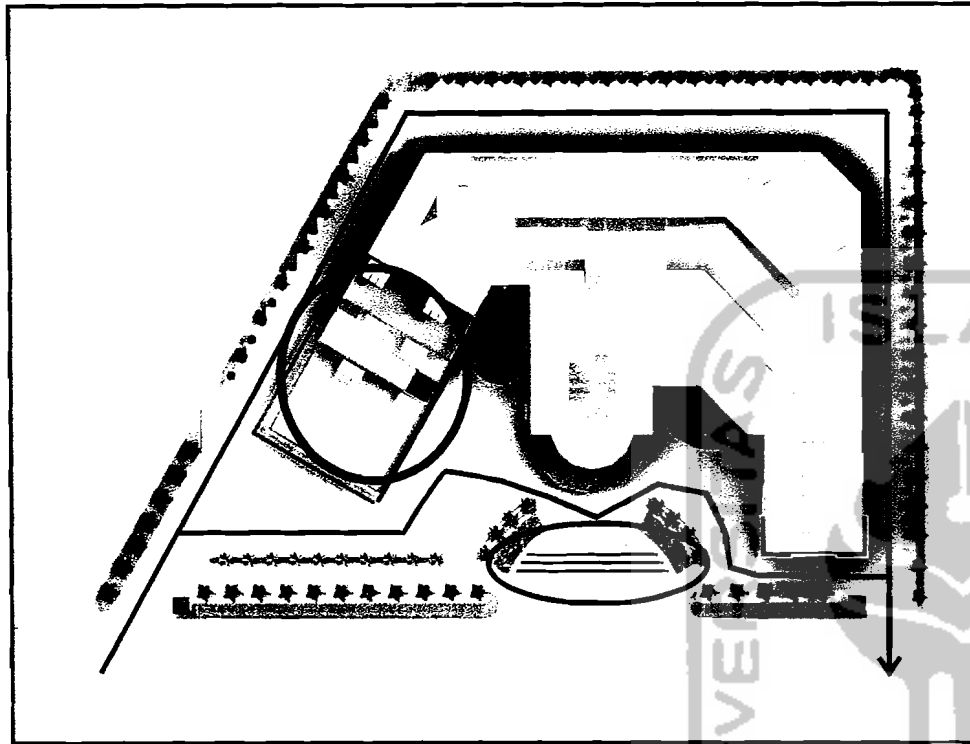






- AKSES PENGUNJUNG RODA EMPAT
- AKSES PENGUNJUNG RODA DUA
- AKSES PENGUNJUNG PEJALAN KAKI

KONSEP SIRKULASI



## Gubahan Massa

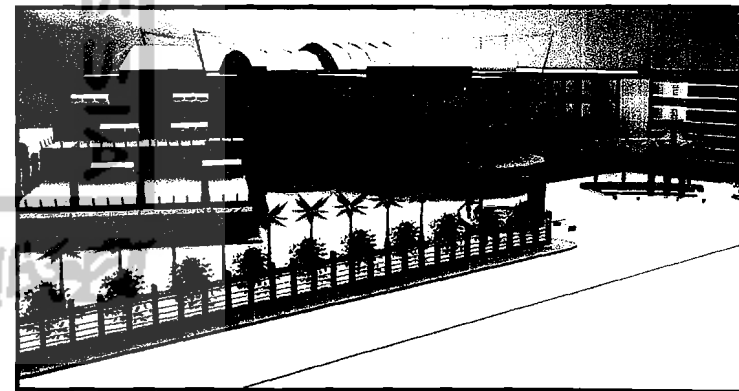


Terbentuk dari respon terhadap bentukan site dengan penggabungan dengan bentuk lingkaran dan geometri.

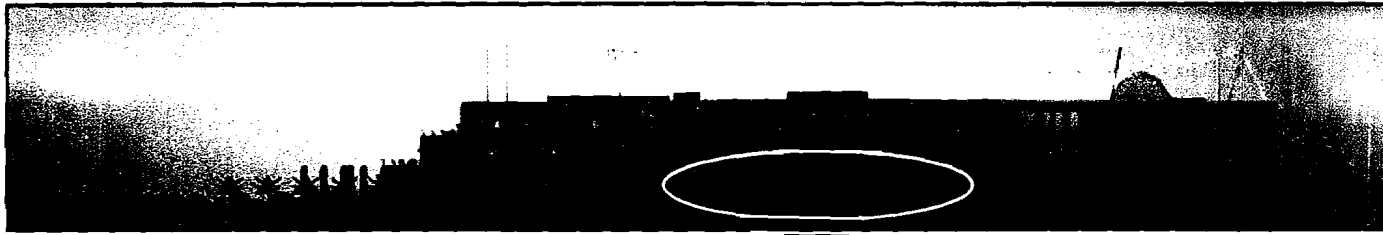
Bentukan kapal keruk yang merupakan unsur lokal

■ Main Entrance yang juga sebagai *gathering area* akses masuk bangunan untuk pejalan kaki.

