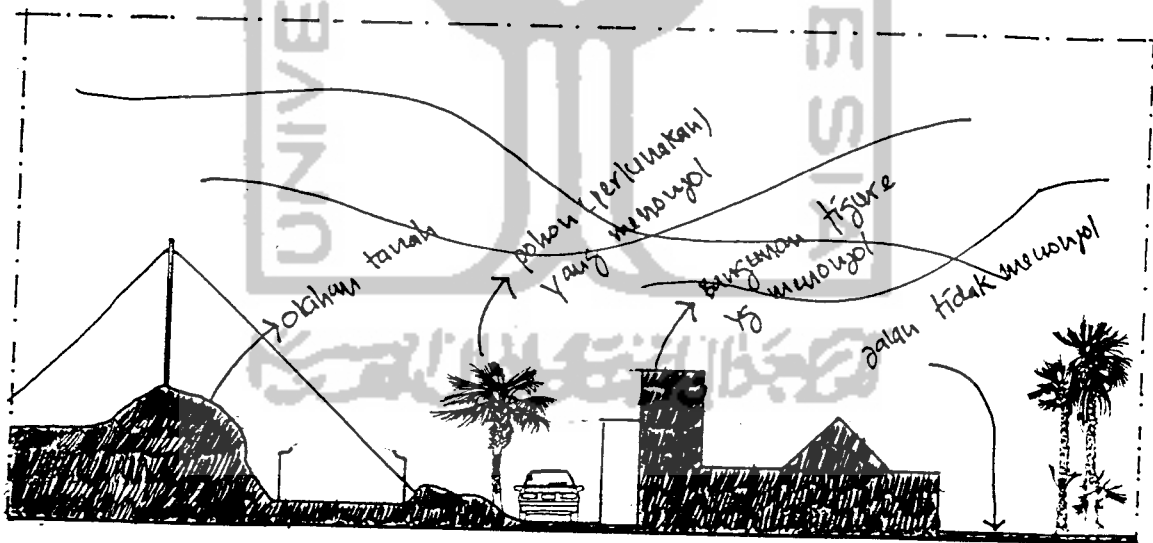


BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Perancangan Tapak

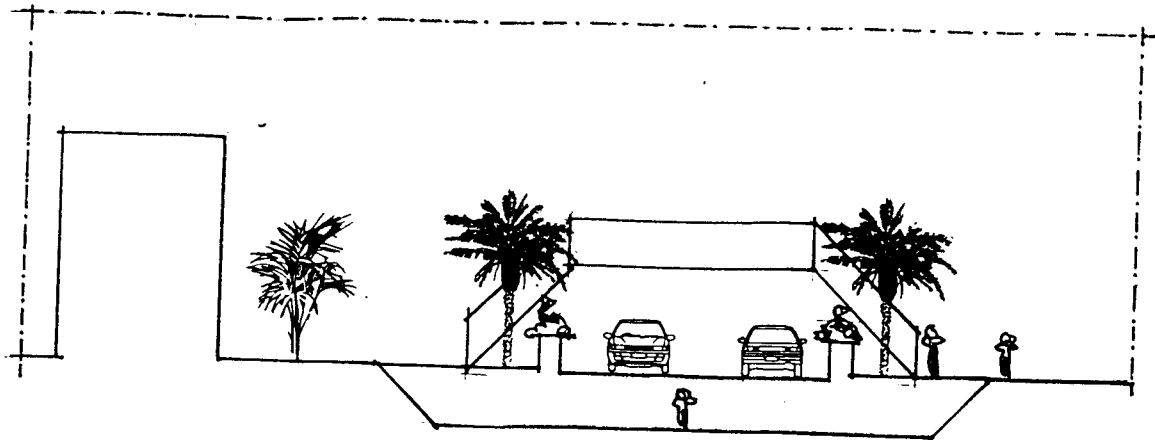
Konsep dasar perencanaan tapak adalah pengolahan tapak dengan sistem *cut and fill* dan pengaturan elemen-elemen perkerasan (misalnya bangunan, paving blok, patung, dll) dengan elemen-elemen lunak (misalnya tumbuh-tumbuhan, pohon, dll). *Figure* (bentuk), jika *figure* itu menonjol di muka tanah yang belum diolah. *Figure* tersebut berupa pohon adalah suatu bentuk yang menonjol menjulang ke atas langit. Elemen-elemen vertikal lainnya pada mal seperti lampu dapat menonjol sebagai sebuah *figure* yang kontras pada bangunan sedemikian hingga menambah jelas dan memberikan identitas pada sebuah objek.



