

Guna lahan di sekitar lokasi didominasi oleh kawasan permukiman. Kawasan permukiman diperkirakan akan meluas, terutama pada setiap sisi jalan yang ada di daerah sekitarnya.

1.3. LUAS SITE

Luas Site : $\pm 2,8$ Ha (28.000 m²)

BCR : 60%

Luas Dasar Bangunan : 60% x 28.000 m²

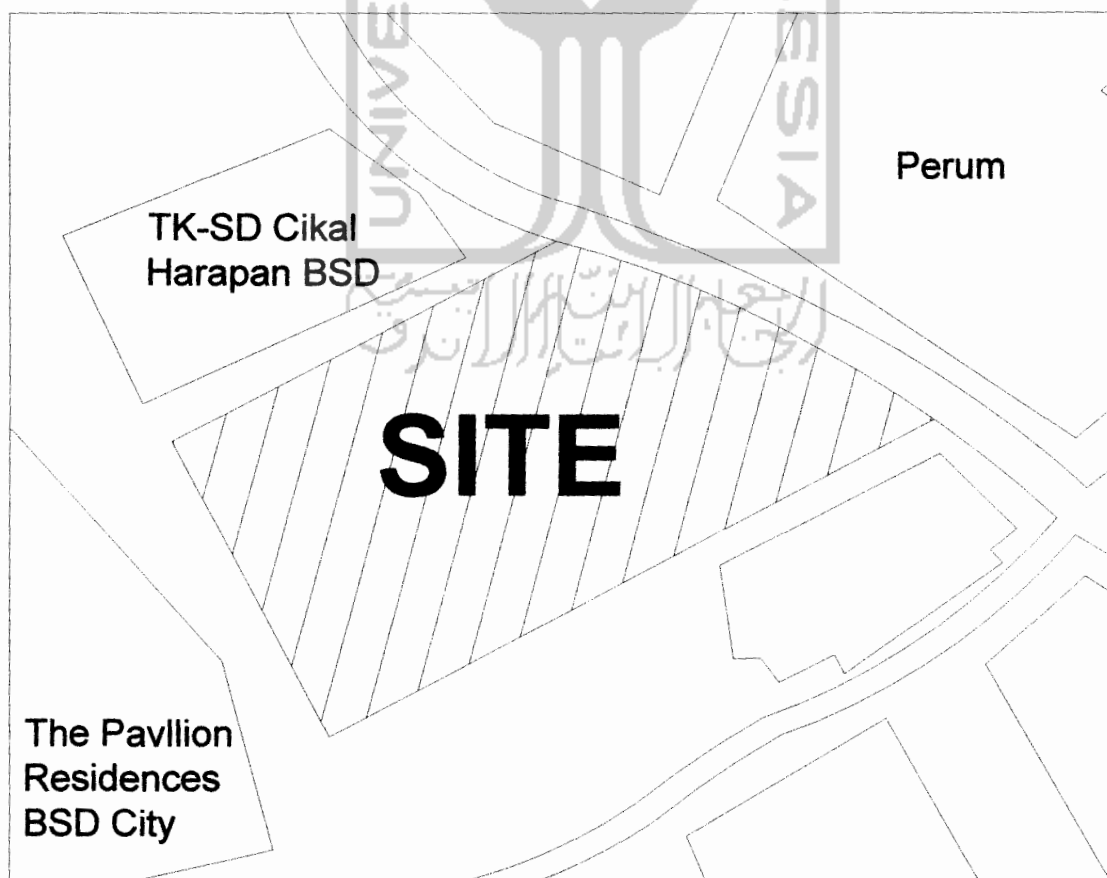
: 16.800 m²

Luas Total Lantai Bangunan : rencana 4 lantai

: 4 x 16.800 m²

: 67.200 m²

Total Besaran Ruang Bangunan Shopping Mall and School : $\pm 29.036,369$ m²



pengaruh baik maupun buruk sangat diperlukan karena sangat berpengaruh terhadap kehidupan pergaulan remaja di masa akan datang. Salah satu tempat tersebut adalah *Mall*. Pusat belanja modern (*shopping mall*) cenderung diserbu terutama oleh kalangan remaja dan anak muda, *mall* telah menjadi pusat 'mangkal', baik itu hanya untuk ngobrol, jalan – jalan, belanja, dll. Aktivitas tersebut dilakukan di waktu – waktu senggang maupun pada saat jam sekolah. Kecenderungan remaja (siswa) untuk membolos saat ini sangat tinggi. Dan pada saat siswa membolos sekolah, orang tua maupun tenaga pengajar tidak tahu apa yang dikerjakan siswa selama waktu membolos. Sangat bisa terjadi siswa tersebut melakukan hal – hal yang negatif. Permasalahan tersebut yang perlu dihindari, sehingga diperlukan adanya bimbingan dan pengawasan orang tua terhadap anak (tenaga pendidik terhadap pelajar/ remaja). Disamping itu faktor yang penting dan perlu dibina/ ditingkatkan adalah :

1. Pengertian, pemahaman dan penerapan sistem belajar.
