

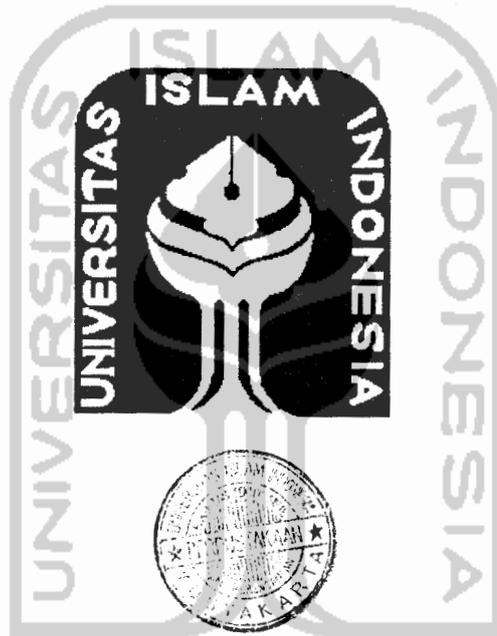
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELE	
TGL. TERIMA :	26 - 4 - 2007
NO. JUDUL :	2555
NO. INV. :	5120002555001
NO. INDIK. :	00255

SHOPPING MALL and SCHOOL
"BANGUNAN FUNGSI CAMPURAN"

SHOPPING MALL and SCHOOL
"MIX-USE BUILDING"

Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan



Di susun oleh :
Prasatka Widusaka
01512085

Dosen pembimbing :
IR. Arman Yulianta, MUP

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2007

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

Lembar Pengesahan

LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul

**Shopping Mall and School
"Bangunan Fungsi Campuran"**

**Shopping Mall and School
"Mix-Use Building"**

Disusun Oleh

Nama : Prasatka Widusaka
No. Mhs : 01512085

Yogyakarta, Oktober 2007

Menyetujui,

Pembimbing



Ir. Arman Yulianta, MUP

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur
Universitas Islam Indonesia



Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2007

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT sang pencipta dan pemilik semesta alam yang memberikan kenikmatan, petunjuk, kelapangan, kesempatan, kepanikan, keputusan dan kegilaan sehingga saya dapat menyelesaikan salah satu potongan perjalanan hidup yang panjang ini. Melalui proses dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini melalui berbagai pemikiran, perbincangan, perenungan, halangan dan cobaan, akhirnya mampu menyajikan Tugas Akhir berjudul *Shopping Mall and School : Mix-Use Building* yang merupakan sebuah konsep yang berusaha menawarkan dalam mewadahi dinamika dan aktivitas pelajar masa sekarang yang tentu saja dengan karakteristik kota yang memberikan sentuhan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan sosial di setting ini.

Menyadari bahwa pengetahuan didapat ketika kita mulai mengerjakannya dan terwujud karena bersosialisasi dalam perjalanan hidup, maka sudah sepatutnya memberikan sedikit kata terima kasih kepada yang telah membantu dan memberi kesempatan dalam membentuk karya Tugas Akhir ini sampai akhir. Walaupun hanya selembar ucapan terima kasih, tetapi paling tidak bisa memberikan sedikit kelegaan dalam benak dan hati.

1. **ALLAH SWT**, untuk semua yang diberikan padaku...cinta, kasih sayang, kesabaran, pengetahuan, jiwa, raga, duniaMu, dunia kegelapanku, rasa benci, musuh, kegilaan, rasa takut, otak kotor, that's all gimme a beautiful life and more colorfull (specially to me).
2. **My Family, Mom, Dad, Bro and Sist**. Makasih untuk dukungan moral dan material yang kadang terlalu berlebihan. Tapi semua selalu membuat kebangkitan jiwa dari keterpurukan....AJKK. Suatu saat pasti akan kubalas.
3. **Ir. Arman Yulianta, MUP** selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dalam kesunyian. Minim kata, banyak makna. Membuat berpikir dan terus berpikir untuk menuju pencerahan dan penerangan bagi bekal melangkah jauh ke depan. Makasih banyak, karena mampu (walaupun kata beliau sebenarnya tidak mampu) bertahan dan membimbing hingga akhir.
4. **BMB** (Bukan Mahasiswa Biasa), sebuah klub yang hanya beranggotakan 5 orang gila selama hidup dalam stupidio dan saling terpaksa mengenal karena hidup

dalam satu blok. Siska si hamy (karena mukanya kaya hamster, lucu tapi jayuz), Dian si cengeng (Selalu curhat dan berakhir dengan air mata), Tari si betah (ga tau kenapa dia bisa betah banget tinggal di stupidio selama 3 periode), mas iwink si pendiam (anak yang baik hati dan menyenangkan) dan aku (no coment). Semua sebagai teman dalam berjuang, becanda, bermain, menangis, tertawa, membantu, brain storming, mengkritik, curhat, makan apel, dan banyak laennya. Walaupun tidak mempunyai makna yang jelas, tetapi itu memberikan spirit kepada jiwa – jiwa yang tertekan dalam stupidio. Dan pasti akan terkenang selamanya.

5. **My New Angel**, penemuan terbesar yang membawa kehangatan dan semangat baru. VIA SMS 091107 at 3.47pm. Membawa dan menunjukkan bahwa masih ada dunia yang luas diluar selain duniaku sendiri.
6. **Mas Tutut dan mas Sarjiman**, yang membantu berputar untuk mengabsen, dan mengurus anak – anak. Mas Sarjiboy...eh, Sarjiman sampai sekarang masih membantu dalam mengurus nilaiku yang tidak kunjung datang.
7. **Ir. Revianto B. Santoso, M.A...**mmm....no coment lah, tapi makasih sudah menerima saya sebagaimana adanya. Saya yang selalu tidak sopan terhadap bapak, ngomong gak jelas, kadang – kadang nongkrong di bawah di kantor bapak, dll. Maaf kalo menyusahkan bapak.
8. **Ir. Handoyotomo, MSA dan Ir. Priyo Pratikno** selaku dosen penguji dan dosen tamu yang telah membuat terguncang dan membuat diam 1000 bahasa.

Demikian sepeinggal perjalanan panjang ini disusun, semoga dapat dijadikan wacana pengetahuan dan berguna bagi Anda yang menyempatkan membacanya. Semoga kekurangan, kesalahan dan ketidak sempurnaan ini dapat dimaklumi dan menjadikan pelajaran di hari depan.

Yogyakarta, Oktober 2007

Penulis

ABSTRAKSI

Pemerintah hingga saat ini telah menyelenggarakan kegiatan dan pendidikan dalam format sekolah negeri maupun swasta. Sistem pendidikan yang diterapkan pada tiap – tiap sekolah pada saat ini umumnya lebih komersil, dan faktor yang lebih utama yaitu pendidikan dan moral terabaikan sehingga berdampak pada menurunnya kualitas pendidikan dan moral para remaja, khususnya pelajar. Banyaknya tindakan kriminal yang dilakukan oleh remaja menjadi contoh kasus dari permasalahan pendidikan di Indonesia. Kekurang pahaman dan ketidak pedulian orang tua dan tanaga pendidik terhadap remaja (pelajar) juga menjadi salah satu faktor penyebabnya, ditambah masa transisi pertama menjadi remaja yang bisa dikatakan belum stabil. Tanpa adanya pemahaman, kepedulian, pengertian, pengawasan/ pengontrolan terhadap remaja membuka kemungkinan timbulnya hal – hal yang tidak diharapkan (berefek negatif). Hal ini yang perlu dipahami adalah mengenai subyek dari sistem pendidikan itu sendiri, yaitu remaja (pelajar).

Pergaulan remaja diluar sangat perlu adanya pemahaman, kepedulian, pengertian, pengawasan/ pengontrolan oleh pihak terkait. Pengontrolan atau pengawasan pada tempat – tempat yang dapat membawa pengaruh baik maupun buruk sangat diperlukan karena sangat berpengaruh terhadap kehidupan pergaulan remaja di masa akan datang. Salah satu tempat tersebut adalah *Mall*. Dalam perencanaan dan perancangan '*Shopping Mall and School*' ini diharapkan dapat menjawab dan mengurangi beberapa masalah tersebut.

Dalam proses perencanaan dan perancangan bangunan fungsi campuran '*Shopping Mall and School*' menggunakan pendekatan terhadap optimasi ruang, karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya. Dari pendekatan tersebut diharapkan dapat mengarahkan menuju transformasi bentuk rancangan fisik, dengan konsep persyaratan tata ruang dalam dan luar, sehingga keberadaan fasilitas ini dapat memberikan daya tarik tersendiri, dan diharapkan mampu mewedahi seluruh kegiatan belajar-mengajar, peningkatan dan pengembangan minat, bakat dan kegiatan jual-beli.

DAFTAR ISI

BAB I PROJECT SINOPSIS	1
I.1. PENGERTIAN JUDUL	1
I.2. LOKASI	1
I.3. LUAS SITE	2
I.4. LATAR BELAKANG	3
I.5. TUJUAN dan SASARAN	5
I.5.1. Tujuan	5
I.5.2. Sasaran	6
I.6. LINGKUP PEMBAHASAN	7
I.6.1. Non Arsitektural	7
I.6.2. Arsitektural	7
I.7. JUSTIFIKASI	8
I.7.1. Fungsional	8
I.7.2. Lokasi	8
I.8. USER CHARACTERISTIC	9
I.8.1. Kegiatan yang Diwadahi	9
I.9. CLIENT DATA	11
I.9.1. Prospective Clients	11
I.9.2. Clients Requirement	11
I.10. THESIS STATEMENT (ARCHITECT RESPOND)	11
I.10.1. Fungsional	12
I.10.2. Performance	12
I.10.3. Permasalahan Penggabungan Shopping Mall and School	12
I.11. TRANSFORMASI	13
BAB II SHOPPING MALL and SCHOOL	14
II.1. TINJAUAN UMUM	14
II.1.1. Tinjauan Umum Bangunan Fungsi Campuran (Mix-Use Building)	14
II.1.2. Tinjauan Umum Shopping Mall	14
II.1.3. Tinjauan Umum Sekolah	15
II.1.4. Tinjauan Umum Optimasi Ruang	18
II.1.5. Tinjauan Dinamis & Atraktif	18
II.1.4.1. Pengertian Dinamis	18
II.1.4.2. Pengertian Atraktif	18
II.1.6 Kesimpulan	19
II.2. ANALISA	19
II.2.1. Analisa Kegiatan	19
II.2.1.1. Kegiatan Jual Beli	19
II.2.1.2. Kegiatan Belajar Mengajar	20
II.2.1.3. Kegiatan Pengembangan Minat dan Bakat Siswa	21
II.2.2. Pengelompokan Kegiatan	22

II.2.2.1 Kelompok Ruang	23
II.2.2.2 Pembagian Jadwal Ruang Fungsi Campuran	24
BAB III PERSYARATAN TEKNIS FUNGSIONAL	25
III.1. KLASIFIKASI BANGUNAN	25
III.1.1. Shopping Mall Building	29
III.1.2. School Building	32
III.2. KONSEP BESARAN RUANG	32
III.2.1. Fasilitas Pendidikan (Belajar Mengajar)	33
III.2.2. Fasilitas Komersial (Jual Beli)	34
III.2.3. Fasilitas Fungsi Campuran (Gabungan)	
BAB IV KONSEP PERENCANAAN dan PERANCANGAN	36
IV.1. PENDEKATAN KONSEP	36
IV.1.1. Konsep Tata Ruang Dalam	39
IV.1.2. Konsep Tata Ruang Luar	41
IV.2. TATANAN SITE	44
IV.2.1. Zoning	44
IV.2.2. Pola Ruang Luar	44
BAB V PENGEMBANGAN DESIGN	45
V.1. KONSEP DASAR	45
V.1.1. Bentuk Masa Bangunan	46
V.2. BANGUNAN EKSISTING	46
V.2.1. Bangunan Sekolah	46
V.2.2. Bioskop & R.Audio Visual	47
V.2.3. Gymnasium	48
V.2.4. Bowling	48
V.2.5. Billiard	48
V.2.6. Toko Buku & Perpustakaan	49
V.2.7. Ruang Konser Musik & Teater	49
V.2.8. Tempat Makan	50
V.2.9. Supermarket	50
V.3. PENGOLAHAN TATA RUANG LUAR	50
V.3.1. Sirkulasi	51
V.3.2. Main Entrance	52
V.3.3. Struktur Bangunan	52
V.3.3. Penampilan Bangunan	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

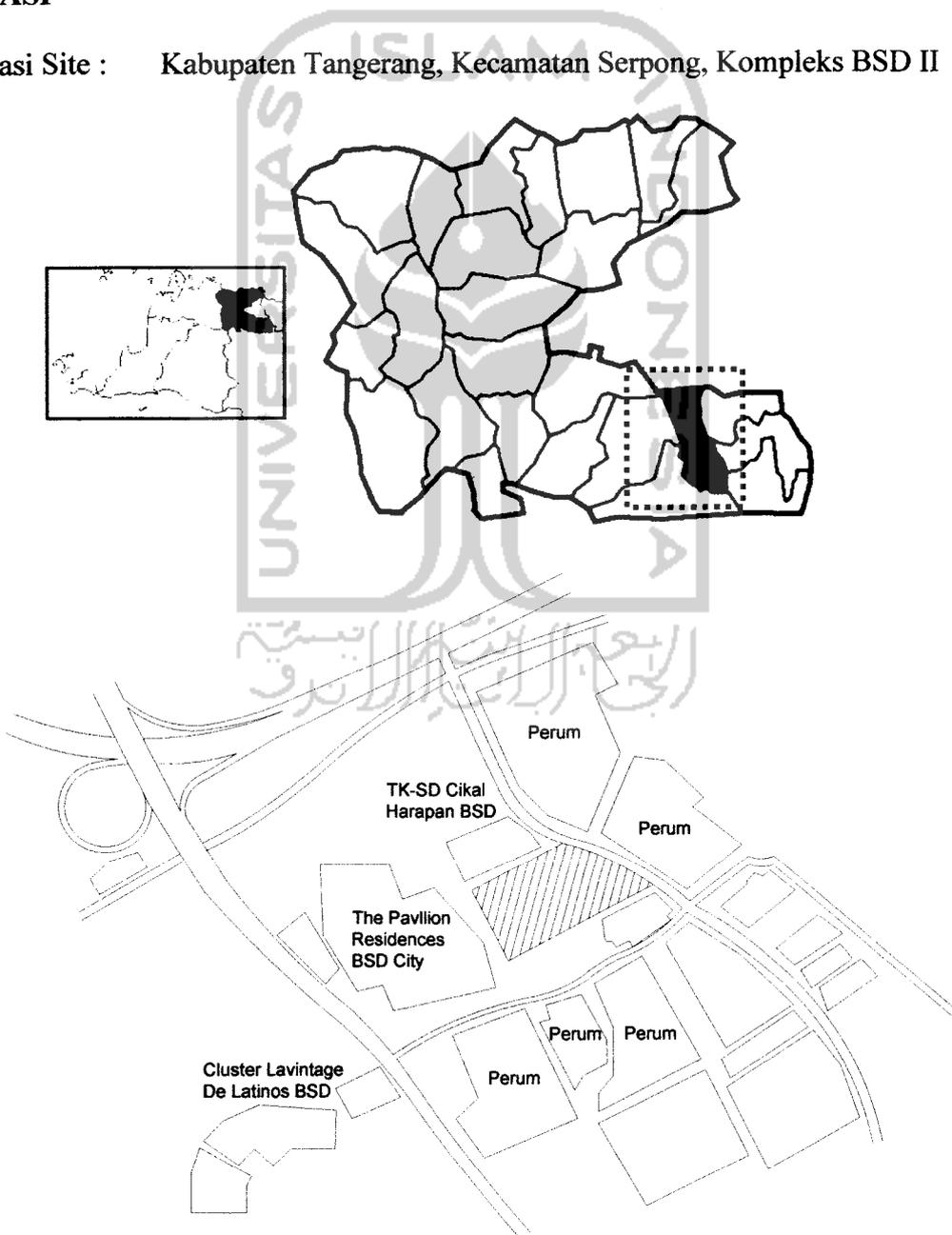
BAB I PROJECT SINOPSIS

I.1. PENGERTIAN JUDUL

Shopping Mall and School : Sebagai bangunan perpaduan (*mix-use building*) yang berfungsi memwadahi kegiatan pendidikan dipadukan dengan unsur rekreasi (komersial).

