

LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UII
ASIS/BEKI
TGL. TERIMA: 13 Februari 2006
NO. JUDUL: 001732
NO. INV. : 520001732001
NO. INDUK:

**PUSAT PERBELANJAAN DAN FASILITAS WISATA TIRTA  
DI PONTIANAK**

*SHOPPING CENTRE AND WATER RECREATION FACILITIES  
IN PONTIANAK*

**Penerapan pada tata ruang sebagai wadah yang atraktif dan rekreatif**

**berdasarkan prinsip perancangan bangunan tepian air**

*Focusing on attractive and recreative space order*

*Based on waterfront principal design*



Disusun Oleh :

**ANDRIANTO PRAYOGO**

Nim : 00 512 187

Dosen Pembimbing :

Ir. Hastuti Saptorini. MA

Jurusan Arsitektur

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2004**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR  
PUSAT PERBELANJAAN DAN FASILITAS WISATA TIRTA  
DI PONTIANAK**

**Penerapan pada tata ruang sebagai wadah yang atraktif dan rekreatif  
berdasarkan prinsip perancangan bangunan tepian air**

**Disusun Oleh :**

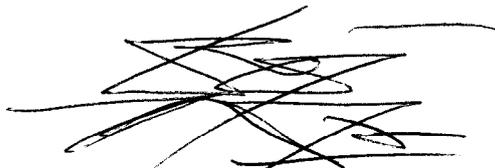
**Andrianto Prayogo**

**00 512 187**

**Laporan ini telah diperiksa dan disahkan oleh :**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan arsitektur**



**Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch**

**Dosen Pembimbing**



**Ir. Hastuti Saptorini, MA**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

*Kupersembahkan karyaku yang sederhana ini  
untuk orang-orang yang berarti dalam hidupku.....*

*Alhamdulillah puji dan syukur ku panjatkan kepada ALLAH S.W.T atas izin-NYA  
aku bisa menyelesaikan karyaku yang sederhana ini*

*Papa Yogo dan Mama Ross yang tercinta  
yang entah dengan apa anaknda tak akan pernah bisa membalas  
segala kasih sayang, dukungan dan bimbingan serta do'a  
yang selama ini diberikan tanpa henti*

*Hermatku.....  
Keluarga besar Alm. Let. Kol Inf Drs Suwanto.  
Terimakasih atas semua support dan nasehat yang diberikan.*

*Buat adikku Rudi Prayogo dan Ocha Prayogo  
terimakasih dukungannya yang bisa buat mas An tenang dan semangat.*

*De' Dwi Mumpuni Yuliati S. Farm, Apt yang selama ini  
kuanggap sebagai teman dan sahabat. Terimakasih de;.....  
Atas kesabaran, perhatian, dukungan yang diberikan kepada mas.*

*Teman satu atap..., Riko, Purnomo, Dodok Hendri, Agus, Rudi "tukul"  
Hari, dan Adi (Thanks Bianget atas segala bantuane...)*

*Teman seperjuangan Hari & Hendri Sukses yo.....!*

*Seluruh Komunitas Arsitektur, khususnya Arch 2000, semoga kita selalu mendapatkan  
simpahan rahmat dan karunia dari NYA. Amin....*

*Amamater dan masa depanku.....*



## P R A K A T A

Bismillahirrahmanirrohim

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat kepada hamba-hambanya. Aku bersaksi tidak ada Tuhan selain Allah sang Arsitek Agung dan pemelihara alam semesta. Shalawat dan salam kepada panutan dan junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW.

Setelah berjuang dengan segala ilmu dan kemampuan yang dimiliki akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan ini sebagai salah satu prasyarat akademis untuk dapat memperoleh gelar kesarjanaan strata satu jurusan Arsitektur pada Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Judul yang diambil dalam laporan ini adalah **Pusat Perbelanjaan Dan Fasilitas Wisata Tirta Di Pontianak dengan penekanan Penerapan Pada Tata Ruang Yang Atraktif Dan Rekreatif Berdasarkan Prinsip Perancangan Bangunan Tepian Air.**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapat masukan dan saran-saran dari beberapa pihak, baik secara langsung maupun tidak. Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Revianto Budi Santosa M.Arch. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan.
2. **Ibu Ir.Hastuti Saptorini. MA.** Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan serta saran selama penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Ir.Yulianto Prihatmaji selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan masukan yang bersifat membangun.
4. Seluruh staff FTSP, atas bantuan dan kerjasamanya serta fasilitas yang diberikan selama ini.
5. Ayahnda dan Ibunda tercinta, kedua adikku Rudi dan Ocha Prayogo yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, materi serta nasihat-nasihatnya sehingga laporan ini dapat tersusun dengan baik.
6. Terima kasih kepada yang tersayang Dwi Mumpuni Yuliati.S.Farm.Apt, yang secara tulus, ikhlas dan sabar membantu dan memberikan dukungan hingga penulisan selesai.

7. Teman-teman seperjuangan tugas akhir periode I 2004/2005 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
8. Teman satu atap, Riko, Purnomo, Dodok, Hendri, Agus, Rudi, Hari dan Adi terimakasih atas semuanya.
9. Joglo community, khususnya buat de' Lina *Maturnuwun bianget* atas pinjaman printernya.
10. Dion 3dmax yang telah banyak memberikan ilmu *animasinya* kepadaku.
11. Thanks to MTV yang udah nemenin aku lembur.
12. Seluruh Komunitas Arsitektur khususnya Arch 2000, yang telah memberikan dorongan.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Pada dasarnya penulis menyadari banyak kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan ini, sehingga masih jauh dari kata sempurna. Oleh kaena itu penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan semua pembaca sebagai bahan pertimbangan ilmu pengetahuan kita semua. Akhir kata terlantur ucapan terima kasih yang hanya bisa penulis ucapkan.

Wabillahi taufik Walhidayah

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Penulis, Jogjakarta Maret 2004

Andrianto Prayogo

**PUSAT PERBELANJAAN DAN FASILITAS WISATA TIRTA  
DI PONTIANAK**

Penerapan pada tata ruang sebagai wadah yang atraktif dan rekreatif  
berdasarkan prinsip perancangan bangunan tepian air

**SHOPPING CENTRE AND WATER RECREATION FACILITIES  
IN PONTIANAK**

Focusing on attractive and recreative space order  
Based on waterfront principal design

**Nama : Andrianto Prayogo / 00 512 187**

**Dosen Pembimbing : Ir Hastuti Saptorini. MA**

**ABSTRAK**

Pusat perbelanjaan sebagai fasilitas komersial di perkotaan dalam perkembangannya memberikan peran sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang banyak dikunjungi banyak orang. Dalam perkembangannya pusat perbelanjaan tidak hanya semata dijadikan sebagai tempat transaksi perdagangan, tetapi telah berkembang menjadi tempat yang atraktif dan rekreatif untuk dikunjungi konsumen. Keberadaan pusat perbelanjaan yang terancang terletak di daerah tepian sungai Kapuas Pontianak dan bersebrangan dengan objek wisata Tugu Khatulistiwa, di harapkan dapat mengakomodasi fenomena tersebut, sehingga interaksi antar keduanya tetap dipertahankan dengan cara pengaturan tata ruang dalam dan luar yang saling berinteraksi.

Dari hasil identifikasi dan analisis, diperoleh hasil yaitu bentuk yang mencerminkan interaksi dan suasana atraktif dan rekreatif adalah dengan memodifikasi komposisi bentuk dasar segiempat dengan prinsip penyusunan yang didasarkan pada sumbu (Tugu Khatulistiwa) dalam menciptakan interaksi dan hirarki. Prinsip tersebut didukung pula oleh prinsip-prinsip Bangunan Tepian Air seperti Openspace, Orientasi dan interaksi.

Berangkat dari unsur pembentuk suasana atraktif dan rekreatif yaitu : bentuk yang dinamis, skala ruang, yaitu menggunakan skala normal pada ruang yang mempunyai sifat gembira dan membutuhkan keleluasaan dalam pergerakan, yaitu pada lobby, unit pertokoan arena permainan dan rekreasi. Sedangkan skala intim digunakan pada ruang pengelola karena mempunyai sifat formal, tenang, dan membutuhkan konsentrasi. Untuk sirkulasi yang dapat menciptakan suasana atraktif dan rekreatif adalah sirkulasi yang dinamis atau tidak monoton seperti adanya perubahan bentuk ruang sirkulasi, perubahan bentuk ruang yang dihubungkan antara ruang dalam dan ruang luar, perubahan ketinggian lantai dan perubahan ketinggian plafond. Kemudian organisasi ruang yang mencerminkan

suasana atraktif dan rekreatif adalah organisasi cluster karena mempunyai karakter ketidakteraturan bentuk serta mempunyai orientasi leluasa ke segala arah. Sedangkan warna yang dapat memberikan suasana atraktif dan rekreatif adalah warna yang mempunyai kesan hangat dan menarik (jingga/kuning). Sedangkan orientasi bangunan diarahkan ke Sungai Kapuas yang penerapannya didasarkan kepada prinsip perancangan bangunan tepian air.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	ii
<b>PRAKATA</b>	iii
<b>ABSTRAKSI</b>	v
<b>Bagian I. PERUMUSAN KONSEP PERANCANGAN</b>	
<b>Bab 1. Pendahuluan</b>	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Potensi kota Pontianak sebagai kota perdagangan	2
1.1.3 Potensi Sungai Kapuas sebagai objek wisata	3
1.1.4 Suasana Ruang Yang Atraktif dan Rekreatif Berdasarkan Prinsip Bangunan Tepian Air	3
1.2 Rumusan Permasalahan	5
1.2.1 Permasalahan umum	5
1.2.2 Permasalahan Khusus	5
1.3 Tujuan Dan Sasaran	5
1.3.1 Tujuan	5
1.3.2 Sasaran	5
1.4 Lingkup Bahasan	5
1.5 Spesifikasi Umum Proyek	6
1.6 Keaslian Penulisan	8
<b>Bab II. TINJAUAN SHOPPING CENTRE DAN FASILITAS WISATA</b>	
<b>TIRTA YANG ATRAKTIF DAN REKREATIF</b>	9
2.1 Tinjauan Mengenai Shopping Centre (Pusat perbelanjaan)	9
2.1.1 Pengertian pusat perbelanjaan	9
2.1.2 Klasifikasi pusat perbelanjaan	9
2.1.2.1 Berdasarkan skala pelayanannya	9
2.1.2.2 Berdasarkan bentuk fisik	10
2.1.2.3 Berdasarkan kuantitas barang yang dijual	10
2.1.2.4 Berdasarkan variasi barang yang dijual	10
2.1.3 Aktifitas barang yang dijual	11
2.1.3.1 Pelaku kegiatan	11
2.1.3.2 Jenis kegiatan	11
2.1.3.3 Pola kegiatan	11

2.1.4	Karakter kegiatan shopping centre	13
2.1.5	Materi yang diperdagangkan	14
2.1.5.1	Jenis materi perdagangan	14
2.1.5.2	Cara penyajian materi perdagangan	14
2.1.5.3	Sifat materi perdagangan	15
2.1.5.4	Sistem pelayanan pada pusat perbelanjaan	15
2.1.5.5	Persyaratan peruangan	15
2.1.5.6	Area lantai pada pusat perbelanjaan	16
2.2	Tinjauan mengenai fasilitas wisata dan wisata tirta	
2.2.1	Pengertian	16
2.2.2	Tinjauan mengenai wisata tirta	16
2.3	Tinjauan suasana atraktif dan rekreatif	17
2.4	Studi Kasus	22
<b>Bab III. Analisis Suasana Atraktif dan Rekreatif</b>		29
3.1	Pengantar	29
3.2	Bentuk	30
3.3	Skala Ruang	31
3.4	Sirkulasi	33
3.5	Warna ruang	35
<b>BabIV. Konsep Dasar Perencanaan Dan Perancangan</b>		38
4.1	Konsep perencanaan	38
4.2	Konsep perancangan	48
<b>Bagian II. SKEMATIK DISAIN</b>		53
<b>Bagian III. PENGEMBANGAN DISAIN</b>		73
<b>Bagian IV. LAMPIRAN</b>		87

## **BAGIAN I Perumusan Konsep Perancangan**

### **BAB I. Pendahuluan**

#### **1.1.1 Latar Belakang**

Kota Pontianak mempunyai posisi yang berdekatan dengan daerah-daerah lain di pulau Jawa, Sumatera, dan bahkan beberapa Negara ASEAN (Malaysia dan Singapura). Dengan demikian Kota Pontianak dikenal sebagai kota perdagangan dan pelabuhan transit yang sangat strategis di Kalimantan Barat khususnya dan Indonesia umumnya. Dengan melihat kondisi dan kenyataan yang ada di kota Pontianak sekarang ini, kota Pontianak menunjukkan kemajuan ekonomi yang cukup pesat yaitu 7,85%. Perkembangan ekonomi yang pesat akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan pendapatan per kapita masyarakat. Dengan demikian akan memberikan dampak langsung pada pola hidup dan kebutuhan masyarakat terhadap fasilitas-fasilitas yang telah ada dan salah satunya adalah fasilitas perdagangan. Perkonomian di Kota Pontianak sebagian besar bergerak dibidang perdagangan, sebagai contohnya beberapa pasar dengan kondisi dan fenomena yang terjadi seperti pasar Kapuas Indah dengan lingkungan yang tidak teratur akibat dari bercampurnya aktifitas perdagangan dengan pergudangan, fasilitas pelayanan yang tidak memadai, seperti area parkir dan tatacah sehingga mengganggu kelancaran dan menimbulkan kemacetan, dominan menggunakan pencahayaan buatan, pasar Hasanudin yang didalamnya juga sebagai tempat usaha bengkel, warung makan dan kios-kios, Pasar Sudirman yang sudah tidak dapat lagi menampung pedagang dari segi kuantitasnya, keberadaan PKL yang menggelar barang dagangannya sampai ke bibir jalan sehingga menimbulkan kemacetan dan lain sebagainya. Kompleks perdagangan yang ada saat ini sudah tidak memadai lagi karena sudah tidak dapat lagi menampung jumlah pedagang sehingga yang terlihat adalah terjadinya peluberan dan penyalahgunaan tempat ke area luar pasar yang semestinya area tersebut bukan sebagai tempat berjualan melainkan sebagai area servis atau parkir, namun hal ini tidak diiringi dengan penambahan fasilitas perdagangan, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diambil solusi yaitu dengan membuat pasar perdagangan secara terpadu atau yang lebih dikenal dengan Shopping Centre. Shopping Centre sendiri adalah merupakan pusat perdagangan yang menjual segala kebutuhan sehari-hari sehingga para pengunjung tidak perlu lagi berpindah-pindah pasar. Shopping centre sesuai dengan prinsip kehidupan masyarakat sekarang yaitu 'praktis dan efisien'. Saat ini masyarakat cenderung memilih berbelanja di pasar modern walau harga barang disana sedikit lebih mahal dibanding harga barang di pasar tradisional. Selain

itu, masyarakat lebih menyukai tempat berbelanja di pasar modern karena dirasakan lebih bersih, praktis, aman dan nyaman.

### Latar Belakang Ekonomi

Dengan melihat pertumbuhan rata-rata perdagangan sebesar 21,62% pada tahun 1986-1998 dan jumlah pedagang tahun 1998-2008 sebanyak 7.853 pedagang yang perlu diwadahi. Dengan demikian dapat dilihat dengan jelas bahwa sector perdagangan berkembang dengan pesat. Untuk itu diperlukan sarana yang dapat mengakomodasi kebutuhan pasar dimasa yang akan datang.

#### 1.1.2 Potensi Kota Pontianak sebagai Kota Perdagangan

Pontianak merupakan suatu kawasan yang dipercaya akan tumbuh cepat melihat kedekatannya dengan Negara tetangga. Pontianak sebagai daerah yang berbatasan langsung dengan Negara tetangga (Malaysia Timur) akan sangat diuntungkan dengan perdagangan bebas nantinya. Dari sudut pandang ekonomi kota Pontianak dapat dikatakan sebagai kota pelayanan (*service city*) dimana perekonomiannya di dominasi oleh kegiatan perdagangan dan jasa-jasa. Di kota Pontianak sendiri telah berdiri beberapa pusat perdagangan yang telah dibangun sejak lama, diantaranya adalah pasar Sudirman, pasar Mawar, pasar Sungai Jawi, pasar Tengah dan lain sebagainya, adapun tipologi dagangan yang diwadahi dari pasar-pasar tersebut seperti: barang dagangan kebutuhan pokok sehari-hari (*Demand goods*), barang yang sering dibutuhkan tetapi bukan kebutuhan pokok dan tidak dibutuhkan sehari-hari seperti : peralatan dapur dan perkakas rumah tangga (*Convenience goods*), serta sampai pada barang-barang kebutuhan khusus (*Impuls goods*) seperti : perhiasan, aksesoris dan sebagainya, dan juga ada beberapa pasar yang menjual produk dagangannya yang di import dari Negara tetangga (Malaysia) seperti pakaian dan makanan ringan (*snack*). Keberadaan pasar tersebut merupakan indikator atau gejala awal dari perkembangan perdagangan yang ada di kota Pontianak. Sebagai kawasan inti di Kalimantan Barat, perkembangan kota Pontianak merupakan interaksi yang kuat dengan kawasan sekitarnya, ini harus semakin diperkuat dengan sector transportasi yang handal dalam rangka perdagangan bebas nantinya. Dengan ditetapkan Sanggau sebagai kawasan andalan akan semakin terbukanya Lintas Batas Kuching-Sambas maka sumbu Kuching - Singkawang - Mempawah- Pontianak akan menjadi kuat pula. Kuatnya hubungan antara sumbu akan menjangkau kawasan Kalimantan lainnya dengan terealisasinya Trans Kalimantan yang akan membawa dampak positif bagi pertumbuhan ekonomi, khususnya dalam hal perdagangan.

### 1.1.3 Potensi Sungai Kapuas Sebagai Objek Wisata

Perkembangan kepariwisataan di Kalimantan Barat dari tahun ke tahun terus meningkat. Data kunjungan wisatawan mancanegara ke Kalimantan Barat menunjukkan kenaikan rata-rata sebesar 20% setiap tahunnya, sehingga dapat melampaui target nasional sebesar 15%, dan sebagian besar wisatawan yang berkunjung ke Kalimantan Barat mengatakan tertarik untuk mengunjungi objek wisata air/tirta. Dalam pengembangan kepariwisataan di Pontianak yang merupakan pusat pengembangan kepariwisataan di Kalimantan Barat telah ditetapkan enam kawasan pengembangan wisata salah satunya adalah kawasan wisata Sungai Kapuas, prioritas pemilihan kawasan didasarkan atas keindahan alam dan warisan budaya.

Keberadaan Sungai Kapuas sebagai transportasi utama perekonomian masyarakat untuk mengangkut hasil pertanian/perkebunan memberikan kesan atau suasana yang khas. Aktifitas disepanjang sungai dan cabang sungai dapat ditemui kehidupan masyarakat tepian yang mendirikan rumah diatas air. Kenikmatan berwisata sungai ini bagi para turis diantaranya adalah melihat aktivitas antara lain adanya paket tour menjelajahi sungai *driver cruiser* akan dapat dilihat keindahan alam/panorama sungai dengan pohon kelapa dan bakau, disamping adanya atraksi wisata yang dilakukan di Sungai Kapuas yaitu Lomba Sampan Naga *dragon race*, dan Lomba triathlon (renang melintasi sungai).

Dengan mengembangkan potensi objek wisata Sungai Kapuas ini sehingga menarik bagi wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Dengan ramainya kunjungan wisatawan tersebut akan membawa dampak positif bagi masyarakat yaitu rumah makan akan ramai dan souvenir akan laris. Disamping potensi yang ada, Sungai Kapuas memiliki keterkaitan terhadap objek wisata/paket wisata yang ada di Kota Pontianak dan cukup terkenal antara lain Tugu Khatulistiwa (skala Internasional), Kraton Khadariyah, Masjid Jam'I Sultan dan makam Batu Layang, Kesemuanya terletak didaerah tepian sungai yang dapat dikunjungi dengan angkutan sungai *River Cruiser*.<sup>1</sup>

### 1.1.4 Suasana Ruang Yang Atraktif dan Rekreatif Berdasarkan Prinsip Bangunan Tepian Air

Kota Pontianak merupakan pintu gerbang Propinsi Kalimantan Barat. Melalui lintas air Trans Klaimantan dari arah barat melalui sungai Kapuas dapat dicapai sintang dan putusibau di sebelah Timur, dan melalui sungai Landak mencapai Ngabang dan menuju perbatasan Malaysia, melalui Entikong, ini berarti secara tidak langsung menunjukkan peran dari Sungai Kapuas yang sangat besar dalam mewujudkan kesan Atraktif suatu daerah di tepian Sungai Kapuas. Posisi Site yang berbatasan langsung dengan tepian Sungai Kapuas dan bersebrangan dengan daerah Wisata

---

Tugu Khatulistiwa dirasakan memberikan kontribusi yang sangat kuat dalam hal menciptakan kesan rekreatif, yang mana hal tersebut suatu tuntutan dalam hal penerapannya apabila dikaitkan pada kajian atau prinsip bangunan tepian air.

Sejalan Dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat serta cara berbelanja pada masyarakat yang sudah mulai berubah ke pusat perbelanjaan yang lebih lengkap fasilitas dan memadai merupakan dinamika perubahan yang dialami oleh masyarakat. Demikian juga dengan penduduk Kota Pontianak dalam memenuhi kebutuhan pokoknya lebih memilih ke pusat perbelanjaan yang lebih memadai dalam fasilitasnya karena dirasakan lebih praktis.

Disamping itu selain pergi ke pusat perbelanjaan untuk memenuhi kebutuhan, mereka juga memanfaatkan tempat perbelanjaan tersebut sebagai tempat rekreasi untuk sarana hiburan masyarakat dimana selain berbelanja juga dijadikan tempat untuk menyaksikan barang-barang dagangan serta keadaan dan keramaian pusat perbelanjaan.

Dalam perkembangannya, pusat perbelanjaan sekarang ini tidak hanya dijadikan sebagai tempat transaksi perdagangan, tetapi telah berkembang menjadi tempat yang rekreatif untuk dikunjungi konsumen karena memberikan rasa nyaman dan aman serta daya tarik tersendiri bagi masyarakat dan kegiatan wisata.

Shopping Centre merupakan salah satu fungsi yang dibutuhkan sebagai salah satu mata rantai dari kegiatan ekonomi dan sarana fisik perdagangan. Shopping Centre yang merupakan tempat perbelanjaan bagi konsumen dengan variasi barang dagangan dan kebutuhan masyarakat dapat dijadikan sarana rekreasi, sehingga tuntutan kenyamanan dan keamanan serta suasana atraktif dan rekreatif menjadi salah satu factor yang menjadi daya tarik konsumen dalam melakukan transaksi jual beli.

Pengguna dalam melakukan kegiatan transaksi perdagangan agar tidak bosan dengan suasana yang monoton, membutuhkan suasana yang lebih atraktif dan rekreatif sehingga mereka dapat menikmati kegiatan yang dilakukan. Suasana tersebut akan memberikan suatu daya tarik, persepsi dan ekspresi menyenangkan yang dapat dirasakan pengguna melalui keleluasaan jarak.

## **1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN**

### **1.2.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana konsep shopping centre yang sesuai dengan perkembangan perdagangan dan pariwisata air di tepian Sungai Kapuas Pontianak

### **1.2.2 Permasalahan Khusus**

Bagaimana konsep tata ruang dalam dan luar shopping centre sebagai wadah yang atraktif dan rekreatif berdasarkan prinsip perancangan tepian air.

## **1.3 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan**

Merancang shopping centre yang dapat mewadahi pedagang berdasarkan perkembangan perdagangan di Pontianak dan pariwisata air di tepian Sungai Kapuas Pontianak

### **1.3.2 Sasaran**

Mengintegrasikan wadah fisik dan tata ruang dalam dan luar yang atraktif dan rekreatif pada bangunan shopping centre dan fasilitas wisata tirta terhadap fungsinya,

## **1.4 LINGKUP BAHASAN**

Lingkup pembahasan diarahkan pada masalah arsitektural dalam kaitannya dengan fungsi ruang untuk menampung kegiatan transaksi perdagangan dan kegiatan wisata, dalam hal ini ditekankan pada suasana ruang yang atraktif dan rekreatif meliputi :

- ✓ Bentuk adalah yang mencerminkan kedinamisan dan keanekaragaman dengan komposisi bentukan dasar.
- ✓ Skala Ruang adalah skala yang mencerminkan kebebasan pergerakan dan rasa terlindungi.
- ✓ Sirkulasi adalah sirkulasi yang memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam pergerakan.
- ✓ Organisasi ruang
- ✓ Warna ruang yang disesuaikan dengan fungsi ruang yang membutuhkan konsentrasi dalam pekerjaan dan ruang untuk rekreasi.

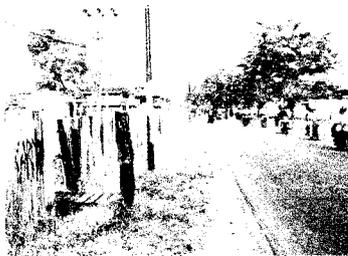
## 1.5 SPESIFIKASI UMUM PROYEK

Site proyek merupakan lahan kosong yang ditumbuhi oleh rerumputan, yang berada di daerah Kecamatan Pontianak Barat khususnya di daerah Jeruju dengan batas-batas site sebagai berikut :

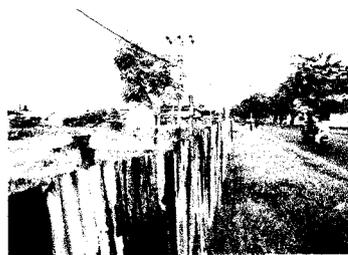
- Luas Lahan :  $\pm 25.000 \text{ m}^2$
- Peruntukan Lahan : Bangunan Komersil jasa perdagangan dan fasilitas wisata tirta.
- Batas-batas site :
  1. **Utara** : Berbatasan dengan tepian Sungai Kapuas dan berseberangan dengan area Wisata Tugu Khatulistiwa.



2. **Selatan** : Jalan raya (jeruju) dan lahan kosong.



3. **Timur** : pemukiman.

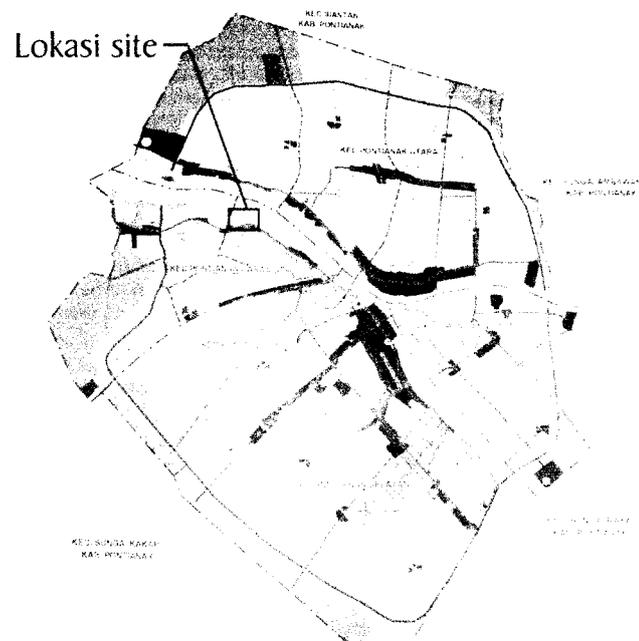


4. **Barat** : Sebaran vegetasi dan pemukiman.



## Potensi Site :

- Sesuai dengan Agenda Pembangunan Kota Pontianak.
- Bersebrangan dengan area Wisata (Tugu Khatulistiwa)
- Aksesibilitas tinggi, karena di salah satu kawasan yang berkembang dengan dukungan kuat dari sektor jasa dan perdagangan yaitu Jl Jeruju – Tanjungpura – Gajah Mada.
- Jauh dari Keramaian hiruk pikuk kota.
- Jaringan infrastruktur yang sudah memadai.



Peta Lokasi Site

(Sumber : Rencana Tata Ruang Pontianak)

## Profil pengguna:

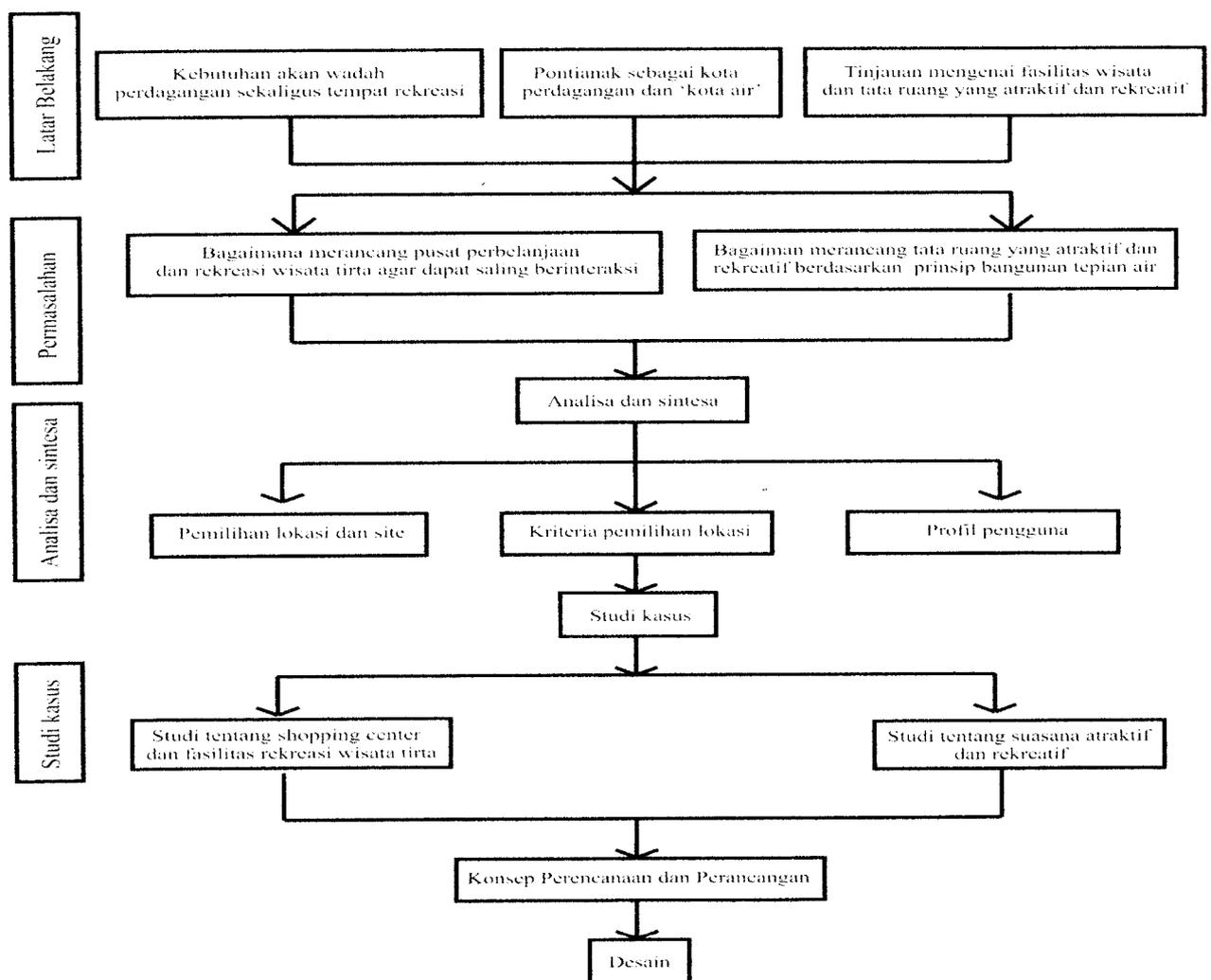
Berikut profil pengguna yang akan menggunakan pusat perbelanjaan dan fasilitas wisata tirta:

- Pengunjung, baik itu yang urusannya dengan perbelanjaan (konsumen) maupun sekedar menikmati rekreasi wisata tirta (wisatawan manca / dalam negeri).
- Pedagang, yang menyewa retail-retail untuk memasarkan barang dagangannya, yang dibedakan menjadi tiga yaitu : Pedagang kecil, menengah, dan besar.
- Pengelola, Pengguna yang mengelola, mengatur dan mengorganisasikan pusat perbelanjaan dan rekreasi tirta menjadi kesatuan operasi, terdiri dari pimpinan, staff, dan karyawan.

### 1.6 KEASLIAN PENULISAN

- 1) Isman Zamroni, *Shooping Center*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 1999.  
 Penekanannya pada citra komersial modern sebagai upaya meningkatkan daya tarik melalui perpaduan kegiatan promosi, transaksi dan rekreasi di kawasan pasar tradisional Juana.
- 2) Audian, *Shopping Center di Kabupaten Pontianak*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII. 2002.  
 Penekanannya pada Arsitektur Bioklimatis sebagai penentu didalam perencanaan dan perancangan.
- 3) *Shopping Center di Temanggung*, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII 1998.  
 Penekanannya pada tuntutan kebutuhan fleksibelitas ruang dagang dengan tetap mengutamakan kelancaran kegiatan pengguna bangunan.

#### Diagram Pola Pikir



## **BAB II Tinjauan Shopping Centre**

### **Dan Fasilitas Wisata Tirta Yang Atraktif Dan Rekreatif**

#### **2.1. Tinjauan Mengenai Shopping Centre (Pusat perbelanjaan)**

##### **2.1.1. Pengertian pusat perbelanjaan**

Pusat perbelanjaan adalah sekelompok kesatuan bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (Operating Unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit itu juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko-toko.

Pengertian yang lain menyebutkan pusat perbelanjaan adalah suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang/jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan penghitungan khusus dengan tujuannya adalah memetik keuntungan.

Secara umum pusat perbelanjaan mempunyai pengertian sebagai suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan sekitar, selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja, juga sebagai tempat rekreasi wisata.

##### **2.1.2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan**

###### **2.1.2.1. Berdasarkan Skala Pelayanannya**

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan menjadi tiga tingkatan yaitu :

1 Pusat perbelanjaan local (Neighbourhood Center)

Jangkauan pelayanan antara 5000-40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas areanya berkisar antara 30.000 – 100.000 sq.ft (2.787 – 9.290 M ). Unit terbesar berupa *supermarket*.

2 Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Center):

Jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 penduduk (skala Wilayah). Luas areanya berkisar 100.000 – 300.000 sq.ft (9.290 – 27.870 M ). Terdiri dari *Junior Department Store*, *Supermarket* dan *toko – toko*.

1 Pusat Perbelanjaan Regional (Main Center)

Jangkauan Pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk. Luasnya berkisar 300.000 – 1.000.000 sq.ft (27.870 – 92.990 M ). Terdiri dari *Junior Department Store*, *Supermarket* dan *toko – toko*.

### 2.1.2.2. Berdasarkan Bentuk Fisik

Dapat digolongkan menjadi tujuh bentuk, yaitu :

- 1 *Shopping Street* : Toko yang berderet di sepanjang sisi jalan.
- 2 *Shopping Center* : Komplek pertokoan yang terdiri dari stand-stand took yang disewakan/dijual.
- 3 *Shopping Precint* : Komplek pertokoan yang pada bagian stand (took) menghadap ruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.
- 4 *Departement Store* : Merupakan suatu took yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai, yang menjual bermacam – macam barang termasuk pakaian.
- 5 *Supermarket* : Merupakan took yang menjual barang-barang sehari hari dengan system pelayanan *self service* dan area menjual bahan makanan tidak melebihi 15% total area penjualan. Luas lantai berkisar 1.000 – 2.500 M .
- 6 *Departement Store dan Supermarket* : Merupakan bentuk-bentuk pusat perbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan dua jenis pusat perbelanjaan di atas)
- 7 *Super Store* : Merupakan toko satu lantai yang menjual bermacam-macam barang kebutuhan dengan system *self service*. Luasnya berkisar antara 5.000 – 7.000 M , dengan luas area penjualan minimum 2.500 M .