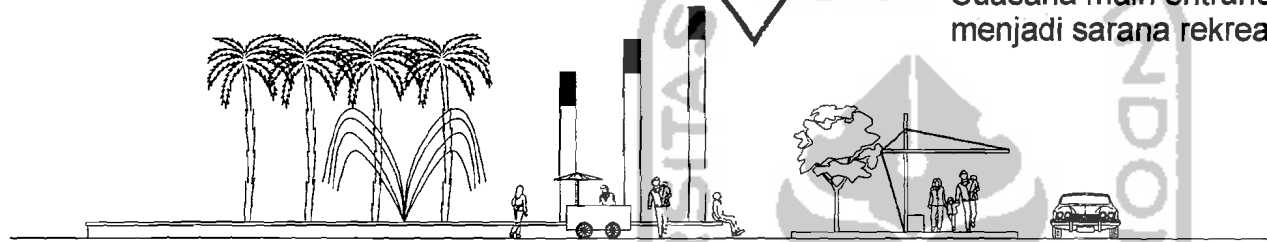
■ Jalur sirkulasi kendaraan memutar melewati depan dan belakang bangunan.



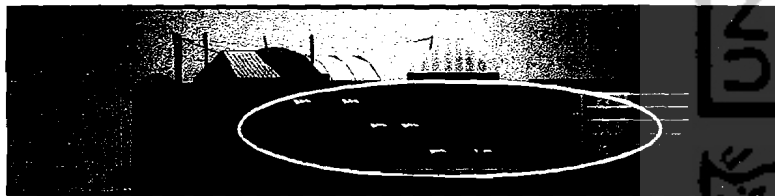
■ Roof Garden yang merupakan replika dari bentukan kapal keruk menjadi salah satu area rekreatif pada bangunan mal.



TAMPAK DEPAN



Suasana main entrance yang juga sebagai gathering area menjadi sarana rekreatif bagi pengunjung.



TAMPAK KANAN



*Roof Garden* yang menjadi ajang rekreasi pengunjung setelah berbelanja atau lelah berada didalam bangunan.