I.2. LOKASI

Lokasi Site : Kabupaten Tangerang, Kecamatan Serpong, Kompleks BSD II



I.4. LATAR BELAKANG

Kota merupakan produk dari kekuatan sosial yang bersifat kompleks. Beragam dan berkembangnya aktivitas kota dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempengaruhi dalam hal pendidikan membuat perubahan dalam kehidupan masyarakatnya, salah satunya para remaja (pelajar) yang merupakan bagian dari pendidikan itu. Sistem pendidikan yang diterapkan pada tiap – tiap sekolah pada saat ini umumnya lebih komersil, dan faktor yang lebih utama yaitu pendidikan dan moral terabaikan sehingga mempengaruhi kualitas para pelajar.

Menurut UU RI no.2 / 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 dan 3, pendidikan mempunyai pengertian; usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau pelatihan bagi peranannya dimasa datang. Dalam UU tersebut diterangkan pula mengenai Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan kemampuan serta meningkatkan suatu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan Nasional. Begitu pentingnya peranan pendidikan, sehingga perlu ditingkatkan pengawasan terhadap pelajar agar dapat intensif dibina, diarahkan secara positif.

Dengan semakin banyaknya jumlah para remaja pada saat ini, seringkali orang tua maupun tenaga pengajar kewalahan/ tidak dapat menghandle dalam menghadapi permasalahan – permasalahan kompleks yang timbul dari para remaja yang masih dalam masa bertumbuhnya seseorang (masa transisi) dari masa kanak – kanak ke masa dewasa. Sehingga banyak kesan negatif yang timbul mengenai remaja. Ada yang mengatakan remaja merupakan kelompok yang sering menyusahkan orang tua, merupakan kelompok ‘minoritas’ yang tidak gampang dipahami orang lain, menurunnya sifat sosialis (ego meningkat) terhadap lingkungan sekitar, dll.

Remaja merupakan tahapan dalam hidup pada rentang waktu antara 15 – 21 tahun. Dalam masa transisi tersebut remaja mengalami perubahan emosional maupun fisik. Namun dalam perubahan (masa transisi) tersebut tidak semuanya berjalan dengan lancar. Itu karena perubahan tersebut dipengaruhi juga oleh lingkungan sekitar dan pembawaan sifat, apalagi bila tanpa atau kurangnya pengawasan, bimbingan orang tua dan tenaga pengajar terhadap remaja (pelajar).

Pergaulan remaja diluar sangat perlu bimbingan dan pengawasan oleh pihak terkait. Bimbingan dan pengawasan pada tempat – tempat yang dapat membawa

tinggi tanpa menurunkan kualitas pendidikan di dalamnya. Dalam hal ini, guru yang dalam paradigma lama dipandang sebagai sumber bagi proses pendidikan (teachers – centered), pembelajaran berlangsung dari guru terhadap siswa (teaching based education). Paradigama ini kurang berhasil menumbuhkan kemandirian, pemahaman akan keutamaan kerjasama dan kreativitas dalam diri siswa. Dalam perencanaan dan perancangan Shopping Mall and School, kekurangan proses pendidikan ini kemudian diperbaiki dengan menerapkan kepentingan para siswa sebagai pusat perhatian (learners – centered), sehingga dalam paradigma baru ini tumbuhnya motivasi pada para siswa untuk beraktivitas dan memanfaatkan sumber informasi untuk meningkatkan kemampuannya merupakan hal penting, dan proses pembelajaran akan berlangsung (learning based education). Di samping bertugas membimbing, guru dipandang sebagai sumber informasi. Sedangkan orang tua juga dituntut untuk bisa memberikan perhatian lebih dalam mendidik (mengarahkan) terhadap anak.

I.5. TUJUAN dan SASARAN

I.5.1. Tujuan

1. Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan bangunan Shopping Mall and School yang dapat mengakomodasi kegiatan didalamnya.
2. Mendapatkan bentuk penampilan bangunan Shopping Mall and School sesuai dengan menggunakan pendekatan terhadap optimasi ruang, karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya, yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan tersebut juga merupakan faktor penentu daya tarik pasar dari shopping mall.
3. Terwujudnya desain Shopping Mall and School yang memberikan kenyamanan, ketenangan, keselamatan dan keamanan bagi pengguna sehingga keduanya saling mempengaruhi dari segi sosial, ekonomi (komersial), moral, yang di dapat dari aktivitas yang berlaku didalamnya.

I.5.2. Sasaran

1. Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan secara umum sesuai dengan hasil rumusan konsep perencanaan dan perancangan.
2. Merencanakan sistem layanan dan ruang – ruang yang mendukung fungsi yang berbeda.

Desain ruang pada Shopping Mall and School yang memberikan kenyamanan, ketenangan, keselamatan dan keamanan dengan cara :

1. Menciptakan konsep perencanaan dan perancangan bangunan Shopping Mall and School melalui kajian :
 - Bentuk dan pelaku kegiatan Shopping Mall and School.
 - Pengelompokan dan kebutuhan ruang.
 - Besaran ruang.
 - Organisasi ruang.
 - Sirkulasi.
2. Menciptakan konsep tata ruang lingkungan Shopping Mall and School melalui kajian :
 - Tata ruang luar (eksterior).
 - Tata ruang dalam (interior).
3. Menciptakan konsep penampilan bangunan Shopping Mall and School melalui kajian :
 - Bentuk geometri.
 - Ornamentasi.

Penerapan optimasi ruang, karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya dapat dicapai melalui :

1. Optimalisasi tata ruang.
2. Unsur Fleksibel (ruang multi fungsi).
3. Komposisi bentuk keseluruhan yang tidak beraturan dari bentuk dasar yang beraturan maupun komposisi bentuk yang beraturan dari bentuk dasar yang tidak beraturan.

I.6. LINGKUP PEMBAHASAN

I.6.1. Non Arsitektural

Pembahasan tentang hal – hal di luar lingkup disiplin ilmu arsitektur yang menentukan faktor perencanaan dan perancangan, antara lain :

1. Pembahasan tentang batasan dan pengertian tentang Shopping Mall and School, elemen – elemen pembentuknya, tipe- tipe tempat untuk menampung kegiatan jual - beli dan kegiatan belajar - mengajar.
2. Pembahasan tentang kondisi Site, serta kondisi dan potensi Shopping Mall and School secara khusus.

I.6.2. Arsitektural

Pembahasan yang menyangkut tentang wadah kegiatan kegiatan jual - beli dan kegiatan belajar - mengajar yang merupakan gagasan – gagasan formatif bagi perencanaan dan perancangan Shopping Mall and School yang meliputi :

1. Pembahasan tentang penzoningan, bentukan masa, organisasi masa, orientasai masa, pola konfigurasi, hirarki dan pengulangan masa.
2. Pembahasan tentang macam kegiatan, perilaku dan tuntutan kebutuhan peruangan yang meliputi jenis ruang, besaran ruang, bentuk ruang, hubungan ruang, organisasi ruang, sirkulasi atau aksesibilitas bagi pengguna, sistem struktur dan utilitas bangunan.

Kebutuhan akan ruang yang terus meningkat sejalan dengan perkembangan kegiatan manusia, sementara keberadaan ruang yang bersifat terbatas. Dalam menyeimbangi kebutuhan (Demand Aspect) dan ketersediaan (Supply Aspect) tersebut agar mendekati optimal, maka dilakukan dengan pendekatan yang komprehensif yang memadukan pendekatan sektoral dan pendekatan ruang.

Untuk memenuhi kebutuhan Shopping Mall and School yang optimal dapat dicapai melalui pemenuhan kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna, yaitu :

1. Kebutuhan ragawi : ukuran tubuh manusia, pergerakan tubuh manusia, perabot.
2. Kebutuhan jiwani : proporsi, komposisi, skala, warna, tekstur, simetri.

3. Kenyamanan pemakai : persyaratan ruang.

Pada penampilan Shopping Mall and School akan mengutamakan penampilan bangunan yang dinamis dan atraktif baik secara eksterior (keseluruhan) maupun interior, dengan menggunakan pendekatan terhadap optimasi ruang, karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya, yang juga merupakan faktor penentu daya tarik pasar dari mall. Baik dilihat secara bentuk bangunan, tata tapak maupun pada tata ruang, sirkulasi dan ornamen, sehingga akan menunjukkan pergerakan yang memberikan kenyamanan, ketenangan, keselamatan dan keamanan bagi pengguna Shopping Mall and School.

I.7. JUSTIFIKASI

I.7.1. Fungsional

Shopping Mall and School yang di-*mix-use*-kan dengan mengakomodasikan kegiatan sekolah sebagai tempat untuk mencari ilmu, bersosialisasi, mengembangkan kemampuan (kreatifitas), dan kegiatan mall yang berhubungan dengan pencarian profit, dimana keduanya akan saling mempengaruhi dari segi sosial, ekonomi (komersial), moral untuk mencapai kenyamanan, keselamatan dan keamanan.

I.7.2. Lokasi

Lokasi terpilih adalah di BSD (Bumi Serpong Damai) II, Tangerang. Pemilihan lokasi berdasarkan ruang lingkup dari kalangan *elite* yang mempunyai permasalahan lebih kompleks dalam kurangnya bimbingan, penjagaan, pengontrolan, pengawasan terhadap anak (khususnya remaja yang dalam proses transisi dari kanak – kanak menjadi dewasa) dikarenakan kondisi aktivitas sangat tinggi, sehingga diperoleh kawasan tersebut di atas.

I.8. USER CHARACTERISTIC

Karakter pengguna dibedakan menjadi :

1. Pengguna Tetap :

- a. Pengelola gedung, asumsi berjumlah 250 orang.
- b. Pengelola retail, asumsi berjumlah 385 orang.
- c. Pendidik, Guru & Pembina, asumsi berjumlah 77 orang.
- d. Siswa, asumsi berjumlah 768 orang :

Kelas khusus : 120 siswa.

Kelas reguler : 648 siswa.

2. Pengguna Tidak Tetap :

- a. Pengunjung (konsumen).
- b. Penyewa (*tenant*), asumsi berjumlah 83 orang.
- c. Penilik, asumsi berjumlah 3 orang.

I.8.1. Kegiatan yang Diwadahi

Segala aktivitas yang ada di Shopping Mall and School memerlukan wadah dan ruang yang jelas untuk mewadahnya, sehingga tidak menimbulkan kekacauan aktivitas di dalamnya.

Kegiatan tersebut meliputi :

Karakter Kegiatan pada Shopping Mall School

No	Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang
1	Pengunjung/ konsumen	Refreshing/ rekreasi, belanja	Mencari barang, membeli, jalan-jalan, melihat-lihat, bermain, duduk, baca.	Retail, bioskop, cafeteria/food court, dll (MALL)
2	Penyewa Toko (<i>tenant outlet</i>)	Menyewa	Melihat, menyewa tempat, mengontrol (mengurus)	Outlet (retail shop)
3	Pemasok	Pemasok barang untuk outlet	Mengantar barang	Outlet (retail shops)
		Pemasok barang untuk keperluan gedung (mall)	Mengantar barang	Gudang, r. Peralatan, r. pengelola
4	Siswa	Belajar	Mendengarkan, memperhatikan, membaca, menulis, diskusi, menerangkan	Kelas

	/pimpinan		direktur
	Administrasi/ tata usaha	Mencatat, mendata, diskusi, rapat, mengelola	R. administrasi
	Marketing team	Memasarkan, diskusi, rapat	R. manajemen
	Keamanan	Mengamati, mengamankan, siaga	R. security
	Cleaning service	Membersihkan, merawat	R. janitor
	Perawatan gedung/ maintenance building service	Perawatan/pemeliharaan gedung	R. operasional dan pemeliharaan
	Medis	Merawat orang, mengobati	R. medis/ medical center, apotek

I.9. CLIENT DATA

1.9.1. Prospective Clients

Kepemilikan dan pengelolaan Shopping Mall and School adalah swasta. Untuk sekolah materi pendidikan berdasar pada pemerintah pusat (DEPDIBUD).

1.9.2. Clients Requirement

1. Fungsional

Dalam segi fungsional Shopping Mall and School adalah *mix-use building* yang mewadahi kegiatan pendidikan untuk kepentingan keilmuan dan sosial, dengan kegiatan komersial yang mendatangkan keuntungan (profit).

2. Performance

Performance arsitektural Shopping Mall and School tersebut harus mengedepankan performance dan potensi bangunan yang mempunyai daya tarik, dan untuk sekolah mempunyai nilai kualitas dari kehidupan akademiknya, baik secara eksterior, tata tapak maupun interior.

I.10. THESIS STATEMENT (ARCHITECT RESPOND)

I.10.1. Fungsional

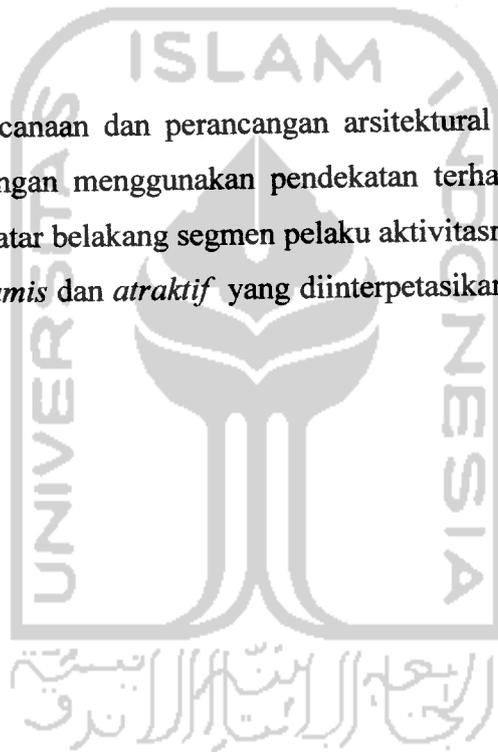
Peruangan pada bangunan ini mempertimbangkan penggabungan antara fungsi pendidikan dan tempat komersial dengan konsep penggabungan ruang

Perencanaan ruangan yang mempunyai fungsi gabungan juga mempunyai permasalahan dalam hal fleksibilitas ruang disamping masalah sirkulasi yang crowded dikarenakan perbedaan fungsi, aktivitas dan pelaku yang bergantian.

Dengan tujuan mewadahi kegiatan siswa dalam ruang lingkup pembimbingan dan pengawasan guru, layout ruang harus mendukung tujuan tersebut untuk mempermudah guru dalam membimbing dan mengawasi siswa didiknya.