### 2.1.2.3. Berdasarkan Kuantitas Barang yang dijual

1. *Toko Grosir* : Toko yang menjual barang dalam jumlah yang besar atau secara partai, dimana barang-barang biasanya disimpan ditempat lain, dan yang terdapat ditoko sebagai contoh saja.
2. *Toko eceran (Retail)* : Toko yang menjual barang relative lebih sedikit atau persatuan barang. Lingkup system retail ini lebih luas dan fleksibel dari pada grosir. Selain itu toko eceran akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi yang tinggi.

### 2.1.2.4. Berdasarkan Variasi Barang Yang Dijual

1. *Specially shop* : Merupakan toko yang menjual jenis barang tertentu, misalnya : toko obat, toko sepatu, toko kacamata, toko emas dan sebagainya.
2. *Variety shop* : Merupakan toko yang menjual berbagai macam jenis barang dagangan, seperti toko kelontong.

### **2.1.3. Aktifitas Kegiatan Pada Shopping Center**

#### **2.1.3.1. Pelaku Kegiatan**

Pelaku Kegiatan Pada Shopping Center dapat dibedakan menjadi :

1. Konsumen atau pembeli

Adalah masyarakat yang membutuhkan pelayanan barang dan jasa dengan melakukan transaksi serta melakukan kegiatan rekreasi di dalam shopping center.

2. Pedagang

Sebagai penyewa atau pembeli ruangan yang disediakan oleh investor sebagai tempat untuk menjual barang dagangannya. Pelaku kegiatan ini berkemauan untuk memperoleh sewa ruang yang menguntungkan usahanya dan dapat memasarkan barang dagangannya secara efektif.

3. Pengelola

Pengelola disini menginginkan dapat menyediakan fasilitas yang menguntungkan pedagang yang terlibat melakukan kegiatan di dalam shopping center.

4. Suplier

Pengisi barang dagangan didalam shopping center yang diperlukan oleh pedagang atau penjual.

#### **2.1.3.2. Jenis Kegiatan**

Jenis kegiatan yang diwadahi pada shopping center adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan jual beli yang meliputi :

- a. Kegiatan penyajian barang
- b. Kegiatan promosi
- c. Kegiatan pergerakan
- d. Kegiatan pelayanan

2. Kegiatan pengelolaan meliputi :

- a. Kegiatan operasional
- b. Kegiatan manajemen
- c. Kegiatan maintenance

3. Kegiatan pengadaan barang meliputi :

- a. Dropping (bongkar muat barang) dan distribusi barang
- b. Kegiatan penyimpanan

### 2.1.3.3. Pola Kegiatan

Kegiatan-kegiatan yang diwadahi pada shopping center mempunyai pola-pola hubungan antar kegiatan. Kecenderungan yang terjadi dalam arus pengunjung dapat terjadi dengan adanya bentuk-bentuk atau pola sirkulasi :

1. Pola kegiatan mengenal medan

Pada kegiatan ini pengunjung memikirkan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju. Pengunjung selalu mengutamakan pencapaian tercepat ke unit yang dituju, sehingga perlu diberikan orientasi pencapaian ke segala arah dengan pola yang jelas.

2. Pengunjung yang telah mengenal medan

- a. Langsung ketempat yang dituju, apabila untuk keperluan singkat dan khusus. Agar maksud ini tercapai maka perlu diberikan jarak capai yang efektif kesegala arah.
- b. Berkeliling, apabila pengunjung ingin memilih barang ataupun sekedar melihat-lihat.

3. Transaksi

Dalam bertransaksi pengunjung langsung membayar dengan harga barang yang dibelinya pada kasir.

4. Rekreasi

Pengunjung dalam melakukan kegiatan belanja yang panjang tentunya membutuhkan suatu perubahan suasana yang lebih rekreatif, sehingga perlu diberikan keleluasaan dalam bergerak atau tidak terikat jalur.

5. Kedekatan jarak

Pengunjung cenderung untuk mencari jalan yang singkat apabila kebutuhannya telah terpenuhi, sehingga bentuk dan arah jalur dimungkinkan untuk saling berhubungan serta mudah dicapai.

#### 2.1.4. Karakter Kegiatan Shopping Center

Kegiatan utama dalam shopping center adalah kegiatan jual beli yang berkaitan erat dengan kegiatan promosi dan tidak terlepas dengan kegiatan rekreasi di dalamnya. Dari kegiatan tersebut dapat dikelompokkan menurut sifat kegiatannya menjadi :

1. Sifat kegiatan jual beli

a. Dinamis

Hilir mudiknya orang di dalam shopping center menjadikan suasana ruangan menjadi ramai dalam melakukan kegiatan belanja. Sifat dinamis yaitu dengan adanya aliran pengunjung dalam memilih barang yang akan dibeli.

b. Terbatas

Meskipun semua orang terlibat dalam kegiatan di dalam shopping center tetapi tidak semua orang yang mau dan mampu melakukannya, melainkan hanya dari masyarakat yang mempunyai tingkat ekonomi tertentu.

2. Sifat kegiatan promosi

Kegiatan ini mempunyai orientasi dalam upaya untuk meningkatkan daya tarik dan persaingan barang dagangannya.

a. Dalam meningkatkan upaya daya tarik orientasinya lebih mengarah pada segi visual atau penampakan barang serta kesan yang langsung ditangkap oleh pengunjung secara keseluruhan.

b. Sedangkan orientasi persaingan barang dagangan adalah lebih mengarah pada aspek harga dan kualitas barang dagangannya serta mutu pelayanannya dan penyajiannya.

3. Sifat kegiatan rekreasi / wisata

a. Non formal

Pengunjung atau konsumen datang ke shopping center untuk melakukan kegiatan santai, menyenangkan dengan suasana ramainya berbagai macam kegiatan di dalamnya.

b. Dinamis

Pergerakan pengunjung yang mengalir dari satu tempat kegiatan ke tempat kegiatan lainnya membuat suasana lebih dinamis.

---

## 2.1.5. Materi Yang Diperdagangkan

### 2.1.5.1. Jenis Materi Perdagangan

Berdasarkan tingkat kebutuhan pemakainya, materi perdagangan pada shopping center dapat dikelompokkan menjadi :

1. *Demand goods*

Barang-barang pokok yang merupakan kebutuhan sehari-hari.

2. *Convenience goods*

Barang-barang yang sering dibutuhkan tetapi bukan kebutuhan pokok dan tidak dibutuhkan sehari-hari.

3. *Impuls goods*

Barang-barang kebutuhan khusus, mewah, luks, digunakan untuk kenyamanan dan kepuasan.

### 2.1.5.2. Cara Penyajian Materi Perdagangan

Beberapa kemungkinan bentuk wadah penyajian barang dagangan dan tempat untuk menampung kegiatan pada shopping center :

1. Bentuk tempat penyajian barang.

a. *Table fixture* : Bentuk meja menerus.

b. *Counter fixture* : Bentuk almari rendah.

c. *Cases fixture* : Bentuk almari transparan.

d. *Box fixture* : Kotak-kotak terbuka.

e. *Back fixture* : Rak-rak almari yang terbuka atau transparan yang sekaligus sebagai penyimpanan.

f. *Hanging case* : Lemari penggantung.

g. *Jendela peraga (etalase)* : Merupakan salah satu komponen penyajian barang yang letaknya diluar toko, mempunyai fungsi sebagai alat promosi untuk memperkenalkan barang-barang yang dijual kepada pengunjung sebelum masuk toko.

2. Tempat untuk menampung kegiatan dan standard

a. Lay out toko

b. Lay out toko besar

Bentuk wadah penyajian barang atau tempat untuk menampung kegiatan tidak semua digunakan dalam setiap toko, hanya digunakan sebagai standard dengan barang yang dijual.

---

### 2.1.5.3. Sifat Materi perdagangan

Merupakan sifat fisik yang terkandung di dalam shopping center, melalui :

1. Bersih, yang meliputi barang dagangan dan tempatnya.
2. Tidak berbau, untuk barang yang berbau ditempatkan dan dilakukan pengemasan khusus.
3. Padat
4. Kering
5. Tidak mudah busuk (tahan lama).

### 2.1.5.4. Sistem Pelayanan Pada Pusat Perbelanjaan

1. *Personal Service*, pembeli atau konsumen dilayani oleh pramuniaga dari belakang counter, biasanya untuk barang mahal dan eksklusif.
2. *Self Selection*, Pembeli atau konsumen memilih barang, kemudian memberi tahu pramuniaga untuk diberikan nota tanda pembelian untuk melakukan pembayaran pada counter.
3. *Self Service*, Pembeli atau konsumen dengan membawa keranjang atau trolley yang tersedia, kemudian memilih barang yang dibutuhkan dan dibawa menuju counter untuk membayar barang yang diambilnya.

### 2.1.6. Persyaratan Peruangan

Kenyamanan yang relative tinggi bagi pengunjung dan pedagang, meliputi pemenuhan ada dua aspek kenikmatan, yaitu :

1. *Emosial need (kualitatif)*, merupakan sesuatu yang dapat dihayati perasaan dan mempengaruhi emosional, seperti :
  - a. Lay out ruang
  - b. Dimensi ruang.
  - c. Warna dan tekstur ruang.
  - d. Pengaturan perabot.
2. *Phisycal need (kuantitatif)*, sesuatu yang berpengaruh langsung dan dapat dirasakan oleh indera atau rasa manusia, seperti :
  - a. Pencahayaan (alami dan buatan).
  - b. Penghawaan (alami dan buatan).
  - c. Tata suara.
  - d. Dekorasi.
  - e. Pengendalian bau.

---

### **2.1.7. Area Lantai Pada Pusat Perbelanjaan**

Dalam merencanakan fungsi pusat perbelanjaan maka area lantai yang ada dapat dibedakan :

1. Selling floor area (area lantai penjualan).
2. Net Sales Area (area penjualan bersih).
3. Gross Retail Area (Area Pengecer).
4. Gross Leasable Area (area sewa).

## **2.2 Tinjauan Mengenai Fasilitas Wisata dan Wisata Tirta**

### **2.2.1 Pengertian**

Fasilitas wisata adalah suatu wadah kegiatan yang berfungsi sebagai tempat untuk melakukan kegiatan wisata dimana fasilitas ini dimanfaatkan oleh pengunjung dalam melakukan aktifitasnya dalam berekreasi. Hal ini sangat penting dalam usaha menciptakan suasana yang diinginkan pengunjung secara bebas.

Wisata tirta adalah : Suatu kegiatan wisata dengan pemanfaatan air (laut, sungai, danau, rawa, dan waduk) sebagai sasaran wisatanya, sehingga sebagian besar kegiatannya berada di air atau tepian air.

### **2.2.2 Tinjauan Mengenai Wisata Tirta**

Wisata tirta atau lebih dikenal dengan rekreasi air merupakan salah satu objek pariwisata yang sekarang banyak dikembangkan di daerah-daerah Indonesia yang memiliki panorama alam perairan yang indah seperti Danau Toba, Pantai Kuta di Bali, Pelabuhan Tanjung Emas di Semarang, dan lain sebagainya. Hal ini karena memang sebagian besar daerah di Indonesia kaya akan objek wisata perairan. Namun suatu objek wisata tentunya harus memiliki beberapa criteria factor utama dari kelamngsungan kehidupan pariwisata, yaitu :

- a. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan (To Do) yang dapat berupa adanya fasilitas olah raga, rekreasi atau entertainment.
- b. Faktor sesuatu yang dapat dilihat (To See), hal ini dapat berupa objek atau atraksi wisata yang memiliki tingkat keunikan tertentu, khusus baik itu di dalam lokasi yang berupa penampilan bangunan dan tata ruangnya maupun di luar lokasi yang bersifat hiburan.
- c. Faktor sesuatu yang dapat dibeli (To Buy / To Shop / To Get) yang dapat berupa inderamata, keperluan umum, penukaran uang, pos dan telepon.
- d. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan, diminum, dan penyegaran kembali (To Eat / To Refresh), yang dapat berupa restoran, bar atau pun klub malam.

Untuk mewujudkan wisata tirta maka diperlukan beberapa fasilitas yang mendukung untuk menunjang kegiatan rekreasi. Setidaknya dari segi perencanaan arsitekturalnya, hal yang amat diperhatikan dalam penyediaan fasilitas wisata tirta adalah :

- a. Bagaimana fasilitas rekreasi air yang diinginkan semaksimal mungkin dapat melayani pengunjung yang ingin berekreasi.
- b. Fasilitas penunjang jenis apakah yang digunakan sebagai suatu fasilitas yang atraktif dan rekreatif.
- c. Berhubungan dengan lingkungan atau kegiatan lainnya.

### **2.3. Tinjauan Suasana Atraktif dan Rekreatif**

Suasana Atraktif adalah suasana yang memberikan kesan menarik yang dapat dirasakan berdasarkan pengalaman. Suasana Rekreatif suasana yang dapat menyegarkan badan dan pikiran atau sesuatu yang menyenangkan / menggembirakan. Ruang yang rekreatif adalah ruang yang mempunyai bentuk tata ruang yang bebas, dinamis, tidak monoton dalam ruang gerak.

Dapat disimpulkan bahwa suasana atraktif dan rekreatif adalah suasana suatu ruang yang menarik yang dapat membuat pengguna leluasa dalam melakukan pergerakan sehingga memberikan kesegaran yaitu dengan bentuk tata ruang yang tidak monoton yang keberadaannya terbuka untuk masyarakat.

Suasana atraktif dan rekreatif dapat tercermin pada beberapa hal, yaitu :

#### **1. Bentuk**

Bentuk dapat memberikan suatu kesan statis, stabil, formal, aging, labil, aktif jug adapt memberikan atau mengesankan suatu pergerakan atau pelepasan. Dari segi penampilannya bentuk dapat di bagi menjadi :

- a. Bentuk teratur : bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, pyramid dan sebagainya.
- b. Bentuk tidak teratur : susunan yang terdiri dari berbagai macam bentuk dasar sehingga menjadi bentuk dinamis dan tidak monoton
- c. Bentukkan lengkung : umumnya bentuk-bentuk alam (memberikan kesan kelembutan, kesenangan, dan keindahan)

Sedangkan sifat atau karakter dari setiap bentuk memberikan kesan tersendiri seperti :

- a. Bentuk kubus atau persegi baik tiga dimensi atau dua dimensi memberikan kesan statis, stabil, formal, mengarah ke arah monoton.
- b. Bentuk bulat atau bola memberikan kesan tuntas, labil dan bergerak.
- c. Bentuk segitiga dan yang meruncing memberikan kesan aktif, enerjik, tajam serta mengarah.

Untuk mendapatkan suatu bentuk yang tidak monoton dan dinamis serta mempunyai keanekaragaman maka bentuk dapat merupakan komposisi dari gabungan ketiga bentuk dasar di atas. Sedangkan prinsip-prinsip penyusunan komposisi adalah :

- a. Sumbu : merupakan suatu garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang dan terhadapnya bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun dengan cara teratur dan tidak teratur.
- b. Simetri : merupakan susunan yang seimbang dari pola-pola yang hampir sama dari bentuk dan ruang terhadap suatu sumbu atau pusat.
- c. Irama/pengulangan : merupakan pola-pola yang sama dari irama-irama yang teratur atau harmonis dari garis-garis, bentuk-bentuk, potongan-potongan dan ruang-ruang.
- d. Datum : merupakan bentuk atau ruang yang teratur dan mempunyai kontinuitas dalam mengelompokkan suatu pola bentuk dan ruang.
- e. Transformasi : prinsip-prinsip konsep arsitektur yang dapat dipertahankan melalui sederetan transformasi.
- f. Hirarki : perbedaan bentuk-bentuk dan ruang-ruang baik dari segi ukuran, potongan bentuknya, dan penempatannya.

## 2. Skala ruang

Skala dalam arsitektur adalah suatu kualitas yang menghubungkan ruang dengan kemampuan manusia dalam memahami bangunan tersebut dan menunjukkan perbandingan antara elemen ruang dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai ruang dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai bagi manusia. (*Rustam Hakim, 1993*). Skala dalam arsitektur dikenal 2 macam, yaitu :

NO	MACAM SKALA	PENGERTIAN
1.	SKALA UMUM	Ukuran relatif sebuah unsure bangunan terhadap bentuk-bentuk lain di dalam lingkungannya.
3.	SKALA MANUSIA, dibagi 3 macam	Ukuran relatif sebuah unsure ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.
	- skala intim	- Dapat membentuk suasana akrab. - Memberikan rasa terlindung dari gangguan.
	- skala normal	- Skala yang memberikan kesan leluasa dalam bergerak
	- skala monumental	- Membentuk suasana yang berwibawa, agung, kuat dan sakral. - Membentuk suasana yang menakutkan - Memberikan kesan penghuni tertekan oleh ruang

Tabel II.1 Diagram Ruang

Sumber : Unsur Perancangan Dalam Arsitektur

### 3. Bentuk Ruang Sirkulasi

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktifitas sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu keruang yang lain yang dapat mempengaruhi kenyamanan. Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tidak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat yang cukup besar di dalam ruang bangunan, jika dilihat sebagai alat penghubung semata-mata, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Sirkulasi dengan unsure linier dapat diperlebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas, tetapi untuk menciptakan tempat-tempat pemberhentian, beristirahat atau menikmati pemandangan. Bentuk ruang sirkulasi dapat mempengaruhi gerak manusia pada waktu berkeliling, oleh karena itu bentuk ruang sirkulasi dibagi menjadi :

NO	BENTUK	CIRI-CIRI
1	Tertutup	Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.
2	Terbuka satu sisi	Memberikan kontinuitas visual/ruang dengan ruang-ruang.
3	Terbuka dua sisi	Terjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

Tabel II.2 Diagram Bentuk Ruang Sirkulasi  
Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya

### 4. Organisasi Ruang

Ada beberapa organisasi ruang yang digunakan untuk dapat menciptakan suasana atraktif dan rekreatif pada suatu ruangan, yaitu :

- a. Organisasi terpusat
- b. Organisasi Linier
- c. Organisasi Radial
- d. Organisasi Cluster

### 5. Warna Ruang

Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai untuk memperkuat bentuk yang dapat memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya dan dapat menentukan karakter suatu ruang. Menurut teori, warna terdiri dari dua macam system, yang umumnya digunakan dalam menyusun warna adalah teori :

- a. Teori Prang Colour System.
- b. Teori Munsell Colour System.

Sedangkan sifat-sifat warna ditinjau secara psikologis untuk menciptakan suasana ruang yang diharapkan adalah :

NO	WARNA	SIFAT	CONTOH
1	Warna Cerah	Bahagia Menyenangkan Menonjol Mengembang Ringan Hangat Tenang	Putih Kuning Kuning hijau Merah Jingga Jingga kuning Abu-abu
2	Warna Gelap	Dingin Menambah Konsentrasi Menyempit	Coklat hitam Biru Ungu

Tabel II.3 Diagram Sifat-sifat Warna  
Sumber : Tata Ruang Dan Pedoman Umum Merancang Bangunan

Sedangkan sifat warna di dalam penggunaan pada ruangan adalah sebagai berikut :

NO	SIFAT WARNA	RUANG
1	Hangat	Warna hangat lebih menyenangkan untuk area di mana manusia tidak diburu oleh waktu dan biasanya untuk area yang digunakan lebih bersifat rekreasi
2	Dingin	Penggunaan warna dingin untuk area dimana pekerjaan bersifat rutin/monoton (belajar, bekerja)

Tabel II.4 Diagram Penggunaan Warna  
Sumber : Unsur Perancangan Dalam Arsitektur

Menurut sifat-sifatnya, warna hangat dan dingin dapat diuraikan sebagai berikut :

NO	SIFAT WARNA	RUANG
1	Hangat : Putih Kuning Kuning hijau Hijau Abu-abu Merah Jingga Jingga kuning	Terang, cerah Bebas, ceria Tenang, menyenangkan Ramah Menenangkan Panas, Gembira lincah

2	Dingin : Hitam Biru Biru ungu Ungu Ungu merah Biru hitam (campuran) Coklat hitam (campuran)	Gelap, menakutkan Keras, dingin Sombong, suka menghayal Tinggi, ekstrim Tenang, peka menekan
---	--	---

Tabel II.5 Diagram Sifat Warna Hangat Dan Dingin  
 Sumber : Pedoman Umum Merancang Banguna

Suasana atraktif dan rekreatif pada suatu ruangan dipengaruhi oleh pergerakan manusia di dalam melakukan aktifitas antara konsumen dan pedagang. Pergerakan tersebut dipengaruhi oleh keinginan dalam memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan tersebut adalah (*Simonds John Orsmsbe, 1961*) :

- 1 Faktor pendorong adalah pengunjung melakukan pergerakan menuju tempat yang lebih menarik, suasana yang lain, bentuk yang dinamis dan sesuatu yang actual.
- 2 Faktor pengarah adalah cenderung mengikuti arah yang dibentuk, jalur yang dinamis dan pola sirkulasi.
- 3 Perangsang untuk beristirahat adalah keinginan pengunjung untuk mendapatkan privacy, memperoleh view dengan melepas lelah.
- 4 Pergerakan horizontal adalah pergerakan yang lebih mudah, bebas, perubahan arah lebih mudah, pergerakan lebih aman.
- 5 Pergerakan kebawah yang memberikan privacy.
- 6 Pergerakan keatas yang dapat memberikan suasana baru dalam pergerakan.

Sedangkan pergerakan manusia dan sifatnya merupakan penentu ruang dan suasana rekreatif (*Toetoeko Hari Hatmojo, 1994*) adalah : bebas, santai, terarah, dinamis.

2.4 Studi Kasus

2.4.1 Shopping Center / Pusat perbelanjaan

2.4.1.1 St.Louis Shopping Centre

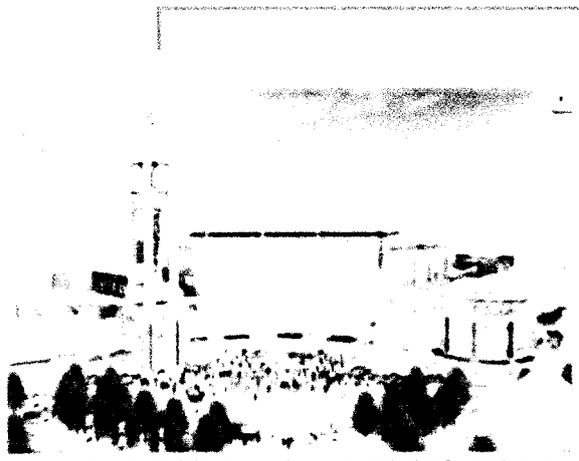


Memasukan unsur air kedalam bangunan dapat memberikan kesan dingin dan tenang serta dapat mengubah kemonotonan dalam hal visualisasi



“ Tugu air “ dalam suatu koridor / selasar bangunan memberikan suatu tujuan dalam hal pencapaian dan hierarki ruang dan juga membentuk suasana ruang yang atraktif dan rekreatif.

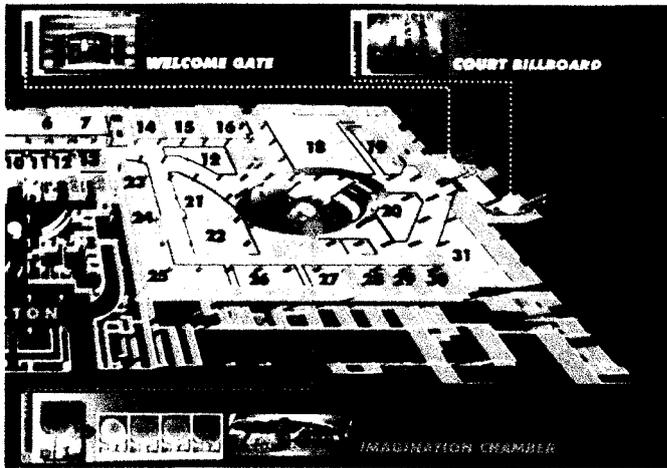
Mengarahkan



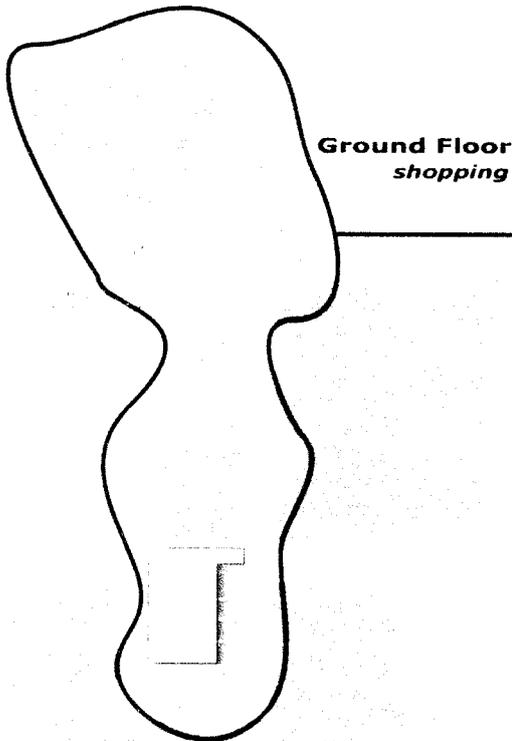
Menerima

Bentukan segitiga pada bangunan inti memberikan makna mengarahkan, yang diterima oleh open space sebagai penyatu ruang dalam dan luar

serta bentuk lengkung yang memberikan kesan ‘ welcome ‘ kepada bangunan dengan aktifitas / kegiatan di luarnya



→ Permainan tata letak retail dan sirkulasi dapat mengubah kebosanan - kemonotonan suatu ruang, sehingga keatraktifan ruang dapat terbentuk



Sirkulasi linier yang dikombinasikan dengan permainan bentukan miring dapat memberikan kesan penasaran dan suasana ruang yang berbeda serta dengan bentukan retail yang tidak sejajar dapat membuat keingintahuan pengunjung dalam menelusurinya

2.4.1.2 Shopping Club (Bulgaria)

BearingWall  
(basement construction)



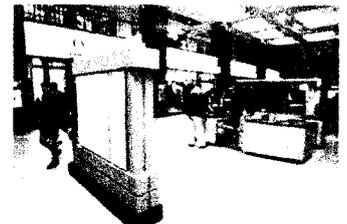
Service area

Penggunaan struktur dinding pemikul pada konstruksi basement untuk menahan beban lateral yang di timbulkan oleh beban tanah

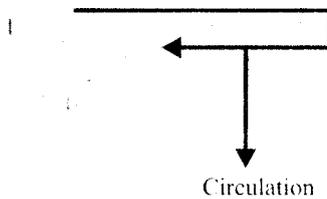
Basement

Area basement yang digunakan sebagai area parkir dan ruang-ruang MEE

Entrance



Entrance

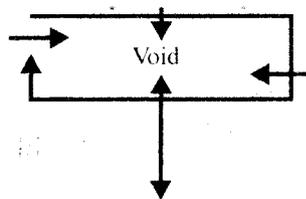


Circulation

Peletakan retail-retail yang berada di sisi tepi dan area sirkulasi di depannya memudahkan pengunjung untuk mengitarinya.

Lantai 1

Retail area



Circulation

Kehadiran void di tengah-tengah memberikan kesan ruang yang atraktif dan memudahkan pengunjung dalam mencari retail yang ingin dituju, karena terbentuknya jarak pandang dari lantai tersebut dan lantai di bawahnya

Service dan Transportasi vertikal

Lantai 2



Circulation  
(semi privat)

Retail-retail (privat)

Dapat dilihat bahwa ruang-ruang didalamnya terbagi berdasarkan area fungsinya masing-masing seperti : retail-retail yang berada di sisi bangunan dan diikuti oleh area sirkulasi yang berada di depannya serta area servis dan transportasi yang berada di daerah sudut bangunan

Lantai 3

Penzoningan

Service dan Transportasi vertikal  
(service)

## 2.4.2 Fasilitas Wisata Tirta

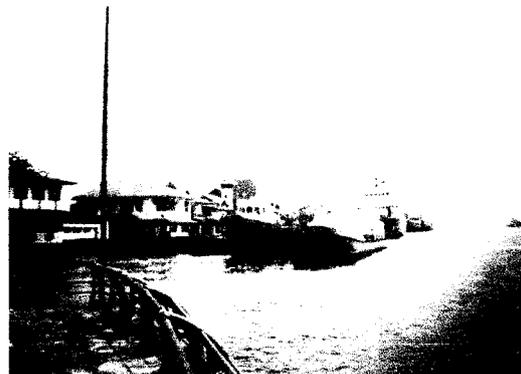
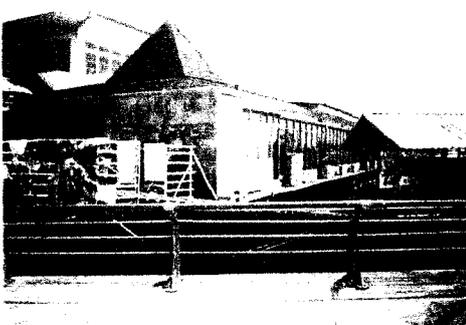
### 2.4.2.1 Alun-alun Kapuas (Pontianak)



Pelataran yang menjorok ke sungai sangat memberikan pengaruh yang besar kepada pengunjung dan dapat memberikan kesan atraktif dan suasana yang rekreatif. Secara tidak langsung memberikan pengalaman tersendiri dan rasa **menyatu dengan alam**

Keuntungan yang didapat dari keberadaan pelataran yang menjorok kesungai yaitu dapat menikmati suasana dan **kegiata tepian sungai** (transportasi kapal dan sebagainya) tanpa ada halangan. dalam hal ini khususnya view ke sungai

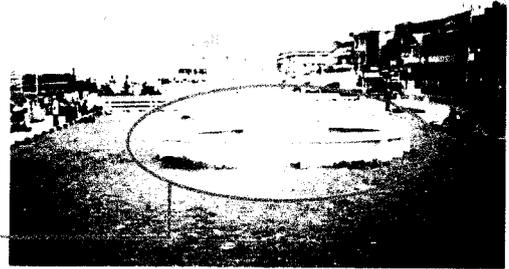
Salah satu fasilitas yang disediakan disini adalah restoran atau rumah makan yang berada di tepi sungai. disini dapat dilihat bagaimana bisa memberikan suasana yang nyaman dengan menggunakan pembatas transparan (kaca) sehingga view bisa langsung menghadap sungai.



### 2.4.2.2 Seng hie (Pontianak)

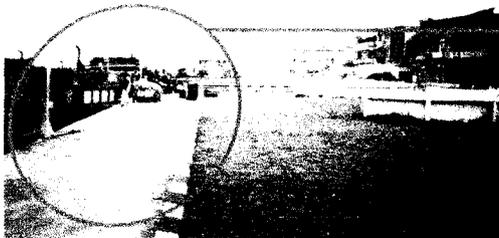
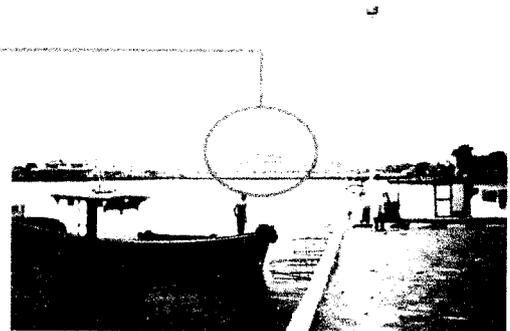
Merupakan salah satu taman kota yang menghadirkan kegiatan rekreasi tepi sungai yang berada di daerah perdagangan yang juga digunakan sebagai pelabuhan rakyat ( penyebrangan dan bongkar muat barang ) dan rekreasi wisata.

Pot bunga yang juga dapat berfungsi sebagai tempat duduk. Keberadaannya sangat menarik karena berada di belakang area pertokoan, dan mengundang untuk sekedar menikmati kegiatan-kegiatan bongkar muat barang.



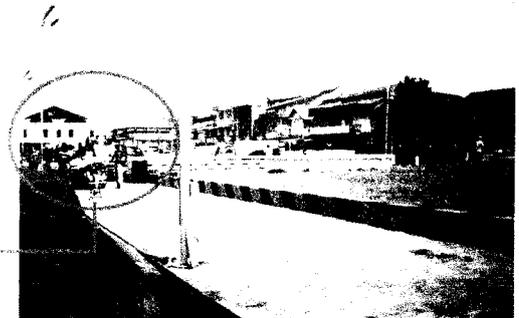
Masjid Jami'

Selain sebagai tempat bongkar muat barang daerah tersebut juga memberikan pelayanan penyebrangan dengan menggunakan klotok (sejenis sampan motor) untuk mengunjungi daerah di sebrangnya. Disini kita lihat keberadaan masjid jami' sebagai salah satu point of interest dan salah satu tempat wisata



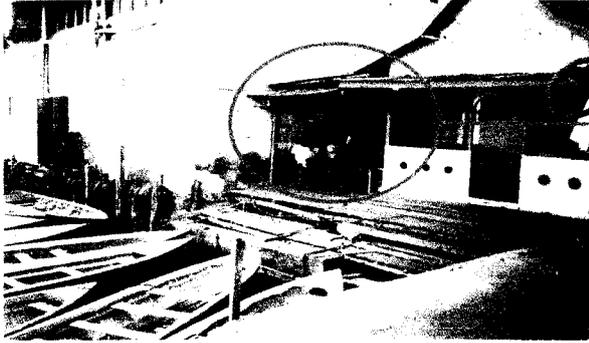
Area sirkulasi yang seharusnya dapat dinikmati oleh pengunjung untuk sekedar berekreasi dan melihat view ke sebrang tidak begitu terasa fungsinya, dikarenakan kapal mot r-kapal motor yang bersandar di tepian menghalangi view.

Kegiatan bongkar muat barang yang memanfaatkan area sirkulasi di tepia, karena saat ini belum ada area atau fasilitas untuk melakukan kegiatan tersebut.



### 2.4.2.3 Terminal Klotok (Pontianak)

Adalah salah satu fasilitas penyebrangan sungai Kapuas yang berada di daerah pontianak kota, yang mana keberadaannya kurang dapat diterima karena letaknya yang kurang strategis dimana untuk menuju ketempat tersebut harus melewati jalan-jalan sempit yang berada diantara pertokoan.

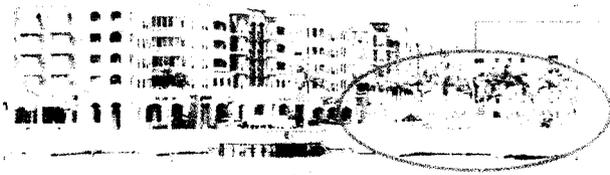


Pos ojek sampan yang menempati area mushola. Kondisi ini sangat mengganggu untuk kegiatan penyebrangan dan peribadatan



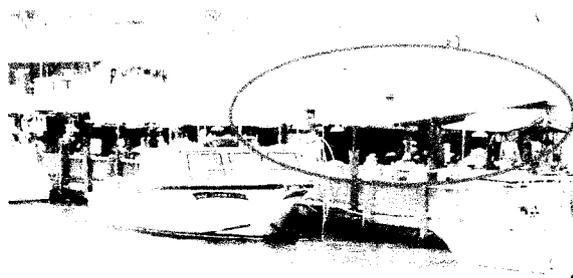
Sara penyebrangan yang ada saat ini dirasakan kurang memadai apalagi untuk kegiatan rekreasi wisata, seperti kita lihat pada gambar hasil dokumentasi yaitu letaknya yang kurang dapat dirasakan keberadaannya karena berada di area sempit yang mana untuk pencapaiannya harus melewati jalan-jalan sempit yang berada di antara pertokoan.