2. Peranan guru sebagai pendidik, pengayom dan motivator.
3. Situasi dan kondisi lingkungan tempat berlangsungnya belajar.

Remaja dalam masa transisi membutuhkan kontak sosial untuk memenuhi kekurangan yang tidak dimilikinya. Pemenuhan tersebut salah satunya melalui proses tukar menukar/ transaksi baik berupa barang maupun jasa, proses tersebut memerlukan tempat dan salah satunya adalah *Shopping Mall*. Dengan berkembangnya jumlah pelajar secara langsung harus diimbangi dengan peningkatan kondisi pusat perbelanjaan yang dapat berpengaruh bagi peningkatan mutu dan perluasan kesempatan belajar bagi pelajar yang dinamis dan atraktif. Dengan *Shopping Mall and School* tersebut diharapkan dapat menjawab kendala dan permasalahan yang dihadapi orang tua dan tenaga pendidik, dan remaja dapat dituntut mampu mewarisi, meningkatkan prestasi dan mencapai kemampuan yang lebih dari generasi sebelumnya. Selain itu juga sebagai intelektual muda mereka dituntut untuk menjadi *agent of change* yang akan menemukan dan melakukan perubahan – perubahan yang akan membawa kehidupan kearah yang lebih baik. Oleh karena itu dalam proses perencanaan dan perancangan bangunan menggunakan pendekatan terhadap optimasi ruang, karakter lingkungan serta latar belakang segmen pelaku aktivitasnya.

Di samping itu, kecenderungan global bahwa masyarakat khususnya golongan atas (*elite*) lebih ingin disebut modern maka mereka menginginkan sekolah yang mempunyai nilai kualitas (mencerminkan kualitas dari kehidupan akademiknya) yang

