

**PUSAT PERBELANJAAN DAN  
REKREASI BAHARI SUNGAI KAPUAS  
DI PONTIANAK**

**LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN**

**TUGAS AKHIR**



**Disusun Oleh :**

**IRWIN RAMSYAH**

**No. Mhs. : 91340007 / TA**

**NIRM : 910051013116120007**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
1997**

**PUSAT PERBELANJAAN DAN  
REKREASI BAHARI SUNGAI KAPUAS  
DI PONTIANAK**

**LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN**

**TUGAS AKHIR**

**Tugas Akhir Diajukan Kepada Jurusan Teknik Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas  
Islam Indonesia Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana  
Teknik Arsitektur**

**Disusun Oleh :**

**IRWIN RAMSYAH**

**No. Mhs. : 91340007 / TA**

**NIRM : 910051013116120007**

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

**1997**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PUSAT PERBELANJAAN DAN  
REKREASI BAHARI SUNGAI KAPUAS  
DI PONTIANAK**

**LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN**

**TUGAS AKHIR**

Oleh :

**IRWIN RAMSYAH**

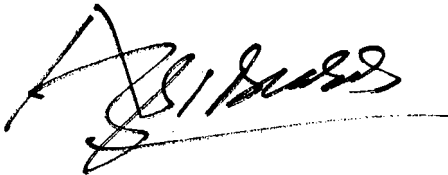
No. Mhs. : 91340007 / TA

NIRM : 910051013116120007

Yogyakarta, Februari 1997

Menyetujui

Pembimbing Utama



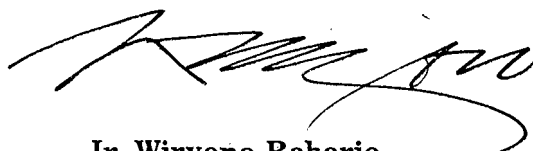
Ir. Agus Soediamhadi

Pembimbing Pembantu



Ir. Hastuti Saptorini, M. Arsitek

**Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia  
Ketua**



Ir. Wiryono Raharjo



## KATA PENGANTAR

*Assalaamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillahahirabbil'amin, segala puji bagi Allah yang dengan kekuatan dan keridhoan-Nya lah akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya

Untuk memenuhi persyaratan tersebut di atas, dengan kemampuan yang ada penulis menyusun Tugas Akhir ini dengan judul :

### **PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI BAHARI SUNGAI KAPUAS DI PONTIANAK**

Selama Tugas akhir ini penyusun telah mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak yang terkait dengan masalah ini. Untuk itu perkenankanlah penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Agus Soediamhadi sebagai Dosen Pembimbing Utama
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M Arch, selaku pembimbing pembantu
3. Bapak Ir. Wiryono Raharjo selaku Ketua Jurusan Arsitektur
4. Bapak Ir. Hanif Budiman
5. Seluruh Ir. Supriyanto selaku Dosen wali
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, atas perhatian dan bantuannya penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

Akhirnya penyusun berharap, semoga Allah SWT berkenan melimpahkan rahmat dan kekuatannya untuk menyusun laporan Tugas Akhir ini. Penyusun menyadari bahwa keterbatasan sebagai seorang manusia kiranya kesempurnaan laporan ini jauh dari apa yang diharapkan .

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb*

*Yogyakarta, Februari 1997*

Irwhinz Ramsyah  
91 340 007



**Barang siapa membantu agama Allah  
niscaya Allah akan membantunya  
dan menguatkan kedudukannya  
( Al Qur'an, Muhammad ayat 7 )**

**Karya ini kupersembahkan untuk :  
Emak dan Bapak di Kampung halaman,  
dan Gadis Impian KU .....**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR PHOTO	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang	I - 1
1.2. Permasalahan	I - 3
1.3. Tujuan dan Saran	I - 3
1.4. Lingkup Pembahasan	I - 3
1.5. Metode Pembahasan	I - 4
1.6. Sistematika Penulisan	I - 4
1.7. Keaslian Penulisan	I - 5
1.8. Kerangka Pola	
<b>BAB II : TINJAUAN MAL SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI HIBURAN</b>	
2.1. Tinjauan Mengenai Pusat Perbelanjaan	II - 1
2.2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan	II - 2
2.3. Tinjauan Perbelanjaan Mal	II - 4
2.3.1 Pengertian Perbelanjaan Mal	II - 4
2.3.2 Karakteristik Perbelanjaan Mal	II - 4
2.4. Tinjauan Perilaku Pengunjung	II - 5
2.5. Tinjauan Mengenai Rekreasi	II - 7
2.5.1. Pengertian Rekreasi	II - 7
2.5.2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi	II - 7
2.6. Tinjauan Mengenai Rekreasi Air	II - 8
<b>BAB III : TINJAUAN PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI KOTA PONTIANAK</b>	
3.1. Tinjauan Mengenai Kota Pontianak	III - 1
3.1.1. Kondisi Fisik Dasar	III - 1
3.1.2. Pola Penggunaan Lahan Kota	III - 1



