

Lembar Pengesahan  
Tugas Akhir

**PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI**

**DI BANJARMASIN**

**PENEKANAN PADA PENCIPTAAN SUASANA  
ALAMI PADA RUANG DALAM**

Penyusun:

**IRWAN ARI DANU**


**No. Mhs : 96340004**


**NIRM : 960051013116120004**

Disahkan oleh

Dosen Pembimbing

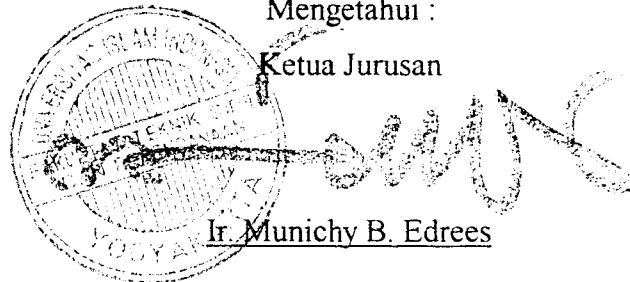
Dosen Pembimbing

  
Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch

  
Ir. Hastuti Saptorini

Mengetahui :

Ketua Jurusan



Ir. Munichy B. Edrees

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2000

*LEMBAR PERSEMBAHAN*

*Kupersembahkan Laporan Tugas Akhir ini kepada :  
Ayahanda dan Ibunda Tercinta  
Adinda Nera serta ponakanku tersayang Riyan.  
Teman-temanku yang teah banyak membantu*



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat segala taufik dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, ulama dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul “Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Banjarmasin, Penekanan pada Penciptaan Suasana Alami pada Ruang Dalam dan Ruang Luar”.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Ir. Hastuti Saptorini selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Untuk Ayah dan Ibunda tercinta, yang dengan sabar memberikan doa dan motivasi selama ini.



5. Untuk Adikku dan Ponakanku tersayang, yang mampu memberikan kebahagiaan dan semangatku.
6. Untuk Adik-adik di Pamungkas (Ima, Rini, Ida C-Moon, Lita, Ntien) yang memberikan motivasi dan temanku Yaya, Arief dan Agus, terimakasih atas perhatiannya.
7. Untuk teman-teman sekampus, yang sering menghibur dan membantu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, Januari 2001

Irwan Ari danu



## **ABSTRAKSI**

Banjarmasin merupakan pusat perdagangan dan pusat orientasi bagi kota-kota kabupaten disekitarnya. Dengan demikian sirkulasi perdagangan di kota ini sangat pesat, hingga mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang pesat pula. Aktivitas perdagangan di Banjarmasin terpusat pada kota, dengan kondisi perdagangan yang sangat monoton (biasa). Sedangkan masyarakat menuntut adanya sebuah pusat perdagangan yang bersifat rekreatif, ditambah lagi dengan meningkatnya arus wisatawan serta kecenderungan masyarakat yang suka berekreasi.

Untuk mensikapi hal tersebut dilakukan tinjauan terhadap Pusat Perbelanjaan, baik itu dari pengertian, klasifikasi pusat perbelanjaan yang berkaitan dengan sistem sampai materi yang diperdagangkan, komponen-komponen yang berkaitan dengan pusat perbelanjaan yang mampu menunjukkan karakter dari masing-masing Pusat Perbelanjaan, seperti penciptaan suasana ruang sebagai daya tarik dari citra komersialnya, yang akan dijadikan acuan dari Pusat Perbelanjaan ini.

Kesan alami dilakukan melalui pendekatan keberadaan lokasi dengan analisa pemilihan lokasi dan site, pendekatan kondisi perdagangan di Banjarmasin untuk menentukan klas mall pada pusat perdagangan dan unsur rekreatif yang cocok. Dengan melihat kondisi tersebut timbul gagasan untuk mewujudkan sebuah Pusat Perdagangan yang berbeda (bersifat rekreatif) dengan kondisi sebelumnya pada area pusat perdagangan. Kesan rekreatif dan alami dilakukan melalui perpaduan suasana alami pada ruang dalam dan ruang luar, sehingga suasana di dalam bangunan seakan-akan masih diluar bangunan. Ini tentunya akan memberikan pengalaman tersendiri terhadap para pengunjung.

Dengan demikian konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup konsep site, konsep tata ruang dan ketentuan karakter ruang, organisasi ruang, serta konsep penampilan bangunan akan memasukkan kriteria alami yang dapat terwujud melalui permainan warna, bahan atau material, sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik melalui penampilan bangunan yang alami dan keberadaanya mampu mendukung bahkan memberi efek yang positif terhadap lingkungannya.



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstraksi.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar dan Tabel.....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    PERMASALAHAN.....	5
1.2.1    Umum.....	5
1.2.2    Khusus.....	5
1.3    TUJUAN DAN SASARAN.....	5
1.3.1    Tujuan.....	5
1.3.2    Sasaran.....	6
1.4    LINGKUP PEMBAHASAN.....	6
1.4.1    Non Arsitektural.....	6
1.4.2    Arsitektural.....	6
1.5    METODE PEMBAHASAN.....	6
1.6    KEASLIAN PENULISAN.....	7
1.7    SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	8
<b>BAB II. TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>10</b>
2.1    TINJAUAN UMUM PUSAT PERBELANJAAN.....	10
2.1.1    Pengertian Pusat Perbelanjaan.....	10
2.1.2    Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.....	10

vii



2.1.3	Sistem Pelayanan Dalam Pusat Perbelanjaan Materi Yang Diperdagangkan.....	12
2.2	IDENTIFIKASI PELAKU DAN KEGIATAN.....	14
2.2.1	Pelaku Kegiatan.....	14
2.2.2	Jenis Kegiatan.....	15
2.2.3	Pola Kegiatan.....	15
2.3	UNSUR-UNSUR ALAMIAH SEBAGAI ELEMEN DASAR PERENCANAAN REKREATIF.....	16
2.3.1	Pengertian Rekreatif.....	16
2.3.2	Kriteria Alam Lingkungan.....	16
2.3.3	Klasifikasi Kegiatan Rekreatif.....	19
2.3.4	Tuntutan Kegiatan Rekreatif.....	19
2.3.5	Suasana Alami Sebagai Daya Tarik Pengunjung.....	20
2.4	TINJAUAN SIRKULASI REKREATIF.....	21
2.4.1	Pengertian Sirkulasi.....	21
2.4.2	Komponen-komponen Pembentuk Sirkulasi.....	22
2.4.2.1	Konfigurasi Alur Gerak.....	22
2.4.2.2	Pencapaian ke Bangunan.....	24
2.4.2.3	Pintu Masuk Bangunan.....	25
2.4.2.4	Hubungan Sirkulasi dengan Ruang.....	27
2.4.2.5	Bentuk Ruang Sirkulasi.....	28
2.4.3	Penciptaan Suasana Rekreatif pada Sirkulasi.....	29
2.5	STUDI KASUS PUSAT PERBELANJAAN LAIN.....	30
2.5.1	Blok M Mall.....	30
2.5.2	Plaza Senayan.....	31
2.5.3	Slipi Jaya Plaza.....	32



<b>BAB III. ANALISIS.....</b>	<b>34</b>
3.1    ANALISA PEMILIHAN LOKASI DAN SITE.....	34
3.1.1    Analisa Pemilihan Lokasi.....	34
3.1.2    Analisa Pemilihan Site.....	37
3.2    ANALISA TATA RUANG DAN KEGIATAN YANG REKREATIF.....	38
3.2.1    Analisa Bentuk Ruang Retail.....	40
3.2.2    Sirkulasi di dalam dan di luar bangunan.....	43
3.2.3    Unsur Rekreasi Pada Pusat Perbelanjaan.....	45
3.2.3.1    Pengembangan Unsur Rekreasi.....	45
3.2.3.2    Tujuan dan Kecenderungan Pengunjung.....	46
3.3    ANALISA KLASIFIKASI UNTUK MENENTUKAN KLAS MALL.....	46
3.3.1    Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.....	46
3.3.2    Dasar Pemilihan.....	47
3.4    ANALISA PENAMPILAN BANGUNAN.....	49
3.4.1    Kesan Alami pada Bangunan.....	49
3.4.2    Analisa Karakter Bangunan.....	50
3.4.3    Analisa Fasade Bangunan.....	51
<b>BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>53</b>
4.1    KONSEP DASAR PERENCANAAN.....	53
4.1.1    Karakter Sekitar Tapak.....	53
4.1.2    Konsep Dasar Zoning.....	54
4.2    KONSEP PERANCANGAN.....	55
4.2.1    Konsep Tata Ruang Dalam.....	55
4.2.1.1    Pengelompokan Fasilitas dan Kebutuhan Ruang.....	56
4.2.1.2    Karakter dan Tuntutan Ruang.....	56
4.2.2    Konsep Organisasi Ruang.....	58
4.2.3    Konsep Pergerakan.....	58





4.2.4	Konsep Penampilan Bangunan.....	59
4.2.5	Konsep Tata Ruang Luar.....	61
4.2.5.1	Pola Ruang Luar.....	61
4.2.5.2	Ruang Terbuka / Plaza.....	62
4.2.5.3	Tata Vegetasi / Pertamanan.....	62
4.3	KONSEP SISTEM BANGUNAN.....	64
4.3.1	Konsep Sistem Struktur.....	64
4.3.2	Konsep Sistem Utilitas.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>67</b>



## DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 1.1: Peta Kota Banjarmasin.....	1
Gambar 1.2 : salah satu koridor kota Banjarmasin.....	4
Gambar 2.1 : Sistem Pergerakan yang Rekreatif.....	20
Gambar 2.2 : Sistem Pergerakan.....	20
Gambar 2.3 : Konfigurasi Alur Gerak.....	23
Gambar 2.4 : Pencapaian ke Bangunan.....	24
Gambar 2.5 : Pintu masuk Bangunan.....	25
Gambar 2.6 : Macam-macam Pintu Masuk.....	26
Gambar 2.7 : Hubungan Sirkulasi dengan Ruang.....	27
Gambar 2.8 : Bentuk-bentuk dari Ruang Sirkulasi.....	29
Gambar 2.9 : Jalan yang menimbulkan pola-pola untuk istirahat dan gerak didalamnya.....	29
Gambar 2.10 : Bangunan BSD Plaza, bangunannya unik dan meriah.....	30
Gambar 2.11 : Plaza Bintaro.....	31
Gambar 2.12 : Bangunan Slipi Jaya Jakarta.....	32
Gambar 2.13 : Denah dan potongan.....	33
Gambar 3.1: Alternatif pemilihan site.....	36
Tabel III.1 : Penilaian terhadap alternatif-alternatif site.....	37
Gambar 3.2 : Lokasi site terpilih.....	38
Gambar 3.3 : Rumah Adat Banjar.....	50
Gambar 3.4 : Fasade pada Jl. P. Antasari.....	51
Gambar 4.1 : Pengaruh proporsi pada karakter ruang.....	55
TABEL IV.1 : Organisasi Ruang dan Shopping Mall.....	58



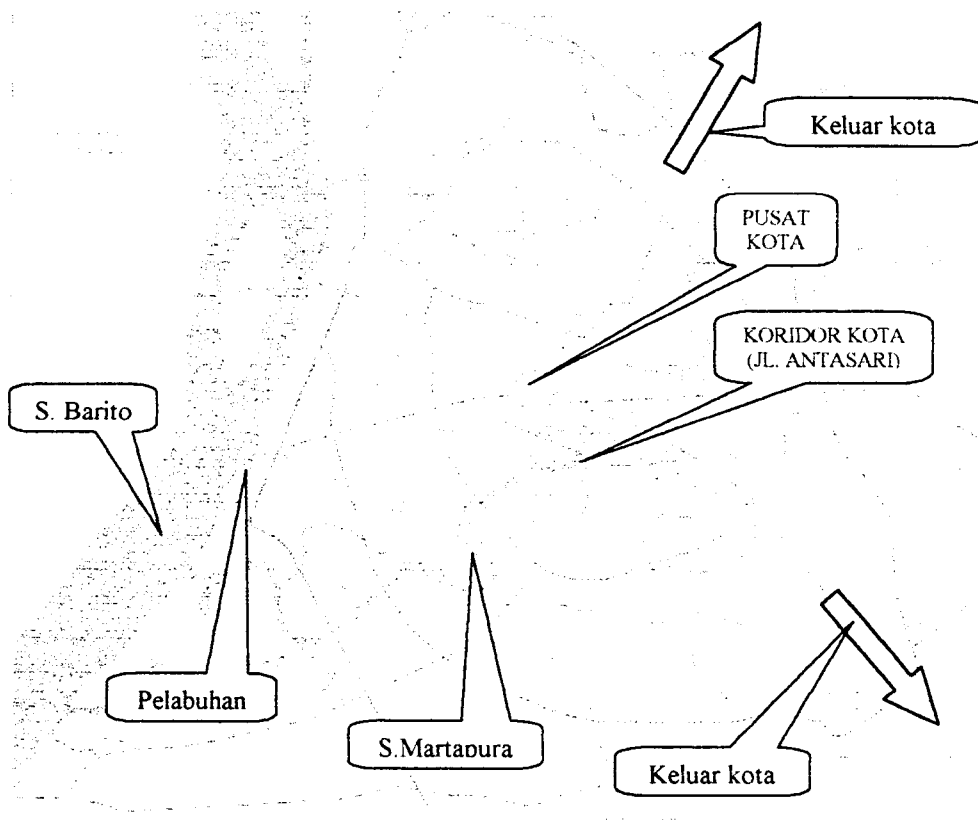
Gambar 4.2 : Perletakan Sign Board.....	61
Gambar 4.3 : Pola Ruang Luar.....	62
Gambar 4.4 : Tata vegetasi pada jalur pedestrian.....	63
Gambar 4.5 : Tata vegetasi pada plaza.....	64



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Kota Banjarmasin dengan kedudukannya sebagai Ibukota Propinsi Kalimantan Selatan memiliki fungsi strategis sebagai pusat pertumbuhan propinsi, yang mengandung konsekuensi sebagai pusat perdagangan pemerintah dan pelayanan sosial skala regional. Dengan kedudukannya sebagai pusat orientasi bagi kota-kota kabupaten disekitarnya, menyebabkan arus sirkulasi barang dan orang sedemikian pesat, baik sirkulasi antar propinsi dan antar pulau. Arus mobilitas yang tinggi tersebut merangsang pertumbuhan ekonomi yang pesat pula. Hal ini merupakan daya tarik penduduk untuk berurbanisasi dan bekerja di kota.



gambar 1.1 : Peta kota Banjarmasin  
sumber : RUTRK Banjarmasin



Penduduk kota Banjarmasin pada tahun 1996 berjumlah 551.854 jiwa (sensus) dan diperkirakan meningkat dengan 2,38% per tahun sampai tahun 2000, kemudian 2,42% per tahun sampai tahun 2006. Angka-angka pertumbuhan tersebut diperkirakan mencapai jumlah sebesar 606.296 pada tahun 2000, dan pada tahun 2006 diperkirakan mencapai 699.559 jiwa. (*RUTRK Banjarmasin 1998*).

Kebutuhan akan fasilitas perbelanjaan akan meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk dan ekonomi. Kotamadya Banjarmasin perkembangannya sangat pesat dan memiliki prospek yang cerah karena fungsinya sebagai gerbang ke Kalimantan Selatan. Peranan utama kota ini adalah :

1. Pusat pengembangan regional, terutama dalam fungsi perdagangan dan jasa.
2. Pusat pelabuhan dan perhubungan yang menghubungkan antara pulau Jawa dan pulau Kalimantan, khususnya Kalimantan Selatan.
3. Merupakan pusat-pusat pemerintahan, pendidikan dan kebudayaan dari Kalimantan Selatan.

Dalam usaha pengembangan kota Banjarmasin, diperlukan kebijakan-kebijakan yang mengarah pada sektor perkembangan perindustrian dan perdagangan. Hal ini dapat dilihat dengan keberadaan / kehadiran pertokoan yang cenderung berkembang dengan pesat, keberadaan / kehadiran pusat-pusat perbelanjaan seperti pertokoan di Jl. S. Parman, Jl. Perintis Kemerdekaan, Jl. Letjen DI Panjaitan dan Jl. Sulawesi atau tepatnya pada kawasan perdagangan pasar lama kota. (*RDTRK Banjarmasin, tahun 2000, hal III – 19*).