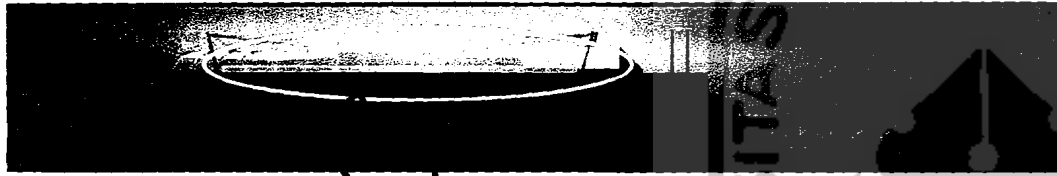


KONSEP TAMPAK



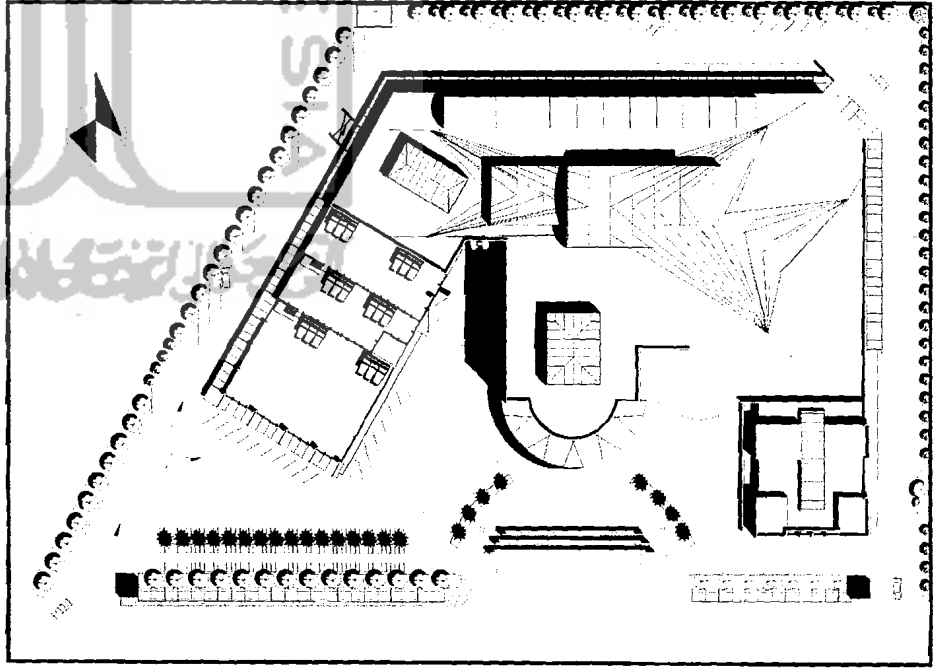
**TAMPAK KIRI**

Repetisi elemen horizontal yang berfungsi sebagai papan reklame dan bukaan-bukaan yang lebar sehingga mencerminkan bangunan komersial.

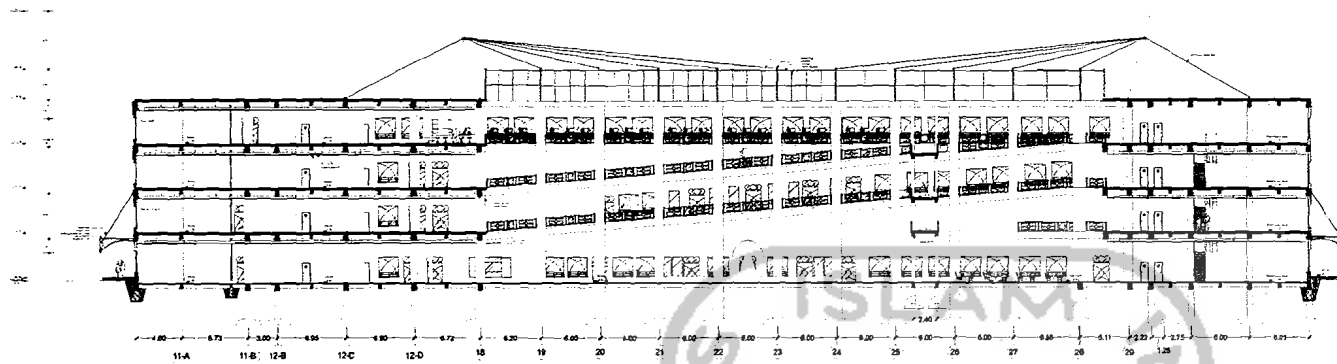


**TAMPAK BELAKANG**

Atap menggunakan skylight untuk memasukkan cahaya ke dalam bangunan dengan menggunakan *sunglass* yang ditarik dengan kabel.