I.11. TRANSFORMASI

Dalam konsep perencanaan dan perancangan arsitektural dari Shopping Mall and School ini adalah dengan menggunakan pendekatan terhadap optimasi ruang, karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya, dan penambahan karakter remaja, yaitu *dinamis* dan *atraktif* yang diinterpetasikan sebagai pendekatan terhadap remaja (siswa).



BAB II SHOPPING MALL and SCHOOL

II.1. TINJAUAN UMUM

II.1.1. Tinjauan Umum Bangunan Fungsi Campuran (Mix-Use Building)

Bangunan fungsi campuran merupakan fasilitas fisik yang mewadahi lebih dari satu kegunaan (fungsi). Fungsi campuran merupakan pendekatan perencanaan yang berusaha mempersatukan kembali beberapa aktifitas yang terpisah menjadi satu. Hal ini untuk mengeliminasi ruang – ruang yang mati guna mendapatkan efisiensi dan efektifitas pencapaian.

Mewujudkan suatu bangunan fungsi campuran akan dapat menciptakan efisiensi pergerakan di dalam suatu kota, dengan terkonsentrasinya fasilitas dan prasarana yang dibutuhkan untuk aktifitas sehari – hari dalam satu blok bangunan akan memberikan kemudahan pencapaian bagi penghuni, sehingga mengurangi potensi pergerakan diluar kawasan kota (*Konstruksi, 1996*).

Keberadaan bangunan fungsi campuran pada perkembangannya akan dapat membantu memecahkan persoalan lahan, terutama di kota – kota dengan penduduk yang padat (*Victor Gruen, 1973*), yaitu :

1. Menyatukan berbagai fungsi yang berbeda dalam satu bangunan akan dapat memperpendek pencapaian.
2. Dapat mengoptimalkan penggunaan lahan.
3. Mengeliminir ruang – ruang sisa.
4. Dapat mengurangi beban transportasi perkotaan.
5. Meningkatkan nilai fungsi sarana dan prasarana.

Keragaman kegiatan kota akan menumbuhkan kompleksitas, kekayaan dan perbedaan kehidupan kota yang pada akhirnya akan menuntut adanya fasilitas kota yang mampu mendukungnya. Dan bangunan fungsi campuran akan menjadi salah satu alternatif dalam perancangan tersebut.

II.1.2. Tinjauan Umum Shopping Mall

Secara umum Pusat Perbelanjaan adalah sebagai fasilitas perdagangan (areal bisnis/ komersil), dimana menuntut suatu bentuk penampilan visual

yang dapat menggambarkan atau memberi informasi kepada orang – orang disekitar mengenai bentuk kegiatan yang diwadahi, sehingga dapat mengarahkan orang untuk datang dan membeli suatu jenis kebutuhan pada fasilitas perdagangan tersebut (Hoyt,1978). Salah satu faktor yang mempengaruhi sukses tidaknya suatu mall diantaranya adalah tata letak dan dimensi mall. Di negara asalnya (Amerika Serikat) umumnya menggunakan tata letak yang sederhana seperti huruf I, T dan L (Frics,Northen and Maskoll,M,1977). Konsep mall menerapkan konsep berbelanja dan berekreasi dengan koridor tunggal sehingga semua outlet mempunyai peluang yang sama untuk dikunjungi konsumen. Untuk menarik pengunjung sebanyak – banyaknya biasanya terdapat banyak *anchor* sebagai daya tarik bagi konsumen (Properti no.38,1997).

Dalam konsep aslinya di Amerika Serikat, mall paling tinggi berlantai tiga, tetapi dalam perkembangannya di Indonesia mencapai lima sampai delapan lantai (Properti no.38,1997). Untuk dimensi, berdasarkan penelitian di AS panjang mall minimal 180 meter dan maksimal 240 meter, ketentuan ini sifatnya tidak mutlak, karena pada prinsipnya mall tidak boleh terlalu panjang sehingga menghindari pengunjung yang lelah dan kebosanan. Untuk mengantisipasi hal tersebut dan untuk mencapai tujuan, setiap outlet mempunyai akses sama terhadap pengunjung, maka diperlukan adanya anchor pada tempat – tempat tertentu. Jarak antar anchor ± 100 meter – 200 meter (Frics,Northen and Maskoll,M,1977). Anchor itu dapat berupa food court, square, atau tempat – tempat santai lainnya, juga termasuk fasilitas – fasilitas seperti pusat – pusat pameran, konser, festival seni dan kerajinan, dll, sehingga fasilitas tersebut menjadi sarana rekreasi yang dapat mengalihkan perhatian dari kelelahan dan kebosanan disela orang – orang berbelanja. Orang (konsumen) begitu bergairah untuk mengisi waktu dengan berjalan – jalan, sekedar melihat – lihat sambil berbelanja dan bahkan hanya berrekreasi (Benddington,Naddine,1982).

II.1.3. Tinjauan Umum Sekolah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

3. Mempersiapkan pada pemenuhan kebutuhan pembangunan di segala bidang.

(Data DEPDIKBUD, 2006)

II.1.4. Tinjauan Umum Optimasi Ruang

Optimasi guna lahan mulai diperlukan terutama di kota - kota dengan tingkat penduduk yang padat dan banyak mengalami permasalahan menyangkut penataan ruang. Pemanfaatan secara optimal dalam memanfaatkan lahan yang ada, guna mewadahi beberapa fasilitas yang berbeda fungsi dalam suatu bangunan tunggal dengan jumlah lantai maksimal diharapkan akan dapat lebih menghidupkan suasana kawasan, membantu membatasi perluasan kota serta meningkatkan daya tampung yang ada pada saat ini (Prastowo, TA UGM, 1991).

II.1.5. Tinjauan Dinamis dan Atraktif

II.1.5.1. Pengertian Dinamis

Dinamis adalah sesuatu yang mudah bergerak atau sesuatu yang mudah menyesuaikan dengan keadaan. Dalam remaja pada masa awal, karakter tersebut memiliki sifat ketidakstabilan perasaan dan emosi "negative Phase". Pemahaman yang lebih luas mengenai dinamis adalah :

1. Sifat yang mempunyai pergerakan dan cenderung berpola sesuai dengan keadaan.
2. Tidak terpaku dalam situasi tertentu (monoton).
3. Tegas.
4. Aktif.
5. Fleksible.

II.1.5.2. Pengertian Atraktif

Atraktif adalah gambaran atau kesan yang ditangkap oleh manusia melalui panca indra yang memiliki sifat menarik perhatian. sifat atraktif cenderung untuk menampilkan wujud fisik yang dicapai dengan :

1. Paradox : diterapkan melalui bentuk perlawanan (kontras dan tidak selaras).

2. Metafora : diterapkan melalui analogi berupa kiasan terhadap obyek, sehingga dapat dimengerti sebagai bentuk analogi dari aslinya.
3. Sematik : diterapkan melalui pengartian secara harafiah melalui kata – kata ke dalam bentuk.
4. Simbol : diterapkan melalui tanda – tanda dari suatu obyek yang memiliki arti dan dapat dimengerti.

Seperti halnya penjelasan mengenai penampilan, sifat atraktif tergantung pada persepsi manusia yang diperoleh melalui pengalaman hidup berdasar panca indra visual.

II.1.6 Kesimpulan

Penggunaan pendekatan optimasi ruang dengan melihat karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya, dan penambahan karakter remaja, yaitu *dinamis* dan *atraktif* yang diinterpretasikan sebagai pendekatan terhadap remaja (siswa), menjadi dasar perencanaan dan perancangan (konsep) bangunan Shopping Mall and School untuk memenuhi karakter yang berkualitas dan mempunyai daya tarik pasar.

II.2. ANALISA

II.2.1. Analisa Kegiatan

II.2.1.1. Kegiatan Jual Beli

Kegiatan jual beli yang umumnya terdiri dari pedagang menengah keatas yang mempunyai modal besar, dengan sasaran konsumen semua golongan.

Konsumen menghendaki adanya unsur - unsur rekreasi di dalam kegiatan jual beli, sehingga ditunjang dengan adanya fasilitas rekreasi.

Klasifikasi sifat kegiatan rekreasi :

1. Entertainment/ kesukaan : restoran, food court, kafetaria, dll.
2. Amusement/ kesenangan : teater, art gallery, concert, pameran, dll.
3. Recreation/ bermain, hiburan : billiard, bowling, footsal, game, dll.
4. Relaxation/ santai : kolam, taman, dll.

Kegiatan jual beli dibuka untuk pengunjung setiap hari dari jam 10.00 – 22.00. Untuk pengelola dituntut untuk datang jam 09.00 untuk persiapan sebelum kegiatan jual beli dilakukan, karena kelangsungan hidup shopping mall sangat bergantung dari ketelitian pengelola di dalam manajemen mall tersebut dan selesai jam kerja ± pada jam 22.30. Di dalam shopping mall, pengunjung merupakan sasaran sekaligus pelaku kegiatan yang dapat membuat kembang tidaknya suatu tempat perbelanjaan dan sebagai bagian terpenting terhadap hidupnya suatu pusat perbelanjaan. Oleh karena itu perlu diperhatikan keinginan mereka seperti kemudahan pencapaian, pelayanan, kenyamanan ruang, kualitas barang yang dijual. Untuk menilai kualitas pasar maka harus mempertimbangkan kecenderungan konsumen terhadap jenis barang. Dalam hal ini, dengan melihat lingkungan sekitar mempunyai segmen menengah keatas dan adanya kecenderungan pasar mengikuti trend global. Dan untuk menanggapi kecenderungan tersebut maka jenis barang *impulse stores* (barang yang mempunyai daya tarik tinggi) yang lebih baik dan layak untuk disajikan.

II.2.1.2. Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh guru dan siswa. Kegiatan ini berlangsung selama 5,5 hari dalam seminggu (hari jumat pelajaran berakhir jam 11 dan hari sabtu pelajaran berakhir jam 12) dimulai dari jam 07.30 – 14.30. Sistem penjurusan mata pelajaran dilakukan pada tingkat tiga (kelas 3). Sistem belajar mengajar pada Shopping Mall School ini mengacu pada pengembangan ilmu pengetahuan, sosialisasi dan seni. Proses berlangsungnya sekolah berlangsung selama 3 tahun dengan sistem semester untuk kelas reguler dan kelas internasional. Untuk kelas akslerasi proses sekolah berlangsung selama 2 tahun. Materi keilmuan yang diberikan untuk kelas reguler dan kelas internasional sama, hanya pada kelas internasional disampaikan dalam bahasa yang berbeda (bahasa Inggris). Dan untuk kelas akslerasi materi keilmuan lebih dipadatkan dan durasi penyampaian pelajaran ditambah (berlangsung sampai jam 15.00).

Materi keilmuan umum dibagi menjadi 4 bagian (*Data DEPDIKBUD, 2006*)

, yaitu :

1. Bidang keilmuan umum, meliputi : pendidikan moral, agama dan olah raga.
2. Bidang keilmuan pengetahuan alam, meliputi : fisika, matematika, biologi, kimia, komputer.
3. Bidang keilmuan pengetahuan sosial, meliputi : ekonomi, akuntansi, sejarah, geografi, sosiologi, bahasa dan sastra (Indonesia, Inggris, Perancis, Jepang, Mandarin).
4. Bidang keilmuan seni, meliputi : seni lukis, seni tari, seni kriya, seni drama, seni musik.

Program pengajaran SMU terdiri atas dua bagian yakni bagian pertama (pengajaran umum yang diselenggarakan di kelas 1 dan 2, wajib diikuti oleh seluruh siswa) dan bagian kedua (pengajaran khusus yang diselenggarakan di kelas 3, memberikan tiga pilihan yang dapat dipilih oleh siswa sesuai dengan minatnya, yakni program Bahasa, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial). Pengajaran yang berorientasi proses pembelajaran siswa (learning based education) mempersyaratkan pula terwujudnya situasi yang mendorong siswa lebih aktif di samping persyaratan yang bersifat teknis. Dari sudut kepentingan siswa, suasana pengajaran alternatif yang bersifat informal serta menyenangkan adakalanya diperlukan untuk mendorong timbulnya kemandirian dan mengatasi kebosanan. Materi yang diberikan guru dengan proporsi 60% teori dan 40% praktek. Pelajaran teori dan praktek dilakukan dengan penelitian di laboratorium, observasi dan terjun langsung di lapangan atau di luar ruang. Pemberian materi pelajaran diberikan melalui text book, maupun alat – alat bantu/ peraga. Siswa diharapkan dapat berperan aktif, kritis dan kreatif dalam proses belajar mengajar (*Norman Waskita, TA UII, 2002*).

II.2.1.3. Kegiatan Pengembangan Minat dan Bakat Siswa

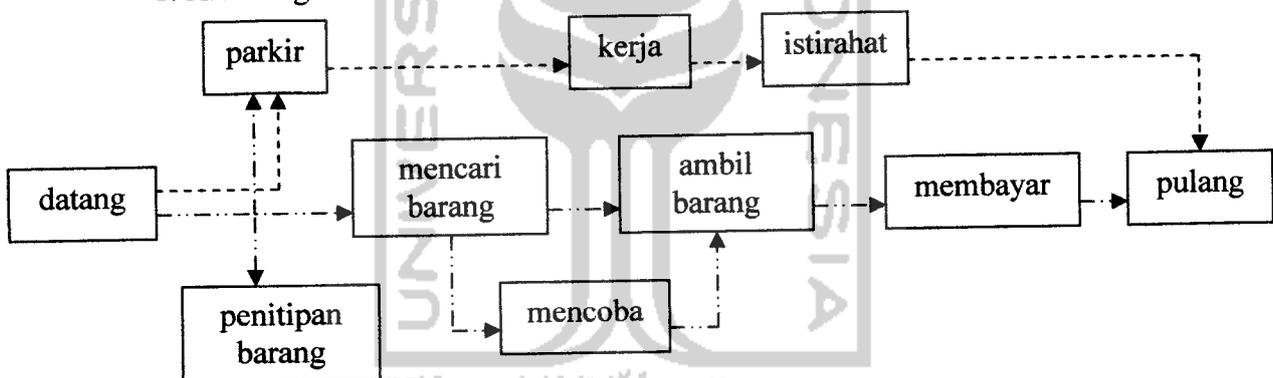
Pengembangan minat dan bakat siswa diwadahi dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa dan pembina ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler berlangsung setiap hari kecuali hari sabtu, dari jam 16.00 – 18.00. Kegiatan – kegiatan tersebut yaitu :

1. Kegiatan ekstrakurikuler olah raga : futsal, voli, basket, bela diri, atletik, senam.
2. Kegiatan ekstrakurikuler organisasi : OSIS, pramuka, PMR, Pecinta Alam.
3. Kegiatan ekstrakurikuler seni : seni lukis, seni tari, seni kriya, seni tari, seni drama, seni musik, marching band.
4. Kegiatan ekstrakurikuler ilmiah : Kelompok Ilmiah Remaja, ilmu komputer.