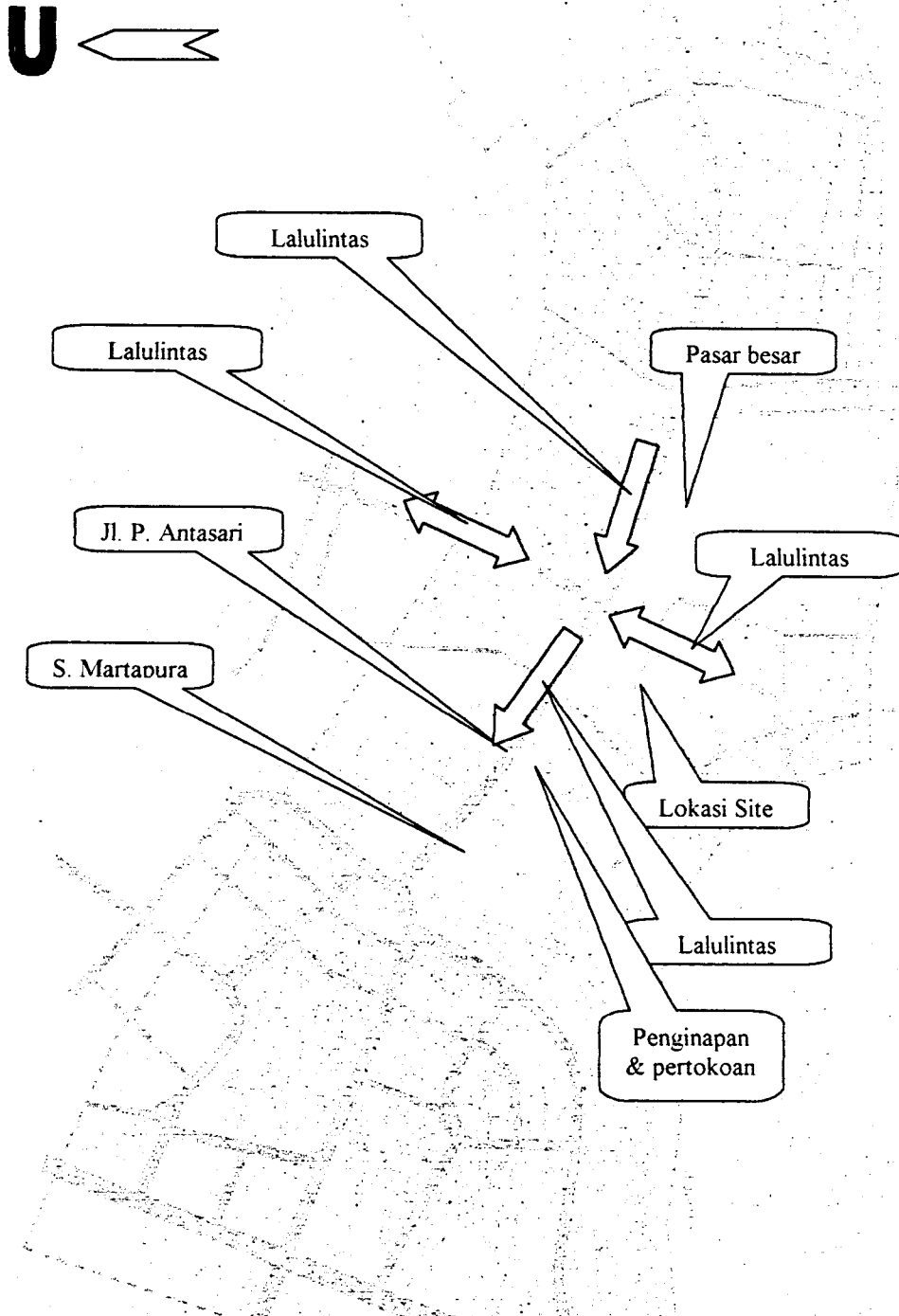
Kehidupan modern membuat orang lebih senang melakukan kegiatan yang bersifat praktis serta banyak menuntut kenyamanan dan kemudahan dalam kegiatan maupun pelayanan, termasuk salah satunya adalah kegiatan berbelanja. Apalagi sekarang kegiatan berbelanja bukan hanya sekedar transaksi jual beli semata, tetapi juga merupakan sarana



tempat rekreasi yang menuntut kenyamanan dan kemudahan dalam berdagang. (*Majalah Konstruksi, 142, tahun 1990*). Untuk mengantisipasi kecenderungan tersebut, maka penyediaan fasilitas pusat perbelanjaan yang sekaligus berfungsi sebagai tempat rekreasi merupakan upaya yang perlu ditindak lanjuti.

Sementara itu pengembangan wisata dalam kota merupakan hal yang sangat populer dan berkembang saat ini. Pengusahaan sarana rekreasi modern (restoran, tempat bermain dan hiburan) mulai mendapat peluang yang tinggi bagi pengembangan wisata kota. (*Ir. Ciputra, Tourisme harus dikembangkan di dalam kota, Asri, edisi Sept 1988*).

Kecenderungan masyarakat Banjarmasin yang senang berekreasi baik rekreasi sekitar perkotaan maupun ke tempat-tempat wisata dapat dijadikan sebagai titik tolak atas keberadaan sebuah pusat perdagangan yang bersifat rekreatif. Hal ini dapat terlihat dari perkembangan pariwisata di Kalimantan Selatan yang mengalami peningkatan arus wisatawan, dimana rata-rata pertumbuhan Wisnu 17% per tahun, Wisman 7% per tahun dengan total keseluruhan 24 % per tahun. Hal ini dapat dilihat pada tabel arus kunjungan wisata di Kalimantan Selatan. (*Deparpostel, Prediksi Data Pariwisata di Kalimantan Selatan, Master Plan, tahun 1993*).



gambar 1.2 : salah satu koridor kota pada Jl. Antasari  
sumber : RUTRK Banjarmasin



Pada lokasi tersebut diatas merupakan area komersial yang ramai dimana kegiatan perdagangan berlangsung setiap hari. Namun belum ada yang memberikan suasana perdagangan yang nyaman dan rekreatif. Penampilan bangunan pertokoan pada Jl. P. Antasari terlihat monoton, sehingga membuat suasana berkesan jenuh dan membosankan. (*Pengamatan Langsung*). Untuk itu diperlukan sesuatu yang sifatnya mampu membuat rileks dan nyaman atau menyegarkan kembali pada area perdagangan tersebut. Misalnya dengan suatu kondisi yang berbeda dari kondisi yang ada, seperti hal-hal yang sifatnya alami, yang dapat diterapkan pada interior berupa tanaman/taman, kolam, pola sirkulasi dan unsur-unsur alami lainnya. Hal ini dapat diwujudkan pada sebuah pusat perdagangan yang akan memberikan suasana yang berbeda, yaitu dengan interior yang berkesan alami.

## **1.2 PERMASALAHAN**

### **1.2.1 Umum**

Bagaimana mewujudkan sebuah pusat perbelanjaan yang rekreatif pada konteks pusat perdagangan.

### **1.2.2 Khusus**

Bagaimana penerapan konsep integrasi ruang luar pada ruang dalam agar kesan alamiah dalam bangunan/interior dapat tercapai.

## **1.3 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan**

Menyediakan fasilitas pusat perbelanjaan yang rekreatif dan dapat mendukung tuntutan kebutuhan bagi masyarakat Banjarmasin dan sekitarnya.





### **1.3.2 Sasaran**

Pusat perbelanjaan dengan suasana interior yang alamiah agar mampu menarik minat pengunjung.

## **1.4 LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1.4.1 Non Arsitektural**

Secara teoritikal pembahasan meliputi pembahasan sosial, ekonomi dan budaya yang berkaitan dengan perencanaan bangunan pusat perdagangan ini.

### **1.4.2 Arsitektural**

Pembahasan melingkupi :

- a. Aspek-aspek alami yang akan diterapkan pada interior.
- b. Pembahasan mengenai hubungan antar ruang pada fungsi ruang yang satu dengan yang lain.
- c. Penataan fasilitas yang memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

## **1.5 METODE PEMBAHASAN**

### **a. Tahap mengumpulkan data**

- Survey langsung ke lapangan, yaitu :
  - Melihat sekaligus mengamati kondisi pada site yang ada.
  - Mengamati langsung kegiatan yang ada di sekitar site dan pusat perdagangan lain di Banjarmasin.
- Survey tidak langsung, yaitu :
  - Mengumpulkan data *RDTRK* dari Bapeda Kodya Banjarmasin.
  - Studi literatur sebagai kajian pembanding bagi pusat perbelanjaan lewat buku-buku laporan TA angkatan sebelumnya.
  - Studi literatur tentang bangunan pusat perbelanjaan pada buku-buku dan majalah konstruksi.



b. Tahap analisa

Merupakan tahap penguraian data serta informasi-informasi lainnya yang relevan untuk digunakan sebagai pertimbangan pemecahan masalah dalam perancangan pusat perbelanjaan.

c. Tahap sintesa

Tahap sintesa dilakukan sebagai langkah untuk mendapatkan pendekatan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah :

- Pendekatan wadah yang mampu mengakomodasi kegiatan perdagangan yang bersifat rekreatif pada suatu lingkungan perdagangan yang kurang teratur.
- Pendekatan konsep sirkulasi.
- Merumuskan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan pusat perbelanjaan.

d. Tahap kesimpulan / konsep

Yaitu merupakan tahap penyimpulan dari proses analisa dan sintesa antara lain sebagai berikut :

- Konsep lokasi dan site.
- Dimensi ruang, pencapaian, bentuk, utilitas, struktur dan konstruksi serta program ruang.
- Konsep pemintakatan

## 1.6 KEASLIAN PENULISAN

- Arief Nuryadi / 87 340 008 / UII

### **“Shopping Mall sebagai Pusat Perbelanjaan, Rekreasi dan Informasi di Cilacap”**

Penekanan pada building performance dari shopping mall agar dapat mencerminkan diri sebagai landmark pada pusat perdagangan di kawasan pengembangan kota baru yang belum mempunyai bangunan sejenis.



*Sedangkan pada TA saya membahas tentang suasana interior yang alami untuk kawasan perdagangan yang sudah terdapat bangunan pusat perbelanjaan, namun dengan penampilan yang berbeda dari bangunan yang sudah ada yaitu dengan konsep pengintegrasian ruang luar pada ruang dalam.*

- Irwin Ramsyah / 91 340 007 / UII

**“Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi Bahari Sungai Kapuas di Pontianak”**

Penekanan pada penyatuan kegiatan belanja dan rekreasi pada pusat perbelanjaan dengan mengaitkan keberadaan sungai kapuas sebagai aset wisata bahari untuk daya tariknya.

*Sedangkan pada TA saya membahas penyatuan kegiatan belanja dan rekreasi dengan memunculkan suasana ruang luar ke dalam bangunan agar suasana menjadi lebih santai dan lebih menarik minat pengunjung.*

- Ahmad Sukri Fajar / 90 340 025 / UII

**“Pusat Perbelanjaan di Tanjung Karang”**

Penekanan pada pendekatan perancangan tata ruang dalam dan luar agar nampak selaras serta penataan sirkulasi yang rekreatif.

*Sedangkan saya membahas tentang konsep bangunan yang mengintegrasikan ruang luar pada ruang dalam, jadi suasana dalam bangunan seakan akan masih diluar bangunan.*

## 1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

### BAB I. Pendahuluan

Mengungkapkan Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Lingkup Pembahasan, Metode Pembahasan dan Sistematika Pembahasan



## **BAB II. Tinjauan**

Berisi tentang Tinjauan Umum dan kajian teori-teori tentang Pusat perbelanjaan dan fasilitas pendukungnya.

## **BAB III. Analisa**

Menganalisa kondisi lingkungan yang ada serta dihubungkan dengan literatur, teori dan berbagai macam faktor yang mampu menyelesaikan masalah.

## **BAB IV. Konsep Perencanaan dan Perancangan**

Berisi tentang konsep-konsep dasar, diantaranya program ruang, organisasi dan hubungan ruang, pola sirkulasi, fisik bangunan, sistem struktur dan utilitas.



## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 TINJAUAN UMUM PUSAT PERBELANJAAN

##### 2.1.1 Pengertian Pusat Perbelanjaan

Pusat Perbelanjaan adalah sekelompok bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi, berhubungan dengan lokasi, ukuran tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko-toko. (*An no name, Community Builder Handbook, 1977, hal 43*).

Pengertian lain menyebutkan : pusat perbelanjaan adalah sebuah tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang atau jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuan adalah memetik keuntungan. (*Victor Gruen, 1973, hal 23*).

##### 2.1.2 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

###### a. Berdasarkan Skala Pelayanan

Pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi tiga macam tingkatan :  
(*Victor Gruend, 1973, hal 23*)

- Pusat perbelanjaan lokal (*Neighbourhood Center*)

Pusat perbelanjaan lokal ini mempunyai jangkauan pelayanan antara 500 s/d 40.000 penduduk. Luas areanya berkisar antara 30.000 s/d 100.000 sq ft (2787 s/d 9290 m<sup>2</sup>) dengan unit terbesar berupa *supermarket*.

- Pusat perbelanjaan distrik (*Community Center*)

Pusat perbelanjaan distrik ini mempunyai jangkauan pelayanan antara 40.000 s/d 150.000 penduduk. Luas arealnya berkisar



antara 100.000 s/d 300.000 sq ft (9290 s/d 27870 m<sup>2</sup>) yang terdiri dari *junior departement store*, *supermarket* dan toko-toko.

- Pusat perbelanjaan regional (*Regional Main center*)

Pusat perbelanjaan regional mempunyai jangkauan pelayanan antara 150.000 s/d 400.000 penduduk. Luas arealnya berkisar antara 300.000 s/d 1.000.000 sq ft (27870 s/d 92990 m<sup>2</sup>) yang terdiri dari *junior departement store*, *departement store*, dan jenis-jenis toko.

b. Berdasarkan Bentuk Fisik

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan dalam tujuh bentuk yaitu :  
*Bendington Nadine, 1982, hal 14)*

- *Shopping street*

Toko yang berderet disepanjang jalan dan membentuk pola pita.

- *Shopping center*

Kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual.

- *Shopping precinct*

Merupakan pusat orientasi dari kompleks pertokoan yang memiliki jalur pedestrian sebagai tempat aktivitas jual beli.

- *Departement store*

Suatu toko besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai, yang menjual bermacam-macam barang termasuk pakaian. Perletakan barang memiliki tata letak yang khusus untuk memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses. Luas lantainya berkisar antara 10.000 s/d 20.000 m<sup>2</sup>.

- *Supermarket*

Merupakan toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan sistem pelayanan *self service*. Dari area penjualan dengan luas area berkisar 5000 s/d 7000 m<sup>2</sup>.



- *Departement store* dan *supermarket*  
Merupakan bentuk perbelanjaan modern yang umum dijumpai dan merupakan gabungan kedua jenis pusat perbelanjaan diatas.
  - *Super store*  
Merupakan toko satu lantai yang menjual bermacam-macam barang kebutuhan sandang dengan sistem *self service*. Luasnya berkisar antara 5000 s/d 7000 m<sup>2</sup>.
- c. Berdasarkan Kuantitas Barang Yang Dijual
- Toko grosir  
Yaitu toko yang menjual barang dengan jumlah besar atau secara partai, dimana barang dalam jumlah besar tersebut biasanya disimpan di tempat lain dan yang terdapat ditoko-toko hanya sebagai contohnya saja.
  - Toko eceran (retail)  
Merupakan toko yang menjual barang dalam jumlah relatif sedikit atau persatuan barang. Lingkup sistem eceran ini lebih luas dan fleksibel dari pada grosir. Selain itu toko retail akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi barang yang tinggi.
- d. Berdasarkan Variasi Barang yang Dijual.
- *Specially shop*  
Merupakan toko yang menjual jenis barang tertentu, misalnya : toko obat, toko sepatu, toko kacamata, dan sebagainya.
  - *Variety shop*  
Merupakan toko yang menjual berbagai jenis barang seperti toko kelontongan.

### **2.1.3 Sistem Pelayanan dalam Pusat Perbelanjaan**

Berdasarkan sistem pelayanan pada pusat perbelanjaan dapat dibagi atas : *Victor Gruen, 1982 hal 23*)



a. *Personal Service*

Pembeli dilayani oleh pramuniaga dari balik counter. Biasanya barang-barang yang mahal dan eksklusif, seperti jam tangan, perhiasan, kacamata, parfum dan sebagainya.

b. *Self Selection*

Pembeli mencari sendiri barang kebutuhannya, kemudian memilihnya dan memberitahukan pramuniaga agar mendapatkan nota tanda pembelian untuk melakukan pembayaran.

c. *Self Service*

Pembeli menggunakan alat angkut barang belanjaan seperti *trolley* atau keranjang yang tersedia dan memilih barang yang dibutuhkan, kemudian membawanya menuju *counter* untuk melakukan pembayaran.

#### **2.1.4 Materi yang Diperdagangkan**

Berdasarkan tingkat kebutuhan pemakaian , barang dagangan yang ditawarkan dapat dikelompokkan menjadi : (*De Chiara, 1983 hal 731*)

a. *Demand Goods*

Yaitu barang-barang kebutuhan pokok yang dibutuhkan setiap harinya.

b. *Convenience Goods*

Yaitu barang yang sering dibutuhkan , tetapi bukan kebutuhan pokok dan setiap hari dibutuhkan.

c. *Impuls Goods*

Yaitu barang kebutuhan khusus, mewah dan biasanya untuk kepuasan, bahkan juga menaikkan gengsi pemakainya, seperti jam tangan, parfum, kacamata, sepatu asesoris dan sebagainya.

Selain itu materi perdagangan juga dapat dibedakan berdasarkan sifat materi perdagangan yang terkandung di dalam barang itu sendiri.





Sifat-sifat barang yang ditawarkan yaitu :

- a. Bersih baik materi barang maupun wadahnya.
- b. Tidak berbau, untuk yang berbau dilakukan pengemasan khusus.
- c. Padat, paling tidak untuk wadah luarnya.
- d. Kering, sedang untuk yang basah dilakukan pengemasan khusus.
- e. Tidak mudah busuk dan tahan lama.