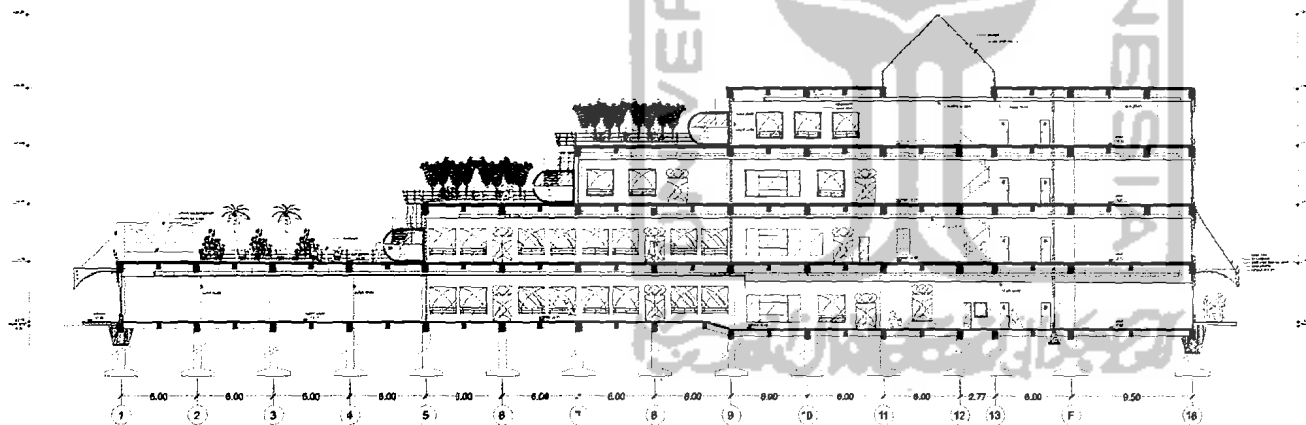


**KONSEP TAMPAK**



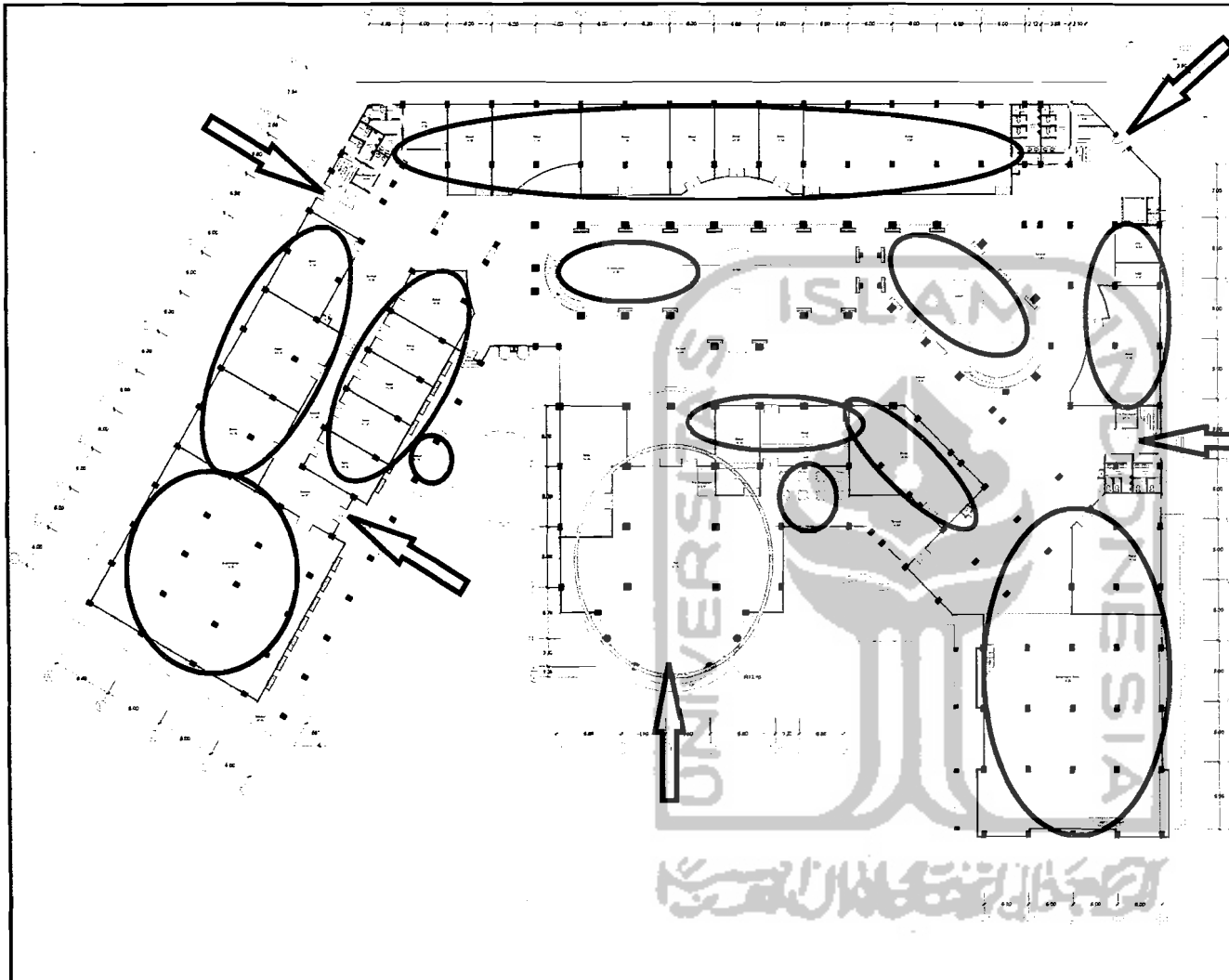
**POTONGAN A - A**

- Struktur rangka merupakan struktur utama dari bangunan ini, berupa kerangka terdiri dari balok dan kolom sebagai rangkaian kesatuan.



**POTONGAN B - B**

- Pondasi menggunakan footplate cukup untuk menyalurkan beban bangunan yang hanya 4 lantai.