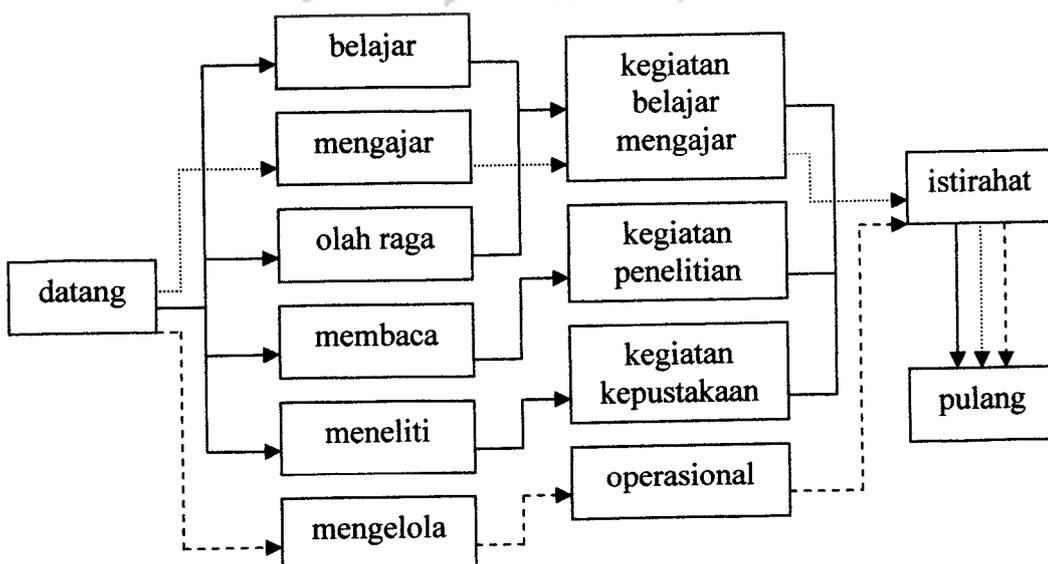
Hasil latihan diterapkan langsung dengan melakukan pertandingan – pertandingan (olah raga), pameran/ workshop dan pementasan (kesenian) terjun langsung ke lapangan (organisasi) dan seminar/ lokakarya (ilmiah)

II.2.2. Pengelompokan Kegiatan

1. Alur Kegiatan Jual-Beli



2. Alur kegiatan Belajar-Mengajar



II.2.2.2 Pembagian Jadwal Ruang Fungsi Campuran

No	Nama Ruang	Siswa & Guru	Pengunjung
1.	Restaurant	09.30-10.00 (istirahat) 12.00-12.30 (istirahat)	10.00-21.00
2.	Cafeteria	09.30-10.00 (istirahat) 12.00-12.30 (istirahat)	10.00-21.00
3.	Food Court	09.30-10.00 (istirahat) 12.00-12.30 (istirahat)	10.00-21.00
4.	Bioskop&R. Audio Visual	07.30-09.30 12.30-14.30	10.00-12.30 14.00-24.00
5.	R.Pameran/ Workshop	07.30-10.00 (jam pelajaran) 16.00-18.00 (ekstrakurikuler)	10.00-21.00
6.	R.Konser Musik & Teater	07.30-14.30 (jam pelajaran) 16.00-18.00 (ekstrakurikuler)	10.00-22.00
7.	Toko Buku & Perpustakaan	09.30-10.00 (istirahat) 12.00-12.30 (istirahat)	10.00-21.00
8.	Gymnasium	07.30-14.30 (jam pelajaran) 16.00-18.00 (ekstrakurikuler)	07.30-21.00
9.	Billiard	07.30-09.30	10.00-22.00
10.	Bowling	07.30-09.30	10.00-22.00
11.	Game Station	09.30-10.00 (istirahat) 12.00-12.30 (istirahat)	10.00-21.00
12.	Area Parkir Mobil & motor	Datang-Pulang	Datang-Pulang

BAB III PERSYARATAN TEKNIS FUNGSIONAL

Bangunan Shopping Mall and School ini menampung kegiatan – kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar sebagai tempat untuk pengajaran, pengembangan, meningkatkan minat belajar dan bakat remaja dan kegiatan jual beli berupa bangunan Shopping Mall yang mengarah pada profit.

Pada fungsi yang mengikat, bangunan ini dapat digunakan oleh pelaku kegiatan belajar mengajar (siswa, guru), pelaku jual beli (pengelola, konsumen). Bahwa bangunan ini merupakan tempat untuk aktivitas dalam mengembangkan minat belajar dan bakat remaja sekaligus sebagai daya tarik bagi masyarakat (konsumen). Jadi kegiatan yang ditampung adalah kegiatan kesenian, pementasan, workshop/ pameran, festival, seminar, olah raga, dan aktivitas tersebut berlangsung pada hari – hari yang telah ditetapkan/ khusus secara bertahap dan bergantian. Untuk operasional bangunan maka bangunan ini mempunyai fasilitas - fasilitas pendukung.

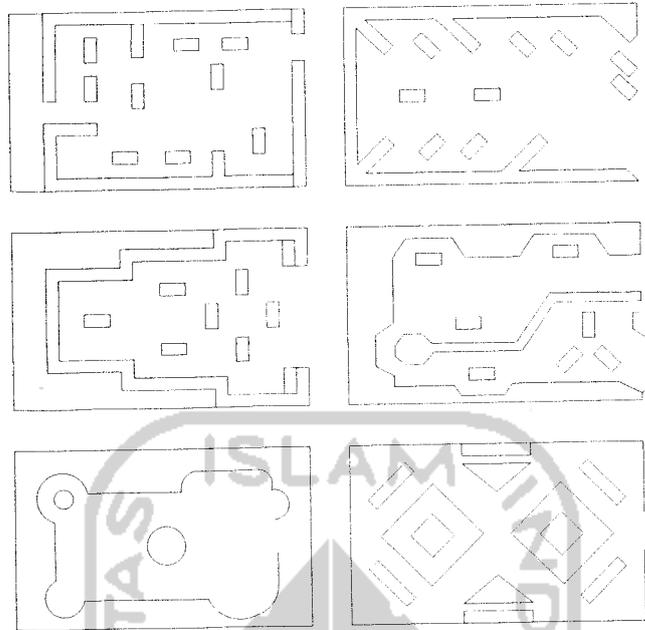
III.1. KLASIFIKASI BANGUNAN

III.1.1. Shopping Mall Building

Pada bangunan ini merupakan areal bisnis/ perdagangan yang menampung kegiatan komersial berupa transaksi jual beli, memasok, mengelola dan bertujuan membuat pengunjung merasa tertarik/ terpicat, nyaman, terhibur, walaupun pengunjung tersebut hanya bertujuan untuk berkumpul, jalan – jalan, melihat – lihat, berekreasi (rileks), dll.

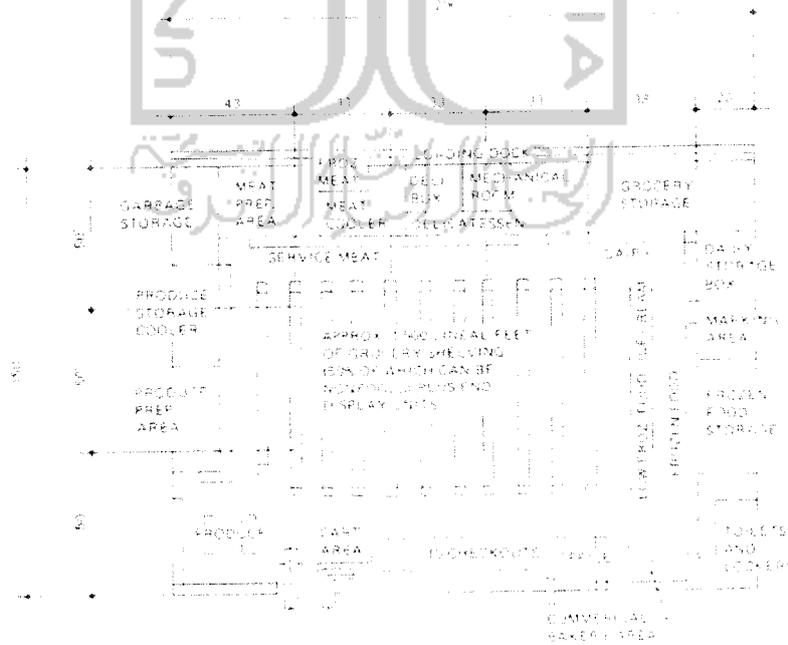
Ruang – ruang pembentuk shopping mall berupa Retail shops/ outlets, supermarket, game station dan permainan anak – anak, tempat billiard, tempat bowling, restaurant, cafetaria, food court, bioskop, r. pameran, music corner, gymnasium, pool.

1. Retail shops/ outlets.



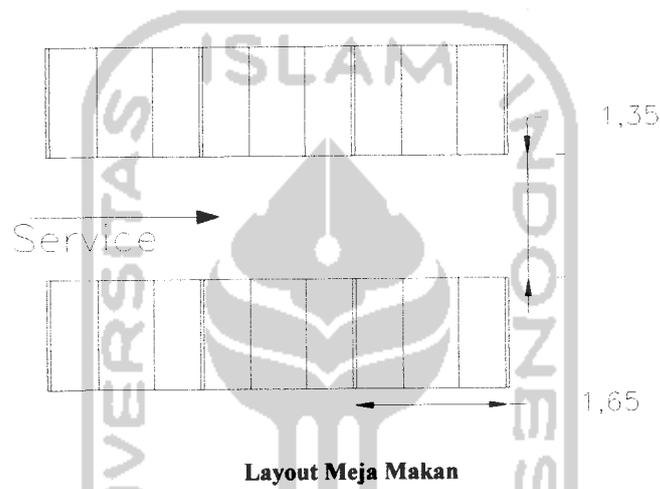
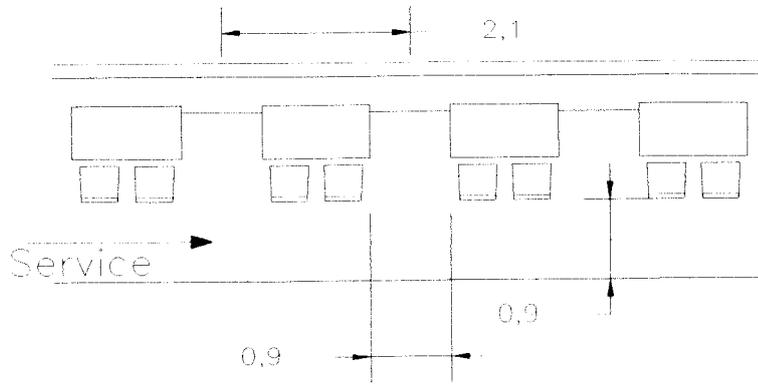
Layout Retails Shop/ Outlet

2. Supermarket.

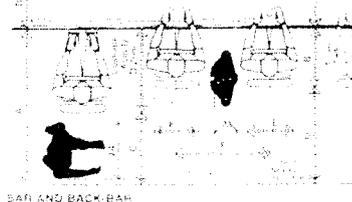


Typical Free-Standing Supermarket

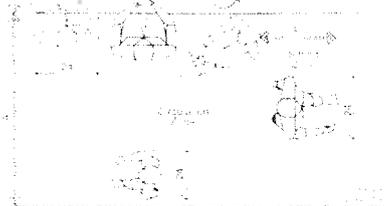
5. Restaurant, food court, cafeteria.



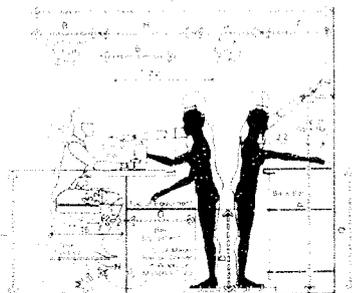
10.000.000
RESTAURANTS, EATING PLACES, AND FOODSERVICE FACILITIES



BAR AND BACK-BAR



LUNCH COUNTER



BAR SECTION

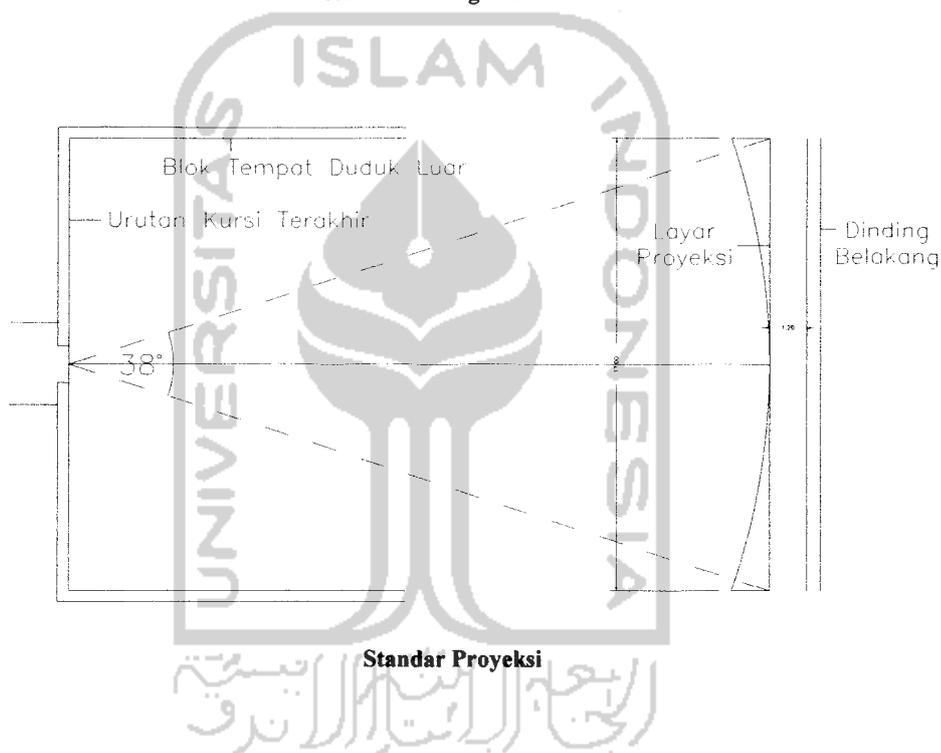


LUNCH COUNTER

6. Bioskop.



Jarak Pandang Penonton



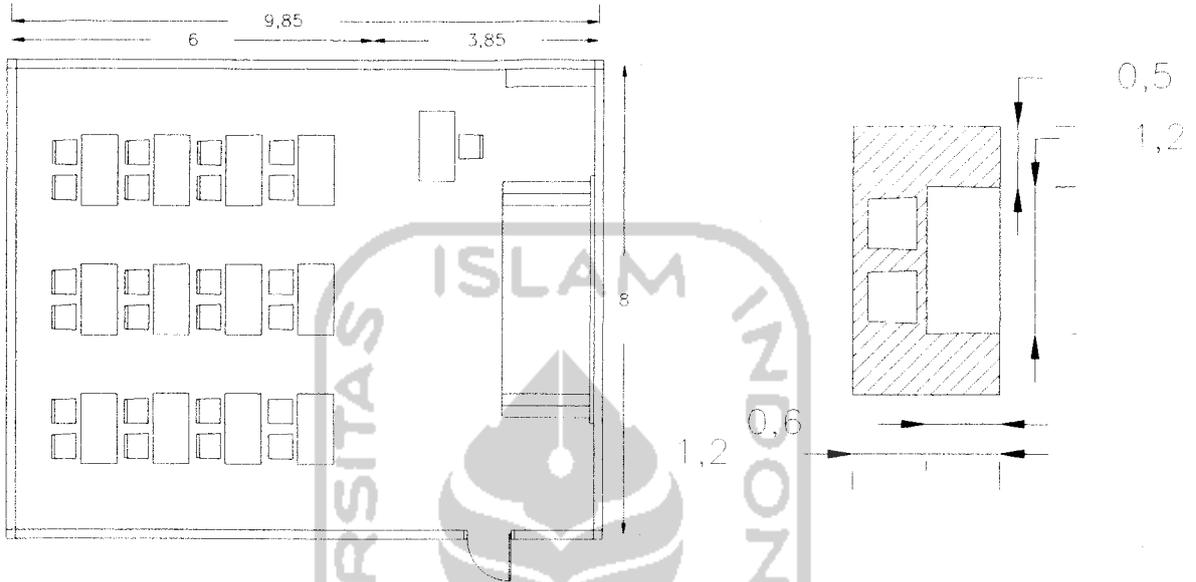
III.1.2. School Building

Bangunan sekolah yang mewadahi kegiatan pendidikan seperti kegiatan belajar, penelitian dan observasi, olah raga, perpustakaan, kegiatan ekstrakurikuler. Untuk guru dan pembimbing ekstrakurikuler berkegiatan untuk mengajar, melatih, mengampu, konseling, menjaga, mengotrol dan mengawasi siswa.