## **2.2 IDENTIFIKASI PELAKU DAN KEGIATAN**

### **2.2.1 Pelaku Kegiatan**

Pelaku kegiatan dalam pusat perbelanjaan dapat dibedakan atas : *(Ariu Nurhadi, 1997 hal 36)*

a. Konsumen / Pengunjung / Pembeli

Yaitu masyarakat atau obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang, jasa dan rekreasi. Kondisi sosial ekonomi konsumen sangat mempengaruhi jumlah dan jenis kebutuhannya. Pengunjung sebagai calon konsumen menginginkan banyak pilihan barang, pelayanan dalam transaksi maupun parkir, serta menikmati suasana ruang yang rekreatif.

b. Penyewa / Pedagang

Yaitu pemakai ruang dengan penyewa atau membeli dari pusat perbelanjaan untuk digunakan sebagai tempat barang-barang dagangannya kepada konsumen.

c. Pengelola

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

d. Pemasok

Yaitu pengisi atau penghantar barang yang diperlukan pedagang.



### **2.2.2 Jenis Kegiatan**

Jenis kegiatan yang diwadahi dalam pusat perbelanjaan adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan jual beli
  - Kegiatan penyajian barang dan penyimpanan
  - Kegiatan pelayanan jual beli
  - Kegiatan promosi
  - Kegiatan pergerakan
  - Kegiatan distribusi barang (bongkar muat)
- b. Kegiatan pengelolaan
  - Kegiatan manajemen
  - Kegiatan operasional dan pemeliharaan
- c. Kegiatan rekreasi
  - Kegiatan bermain
  - Kegiatan melihat-lihat (*window shopping*)

### **2.2.3 Pola Kegiatan**

- a. Mengamati area

Pola kegiatan ini pengunjung memikirkan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju, untuk itu diperlukan orientasi yang jelas.
- b. Memilih barang
  - Langsung ketempat yang dituju apabila keperluan barang yang akan dibeli sudah diketahui tempatnya, maka perlu diberikan jarak capai yang efektif.
  - Berkeliling apabila pengunjung ingin memilih barang atau sekedar melihat-lihat atau rekreasi.
- c. Transaksi

Yaitu pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli pada kasir.



d. **Rekreasi**

Yaitu pengunjung dalam melakukan kegiatan berbelanja lama akan merasa lelah dan membutuhkan suasana yang lebih rekreatif oleh karena itu perlu diberikan keleluasaan gerak maupun suasana yang berbeda (alami).

## **2.3 UNSUR-UNSUR ALAMIAH SEBAGAI ELEMEN DASAR REKREATIF**

### **2.3.1 Pengertian Rekreatif**

Definisi rekreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri, sesuatu yang dapat menghibur. (*Francis J. Geck, M. F. A., "Interior Design and Decoration", WM. G. Briwn Company Publisher, 1984*)

Dari pengertian diatas, terdapat banyak elemen yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana rekreatif, baik pada ruang luar maupun pada ruang dalam yang elemen-elemennya dapat menegaskan bagian dari karakter rekreatif. Elemen-elemen yang dapat dipakai adalah air, tanah (permainan kontur) dan vegetasi.

### **2.3.2 Kriteria Alam Lingkungan**

Langkah penyelesaian dalam lingkup perencanaan, pewadahan kegiatan, perwujudan wadahnya dengan mengkaitkan dan mempertimbangkan variabel/elemen yang ada di lingkungan sekitar. Kriteria-kriteria tersebut adalah :

- Kriteria alam pasif sebagai faktor penentu perancangan, disini perancang yang harus dapat menyesuaikan diri dengan elemen alam lingkungan dan dapat berupa arah angin, sinar matahari, view / arah pandang.



- Elemen alam aktif sebagai faktor penunjang perancangan, elemen alam ini dapat disesuaikan dengan yang dikehendaki perancang dan dapat berupa vegetasi, kontur dan air.

Karakter rekreatif dapat tercermin pada beberapa hal, yaitu :

a. Keanekaragaman Ruang

Untuk menciptakan karakter rekreatif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya. Keanekaragaman akan lebih terasa dalam menciptakan karakter rekreatifnya jika dibandingkan dengan hal-hal yang beragam/monoton. (*Edward T. White, "Concept Sourcebook, a Vocabulary of Architecture Form", Intermatra Bandung, 1990*)

b. Suasana / Kualitas Ruang

Dalam mewujudkan suasana yang rekreatif pada suatu ruangan perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini, yaitu :

- Proporsi

Yaitu perbandingan terhadap ukuran / skala yang seimbang, meliputi perbandingan panjang, lebar dan tinggi; perbandingan antara dimensi unsur ruang dengan dimensi ruang; perbandingan dimensi bukaan dengan dimensi ruang. Dari proporsi ruang tersebut dapat mewujudkan suasana ruang tertentu, seperti kesan yang intim pada ruang, maupun kesan yang leluasa yang mampu mewujudkan suasana rekreatif pada ruangan.

- Bentuk

Adalah merupakan suatu komposisi bentuk dasar (segitiga, segi empat dan lingkaran) atau suatu bentuk komposit (adanya penggabungan, penambahan atau pengurangan bentuk-bentuk dasar dominan). Dengan variasi dari bentuk-bentuk tersebut dapat mewujudkan suasana ruang yang bervariasi pula



berdasarkan sifat dari bentuk dasar tersebut. Sehingga suasana rekreatif dapat dicapai dengan pengungkapan bentuk, misalnya pada ruang.

- **Warna**

Adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk. (*Francis DK.Ching, "Bentuk Ruang dan Susunannya", hal 50*). Warna mampu memberikan kesan terhadap suatu bangunan, seperti warna-warna yang menyolok akan memberikan kesan yang menarik perhatian, ataupun warna yang berkesan lembut membuat perasaan menjadi nyaman bila memandang.

- **Material**

Adalah karakter permukaan suatu bentuk tekstur dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut. (*Francis J. Geck, M. F. A, "Interior Deign and Decoration", WM. G Briwn Company Publisher, 1984, hal 6*). Dengan demikian material mampu mewujudkan suasana yang rekreatif. Baik dengan pengolahan tekstur maupun karakter material yang disesuaikan dengan suasana yang akan dicapai, dalam hal ini adalah suasana yang rekreatif.

- **Dekorasi**

Merupakan suatu olahan pada elemen ruang, dapat berupa dekorasi tempelan atau dekorasi langsung. Dekorasi berfungsi untuk memperindah atau menciptakan suasana ruang yang menyenangkan pada suatu ruang terutama pada ruang dalam.

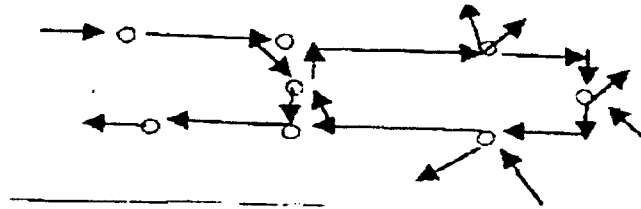


### **2.3.3 Klasifikasi Kegiatan Rekreatif**

- a. Berdasarkan Sifat Kegiatan
  - *Entertainment* / kesukaan : restoran, cafetaria, *snack bar*.
  - *Amusement* / kesenangan : bioskop, *art gallery*, *ball room*, teater dan sebagainya.
  - *Recreation* / bermain dan hiburan : bowling, billyard, taman, permainan dan ketangkasan seperti pin ball dan sebagainya.
  - *Relaxation* / santai ; taman kota, *swiming pool*, dan sebagainya.
- b. Berdasarkan Jenis Kegiatannya
  - Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik seperti : renang, golf, billyard, permainan / ketangkasan ; video games, bom-bom car dan lain-lain.
  - Pasif : kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik seperti menonton bioskop, konser, drama dan lain-lain.
- c. Berdasarkan Pola Kegiatan
  - Massal ; pertunjukan film, konser, dan lain-lain.
  - Kelompok kecil ; billyard.
  - Perorangan ; bowling, pinball.
- d. Berdasarkan Waktu Kegiatan
  - Pagi hari ; jalan-jalan di taman.
  - Pagi / siang / malam ; bioskop, billyard, renang, bowling.
  - Malam hari ; club malam, disco.

### **2.3.4 Tuntutan Kegiatan Rekreatif**

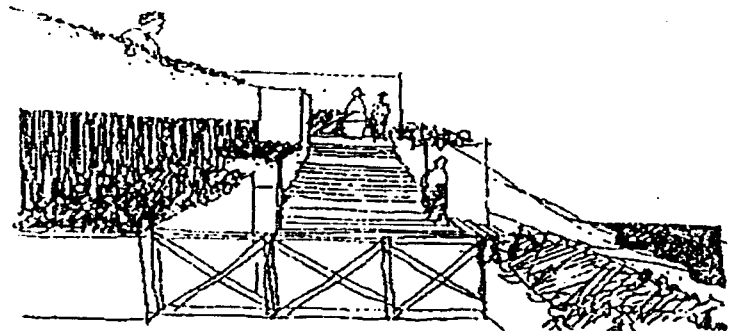
Bila seseorang berada pada sirkulasi linier yang lurus, akan membuat seseorang merasa bosan atau enggan untuk menyusuri, apabila seseorang tidak yakin akan adanya sesuatu yang benar-benar dibutuhkan diujung perjalanan.



Gambar 2.1 : sistem pergerakan yang rekreatif  
Sumber : Edward T. White, 1985

Pada kebosanan dan keengganan tersebut faktor lain yang mendukung melakukan kegiatan rekreasi menurut kinematika gerak antara lain :

- Gerakan berjalan
- Gerakan berhenti sejenak
- Gerakan berhenti lama
- Gerakan istirahat
- Gerakan menikmati view sekeliling



Gambar 2.2 : sistem pergerakan  
Sumber Ketchum, Moris JR, 1957

### 2.3.5 Suasana Alami Sebagai Daya Tarik Pengunjung

Dengan kondisi perdagangan yang menyajikan suasana berbeda dari sebuah pusat perdagangan pada umumnya dapat dipastikan akan menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi pusat perdagangan tersebut. Apalagi suasana yang berbeda tersebut adalah menghadirkan suasana yang alami pada sebuah bangunan pusat perbelanjaan. Hal-hal yang alami tersebut dapat dicapai dengan mewujudkan / memunculkan unsur-unsur alam seperti ; penampilan unsur air yang dapat diwujudkan dengan



kolam, penampilan unsur vegetasi dengan perwujudan taman, bahkan penampilan finishing bangunan yang menggunakan bahan yang sangat erat sekali dengan kesan alami seperti kayu, ini memberikan nuansa yang berbeda pada sebuah bangunan dan mampu menjadi daya tarik pada sebuah bangunan pusat perbelanjaan.

## **2.4 TINJAUAN SIRKULASI REKREATIF**

### **2.4.1 Pengertian Sirkulasi**

Sirkulasi dapat diartikan sebagai suatu pola atau alur, dimana akan sangat menunjang bagi kegiatan yang sedang berlangsung yang juga sesuai dengan fungsi bangunan yang sudah ditentukan. (*Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya"*)

Definisi lain dari sirkulasi adalah hal yang utama dalam merencanakan sebuah pembangunan karena hal itu dapat mengarahkan kecepatan, urutan-urutan dan realisasi dari perasaan alami atau keterbukaan visual. (*John Ormsbee Simonds, "Landscape Architecture", Mc. Graw-Hill Book Company, 1983*)

Adapun yang diutarakan Eckbo, bahwa sirkulasi adalah tautan paling vital untuk menghubungkan beberapa penggunaan site / tapak yang ada, sehingga sirkulasi memegang peranan yang sangat penting dalam perencanaan dan perancangan. Berarti dengan begitu pola sirkulasi dapat menunjukkan aliran, jalur pencapaian, urutan-urutan (sequence), hierarki, pandangan visual dan gerakan. (*Eckbo, "Urban Landscape Design", 1974*)

Sedangkan sirkulasi yang rekreatif tersebut adalah suatu alur gerak para pengunjung yang diatur agar pengunjung merasa nyaman, relaks dengan memberikan karakter yang berbeda pada sirkulasi seperti permainan suasana / kualitas ruang, bentuk, warna, material dan dekorasi yang mampu mendukung suasana rekreatif. Unsur-unsur sirkulasi





rekreatif dapat berupa view yang menarik berupa taman-taman maupun kolam pada interior bangunan. Sehingga memberikan kesan yang alami pada sirkulasi tersebut. Dapat pula ditunjukkan melalui komponen pembentuk sirkulasinya, seperti : konfigurasi alur gerak, cara pencapaian kebangunan, pintu masuk, pengolahan hubungan sirkulasi dengan ruang dan bentuk ruang sirkulasi.

#### **2.4.2 Komponen-komponen Pembentuk Sirkulasi**

*(Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya")*

Sistem sirkulasi memiliki komponen-komponen pokok sebagai unsur-unsur positif yang mempengaruhi persepsi tentang bentuk dan ruang sirkulasi baik itu pada ruang luar maupun ruang dalam. Komponen-komponen pokok tersebut adalah yang akan dijelaskan dibawah ini.

##### **2.4.2.1 Konfigurasi Alur Gerak**

Jenis-jenis dari konfigurasi alur gerak adalah sebagai berikut :

a. Linier

Semua jalan adalah linier, jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk suatu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang membentuk kisaran (loop).

b. Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat atau titik bersama.

c. Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilingi dengan jarak yang berubah.



d. Grid

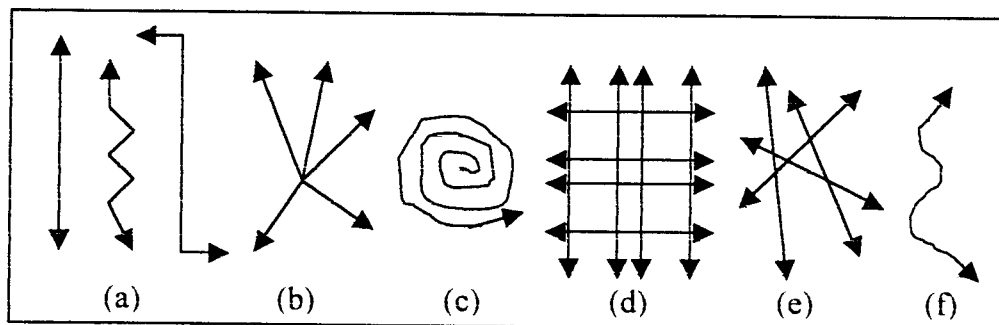
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan sejajar, yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujursangkar atau kawasan-kawasan segiempat.

e. Network

Suatu bentuk jaringan yang terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.

f. Komposisi

Pada kenyataannya, sebuah bangunan mempunyai kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hierarki diantara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala bentuk dan jalannya.



Gambar 2.3 : Konfigurasi Alur Gerak

Konfigurasi-konfigurasi alur gerak tersebut perlu diolah lagi dengan saling dipadukan untuk memperoleh kesan yang rekreatif, bukan kesan yang monoton oleh satu pola konfigurasi alur gerak saja. Dan satu hal yang terpenting yaitu pola konfigurasi tersebut sesuai dengan fungsi yang ada disekitar area tersebut.



### 2.4.2.2 Pencapaian ke Bangunan

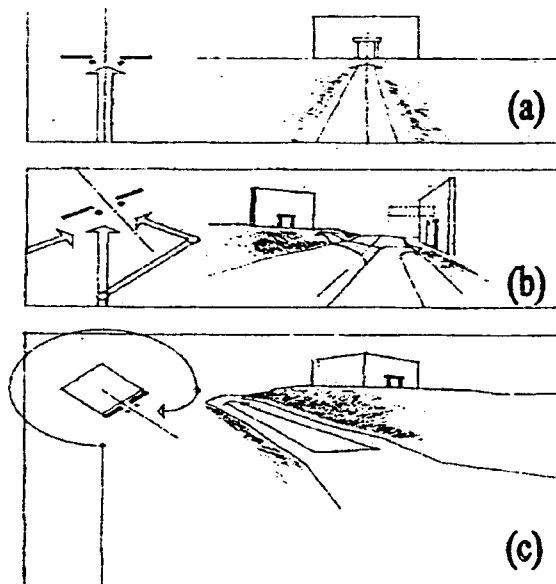
(Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya")

- Pencapaian Langsung

Suatu pencapaian yang mengarah ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

- Pencapaian tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat atau memperpanjang urutan pencapaian. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya akan memproyeksikan apa yang ada dibelakang fasade depan sehingga dapat terlihat dengan jelas.