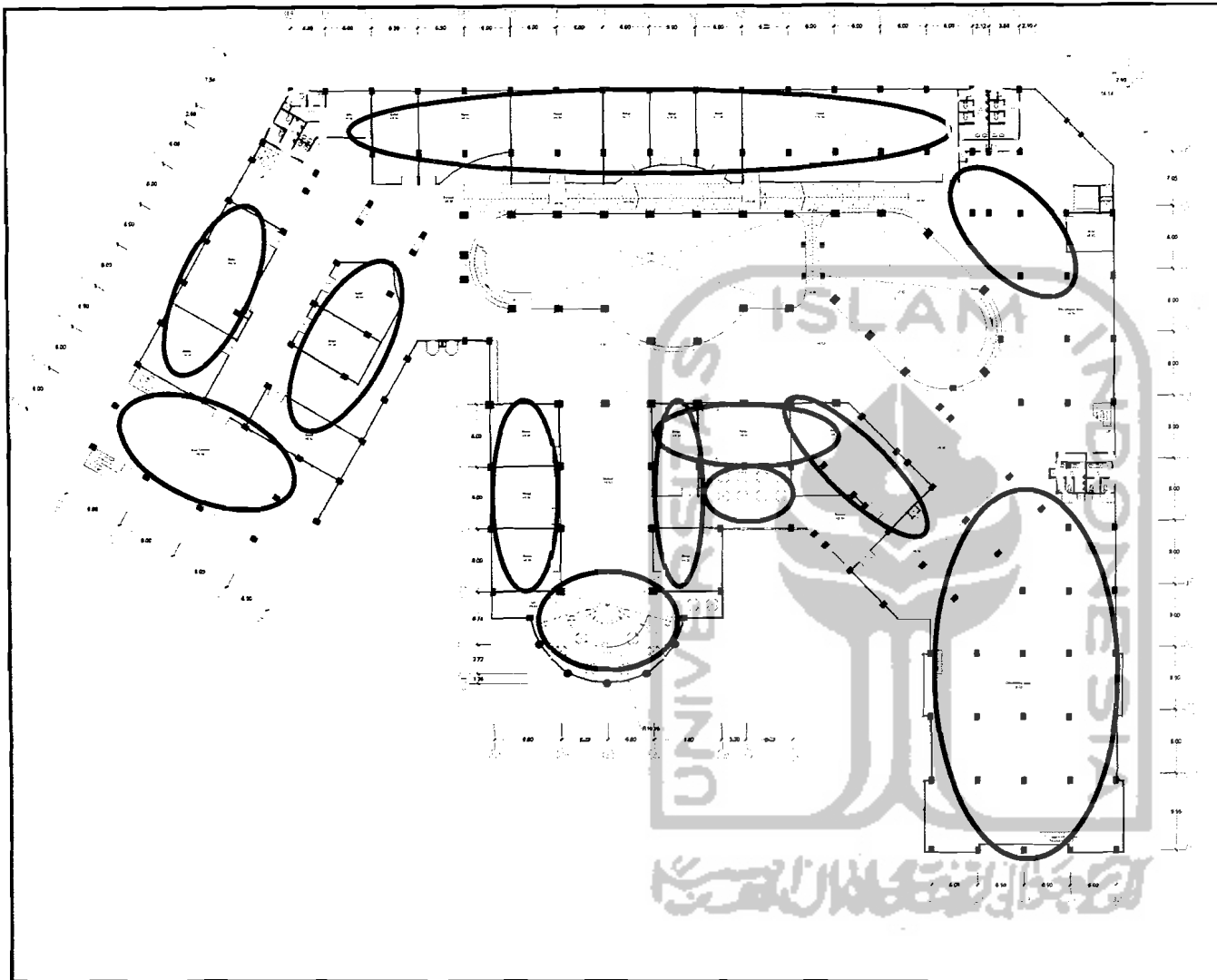


## DENAH LANTAI GF

Denah Lantai GF terdiri dari :

1. Lobby/Hall
2. Atrium, food court
3. Retail
4. Supermarket & Department Store
5. Service

Akses masuk kedalam bangunan dapat melalui 5 arah untuk memudahkan pengunjung yang datang dari arah parkir yang berbeda sekaligus untuk evakuasi dalam kebakaran.