3.2. Kondisi Perekonomian dan Perdagangan Pontianak	III - 3
3.3. Gambaran Kepariwisataaan Kalimantan Barat	III - 4
3.4. Kondisi Mengenai Pusat Rekreasi Pontianak	III - 4
3.5. Studi Kasus Perkampungan Atas Air	III - 5
3.5.1. Pengertian	III - 5
3.5.2. Pasarana Pergerakan.	III - 6
3.5.3. Sarana Transportasi Air	III - 7
3.5.4. Penampilan Bangunan	III - 8
3.5.5. Bentuk Bangunan	III - 8
3.5.6. Bentuk Bagian-Bagiannya	III - 9

**BAB IV : ANALISIS PUSAT PERBELANJAAN MENURUT KEBUTUHAHAN FASILITAS DAN UNSUR REKREATIF**

4.1. Analisa Kegiatan Belanja dan Rekreasi di Mal	IV - 1
4.2. Analisa Kegiatan Rekreasi Bahari di Mal	IV - 2
4.3. Analisa Fasilitas Rekreasi di Mal	IV - 3
4.4. Analisa Bentuk dan Penampilan Fisik Bangunan.	IV - 3
4.4.1. Analisa Arsitektur Penanmpilan Bangunan Pinggiran Sungai	IV - 3
4.4.2. Analisa Peampilan elemen Lainnya	IV - 5
4.4.3. Analisa Unsur Rekreatif Pinggiran Sungai	IV - 6
4.4.4. Analisa Unsur Sungai Kapuas	IV - 7
4.5. Analisa Fasade Bangunan Mal yang ada.	IV - 8
4.6. Kesimpulan	IV - 9

27

**BAB V : PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

5.1. Pendekatan Pemilihan Lokasi dan Site	V - 1
5.1.1. Pendekatan Pemilihan Lokasi	V - 1
5.1.2. Pendekatan Pemilihan Site	V - 3
5.1.3. Pengolahan Site	V - 5
5.2. Pendekatan Konsep Tapak	V - 6
5.2.1. Orientasi Bangunan	V - 6
5.2.2. Sirkulasi Bangunan	V - 6
5.2.3. Zoning dan Space	V - 7
5.2.4. Land Scape	V - 7
5.3. Pendekatan Konsep Bangunan Mal	V - 8
5.3.1. Tata Letak dan Bentuk Mal	V - 8
5.3.2. Skala dan Proporsi	V - 10
5.4. Pendekatan Konsep Dasar Ruang	V - 11
5.4.1. Pelaku Kegiatan dan Karakteristiknya	V - 11
5.4.2. Macam Fasilitas	V - 12



5.4.3. Kebutuhan Ruang	V - 12
5.4.4. Besaran Ruang	V - 13
5.4.5. Pendekatan Konsep Hubungan Ruang	V - 17
5.4.5. KOnsep Suasana Ruang	V - 17
5.5. Pendekatan Penampilan Bangunan	V - 18
5.6. Pendekatan Tata Ruang Dalam	V - 19
5.6.1. Fasilitas Ruang Bersama	V - 19
5.6.2. Penggunaan Warna dan Tekstur Ruangan	V - 20
5.7. Pendekatan Tata Ruang Luar	V - 21
5.7.1. Fasilitas Ruang Luar	V - 21
5.8. Sistem Struktur dan Pemilihan Bahan	V - 22
5.9. Perlengkapan Bangunan	V - 23