	Penelitian dan observasi	Mengamati, mendengarkan, mencatat, menganalisa, membaca, diskusi, menerangkan	Laboratorium	
	Istirahat	Jalan-jalan, duduk, makan, minum, diskusi	Mall	
	Kepustakaan	Membaca, mencatat, diskusi, meminjam	perpustakaan	
	Olah raga	Olah raga	Lapangan, gym	
	Ekstrakurikuler olah raga	Olah raga	Lapangan, gym	
	Ekstrakurikuler seni musik	Latihan, diskusi, pementasan	R. musik, auditorium, panggung	
	Ekstrakurikuler tari dan drama	Latihan, diskusi, pementasan	R. teater, auditorium, panggung	
	Ekstrakurikuler lukis dan kriya	Latihan, diskusi, pameran	Kelas, workshop	
	Ekstrakurikuler marching band	Latihan, diskusi, pementasan	Taman, panggung	
	Ekstrakurikuler organisasi	Diskusi, rapat, latihan	R. pertemuan/ r. rapat	
	Ekstrakurikuler ilmiah	Diskusi, rapat, penelitian, mengamati, mendengarkan, mencatat, menganalisa, membaca	Laboratorium	
	5	Guru	Mengajar	Menerangkan, duduk, diskusi, menjaga
Penelitian dan observasi			Menerangkan, diskusi	Laboratorium
Olah raga			Menerangkan, melatih	Lapangan, gym
Istirahat			Duduk, diskusi, mencatat, makan, minum	Ruang guru, mall
Konseling			Mendengarkan, diskusi	R. konseling
6	Pembina Ekstrakurikuler	Ekstrakurikuler olah raga	Menerangkan, melatih, olah raga	Lapangan, gym
		Ekstrakurikuler seni musik	Menerangkan, melatih, diskusi, pementasan	R. musik, panggung
		Ekstrakurikuler tari dan drama	Menerangkan, melatih, diskusi, pementasan	R. teater, panggung
		Ekstrakurikuler lukis dan kriya	Menerangkan, melatih, diskusi, pameran	Kelas, workshop
		Ekstrakurikuler marching band	Menerangkan, melatih, diskusi, pementasan	Taman, panggung
		Ekstrakurikuler organisasi	Diskusi, rapat, melatih, membina	R. pertemuan/ r. rapat
		Ekstrakurikuler ilmiah	Diskusi, rapat, melatih, membina, meneliti	Laboratorium
		Direktur+manajer	Memimpin, mengelola	R.kepala/
\	Pengelola	Direktur+manajer		

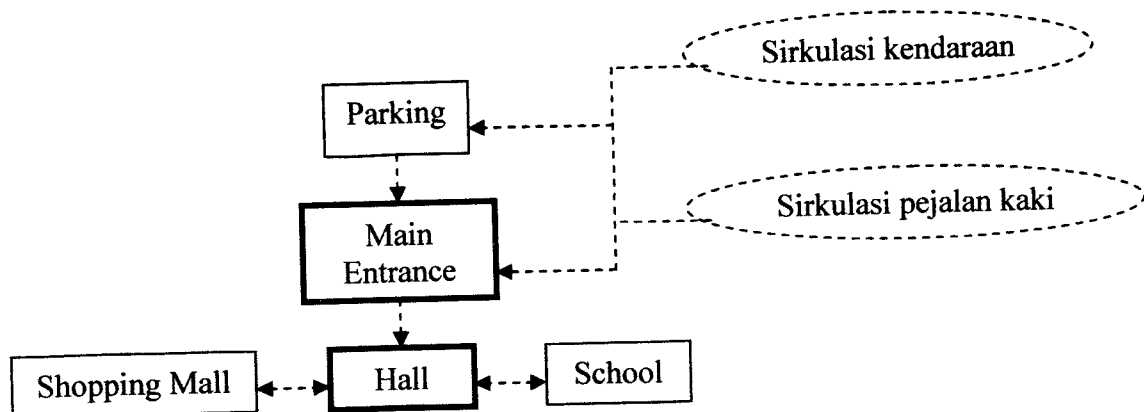
– ruang tertentu yang dalam secara temporer dapat digunakan untuk beberapa kegiatan yang akan menjadi pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan ruang eksterior dan interior. Untuk ruang sekolah yang membutuhkan suasana tenang akan dipisahkan/ dijauhkan dari ruang shopping mall yang bersifat ramai. Dengan adanya aktivitas yang beraneka ragam dalam bangunan ini, sehingga para remaja (siswa) dapat merasakan bahwa bangunan tersebut sebagai rumah, museum, tempat kerja, pusat sosial, tempat argumen dan area pencarian akan kebenaran.

I.10.2. Performance

Bentuk dan tata ruang secara eksterior dan interior menunjukkan pergerakan yang selaras (tidak saling mengganggu). Dalam hal ini perencanaan dan perancangan ruang merupakan upaya untuk memadukan keserasian antara sektor – sektor agar masing – masing sektor tersebut saling menunjang dan untuk mencegah timbulnya konflik – konflik dalam pemanfaatan ruang.