Ket : (a) langsung (b) tersamar (c) berputar

Gambar 2.4 : Pencapaian ke Bangunan

Sumber: Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya"

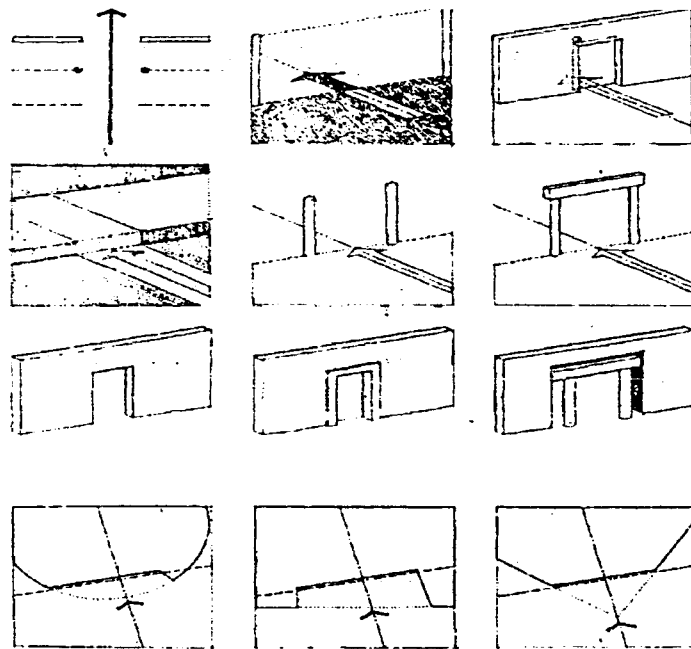


▪ **Pencapaian Berputar**

Sebuah jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi dari suatu bangunan sewaktu mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai ditempat kedatangan.

**2.4.2.3 Pintu Masuk Bangunan**

Untuk memasuki sebuah bangunan, sebuah ruangan dalam bangunan, atau suatu kawasan yang dibatasi ruang luar, melibatkan kegiatan yang menembus bidang vertikal yang memisahkan sebuah ruang dari yang lainnya dan memisahkan keadaan “disini” dan “disana”.

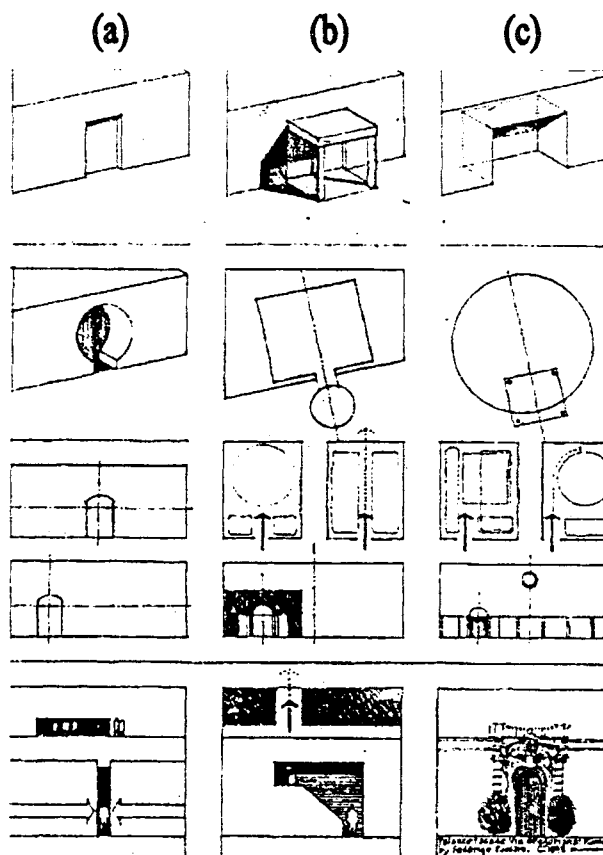


*Gambar 2.5 : Pintu masuk bangunan  
Sumber: Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya"*



Pintu masuk dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- Rata  
Pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaan dindingnya dan jika diinginkan tersamar.
- Menjorok keluar  
Jalan masuk yang menjorok menunjukkan fungsinya sebagai pencapaian dan memberikan pencahayaan di atasnya.
- Menjorok ke dalam  
Jalan masuk yang menjorok ke dalam memberikan pencahayaan dan menerima sebagian ruang luar menjadi bagian dari bangunan.



Ket : (a) rata (b) menjorok ke luar (c) menjorok ke dalam

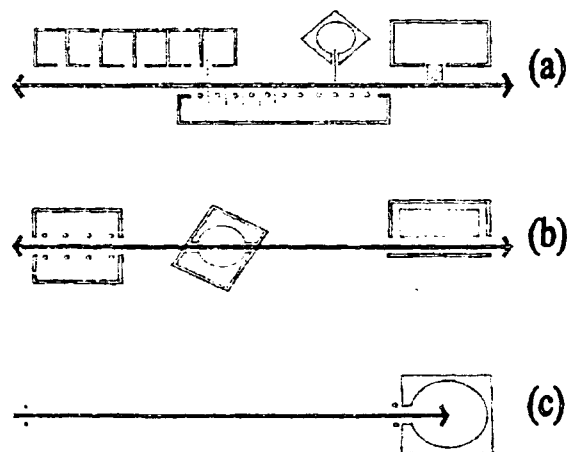
Gambar 2.6 : Macam-macam pintu masuk  
Sumber: Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya"



#### 2.4.2.4 Hubungan Sirkulasi dengan Ruang

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara sebagai berikut :

- Melewati ruang-ruang
  - Integritas ruang dipertahankan.
  - Konfigurasi jalan lurus.
  - Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.
- Menembus ruang-ruang
  - Jalan dapat menembus suatu ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
  - Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalam.
- Berakhir dalam ruang
  - Lokasi ruang menentukan jalan.
  - Hubungan jalan dan ruang ini dipergunakan untuk mencapai dan memenuhi secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting.



Ket : (a) melewati ruang (b) menembus ruang (c) berakhir dlm ruang

Gambar 2.7 : Hubungan Sirkulasi dengan Ruang

Sumber: Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya"



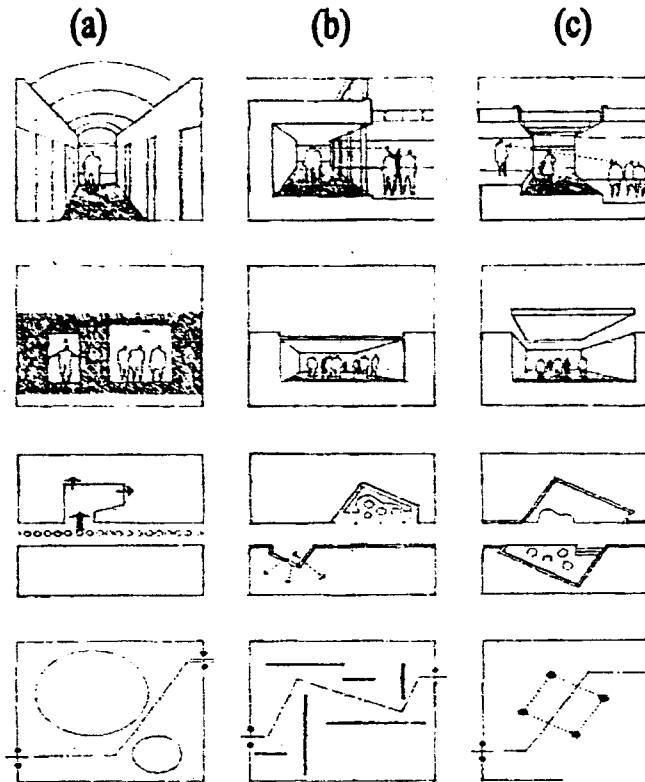
#### **2.4.2.5 Bentuk Ruang Sirkulasi**

Bentuk sebuah ruang sirkulasi ini bisa bermacam-macam, menurut bagaimana cara-cara yang akan disebutkan di bawah ini, yaitu :

- Batas-batasnya ditentukan.
- Bentuknya dapat berkaitan dengan bentuk ruang-ruang yang dihubungkan.
- Kualitas skala, proporsi, cahaya dan pemandangan dipertegas.
- Terbukannya jalan masuk ke dalam.
- Perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga-tangga dan tanjakan.

Ruang sirkulasi dapat berbentuk :

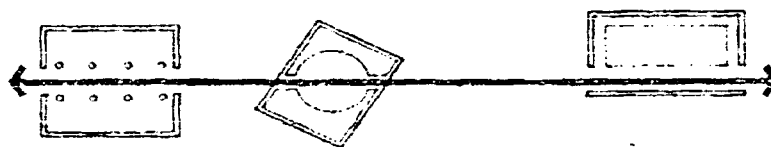
- Tertutup  
Ruang sirkulasi tertutup membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.
- Terbuka pada salah satu sisinya  
Ruang sirkulasi yang terbuka pada salah satu sisinya bertujuan agar memberikan kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan
- Terbuka pada kedua sisinya  
Ruang sirkulasi yang terbuka pada kedua sisinya akan menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.



Ket : (a) tertutup (b) terbuka salah satu sisi (c) terbuka kedua sisi  
Gambar 2.8 : Bentuk-bentuk dari Ruang Sirkulasi  
Sumber: Francis D. K. Ching, "Bentuk, Ruang dan Susunannya"

### 2.4.3 Penciptaan Suasana Rekreatif pada Sirkulasi

Sebuah unsur linier dapat diperlebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas, tetapi untuk menciptakan tempat-tempat pemberhentian, untuk istirahat atau menikmati pemandangan. (Francis D. K Ching, 1985, hal 287) Sebagai salah satu cara penyajian suasana yang rekreatif melalui sirkulasi.



Gambar 2.9 : Jalan yang menimbulkan pola-pola untuk istirahat dan gerak didalamnya  
Sumber : Francis D. K. Ching, 1985





## 2.5 STUDI KASUS PUSAT PERBELANJAAN

Pusat perbelanjaan yang dibawah ini merupakan pusat perbelanjaan yang dapat diambil sebagai contoh dalam memunculkan karakternya masing-masing untuk menarik pengunjung sebagai pusat perbelanjaan yang menarik dan rekreatif, seperti :

### 2.5.1 BSD Plaza (*Emmy S, "BSD Plaza Tampil Unik dan Meriah", Majalah Konstruksi, edisi Agustus 1993*)

BSD Plaza ini merupakan sebuah pusat perdagangan yang berada di lokasi pemukiman Bumi Serpong Damai, yang kehadirannya secara bertahap mengikuti perkembangan lokasi pemukiman tersebut. Adapun targetnya adalah *middle-up*, namun keberadaannya dapat sebagai pusat pertokoan yang berkesan *festivity* atau "meriah", juga unik. Kemeriahan tercermin dari detail ornamennya, warna yang dipilih interiornya, hingga papan nama perusahaan. Karena targetnya *middle-up*, arsitekturnya dipilih yang tidak terlalu berkesan *luxury* tetapi unik dan dapat memberikan daya tarik.



Gambar 2.10 : BSD Plaza, bangunannya unik dan meriah.  
Sumber : Majalah Konstruksi, edisi Agustus 1993



**2.5.2 Plaza Bintaro** (Enny S, "Plaza Bintaro mengutamakan customer satisfaction",  
*Majalah Konstruksi, majalah Konstruksi edisi Juni 1993*)

Plaza Bintaro yang terletak di atas lahan seluas 5 hektar, dengan konsepnya tepat guna dan menguntungkan, berkiat sebagai satu-satunya pertokoan yang menjanjikan "Belanja dan Santai Lebih Dekat", tanpa harus beranjak jauh dari rumah, para pembeli dapat menghemat waktu untuk memperoleh barang dan jasa yang mereka inginkan. Tentu dengan kualitas yang sama dan kenyamanan yang tak kalah, bahkan lebih baik dibanding pusat perbelanjaan lainnya. Dan diharapkan pengunjung dapat merasakan selayaknya dirumah (*feel at home*) dengan kenikmatan dan kenyamanan yang tercipta saat berbelanja. Fasilitas yang disediakan memang cukup lengkap dengan konsep *one stop shopping*, agar pengunjung dapat berbelanja dengan santai. Adapun fasilitas-fasilitas tersebut antara lain : *fast foot court* berupa tenda-tenda terbuka, *Studio 21*, *retail shop*, *bank*. Munculnya suatu fasilitas di sebuah kawasan, memang pada akhirnya akan memberikan daya tarik sendiri bagi kawasannya. Seperti juga Plaza Bintaro ini, dengan fasilitas yang lengkap diharapkan dapat pula sebagai penarik calon penghuni dan memberikan nilai tambah bagi rumah-rumah yang ada di Kompleks Bintaro Jaya. Bukan merupakan sesuatu yang *stand alone* (berdiri sendiri), tetapi keberadaannya juga *match* dengan lingkungannya.



Gambar 2.11 : Plaza Bintaro  
Sumber : *Majalah Konstruksi, edisi Juni 1993*



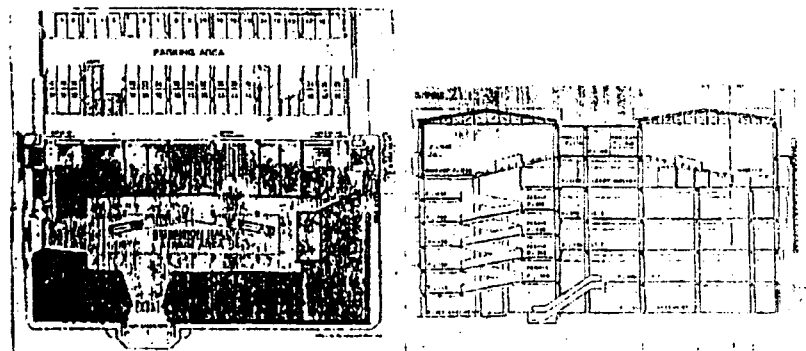
### 2.5.3 Slipi Jaya Plaza

Slipi Jaya Plaza yang terletak di Jakarta Barat, fasilitas perbelanjaan ini dengan skala menengah.



Gambar 2.12 : Bangunan Slipi Jaya Plaza  
Sumber : Majalah Konstruksi, no 142, Pebruari 1990

Enterence utama diselesaikan dengan kanopi yang panjang sehingga mendekati pedestrian, sedangkan enterence pendukung juga diberikan kanopi, tetapi tidak terlalu panjang karena memperhitungkan sirkulasi mobil. Jalur pedestrian dibuat cukup dominan untuk menampung pejalan kaki dari arah perumahan dan kendaraan umum.



Gambar 2.13 : Denah dan Potongan  
Sumber : Majalah Konstruksi no 142, Februari 1990



Konsep tata ruang dalamnya hanya menghendaki adanya *single loaded corridor* yang menyatu dengan atrium, peletakkannya ditengah ruangan. Hal ini dimaksudkan agar fungsi atrium sebagai pusat orientasi dan sarana komunikasi visual dapat terlaksana secara efektif. Mencegah adanya daerah mati karena semua unit toko diusahakan teralui oleh pengunjung. Dengan penyatuan atrium dan sirkulasi utama diharapkan bangunan ini dapat mencerminkan filosofi pusat perbelanjaan, yakni tidak sekedar sebagai tempat belanja tetapi juga tempat rekreasi.

**Kesimpulan :**

Untuk mewujudkan pusat perbelanjaan yang menarik dan kreatif dapat dilakukan dengan cara memberikan kesan *festify* atau meriah, juga unik. Kemeriahan tersebut dapat diwujudkan melalui detail ornamennya, warna yang dipilih misalnya warna-warna yang bervariasi dan cukup menyolok dan nampak meriah seperti merah, orange, biru maupun warna lain yang cukup menarik penggabungannya, interior, hingga papan nama perusahaan. Tapi tidak mesti dengan harga yang mahal, namun memberikan penampilan yang unik. Bisa juga dengan memberikan kenikmatan atau kenyamanan yang tercipta saat berbelanja, dengan fasilitas yang cukup lengkap sehingga pengunjung dapat berbelanja dengan santai dan merasakan selayaknya dirumah. Maupun dengan konsep tata ruang seperti penyatuan sirkulasi utama dengan atrium, yang mampu mewujudkan suasana kreatif pada pusat perbelanjaan.