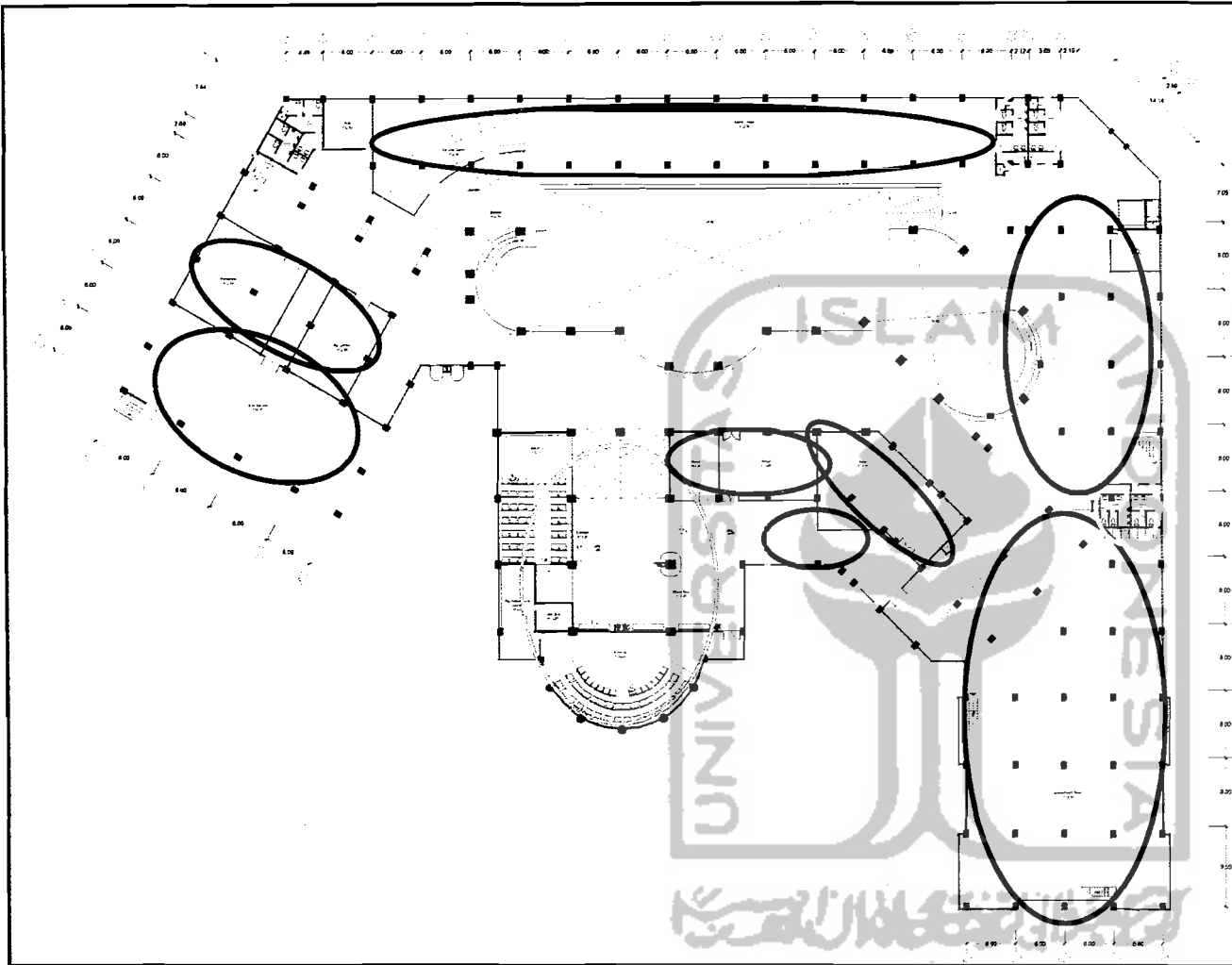
## DENAH LANTAI 2

Denah Lantai 2 terdiri dari :

1. Atrium, food court
2. Retail
3. Supermarket & Department Store
4. Service

Pencapaian vertikal dapat melalui lift panorama, elevator maupun ramp. Ramp mempunyai kemiringan 4 derajat sehingga pengunjung tidak terasa sudah mencapai level lantai selanjutnya dan juga disepanjang ramp masih ada retail yang menyesuaikan kemiringan ramp.