Untuk kegiatan penelitian membutuhkan beberapa laboratorium, seperti lab fisika, lab kimia, lab biologi, lab matematika, lab komputer, lab bahasa, lab IPS. Dan sebagai ruang pendukung minat dan bakat siswa

dibutuhkan r. audio visual, r. musik, r. teater, panggung, lapangan/ gym, r. seminar, r. keorganisasian.

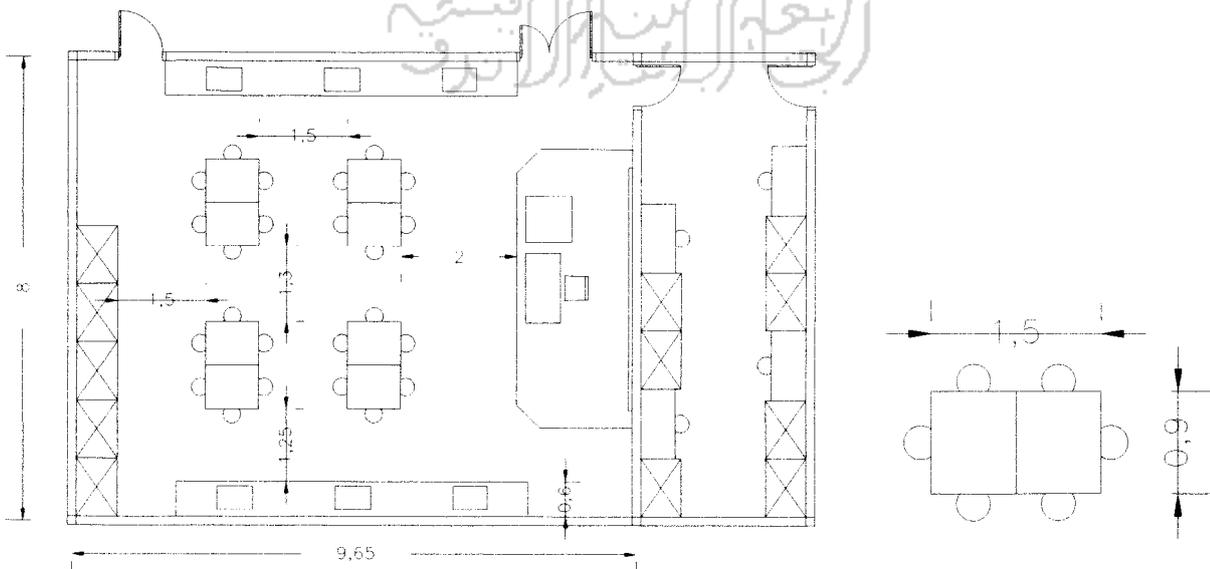
1. Kelas.



Layout R.Kelas

Ukuran Meja Siswa & Sirkulasi

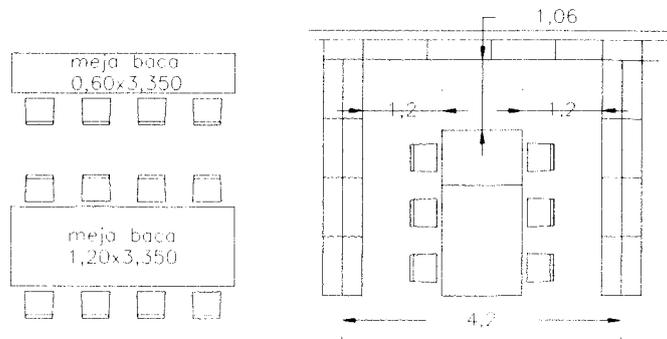
2. Laboratorium.



Layout R.Kelas

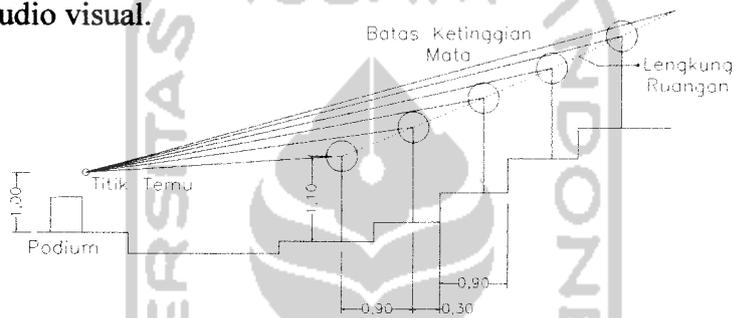
Ukuran Meja Kerja Lab

3. R. perpustakaan.



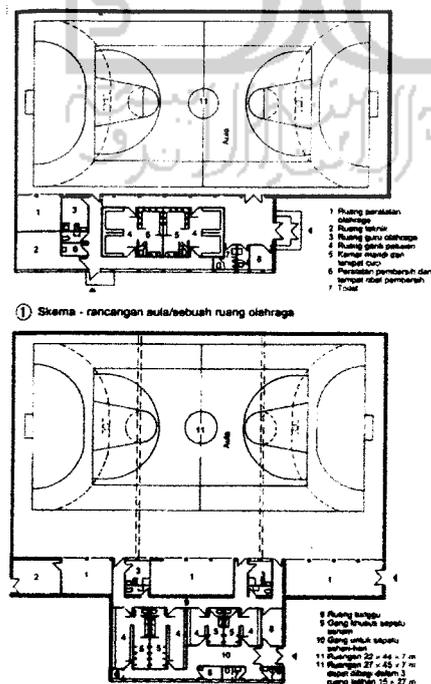
Layout Akses dan Penempatan Meja Baca

4. R. audio visual.

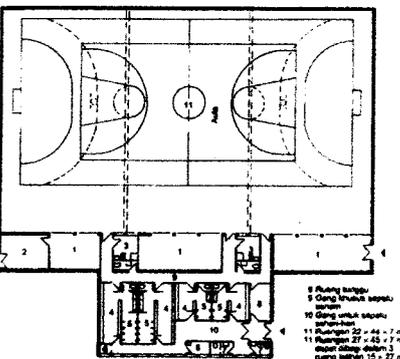


Batas Gambaran Grafik Pendengar

5. Gym/ lapangan.



1 Skema - rancangan aula/bebuh ruang olahraga



Lapangan Dengan Beberapa Fungsi

15.	R.BK	6	2,5	1	15	
16.	R.OSIS	16	1	1	16	
17.	R.pramuka	10	1	1	10	
18.	R.pecinta alam	10	1	1	10	
19.	R.loker	65	1,5	2	195	
					+	2753,42
	Sirkulasi				20%	550,684
	Jumlah					3304,104

III.2.2. Fasilitas Komersial (Jual Beli)

No	Ruang	Kapasitas (orang/ buah)	Standart (m ²)	Jumlah unit	Luas (m ²)	Sub total (m ²)
1.	Supermarket	600	2	2	2400	
2.	Gudang supermarket	20	3	1	60	
3.	Retail shop/outlet	25	1,6	77	3080	
4.	Gudang retail	2	1,5	77	231	
5.	Arena video game &mainan anak-anak	80	2,5	3	600	
6.	Billiard	105	2,8	1	294	
7.	Bowling	150	16,8	1	2520	
8.	R.bongkar muat barang	10	3	2	60	
9.	R.pengelola					
	a.R.building manager	10	1,6	1	16	
	b.R.staff	40	1,6	1	64	
	c.R.kep.divisi pemasaran	25	1,6		40	
	d.R.kep.divisi promosi	25	1,6	1	40	
	e.R.kep.divisi operasional	25	1,6	1	40	
	f.R.kep.divisi keuangan	25	1,6	1	40	
	g.R.meeting	35	1,6	1	56	
	h.R.tamu	5	1,6	1	8	
	i.Cleaning service	25	1,5	1	37,5	
	j.R.loker&r.ganti	35	3,6	1	126	
	k.R.security	25	1,5	1	37,5	
					+	9750
	Sirkulasi				30%	2925
	Jumlah					12675

BAB IV KONSEP PERENCANAAN dan PERANCANGAN

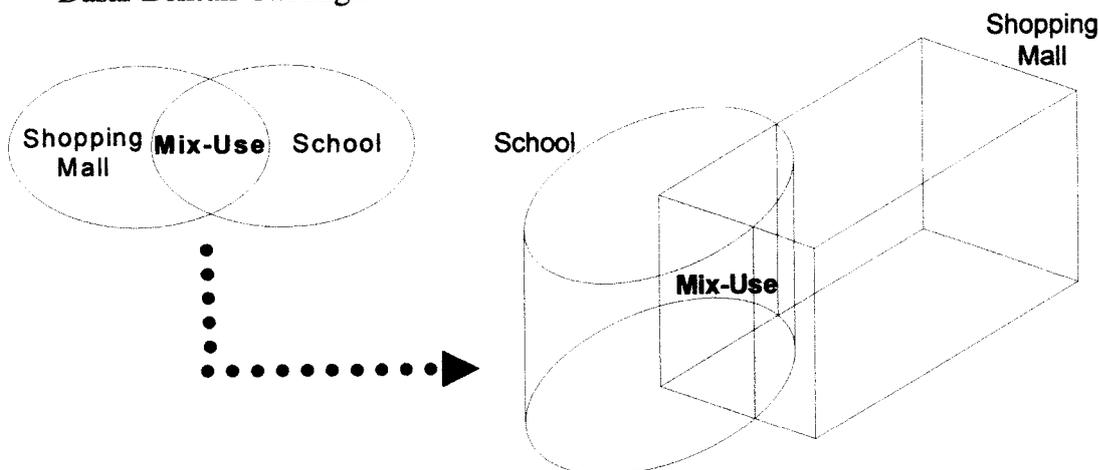
Aspek berbelanja dengan unsur rekreasi menjadi trend, bahkan belakangan ini telah menjadi kecenderungan umum dan telah menjadi gaya hidup masyarakat perkotaan khususnya remaja. Suatu revolusi konsumen global dengan budaya anak muda/ remaja sebagai alasan keberadaannya. Dengan adanya pemikiran tersebut maka timbul konsep perencanaan dan perancangan bangunan Shopping Mall and School untuk mendekatkan kebutuhan, fasilitas remaja (siswa), sehingga mempermudah bagi tenaga pengajar untuk dapat membimbing dan mengawasi anak – anak didiknya.

IV.1. PENDEKATAN KONSEP

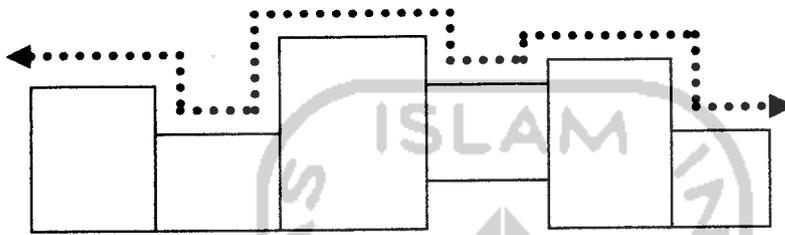
Bangunan Shopping Mall and School secara fungsional menampung kegiatan pendidikan dan komersial dengan mengambil konsep optimasi ruang dengan melihat karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya, dan penambahan karakter remaja, yaitu dinamis dan atraktif yang diinterpretasikan sebagai pendekatan terhadap remaja (siswa). Sifat dari remaja yang dinamis dan atraktif bila diekspresikan ke dalam bangunan, mempunyai persamaan dengan sifat dari kegiatan komersial untuk daya tarik bagi masyarakat. Dalam kegiatannya keduanya berjalan secara bersamaan, dengan batasan – batasan aktivitas secara personal.

Untuk selanjutnya akan dibuat gambaran dari kegiatan Shopping Mall dengan kegiatan Sekolah.

Dasar Bentuk Gabungan :



Aktivitas dalam bangunan Shopping Mall and School yang selalu bergerak dari satu titik ke titik yang lain. Pergerakan tersebut diatur dengan tata ruang yang menggunakan unsur komposisi bentuk keseluruhan yang tidak beraturan dari bentuk dasar yang beraturan maupun sebaliknya digunakan dalam penataan ruang dalam. Unsur ini dicapai melalui penggunaan organisasi ruang yang linier dan berpola, dimana bentuk bujur sangkar sebagai wujud dasar pembentuk ruang dengan penambahan dan pengurangan bentuk.



Bentukan Ruang (Ex: Penataan Retail)

Sedangkan untuk sifat atraktif dapat dicapai melalui (*Design of Environmental Play Structure, Mitsuru Senda*) :

1. Pembatasan bidang penglihatan.
2. Penggunaan skala.
3. Suara dan bau – bau.
4. penggunaan penerangan dan gerakan (penggunaan benda dan sirkulasi pengamat).
5. Kontras (tekstur dan warna).

Pencapaian optimasi dalam konsep perancangan *mix-use building* dengan pemanfaatan secara bersama ruang – ruang pada shopping mall dan sekolah yang mempunyai karakteristik fungsi sama dan diarahkan dapat mewadahi kegiatan dalam kelengkapan fasilitas, sehingga perletakkannya perlu mempertimbangkan aktivitas di dalamnya. Hubungan antar ruang, baik sendiri – sendiri maupun gabungan keduanya, serta kemudahan dalam pencapaian ruang – ruang yang ada. Perwujudan bentuk bangunan dengan melihat kriteria fungsi – fungsi yang ada dapat memberikan tingkat efisiensi terhadap pemanfaatan ruang. Penyatuan masa dilakukan dengan perantara parkir kendaraan dan ruang fungsi gabungan. Penerapan pada perencanaan dan perancangan dapat diperoleh dengan menciptakan alur gerak/ sirkulasi, pengaturan masa bangunan, tata ruang luar, tata ruang dalam dan pengolahan fasade.