## **BAB III**

### **ANALISIS**

#### **3.1 ANALISA PEMILIHAN LOKASI DAN SITE**

##### **3.1.1 Analisa Pemilihan Lokasi**

Untuk menentukan lokasi dari pusat perbelanjaan ini dilakukan pendekatan beberapa faktor, yaitu :

a. Aspek Fungsi

Sebagai tempat untuk berbelanja dan sebagai tempat untuk hiburan / rekreasi bagi masyarakat luas, maka keberadaannya harus didukung oleh :

- Kondisi lingkungan dari kegiatan fasilitas hiburan dan perdagangan.
- Kemudahan pencapaian bagi pengunjung.
- Kemudahan hubungan dengan tempat-tempat dan juga hunian masyarakat terutama yang memang menjadi sasaran pemasaran / konsumen.

b. Aspek Teknis

Tinjauan yang bersifat teknis terhadap lokasi antara lain :

- Lokasi harus dipertimbangkan dengan adanya fasilitas jaringan pra sarana kota.
- Lokasi terletak pada wilayah pengembangan yang berdasarkan pada rencana penggunaan lahan sesuai dengan RUTRK.
- Luasan site dengan pertimbangan adanya kemungkinan pengembangan.
- Luasan site yang mencukupi dengan BC 60% - 80% berdasarkan RUTRK.



c. Aspek Komersial

- Lokasi memungkinkan dalam mewujudkan gagasan penampilan bangunan yang beridentitas dan mampu menarik minat masyarakat sehingga secara komersial akan cukup bernilai.
- Lokasi diutamakan merupakan daerah yang mempunyai potensi besar sebagai daerah yang mudah dikunjungi orang yaitu yang merupakan daerah perdagangan.

d. Segi Aksesibilitas

Memiliki aksesibilitas yang tinggi yaitu kemudahan pencapaian dari daerah-daerah yang dilayani dengan kondisi antara lain :

- Kondisi sirkulasi lalu lintas yang lancar untuk mencapai lokasi.
- Kondisi serta kualitas jalan yang baik.
- Kemudahan fasilitas sarana umum dan pra sarana dalam kota.

e. Segi Atraktifitas

Mengingat pada wadah ini harus mendapatkan pelayanan dari pengelola dan pedagang serta melayani para pengunjung lain maka :

- Lokasi merupakan jalur lalu lintas kota.
- Lokasi harus strategis, ekonomis, atraktif dan komunikatif terhadap daerah yang akan dilayani.

f. Segi Inter-relasi Kegiatan

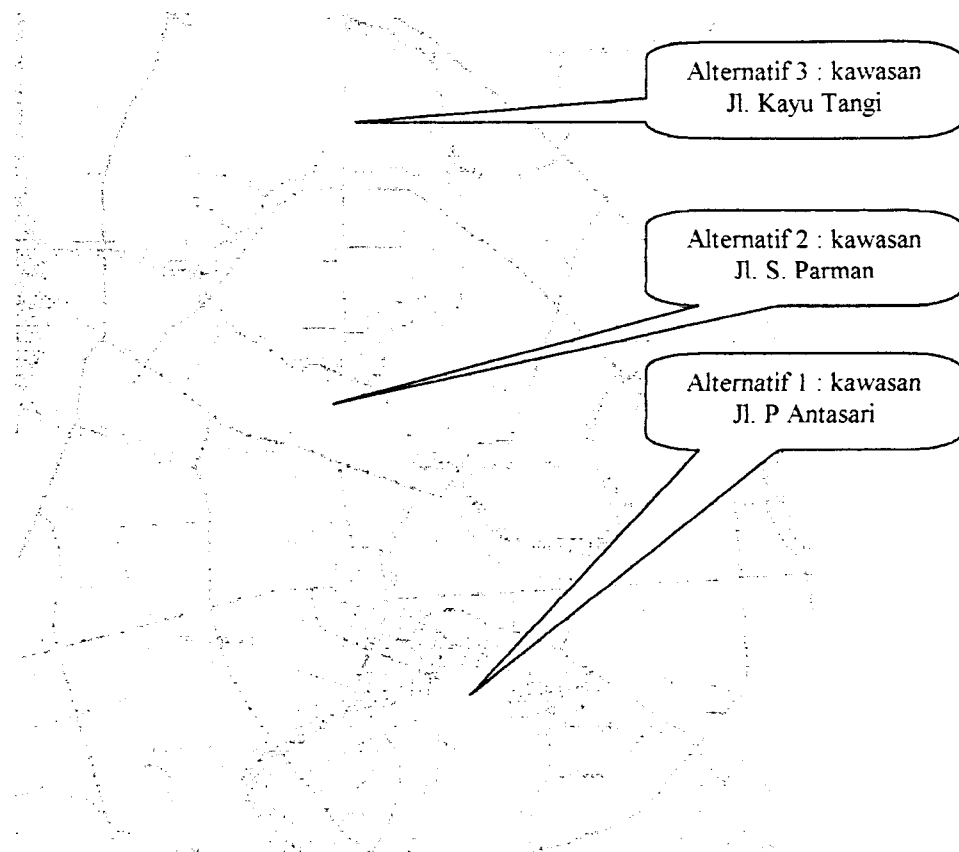
Kedudukan lokasi dengan mempertimbangkan adanya hubungan kegiatan dengan lembaga perdagangan yang lain, yang dapat mendukung eksistensi dan fungsi pusat perbelanjaan, serta adanya simbiosis yang menguntungkan.

g. Skop Pelayanan

Sesuai dengan manusia yang dilayani, yaitu masyarakat kota dan sekitarnya, maka lokasi harus berada pada daerah kawasan pusat perdagangan, disamping itu perlu adanya penyesuaian dengan RUTRK Kotamadya Banjarmasin.

Berdasarkan beberapa pertimbangan faktor tersebut diatas dan juga berdasarkan pada beberapa kondisi yang ada pada saat ini, maka alternatif pemilihan pusat perbelanjaan yang dianalisa meliputi :

- a. Alternatif 1 : kawasan Jl. P. Antasari
- b. Alternatif 2 : kawasan Jl. S. Parman
- c. Alternatif 3 : kawasan Jl. Kayu Tangi



*Gambar 3.1 : Alternatif pemilihan site*

Adapun penilaian dari masing-masing alternatif tersebut, sebagai berikut ini.



TABEL III.1  
PENILAIAN TERHADAP ALTERNATIF-ALTERNATIF SITE

Dasar-dasar Pemilihan	Jl. P. Antasari	Jl. S. Parman	Jl. Kayu Tangi
a. Aspek Fungsi	5	4	4
b. Aspek Teknis	5	3	4
c. Aspek Komersial	5	4	4
d. Aksesibilitas	5	5	3
e. Atraktivitas	4	4	4
f. Inter-relasi	4	3	3
g. Skop Pelayanan	4	5	4
Jumlah	32	28	26

Keterangan :

5 = baik sekali                      2 = kurang  
4 = baik                                1 = jelek  
3 = cukup  
(sumber : hasil analisis)

Dari hasil analisis diatas maka lokasi yang dipilih adalah : Jl. P. Antasari.

### 3.1.2 Analisa Pemilihan Site

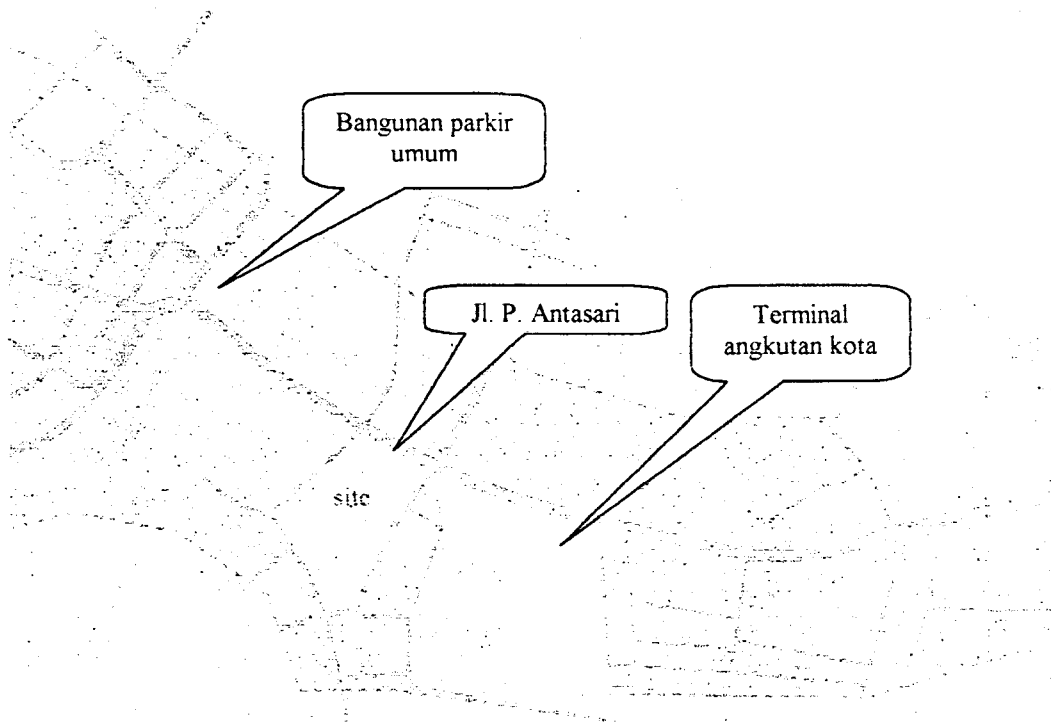
Penentuan pemilihan site pusat perbelanjaan berdasarkan atas beberapa kriteria. Kriteria-kriteria tersebut antara lain sebagai berikut :

- Luas tanah yang cukup untuk sebuah bangunan pusat perbelanjaan yaitu seluas  $\pm 20.000 \text{ m}^2$ , sehingga mampu menampung seluruh bangunan pusat perbelanjaan beserta sistem utilitasnya.
- Kemudahan pencapaian pemakai / pengunjung pusat perbelanjaan, sehingga letak site dekat atau dilewati jalur transportasi umum dan juga kendaraan pribadi.
- Bangunan disekitar site beserta fungsi dan kegiatan di sekitarnya dapat mendukung fungsi dan kegiatan pusat perbelanjaan, seperti terdapatnya bangunan parkir umum pada jalan tersebut dan berdekatan pula dengan terminal angkutan kota.
- Terdapatnya sistem infrastruktur kota yang cukup memadai dalam menunjang terhadap keberadaan pusat perbelanjaan, seperti : saluran drainase, jaringan air bersih kota, listrik dan yang lainnya.





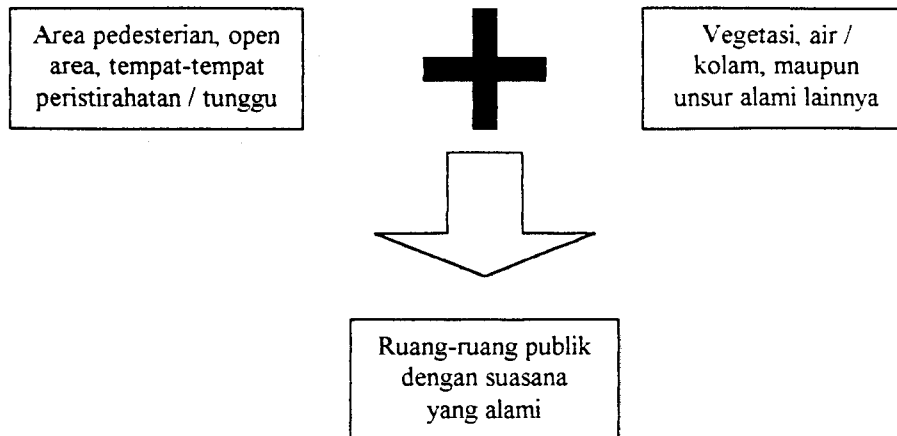
Site yang terpilih adalah sebagai berikut, yaitu yang berlokasi pada area pusat perdagangan kota Banjarmasin.



*Gambar 3.2 : Lokasi site terpilih  
Sumber : RDTRK Banjarmasin*

### **3.2 ANALISA TATA RUANG DAN KEGIATAN YANG REKREATIF**

Kegiatan rekreatif dapat dikategorikan sebagai kegiatan yang membuat keadaan atau perasaan menjadi nyaman maupun menyenangkan. Untuk itu diperlukan tempat yang mampu mewujudkan suasana tersebut. Yaitu suatu tempat yang mampu menunjukkan karakteristik yang rekreatif maupun menarik. Hal ini dapat diwujudkan dengan permainan peruangan yang dipadukan dengan suasana alami pada bangunan tersebut. Misalnya untuk zona-zona publik, seperti area pedestrian, open area, maupun tempat-tempat peristirahatan / tunggu di wujudkan dengan suasana yang alami dengan menghadirkan vegetasi maupun hal-hal yang berkaitan dengan alami lainnya.



Adapun kegiatan rekreatif tersebut dapat berupa :

- Jalan-jalan  
Kegiatan jalan-jalan ini biasanya dibarengi dengan melihat-lihat (*window shopping*), bergerak kesana kemari. Untuk memwadahi kegiatan tersebut, selasar sebagai area sirkulasi pengunjung mempunyai peranan penting. Yaitu dengan selasar yang konteksnya sesuai dengan sebuah pusat perbelanjaan yang mewujudkan suasana alami pada bangunannya. Misalnya dengan memunculkan karakter alami pada selasar tersebut yang dapat berupa permainan warna yang natural seperti coklat, hitam maupun hijau pada lantai maupun bagian lain. Dan penggunaan material yang memberi kesan alami seperti tekstur yang agak kasar, yang mampu mempengaruhi perasaan waktu kita menyentuh maupun kualitas pantulan cahaya yang menimpa permukaan tersebut. Lebar selasar yang disesuaikan dengan posisinya, agar memudahkan sirkulasi dan menciptakan kenyamanan dalam melihat-lihat maupun pencapaian suatu tempat.
- Bermain  
Untuk kegiatan bermain memerlukan suatu wadah yang khusus agar tidak mengganggu aktifitas perdagangan. Karena kegiatan ini sangat bervariasi sekali dan pada umumnya menggunakan alat-alat untuk bermain. Untuk memberikan suasana yang menarik dan rekreatif pada



ruang tersebut diperlukan sesuatu yang mampu memberikan karakter pada ruang, seperti permainan warna. Dengan pemilihan warna yang tepat dapat mewujudkan suasana yang diinginkan, yaitu suasana yang menarik dan rekreatif. Adapun warna-warna yang tepat untuk ruang tersebut seperti warna-warna dasar (merah, biru, kuning dan hijau) warna-warna ini mampu memberikan kesan yang menarik.

- **Belanja**

Pada kegiatan ini biasanya pengunjung melakukan kegiatan mencari terlebih dahulu, kemudian setelah menemukan yang dicari atau menemukan sesuatu yang menarik baru mereka akan melakukan kegiatan belanja. Design retail atau toko-toko cukup berpengaruh terhadap daya tarik pengunjung. Untuk menarik minat para pengunjung biasanya mereka menyajikan atau memamerkan barang barang dagangan pada etalase-etalasena, serta memberikan signboard yang menjadi ciri khas retail mereka sesuai dengan design mereka. Namun dalam hal ini, pemasangan sign board perlu diatur agar tidak merusak penampilan bangunan baik interior maupun eksteriornya.

### **3.2.1 Analisa Bentuk Ruang Retail**

Pada bangunan komersial bentuk / pola ruang harus diperhatikan dalam perancangan. Bentuk ruang ini menyangkut pada efisiensi luasan ruang yang disewakan, semakin sederhana bentuk suatu ruang maka semakin efisienlah ruangan tersebut.

Bentuk ruang yang sederhana diambil dari bentuk bentuk dasar seperti segitiga, bujursangkar dan lingkaran.

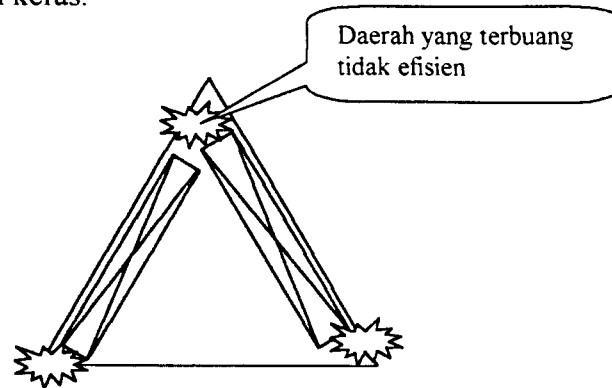
Dari ketiga bentuk dasar diatas maka dapat dianalisa bentuk ruang yang baik dalam perancangan bangunan komersial, yaitu :

- **Bentuk ruang segitiga**

Bentuk segitiga menunjukkan kestabilan, jika terletak pada salah satu sisinya. Dan bila terletak pada salah satu sudutnya maka dapat



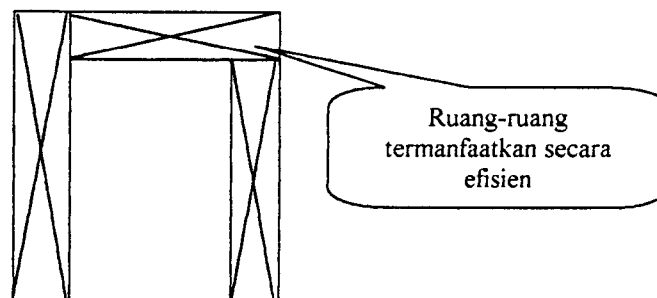
juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya. Dan bentuk ini berkesan keras.



*Gambar : Ruang Segi Tiga*  
*Sumber : Pemikiran*

Bila bentuk segitiga ini digunakan sebagai bentuk ruang pada perancangan bangunan komersial (terutama pada penyusunan loker), maka akan terdapat sisa-sisa ruang yang kosong pada sudut-sudut segitiga. Untuk itu maka bentuk ruang segitiga ini harus dihindarkan karena kurang efisien dalam penyusunan perabot interior / loker dari bangunan komersial.

- Bentuk ruang bujur sangkar  
Bentuk bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional, bentuknya yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu.