Gambar IV-1.

4.1.1. Tatahan Masa

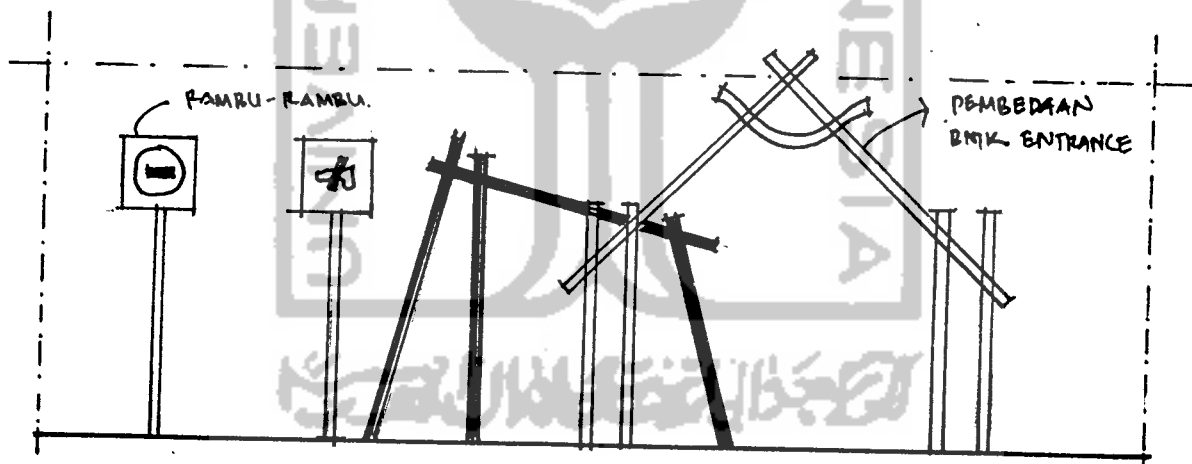
Konsep dasar tatahan masa berbentuk huruf I adalah dengan meletakkan bangunan berbentuk seperti huruf I dari tampak atas. Bangunan tersebut merupakan elemen perkerasan pada tapak yang menonjol ke permukaan. Tata letak masa tersebut diolah secara optimal dengan konsep dasar bentuk mal terpadu yaitu dengan mengatur



Gambar IV-4.

b) Pencapaian dan Sirkulasi Kendaraan

Konsep dasar pencapaian dan sirkulasi ke tapak dari beberapa arah adalah melalui pengaturan arah arus dan kecepatan kendaraan dan perletakan lokasi parkir. Pengaturan arah arus dan kecepatan kendaraan adalah melalui pemasangan dengan lengkap rambu-rambu jalan dan pembuatan simbol-simbol yang berbeda antara *entrance* yang satu dengan yang lainnya, sehingga pengunjung dapat mudah memahami kondisi site.