I.10.3. Permasalahan Penggabungan Shopping Mall and School

Permasalahan yang timbul adalah terletak pada main entrance dan hall. Karena tempat tersebut merupakan jalur sirkulasi yang menjadi titik temu antara keluar masuknya pengguna sekolah dan pengunjung shopping mall, baik yang berjalan kaki maupun berkendara. Di situ pula terjadi tingkat crowded yang tertinggi.



2. Kindergarten (Taman Kanak – kanak) : untuk usia 4 – 5 tahun.
3. Elementary School (SD) : untuk anak usia 6 – 12 tahun.
4. Junior High School (SMP) : untuk anak usia 12 – 15 tahun.
5. Senior High School (SMU) : untuk anak usia 15 – 18 tahun.

Sekolah Menengah Atas (disingkat SMA), adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat). Sekolah Menengah Atas ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari Kelas 10 sampai Kelas 12. Pada tahun ajaran 1994/1995 hingga 2003/2004, sekolah ini disebut *Sekolah Menengah Umum* (SMU). Pada tahun kedua (yakni Kelas 11), siswa SMU dapat memilih salah satu dari 3 jurusan yang ada, yaitu Sains, Sosial, dan Bahasa. Pada akhir tahun ketiga (yakni Kelas 12), siswa diwajibkan mengikuti Ujian Nasional (dahulu Ebtanas) yang mempengaruhi kelulusan siswa. Lulusan Sekolah Menengah Umum dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi atau langsung bekerja. Pelajar SMU umumnya berusia 15 - 18 tahun.

Sekolah Menengah Umum tidak termasuk program wajib belajar pemerintah, yakni Sekolah Dasar (atau sederajat) 6 tahun dan Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat) 3 tahun, meskipun sejak tahun 2005 telah mulai diberlakukan program wajib belajar 12 tahun yang mengikut sertakan SMU di beberapa daerah, contohnya Kota Yogyakarta dan Kabupaten Bantul.

Sekolah Menengah Umum diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Sejak diberlakukannya otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan Sekolah Menengah Umum Negeri di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan Nasional, kini menjadi tanggung jawab kabupaten/ kota. Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional hanya berperan sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Secara struktural, Sekolah Menengah Umum Negeri merupakan Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan kabupaten/ kota.

Pada tingkatan SMU, pendidikan diarahkan untuk :

1. Mempersiapkan siswa untuk meneruskan ke jenjang lebih lanjut.
2. Mempersiapkan siswa untuk diarahkan pada bidang – bidang ilmu yang diminati.

III.2.3. Fasilitas Fungsi Campuran (Gabungan)

No	Ruang	Kapasitas (orang/ buah)	Standart (m ²)	Jumlah unit	Luas (m ²)	Sub total (m ²)
1.	Restaurant	100	2	2	400	
2.	Cafetaria	60	1,6	3	288	
3.	Food Court	150	1,6	2	480	
4.	Bioskop&r.audio visual	300	0,8	2	480	
5.	R.pameran/workshop	80	2,5	2	400	
6.	G.workshop	10	3	2	60	
7.	R.konser musik&teater					
	a.R.pertunjukan	150	0,8	1	120	
	b.Panggung	40	2,4	1	96	
	c.R.ganti pakaian	12	1,65	1	19,8	
	d.Gudang alat	10	3	1	30	
8.	Toko buku& perpustakaan					
	a.R.buku	80	1,3	1	104	
	b.R.baca	38	2,6	2	197,6	
	c.R.diskusi	24	2,6	2	124,8	
9.	Gymnasium					
	a.Lapangan rangkap			1	210	
	b.Kolam renang			1	168,75	
	c.Fitnes	35	4,5	1	157,5	
10.	R.medis&r.UKS	15	2,6	1	39	
11.	Lavatory					
	a.KM wanita	5	3,6	14	252	
	b.KM Pria	4	3,6	14	201,6	
	c.Urinoir	5	0,6	14	42	
	d.Wastafel	2	1,5	14	42	
12.	Entrance hall	350	1,5	1	525	
13.	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	
14.	Gardu jaga	2	1	4	8	