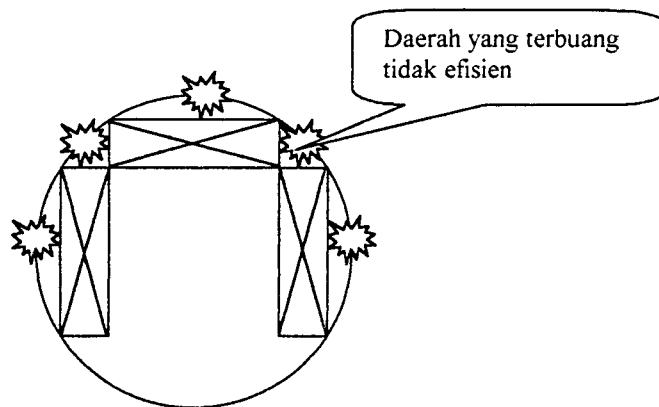
*Gambar : Ruang Segi Empat*  
*Sumber : Pemikiran*



Bentuk bujursangkar bila digunakan pada perancangan bentuk ruang bangunan komersial (terutama pada penyusunan loker), maka akan sangat efisien karena tidak adanya ruang yang tersisa begitu saja. Dan pemanfaatan ruang yang seefisien mungkin ini merupakan tuntutan dari bentuk ruang pada bangunan komersial, terutama untuk bagian ruang-ruang yang disewakan atau dijual.

- Bentuk ruang lingkaran

Bentuk lingkaran adalah suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya.



*Gambar : Ruang Lingkaran  
Sumber : Pemikiran*

Bila bentuk lingkaran ini digunakan pada perancangan bentuk ruang pada bangunan komersial (terutama pada penyusunan loker), maka akan tidak efisien karena banyak terdapat sisa-sisa ruang yang terbuang. Namun bentuk ruang yang melingkar ini memberikan kesan yang akrab sehingga dapat diterapkan pada bagian lobby maupun sistem sirkulasi.

Dari analisa bentuk ruang diatas, jika ditinjau dari segi efisiensi maka bentuk ruang yang akan dipakai sebagai retail-retail adalah ruang yang berbentuk segi empat karena tidak ada ruang yang terbuang dalam



penyusunan perabot interior / loker. Kemudian untuk ruang yang lain seperti lobby ataupun hall dapat diterapkan ruang yang berbentuk lingkaran karena bentuk ruang ini mampu memberikan kesan yang akrab. Dengan demikian akan terwujud keaneka-ragaman pola peruangan yang mampu mewujudkan kesan rekreatif melalui bentuk ruangnya.

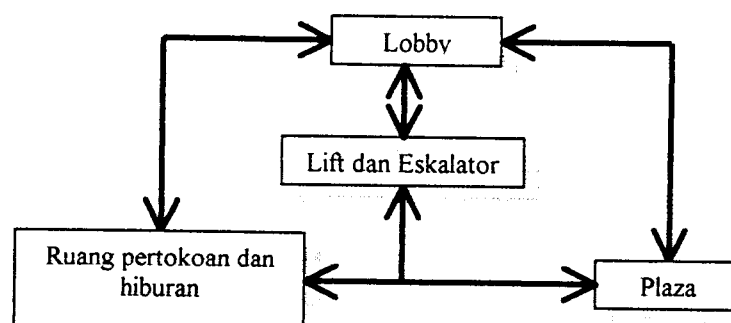
### 3.2.2 Sirkulasi di dalam dan di luar Bangunan

Sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, dan merupakan pergerakan dari ruang satu ke ruang yang lain. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya tidak ada pembagian ruang untuk sirkulasi kendaraan, manusia, dan penyalah-gunaan fasilitas yang telah disediakan, maka untuk hal tersebut hendaknya diadakan pembagian sirkulasi antara kendaraan dan manusianya.

Sirkulasi ruang dalam terdiri dari dari dua macam :

- Sirkulasi manusia (pengunjung)

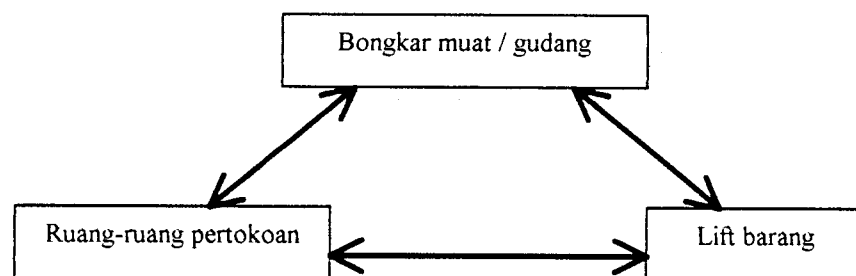
Fungsi-fungsi ruang sangat menentukan pola sirkulasi yang akan terbentuk, demikian pula dengan jenis kegiatan maupun yang diwadahi oleh suatu ruang tersebut. Maka diperlukan penataan ruang-ruang yang baik agar suasana yang rekreatif pada sirkulasi dapat tercapai.





- Sirkulasi barang

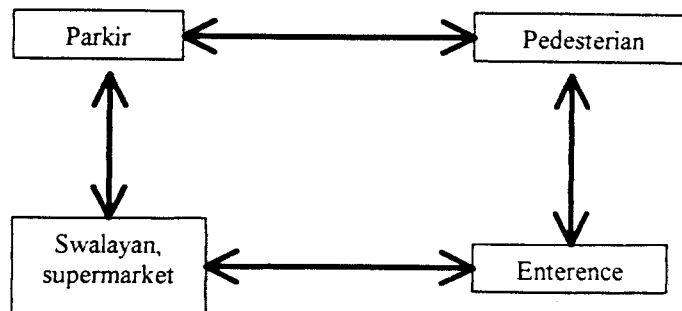
Pemindahan barang-barang yang akan dijual dari mobil pengangkut ke toko-toko / retail maupun swalayan perlu dicermati agar dipisahkan dengan sirkulasi pengunjung atau kegiatan penyebarannya dilakukan pada waktu tertentu, sehingga tidak mengganggu kenyamanan para pengunjung dalam berbelanja. Dalam hal ini perlu tempat yang khusus untuk penampungan dan penyebarannya ke toko-toko / retail ataupun swalayan pada pusat perbelanjaan tersebut, yaitu dengan memisahkan sirkulasi untuk barang dengan sirkulasi pengunjung,



Sirkulasi ruang luar terdiri dari dua macam :

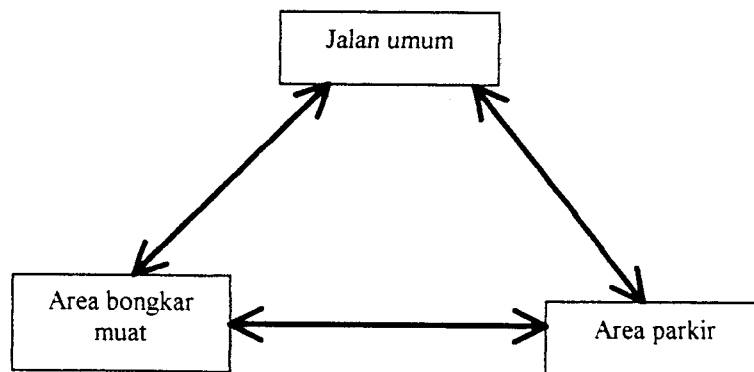
- Sirkulasi manusia

Sirkulasi pedestrian membentuk pertalian yang penting dalam hubungannya dengan aktifitas dalam site maka banyak hal-hal yang harus diperhatikan antara lain lebar jalan, penambahan estetis yang menyenangkan, fasilitas pembeda antara sirkulasi kendaraan, manusia dan lain-lain.



- Sirkulasi kendaraan

Secara hierarki dapat dibagi menjadi dua jalur, yaitu jalur distribusi sebagai jalur untuk gerak perpindahan lokasi (jalur cepat), dan jalur untuk melayani bangunan-bangunan (jalur lambat). Keduanya harus terpisah sehingga kelancaran lalu lintas dapat dijamin. Fasilitas penunjang yang diperlukan antara lain rambu-rambu lalu lintas dan ruang parkir, yang harus disesuaikan dengan keadaan site yang tersedia.



### 3.2.3 Unsur Rekreasi Pada Pusat Perbelanjaan

#### 3.2.3.1 Pengembangan Unsur Rekreasi

Pengembangan unsur rekreasi pada pusat perbelanjaan ini berdasarkan sifat kegiatan rekreasi, jenis kegiatan, pola kegiatan, waktu kegiatan. Dari sifat kegiatan, diusulkan jenis fasilitas rekreasi yang disediakan antara lain : kesukaan (*entertainment*), kesenangan (*ammusement*), bermain / hiburan (*recreation*), santai (*relaxation*), agar tersedia variasi pilihan dengan pemilihan jenis kegiatan yang







sudah dikenal oleh masyarakat, seperti : bioskop, *game center* atau area bermain dan area tunggu. Untuk pola kegiatan diusulkan prioritas kegiatan perorangan dan kelompok kecil, karena kecenderungan yang terjadi kegiatan rekreasi bersifat individu atau kelompok kecil. Waktu kegiatan diutamakan setiap saat, dengan beberapa kegiatan yang dilakukan secara periodik, misalnya bioskop periodik, sedang restoran kontinyu, tetapi memiliki *peak hours* tertentu. Dipilih waktu kegiatan yang berlangsung setiap saat, juga mempertimbangkan efektifitas komersial bangunan.

### 3.2.3.2 Tujuan dan Kecenderungan Pengunjung

Tujuan pengunjung adalah belanja sambil berekreasi melepas ketegangan / stress dan mencari kesenangan. Untuk itu ada beberapa kecenderungan permintaan pengunjung, yakni :

- Kelengkapan fasilitas berbelanja dan rekreasi, yang memungkinkan keleluasaan pilihan bagi pengunjung.
- Kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan kegiatan seperti tersedianya fasilitas umum (toilet, ruang istirahat dan lain-lain), pencapaian mudah.
- Pemandangan yang rekreatif dan menarik.

## 3.3 ANALISA KLASIFIKASI KLAS MALL

### 3.3.1 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Untuk memilih atau menentukan klasifikasi mall, ada beberapa kriteria, sebagaimana yang dikatakan Victor Gruen, 1960 dan Bendington Nadine 1982 pada BAB 2.1.2, sebagai berikut :

- a. Berdasarkan skala pelayanan
  - Pusat perbelanjaan lokal (*neighborhood centre*)
  - Pusat perbelanjaan distrik (*community centre*)
  - Pusat perbelanjaan regional (*main centre*)



- b. Berdasarkan bentuk fisik
  - *Shopping street*
  - *Shopping centre*
  - *Shopping precinct*
  - *Supermarket*
  - *Super store*
  - *Departement store*
  - *Departement store dan supermarket*
- c. Berdasarkan kuantitas barang yang dijual
  - Area grosir
  - Area eceran

Dari kriteria diatas dipilih kriteria-kriteria pusat perdagangan yang benar-benar sesuai dengan pertimbangan karakter kota Banjarmasin dan merupakan sebuah kota yang menjadi pusat perdagangan pemerintah serta pelayanan sosial yang berskala regional.

### **3.3.2 Dasar Pemilihan**

#### **a. Berdasarkan Skala Pelayanan**

Pusat perbelanjaan yang direncanakan ini diharapkan dapat melayani kebutuhan masyarakat kota Banjarmasin dan kota-kota kabupaten sekitarnya.

Pola kegiatan perdagangan kota yang ada, yaitu mengikuti struktur jalan yang ada (linier), seperti yang ada pada Jl. S. Parman, Jl. P. Antasari, Jl. Pangeran Samudra, dan Jl. A. Yani. Pola-pola Linier ini terbentuk dari jejeran pertokoan tunggal.

Mengingat kota Banjarmasin yang merupakan pusat kegiatan dari daerah-daerah disekitarnya, maka peranan kegiatan perdagangan menjadi sangat penting sebagai pusat orientasi perdagangan untuk kota-kota kabupaten sekitarnya.



Berdasarkan hal tersebut, maka jenis Pusat Perbelanjaan Regional (*Regional / Main center*) yang diperlukan, karena mempunyai jangkauan pelayanan antara 150.000 s/d 400.000 penduduk. Yang terdiri dari *junior departement store, departement store, dan jenis-jenis toko.*

**b. Berdasarkan Bentuk Fisik**

Pusat perbelanjaan yang diharapkan dapat merupakan suatu fasilitas kegiatan baru yang bukan saja berupa tempat jual beli, tetapi dapat menjadi tempat untuk bersosialisasi dan berekreasi, sehingga diperlukan kenyamanan dan keamanan. Dari segi penampilan arsitektur yang alami akan diterapkan, hal ini belum ada pada bangunan perdagangan yang lain, menjadikan Pusat Perbelanjaan ini memiliki nilai tambah.

Fasilitas pusat perbelanjaan yang direncanakan adalah *Shopping Center*, yaitu kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual. Dengan demikian interaksi para pengunjung yang terkumpul dalam pusat perbelanjaan tersebut, diatur dengan memberikan kenyamanan kepada pengunjung berupa kelengkapan fasilitas, kemudahan dalam berbelanja, maupun hal-hal yang lain.

**c. Berdasarkan Kuantitas Barang**

Berdasarkan penelitian dari penulis, kegiatan perdagangan di kota Banjarmasin lebih di domindasi oleh perdagangan dengan sistem ecer (*retail*), maka Pusat Perbelanjaan yang direncanakan akan di dominasi oleh toko-toko dengan sistem eceran (*retail*).

**Kesimpulan Hasil Pemilihan**

Penentuan klas mall dari klasifikasi-klasifikasi dasar pemilihan dapat ditentukan bahwa pusat perbelanjaan ini merupakan pusat perbelanjaan regional (*main center*) karena mempunyai jangkauan



pelayanan antara 150.000 s/d 400.000 penduduk. Dengan fasilitas kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual. Dan pusat perdagangan ini didominasi oleh perdagangan sistem ecer (*retail*) yang disesuaikan dengan kondisi perdagangan di Banjarmasin.

### **3.4 ANALISA PENAMPILAN BANGUNAN**

#### **3.4.1 Kesan Alami pada Bangunan**

Kesan alami merupakan penampilan yang memberikan nuansa natural pada bangunan, dapat berupa perwujudan elemen-elemen alami seperti vegetasi maupun yang lainnya. Selain itu nilai-nilai alami juga dapat terungkap melalui beberapa faktor, seperti :

- **Warna**

Permainan warna cukup kuat peranannya dalam memunculkan kesan suatu ruang. Warna-warna tertentu mampu memberikan kesan yang berbeda pada suatu ruang. Warna-warna yang mencolok akan memberikan kesan yang menarik perhatian seperti warna merah, kuning, biru. Warna yang beraneka ragam akan memberikan kesan yang meriah. Sedangkan warna-warna yang memberikan kesan alami adalah warna-warna natural seperti warna coklat, hijau maupun hitam. Oleh sebab itu penampilan bangunan akan menggunakan pewarnaan yang didominasi oleh warna-warna natural tadi, agar kesan alami dapat tercapai.

- **Material**

Penggunaan material mampu memberikan kesan pada suatu ruang. Misalnya dengan menggunakan material yang didominasi oleh logam, akan memberikan kesan yang keras dan futuristik terhadap suatu ruang. Berbeda dengan penggunaan material yang dari kayu yang akan memberikan kesan yang natural.

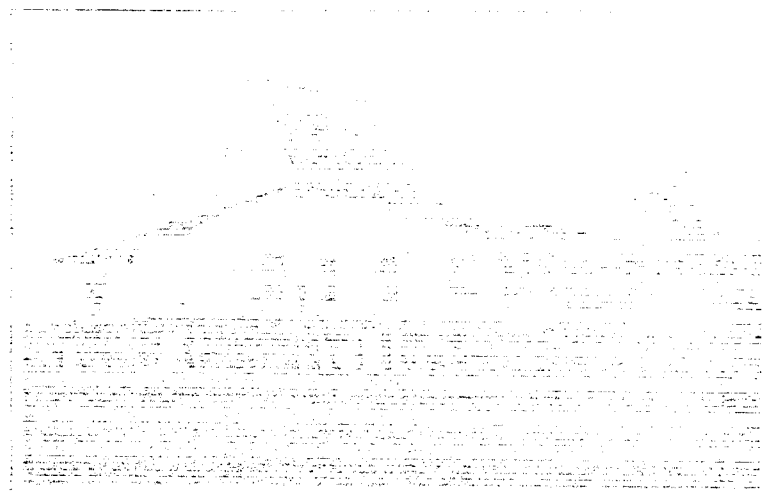


- **Tekstur**

Penggunaan material akan mempengaruhi pula tekstur yang akan dihasilkan. Tekstur yang licin akan memberikan kesan yang berkilap ketika menerima cahaya yang memberikan kesan mewah namun kurang natural. Sedangkan tekstur yang kasar memberikan kesan kuat dan cenderung lebih natural, kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan tersebut juga sangat menarik. Dengan demikian terkstur yang kasar ini juga akan mendominasi bangunan.

### **3.4.2 Analisa Karakter Bangunan**

Analisa penampilan bangunan dilakukan pada bangunan tradisional Rumah Adat Banjar sebagai pendekatan dalam perancangan pusat perbelanjaan, agar kesan dari daerah tersebut dapat tercermin melalui bangunan ini. Adapun karakter yang dapat ditangkap dari bangunan tradisional ini yaitu bentuk atapnya yang tinggi dan miring, bangunan ini tidak menempel dipermukaan tanah melainkan berada pada tiang-tiang yang menjadi fondasinya. Bentuk bangunan yang memanjang lurus ke depan yang merupakan bangunan induk dengan diapit oleh bangunan pendamping yang menjadi satu dengan bangunan induk.