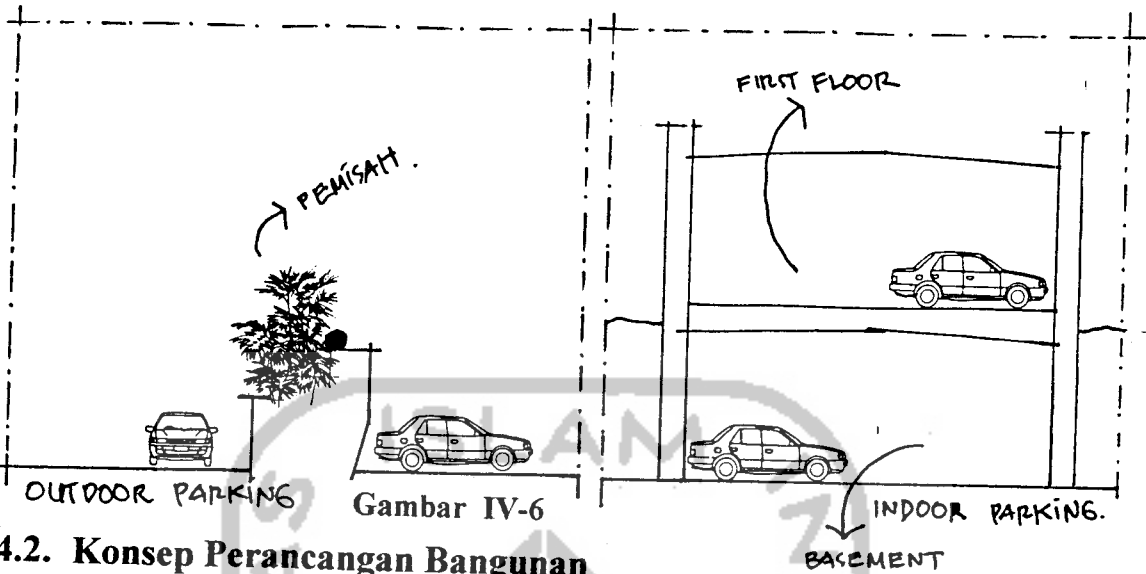


Gambar IV-5.

4.1.3. Sistem Parkir

Konsep dasar *off-street system* adalah perletakan parkir di sekeliling bangunan dengan pemisahan antara sisi jalan dan lokasi parkir. Pemisahan tersebut dapat menggunakan perkerasan atau perlunakan tapak, wujudnya dapat berupa tanaman, tembok, logam atau penggabungan ketiga unsur tersebut. Penataan pada setiap zona parkir sesuai dengan jenis kendaraan. Konsep dasar *indoor parking* adalah melalui

perletakan lokasi parkir di atas permukaan tanah (lantai 1 ke atas) atau di bawah tanah (basement).



Gambar IV-6

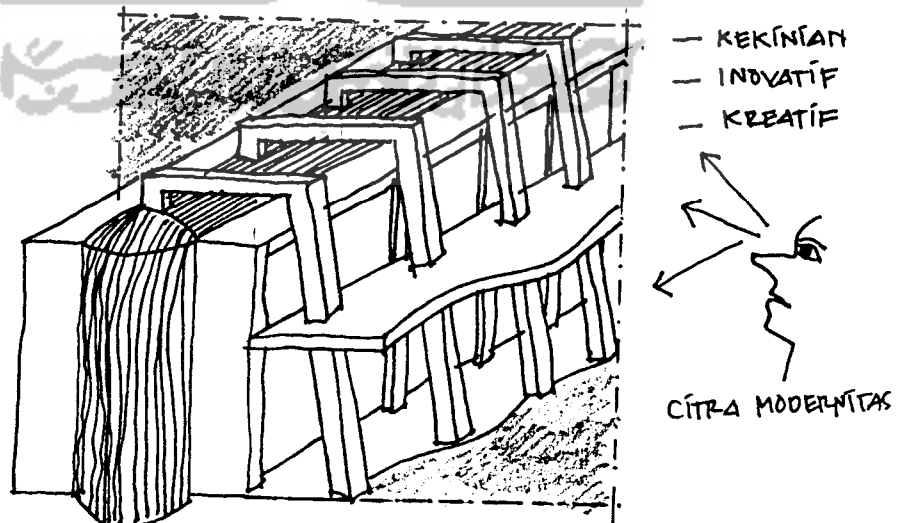
Gambar IV-7.

4.2. Konsep Perancangan Bangunan

4.2.1. Citra Modernitas Sebagai Daya Tarik

a) Bentuk sebagai Pembentuk Citra Modernitas

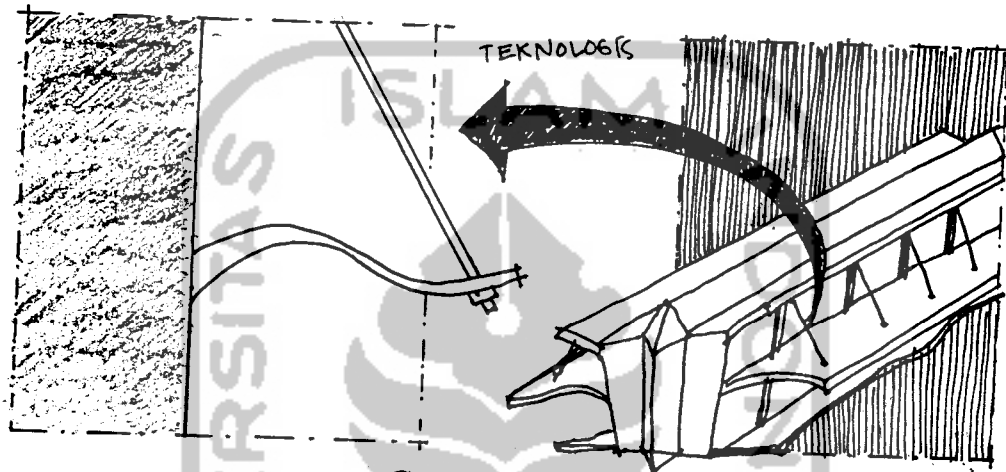
Konsep dasar pembedaan dari bentuk lama adalah proses kreatif dan inovatif melalui penambahan unsur-unsur baru yang khas pada facade bangunan yang berbeda dari bangunan-bangunan lama khususnya bangunan komersil. Unsur-unsur tersebut dapat berupa pengolahan garis, lapisan, volume, tekstur dan warna. Pengolahan unsur-unsur bentuk, dibantu dengan hal-hal yang sifatnya naluriah dan dikaitkan dengan berbagai unsur bentuk lainnya seperti skala, proporsi, irama, datum, sumbu dan transformasi.