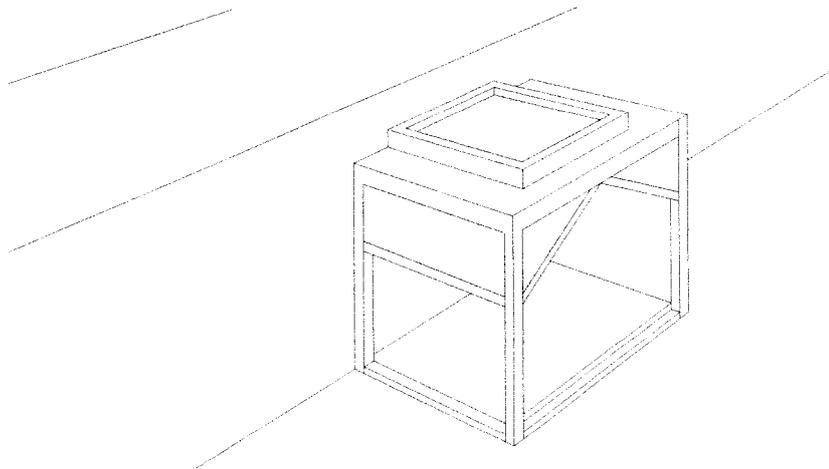
7. Lavatory : digunakan untuk umum, dengan penempatan yang mudah dijangkau oleh pengguna Shopping Mall dan Sekolah.
8. R. medis : digunakan bagi siapa saja yang membutuhkan pertolongan/ pengobatan dan tersedia apotek. Ruangan ini juga terdapat r. PMR dari sekolah untuk bisa mendapatkan praktek langsung.
9. R. pengelola : cleaning service, perawatan gedung, pantry, security bertugas untuk merawat, membersihkan, menjaga gedung.
10. Parkir : berfungsi sebagai fasilitas penunjang bangunan utamanya, merupakan daerah transisi antar jalur umum dan khusus, serta sebagai penghubung antar kedua masa bangunan yang ada (mall dan sekolah).

Upaya untuk menghindari Crowded yang terjadi pada jalur sirkulasi kendaraan, dengan membagi menjadi dua bagian tempat parkir dan tidak mengesampingkan kemudahan pencapaian ke dalam bangunan. Dan untuk menghindari crowded menuju bangunan pintu masuk dibagi menjadi beberapa bagian.

Disamping itu, optimasi ruang juga harus memikirkan efisiensi antar ruang dan kemudahan penjangkauan. Sehingga penempatan antar ruang perlu diperhatikan. Seperti penempatan tata letak gudang dan proses pemasukan dan pengambilan barang (distribusi barang). Dalam pendistribusian barang, penempatan gudang harus bisa mengefisienkan terhadap waktu dan tenaga.

IV.1.2. Konsep Tata Ruang Luar

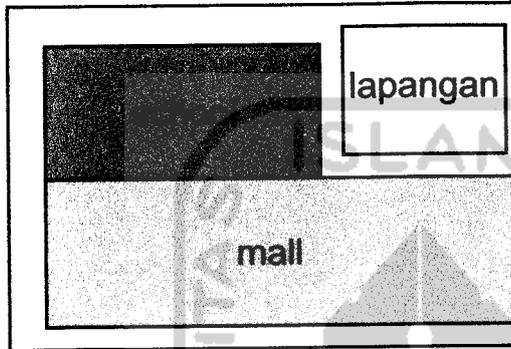
Pada main entrance didesain jelas/ mencolok sebagai pengarah menuju dalam bangunan.



Ex. Main Entrance Jelas dan Mencolok

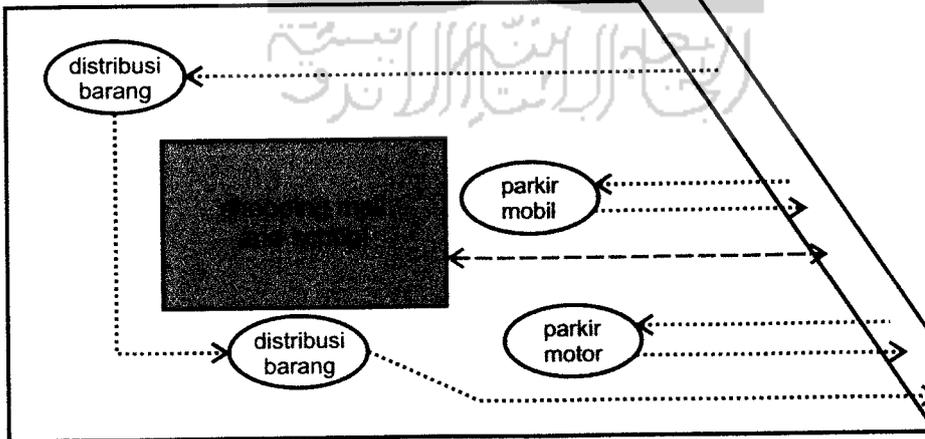
Fasilitas sosial selain dalam bangunan fungsi campuran juga terdapat taman dan tata lansekap yang memungkinkan untuk adanya kegiatan terbuka baik dalam skala besar atau kecil.

Fasilitas olah raga juga terdapat di luar bangunan, seperti bermain bola, lari dan lain sebagainya karena tersedianya ruang terbuka yang memungkinkan untuk dipergunakan oleh siswa dan pengunjung.



Skema Letak Lapangan

Untuk jalur menuju bangunan dibedakan sesuai dengan fungsinya. Terdapat jalur parkir motor, jalur parkir mobil, jalur mobil barang, jalur pedestrian.

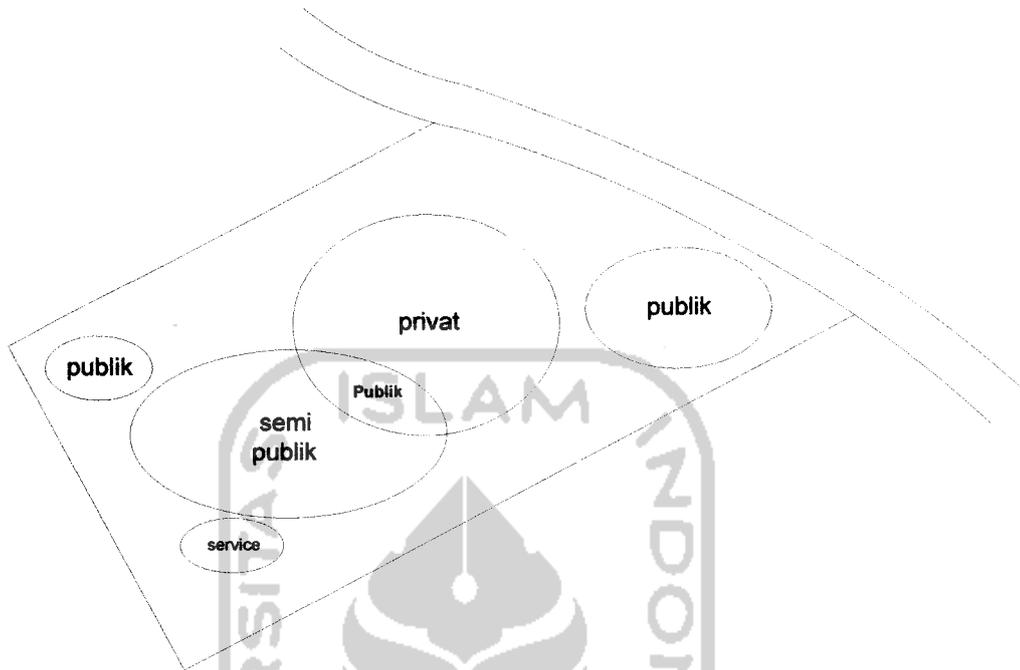


Skema Jalur Menuju Bangunan

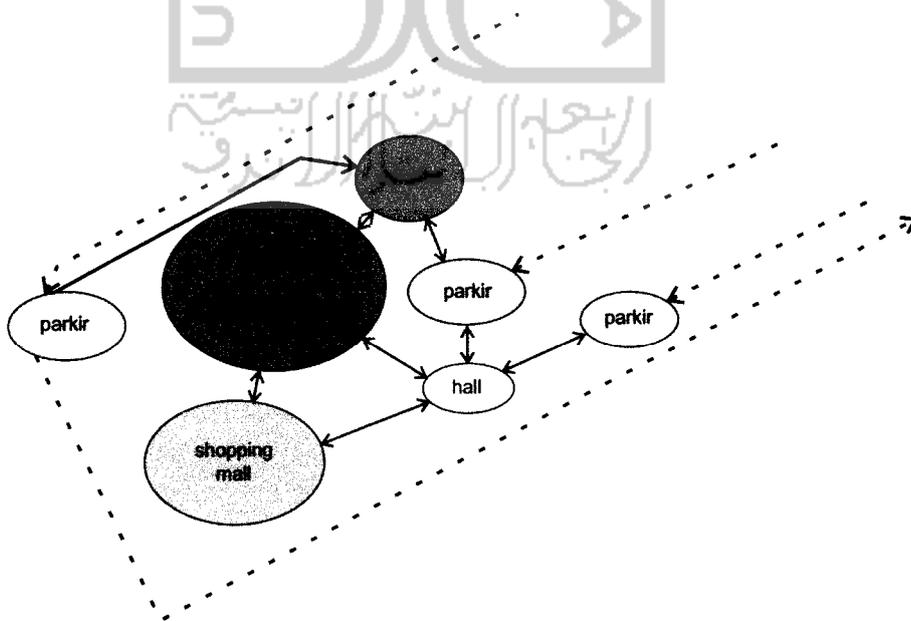
Keterangan : jalur kendaraan
 Jalur pedestrian - - - - -

IV.2. TATANAN SITE

IV.2.1. Zoning



IV.2.2. Pola Ruang Luar



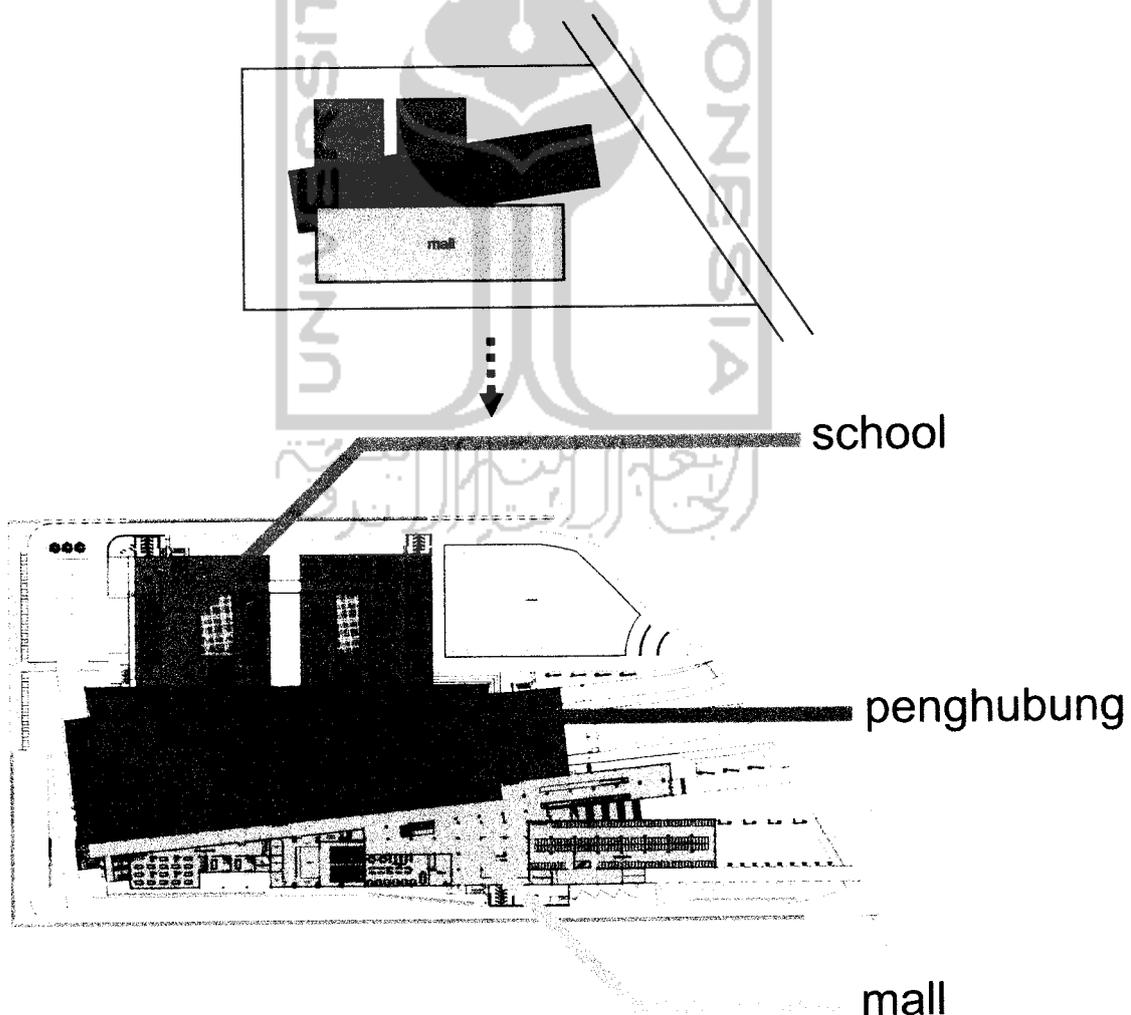


BAB V PENGEMBANGAN DESIGN

V.I. KONSEP DASAR

V.1.1. Bentuk Masa Bangunan

Konsep tata ruang dapat ditinjau dari beberapa segi, antara lain optimasi terhadap ruang gerak, hubungan antar ruang serta tingkat pencapaian yang mudah. Optimasi pada penggabungan Shopping Mall and School dapat dilakukan pada ruang – ruang yang dapat digunakan bersama dan berfungsi sebagai penghubung antar keduanya. Ruang – ruang tersebut masih tergolong kedalam ruang umum, sehingga dapat difungsikan sebagai ruang bersosialisasi sebelum pelaku aktivitas mencapai ruang yang menjadi tujuan utama. Dari kesimpulan tersebut, dihasilkan fasade bangunan secara keseluruhan



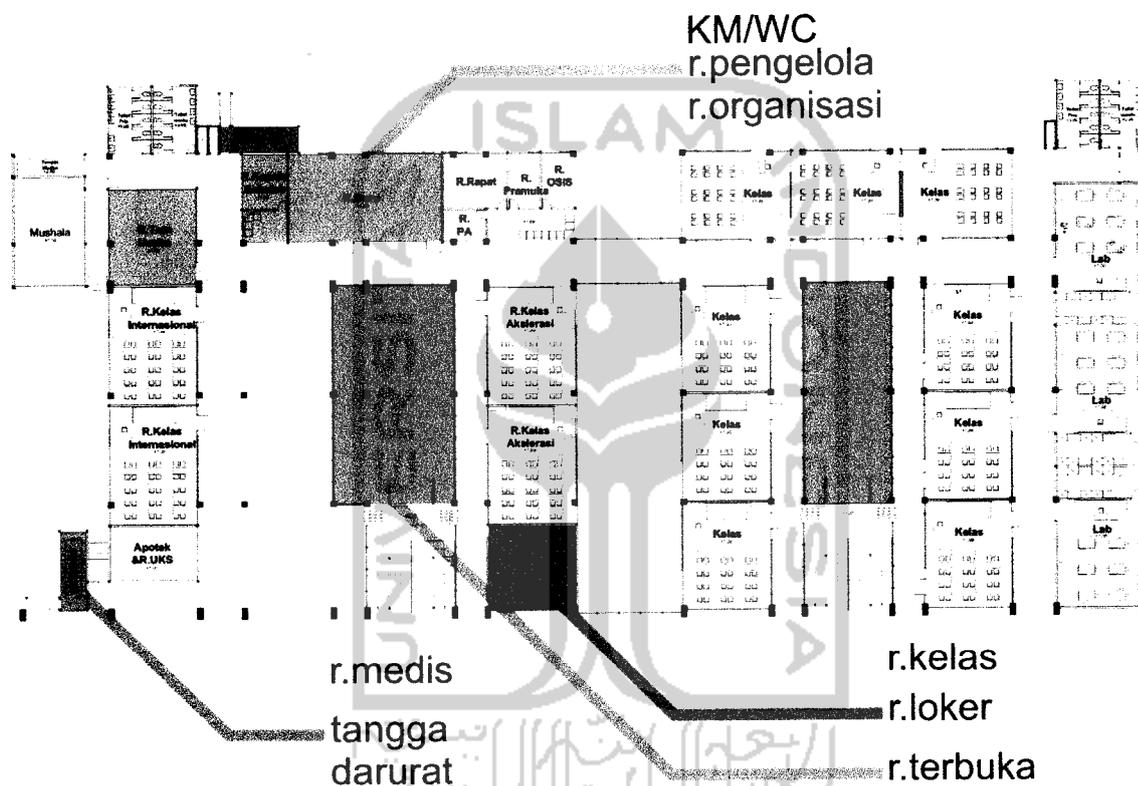
Bentuk Optimasi Ruang (Bangunan)

V.2. BANGUNAN EKSISTING

V.2.1. Bangunan Sekolah

Pembagian dua masa bangunan yang berfungsi sebagai sekolah, menjadikan beberapa zona, seperti r.pengelola (pendidik/pembina,staff), r.organisasi, r.kelas khusus, r.kelas 3, laboratorium, r.terbuka sebagai tempat berinteraksi.