### 2.4.2.4 Florida Waterfront

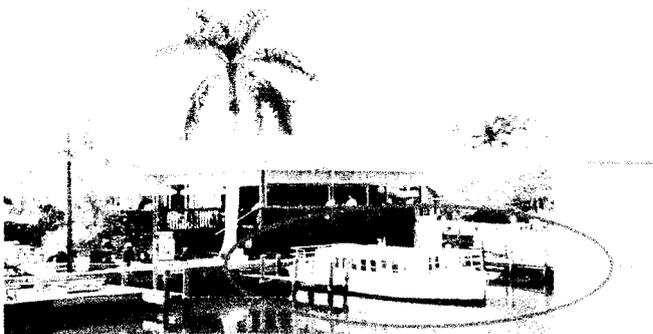


Open space sebagai pusat orientasi

Kehadiran open space sangat memberikan suasana atraktif di daerah tepian sungai. Dan memberikan daya tarik tersendiri, serta orientasi bangunan yang 'welcome' pada daerah tepian sungai



Adanya café / restoran di daerah tepian sungai (riverwalk) memberikan kesan rekreatif dan menjadikan suasana lebih hidup



Terminal kapal motor



Peletakan terminal kapal motor yang bersender di daerah tepian selain memberikan kesan atraktif dan rekreatif juga dapat sebagai daya tarik pengunjung untuk melakukan kegiatan wisata tirta atau sekedar bermain-main

---

### **BAB III Analisis Suasana Atraktif Dan Rekreatif**

#### **3.1. Pengantar**

Shopping centre sebagai tempat kegiatan perbelanjaan yang merupakan salah satu mata rantai dari kegiatan ekonomi. Selain berfungsi sebagai tempat kegiatan perbelanjaan shopping centre juga merupakan tempat kegiatan yang tidak terlepas sebagai tempat rekreasi. Sebagai salah satu sarana yang dapat dijadikan tempat rekreasi maka tuntutan kenyamanan dan suasana atraktif dan rekreatif menjadi salah satu faktor yang harus dipertimbangkan agar pengunjung tidak cepat merasa bosan dalam melakukan kegiatan di dalamnya. Maka untuk mencegah hal tersebut perlu adanya variasi suasana maupun kegiatan.

Variasi suasana menurut kinematika gerak dapat dilakukan dengan gerakan berjalan-jalan, berhenti sejenak, berhenti lama, istirahat dan menikmati view sekeliling. Variasi suasana ini dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas antara lain :

- 1 Menyediakan ruang terbuka (Plaza) yang dilengkapi dengan tempat duduk untuk menghilangkan rasa bosan, jenuh dan letih akibat melakukan kegiatan perbelanjaan yang panjang.
- 2 Pengelolaan jalur sirkulasi, bermain dengan ketinggian lantai, penyempitan dan pelebaran koridor. Permainan ketinggian palfon, bentuk dan warna.

Sedangkan variasi kegiatan yang dapat diciptakan dengan mempertimbangkan kegiatan yang berhenti lama, istirahat dan menikmati view sekeliling, dengan menyediakan fasilitas berupa :

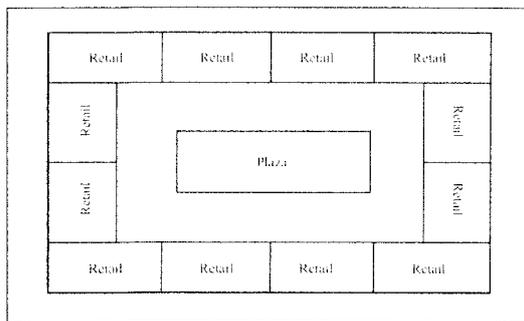
- a. Cafeteria
- b. Tempat duduk atau bersantai sejenak.
- c. Tempat promosi barang.
- d. Tempat bermain anak.
- e. Dan lain sebagainya.

Sedangkan ruang shopping centre yang mencerminkan suasana atrakti dan rekreatif adalah ruang-ruang dinamis yang memberikan kebebasan dalam melakukan pergerakan, kegiatan yang santai dan tidak membosankan dengan adanya suatu variasi. Suasana tersebut diatas dapat diciptakan melalui :

- a. Pengolahan bentuk dengan cara mengkomposisikannya.
- b. Skala ruang.
- c. Sirkulasi ruang.
- d. Warna ruang.

### 3.2. Bentuk

Bentuk segi empat memberikan kesan kesederhanaan dan monoton. Untuk menciptakan suasana rekreatif sehingga pengunjung dapat leluasa dalam melakukan pergerakan maka bentuk segiempat disusun dengan cara mengkomposisikannya dengan adanya suatu penambahan ataupun pengurangan bentuk, sehingga dapat tercipta suatu bentuk ruang yang dinamis dan tidak menimbulkan kesan ruang yang monoton dan membosankan.



Tabel III.1. kondisi eksisting bentuk ruang

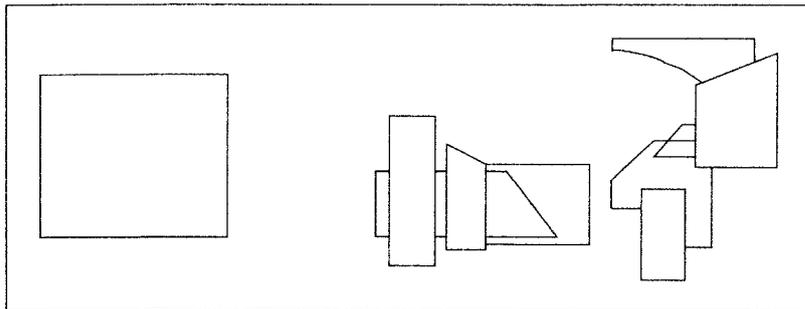
Sumber : Pengamatan

Suatu bentuk yang diciptakan akan memperlihatkan sisi-sisi permukaannya, dan permukaan akan mempengaruhi penampilan bangunan. Pada tata ruang bentuk dapat memberikan suatu kesan dan bentuk dasar dapat memberikan kesan statis, bergerak, aktif. Bentuk dapat diciptakan melalui suatu komposisi bentuk dasar (segitiga, segiempat, lingkaran) atau suatu bentuk komposit dengan penggabungan, penambahan ataupun pengurangan dari bentuk dasar. Dalam penentuan komposisi bentuk dasar ruang pada shopping centre yang perlu menjadi pertimbangan adalah kemudahan dan keefisienan dalam penataan ruang dan perabotan yang berkaitan erat dengan pola sirkulasi di dalam ruang dan adanya pola struktur yang jelas, sehingga bentuk yang digunakan untuk mendasari ruang shopping centre yang mempunyai bentuk tata ruang supaya pengguna leluasa dalam bergerak adalah bentuk segiempat dengan pertimbangan :

1. Merupakan bentuk yang fleksibel ke arah horizontal maupun vertical.
2. efisien dalam penataan ruang dan penataan perabotnya sehingga tidak membuang ruangan dan perabotan dapat menempati sisi ruangan dengan baik.
3. Memudahkan dalam pengaturan hubungan antar ruang perbelanjaan.
4. pola sirkulasi yang efisien dan mudah.

Sedangkan untuk menciptakan ruang shopping centre dengan suasana atraktif dan rekreatif supaya pengguna dapat leluasa dalam melakukan pergerakan adalah dengan mengkomposisikan melalui perbedaan bentuk baik dari susunannya maupun ukurannya, karena komposisi tersebut

akan memberikan keragaman yang dapat mencegah kemonotonan dan kebosanan. Dengan demikian prinsip penyusunan komposisi yang dapat mencerminkan suasana rekreatif pada shopping centre adalah dengan menggunakan prinsip hirarki, karena prinsip tersebut mempunyai karakter bentuk yang berbeda dari ukuran dan penempatannya, sehingga diharapkan dengan perbedaan tersebut dapat dicapai bentuk atraktif yang sudah tentu tidak monoton.

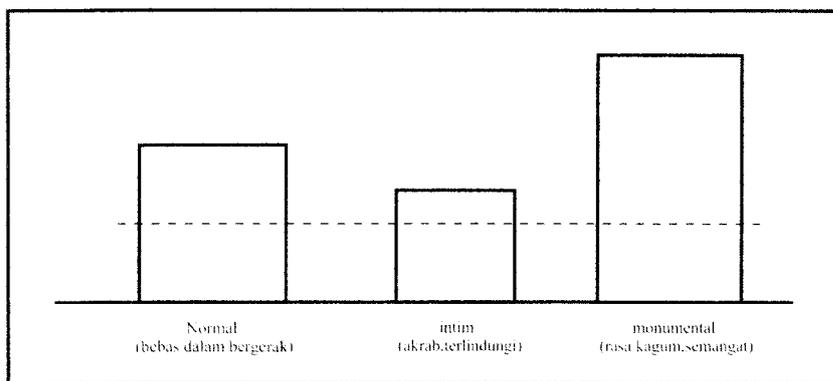


Tabel III.2. Komposisi Bentuk

Sumber : Analisis

### 3.3. Skala Ruang

Untuk dapat menentukan skala yang baik terlebih dahulu kita harus mengetahui fungsi dari bangunan tersebut. Skala dalam arsitektur adalah kesan yang ditimbulkan bangunan atau ruang mengenai ukuran besarnya. Skala merupakan suatu kualitas yang menghubungkan bangunan atau ruang dengan kemampuan manusia dalam memahami bangunan atau ruang. Dalam arsitektur dikenal dua macam skala, yaitu ; skala umum dan skala manusia (lihat table II.1 Bab II). Dari pengertian tersebut maka skala ruang pada shopping centre yang dapat membentuk suasana atraktif dan rekreatif adalah dengan menggunakan skala normal dan intim.



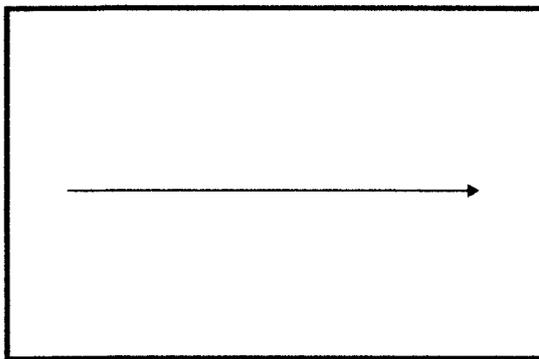
Tabel III.3. Pengaruh skala dalam suasana

Diagram skala ruang

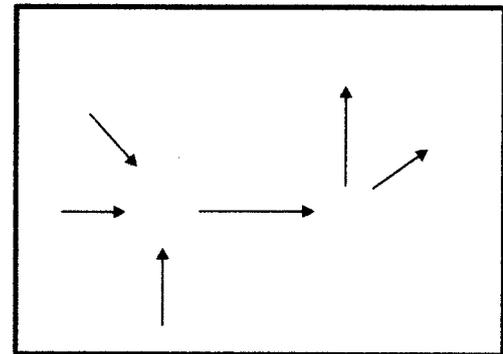
No	Ruang	Sifat Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Skala ruang
<b>A. Ruang Penerimaan</b>				
1.	Hall/Lobby	Gembira	Pelayanan	Normal/Mntl
<b>B. Pedagang grosir</b>				
2.	Toko	Gembira	Transaksi	Normal
3.	Tempat sortir barang	Tenang	Kerja	Normal
4.	Tempat pengemasan	Tenang	Kerja	Normal
5.	Tempat simpan barang	Tenang	Kerja	Normal
<b>C. Pedagang Eceran</b>				
6.	kios	Gembira	Transaksi	Normal
7.	Tempat simpan barang	Tenang	Kerja	Normal
<b>D. Ruang Pelayanan</b>				
8.	Ruang area informasi	Formal	Mencari Info	Intim
<b>E. Ruang Pengelola</b>				
9.	Ruang tamu	Formal	Bertamu	Normal
10.	Ruang direksi	Formal	Kerja	Intim
11.	Ruang sekretaris	Formal	Kerja	Intim
12.	Ruang staff	Formal	Kerja	Intim
<b>F. Ruang Permainan Anak</b>				
13.	Ruang duduk	Gembira	Santai	Normal
14.	Ruang bermain	Gembira	Bermain	Normal
15.	Kafetaria	Gembira	Makan	Normal
16.	Ruang pengelola	Formal	Kerja	Intim
<b>G. Ruang Pendukung</b>				
17.	Ruang rapat	Formal	Rapat	Normal
18.	Lavatory	Tenang		Normal
19.	Gudang	Tenang		Normal
20.	Ruang genset	Tenang		Normal
21.	Ruang M.E dan A.H.U	Tenang		Normal
22.	Ruang pompa	Tenang		Normal

### 3.4. Sirkulasi

Shopping centre mempunyai berbagai kegiatan berupa kegiatan belanja, promosi dan tidak terlepas dari kegiatan rekreasi. Dalam melakukan kegiatan yang panjang sirkulasi yang monoton akan menimbulkan rasa bosan dan jenuh, karena sirkulasi yang lurus akan membuat orang merasa bosan atau enggan untuk menelusurinya, apabila seseorang tidak yakin akan adanya sesuatu yang benar-benar dibutuhkan di ujung perjalanan, sehingga perlu penciptaan sirkulasi yang rekreatif dan atraktif berupa variasi suasana seperti perubahan ketinggian lantai, perubahan bentuk ruang yang dihubungkan, dan perubahan bentuk ruang sirkulasi.



Monoton



Atraktif

Tabel III.4. Sistem pergerakan

Sumber : Concept sourcebook

Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tak dapat terpisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat di dalam ruang bangunan. Jika dilihat sebagai alat penghubung semata, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya yang seakan-akan membentuk ruang-ruang yang menampung gerak manusia pada waktu berkeliling berhenti sejenak, beristirahat atau menikmati pemandangan sepanjang jalur sirkulasi. Bentuk ruang sirkulasi terdiri dari :

No	Bentuk Ruang Sirkulasi	Karakter
1.	Tertutup	Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui bidang-bidang pintu masuk pada bidang dinding.
2.	Terbuka Satu Sisi	Memberikan kontinuitas visual atau ruang dengan ruang-ruang.
3.	Terbuka Dua Sisi	Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya

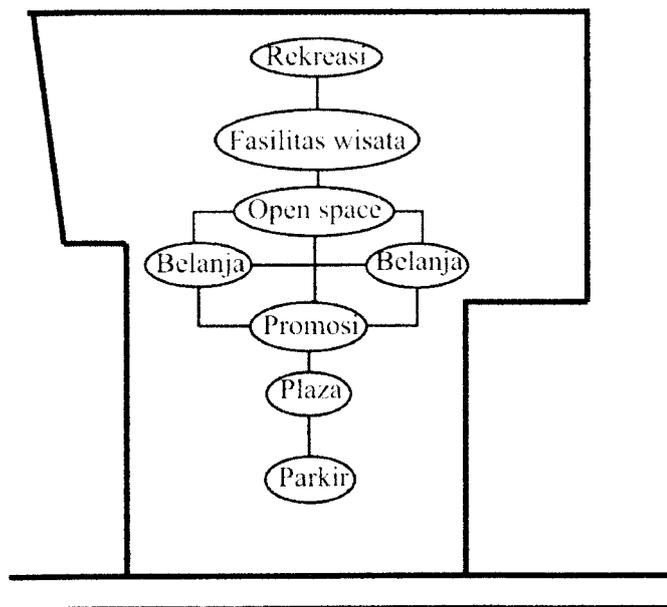
Tabel III.5. Diagram bentuk ruang sirkulasi

Sumber : Arsitektur bentuk ruang dan susunannya

Oleh karena itu ada beberapa pertimbangan untuk menjadi dasar dari penentuan pola pergerakan yang terjadi di dalam shopping centre guna untuk memperoleh kenyamanan dan keleluasaan pengunjung, yaitu:

1. Pola sirkulasi yang dapat mendukung kenyamanan pergerakan pengunjung dan dapat melakukan keleluasaan dalam setiap kegiatan yang ada pada shopping centre.
2. Penyediaan ruang sirkulasi yang cukup dan adanya pola bentuk perpindahan yang jelas.
3. Agar pengunjung tidak kehilan arah dalam melakukan kegiatan maka diberikan alternative ruang sirkulasi yang dapat mengarahkan pengunjung kemana akan bergerak.

Sungai Kapuas



Tabel III.6. Pola sirkulasi

Sumber : Analisis

### 3.5. Warna Ruang

Penggunaan warna ruang pada pusat perbelanjaan tidak sesuai dengan fungsi ruang dan fungsi kegiatan. Dalam menentukan komposisi warna pada suatu bangunan terlebih dahulu harus diketahui fungsi bangunan itu sendiri, fungsi ruang dan kegiatan, sehingga dengan mengetahui hal tersebut dapat diciptakan suasana yang diharapkan. Warna dalam arsitektur digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek, memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Warna dalam kaitannya dengan suatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek disamping bahan, bentuk, tekstur, dan garis. Warna dapat menimbulkan kesan suatu ruangan dan mempunyai efek psikologis.

Sistem yang umumnya digunakan dalam menyusun warna adalah teori: (Rustam Hakim, 1993).

#### 1. Teori Prang Colour System

Secara Psikologis warna dibagi :

- a. Hue : mengenai panas dinginnya warna yang dibagi dalam 5 kelas, yaitu : primary, secondary, intermediate/perantara, tertiary, dan quaternary.
- b. Value : Mengenai gelap terangnya warna.
- c. Intensity : Mengenai cerah dan redupnya warna.

#### 2. Teori Munsell System

Secara psikologis satu warna ditentukan tiga komponen, yaitu

- a. Hue : menyatakan kualitas warna atau intensitas panjang gelombang.
- b. Value : Kesan kemudahan warna.
- c. Chroma : penyimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna.

Panas dinginnya warna:

1. Merah dan jingga adalah warna-warna yang paling panas dari segala warna.
2. Biru dan ungu adalah warna-warna yang paling dingin.
3. Hijau adalah diantara panas dan dingin.

Pengaruh dari berbagai Hue :

Warna panas memberikan rasa gembira dan menggugah hati, dari pada warna dingin yang memberikan rasa kalem dan tenang. Terlalu banyak warna panas akan sangat merangsang dan menjepit, warna dingin akan kelihatan seperti menjauh dan objek nampak kecil.

Dalam kaitannya dengan warna ruang pada shopping centre yang dapat menimbulkan suasana atraktif dan rekreatif maka untuk memperoleh komposisi warna ruang yang diharapkan dapat menggunakan sifat warna sebagai berikut :

SIFAT WARNA	FUNGSI RUANG
- HANGAT	* Warna hangat lebih menyenangkan untuk area di mana manusia tidak diburu waktu (missal : area rekreasi).
- DINGIN	* Penggunaan warna dingin untuk area dimana dilakukan pekerjaan rutin

Tabel III.7. Penggunaan sifat warna sesuai fungsi ruang

Sumber : Unsur perancangan dalam arsitektur landscape

Berdasarkan sifat warna hangat dan dingin maka untuk mendukung suasana atraktif dan rekreatif , maka warna tersebut diuraikan lagi menurut sifat-sifatnya sebagai berikut :

NO	SIFAT WARNA	RUANG
1	Hangat : Putih Kuning Kuning hijau Hijau Abu-abu Merah Jingga Jingga kuning	Terang, cerah Bebas, ceria Tenang, menyenangkan Ramah Menenangkan Panas, melelahkan urat saraf Gembira Lincah, bergairah
2	Dingin : Hitam Biru Biru ungu Ungu Ungu merah Biru hitam (campuran) Coklat hitam (campuran)	Gelap, menakutkan Keras, dingin Sombong, suka menghayal Tinggi, ekstrim Tenang, peka Menekan Menolak, menghindar

Tabel III.8. Diagram sifat warna

Sumber : Pedoman umum merancang bangunan

Dengan berdasarkan pada table diatas maka warna yang digunakan untuk menciptakan suasana atraktif dan rekreatif adalah dengan menggunakan komposisi atau susunan warna yang bersifat hangat, karena warna tersebut mempunyai karakter lebih menyenangkan untuk area dimana manusia tidak diburu oleh waktu dan biasanya untuk area yang digunakan lebih bersifat rekreatif. Sedangkan untuk ruang yang membutuhkan konsentrasi dalam pekerjaan dengan menggunakan warna yang bersifat dingin. Penggunaan warna dapat dilakukan pada bidang dinding, lantai dan plafon.

**Kesimpulan :**

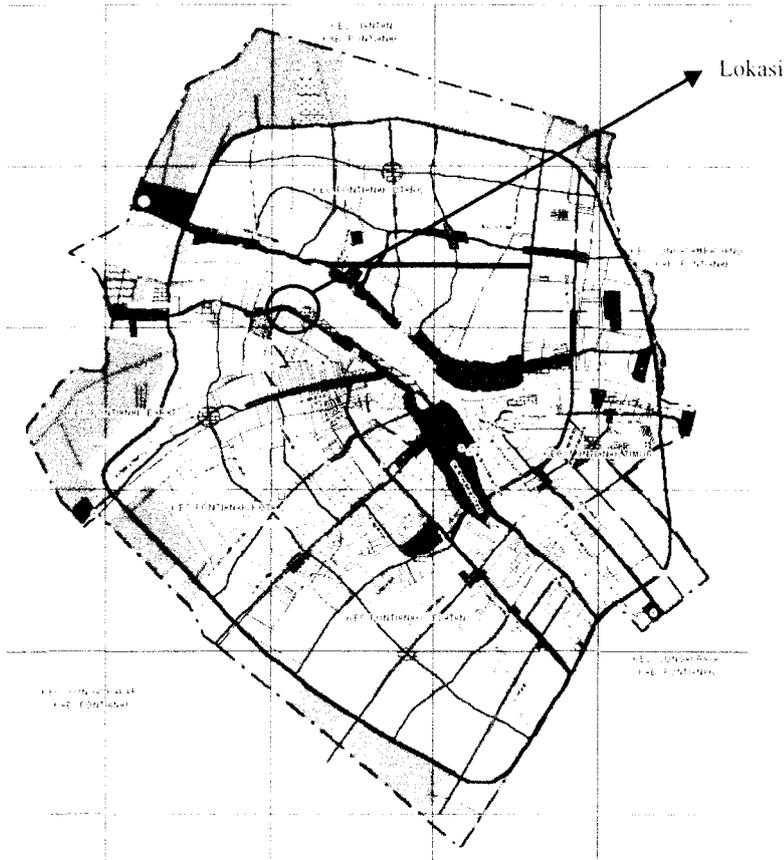
Penciptaan suasana atraktif dan rekreatif pada shopping centre supaya pengguna merasa nyaman adalah:

1. Bentuk ruang adalah segiempat dengan pengolahan masa melalui komposisi bentuk dengan prinsip hirarki yang dapat memcerminkan keanekaragaman sehingga dapat mencegah kebosanan dan suasana monoton.
2. Skala ruang menggunakan skala normal dan intim, penggunaan skala monumental diharapkan berdasarkan aktifitas dan kegiatan yang lebih beralasan.
3. Sirkulasi ruang dengan bentuk terbuka satu dan dua sisi.
4. Penggunaan warna didasarkan pada jenis dan konsentrasi kegiatan

## BAB IV Konsep Dasar Perencanaan Dan Perancangan

### 4.1. Konsep Perencanaan

#### 4.1.1. Lokasi



Gambar IV.1 : Lokasi Site

Sumber : RTRK Pontianak 2002 – 2012

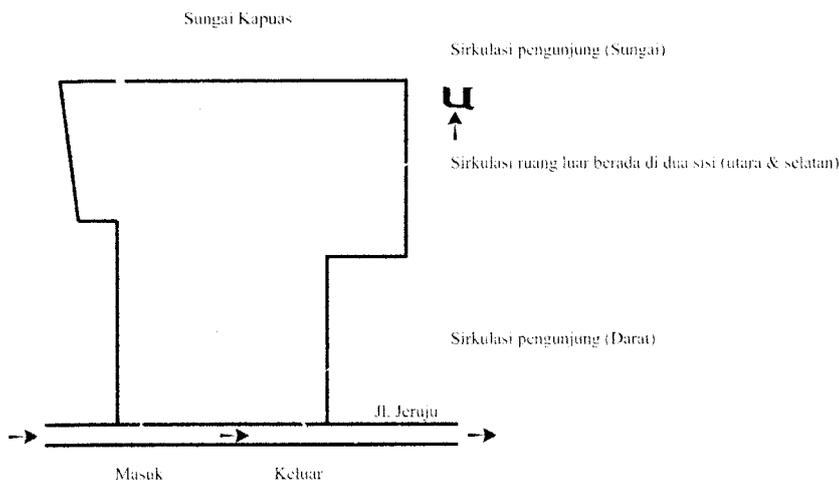
Lokasi dipilih di daerah Pontianak Barat, jalan Jeruju. Pemilihan lokasi tersebut dengan beberapa pertimbangan seperti :

1. Sesuai dengan Agenda Pembangunan Kota Pontianak.
2. Bersebrangan dengan area Wisata (Tugu Khatulistiwa)
3. Aksesibilitas tinggi, karena di salah satu kawasan yang berkembang dengan dukungan kuat dari sektor jasa dan perdagangan yaitu Jl Jeruju – Tanjungpura – Gajah Mada.
4. Jauh dari Keramaian hiruk pikuk kota.
6. Jaringan infrastruktur yang sudah memadai.
7. Dekat dengan pelabuhan Pontianak.

### 4.1.2. Sirkulasi Di Dalam Site

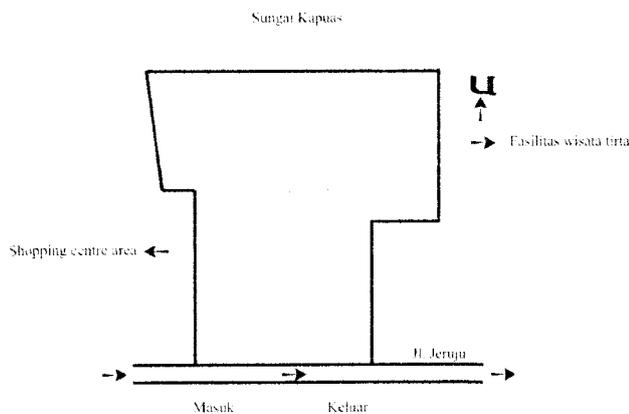
Kegiatan yang ada di dalam site berupa kegiatan perdagangan dan wisata tirta. Untuk itu diperlukan penataan sirkulasi agar terjadi kenyamanan seperti :

1. Pemisahan jalur sirkulasi kendaraan dengan pejalan kaki.
2. pemisahan jalur sirkulasi pengunjung dengan kendaraan servis.
3. Posisi entrance dengan akses yang jelas untuk menunjang eksistensi shopping centre.



Gambar IV.2a :Sirkulasi di dalam site  
Sumber pemikiran

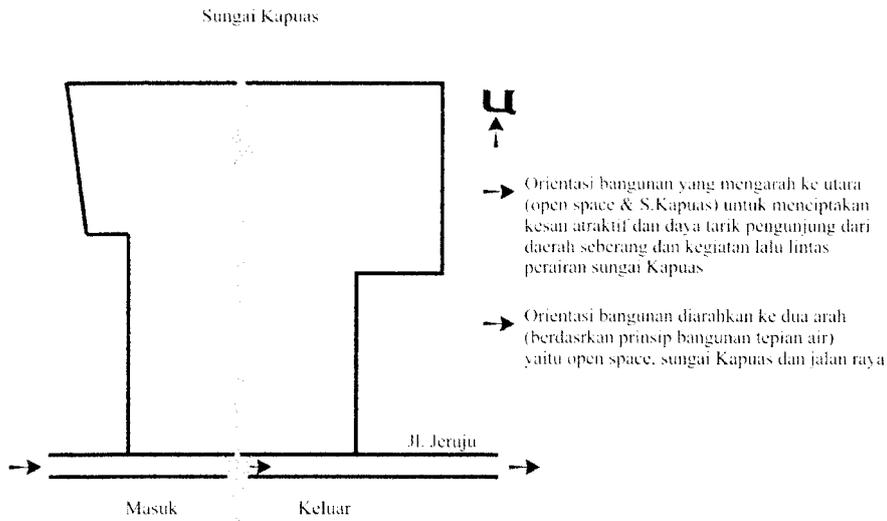
Sedangkan untuk sirkulasi ruang dalam menggunakan konfigurasi gerak linier dan radial



Gambar IV.2b :Sirkulasi di dalam site  
Sumber pemikiran

### 4.1.3. Orientasi

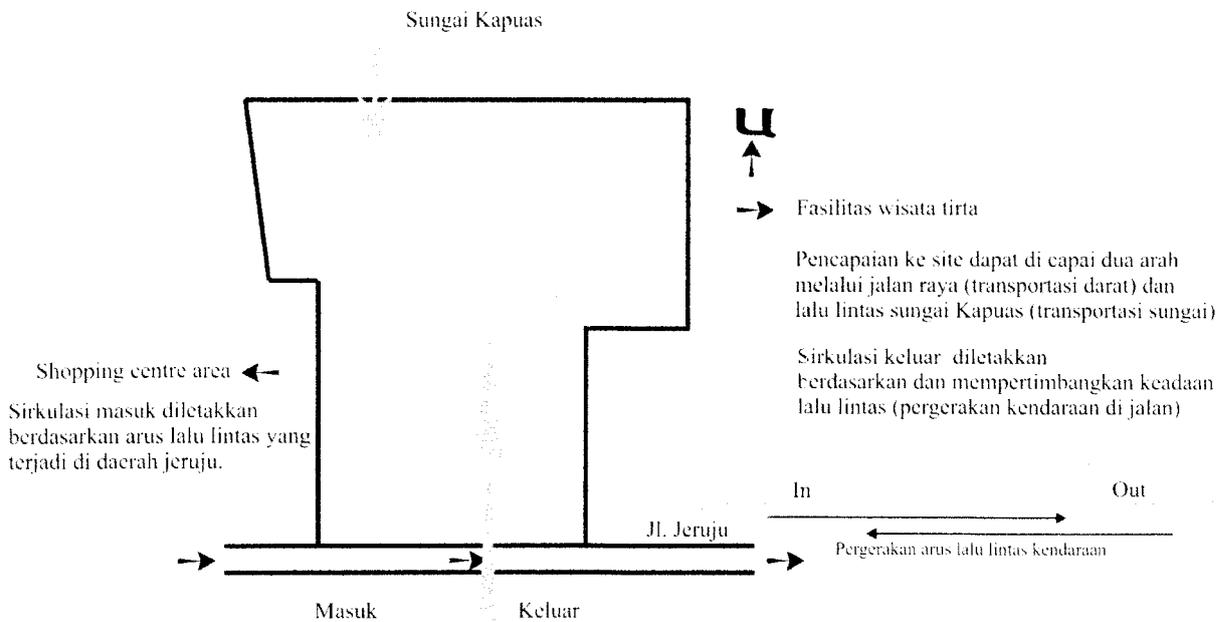
Berdasarkan posisi site, yang berada di tepian sungai dan berbatasan dengan jalan raya, maka orientasi bangunan mengarah ke dua arah (Utara & Selatan)



Gambar IV.3 :Orientasi  
Sumber pemikiran

### 4.1.4. Pencapaian Ke Site

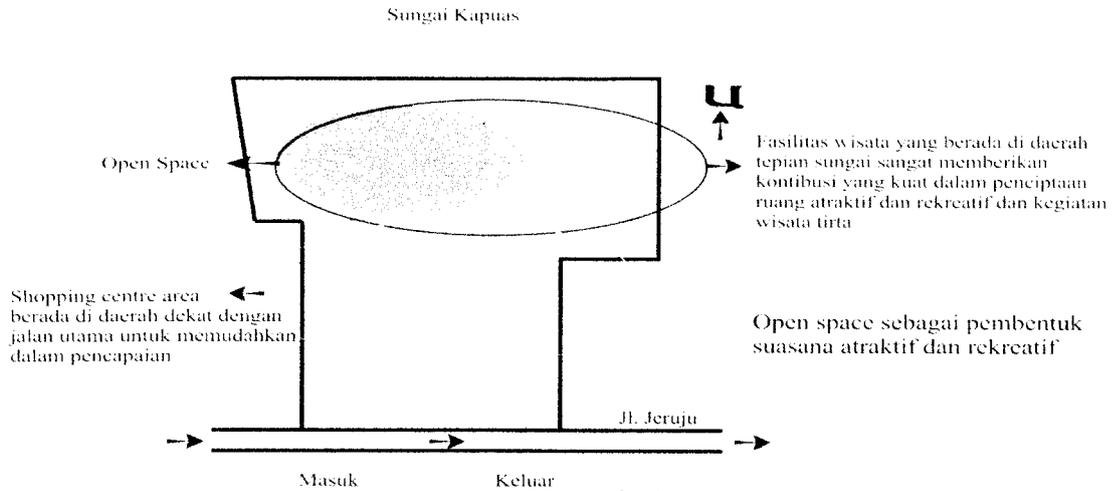
Pencapaian ke site dapat dicapai dua arah, yaitu dari jalan raya dan sungai kapuas.