Gambar IV-8.

b) Struktur Sebagai Pembentuk Citra Modernitas

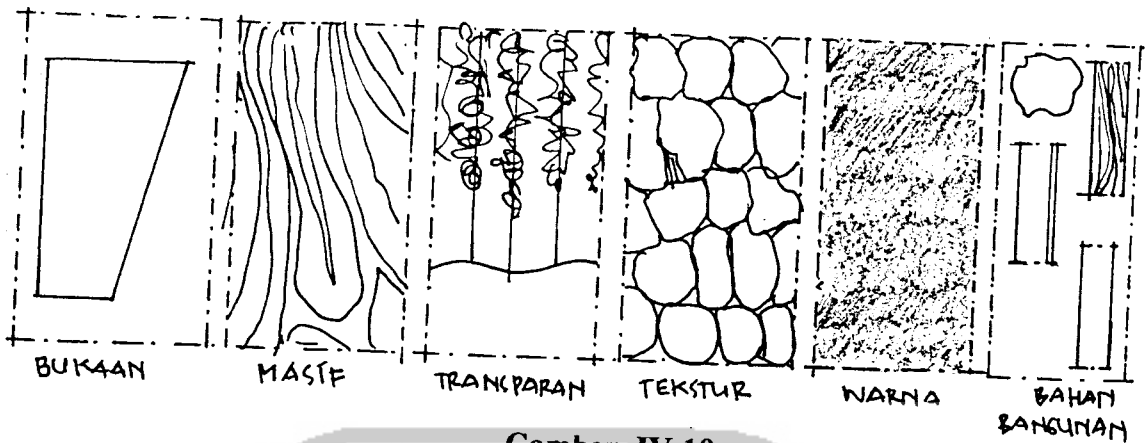
Konsep dasar struktur campuran sebagai pembentuk citra modernitas adalah melalui kombinasi sistem struktur pada bangunan dan lingkungan mal yang alternatif penyelesaiannya dengan *high technology* (teknologi tinggi). Citra modernitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, karena untuk menghasilkan suatu bentuk yang inovatif dan kreatif harus didukung kemampuan teknologi yang ada. Sistem struktur campuran itu adalah sistem struktur rangka, sistem struktur cangkang dan sistem struktur kabel.



Gambar IV-9.