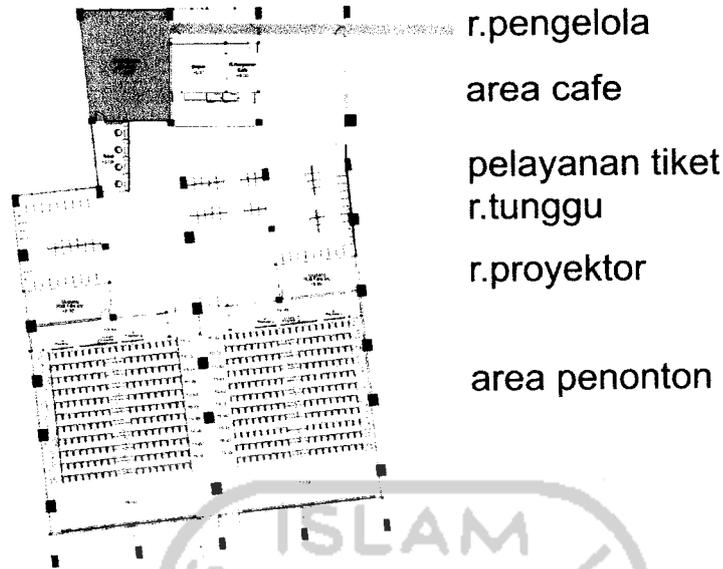
Untuk sekolah sendiri telah menyediakan fasilitas – fasilitas bagi siswa yang terdapat di area sekolah maupun berada pada area shopping mall.



Bentuk Bangunan Sekolah

V.2.2. Bioskop & R.Audio Visual

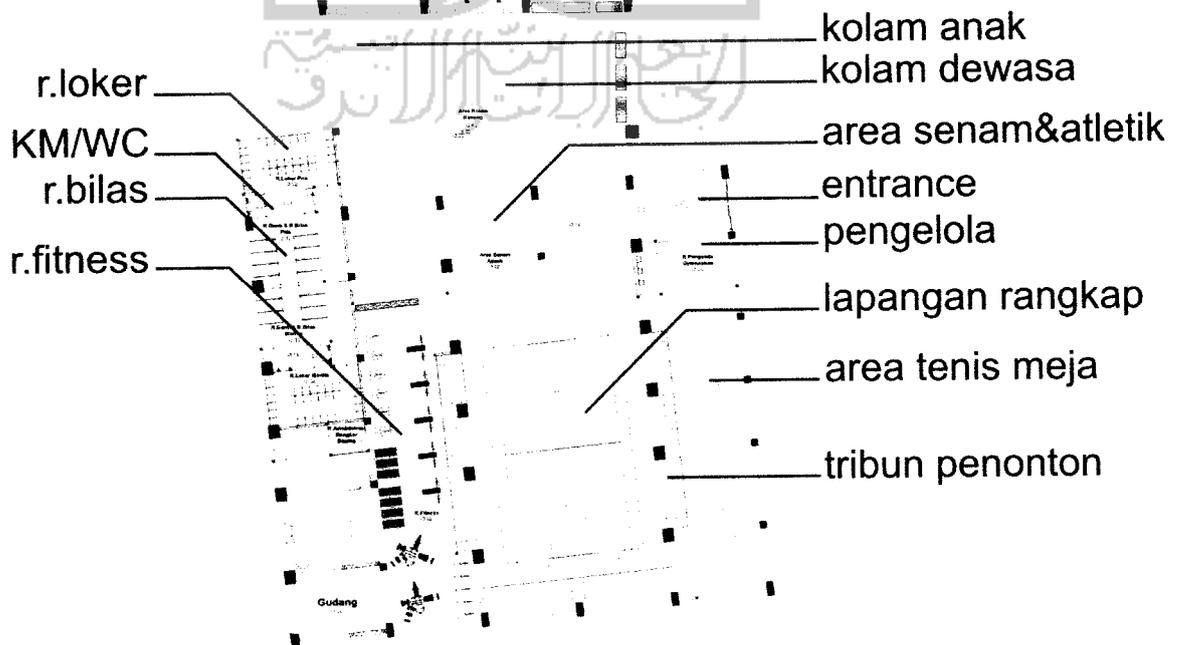
Ruang bioskop yang berfungsi juga sebagai ruang audio visual, dengan pengaturan pembagian scedule/ waktu penggunaan sebagai pemisah aktivitas yang ditampung pada ruangan tersebut (antara siswa dan pengunjung). Ruangan ini terdapat 2 studio yang berada di lantai 2, dikarenakan tingginya penggunaan ruang tersebut dalam satu hari. Untuk sekolah penggunaannya 2x2jam, dan sisanya diberlakukan bagi pengunjung.



Pembagian Zona R.Bioskop & R.Audio Visual

V.2.3. Gymnasium

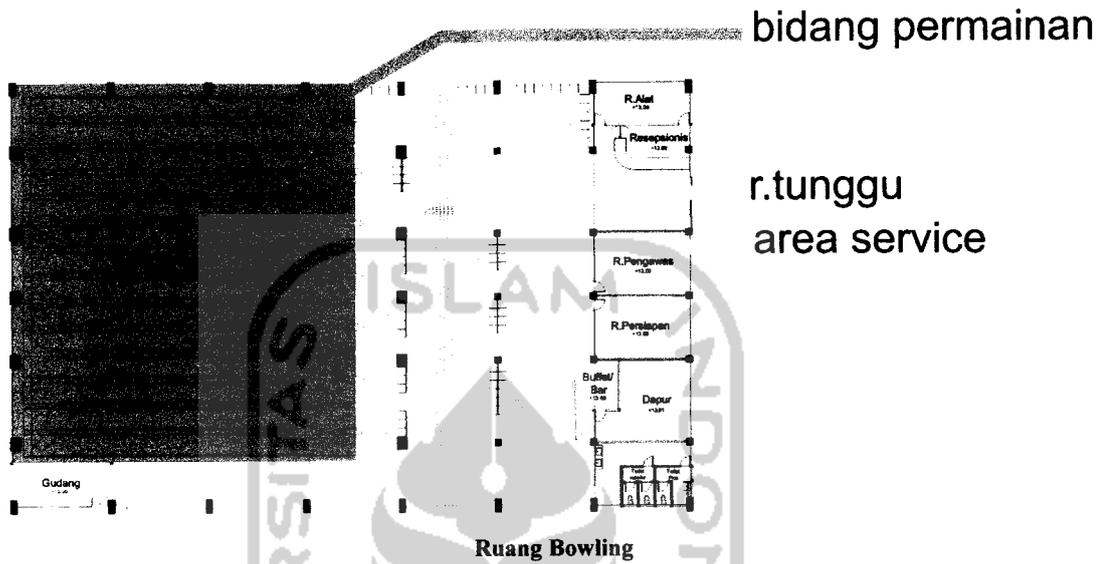
Gymnasium merupakan salah satu fasilitas yang disediakan bagi siswa dan pengunjung. Penggunaan bagi siswa pada jam pelajaran olah raga dan pada waktu ekstrakurikuler. Pada saat itu juga pengunjung juga dapat menggunakan fasilitas tersebut.



Ruang Gymnasium

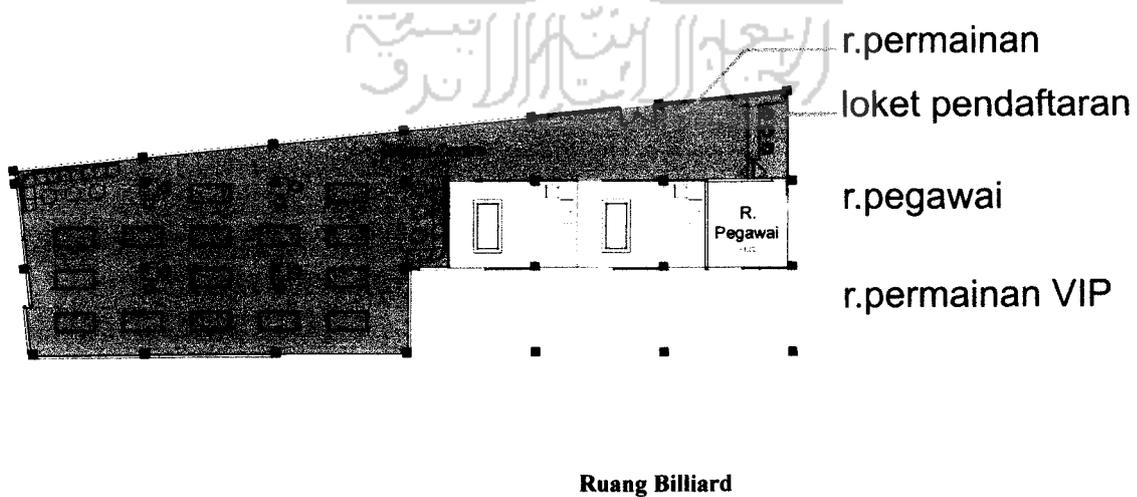
V.2.4. Bowling

Fasilitas olah raga sebagai salah satu ancor, terletak pada lantai 4. Walaupun penggunaan tidak sesering gymnasium, tetapi dalam jangka waktu tertentu siswa sekolah juga merdapat pelajaran olah raga bowling.



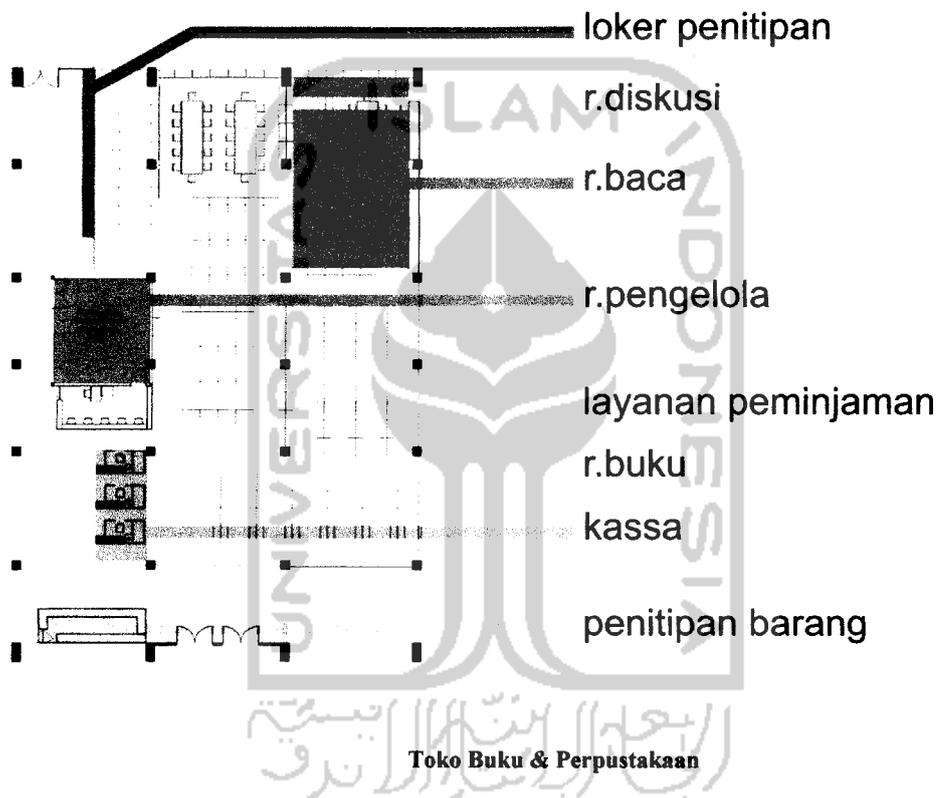
V.2.5. Billiard

Pada ruang billiard terdapat tiga ruang VIP bagi pengunjung yang menginginkan privasi.



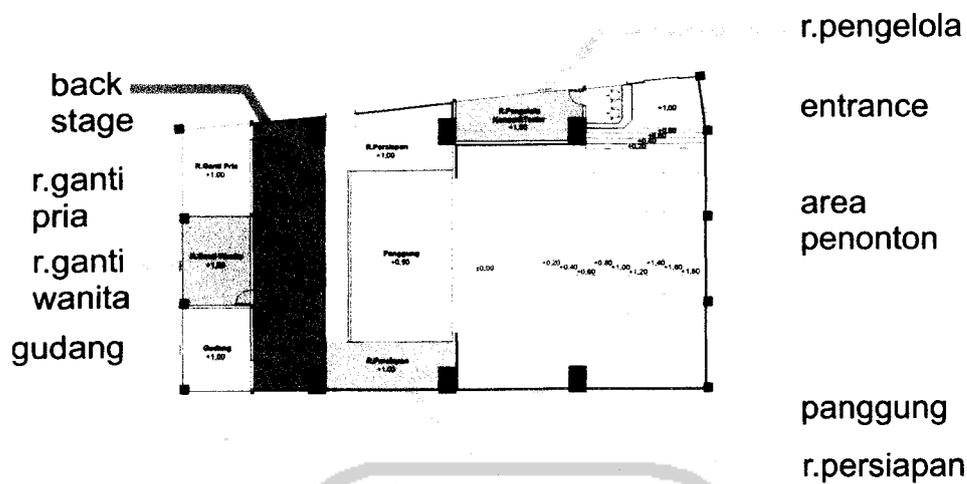
V.2.6. Toko Buku & Perpustakaan

Pada toko buku dan perpustakaan, pintu masuk dibedakan antara area sekolah dengan areashopping mall. Dalam toko buku dan perpustakaan siswa dan umum (pengunjung) dapat membaca, meminjam dan membeli buku. Buku yang dibeli dibedakan penempatan raknya dengan buku yang dibaca dan dipinjam. Untuk mempermudah administrasi, maka bila akan meninggalkan ruang tersebut akan melewati kassa/ kasir dan layanan peminjaman.