### 4.1.5. Penzoningan

Berdasarkan pertimbangan lokasi, jenis kegiatan, dan pola kegiatan maka zoning dalam site seperti:

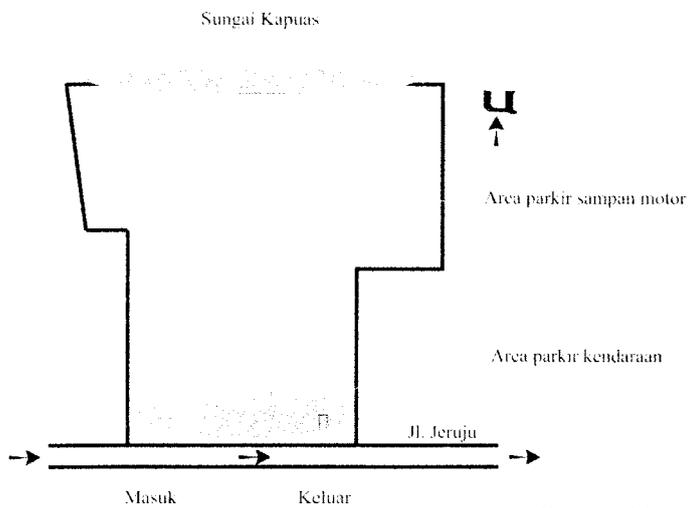
- Penzoningan



Gambar IV.5 :Penzoningan Sumber pemikiran

#### 4.1.6. Area Parkir

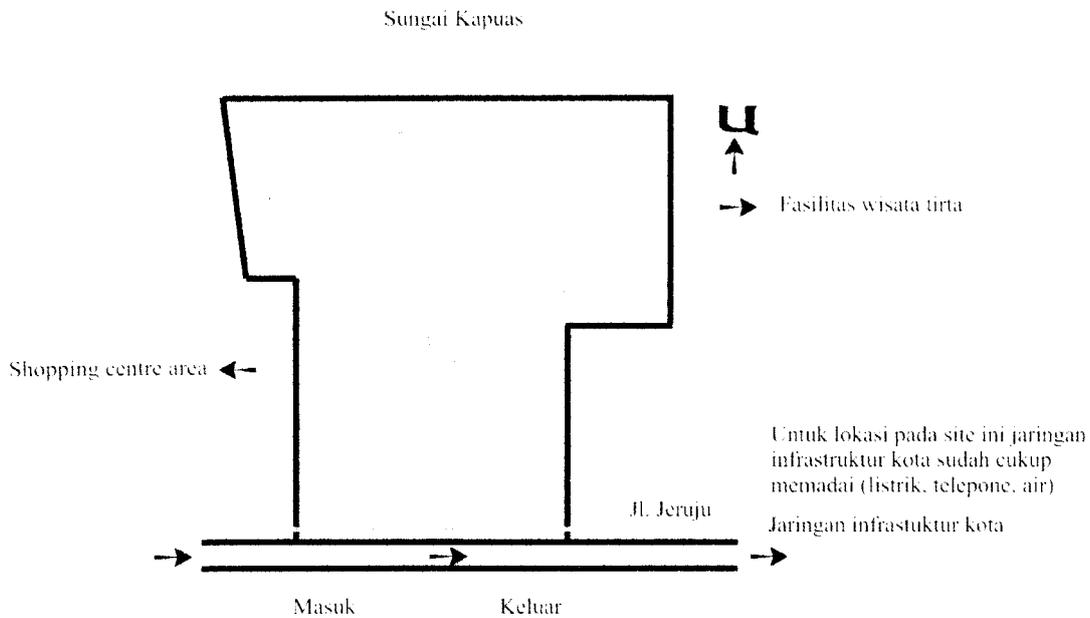
Untuk Area parkir terdapat di daerah tepian sunagi (diperuntukan untuk sampan motor) dan di dalam site (Area parkir kendaraan)



Gambar IV.6 :Area parkir Sumber pemikiran

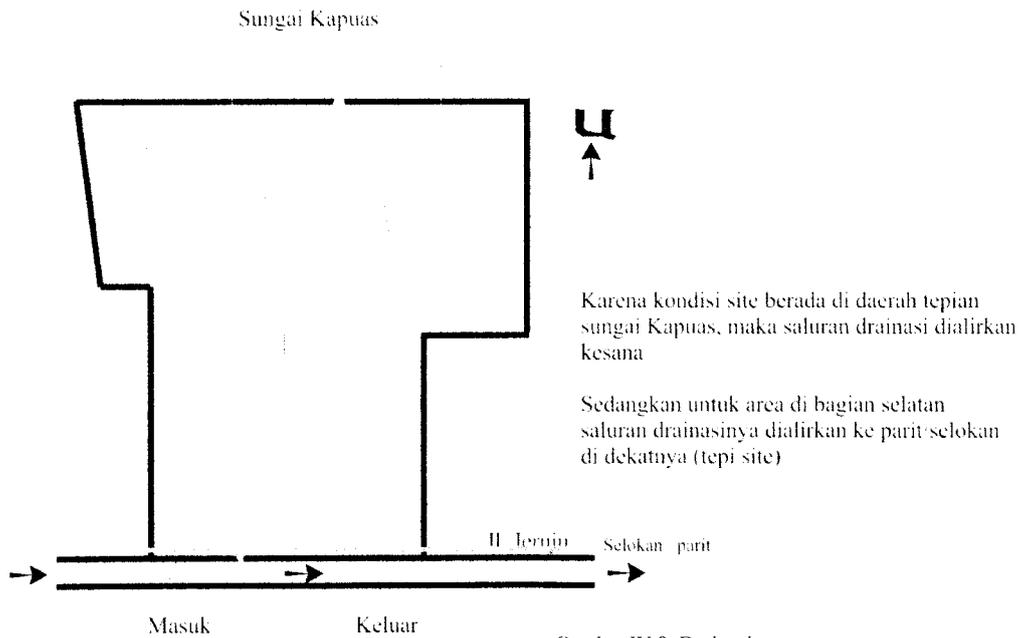
#### 4.1.7. Infra Struktur

Untuk kawasan ini jaringan infra struktur kota sudah memadai.



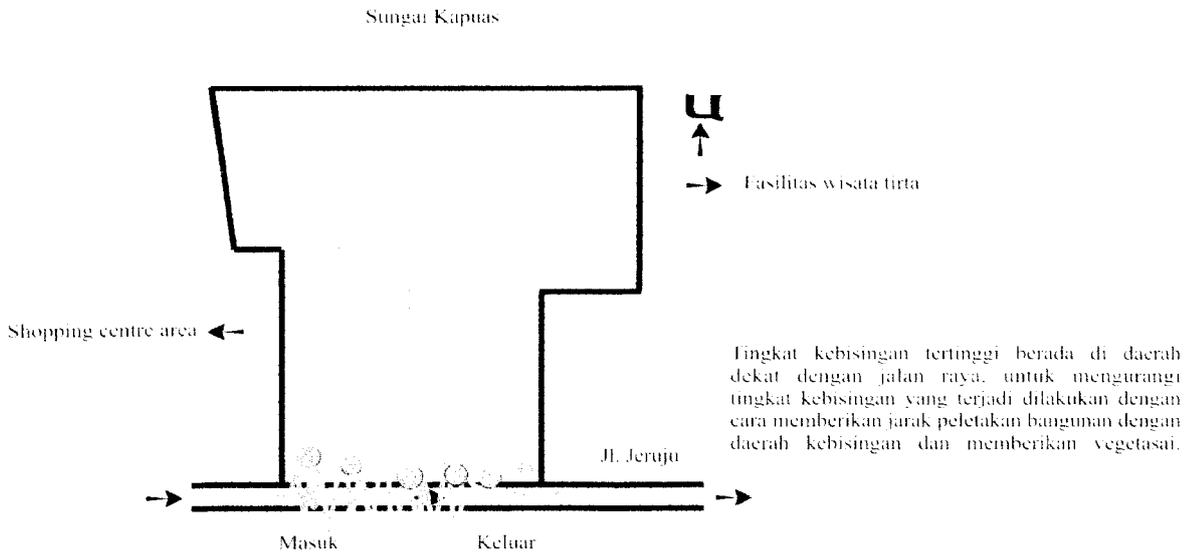
Gambar IV.7 :Infra struktur  
Sumber pemikiran

#### 4.1.8. Drainasi



Gambar IV.8 :Drainasi  
Sumber pemikiran

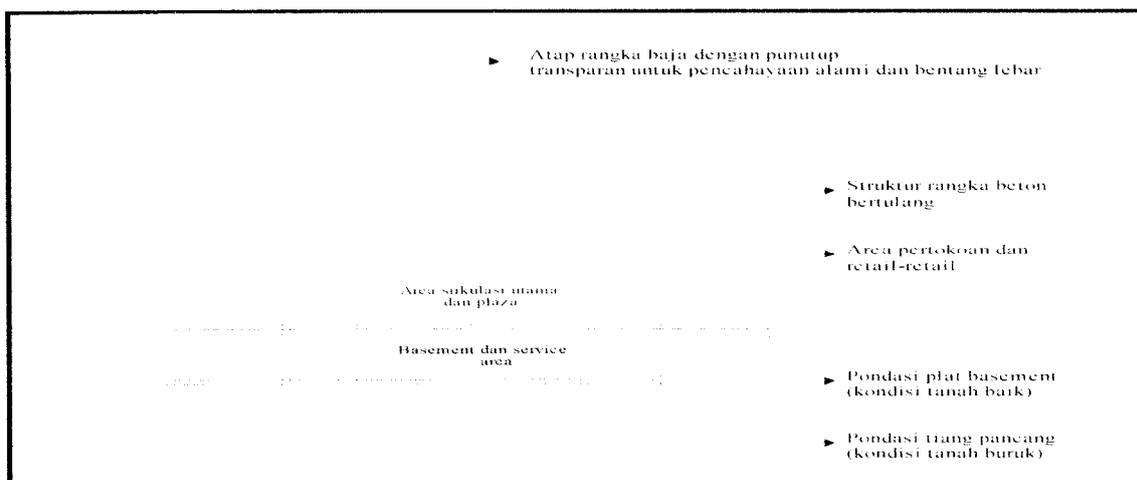
#### 4.1.9. Kebisingan



Gambar IV.9 :Kebisingan  
Sumber pemikiran

**4.1.10. Sistem struktur**

Pemilihan sistem struktur dan konstruksi pada shopping centre dengan mempertimbangkan fungsi bangunan sebagai fasilitas perbelanjaan yang menampung berbagai macam aktifitas serta menuntut adanya fleksibilitas penataan ruang dagang. Struktur utama pada bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka dengan pertimbangan kemudahan dalam perawatan dan operasional. Struktur pondasi berdasarkan pertimbangan kondisi tanah dan kestabilan gaya/beban horizontal dan vertikal, sedangkan struktur atap menggunakan struktur dak, rangka baja (segitiga,maupun lingkaran menyesuaikan dengan desain) dengan memberikan penutup atap transparan dan pertimbangan aspek pencahayaan dan penggunaan pada bentang lebar.



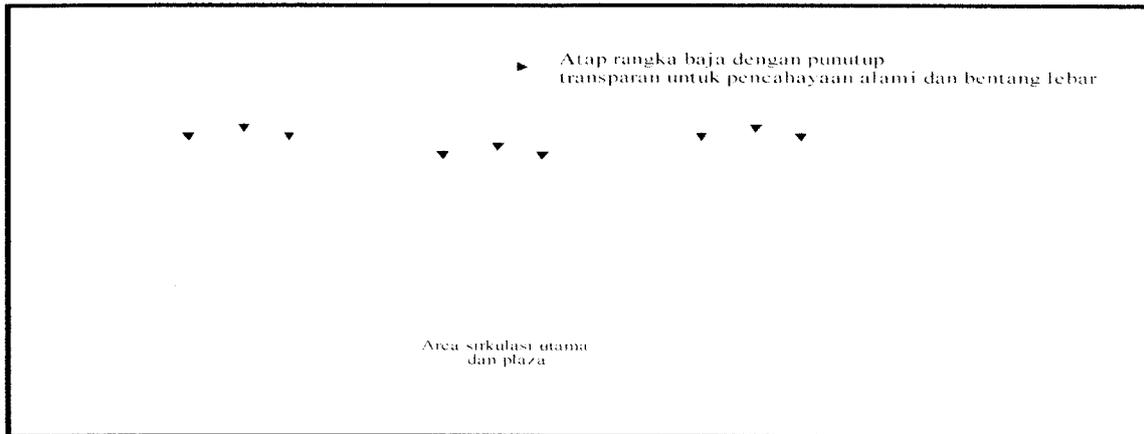
Gambar IV.10. Konsep system struktur  
Sumber : pemikiran

**4.1.11. Sistem Utilitas**

## A. Pencahayaan

### A.1 Pencahayaan alami

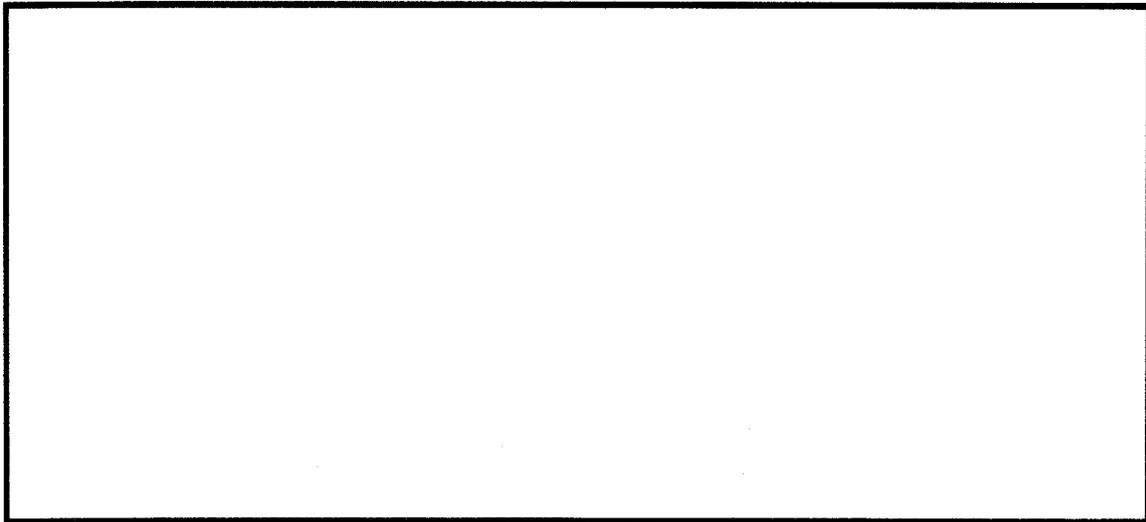
Pencahayaan alami digunakan untuk penerangan pada siang hari seperti koridor, ruang sevice umum, ruang promosi, plaza dan area-area rekreasi, dimana menggunakan bukaan-bukaan dari bidang transparan.



Gambar IV.11a. Konsep pencahayaan alami  
Sumber : pemikiran

### A.2 Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan (sinar lampu) digunakan pada malam hari dan digunakan untuk penerangan ruang-ruang fasilitas perdagangan dan rekreasi yang dianggap perlu, seperti retail. Lavatory dan lain sebagainya.



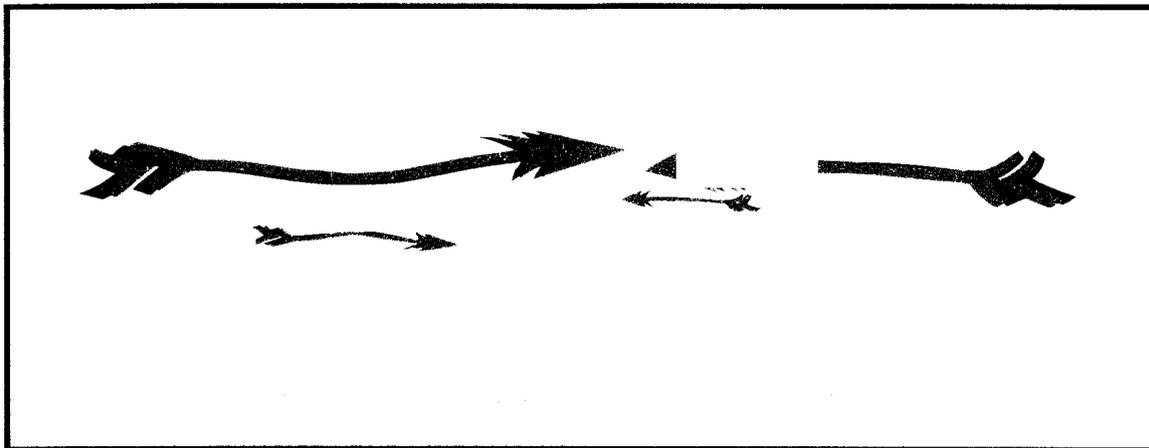
Gambar IV.11b. Konsep pencahayaan buatan  
Sumber : Data arsitek jilid 1



#### 4.1.12. Penghawaan

Sistem penghawaan pada bangunan dibuat berdasarkan pertimbangan untuk kenyamanan pengguna. Dari pertimbangan tersebut dapat dikelompokkan menjadi

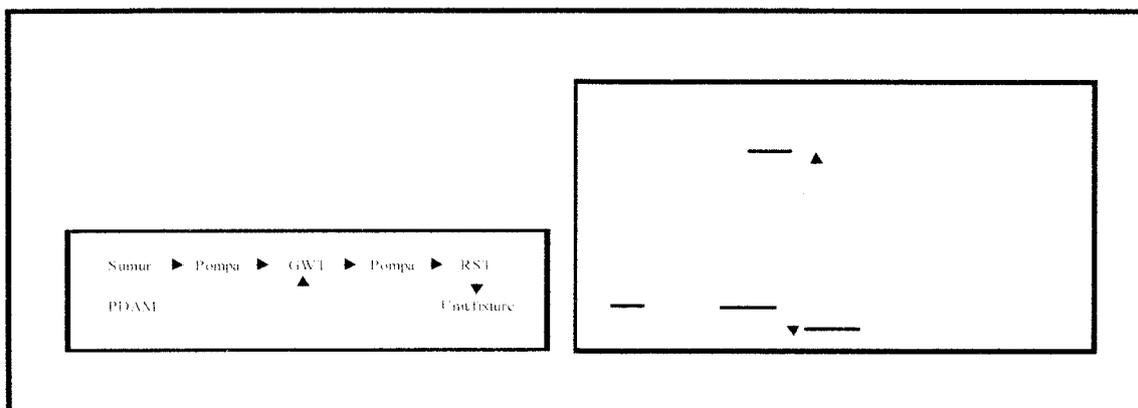
1. Kelompok pertokoan yang terdiri dari toko-toko menggunakan penghawaan alami dengan bukaan dan ventilasi.
2. Kelompok pengelola dengan menggunakan penghawaan buatan dengan system sentral dan unit.



Gambar IV.12. Konsep Penghawaan buatan  
Sumber : pemikiran

#### 4.1.13. Jaringan air bersih

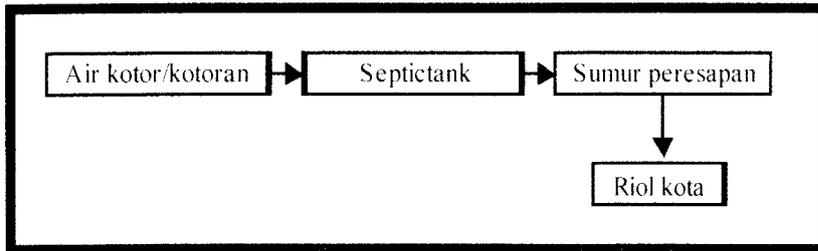
Air bersih digunakan untuk kebutuhan sehari-hari (minum, lavatori, penyiraman) dan fire protection. Ini bias didapat dari sumur dan PDAM. Dalam kasus ini air didistribusikan dengan menggunakan system down feed, dengan pertimbangan hemat listrik, karena hanya digunakan untuk menaikkan air dari ground water tank ke roof storage tank dan memanfaatkan gaya gravitasi bumi.



Gambar IV.13. skema jaringan air bersih  
Sumber : pemikiran

**4.1.14. Jaringan air kotor**

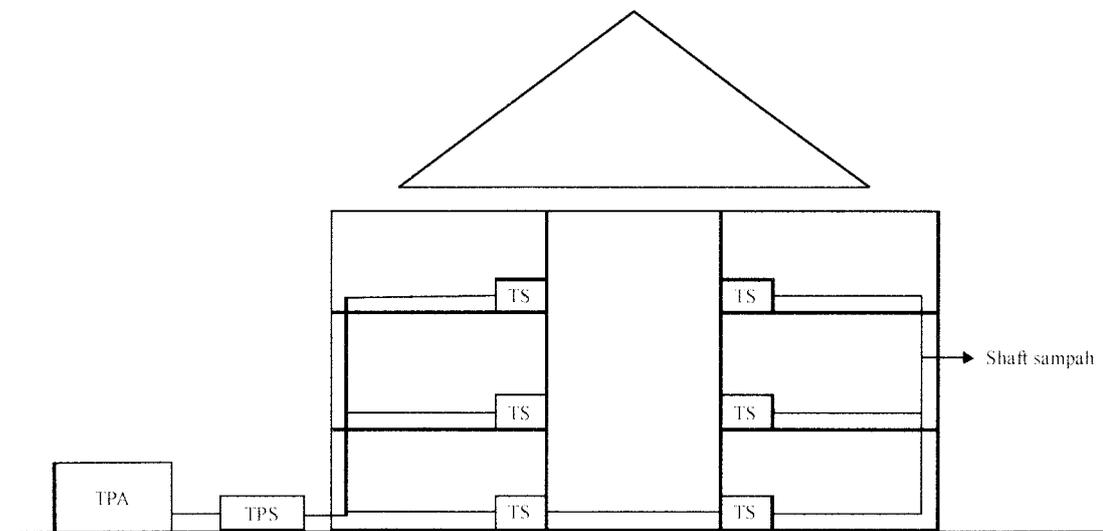
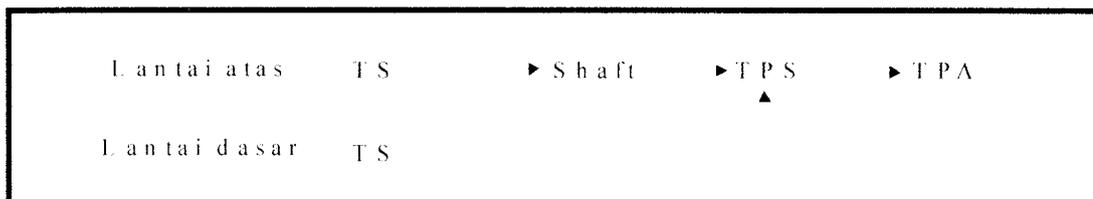
Jaringan air kotor/kotoran dialirkan ke sumur peresapan kemudian ke roil kota setelah adanya proses treatment. Sedangkan air kotor ditampung dalam sumur peresapan kemudian diteruskan ke jaringan drainase kota.



Gambar IV.14. skema jaringan air bersih  
Sumber : pemikiran

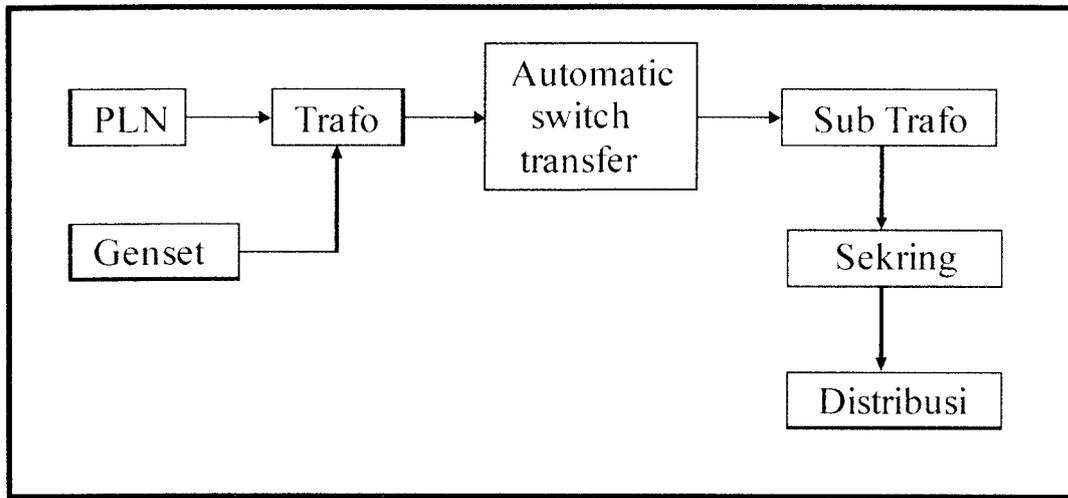
**4.1.15. Sistem pembuangan sampah**

Dengan menyediakan tempat sampah pada setiap lantai kemudian dikumpulkan ke TPS. Sampah pada lantai dasar diangkut langsung dengan gerobak sampah ke TPS, sedangkan sampah pada lantai di atasnya dikumpulkan dalam kantong plastic kemudian dimasukkan dalam shaft sampah dan diangkut secara langsung ke TPS, kemudian diangkut oleh truk sampah ke TPA.



**4.1.16. Jaringan Listrik**

Menggunakan jaringan atau power dari PLN (dalam kondisi normal) dan genset ( pada kondisi darurat).



Gambar IV.16. skema Pembuangan sampah  
Sumber : pemikiran

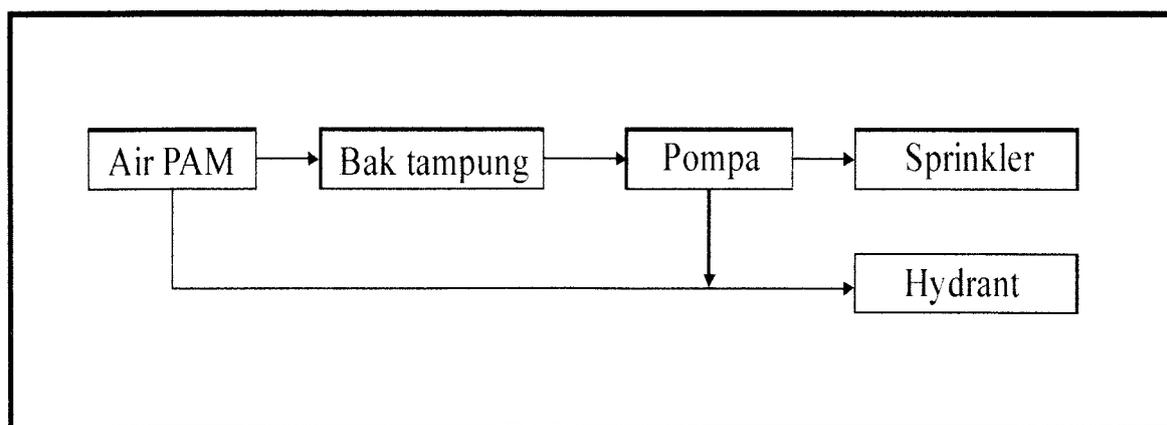
#### 4.1.17. Sistem Pemadam Kebakaran (fire protection)

##### 1. Sistem Sprinkler

Sistem ini direncanakan dipasang pada setiap fasilitas pada shopping centre.

##### 2. Sistem hydrant

Sistem ini direncanakan di pasang di luar bangunan. (sesuai dengan perkiraan daya jangkau air ke bangunan inti).

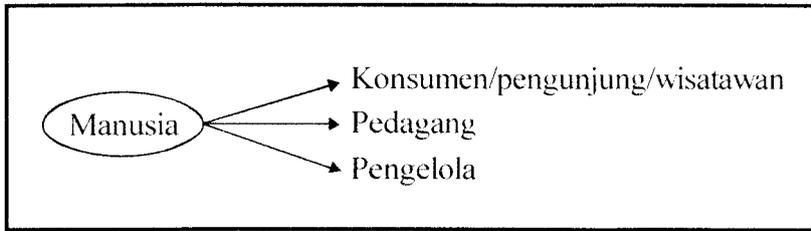


Gambar IV.16. skema Pembuangan sampah  
Sumber : pemikiran

#### 4.2. Konsep Perancangan

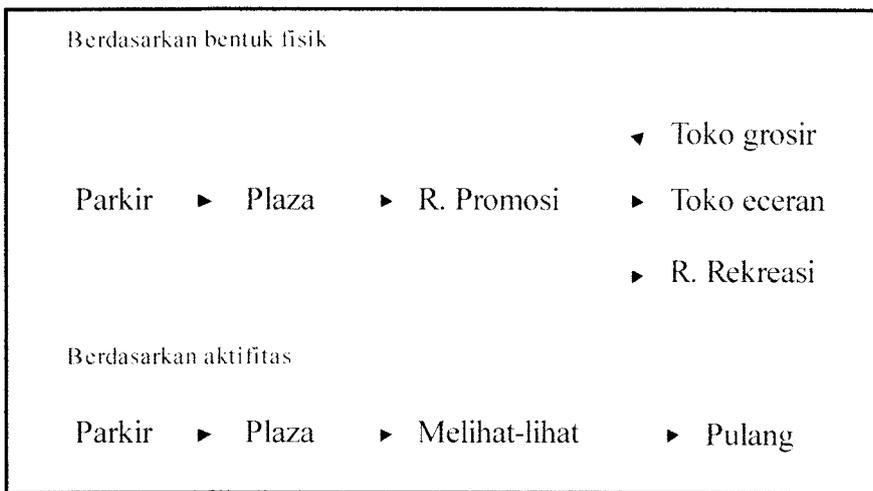
### 4.2.1. Pelaku kegiatan

Pelaku kegiatan pada dapat dibedakan menjadi:

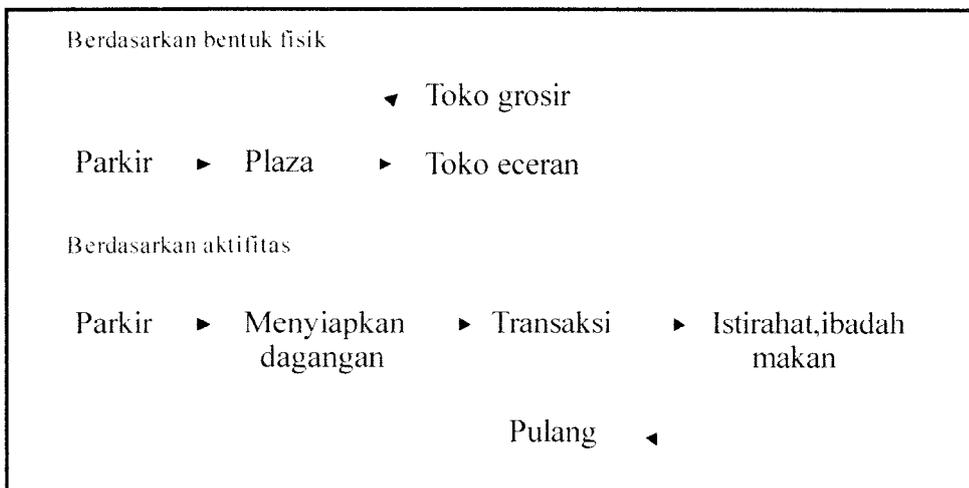


### 4.2.2. Pola Kegiatan Pelaku

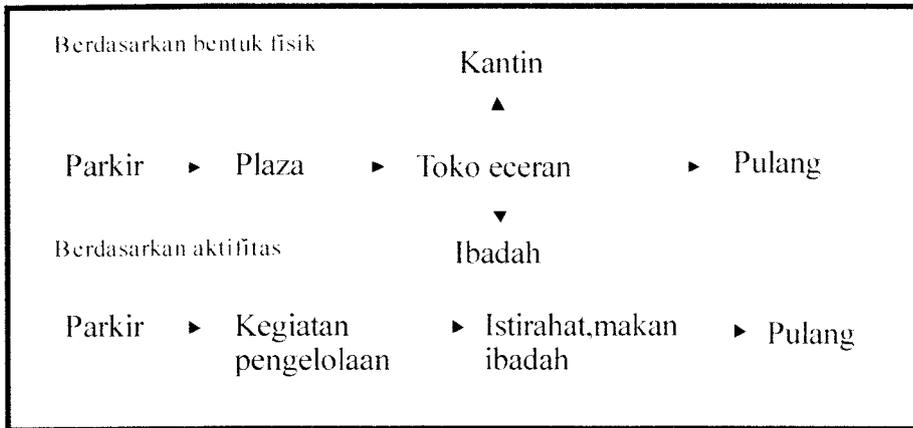
#### 1. Konsumen/pengunjung/wisatawan



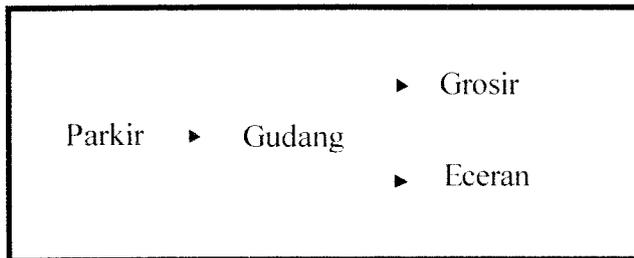
#### 2. Pedagang



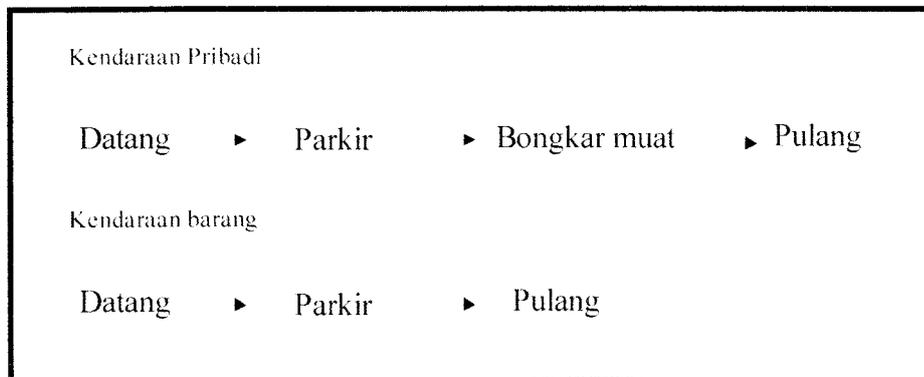
#### 3. Pengelola



#### 4. Barang



#### 5. Kendaraan



### 4.2.3. Program ruang

Shopping centre sebagai pusat kegiatan perbelanjaan merupakan tempat yang mawadahi kegiatan belanja, promosi dan tidak terlepas dari sarana fasilitas wisata tirta sebagai upaya meningkatkan daya tarik dan dapat mendukung eksistensi shopping centre. Pelaku dan kegiatan didalamnya merupakan factor untuk menentukan kebutuhan ruang yang berdasarkan pada materi barang dagangan dan system pelayanan.

<b>PENGELOMPOKAN MATERI DAGANGAN</b>	<b>KELOMPOK KEGIATAN PERBELANJAAN</b>	<b>KEBUTUHAN RUANG</b>
Demands goods Convinience goods Impuls Goods	* Pedagang Grosir	- Toko - Tempat pengemasan - Tempat penyimpanan - Ruang pengelola
	* Pedagang eceran	- Toko - Tempat menyimpan Barang

Selain kebutuhan ruang dagang pada shopping centre juga memerlukan adanya ruang service bagi pengunjung maupun bagi pedagang dan kebutuhan ruang pengelola.

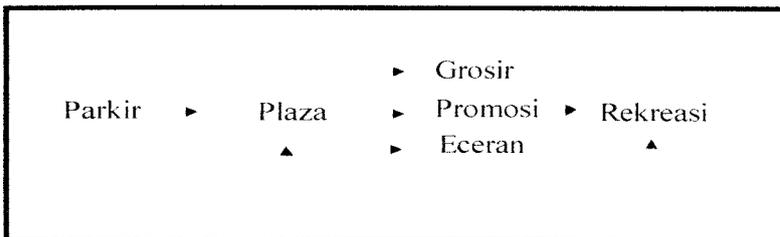
<b>KEGIATAN</b>	<b>KARAKTERISTIK KEGIATAN</b>	<b>KEBUTUHAN RUANG</b>
Pengelola  Service	* Pelayanan administrative * Pengelolaan Shopping centre	- Ruang informasi - Ruang tamu - Ruang staff - Ruang direksi - Ruang sekretaris - Ruang rapat - Ruang service
	* Pelayanan umum	- Gudang - Pos jaga - Utilitas
	* Pendistribusian barang	- Ruang service - Tempat parkir bongkar muat - Gudang

Kebutuhan akan fasilitas wisata tirta pada shopping centre merupakan fasilitas pendukung untuk sarana rekreasi pengunjung selain melakukan kegiatan perbelanjaan. Adapun kebutuhan ruang tersebut antara lain :

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Rekreasi	- Ruang duduk/santai - Restoran/Café - Dermaga kapal/sampan - Pos-pos (jaga, ojek, medical) - Riverwalk Area - Ruang bermain anak

**4.2.4. Pengelompokan Ruang**

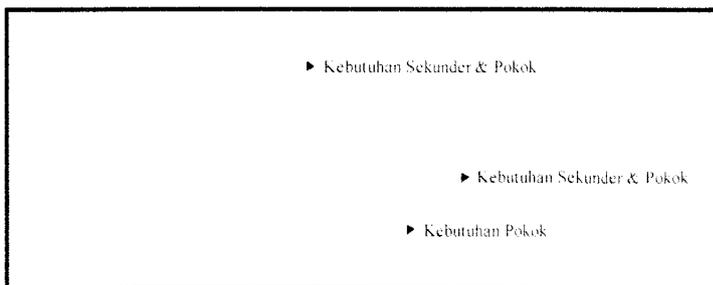
Untuk menciptakan suasana atraktif dan rekreatif agar pengunjung tidak merasa bosan di dalam melakukan aktifitas perbelanjaan yang panjang terlebih dahulu diarahkan di dalam plaza sebagai ruang bersama kemudian diarahkan pada ruang-ruang perbelanjaan (berkeliling) ataupun pengunjung dapat menuju secara langsung pada fasilitas rekreasi wisata tirta.