c) Olahan Permukaan Sebagai Pembentuk Citra Modernitas

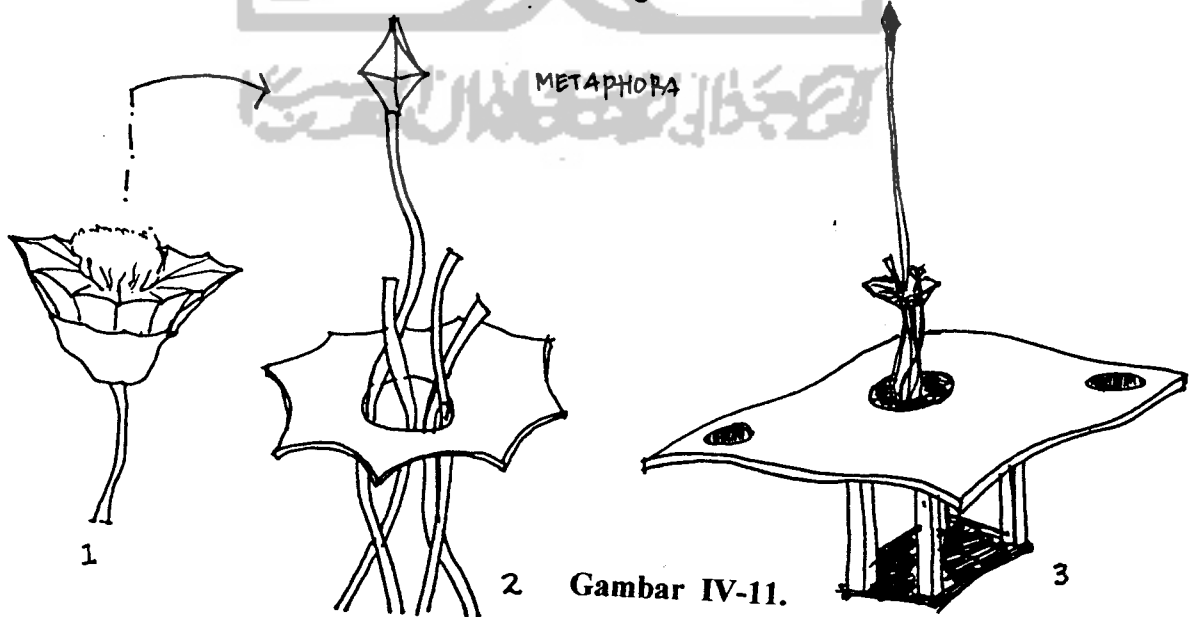
Konsep dasar penciptaan kesan baru pada olahan permukaan yang kreatif dan inovatif adalah melalui bidang-bidang bukaan, masif, transparan, tekstur, warna dan penggunaan bahan. Bidang bukaan tidak hanya berbentuk kotak tetapi dapat menggunakan bentuk-bentuk lainnya seperti lingkaran, segi tiga, setengah lingkaran, heksagonal atau bentuk bentuk tidak beraturan. Bidang masif tidak hanya dari tembok saja tetapi dapat juga dari kayu, baja atau bahan lainnya. Bidang transparan tidak hanya dari bahan kaca saja tetapi dapat juga dari plastik, atau bentuk-bentuk dan bahan-bahan lainnya. Permukaan bangunan bertekstur lebih menarik dibanding dengan permukaan yang polos saja. Warna mencolok pada bangunan komersil dapat berfungsi promotif sehingga meningkatkan daya tarik. Penggunaan bahan bangunan dapat dari aneka jenis misalkan baja, beton, kayu, batu alam, dll, sehingga keberadaan *shopping mall* di Bandung menjadi sebuah pusat perbelanjaan yang membangun masyarakat dan perbaikan lingkungan.



Gambar IV-10.

d) **Simbol Sebagai Pembentuk Citra Modernitas**

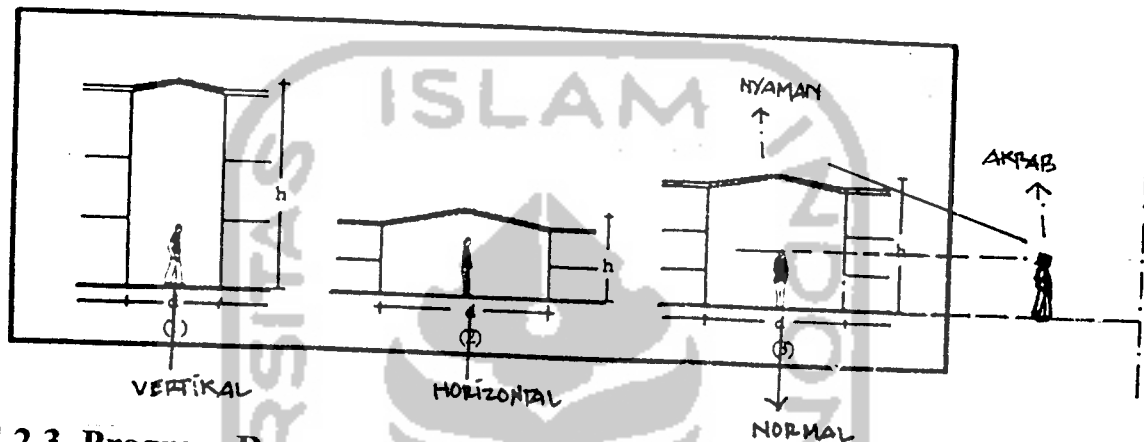
Konsep dasar simbolisasi pada bangunan mal dan menara sebagai pembentuk citra modernitas adalah melalui ekspresi bentuk yang mencolok, sehingga mal tersebut menjadi *land mark* pada kawasan Perencanaan Karees. Ekspresi yang mencolok dapat diwujudkan dengan metaphora atau bangunan yang teknologis. Konsep metaphora diambil dari gelar Bandung sebagai Kota Kembang. Land mark perwujudannya melalui dimensi atau desain. Dimensi yang lebih vertikal dari figure di sekitarnya cenderung menjadi land mark pada kawasan tersebut. Desain yang mencolok melalui pembedaan dari bangunan disekitarnya, dapat menjadi land mark juga. Simbol tersebut berfungsi sebagai iklan komersial yang akan meningkatkan daya tarik pasar, sehingga mendatangkan keuntungan.