V.2.7. Ruang Konser Musik & Teater

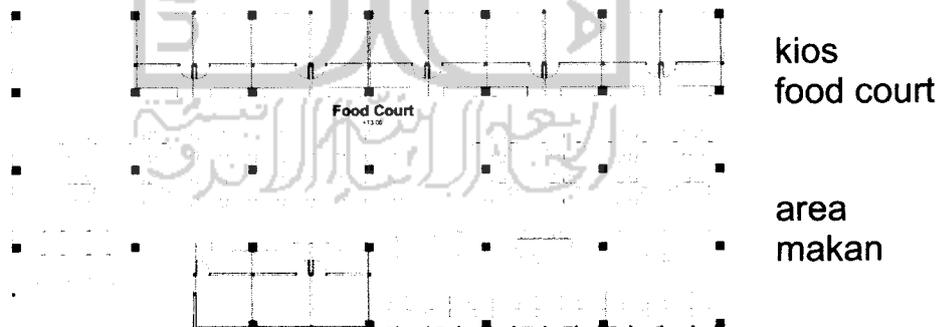
Ruang konser musik dan teater dibuka untuk umum pada jam 10.00, karena pagi digunakan untuk pelajaran seni (meliputi Pelajaran seni musik, seni tari dan drama). Pada waktu ekstrakurikuler (16.00-18.00), pengunjung dapat melihat latihan maupun pagelaran dari siswa. Untuk pengadaan konser musik dan teater bisa dari luar (disewa untuk menarik pengunjung) dan dari sekolah (sebagai pengembangan bakat siswa).



Pembagian Ruang Konser Musik & Teater

V.2.8. Tempat Makan

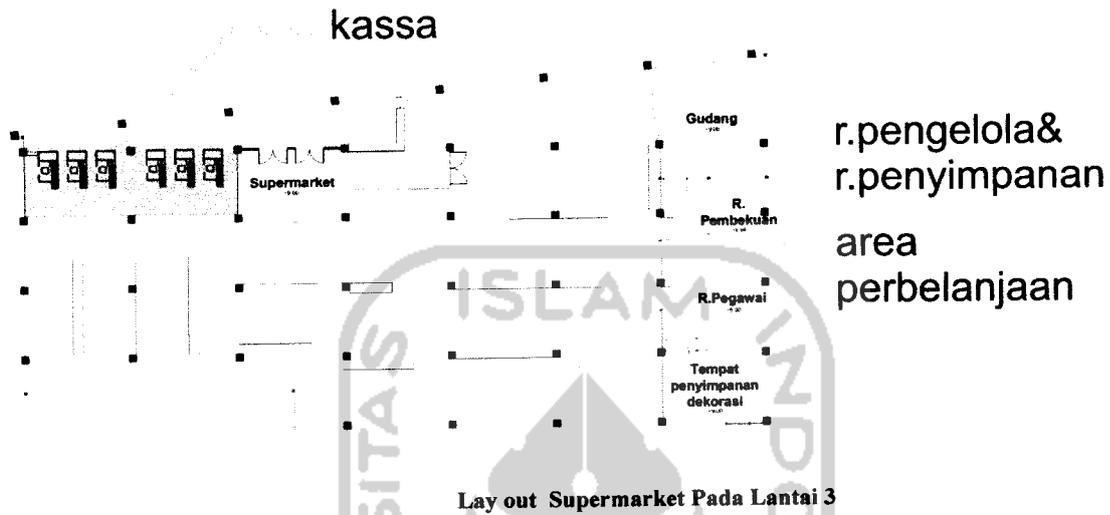
Fasilitas makan pada bangunan Shopping Mall and School cukup variatif. Terdapat restaurant, food court dan cafe. Penempatan fasilitas tersebut terdapat pada setiap lantai agar pengunjung maupun siswa dapat beristirahat. Siswa dapat menggunakan fasilitas tersebut pada waktu istirahat dan saat pelajaran berakhir.



Lay out Food Court Pada Lantai 4

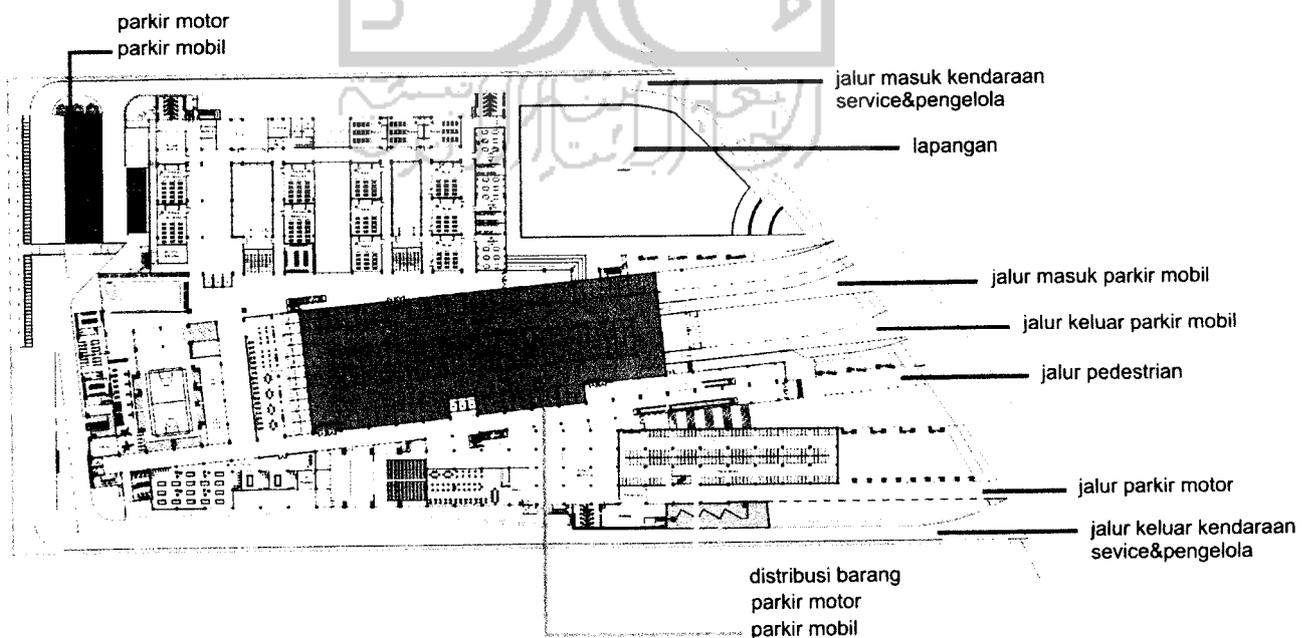
V.2.9. Supermarket

Supermarket mempunyai akses dekat dengan pintu masuk dan tempat parkir, dengan alasan kemudahan membawa/ memindahkan barang yang dibeli. Sistem transportasi yang digunakan adalah conveyor.



V.3. PENGOLAHAN TATA RUANG LUAR

V.3.1. Sirkulasi



Tata Ruang Luar

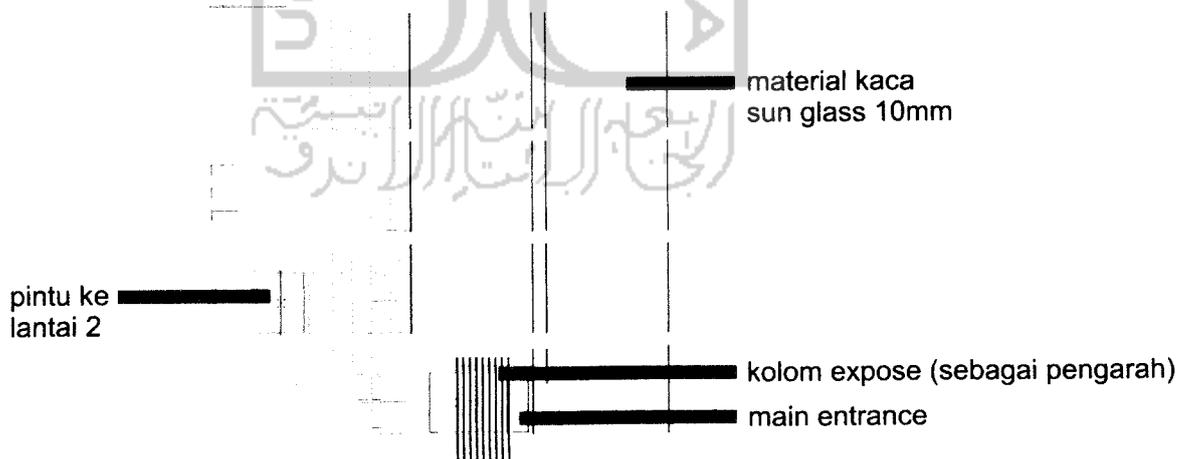
Pembagian sirkulasi bagi kendaraan terbagi menjadi tiga bagian. Jalur untuk kendaraan barang (untuk distribusi barang) memutar bangunan. Pada jalur ini juga digunakan oleh sebagian pengelola yang akan memarkir kendaraannya di belakang bangunan.

Penempatan tata letak gudang dan proses bongkar dan muat barang (distribusi barang) didapat dari efisiensi waktu dan tenaga. Dalam pendistribusian barang, gudang dibagi menjadi dua agar dapat terjangkau oleh retail – retail terdekat. Dalam transportasi vertikalnya disediakan lift barang untuk setiap gudang.

Untuk parkir siswa dan umum (pengunjung), disediakan parkir mobil yang terdapat di antara kedua fungsi bangunan, dipisahkan dengan parkir motor di depan bangunan.

V.3.2. Main Entrance

Pada pintu masuk utama didesain agar orang langsung mengetahui keberadaan akses masuk ke bangunan. Karena permasalahan crowded, maka terdapat dua pintu masuk sebagai pemecahannya.



Main Entrance



Kondisi setelah perancangan

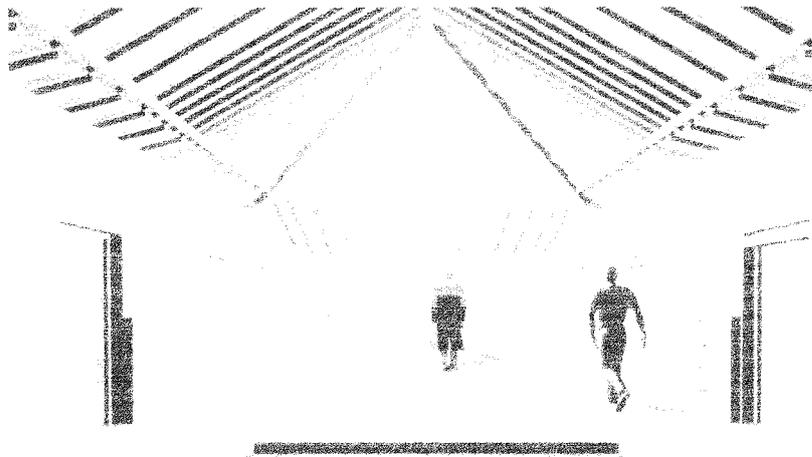
3.1.12. Pemandian Air Hangat

Pemandian ini dibangun dibagian belakang dan disekat dengan pagar. Perubahan yang dilakukan di tempat ini adalah penggusuran sumur, pengecatan, perbaikan dinding dan penggantian lantai. Fungsi yang ada pada tempat ini tidak mengalami perubahan.



Kondisi awal





Kondisi setelah perancangan

3.2. Penampakan Bangunan Baru Yang Tidak Mendominasi Dan Mengaburkan Bangunan Lama

3.2.1. Panggung Pementasan Kesenian.

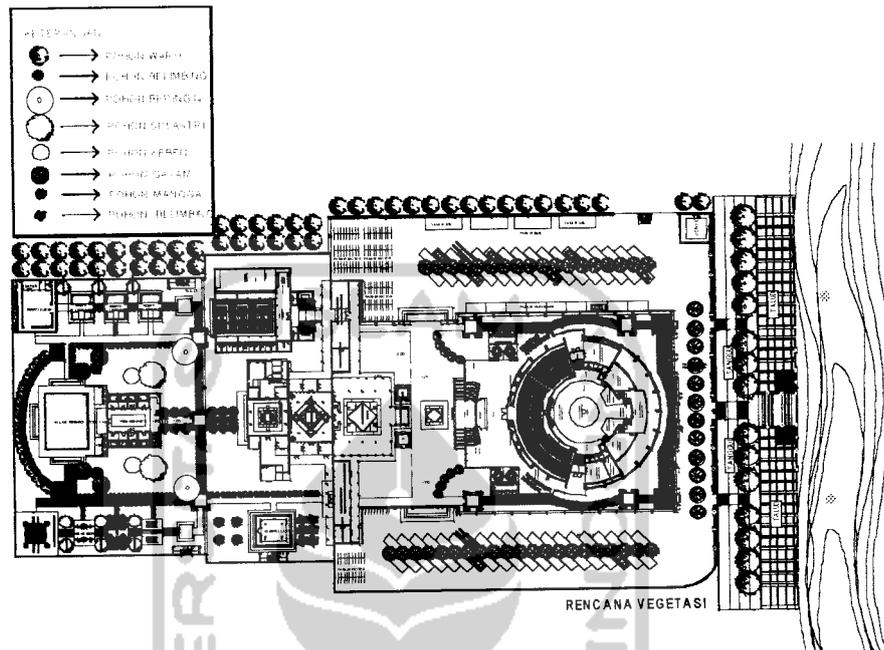
Panggung kesenian merupakan bangunan baru di kompleks Pesanggrahan Langenharjo . Dikarenakan bentuknya yang besar maka bangunan ini dimasukkan ke dalam tanah agar dirinya tidak begitu mendominasi di antara bangunan lainya. Untuk memperlihatkan eksistensi adanya bangunan baru disitu maka atap sengaja dimunculkan dengan elemen yang tampak kontras dengan keadaan disekelilingnya.



Kondisi setelah perancangan

3.3.2. Konservasi Tumbuhan Di Pesanggrahan Langenharjo

Tujuan dari konservasi vegetasi di PL adalah melestarikan vegetasi yang terdapat di dalam Pesanggrahan Langenharjo dikarenakan setiap vegetasi yang ada mempunyai nilai filosofis tersendiri.



3.4. Sarana Dan Prasarana Baru Yang Mendukung Konsep Revitalisasi

3.4.1. Sarana Bermain anak

Sarana bermain anak disini bertujuan untuk menarik minat keluarga untuk berkunjung di Pesanggrahan Langenharjo, tetapi hal ini bukan sebagai tujuan utama karena tujuan yang utama adalah pengenalan budaya kepada masyarakat.

4. Daftar Pustaka

- Abdul Fattah Kh Mahasiswa Arsitektur UNS (11298001)., Revitalisasi Benteng Vastenburg.
- Agus Maryono DR. ING. IR., Renaturalisasi Sungai Di Indonesia, Kompas, 2003.
- Eko Budihardjo, Prof.Ir.M.Msc,1997, Arsitektur Pembangunan dan Konservasi, Penerbit Djembatan.
- Eko Budihardjo, Sidharta, Konservasi Lingkungan dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta, UGM Press.
- Francis DK Ching,1993, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunanya.
- Heinz Frick, FX. Bambang Suskiyanto, Dasar-Dasar Eko Arsitektur, Kanisius,1998.
- Revianto Budi Santosa, Omah, Membaca Makna Rumah Jawa, Benteng Budaya,2000.
- RT.Soehadi Darmodipura,Drs.Soeharto Hartoto, Pesanggrahan Langenharjo, 1993, Penerbit Dinas Pariwisata Kabupaten Daerah Tingkat II Sukoharjo
- Sucipto Hadi Purnomo-c. Suara Merdeka,Minggu 10-03-2002.
- Wibatsu Harianto, Ir,H (Ki Ageng Widya Caraka Mataram), Daya Gaib Kayu Bertuah, Berdasar tanaman yang ada di kraton dan tempat-tempat keramat yang lain, Kitab Primbon Nayaka Wreksa , Yayasan Mandra Giri Mataram, Yogyakarta, 2002.