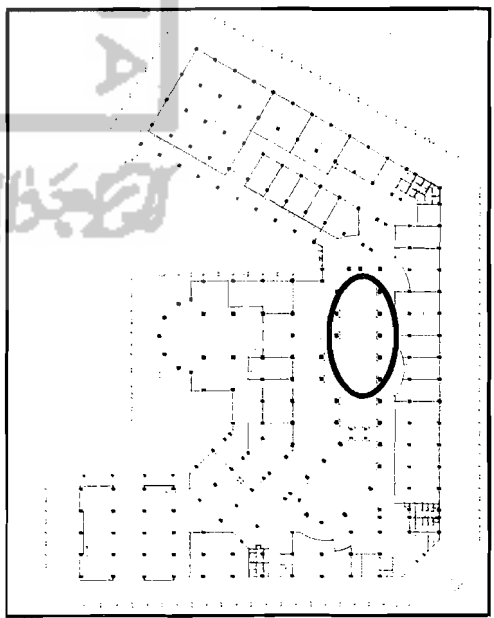
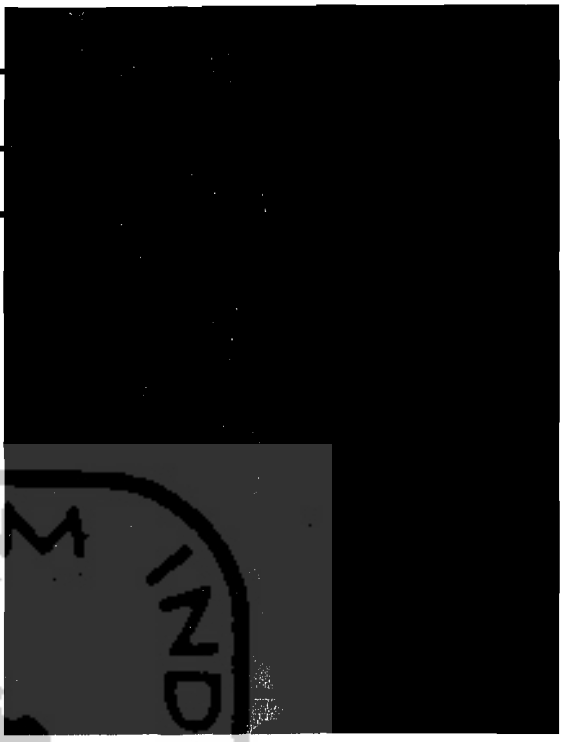


### DENAH LANTAI 3

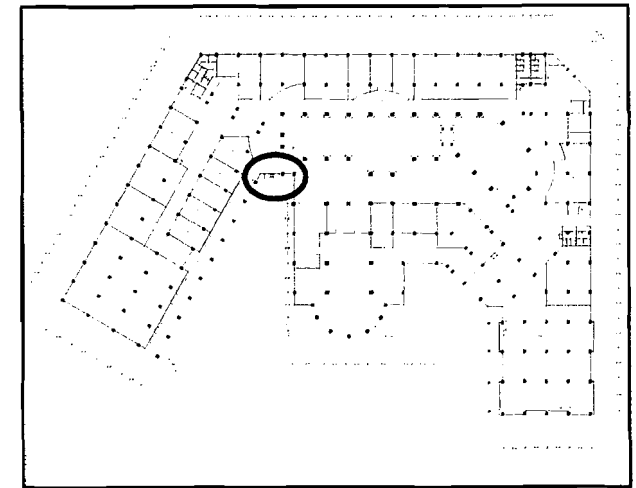
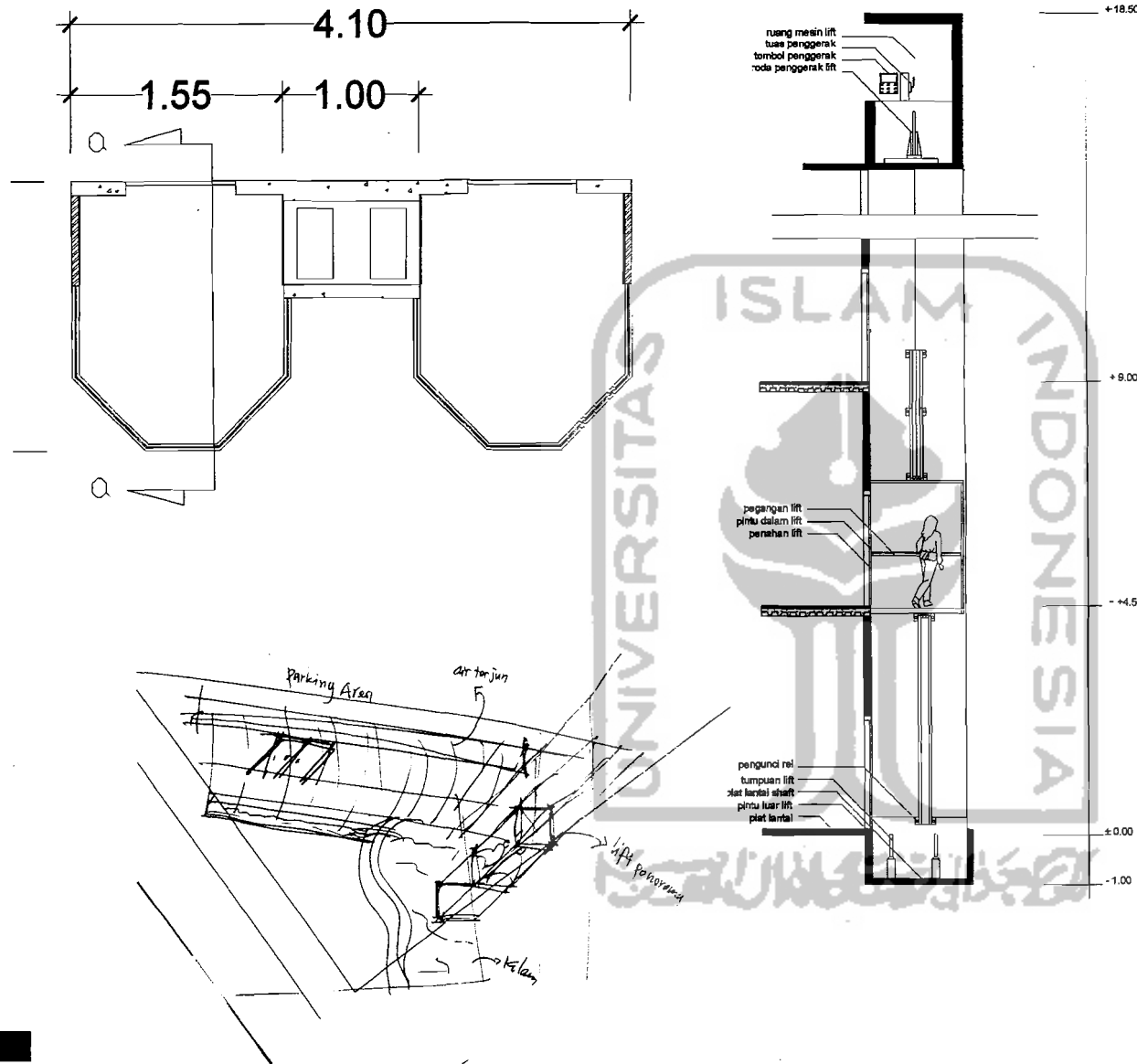
Denah Lantai 3 terdiri dari :