## **BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

6.1. Konsep Pemilihan Site	VI - 1
6.2. Konsep Penampilan Bentuk	VI - 2
6.3. Konsep Tata Ruang Dalam	VI - 2
6.4. Konsep Penggunaan Warna dan Tekstur	VI - 3
6.5. Konsep Tata Ruang Luar	VI - 4
6.5.1. Konsep Parkir	VI - 4
6.5.2. Konsep Taman dan Tata Hijau	VI - 5
6.5.3. Konsep Elemen Lainnya	VI - 5
6.5.4. Konsep Gubahan Massa	VI - 6
6.6. Konsep Fisik Ruang	VI - 6
6.6.1. Konsep Kebutuhan Ruang dan Pengelompokkan	VI - 6
6.6.2. Konsep Hubungan Ruang	VI - 7
6.6.3. Konsep Besaran Ruang	VI - 7
6.6.3. Konsep Pemakaian Bahan	VI - 10
6.7. Konsep Struktur dan Konstruksi	VI - 11
6.8. Konsep Tapak Lingkungan	VI - 11
6.9. Konsep Perlengkapan Bangunan	VI - 12

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

45  
59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar peta Kodya Pontianak	III - 1
Gambar gertak kayu perkampungan ats air	III - 2
Gambar bentuk arsitektur bangunan rumah Melayu	III - 3
Gambar pola kegiatan pengunjung	IV - 1
Gambar pola keseimbangan pada atap rumah Melayu	IV - 2
Gambar pola pengulangan pada tiang pondasi rumah Melayu	IV - 3
Gambar pola pengulangan pada elemen dinding rumah Melayu	IV - 4
Gambar ciri bangunan Keraton yang tampak pada atap	IV - 5
Gambar ciri tugu Khatulistiwa pada puncaknya	IV - 6
Gambar kondisi kanal dan gertak pada Kampung Beting	IV - 7
Gambar transportasi sampan sebagai angkutan tradisional	IV - 8
Gambar bentuk analogi unsur yang ada di sungai	IV - 9
Gambar bentuk Fasade Mal yang banyak digunakan	IV - 10
Gambar bentuk analogi unsur yang ada di sungai	IV - 11
Gambar peta site bangunan	V - 1
Gambar lokasi alternatif site	V - 2
Gambar analisa orientasi matahari, angin dan view	V - 3
Gambar analisa sirkulasi site dan pintu masuk	V - 4
Gambar analisa space dan zoning	V - 5
Gambar letak mal sebagai orientasi penataan pertokoan	V - 6
Gambar bentuk-bentuk letak Mal	V - 7
Gambar bentuk bentuk pengaturan ruang pada Mal	V - 8
Gambar skala dan proporsi Mal	V - 9
Gambar model bangunan atas air	V - 10
Gambar konsep Topografi	VI - 1
Gambar konsep penampilan dan bentuk bangunan	VI - 2
Gambar konsep model ruang bersama	VI - 3
Gambar konsep penataan letak tata hijau site	VI - 4
Gambar konsep parkir pada Mal	VI - 5
Gambar konsep desain elemen penunjang Mal	VI - 6

## DAFTAR TABEL

Tabel kegiatan rekreasi air	IV -1
Tabel kriteria penilaian transportasi ke Mal	V -1
Tabel kriteria penilaian pemilihan lokasi	IV -2
Tabel kriteria penilaian pemilihan site	V -3
Tabel macam golongan warna dan karakteristiknya	V -4

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini , pertumbuhan dan perkembangan kota-kota di Indonesia pada umumnya cenderung meningkat. Kecenderungan ini nampaknya akan terus berjalan dengan realita bahwa hampir semua pembangunan bertumpuk di kota. Perkembangan pembangunan ini seiring dengan penambahan penduduk Indonesia yang digolongkan pesat . Dengan demikian maka peningkatan akan keberadaan sarana dan prasarana pun semakin meningkat pula, khususnya prasarana lingkungannya. Dari sekian banyak sektor yang ada, maka bidang perekonomian lebih banyak dominan pengaruhnya terhadap keberhasilan pembangunan. Hal ini dimaksudkan dalam rangka untuk meningkatkan kesejahteraan penduduk. Salah satu bidang perekonomian yang dikembangkan dewasa ini adalah sektor perdagangan.