*Gambar 3.3 : Rumah Adat Banjar*

*Sumber: Drs. H. Syamsiar Seman, "Rumah Adat Banjar", tahun 1973.*

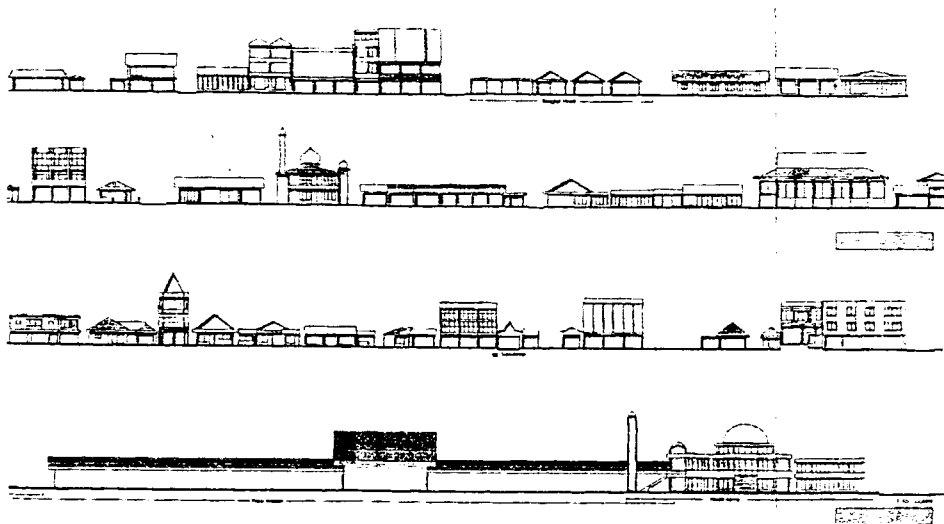


Pada bangunan pusat perdagangan ini karakternya sebagai bangunan perdagangan tetap tidak lepas dari sebuah bangunan yang harus menunjukkan citra komersial. Hal ini dapat diwujudkan dengan menampilkan papan-papan reklame yang sesuai dan kesan yang ditonjolkan tidak formal melainkan *festivity* atau meriah sebagai bangunan Pusat Perbelanjaan. Dan dapat juga dengan mewujudkan fasade yang sesuai dengan konteks lingkungan pada area perdagangan.

### 3.4.3 Analisa Fasade Bangunan

Citra rekreatif dikomunikasikan melalui pengembangan fasade yang membentuk persepsi dinamis, yakni melalui tahap-tahap analisis berupa pengambilan sampel, analisis dan tipologi fasade pada daerah perdagangan.

Unsur yang dianalisis adalah figur fasade, berdasarkan pendapat Setiadji (1978), bahwa : salah satu bentuk yang paling mudah ditangkap oleh persepsi visual seorang pengamat adalah gambaran dasar atau figur.



Gambar 3.4 : Fsadre pada Jl. P. Antasari  
Sumber : Hasil survey lapangan



Pengambilan sampel bangunan dibatasi pada bangunan komersial khususnya pertokoan, dan berada disekitar Jl. P. Antasari yang karakter visualnya merupakan elemen penting, seperti rekreatif / dinamis dan memiliki kedekatan dengan karakter awak konsep mall, yakni *shopping street*. Analisis ditekankan pada pola-pola dominan pembentuk figur fasade, yaitu : proporsi, *shape* dan ornamentasi.

- **Proporsi**, umumnya memiliki proporsi bangunan dengan dimensi horizontal lebih besar dari dimensi vertikal.
- **Shape**, komposisi masa bangunan terdiri dari bidang-bidang atap limasan / miring, datar dan bidang dinding dengan bukaan-bukaan. Ukuran masa sangat variatif dari kecil, sedang hingga yang besar, serta terdiri dari masa-masa tunggal tersusun linier sepanjang jalan.
- **Ornamentasi**, berkesan sederhana dan efisien, dengan elemen yang menyolok berupa signboard.

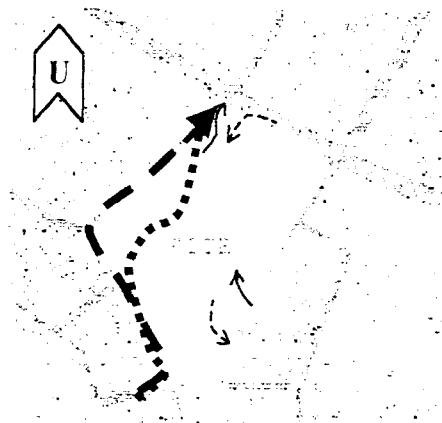
Arahan pengembangan fasade dilakukan melalui rancangan ulang pada pusat perbelanjaan yang mengacu pada pola-pola dominan tersebut dengan kemungkinan pengembangan melalui refleksi, duplikasi pengambilan detail pada fasade yang ada di lingkungan, serta arsitektur tradisional pada daerah tersebut (Arsitektur Rumah Adat Banjar) sebagai referensi.

## BAB IV

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

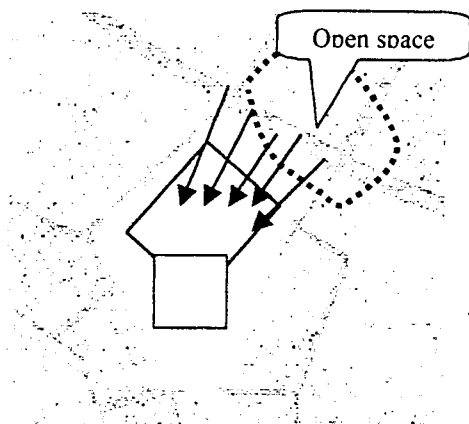
#### 4.1 KONSEP DASAR PERENCANAAN

##### 4.1.1 Karakter Sekitar Site



- ket :
- > umum
  - - -> umum dan servis
  - ▶ jalur alternatif yang akan dimanfaatkan / dimasukkan kedalam site
  - · · ▶ jalur pengolahan

- Pintu masuk dan keluar kendaraan umum dipisah dengan pintu masuk servis.
- Pintu keluar untuk kendaraan ada dua, sebelah utara dan selatan.
- Pintu masuk kendaraan servis disebelah utara dan keluar sebelah selatan, agar aktifitasnya kurang terlihat.
- Pemanfaatan jalur alternatif disekitar site dengan cara dimasukkan kedalam site agar memberikan kesan yang menyatu



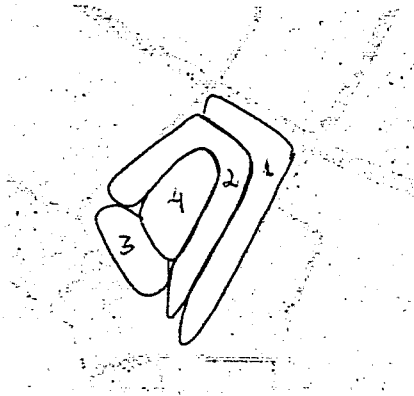
- Orientasi utama bangunan diarahkan ke jalan utama yaitu pada Jl. P. Antasari, sebagai jalur lalu-lintas utama yang strategis bagi pengamat / pengunjung.
- Open space memberikan peluang pada bangunan untuk menunjukkan eksistensinya.





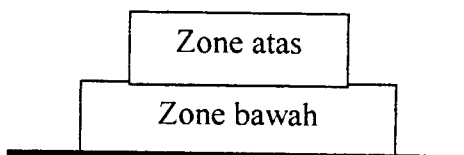
#### 4.1.2 Konsep Dasar Zoning

##### ▪ Zone Horizontal



- Zone 1 : berupa zone antara tapak dengan luar tapak, fungsinya meredam gangguan seperti bising, debu dsb, serta sebagai pembatas / penanda suatu daerah.
- Zone 2 : berupa zone servis yang berfungsi sebagai area pelayanan pada bangunan seperti area parkir dan taman jika memungkinkan.
- Zone 3 : zona semi publik, yang berfungsi sebagai ruang pengelola bangunan.
- Zone 4 : zona publik, merupakan zona yang berfungsi sebagai ruang kegiatan utama pada bangunan pusat perbelanjaan seperti *dept. Store*, *supermarket*, arena bermain dan lain-lain.

##### ▪ Zone Vertikal



- Zone bawah : merupakan zone yang berfungsi sebagai ruang perawatan, ruang pengelola dan parkir.
- Zone atas : merupakan zone yang berfungsi sebagai ruang penerimaan pengunjung dan ruang perbelanjaan serta rekreasi / hiburan.

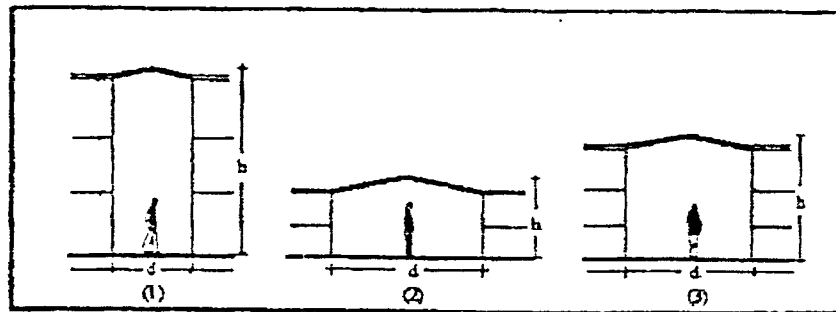


## 4.2 KONSEP PERANCANGAN

### 4.2.1 Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep tata ruang dalam yang diterapkan guna mendapatkan suasana ruang yang alami adalah dengan memperhatikan :

- Pemilihan bahan-bahan atau material yang bersifat natural untuk memunculkan suasana alami tanpa mengabaikan kesan yang diciptakan dari pengaturan ketinggian plafon dengan memperhatikan skala manusia, agar memberikan karakter tersendiri yang berbeda-beda sesuai dengan lebar maupun tinggi dari suatu ruang.



Gambar 4.1 : Pengaruh proporsi pada karakter ruang

- Pemilihan corak warna lantai yang variatif namun masih dalam konteks alami sehingga warna yang ditampilkan pun tidak jauh dari warna natural seperti coklat, hijau maupun hitam. Namun tetap tidak terlepas dari citra bangunan komersial.
- Arahkan sirkulasi yang jelas dan terdapatnya perluasan pada beberapa jalur sirkulasi untuk variasi dan perletakan fasilitas- fasilitas tertentu (bangku, tanaman, dan sebagainya).
- Menempatkan ruang-ruang yang bersifat semi publik (toko, restoran, area hiburan, dan sebagainya) yang tetap selalu berhubungan dengan vegetasi / taman agar suasana alami tetap terasa dimana saja pada bangunan tersebut.



- Perletakan nama toko secara vertikal atau horizontal dengan ketinggian dan ukuran tertentu agar dapat membentuk kesatuan irama, sehingga tidak mengganggu nuansa yang tercipta pada ruang tersebut.

#### **4.2.1.1 Pengelompokan Fasilitas dan Kebutuhan Ruang**

Sistem peruangan pada pusat perbelanjaan di bagi menjadi 3, yaitu :

- Kelompok ruang pelayanan perbelanjaan
  - Pertokoan
  - *Supermarket* / pasar swalayan
  - *Departement store*
- Kelompok ruang pelayanan rekreasi / hiburan
  - Restoran, *cafeteria* dan *food court*
  - Area bermain
  - Bioskop
- Kelompok ruang pendukung
  - Kelompok ruang pengelola
  - Area parkir
  - *Lavatory*
  - Musholla
  - Bongkar muat / gudang
  - Tangga / tangga darurat
  - Telepon box
  - Eskalator
  - Elevator



#### **4.2.1.2 Karakter dan Tuntutan Ruang**

Tuntutan dan karakter berbagai ruang berbeda menurut jenis serta sifat kegiatan yang berlangsung didalamnya. Berbagai tuntutan yang meliputi persyaratan suasana dan persyaratan fungsional pada beberapa ruang kegiatan diantaranya :

- **Ruang Perbelanjaan (Kegiatan Komersial)**  
Ruang-ruang meliputi toko-toko, supermarket dan departement store harus mempunyai pencapaian yang mudah dari segala sisi, baik oleh pengunjung yang berjalan kaki atau dengan membawa kendaraan. Tak lepas pula nuansa alami yang selalu akan mewarnai lingkungan dari ruang-ruang tersebut, yang dimunculkan melalui permainan warna, tekstur, maupun materialnya dan ornamennya. Selain itu ruang-ruang ini harus bersifat menarik, terbuka, memperhatikan kenyamanan dan kamanan serta memiliki kejelasan sirkulasi yang bisa mengarahkan pengunjung, tapi memberi kebebasan untuk memilih toko yang ditujunya.
- **Ruang Rekreasi / Hiburan**  
Ruang-ruang pelayanan rekreasi / hiburan ini harus ditata dengan memperhatikan titik-titik tertentu yang akan dilewati pengunjung, sehingga secara tidak langsung juga mengarahkan pengunjung untuk masuk dan berbelanja pada toko-toko disekitarnya. Ruang tersebut dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu ruang dengan kegiatan bermain dan ruang dengan kegiatan berjalan / santai, ruang ini yang menjadi fokus dari perwujudan nuansa alami pada bangunan, seperti : plaza, yang erat sekali dengan sentuhan desain alami sehingga membaaur dengan taman.



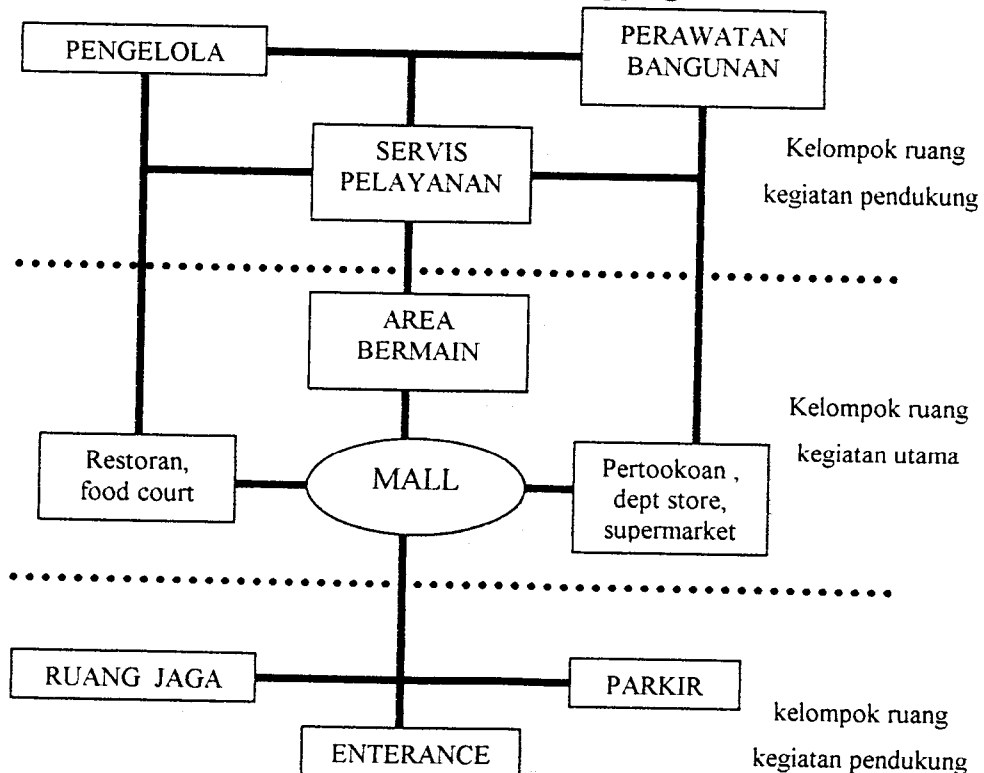
- Ruang pendukung  
Kantor pengelola termasuk privat, sehingga perletakkannya pada bangunan harus memungkinkan adanya privacy, ketenangan bekerja serta keamanan, disamping tetap memiliki kemudahan kontrol terhadap ruang-ruang pelayanan.

#### 4.2.2 Konsep Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang diterapkan dalam bangunan adalah organisasi ruang linier sebab masing masing ruang merupakan suatu deretan stand pertokoan sebagai ruang untuk berjualan sehingga setiap ruang pertokoan mempunyai nilai komersial yang sama.

TABEL IV. 1

#### Organisasi Ruang Shopping Mall





### **4.2.3 Konsep Pergerakan**

Konsep pergerakan pada tapak dibedakan menjadi 2 :

- **Sirkulasi Pejalan Kaki**
  - Sirkulasi manusia ini terpisah dengan sirkulasi kendaraan yang terdapat disekeliling tapak.
  - Jalur pedestrian ada dua macam, yaitu terbuka (tanpa atap, berupa mall terbuka) dan tertutup (dalam bangunan, berupa mall tertutup), tetapi keduanya saling berhubungan erat dan bersifat menerus.
  - Perkerasan dengan pola dan bahan tertentu disekitar tapak, sebagai pengarah arus pengunjung ke tempat yang diinginkan.
  - Sistem sirkulasi dibuat sederhana agar tidak membingungkan dan memungkinkan pengunjung untuk mencapai fasilitas yang diinginkan.
- **Sirkulasi Kendaraan**
  - Pencapaian utama melalui entrance pintu masuk utama, dan diusahakan pusat perbelanjaan memiliki minimal 2 entrance.
  - Jalur perencanaan kendaraan barang / service dibuat terpisah agar tidak mengganggu sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan pengunjung.
  - Parkir terletak mengelilingi bangunan dan dapat dicapai dari beberapa sisi dan diarahkan membentuk “parkir taman”. Perletakan area parkir ini dipertimbangkan terhadap kemudahan pencapaian menuju fasilitas pusat perbelanjaan.