15.	Area parkir					
	a.mobil	1	20	254	5080	
	b.motor	1	2	259	518	
					+	10044,05
	Sirkulasi				30%	3013,215
	Jumlah					13057,265

Total Besaran Ruang Bangunan Shopping Mall and School :

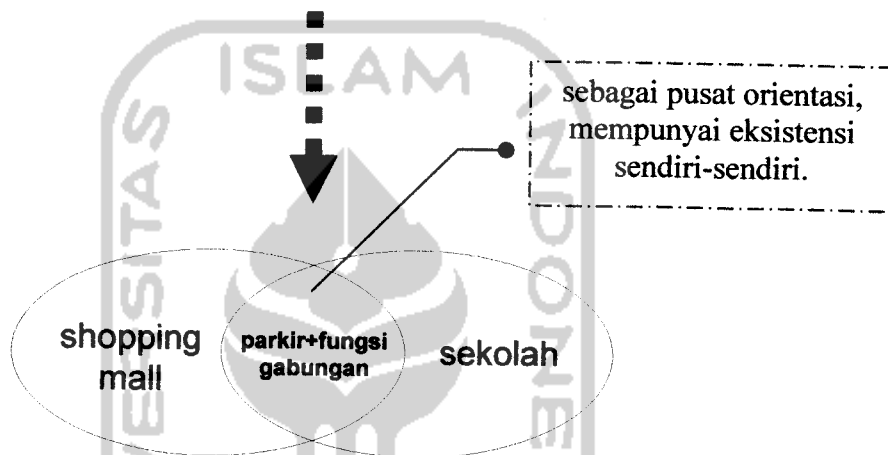
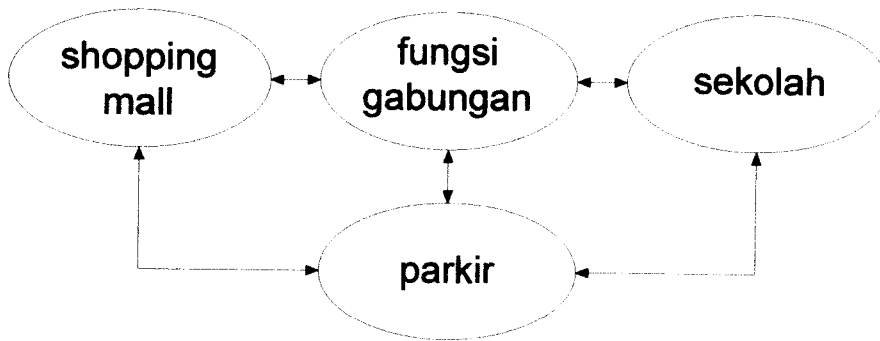
Fasilitas Pendidikan : 3.304,104 m²

Fasilitas Komersial : 12.675 m²

Fasilitas Gabungan : 13.057,265 m²

Jumlah : 29.036,369 m²





Skema Penyatuan Masa Banguna

Untuk sifat dinamis lebih berdasar pada persepsi manusia melalui perasaan dan panca indera yaitu secara visual (Norman Waskita, TA UII, 2002).

<p>bergerak</p>	<p>tidak kaku</p>	<p>tegas</p>
<p>berpola</p>	<p>fleksibel</p>	<p>aktif</p>