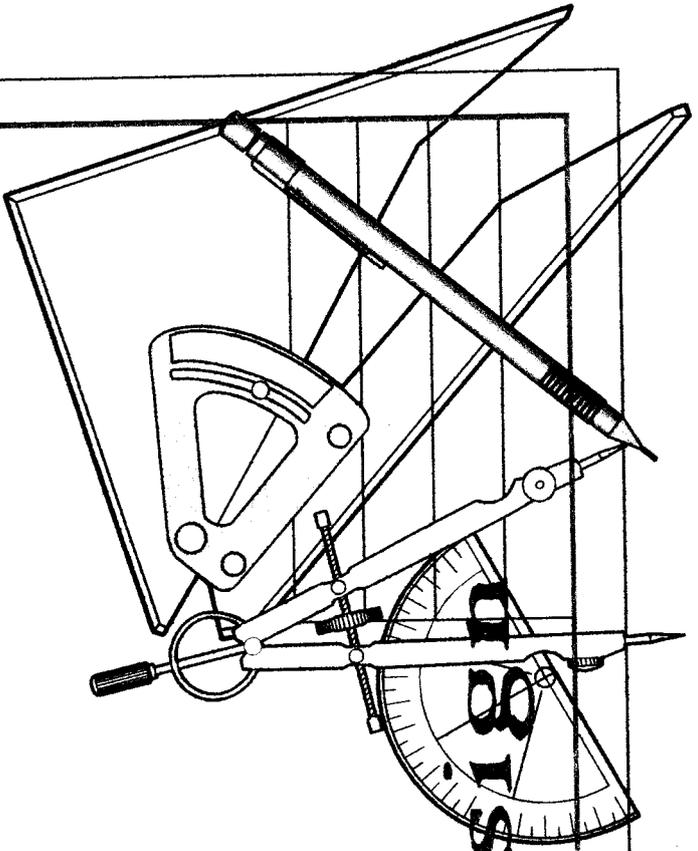


**4.2.5. Pengelompokan Ruang**

Dari tuntutan wadah dan pengelompokan jenis materi perdagangan pada shopping centre maka pengelompokan secara vertical adalah :

1. Kebutuhan pokok yang terdiri kelompok pertokoan diletakkan pada lantai dasar dan lantai atas.
2. Untuk dapat menarik perhatian pengunjung maka kelompok kebutuhan sekunder diletakkan pada lantai atas yang terdiri dari stand-stand toko dan beberapa fasilitas rekreasi.

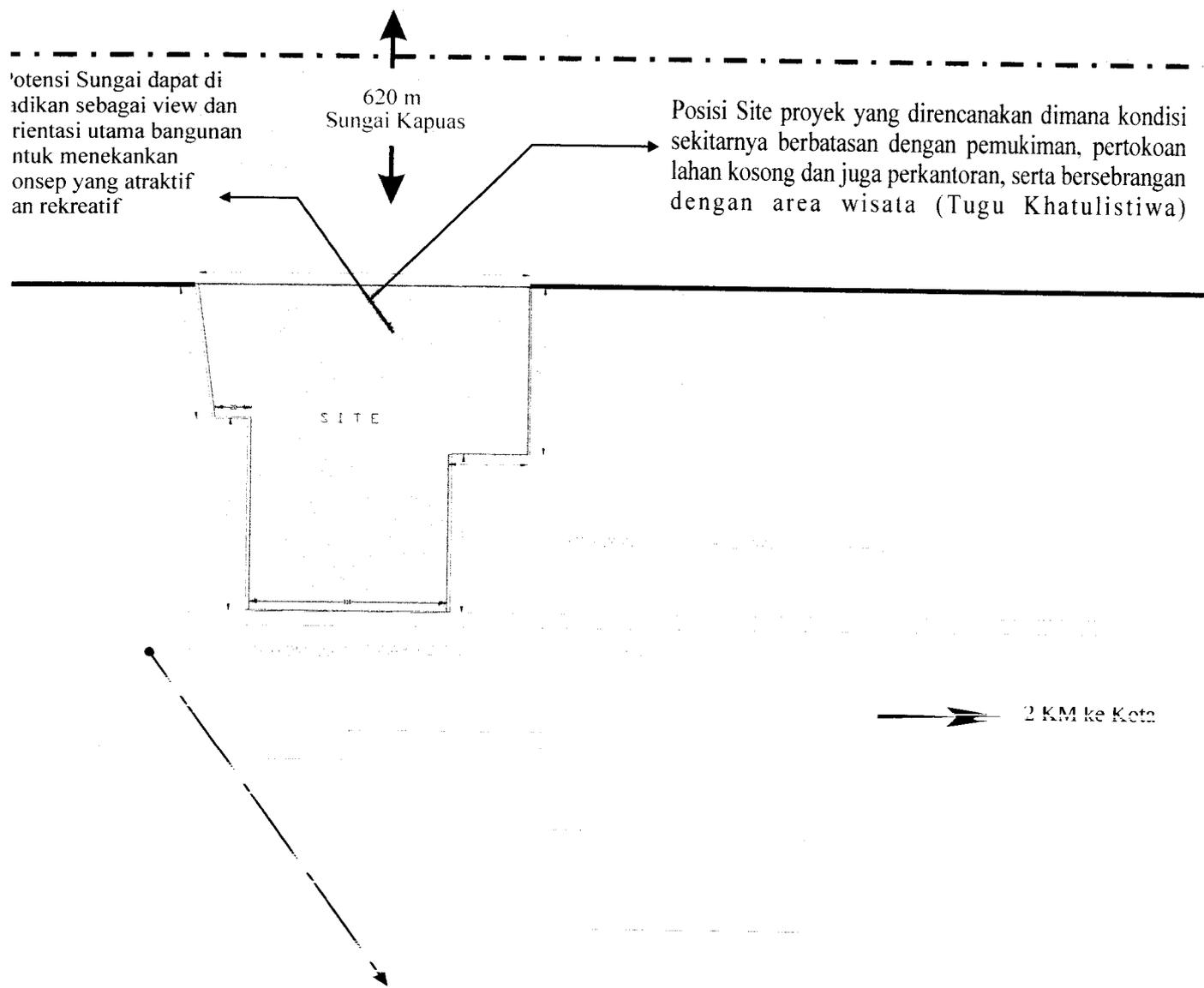
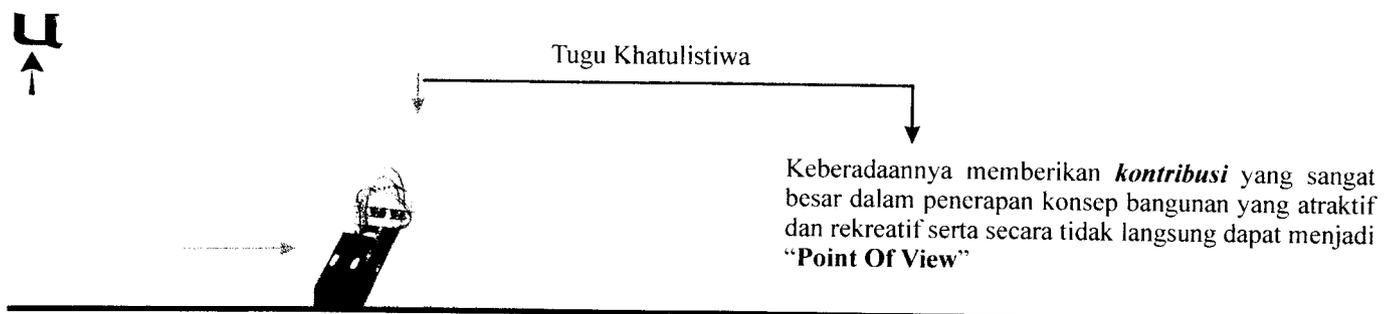




# Schematic Design

### Analisa Site

#### Neighborhood



Jalan raya sekaligus **jalan utama** (darat) dalam pencapaian ke site dan juga berfungsi sebagai penghubung lokasi ke daerah Kota.

# onsep Atraktif

Desain

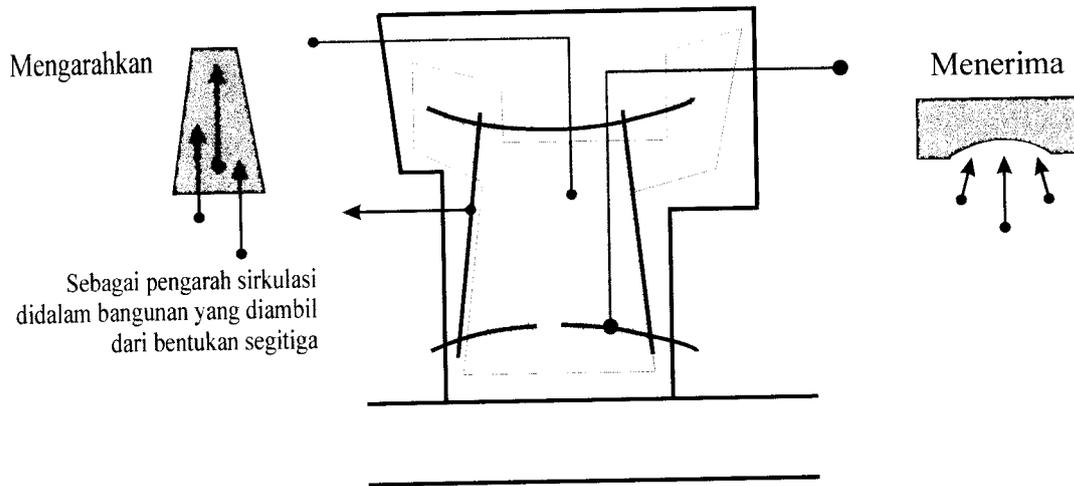
adalah Suasana yang memberikan kesan menarik yang dapat dirasakan berdasarkan pengalaman

- Penerapan pada :
  - Bentuk •
  - Warna
  - Skala
- ▶ Penampilan
- ▶ Sirkulasi

## Bentuk

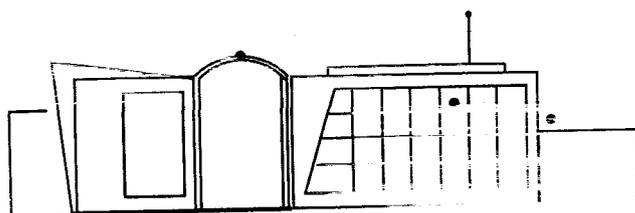
Pemilihan bentuk di dasarkan pada bentukan dasar segitiga, persegi dan lingkaran dan dengan variasi rotasi sedemikian rupa. Serta dengan memasukan unsur / bentukan segitiga sebagai pengarah dan bentukan lengkung sebagai penerima pada bangunan.

- Bentuk yang **atraktif** adalah bentuk yang :
- Dinamis
  - Tidak Monoton
  - Bebas



## Penampilan

Penampilan bangunan untuk pusat perbelanjaan dan fasilitas wisata tirta ini disesuaikan dengan konsep atraktif (menarik) dan juga menerapkan konsep yang diambil dari "karakter Air" yang mana dapat berupa bentukan-bentukan lengkung, dinamis, kombinasi texture, material, ketinggian atap dan permainan warna



- Bentuk lengkung dipakai sebagai 'Main Entrance' yang berupa selasar/koridor utama yang menghubungkan dengan area open space
- Penonolan material kaca memberikan kemegahan dan kesan tinggi pada bangunan.
- Selain sebagai hiasan, atap yang melengkung juga sebagai shading bangunan.

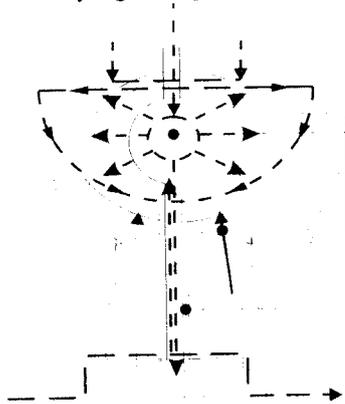
onsep

# Atraktif

Desain

## Sirkulasi

Sirkulasi yang diterapkan adalah dengan menggunakan pola Linier dan radial berdasarkan analisis yang dilakukan.



- Sirkulasi **radial** yang diterapkan di daerah open space dimaksudkan untuk mendapatkan kebebasan dan kedinamisan dalam pergerakan untuk mendapatkan suasana atraktif dan rekreatif.
- Sirkulasi **pengarah** yang terdapat di daerah perbelanjaan yang mengarahkan ke daerah luar untuk memberikan suasana yang rekreatif dan tidak monoton.
- Sirkulasi **linier** yang digunakan pada Main Entrance yang berupa koridor menerus yang juga sebagai penghubung dengan ruang luar.

## Warna

Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai untuk memperkuat bentuk yang dapat memberikan ekspresi kepada pikiran dan jiwa seseorang dalam melihatnya dan dapat menentukan karakter suatu bentuk dan ruang yang juga dapat berpengaruh dalam penerapan akan suasana atraktif dan rekreatif.

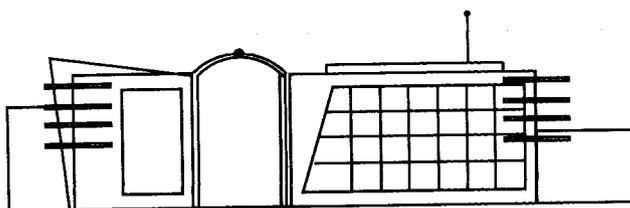
Beberapa contoh warna yang dipakai dipilih berdasarkan teori warna menurut sifat dan maknanya, yang nantinya diaplikasikan pada bangunan.

- Warna kuning yang memberikan kesan bebas, ceria dan pada bangunan memberikan kesan komersil
- Warna putih memberikan kesan terang, cerah dan netral
- Warna abu-abu memberikan kesan menenangkan.

Ketiga warna diatas menjadi pilihan dan dasar dalam penerapan di bangunan nantinya guna memberikan aksen komersil dan memberikan kesan atraktif dan rekreatif berdasarkan timjauan dalam hal pewarnaan

## Skala

Skala merupakan unsur pembentuk ruang yang dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengguna.



- Sala Monumental yang ada/terdapat di interior court memberikan kesan agung dan kekaguman, sehingga memberikan ketertarikan pada jiwa seseorang.

onsep

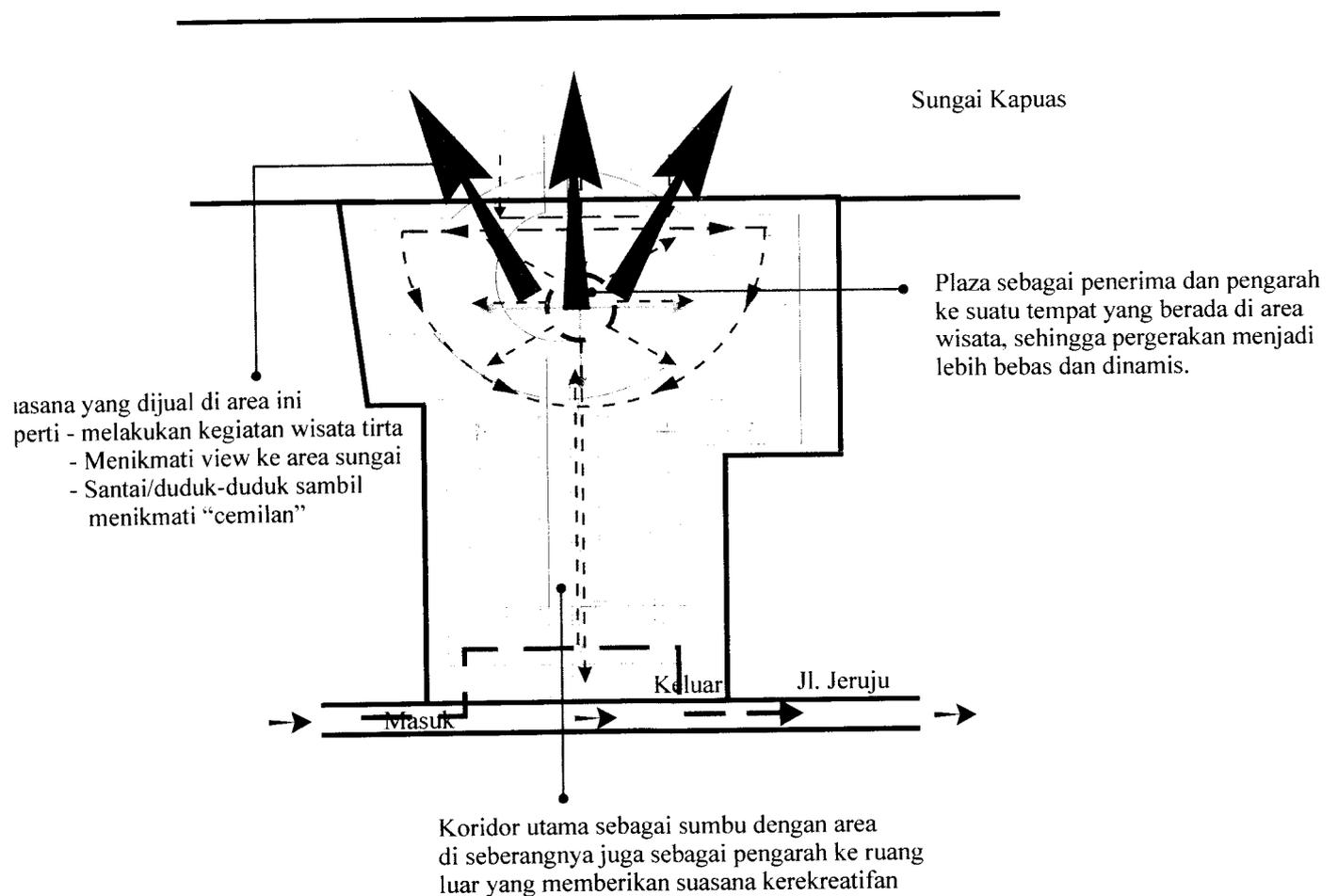
# Rekreatif

Masam

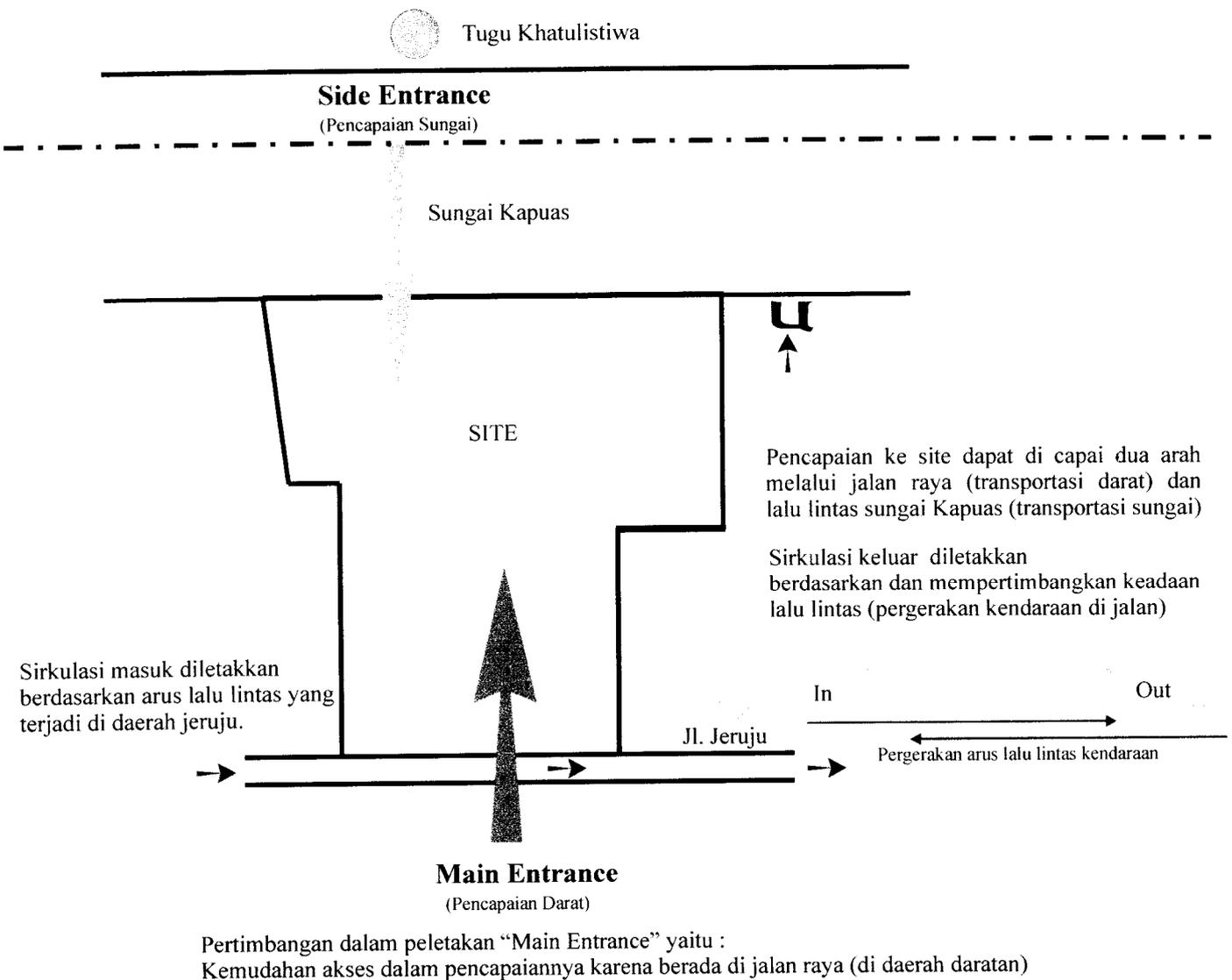
adalah suasana yang menyegarkan badan dan pikiran atau sesuatu yang menyenangkan dan menggembirakan, yang keberadaan ruangnya bebas, dinamis, dan tidak monoton dalam ruang gerak.

- Implikasinya dapat berupa :
- penataan sirkulasi yang memberikan rasa aman, nyaman serta material penutup tanah.
  - open space
  - Tempat duduk/beristirahat atau sekedar melihat-lihat sekitar.
  - Fasilitas-fasilitas penunjang suasana tersebut seperti adanya café atau restoran baik itu yang ada di dalam bangunan ataupun diluar bangunan (tenda resto).

○ Tugu Khatulistiwa



## Pencapaian Ke Site

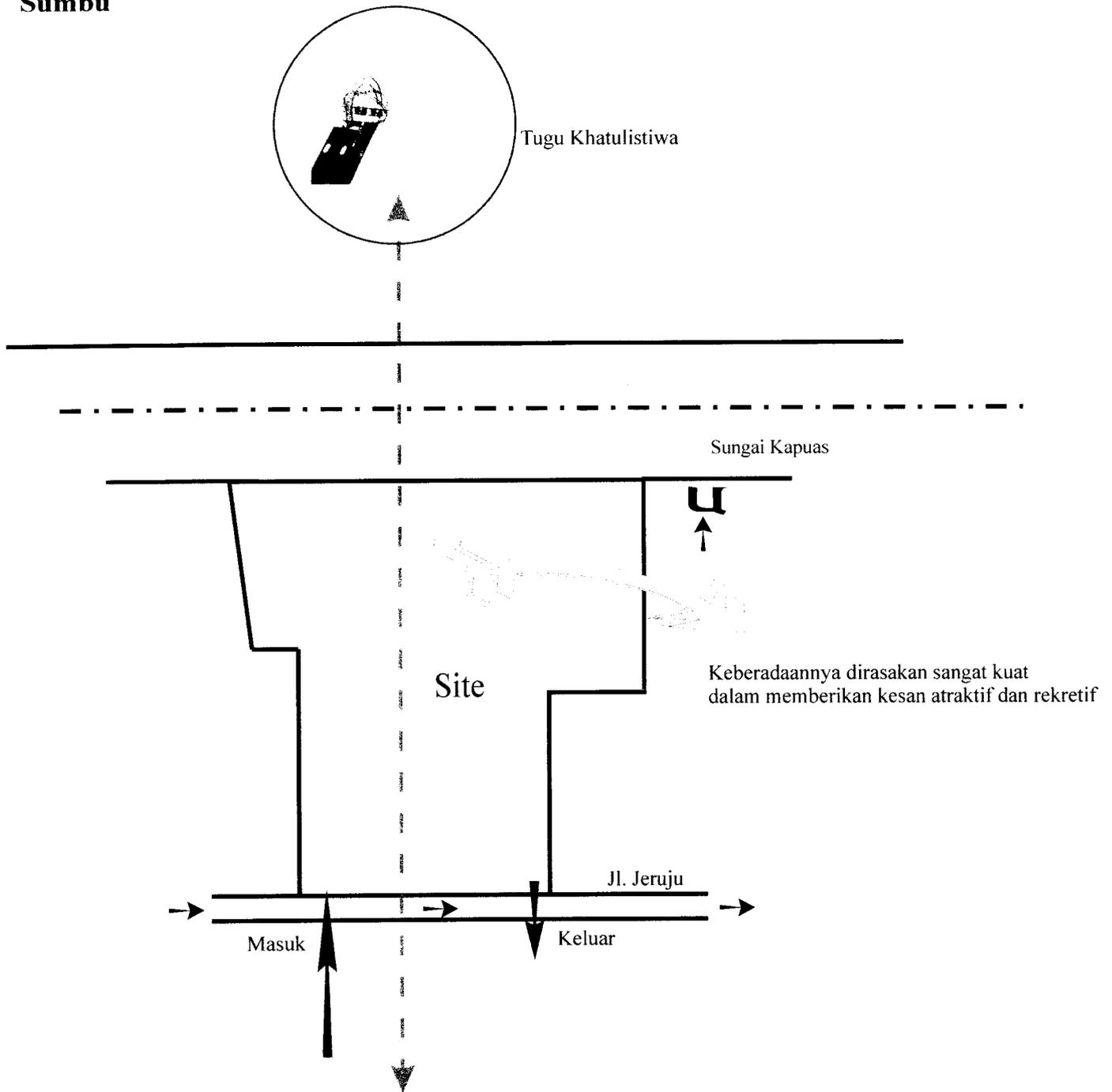


## ENTRANCE

Pertimbangan peletakan area entrance yaitu :

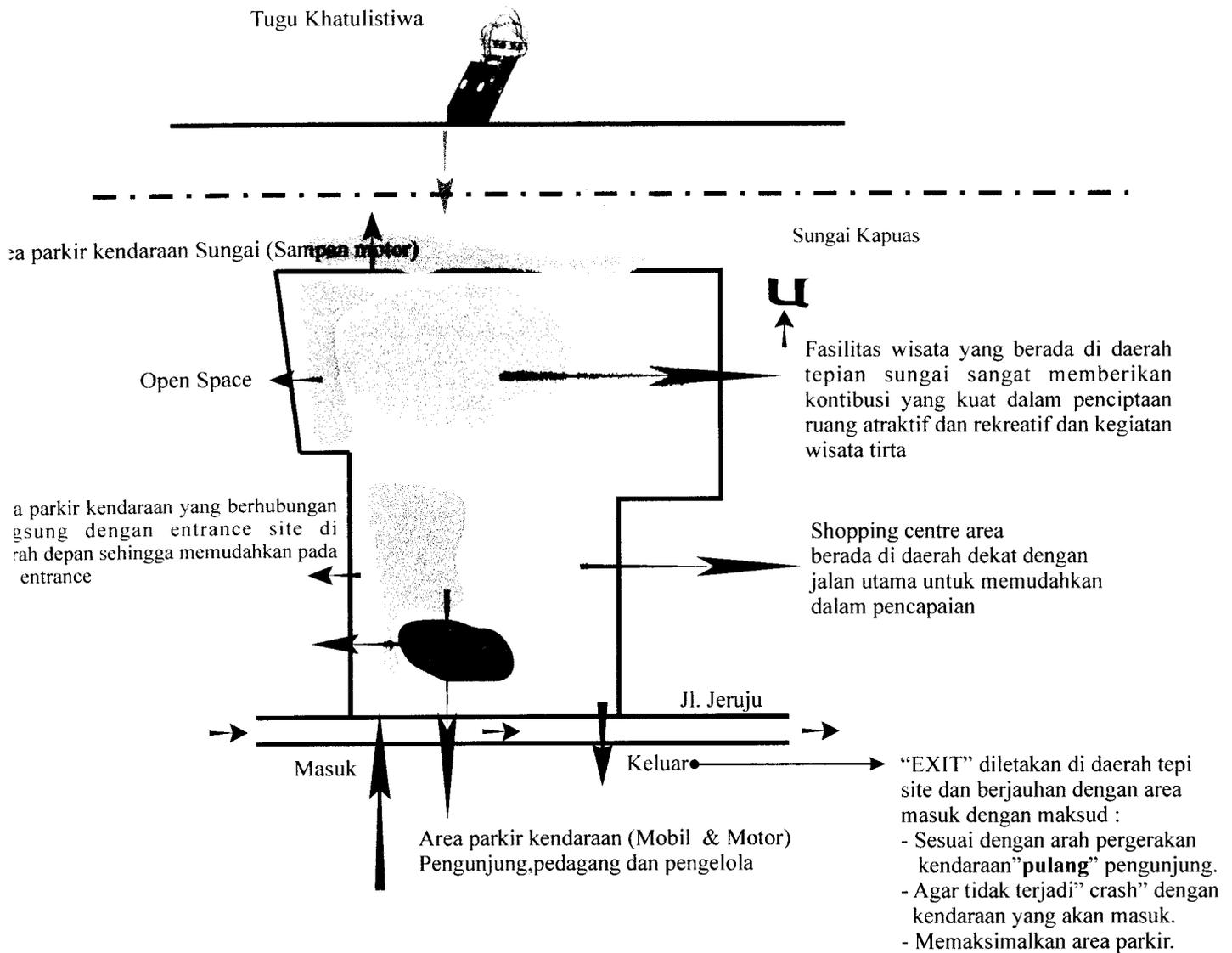
- Letaknya yang berada di daerah tepi jalan utama (darat).
- Berjarak sekitar 30m dari daerah tikungan jalan yang berada di barat lokasi sehingga dirasakan aman dalam lalu lintas kendaraan.
- Searah dengan arah pergerakan kendaraan.

## Sumbu



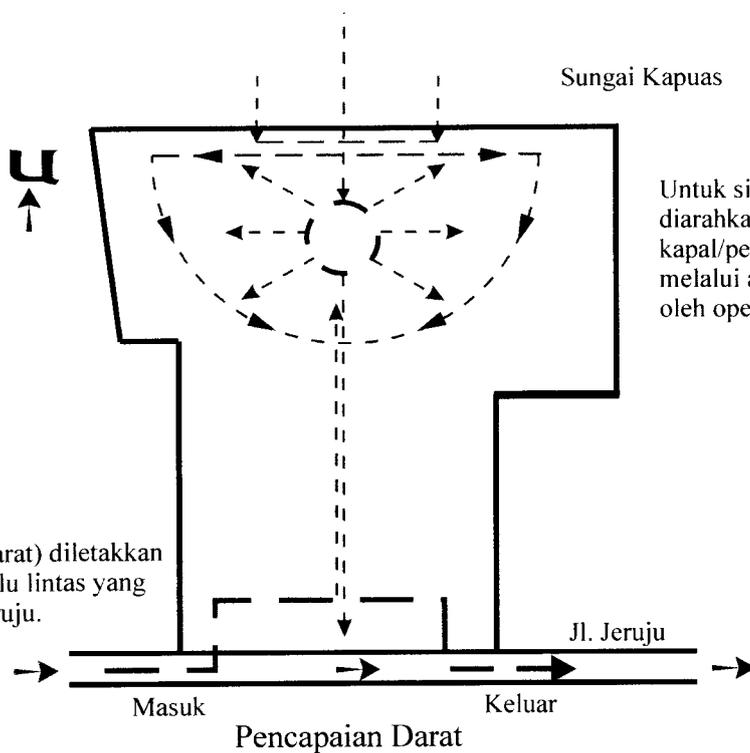
“LINEAR CROSS ACTION” sebagai suatu konsep yang nantinya akan dimasukkan ke dalam desain yang penerapannya dapat berupa area **sirkulasi utama** maupun sebuah koridor yang menerus dan tanpa terhalangi dalam suatu bentuk **hierarki pencapaian**, sehingga view Tugu pada area sirkulasi dapat langsung terlihat dan memberikan **pengalaman** tersendiri serta kesan **atraktif** dan **rekreatif** dapat terbentuk

**enzoningan**



**rkulasi ruang luar**

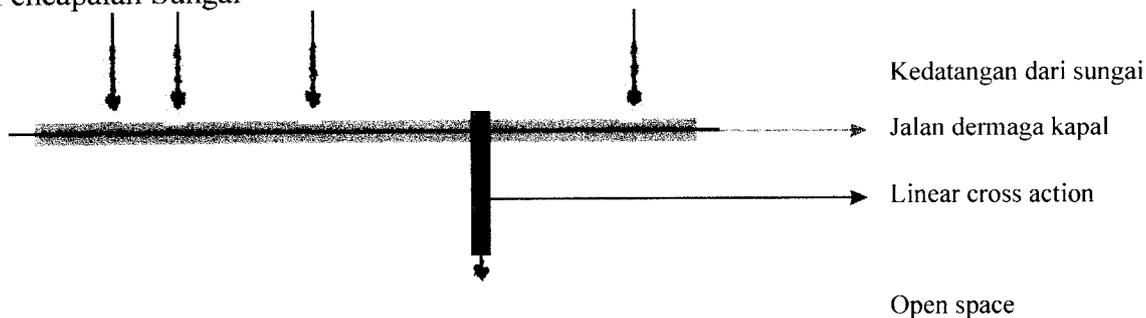
**Pencapaian Sungai**



Untuk sirkulasi masuk dari daerah sungai diarahkan untuk melewati jalan dermaga kapal/perahu terlebih dahulu kemudian masuk melalui akses "linear cross action" dan diterima oleh open space.

sirkulasi masuk (darat) diletakkan berdasarkan arus lalu lintas yang jadi di daerah jeruju.