Pontianak merupakan sekian banyak kota di Indonesia yang pertumbuhan ekonominya secara kuantitatif cukup besar dengan laju total sekitar 9,66<sup>1</sup>. Pertumbuhan perekonomian Pontianak ini didominasi oleh sektor pemerintahan ( 20,73 % ), sektor perdagangan dan jasa ( 20,41 % ), dan lembaga keuangan ( 17,94 % )<sup>2</sup>. Hal ini terlihat bahwa perdagangan memegang peranan yang cukup penting terhadap perekonomian Pontianak setelah pemerintahan.

Dari data tersebut di atas maka sektor perdagangan potensial sekali untuk dikembangkan . Keuntungan yang didapat dari pengembangan sektor ini selain meningkatkan perekonomian daerah, juga akan menyerap tenaga kerja yang cukup tinggi.

Data menunjukkan bahwa penduduk yang bekerja menurut lapangan usaha selama PJP I Kotamadya Pontianak adalah perdagangan ( 25,2 % ) setelah sektor pemerintahan dan jasa ( 35,4 % )<sup>3</sup>. Dengan makin meningkatnya sektor perdagangan ini maka dituntut pula untuk menyediakan sarana dan prasarana perdagangan yang memadai , khususnya dalam hal jumlah fasilitas yang ada.

Sebagai salah satu wujud berkembangnya kegiatan perdagangan adalah dengan adanya pasar. Dalam hal ini pasar merupakan salah satu tempat untuk transaksi perdagangan atau jual beli antara pedagang dengan konsumen atau pembeli. Dengan adanya kegiatan tersebut

---

<sup>1</sup>  
<sup>2</sup> *BAPPEDA KODYA PONTIANAK, 1995*  
*Ibid 1*  
<sup>3</sup> *Ibid 1*

maka tumbuhlah beberapa pasar di kota Pontianak. Dengan berkembangnya pasar maka dituntut pula berbagai sarana dan prasarana pasar itu sendiri, diantaranya adalah dengan membangun pusat - pusat perbelanjaan.

Seiring dengan tuntutan jaman, orang lebih senang melakukan kegiatan yang bersifat praktis serta banyak menuntut kenyamanan dan kemudahan dalam pelayanan, termasuk salah satunya adalah kegiatan berbelanja. Apalagi sekarang kegiatan berbelanja bukan hanya sekedar jual beli semata, tetapi juga sekaligus merupakan sarana tempat rekreasi yang menuntut kenyamanan dan kemudahan dalam berdagang.<sup>4</sup>

Untuk mengantisipasi kecenderungan tersebut, maka penyediaan pusat perbelanjaan yang sekaligus berfungsi sebagai tempat rekreasi merupakan upaya yang perlu untuk ditindaklanjuti. Disisi lain harga jual tanah semakin tinggi yang menyebabkan orang lebih mengutamakan pemanfaatan lahan yang berorientasi pada efisiensi. Akibatnya sistem perbelanjaan yang tidak efektif seperti sistem linear yang berupa pertokoan panjang atau pasar tradisional lainnya kini banyak ditinggalkan. Masyarakat mulai cenderung mengembangkan sistem perbelanjaan moderen yang menyediakan berbagai sarana, seperti sarana rekreasi. Sistem lama sebagai hasil proses adaptasi antara pelaku kegiatan, wadah dan lingkungan, mulai ditinjau ulang dengan memasukkan unsur yang bersifat inovatif dan meminimalkan kekurangannya<sup>5</sup>.

Sementara itu pengembangan wisata dalam kota merupakan hal yang sangat populer dan berkembang saat ini. Pengusahaan sarana rekreasi moderen (hotel, restoran, komersial) mulai mendapatkan peluang yang tinggi bagi pengembangan wisata dalam kota<sup>6</sup>. Pengembangan wisata moderen dalam kota di Pontianak sendiri belum banyak dikembangkan. Dari sekian banyak potensi yang belum dikembangkan adalah pemanfaatan ke - beradaan Sungai Kapuas sebagai salah satu aset wisata bahari yang sangat menarik dan unik. Penggabungan sarana wisata dalam kota pada pusat kegiatan lain, seperti pusat perbelanjaan yang banyak diterapkan saat ini akan merupakan sarana pelengkap yang menambah daya tarik pusat kegiatan itu sendiri

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan suatu wadah perbelanjaan yang dapat menampung kegiatan tersebut dan sekaligus menyediakan fasilitas rekreasi yang memanfaatkan lingkungan sekitarnya sebagai salah satu daya tarik pengunjung dalam upaya

---

<sup>4</sup> *Mejalah Konstruksi, 142, tahun 1990*

<sup>5</sup> Rudyanto Deddy, *Shopping Mall di Semarang*, Skripsi Teknik Arsitektur UIR, Yogyakarta, 1994

<sup>6</sup> *Tuisme harus dikembangkan di dalam kota*, Ir. Ciputra, Asri no. 66

menambah jumlah tempat hiburan dan rekreasi dalam kota. Salah satu sistem perbelanjaan yang akan direncanakan adalah pusat perbelanjaan yang menggunakan konsep Mal yang menyediakan fasilitas rekreasi dan hiburan sekaligus mengingat sistem ini belum pernah dikembangkan di kota ini .