Berdasarkan karakter / tuntutan ruang dan organisasi ruang pusat perbelanjaan maka dapat diperkirakan sirkulasi pada pusat perbelanjaan secara global serta pengembangan pencapaian dan sirkulasi menuju tapak.



#### **4.2.4 Konsep Penampilan Bangunan**

Secara garis besar, penyelesaian bentuk dan ekspresi arsitektural mengacu pada unsur alami, sebagai tuntutan dominan pengunjung dan tautan fungsional bangunan sebagai fasilitas komersial dan rekreasi. Untuk mewujudkan penampilan alami tersebut maka karakter-karakter yang mampu memunculkan suasana alami tersebut digunakan. Yaitu melalui :

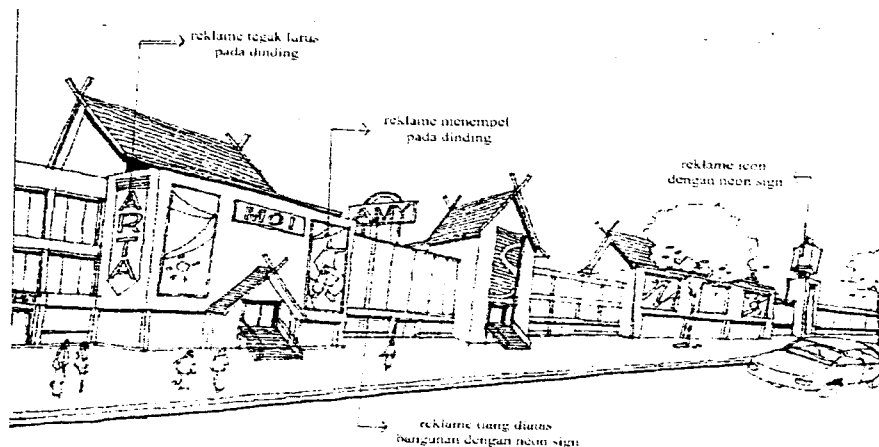
- Warna, warna yang akan digunakan adalah warna yang mampu memberikan kesan natural yang akan mendominasi pada bangunan, yaitu warna coklat.
- Material, diupayakan seminimal mungkin yang menggunakan logam, dan justru material yang bersifat natural lebih ditonjolkan seperti kayu maupun batu.
- Tekstur, penggunaannya juga lebih mengutamakan yang memberikan kesan alami, sehingga tekstur kasar yang dipilih. Karena tekstur ini lebih bersifat natural dibandingkan yang licin.

Sedangkan untuk penampilan bentuk bangunan meliputi komposisi bidang atap dan dinding, dimensi horizontal massa yang dominan, perulangan dan penerapan detail serta ornamentasi secara sederhana dengan mempertimbangkan ekspresi estetika bangunan, diwujudkan secara fisik sebagai berikut :

- Bidang atap, tampil dominan dengan bentuk atap pelana dan pengembangannya.
- Bidang dinding, permukaan dinding didominasi bidang bukaan.
- Proporsi vertikal-horizontal, penampilan bangunan membentuk pola massa linier dengan perbandingan dimensi horizontal lebih dominan dibanding dimensi vertikal bangunan.



- Ornamantasi, penerapan prinsip ornamantasi yang sederhana namun menarik, termasuk penampilan signboard yang cukup menonjol pada fasade.



*Gambar 4.2 : Perletakan Sign Board*

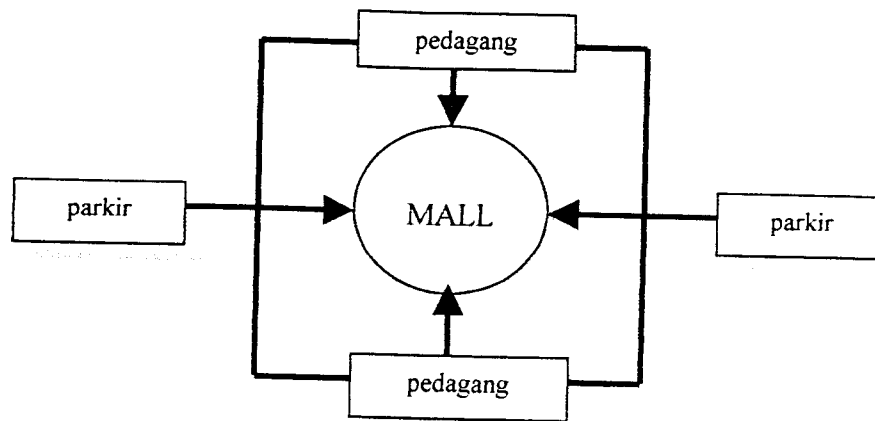
## **4.2.5 Konsep Tata Ruang Luar**

### **4.2.5.1 Pola Ruang Luar**

Ruang luar pada tapak ditujukan serta dimanfaatkan antara lain untuk :

- Ruang tangkap visual.
- Pendukung penampilan bangunan dan pembentuk suasana.
- Pengarah sirkulasi kendaraan dan pedestrian.
- Ruang interaksi antar kegiatan dan komunitas pemakai yang beragam.





Gambar 4.3 : Pola Ruang Luar  
Sumber : Pemikiran

#### 4.2.5.2 Ruang Terbuka / Plaza

Ruang terbuka sebagai “penangkap” dan “penerima” pejalan kaki, maka letaknya pada ujung-ujung tapak atau dengan titik-titik pengaliran pengunjung.

Penataan fisik ruang luar terutama ditekankan pada penataan ruang-ruang terbuka (parkir dan plaza) serta tata vegetasi. Penambahan elemen-elemen ruang luar (*street furniture*) yang dapat memberi kesan keruangan yang lebih baik. Elemen-elemen ini selain berfungsi sebagai pelengkap ruang dan informasi visual, dapat juga berfungsi sebagai titik orientasi. Elemen ini antara lain terdiri dari perkerasan (*paving*), taman, lampu, desain grafis, kolam, telepon umum.

#### 4.2.5.3 Tata Vegetasi / Pertamanan

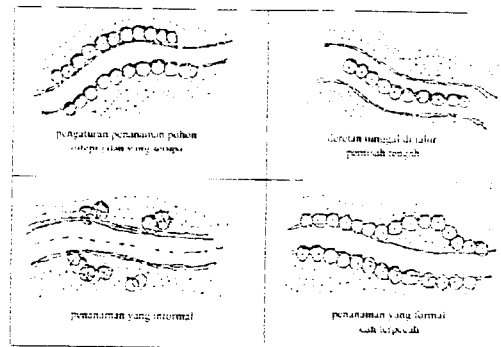
Konsep tata vegetasi / pertamanan dibedakan untuk ruang luar dan dalam.

- Tata Vegetasi pada Ruang Luar

Tata vegetasi untuk ruang luar diatur untuk, memberi arah, menyediakan perlindungan terhadap iklim, sebagai *screening* / membatasi pandangan dari pemandangan yang tidak dikehendaki



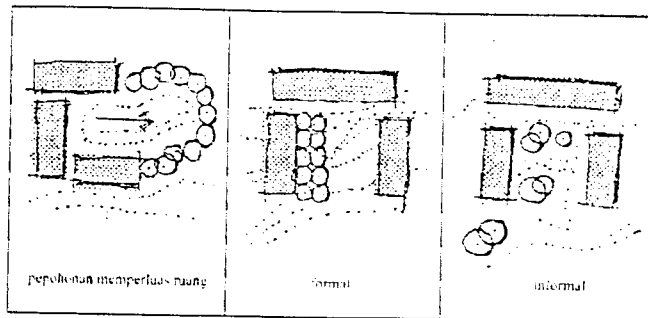
dan mereduksi polusi suara atau bau. Oleh karena itu direncanakan suatu penanaman diagramatis yang terdiri dari pepohonan, penutup permukaan (*cover ground*) dan rerumputan untuk tujuan diatas.



Gambar 4.4 : tata vegetasi pada jalur pedestrian  
Sumber : Unterman, 1986

Penataan vegetasi pada ruang luar ini ditentukan agar membentuk pola yang rekreatif, yaitu dengan penempatan *open space* maupun *sitting area* pada zona tertentu dalam site yang berkaitan dengan sirkulasi pengunjung dan memasukkan sirkulasi disekitar site kedalam site.

Vegetasi untuk tata ruang luar ini menggunakan jenis-jenis pohon peneduh pada bagian tertentu, terutama pada bagian *sitting area*. Pola yang akan terwujud dari tata vegetasi ini akan mengikuti pola pergerakan pada site yang akan muncul pada tahap studio. Adapun jenis-jenis vegetasi yang akan digunakan seperti jenis Akasia yang dapat dengan mudah tumbuh di Banjarmasin. Sedangkan untuk vegetasi yang bersifat semak-semak akan digunakan untuk mempertegas jalur sirkulasi yang akan terwujud pada site tersebut.



Gambar 4.5 : tata vegetasi pada plaza  
Sumber ; Unterman, 1986

#### ▪ Tata Vegetasi pada Ruang Dalam

Pertamanan pada ruang dalam ini diarahkan penempatannya pada mall yang ada karena mempertimbangkan cahaya matahari (melalui skylight) dan perawatannya. Dan ketentuan polanya akan menyesuaikan dengan tata ruang dalam bangunan.

Perwujudan vegetasi pada ruang dalam akan menciptakan suasana yang alami seolah-olah masih diluar ruangan, sehingga keterlibatan unsur sirkulasi pada bagian ini cukup erat. Karena sirkulasi disini juga akan dipengaruhi oleh tata vegetasi pada ruang dalam ini. Penataan vegetasi ini diolah agar dapat mewujudkan area-area rekreatif pada ruang dalam, seperti pedestrian maupun *sitting area*.

### 4.3 KONSEP SISTEM BANGUNAN

#### 4.3.1 Konsep Sistem Struktur

Bangunan yang direncanakan merupakan bangunan pusat perbelanjaan yang mempunyai lima lantai. Struktur atas bangunan (*upper structure*) pusat perbelanjaan ini menggunakan sistem rangka konstruksi beton bertulang, karena sistem struktur ini sangat fleksibel dalam penentuan polanya, sehingga pola yang akan diterapkan pada bangunan pusat perbelanjaan dapat diwujudkan dengan mudah.



Bentang kolom diperkirakan akan berkisar 8-12 meter (berangkat dari standar retail shop yang sepanjang 4 meter).

Struktur bawah pondasi (*sub structure*) menggunakan pondasi cakar ayam. Mengingat kondisi tanah di Banjarmasin yang kurang stabil.

#### **4.3.2 Konsep Sistem Utilitas**

- **Penghawaan**

Sistem penghawaan dibuat dengan mempertimbangkan kenyamanan bagi pengunjung / pemakai bangunan. Oleh karena itu ruang-ruang komersial dalam pusat perbelanjaan menggunakan penghawaan buatan berupa AC sentral. Penghawaan buatan juga diterapkan pada ruang-ruang pengelolaan serta ruang-ruang yang membutuhkan suhu stabil bagi instrumen tertentu. Sedangkan untuk pedestrian terbuka menggunakan penghawaan alami.

- **Pencahayaan**

- **Pencahayaan Alami**

Diutamakan optimalisasi pemanfaatan cahaya alami melalui pengaturan bidang bukaan pada dinding maupun atap (*skylight* dan *void*). Pada bangunan ini terutama pada bagian mallnya akan menggunakan pencahayaan alami dengan skylight. Namun penyinaran langsung harus tetap diperhatikan agar tidak menimbulkan dampak yang negatif terhadap barang-barang yang terkena sinar. Penggunaan skylight tidak menyebabkan peningkatan beban energi untuk AC karena skylight menggunakan kaca ganda sehingga panas matahari tidak dapat merambat kedalam ruangan.

- **Pencahayaan Buatan**



Pemakaiannya perlu mempertimbangkan daya efisiensi warna dan efek kesan cahaya yang diinginkan, bentuk dan penampilan armatur, distribusi cahaya (silau / kontras).

- Elektrikal.

Kebutuhan elektrikal dipenuhi dari dua sumber daya yaitu PLN dan Genset untuk keadaan darurat. Sistem distribusi jaringan elektrikal harus diperhatikan agar tidak menimbulkan kebisingan terutama terhadap area pertokoan dan hiburan.

- Transfortasi

Sistem transfortasi vertikal yang digunakan dalam bangunan adalah tangga, eskalator dan lift panoramic pada area khusus, untuk distribusi barang digunakan lift barang, direncanakan alur sirkulasi pejalan kaki (pedesterian) dan kendaraan (*drive away, loading dock*).

- Sistem Jaringan Air Bersih, Air Kotor, Air Kotoran dan Sampah

- Kebutuhan air bersih dilayani oleh sumber PAM. Pendistribusian air menggunakan sistem *up feed distribution* (air didistribusikan langsung ke *fixture* menggunakan bantuan pompa, dalam operasionalnya membutuhkan tangki penampungan bawah). Karena dengan sistem ini pemeliharaan relatif lebih murah dan pembebanan terhadap bangunan relatif kecil.
- Jaringan air kotor dialirkan secara grafitasi menuju sumur resapan setelah adanya pengolahan air kotor. Jaringan drainase direncanakan mampu menampung air hujan dan menyalurkannya ke saluran drainase perkotaan.
- Jaringan air kotoran menggunakan tangki septic dan sumur resapan. Air kotoran dialirkan secara gravitasi dengan penggelontoran ke buangan akhir.



- Sampah pada bangunan melalui shaft sampah, kemudian dikumpulkan ketempat penampungan sementara. Pembuangan akhir menuju TPA yang telah disediakan oleh Pemda.
- Sistem Keamanan  
Jenis serta jumlah perlengkapan keamanan dipilih sesuai standart yang telah disyaratkan untuk bangunan publik. Keamanan pada bangunan meliputi keamanan terhadap kebakaran, bahaya petir dan kriminalitas.
- Sistem Komunikasi dan Tata Suara  
Menggunakan sistem intercom untuk berhubungan dua arah dan penyediaan sarana lain seperti jaringan telepon, maupun telepon umum. Kemudian penempatan *spaker* pada bagian-bagian tertentu agar penyebaran suara lebih merata, baik itu suara yang sifatnya informasi maupun kesenangan seperti musik. Dan semuanya ini akan terpusat pada ruang kontrol tersendiri.



## **B. DAFTAR PUSTAKA**

- Bapeda, "*Buku RDTRK*", Banjarmasin, 2000.
- Bapeda, "*Buku RUTRK*", Banjarmasin, 1998.
- Bendington, Nadine, "*Design for Shopping Center*", New York, Butterworth Design Series, 1982.
- Ching, Francis D. K, "*Bentuk, Ruang dan Susunannya*", Erlangga, Jakarta, 1996.
- Ciputra, Ir, "*Tourisme harus dikembangkan di dalam kota*", Majalah Asri, edisi Sept 1988.
- Deparpostel, "*Prediksi Data Pariwisata di Kalimantan Selatan*", Master Plan, 1993.
- Fajar, Ahmad Sukri, "*Pusat Perbelanjaan di Tanjung Karang*", Tugas Akhir, UII, Yogyakarta, 1995.
- Gech, Francis J, M. F. A, "*Interior Design and Decoration*", \_\_\_\_\_, WM. G Briwn company Publishes, 1984.
- Gruen, Victor, "*Centers For The Urban Environment*", New York, Survival Of The cities, van Nostrand Reinhold Co, \_\_\_.
- Gruen, Victor, "*Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers*", Reinhold Publishing Cooperation, New York, 1960.



Hunt, William D, "*Encyclopedia of America Architecture*", MC. Grow-Hill, inc. United State of America, 1980.

Muliono, Anton M, dkk, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", Depdikbud, Edisi Pertama, Jakarta, 1988.

Nuryadi, Arief, "*Shopping Mall sebagai Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi dalam Kota Bandar Lampung*", Tugas Akhir, UII, Yogyakarta, 1995.

Ramsyah, Irwin, "*Pusat Perbelanjaan dan rekreasi Bahari Sungai Kapuas*", Tugas Akhir, UII, Yogyakarta, 1997.

S, Enny, "*BSD Plaza, Tampil Unik dan Meriah*", Majalah Konstruksi, edisi Agustus 1993.

S, Enny, "*Plaza Bintaro mengutamakan Costumer Satisfaction*", Majalah Konstruksi, edisi Juni 1993.

Sutrisno, "*Tourisme harus dikembangkan dalam kota*", Majalah Asri, edisi Sept 1988.

White, Edward T, "*Concept Sourcebook a Vocabulary of Architecture Form*", Intermatra Bandung, 1990.

\_\_\_\_\_, *Community Builder Handbook*, 1977