Gambar IV-11.

4.2.2. Ketinggian Bangunan

Konsep dasar kenyamanan dan keakraban pada ketinggian bangunan adalah melalui bangunan yang proporsional dan skalatis. Proporsi mal harus berimbang tidak terlalu vertikal juga tidak terlalu horizontal, sehingga mal tersebut akrab dan menimbulkan kenyamanan pada penghuninya. Proporsi seimbang dicapai melalui ukuran lebar dan tinggi yang berimbang / tidak terlalu tinggi selisihnya. Untuk mencapai tujuan mal yang akrab dengan lingkungannya maka skala yang digunakan adalah skala manusia /normal.



Gambar IV-12.

4.2.3. Program Ruang

a) Study Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Dalam perencanaan fasilitas yang akan disediakan, kebutuhan ruang perlu diproyeksikan selama jangka panjang waktu pemakaian bangunan dengan mempertimbangkan faktor-faktor sbb :

- Perkembangan teknologi, ekonomi dan sosial masyarakat dapat membawa perubahan perilaku dan kebiasaan cara berbelanja.
- Mempertimbangkan efektifitas dan efisiensi, sehingga dalam jangka waktu tertentu ruangan tidak terbuang dengan menciptakan program ruang yang fleksibel.

Dari pertimbangan di atas dapat ditentukan kebutuhan ruang untuk shopping mall sebagai berikut :

- Fasilitas penjualan terdiri dari : Toko / Outlet dengan yang fleksibel, disewakan.
- Fasilitas pelayanan terdiri dari : kantor pengelola, pos-pos keamanan, dan bank.

- Fasilitas-fasilitas rekreasi terdiri dari : Fasilitas rekreasi dalam gedung dan luar gedung.
- Fasilitas penunjang terdiri dari : Mushala, parkir, ruang bongkar muat barang, toilet umum, tempat sampah, dll

b) Kebutuhan Luas Ruang

Kebutuhan luas ruang berdasarkan luas site yang adalah 2,8 Ha dari ketentuan BCR (Building Covereg Ratio) 60 % maka ditemukan luas dasar bangunan $60\% \times 2,8 = 16.800 \text{ m}^2$, dengan 3 lantai dan 1 basment maka luas total bangunan $\pm 67.200 \text{ m}^2$. Dari kpasotas bangunan yang direncanakan berdasarkan skala pelayanan pusat perbelanjaan maka lantai penjualan ditemukan sebesar 33.600 m^2 . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

4.2.4. Zonning Ruang Dalam

Konsep dasar sistem peruangan pada *shopping mall* adalah sbb :

1. Kelompok ruang pusat perbelanjaan
2. Kelompok ruang pelayanan rekreasi dan hiburan
3. Kelompok ruang pengelola
4. Kelompok ruang penunjang (Mushala, parkir, ruang bongkar muat barang, toilet umum, tempat sampah, dll)
5. Kelompok ruang pameran
6. Kelompok ruang pendukung (bank, biro jasa transportasi, pusat informasi, dll)

Prosentase untuk kelompok ruang pelayanan perbelanjaan dengan kelompok ruang pelayanan rekreasi termasuk ruang pameran diasumsikan sebesar 65% : 35%. Prosentase ini setelah membandingkan beberapa fasilitas pada pusat perbelanjaan yang ada di Bandung dan Jakarta.