**Pencapaian Sungai**



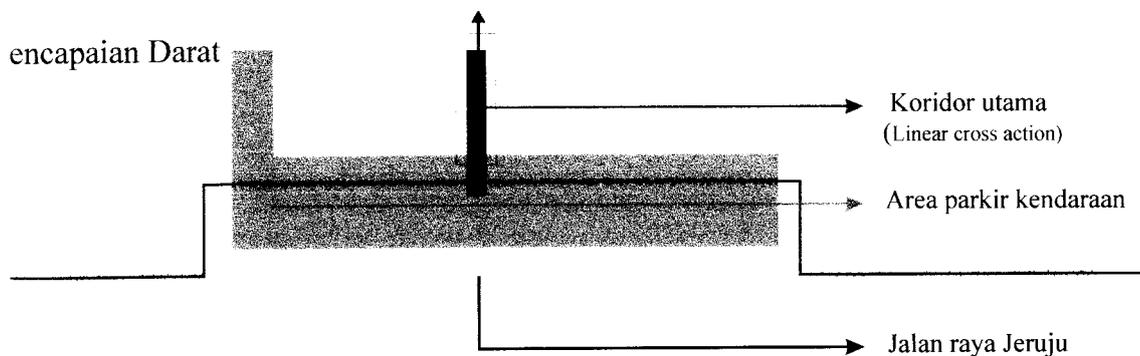
Kedatangan dari sungai

Jalan dermaga kapal

Linear cross action

Open space

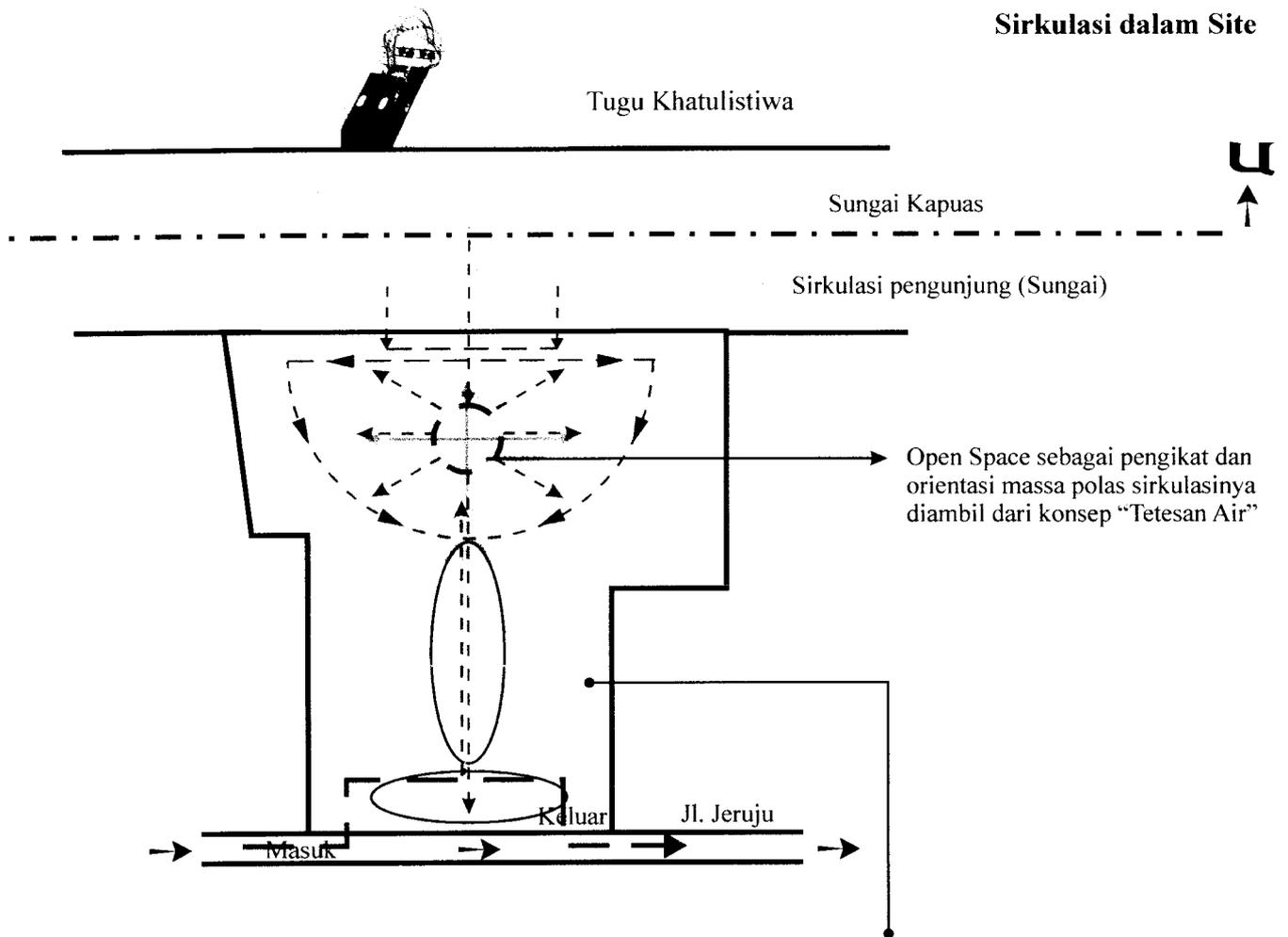
**Pencapaian Darat**



Koridor utama (Linear cross action)

Area parkir kendaraan

Jalan raya Jeruju



Pola sirkulasi diambil dari konsep "Karakter Air" yang mana karakter air tersebut dalam hal ini mengikuti wadah yang ditempatinya.

**Penerapannya** : Pola sirkulasi direncanakan mengikuti alur/bentukan site

Sedangkan untuk area Plaza atau ruang luar pola sirkulasinya diambil dari konsep "Tetasan Air" yaitu menyebar dan mengarah ke luar dari satu gerak/arah lurus .

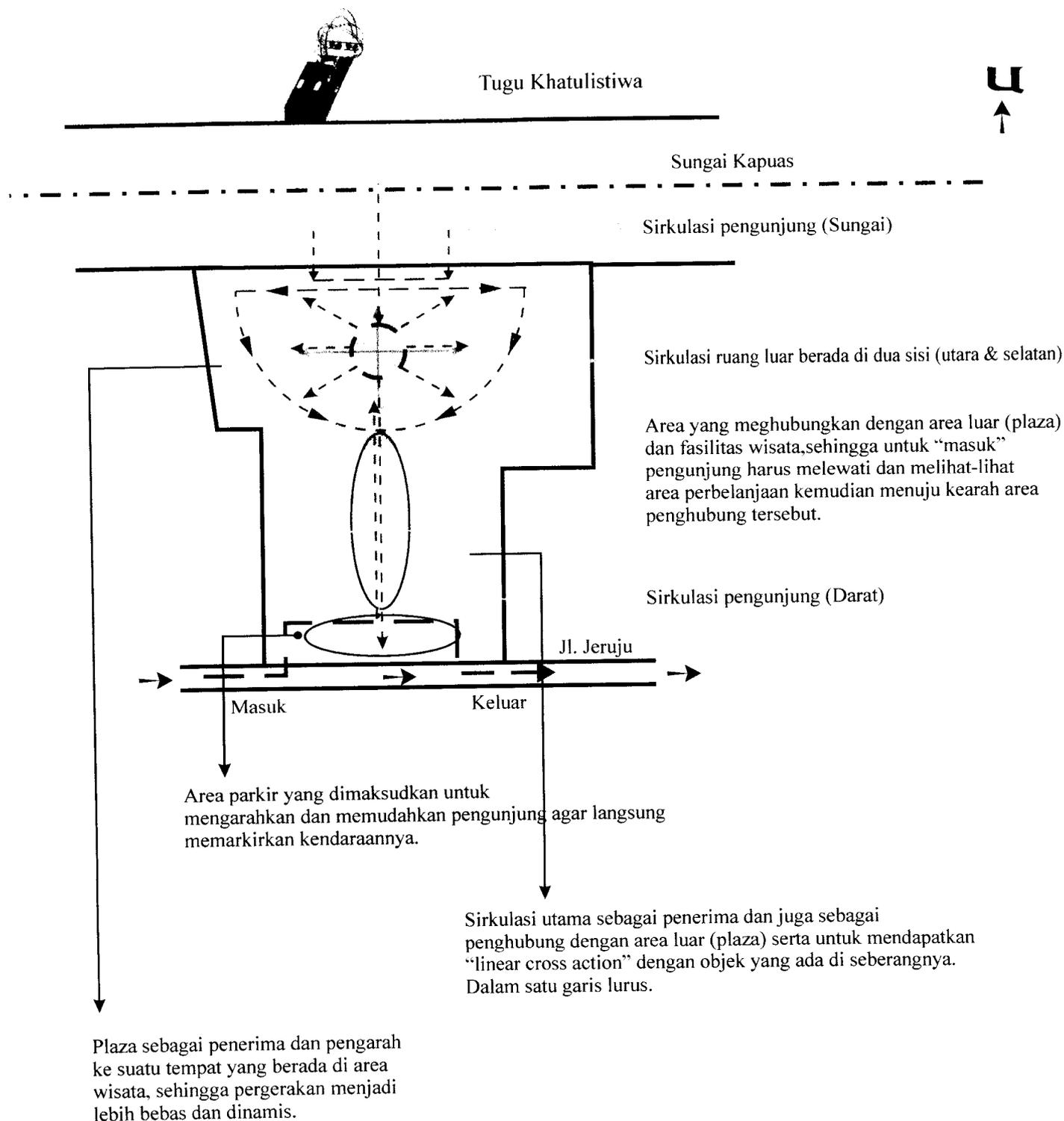
**Penerapannya** : Pola sirkulasi direncanakan menyebar ke segala arah

"Air selalu mengikuti bentuk yang diwadahnya"

concept



**Sirkulasi dalam Site**

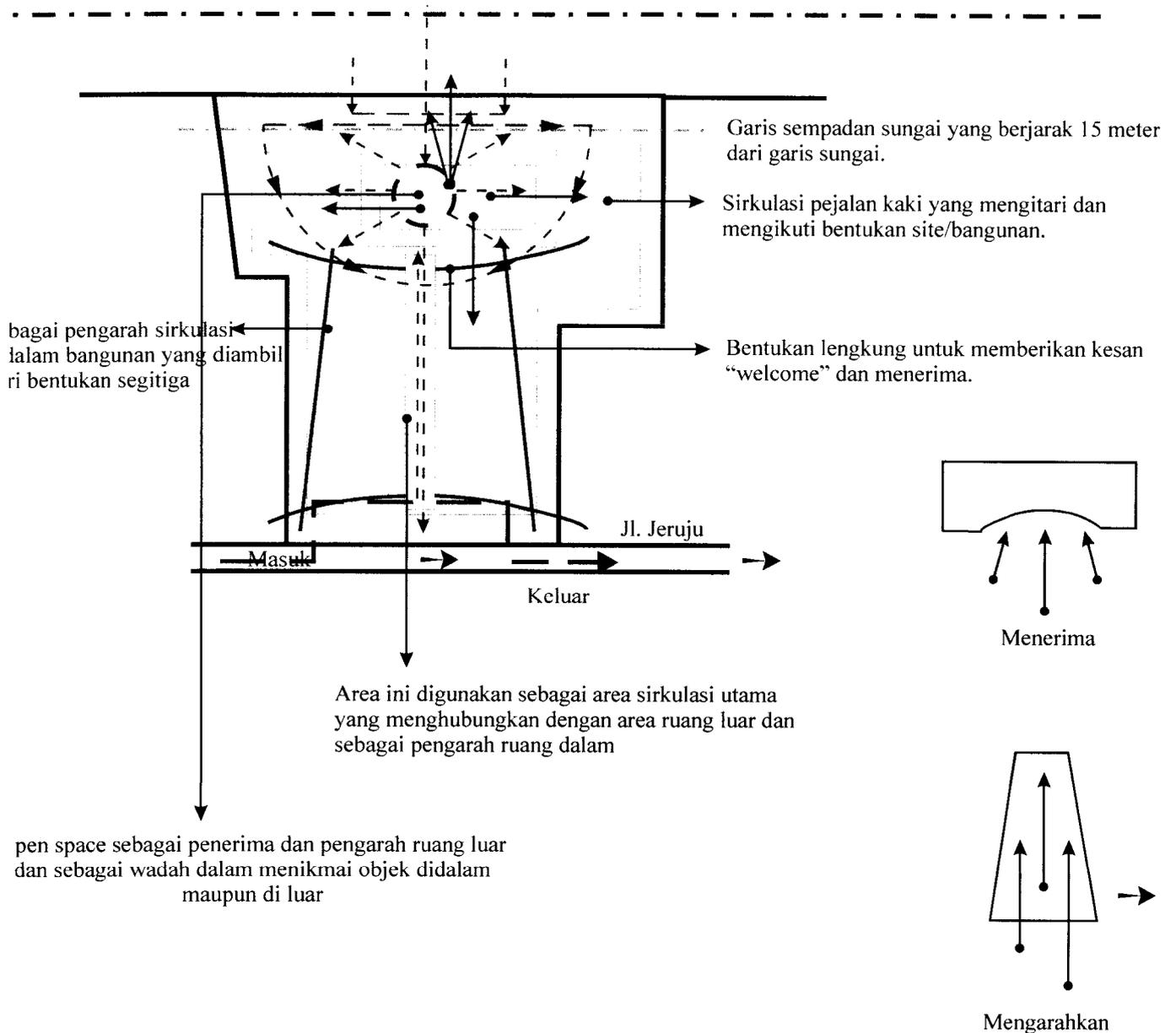


### Variasi Bentukan Massa



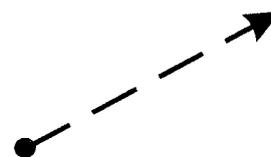
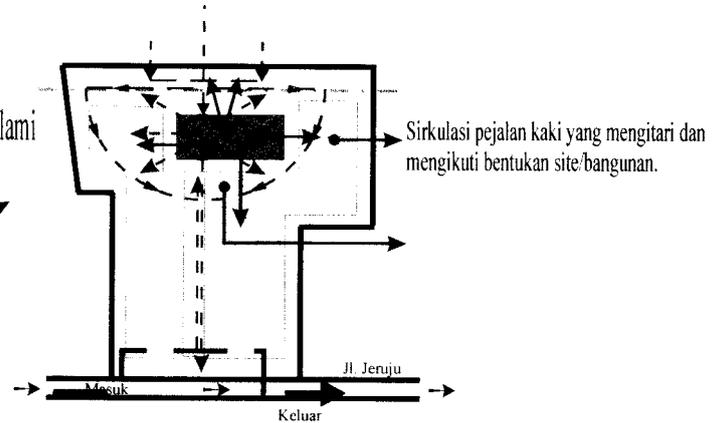
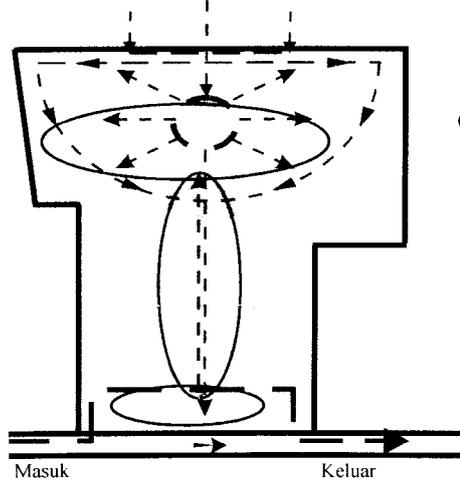
Tugu Khatulistiwa

Sungai Kapuas



# Gagasan Bentuk

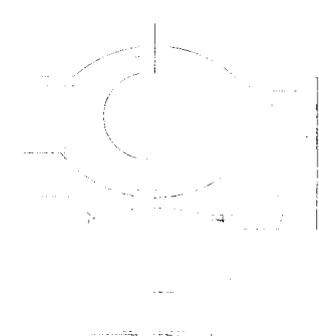
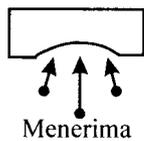
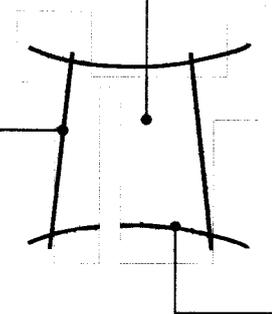
Bentuk gubahan masa merupakan wujud implementasi dari pola pergerakan atau sirkulasi yang didominasi oleh bentukan persegi dengan variasi yang telah mengalami penambahan dan pengurangan



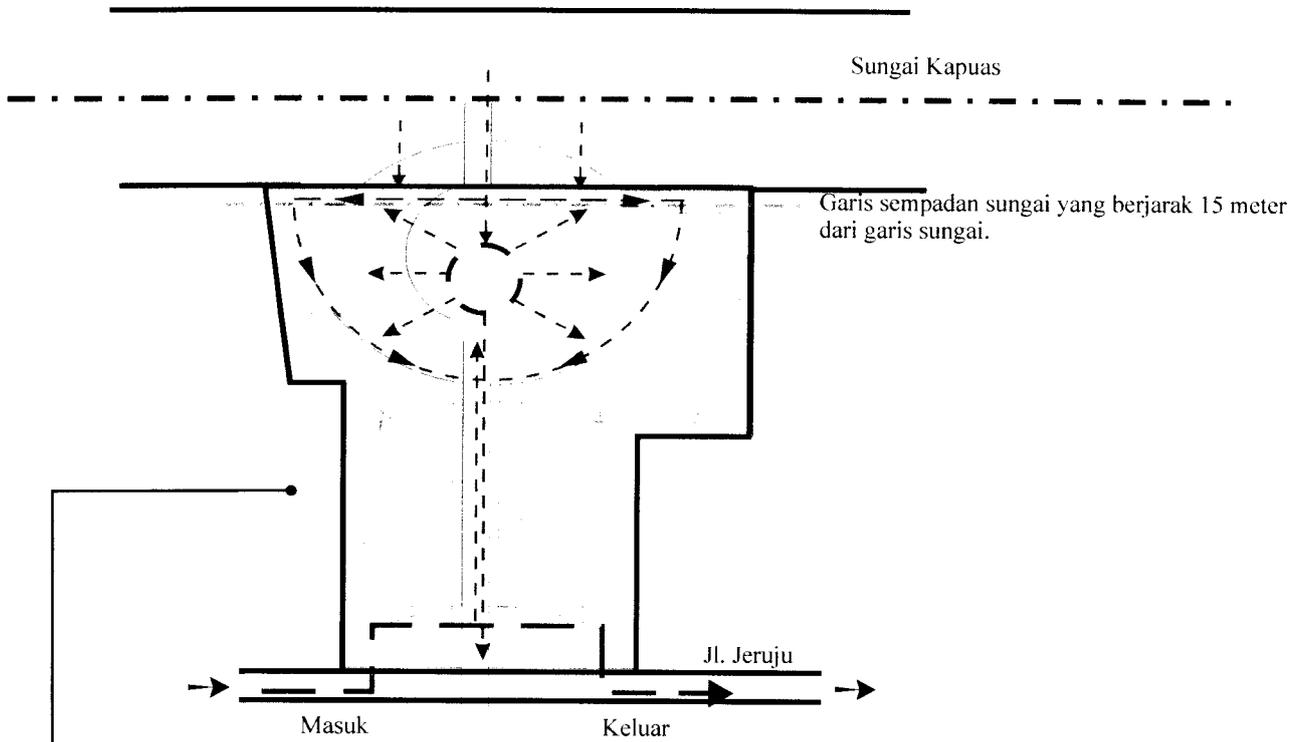
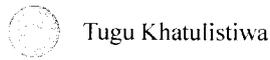
Mengarahkan



Sebagai pengarah sirkulasi didalam bangunan yang diambil dari bentukan segitiga

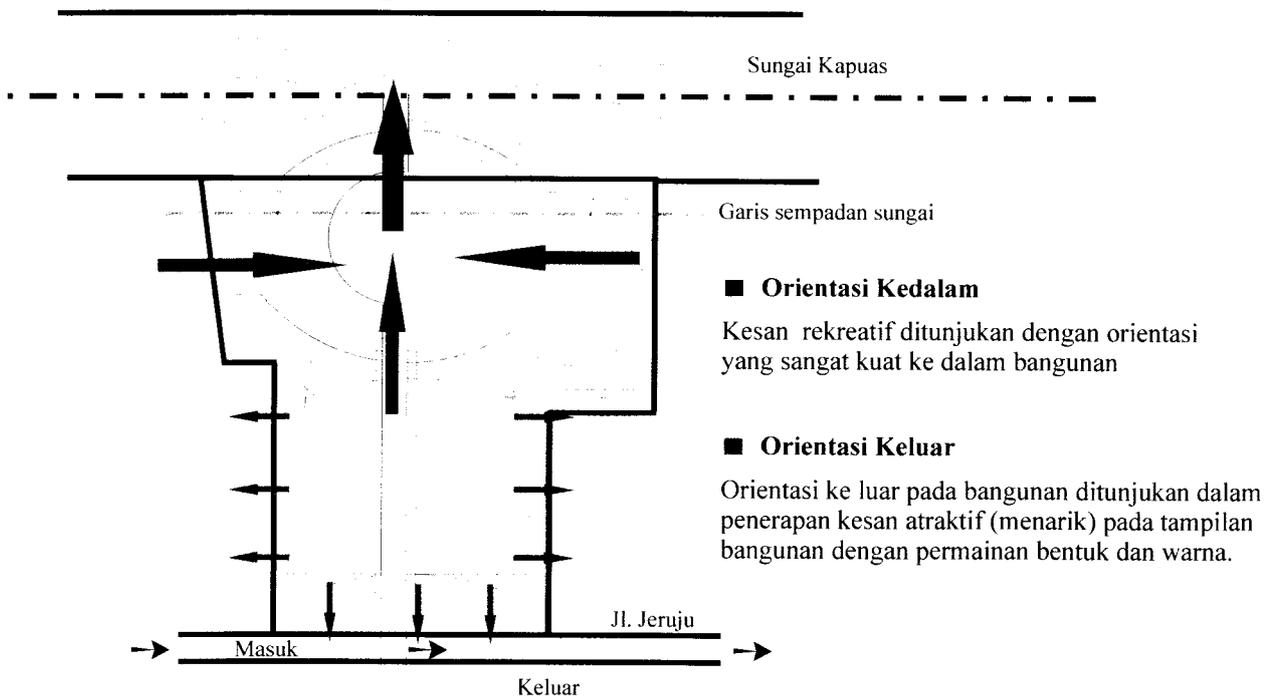
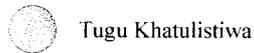


**Gubahan Massa**



Dari pola pergerakan terbentuk gubahan massa yang berbentuk persegi yang di variasikan sehingga hampir menyerupai bentukan huruf 'Y'

**Orientasi Massa**

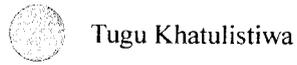


■ **Orientasi Kedalam**

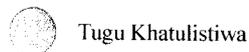
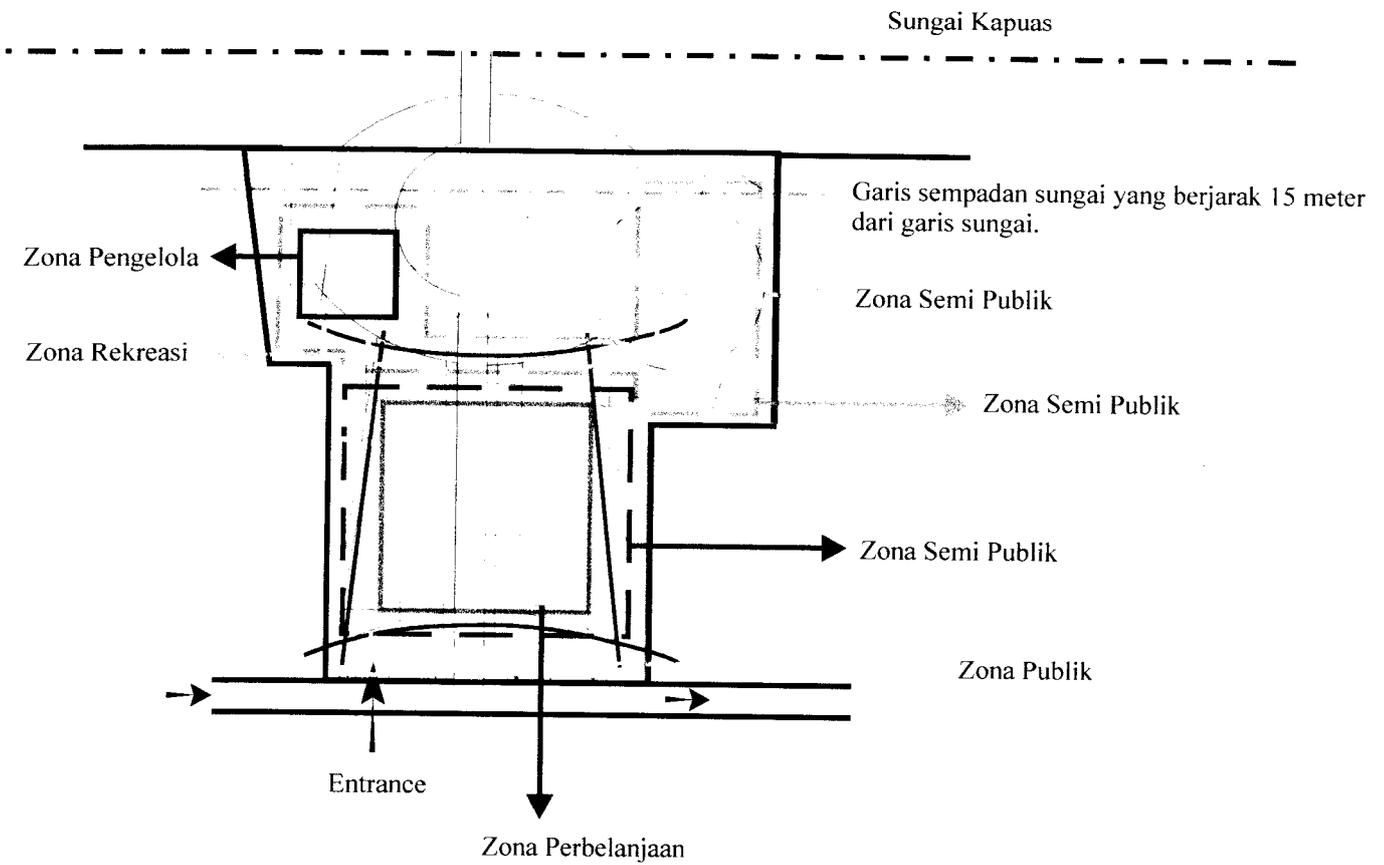
Kesan rekreatif ditunjukkan dengan orientasi yang sangat kuat ke dalam bangunan

■ **Orientasi Keluar**

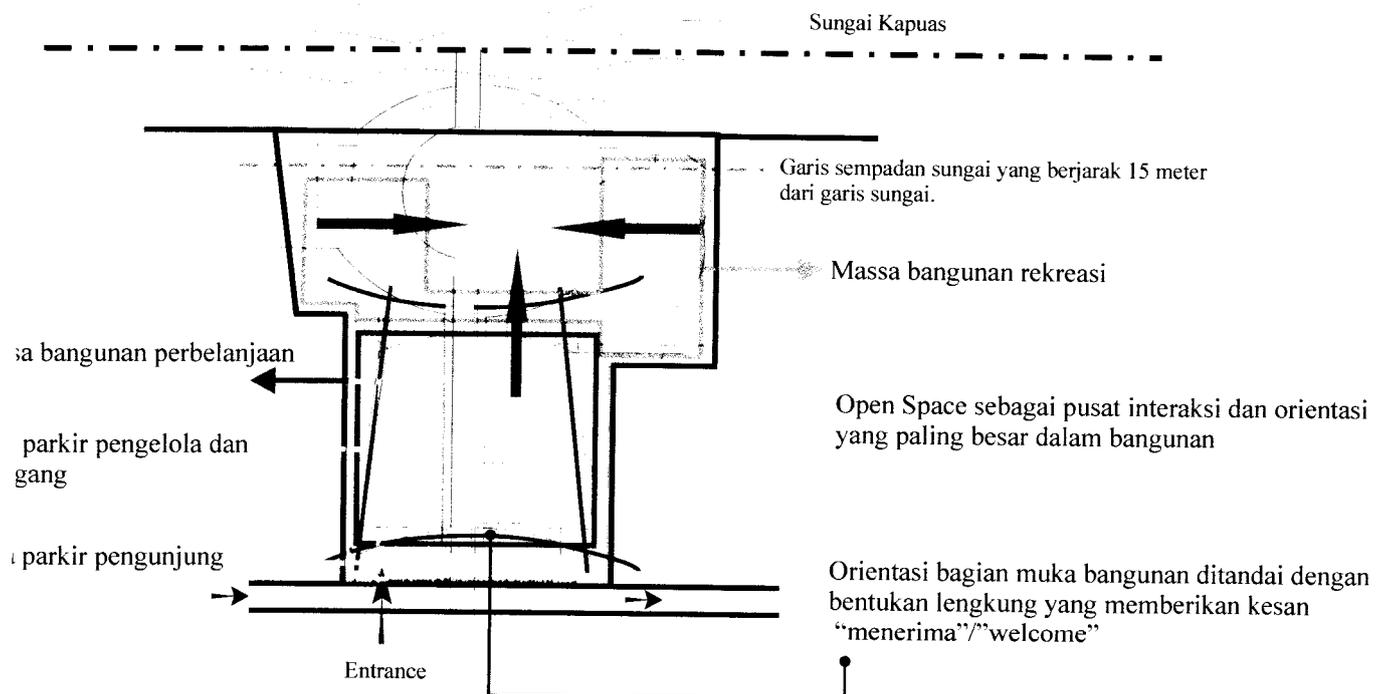
Orientasi ke luar pada bangunan ditunjukkan dalam penerapan kesan atraktif (menarik) pada tampilan bangunan dengan permainan bentuk dan warna.



**Skema Wilayah Kegiatan**



**Skema Gubahan Massa**



## Skema Perwilayahan Kegiatan

Permasalahan khusus yang diangkat pada Pusat Perbelanjaan Dan Fasilitas Rekreasi Tirta adalah bagaimana mengkonsep tata ruang dalam dan luar yang atraktif dan rekreatif dan yang pertama dilakukan adalah membuat skema-skema yang disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat, dimulai dari skema perwilayahan, skema kegiatan, skema gubahan masa, skema sirkulasi ruang luar, dan skema ruang dalam.

**Klasifikasi** Pembagian zoning site dikelompokkan berdasarkan aktifitas kegiatan dan sifat kegiatan

Perbelanjaan	Rekreasi	Pengelolaan	Penunjang	Servis
R. Besar	Restoran	R. pimpinan	Plaza/open space	R. MEE
R. Sedang	Area bermain anak	R. staff dan karyawan	Hall/lobby	Gudang
R. kecil	Dermaga kapal	R. Tata Usaha	Pos jaga	
R. Penunjang	Souvenir	R. Tamu	Informasi	
Lavatory	Area Café tenda	R. rapat	R. Medis	
Sirkulasi	Coffe Book		Km/wc	
	Bilyard			

### Parkiran

- Parkir mobil pengunjung
- Parkir mobil pengelola dan pedagang
- Parkir mobil barang
- Parkir motor pengunjung
- Parkir motor pengelola dan pedagang

## Tata Ruang Dalam

### Konifikasi Kegiatan Dalam

- Masa Bangunan Publik : R.Parkir, Dermaga kapal
- Masa Bangunan Semi Publik : Area bermain, Plaza/Open space
- Masa Bangunan Privat : R.pengelola, R.medis
- Masa Bangunan Semi Privat : Retail, restoran, Café tenda, Dapur, Gudang

### Kriteria Atraktif Dan Rekreatif

**Letak** : Ruang bersama pada Pusat Perbelanjaan dan Fasilitas Wisata Tirta berada pada area atau tempat yang dapat diakses secara merata.

**Fungsi** : Menciptakan hubungan antara kegiatan perbelanjaan dengan rekreasi dalam suatu hubungan interaksi pelaku kegiatan dan keruangan.

**Hirarki** : Tingkatan ruang dalam yang ditentukan dengan penerapan akses yang menghubungkan antara kegiatan perbelanjaan dengan rekreasi.

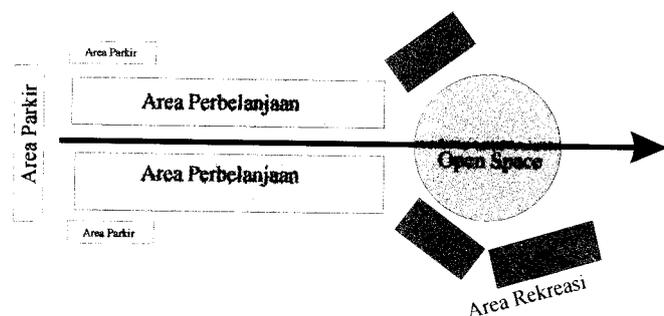
**Dimensi** : Besaran ruang Perbelanjaan disesuaikan dengan standar yang ada dan ruang rekreasi disesuaikan dengan besarnya tingkat interaksi yang tercipta.

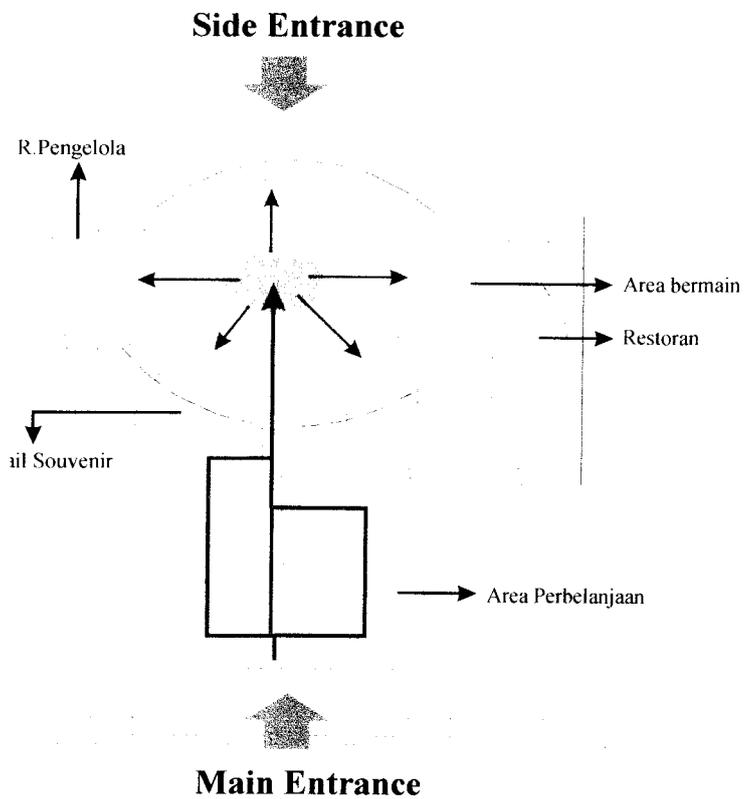
### Bentuk Ruang Atraktif dan Rekreatif

Perilaku

► **Berbelanja** : Transaksi, bawa belanjaan, melihat-lihat.

▲ **Rekreasi** : Duduk-duduk, jalan-jalan, Melihat-lihat, Berwisata tirta.





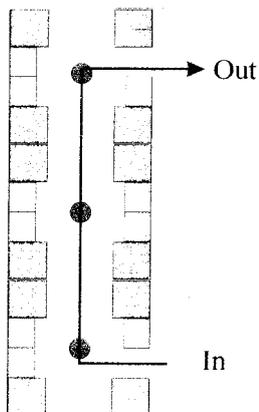
## Lay Out Ruang Dalam ■

### Pola Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi ruang dalam pada pusat perbelanjaan dan fasilitas rekreasi ini menggunakan pola Linier dan radial

- Linier —————> Berbelanja
- Radial —————> Rekreasi

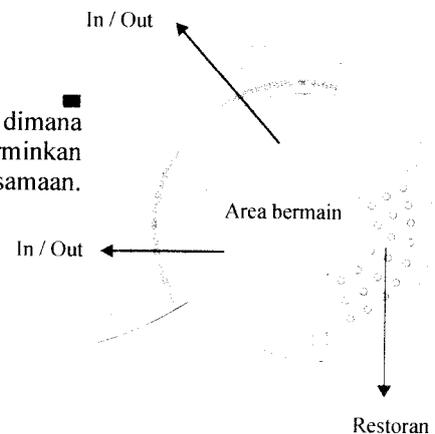
### ● Lay out Ruang Perbelanjaan



- ▶ ■ Penataan retail yang ditata 'bersilang' memberikan kesan kementerian dan tidak monoton sehingga pengunjung atau pembeli tidak merasa bosan.
- Pola sirkulasi yang ditata berkesinambungan dari sifat komersial yang butuh semua bagian terlewati ditata melalui peletakan area masuk dan keluar.