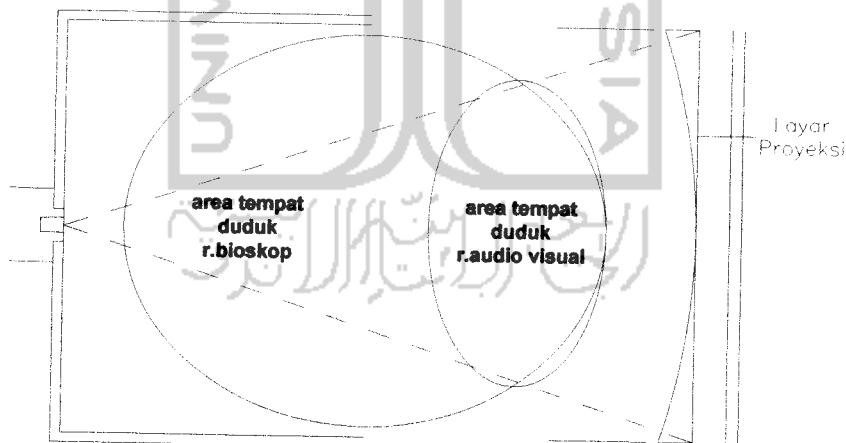
Ekspresi Dari Sifat Dinamis

IV.1.1. Konsep Tata Ruang Dalam

Penerapan fleksibilitas fungsi ruang (ruang multi fungsi) melalui bentuk bujur sangkar (sebagai penerapan optimasi ruang). Dikarenakan kemudahan dalam memfungsikan dan menata ruangan sesuai dengan kepentingan. Dimensi ruang berdasarkan fungsi, kebutuhan dan standar ruang. Organisasi ruang bersifat linear.

Fleksibilitas ruang terdapat pada area bangunan fungsi gabungan, ruang – ruang tersebut adalah :

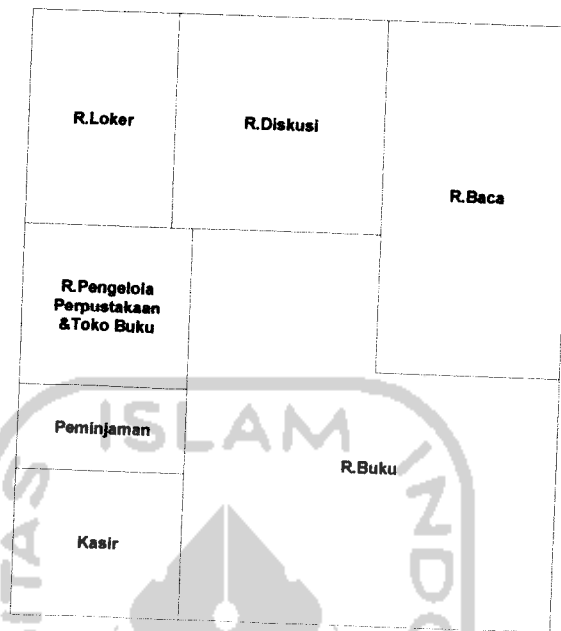
1. R. pameran/ worshop : dalam ruang lingkup mall digunakan sebagai tempat pameran pakaian, pameran elektronik, pameran handycraft. Untuk ruang lingkup sekolah sebagai tempat untuk memamerkan produk yang dikeluarkan dari siswa sekolah tersebut seperti pameran fotografi, festival seni dan kerajinan dan even – even lainnya yang memungkinkan terwadahi dengan ruang pamer (r. fleksibel) tersebut.
2. R. Bioskop & audio visual : dalam penggunaannya sebagai r. audio visual, ruang dalam bioskop lebih dipersempit, sehingga kurang lebih hanya separuh dari r. bioskop.