4.2.5. Sistim Sirkulasi

a) Sirkulasi Pengunjung / Pembeli

Konsep dasar linier pada sirkulasi pengunjung adalah melalui pengaturan outlet yang linier. Untuk menghindari kejenuhan, maka setiap jarak 100 m diletakan anchor, pengolahan koridor yang menarik dan efek pencahayaan. Selain fungsi

tersebut juga untuk memudahkan pengunjung mencapai ke pusat perbelanjaan, pusat rekreasi juga dan mengarahkan pengunjung sesuai alur gerak yang direncanakan sehingga tidak cepat bosan dengan keadaan dan menimbulkan rasa betah tinggal di mal.

Konsep kenyamanan pada sirkulasi pengunjung tercapai dengan mempertimbangkan hal-hal sbb :

1. Gerak pengunjung dan pedagang
2. Kenyamanan bersirkulasi
3. Study pusat perbelanjaan di Kodya Bandung

Berdasarkan 3 (tiga) hal di atas ditentukan lebar koridor untuk *shopping mall* adalah 4,00 - 6,00 m. Diperhitungkan hanya satu sisi unit yang digunakan untuk area jual beli dan dimungkinkan untuk pemanfaatan koridor untuk area makan. Dan sisanya untuk sirkulasi pengunjung.

b) Sirkulasi Barang

Konsep dasar pemisahan sirkulasi barang dari pengunjung adalah melalui pengaturan posisi, jarak dan sistem transportasi dari gudang terhadap outlet. Seluruh ruang jual pada *shopping mall* menghadap pada koridor, oleh karena itu tidak dapat dihindari pemakaian jalur sirkulasi tersebut untuk keperluan penyaluran barang-barang ke setiap ruang jual. Agar kegiatan perbelanjaan tidak terganggu dan merusak pemandangan, maka penanganannya dapat dilakukan dengan 2 hal sbb :

1. Pengaturan waktu pemasokan pada saat tutup (pagi hari atau malam hari)
2. Pembuatan stok barang untuk jangka waktu tertentu.

Shopping mall harus mempunyai gudang penyimpanan barang tersendiri di luar area penjualan yang jumlahnya sama dengan jumlah stan/toko, sehingga kegiatan bongkar muat barang dapat dilakukan dengan tidak mengganggu kegiatan jual beli.

4.2.6. Konsep Sistem struktur

Sistem struktur untuk bangunan utama menggunakan struktur rangka (*Frame Structure*) dan struktur cangkang dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Sub Struktur; kombinasi *foot plate* dan tiang pancang.

- Super struktur; kombinasi core, kolom, balok (beton bertulang) dan struktur cangkang.
- Bahan struktur beton bertulang
- Dinding pengisi; batu bata, beton cetak, roster, glass box, kaca, sedangkan sekat ruang menggunakan partisi
- Atap, memakai rangka baja
- Untuk struktur di luar bangunan menggunakan sistem struktur kabel.

4.2.7. Konsep Sistem Utilitas

Sistem utilitas adalah persyaratan kenyamanan bangunan. Pada bangunan ini menggunakan sistem utilitas berupa :

- Penghawaan alami, pada ruang-ruang yang tidak memerlukan pengkondisian udara melalui *cross ventilaton*.
- Penghawaan buatan, menggunakan AC central perantara dengan media udara ke udara. Untuk mal terbuka, AC dipakai pada unit retail. Ruang-ruang khusus seperti ruang mesin, parkir indoor dan dapur menggunakan *exhauster fan*.
- Pencahayaan alami, melalui *skylight* dan bukaan.
- Pencahayaan buatan, Menggunakan sumber arus PLN. Diterapkan pada semua ruang termasuk mal terbuka di ruang luar.
- Sistem transportasi, menggunakan escalator sistem paralel, lift panoramic pada area khusus, dan tangga darurat. Untuk distribusi barang digunakan lift barang, direncanakan alur sirkulasi pejalan kaki (*pedestrian*) dan kendaraan (*drive way, loading dock*).
- Jaringan Air Bersih, menggunakan *down feed system*
- *Fire protection*, menggunakan sistem pencegah berupa alat-alat deteksi dan kontrol, sistem pemadam berupa sprinkler dan tabung gas pemadam
- Sistem Komunikasi, dan tata suara, menggunakan sistem PABX (*Private Auto Branch Exchange*), Intercom untuk hubungan intern dua arah dan CCTV (*close Circulation TV*) untuk *security*. Penyediaan sarana komunikasi lain seperti telepon umum, *telex* dan *facsimile* disediakan oleh warpostel.