Salah satu fasilitas wisata yaitu : restoran dan area bermain anak dimana direncanakan dengan bentukan bulat yang mencerminkan sifat dinamis dan kebersamaan.

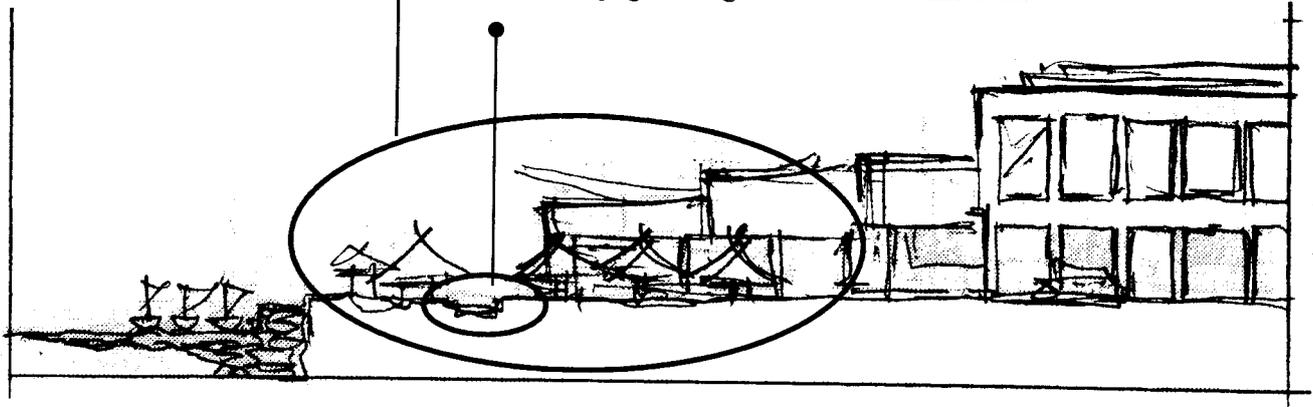
### Lay out Restoran ●



### Konsep Tampak

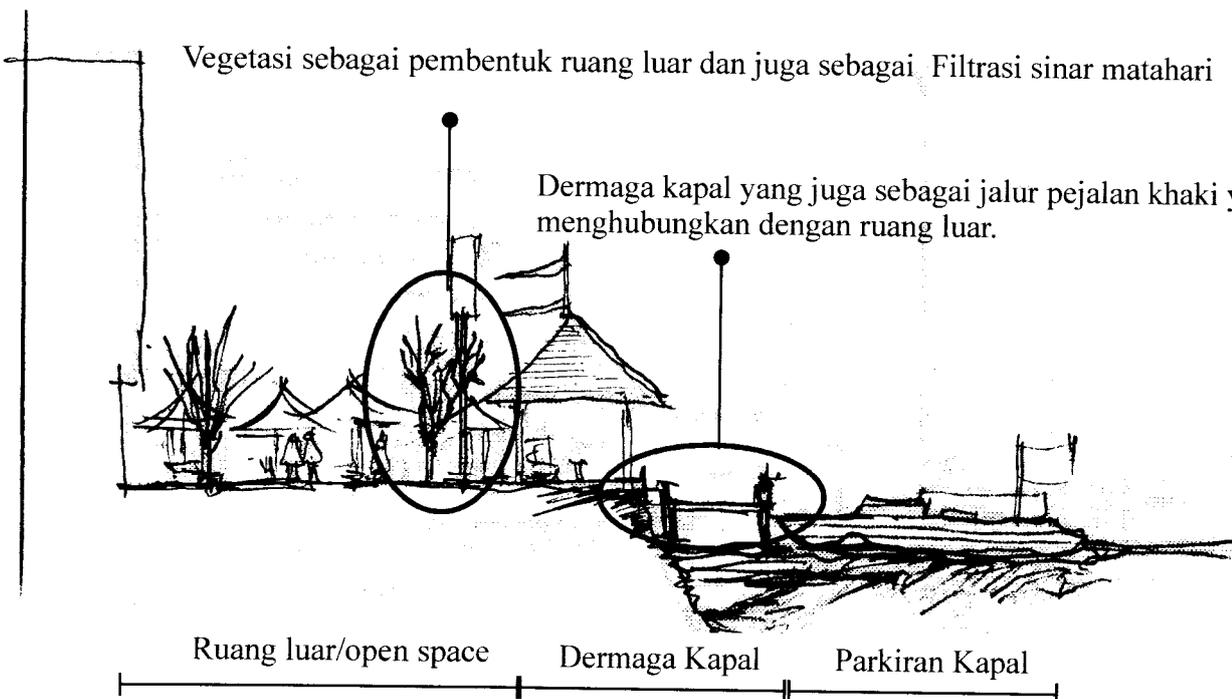
Area Open space yang digunakan sebagai tempat berekreasi yang salah satunya digunakan untuk area café tenda

Memasukan unsur air kedalam site untuk menghindari kemonotonan area luar dan juga sebagai sarana rekreasi tirta.



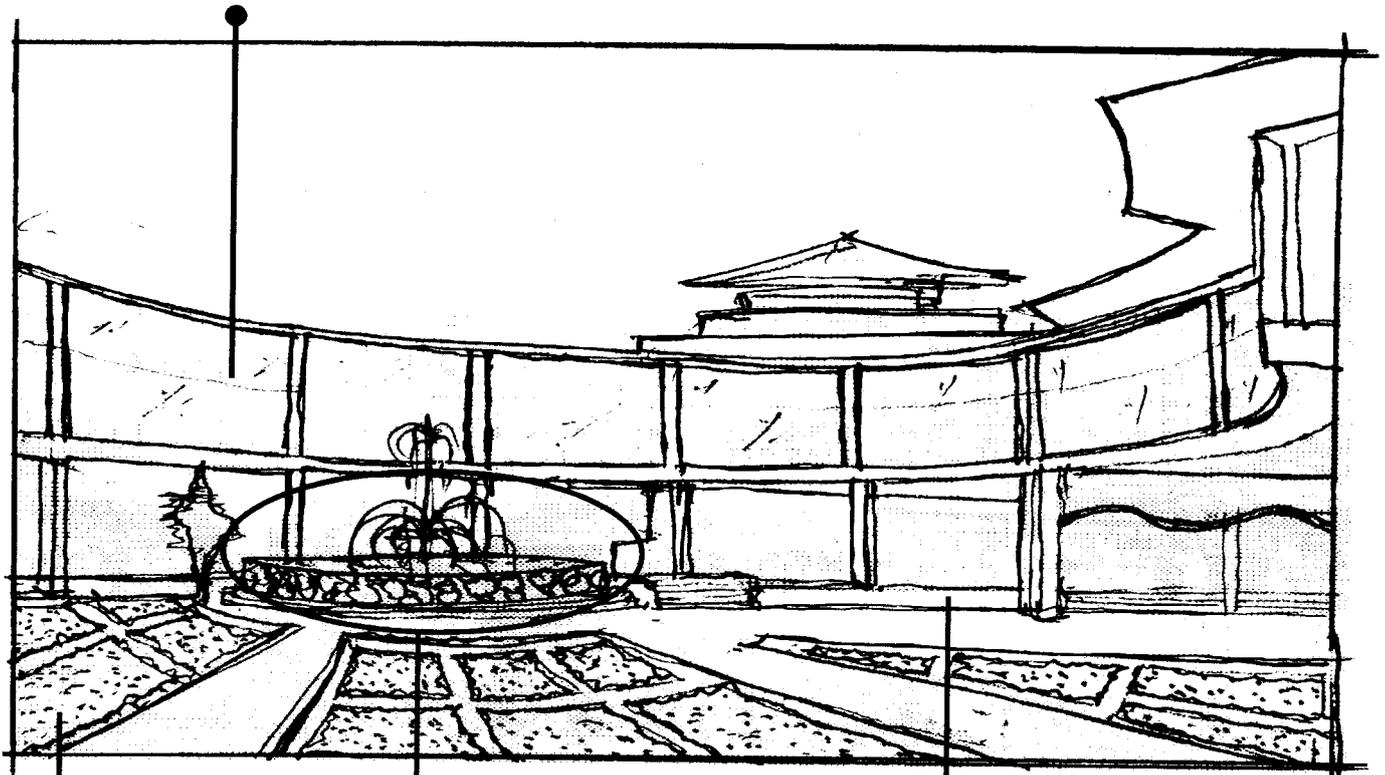
Vegetasi sebagai pembentuk ruang luar dan juga sebagai Filtrasi sinar matahari

Dermaga kapal yang juga sebagai jalur pejalan khaki yang menghubungkan dengan ruang luar.



## Konsep Ruang Luar

Resto/Coffe book yang berada dilantai dua dan menggunakan penutup dinding “kaca” memberikan kesan **ringan dan terbuka** sehingga memberikan kesan “**Membujuk**” pengunjung untuk singgah.

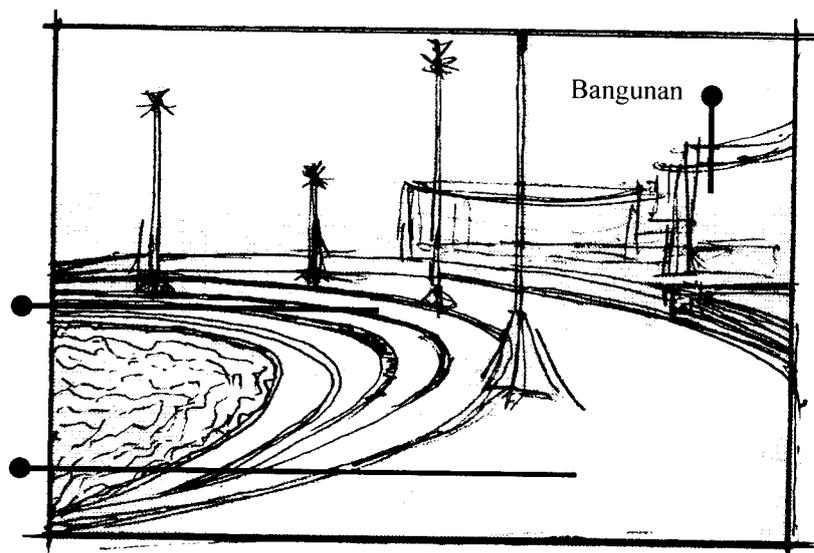


Area Retail Souvenir

Area Open space dan juga air mancur / sculpture yang digunakan sebagai tempat berekreasi dan sebagai **Point Of interest** Ruang luar

Penutup tanah yang berupa **grassblok** digunakan salah satunya untuk memberikan dan **membentuk karakter** ruang luar.

Dimana area ini sebagian digunakan untuk tenda makan sehingga pengunjung tidak merasa silau dan panas.



Bangunan

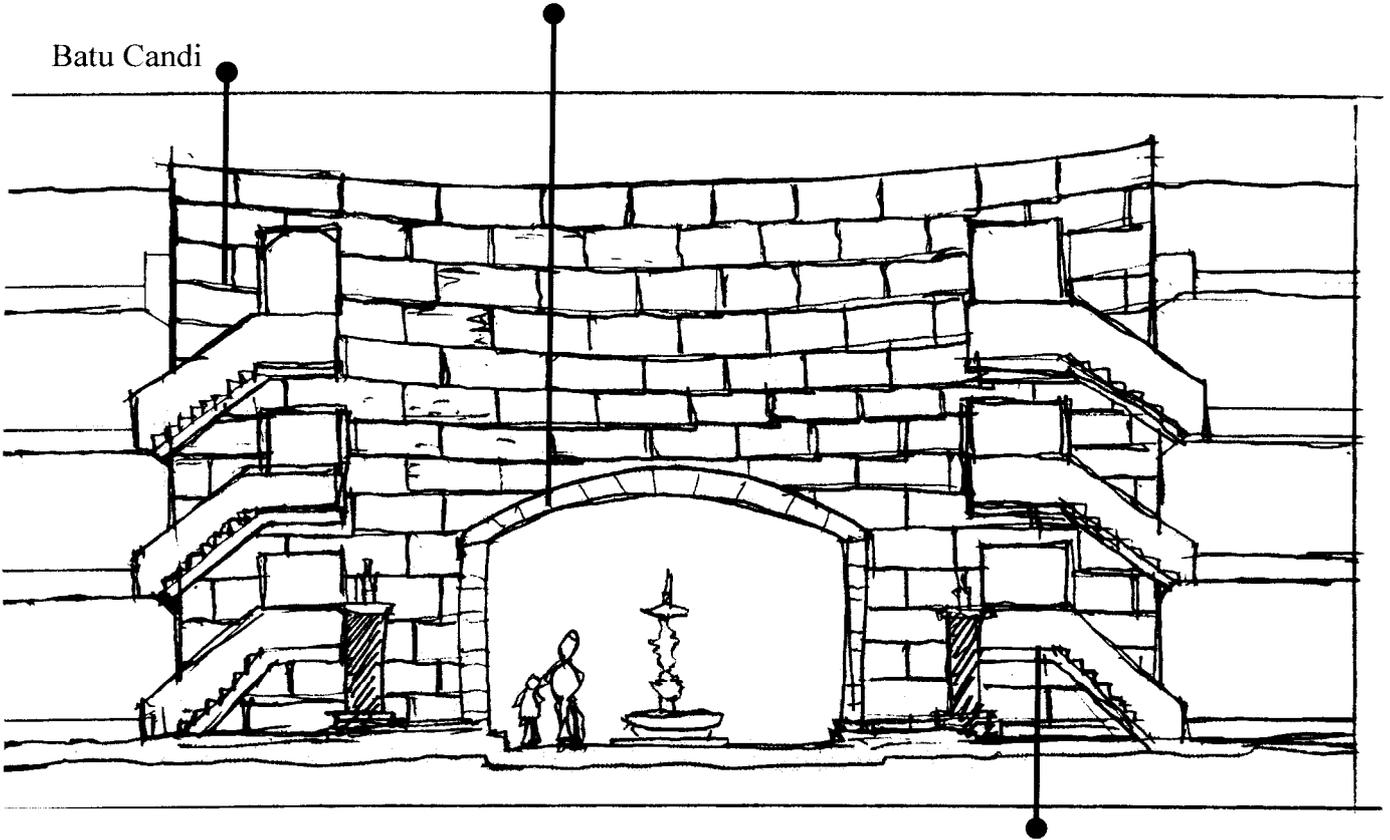
Up-trapan yang menjorok kesungai memberikan karakter yang kuat dan elemen rekreasi tirta

Area pejalan kaki

### Konsep Main Entrance Gate

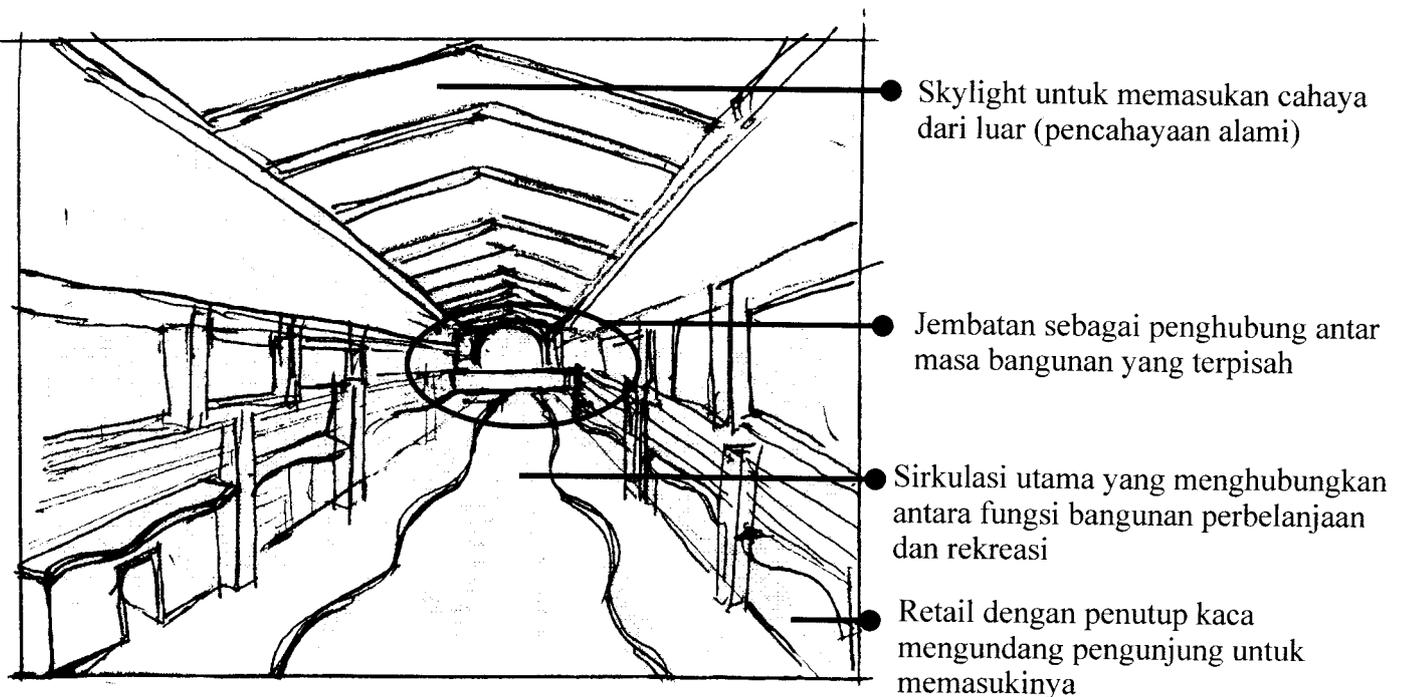
Bentukan lengkung dipakai Sebagai penanda dan pengarah untuk masuk ke bangunan

Batu Candi



Tangga sebagai “second alternative” untuk masuk ke bangunan dan juga berfungsi sebagai tangga darurat

### Konsep koridor

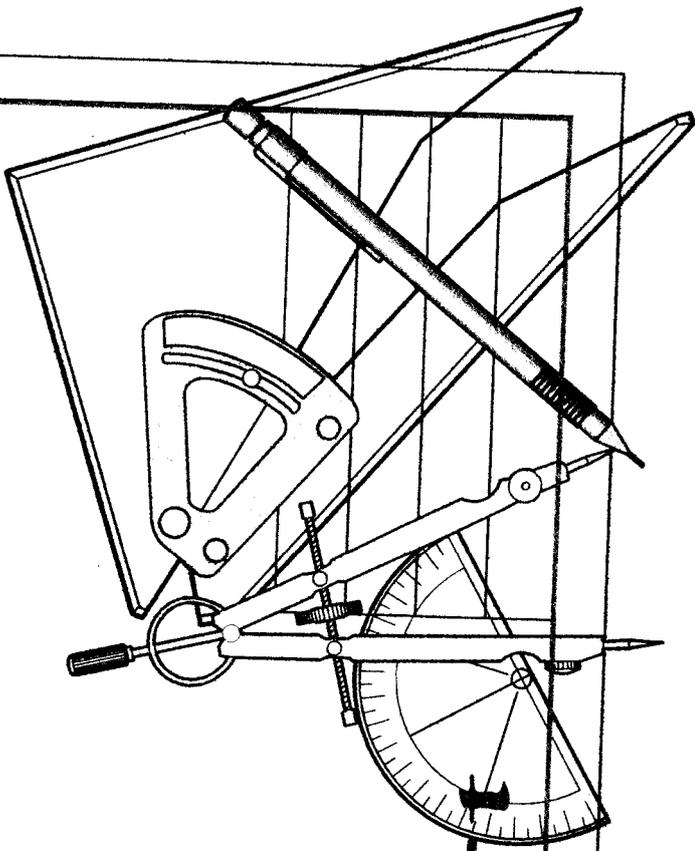


● Skylight untuk memasukan cahaya dari luar (pencahayaan alami)

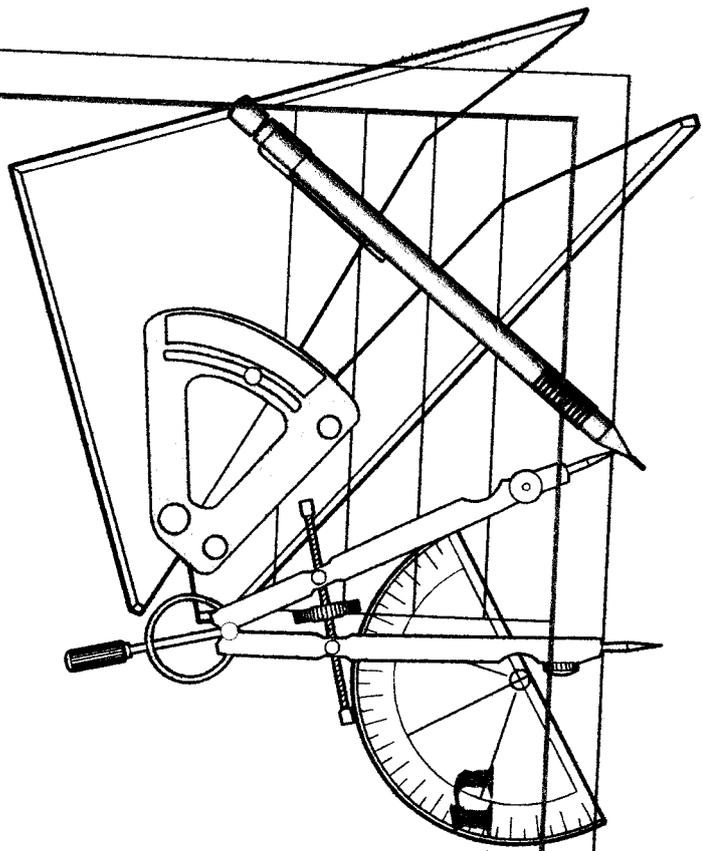
● Jembatan sebagai penghubung antar masa bangunan yang terpisah

● Sirkulasi utama yang menghubungkan antara fungsi bangunan perbelanjaan dan rekreasi

● Retail dengan penutup kaca mengundang pengunjung untuk memasukinya

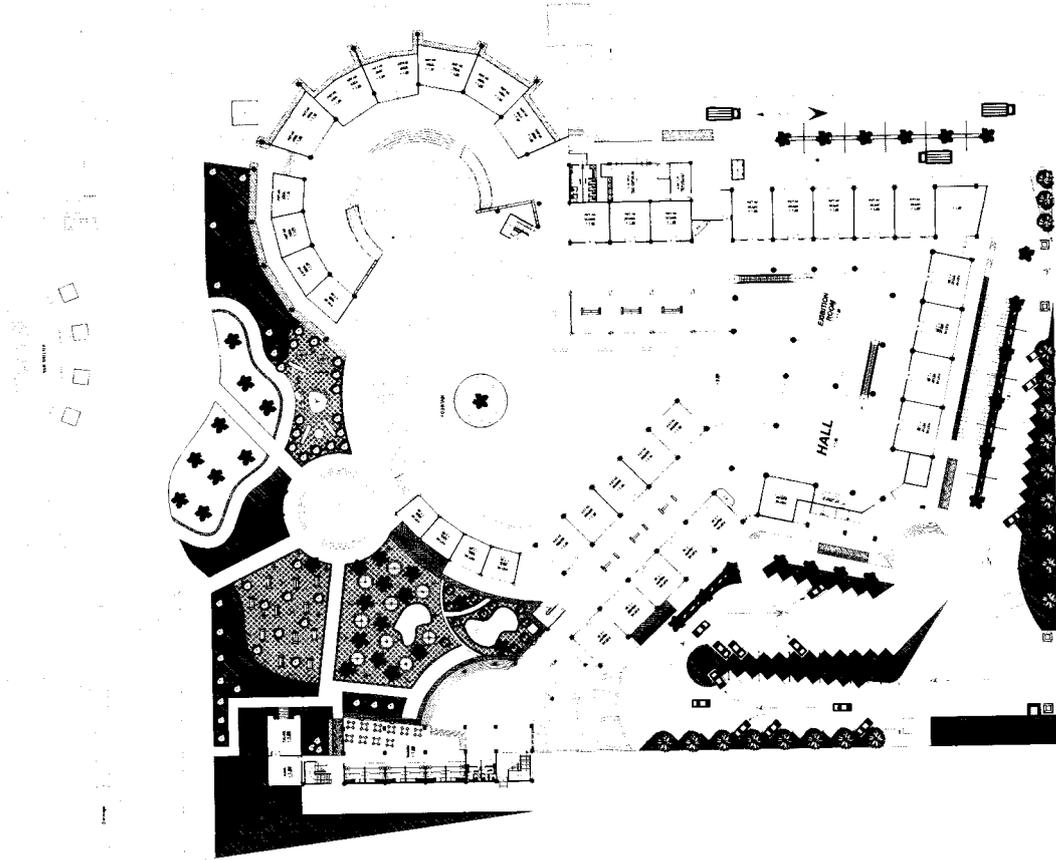


# Design Report



# Lampiran

SUNGAI KAPUAS



**TUGAS AKHIR**  
PERANCANGAN  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



PERIODE 1  
SEMESTER GANJIL  
TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN  
DAN  
FASILITAS WISATA TIRTA**

JUDUL GAMBAR

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
IDENTITAS MAHASISWA  
MAMA ANDRIANTO PRAYOGO  
NO. MAHASISWA 00 512 187

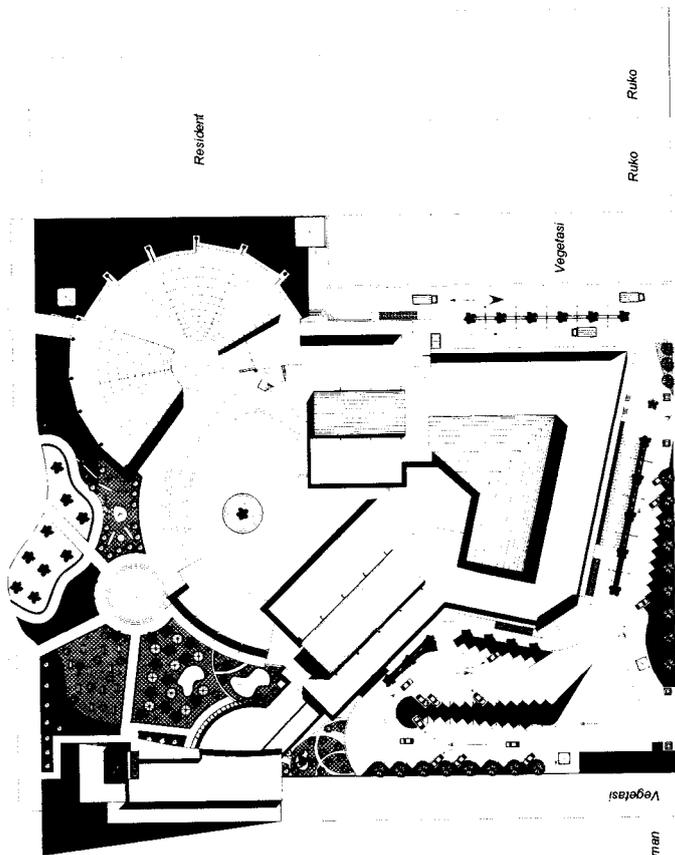
NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR

1 / 1

**SITEPLAN**

Skala 1:500

630 M



A A L

A A L Office

Resident

Ruko

Playgroup

Mosque

Resident

Empty Land

Vegetasi

Pemukiman

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA

NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

JUDUL GAMBAR

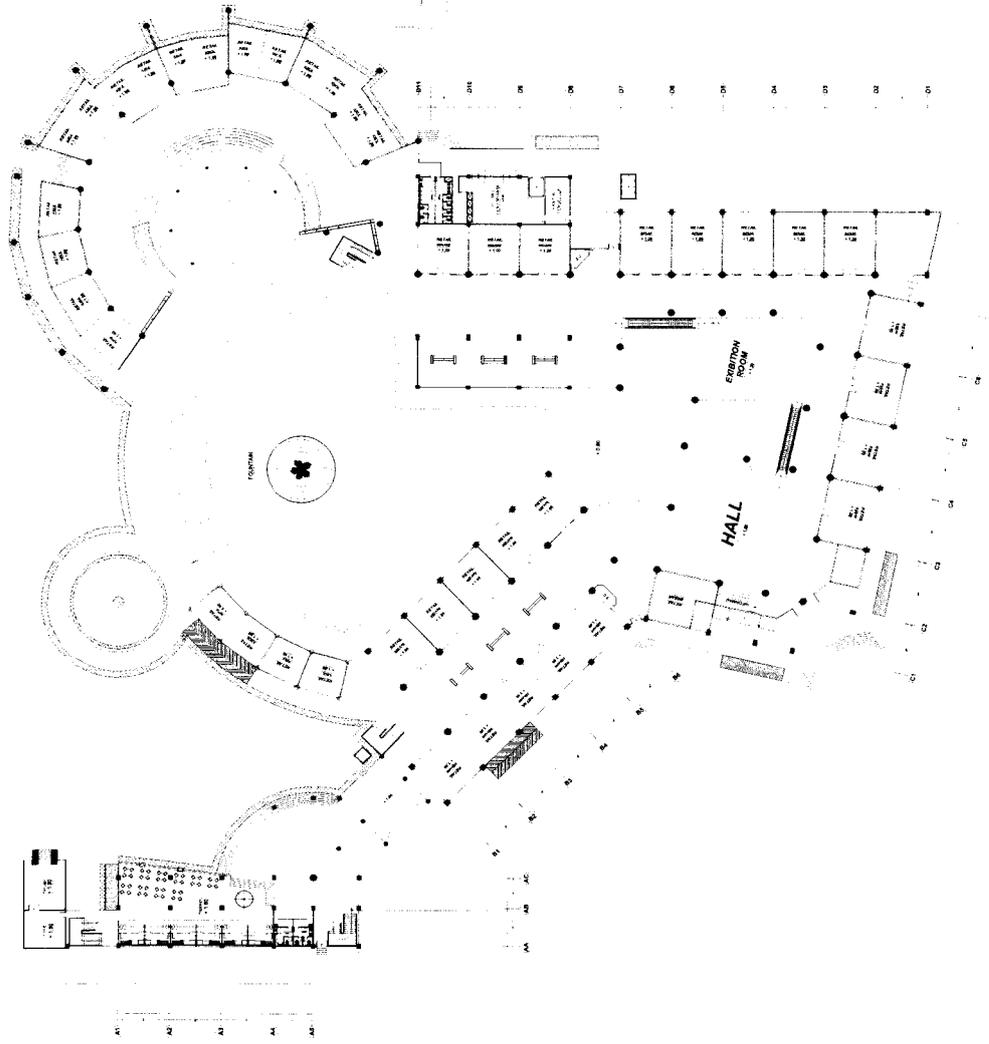
**SITUASI**

**2**

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR

PERGESERAN

Skala 1:650



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

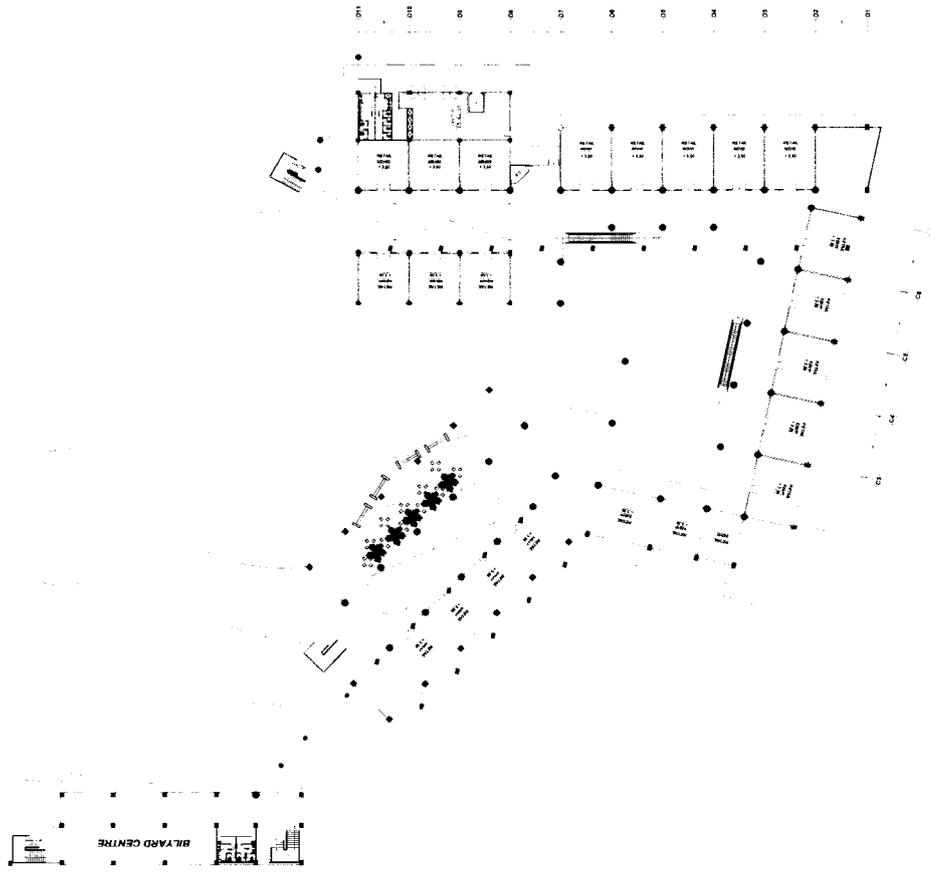
COSEN PERENCANA  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

JUDUL GAMBAR  
**DENAH L1**

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
**3**

PENGESAHAN

Skala 1:400



**TUGAS AKHIR**  
 PERANCANGAN  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN  
 DAN  
 FASILITAS WISATA TIRTA**

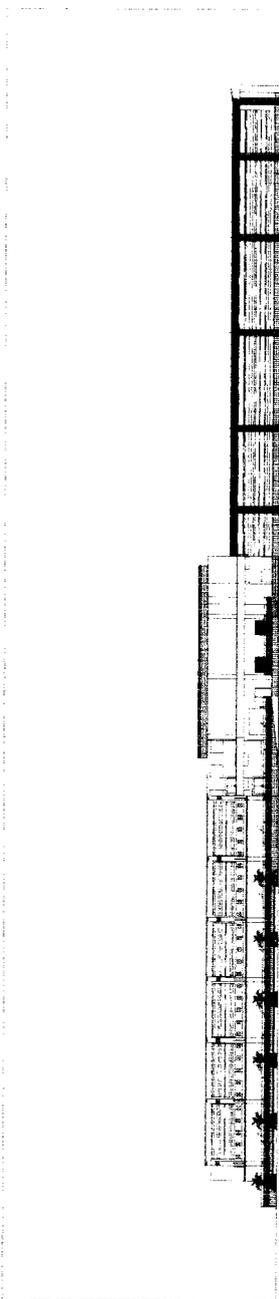
DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