- 1. Atrium, food court
- 2. Retail
- 3. Supermarket & Department Store
- 4. Service
- 5. Movie Box
- 6. Pengelola
- 7. Game Center

Pada lantai ini terdapat dua arena hiburan yaitu Game Center ( on line dan ketangkasan ) dan Movie Box ( mini theatre dengan daya tampung sekitar 40 orang dengan kualitas suara DVD Home theatre )

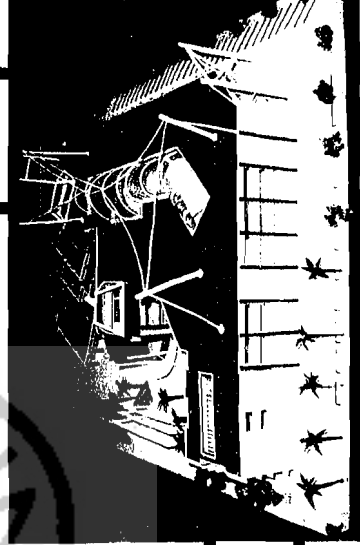
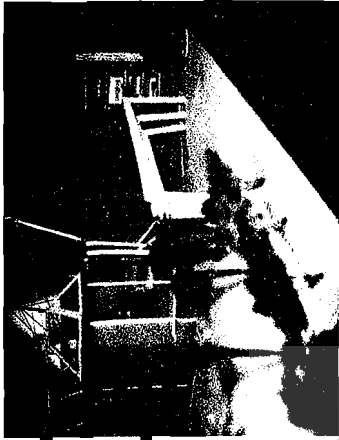


Suasana food court didalam bangunan disekitar kolam interior



**LIFT**

Salah satu sarana transportasi vertikal adalah lift yang dapat melihat keluar bangunan dan dikelilingi kolom sehingga menciptakan suasana yang interaktif dimana dari luar bangunan dapat melihat kedalam lift pula.



UNIVERSITAS  
SLAM  
INDONESIA  
SHIPPING MALL  
DISUNGAILIAT