Skema Pembagian Area Biokop dan Area Audio Visual

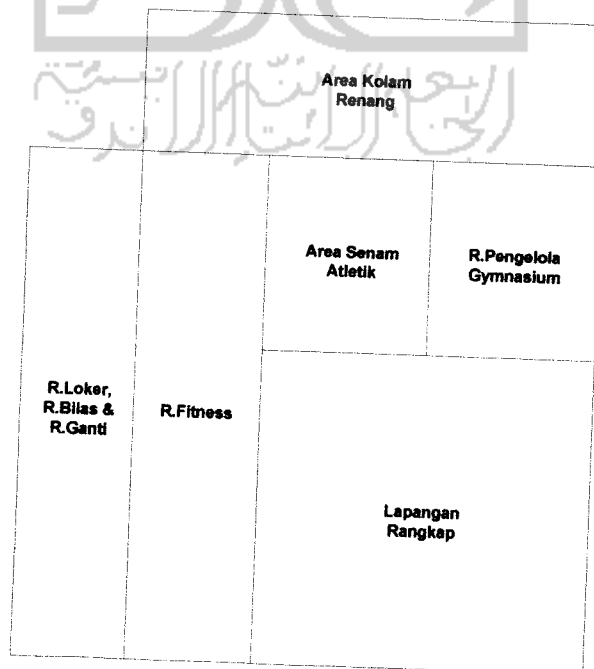
3. Restaurant, cafetaria dan food court : area tempat makan tersebut bersifat publik. Pelaku (pengunjung, siswa, guru, pengelola) kegiatan dalam Shopping Mall School dapat menggunakannya.
4. R. konser & teater : penggelaran konser musik dan teater bisa dari luar (disewa untuk menarik pengunjung) dan dari sekolah (sebagai pengembangan bakat siswa).

5. Toko buku dan perpustakaan : penggabungan tersebut terdapat buku yang diperjualkan, dibaca ditempat dan dipinjam.



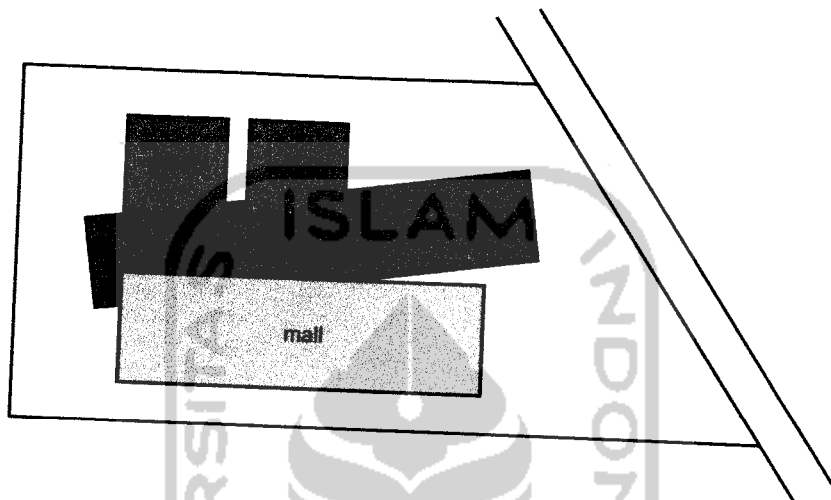
Skema Pembagian Area Toko Buku dan Perpustakaan

6. Gymnasium : merupakan tempat olah raga yang digunakan oleh siswa dan member (umum). Terdapat ruang fitnes, kolam renang dan lapangan rangkap (footsal, voli, basket), tenis meja, bela diri, atletik, senam.



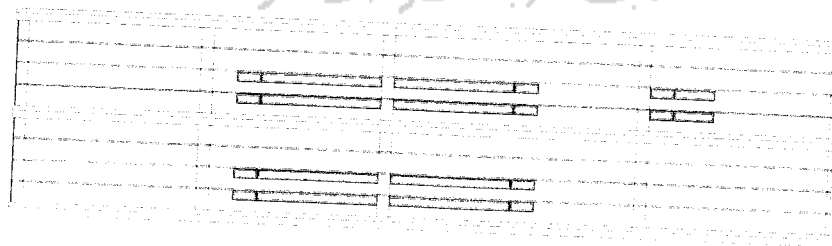
Skema Pembagian Ruang Gymnasium

Bentuk bangunan secara umum dibentuk berdasarkan dari komposisi dari wujud dasar bujur sangkar dengan pengolahannya. Pada setiap lantai terdapat pengurangan bentuk untuk mempermudah pembagian (pembatasan) aktivitas, dan memberikan kesan komposisi bentuk beraturan dari bentuk tidak beraturan. Besaran bidang berdasarkan skala dan proporsi.