JUDUL GAMBAR  
**DENAH LT2**

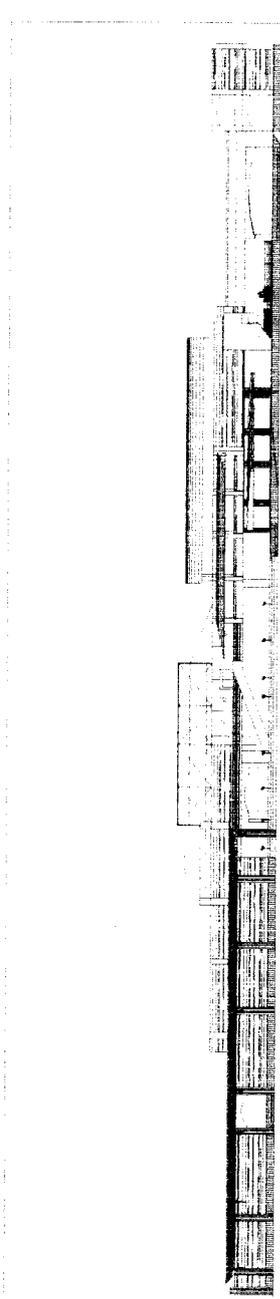
NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
**4**

PENGESAHAN

Skala 1:400



TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN



**TUGAS AKHIR**  
PERANCANGAN  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE 1  
SEMESTER GANJIL  
TH. AK. 2004/2005

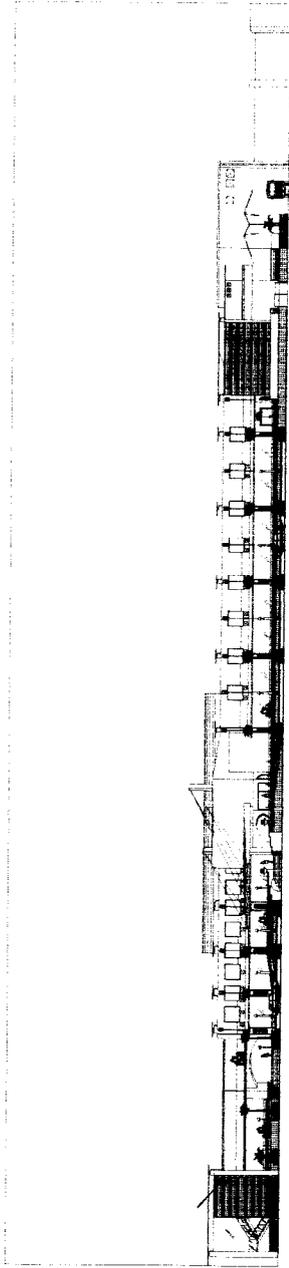
**PUSAT PERBELANJAAN  
DAN  
FASILITAS WISATA TIRTA**

DESAINER  
IR. HASUTI SAPTORNI  
IDENTITAS MAHASISWA  
ANDRIANTO PRAYOGO  
00 512 187

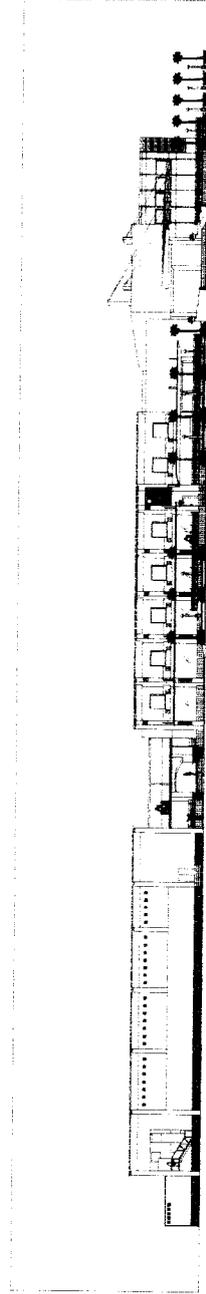
JUDUL GAMBAR  
**TAMPAK**  
Skala 1:400

NO. LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
**5**

REVISI  
PENGESAHAN



TAMPAK UTARA



TAMPAK BARAT



**TUGAS AKHIR**  
PERANCANGAN  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE 1  
SEMESTER GANJIL  
TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN  
DAN  
FASILITAS WISATA TIRTA**

DESAIN OLEH  
IR. HASTUTI SAPTORINI  
DEWITAS MAHASISWA

NAMA  
ANDRIANTO PRAYOGO  
NO. BANGUNAN  
00 512 187

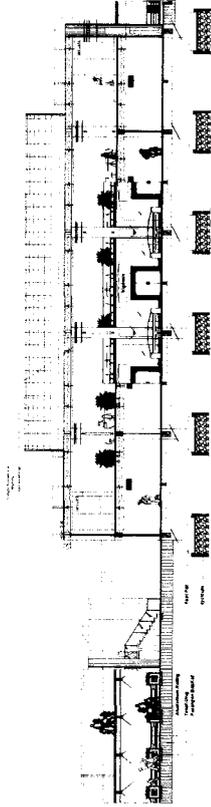
JUDUL GAMBAR

TAMPAK

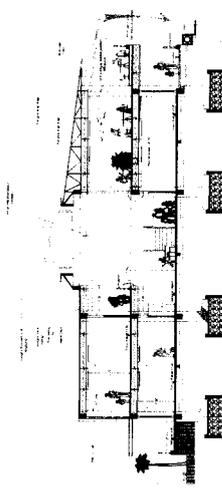
6

NO. LEMBAR / JUMLAH LEMBAR PERGESAHAN

Skala 1:400



Potongan section-B1



Potongan section-B2



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
**00 512 187**

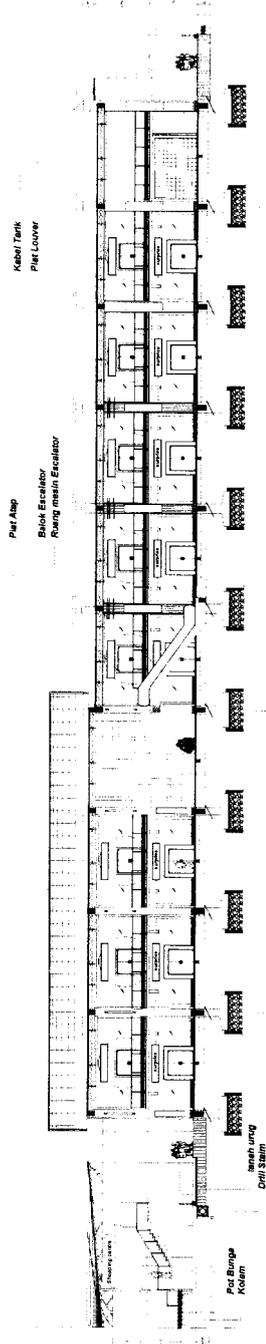
JUDUL GAMBAR

**POTONGAN**

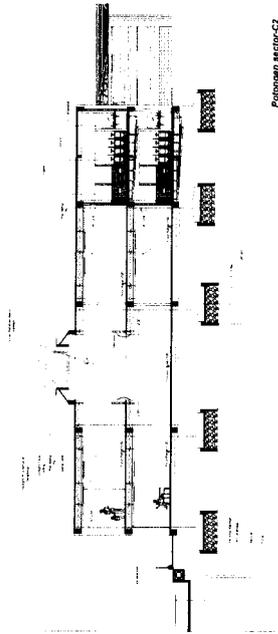
NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR PENGESAHAN

**7**

Skala **1:200**



Potongan section-C1



Potongan section-C2



**TUGAS AKHIR**  
PERANCANGAN

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
SEMESTER GANJIL  
TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN  
DAN  
FASILITAS WISATA TIRTA**

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
NO. MAMBERSIWA  
00 512 187

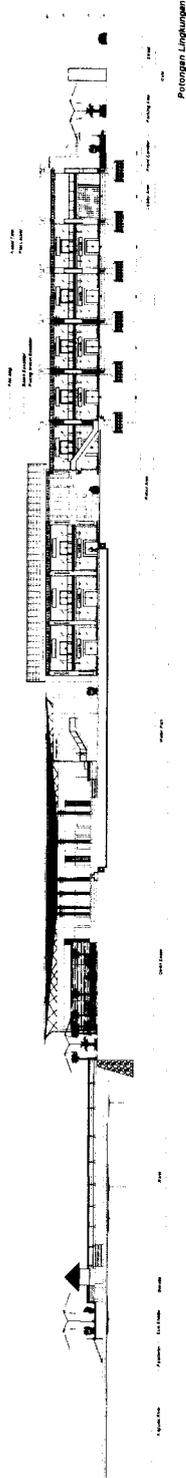
JUDUL GAMBAR

**POTONGAN**

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR PENGESAHAN

**8**

Skala 1:200



Potongan Lintang



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

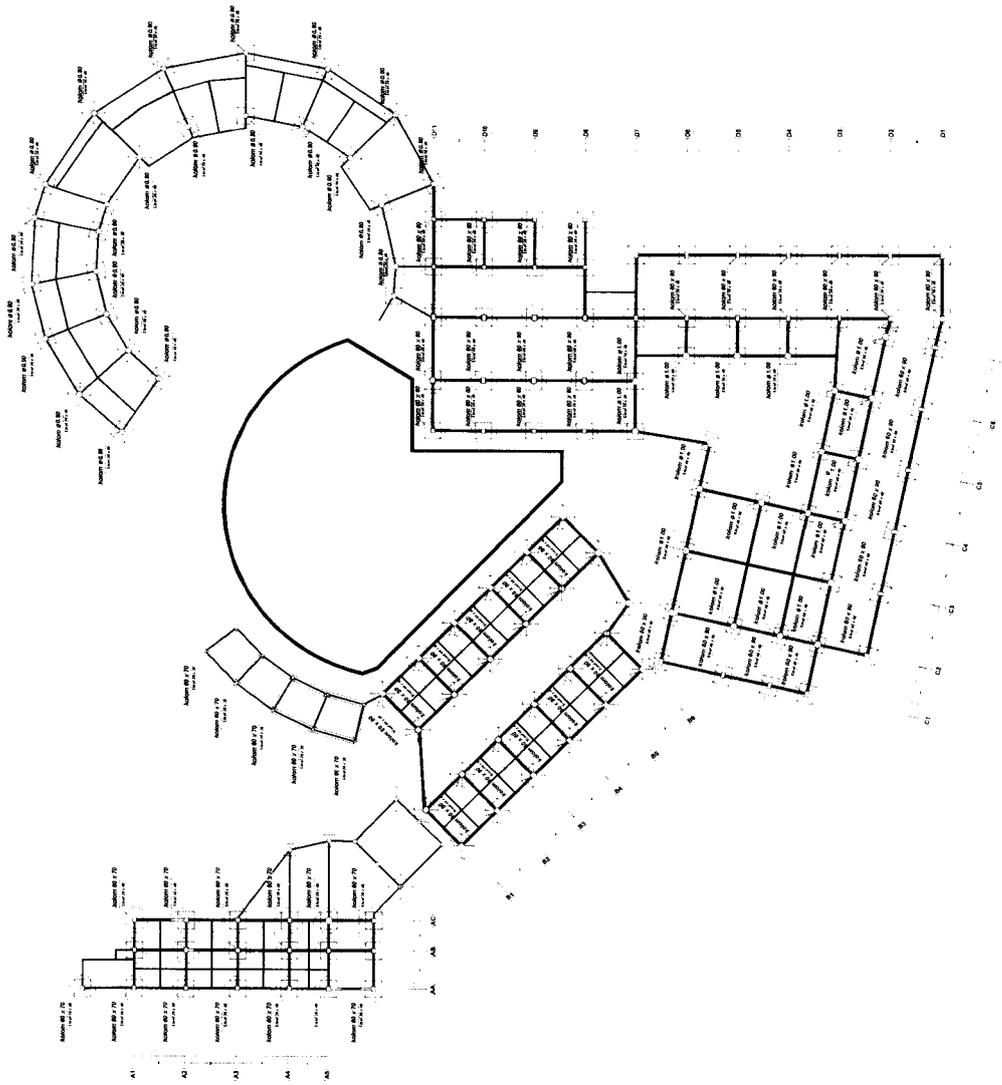
**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

JUDUL GAMBAR  
**POTONGAN**  
 Skala 1:400

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
**9**  
 PENGESAHAN



**TUGAS AKHIR**  
PERANCANGAN  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
SEMESTER GANJIL  
TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN  
DAN  
FASILITAS WISATA TIRTA**

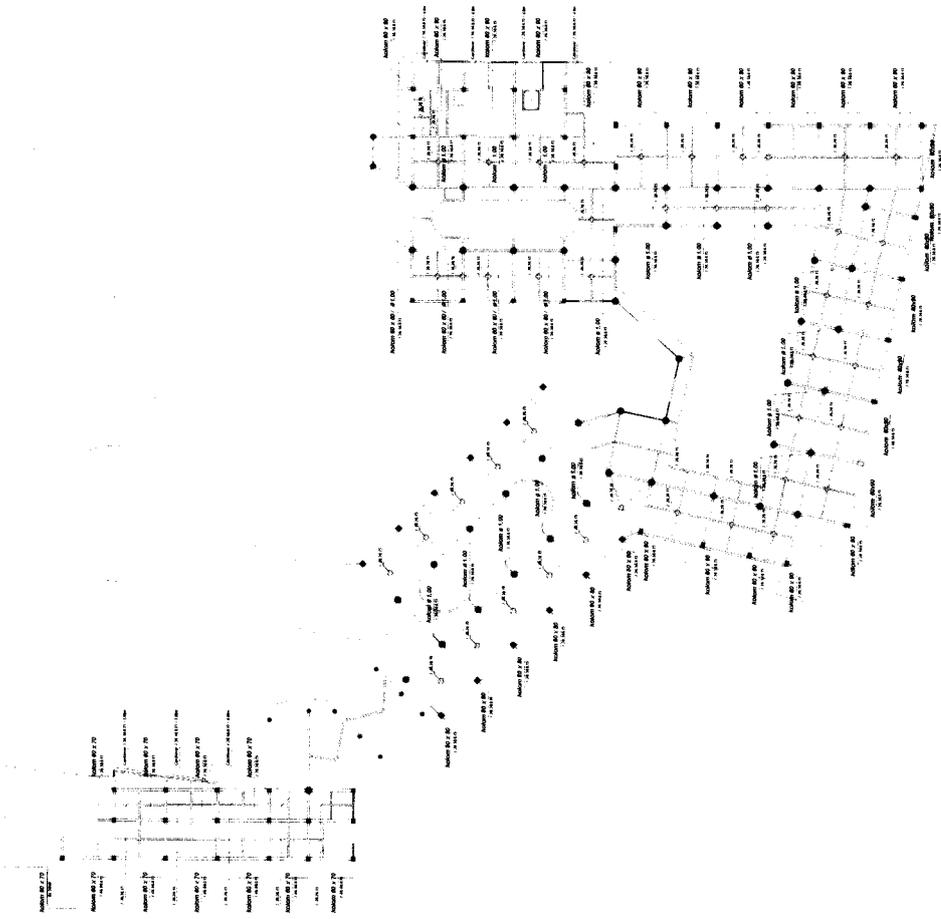
DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
IDENTITAS MAHASISWA  
TANDA TANGAN  
NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
NO. MAHASISWA  
00 512 187

JUDUL GAMBAR  
**RENCANA PONDASI**

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
PENGESAHAN

10

Skala 1:400



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
**TH. AK. 2004/2005**

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

**DOSEN PEMBIMBING**  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 TANDA TANGAN  
**NAMA**  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
**NO. MAHASISWA**  
**00 512 187**

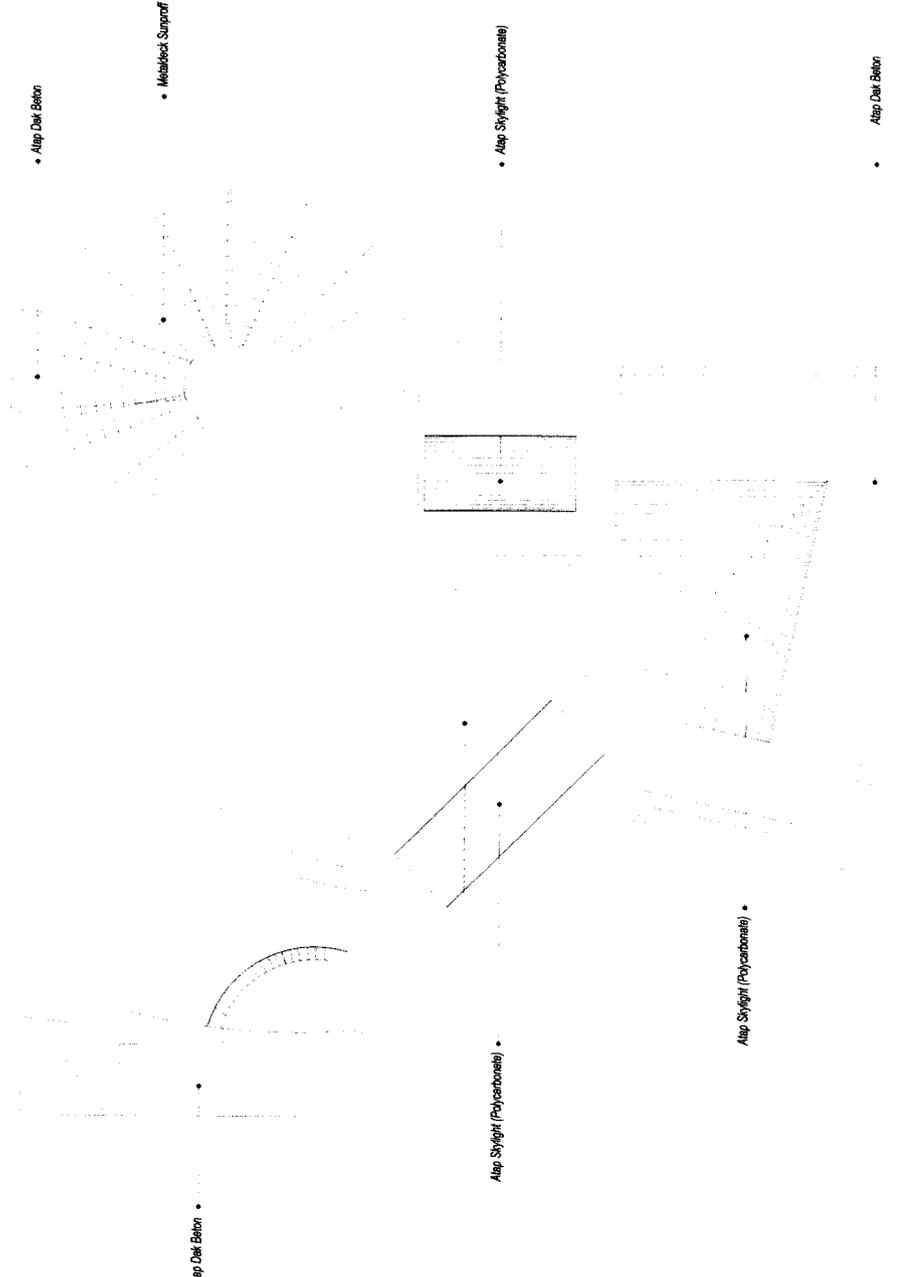
JUDUL GAMBAR:

**RENCANA BALOK**

**11**

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR PENGESAHAN

Skala 1:400



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

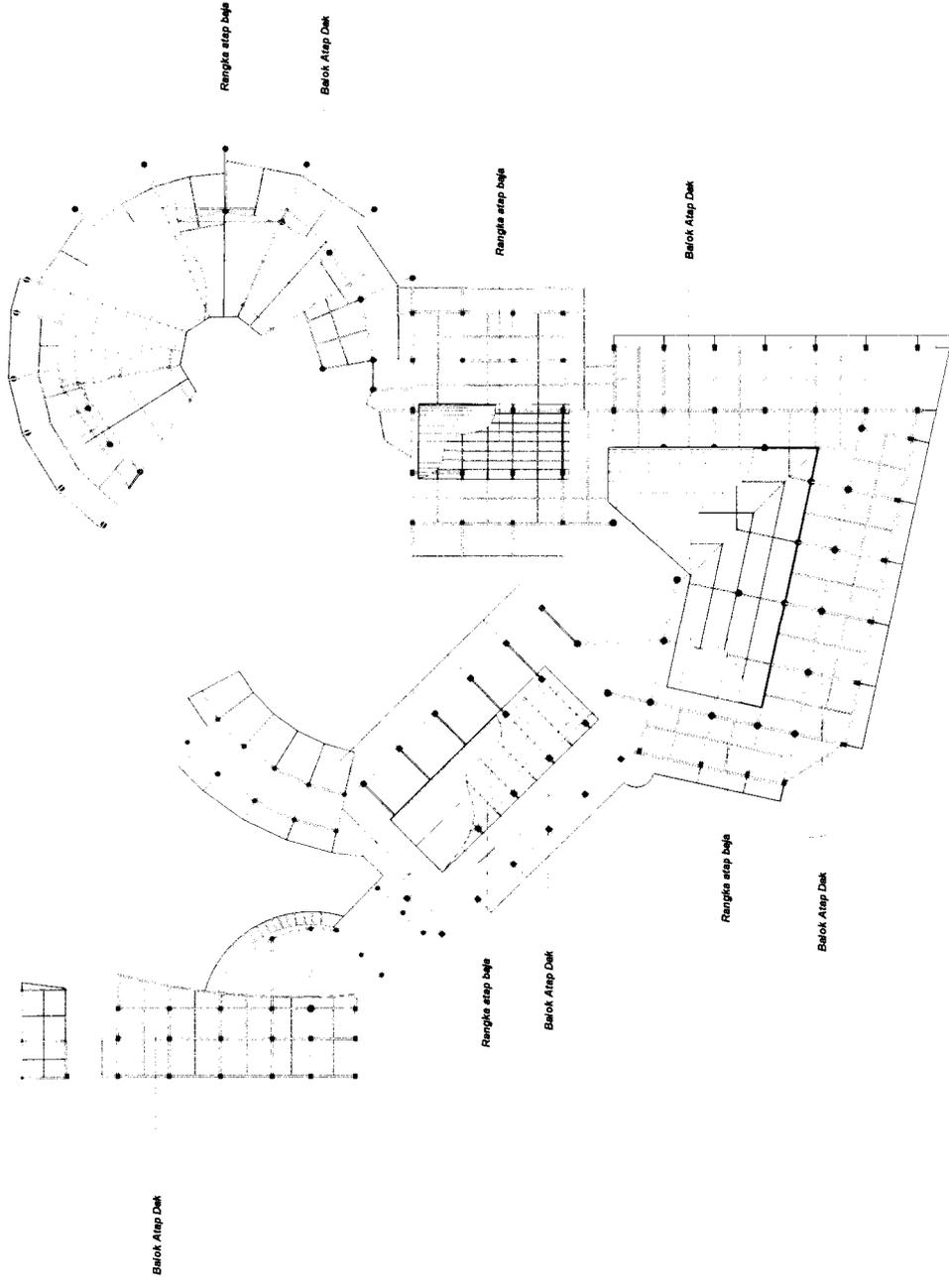
DOKTEREN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRA YOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

JUDUL GAMBAR  
**RENCANA GARIS ATAP**

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
**12**

PENGESAHAN

Skala 1:400



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. AK. 2004/2005

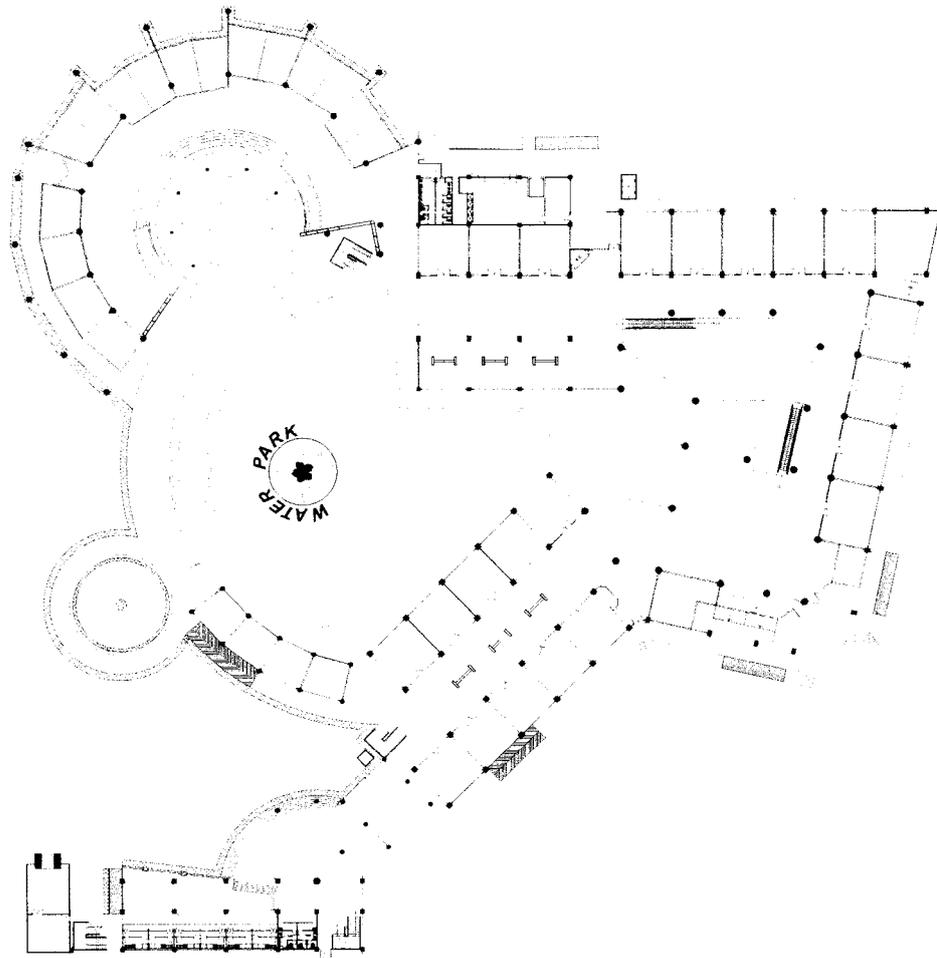
**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRA YOGO**  
 NO. MAHASISWA  
**00 512 187**

JUDUL GAMBAR  
**RENCANA RANGKA ATAP**

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
**13**

PENGESAHAN  
 Skala 1:400



**KETERANGAN**

- Kambuk Staf 5
- Kamar
- Parkir
- Ruang Ciri-masa
- Kios-kios Enot



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

KESEI-PENRMBNG  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

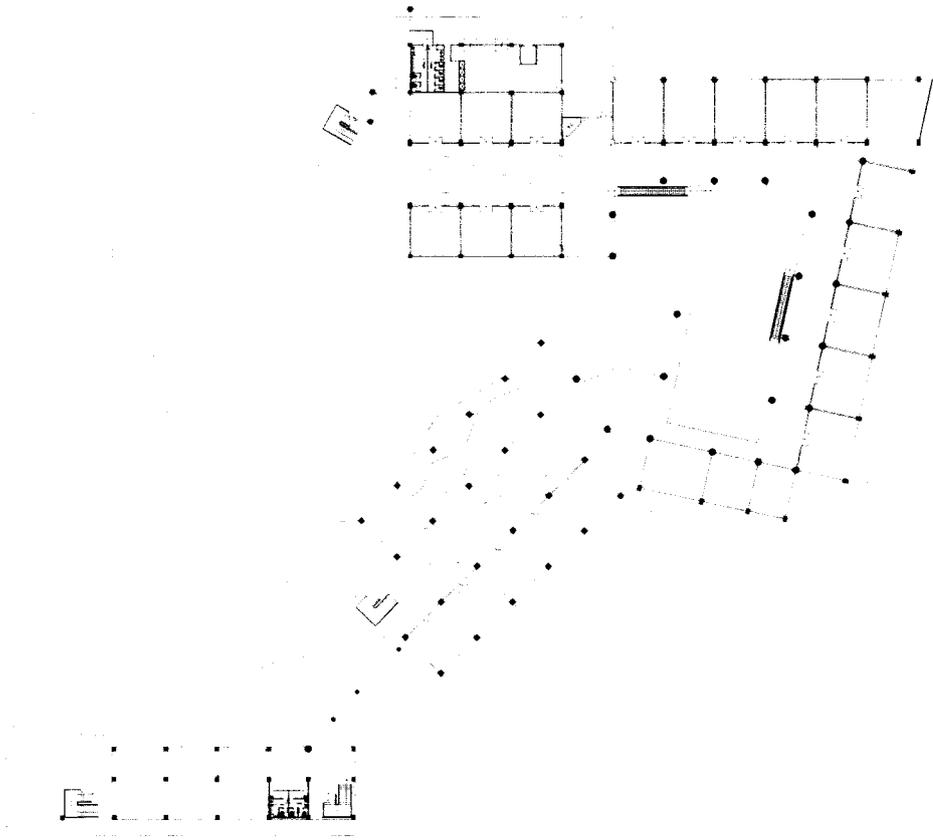
JUDUL GAMBAR

**RENCANA LANTAI**

LT1

Skala 1:400

NO. LEMBAR / JMLAH LEMBAR : PENGESAHAN



**KETERANGAN**

- Keras 0.3cm
- Parquet 20cm x 3.5m
- Keramik 60x60



**TUGAS AKHIR**  
PERANCANGAN  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
SEMESTER GANJIL  
TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN  
DAN  
FASILITAS WISATA TIRTA**

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
NO. MAHASISWA  
00 512 187

JUDUL GAMBAR

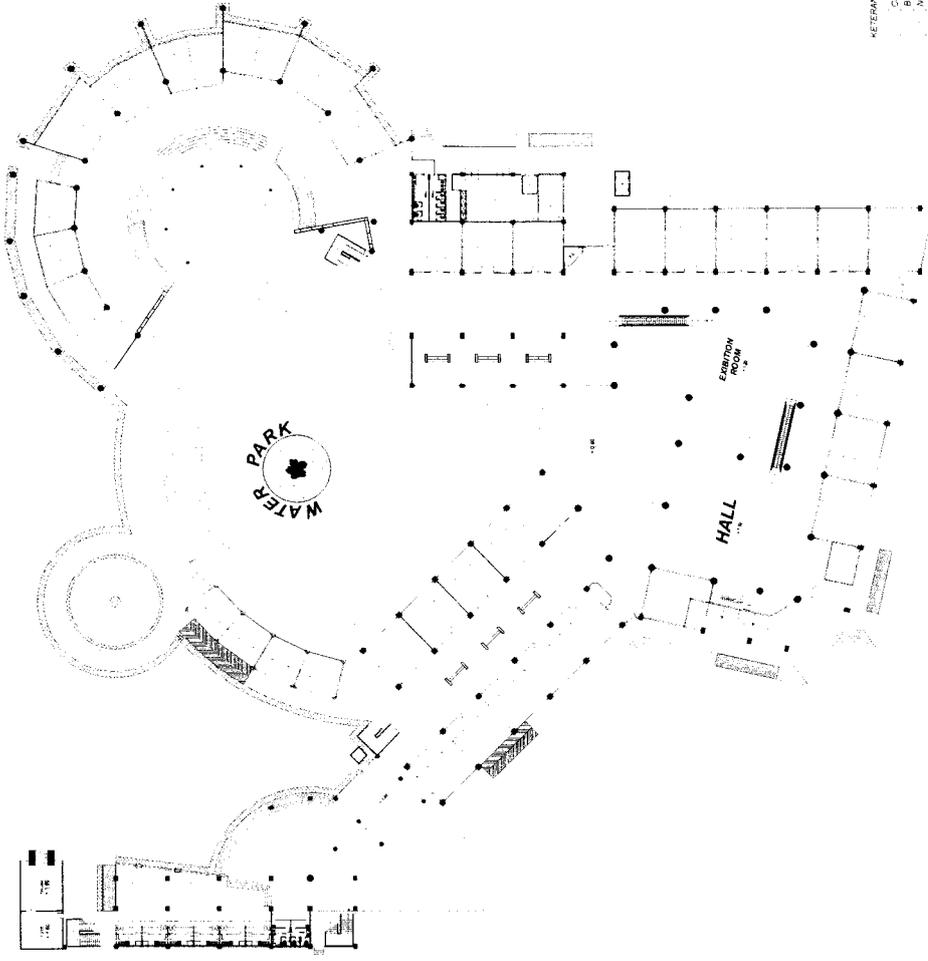
**RENCANA LANTAI**

IT2

NO. LEMBAR / JMLAH LEMBAR    PENGESAHAN

**15**

Skala 1:400



KETERANGAN  
 CROSS MAIN PIPE  
 BRANCH LINE PIPE  
 NOZZLE  
 RIBBER  
 RADIUS

NO. LEMBAR / JUMLAH LEMBAR  
 16  
 PENGESAHAN

JUDUL GAMBAR  
**RENCANA SPRINKLER**  
 LTI  
 Skala 1:400

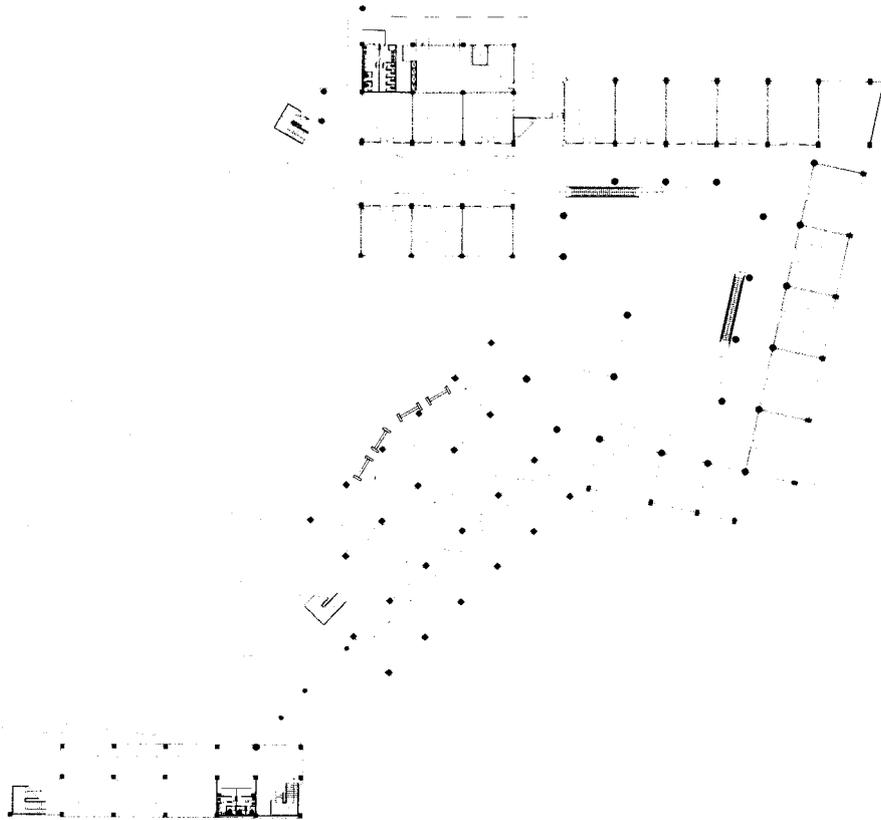
DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

**PUSAT PERBELANJAAN  
 DAN  
 FASILITAS WISATA TIRTA**

PERIODE 1  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. AK. 2004/2005

**TUGAS AKHIR  
 PERANCANGAN**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA





KETERANGAN  
 CROSS MAIN PIPE  
 BRANCH LINE PIPE  
 NOZZLE  
 RISER  
 RADIUS



**TUGAS AKHIR**  
 PERANCANGAN  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE 1**  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. AK. 2004/2005

**PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN**  
**FASILITAS WISATA TIRTA**

DOSEN PEMBIMBING  
**IR. HASTUTI SAPTORINI**  
 IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
**ANDRIANTO PRAYOGO**  
 NO. MAHASISWA  
 00 512 187

JUDUL GAMBAR  
**RENCANA SPRINKLER**  
 LT2  
 Skala 1:400