Eksplorasi Bentuk Bangunan

Penampilan bangunan bermain dengan bidang horizontal dengan adanya garis nat dan ritme jendela, juga adanya kesan pembagian secara vertikal (batas kolom dan dinding).



Pendekatan Konsep Tampak Bangunan

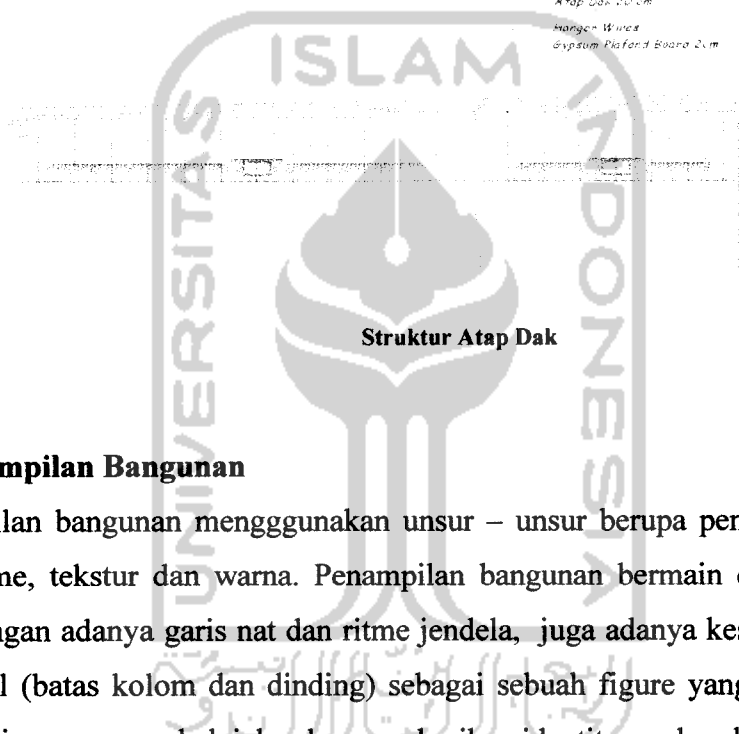
Penempatan vegetasi ditempatkan untuk mendukung suasana yang akan dimunculkan selain sebagai pengarah dan barikade polusi.

V.3.3. Struktur Bangunan

Kolom, balok dan plat lantai menggunakan beton bertulang. Struktur pondasi utama menggunakan foot plate, sehingga mampu menahan beban vertikal, horizontal.

Struktur atap menggunakan beton bertulang dan menggunakan space frame pada bagian tertentu. Struktur plafond memakai rangka alumunium. Dan tidak menutup kemungkinan plafond menggunakan plat lantai dari ruang diatasnya, seperti pada area parkir dalam bangunan.

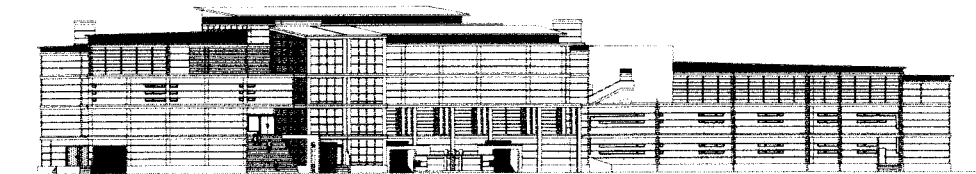
Atap Dak 20 cm
Ducting AC
Atap Dak 50 cm
Rangka Wires
 gypsum Plafond Bona 2 cm



Struktur Atap Dak

V.3.3. Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan menggunakan unsur – unsur berupa pengolahan garis, lapisan, volume, tekstur dan warna. Penampilan bangunan bermain dengan bidang horizontal dengan adanya garis nat dan ritme jendela, juga adanya kesan pembagian secara vertikal (batas kolom dan dinding) sebagai sebuah figure yang kontras pada bangunan, sehingga menambah jelas dan memberikan identitas pada sebuah objek.



Tampak Utara
Bangunan