## **1.2. Permasalahan**

1. Bagaimana konsep pusat perbelanjaan Mal yang mengoptimalkan keberadaan sungai Kapuas ke dalam ungkapan penampilan bangunannya
2. Bagaimana konsep menyatukan antara kegiatan berbelanja dan kegiatan rekreasi dalam satu wadah, dengan mengaitkan keberadaan sungai Kapuas ( sebagai aset wisata bahari ) ke dalam konsep pusat perbelanjaan yang direncanakan dengan penyediaan fasilitas yang dibutuhkan sebagai salah satu daya tarik pengunjung.

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai adalah merumuskan konsep perencanaan dan perancangan fasilitas kegiatan perbelanjaan dan rekreasi dalam rangka memenuhi tuntutan kebutuhan masyarakat Pontianak.

### **1.3.2. Sasaran**

Adapun sasaran yang akan dicapai adalah merumuskan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Perbelanjaan yang memanfaatkan keberadaan Sungai Kapus sebagai salah satu daya tarik pengunjung ke dalam ungkapan fisik bangunan.

## **1.4. Lingkup Pembahasan**

Lingkup bahasan pada prinsipnya merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan masalah disiplin ilmu Arsitektur yang terkait secara langsung dalam merencanakan perancangan pusat perbelanjaan dan rekreasi yang menitik beratkan pada masalah ungkapan fisik bangunan yang dipengaruhi oleh keberadaan sungai Kapuas serta dalam rangka penyediaan fasilitas

yang dibutuhkan sehingga akan menambah daya tarik pengunjung untuk datang ke pusat perbelanjaan tersebut.

### **1.5. Metode Pembahasan**

Pembahasan menggunakan metode analisis sintesis, yakni mengidentifikasi masalah, menganalisa variabel-variabel terkait, melakukan pendekatan arsitektural dan menyusun konsep perancangan sebagai transformasi penerapan masalah yang dianggap relevan. Pengumpulan data-data dilakukan melalui studi literatur, studi kasus dan studi lapangan. Dari data-data tersebut dilakukan analisis diskriptif kualitatif yang cukup untuk menghasilkan suatu rancangan dengan memanfaatkan hasil penelitian atau pemikiran yang ada dan yang sudah dibukukan.

### **1.6. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan terdiri dari beberapa bagian yang meliputi :

- 1 : Mengungkapkan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika bahasan
- 2 : Mengungkapkan pengenalan mengenai Pusat perbelanjaan dan rekreasi hiburan
- 3 : Mengungkapkan mengenai gambaran kota Pontianak
- 4 : Menganalisa permasalahan yang muncul
- 5 : Membahas mengenai Konsep pendekatan
- 6 : Mengungkapkan Konsep yang di dapat dari analisa permasalahan dan pendekatan konsep yang ada

### **1.7. Keaslian Penulisan**

Penulisan mengenai pusat perbelanjaan atau yang sejenisnya telah banyak dilakukan, akan tetapi penekanannya berbeda beda. Hal ini dapat dibedakan dengan beberapa tesis, antara lain :

#### **1. Marsudi Yuwono, no. Mhs. 89340012/TA/UII**

Judul : Shopping Centre di Madiun

Penekanan : Pendekatan perancangan dengan preseden Jawa Timur



**2. Arif Nuryadi, no. Mhs. 87340008/TA/UII**

**Judul** : Shopping Mall sebagai Cpusat perbelanjaan , rekreasi dan informasi

**Penekanan** : Pendekatan perancangan terhadap sirkulasi dan penataan ruang Mall ( sektor formal dan informal, rekreasi dan informasi ) serta Building Performance dari Shopping Mall

**3. Deddy Rudyanto, /TA/UII**

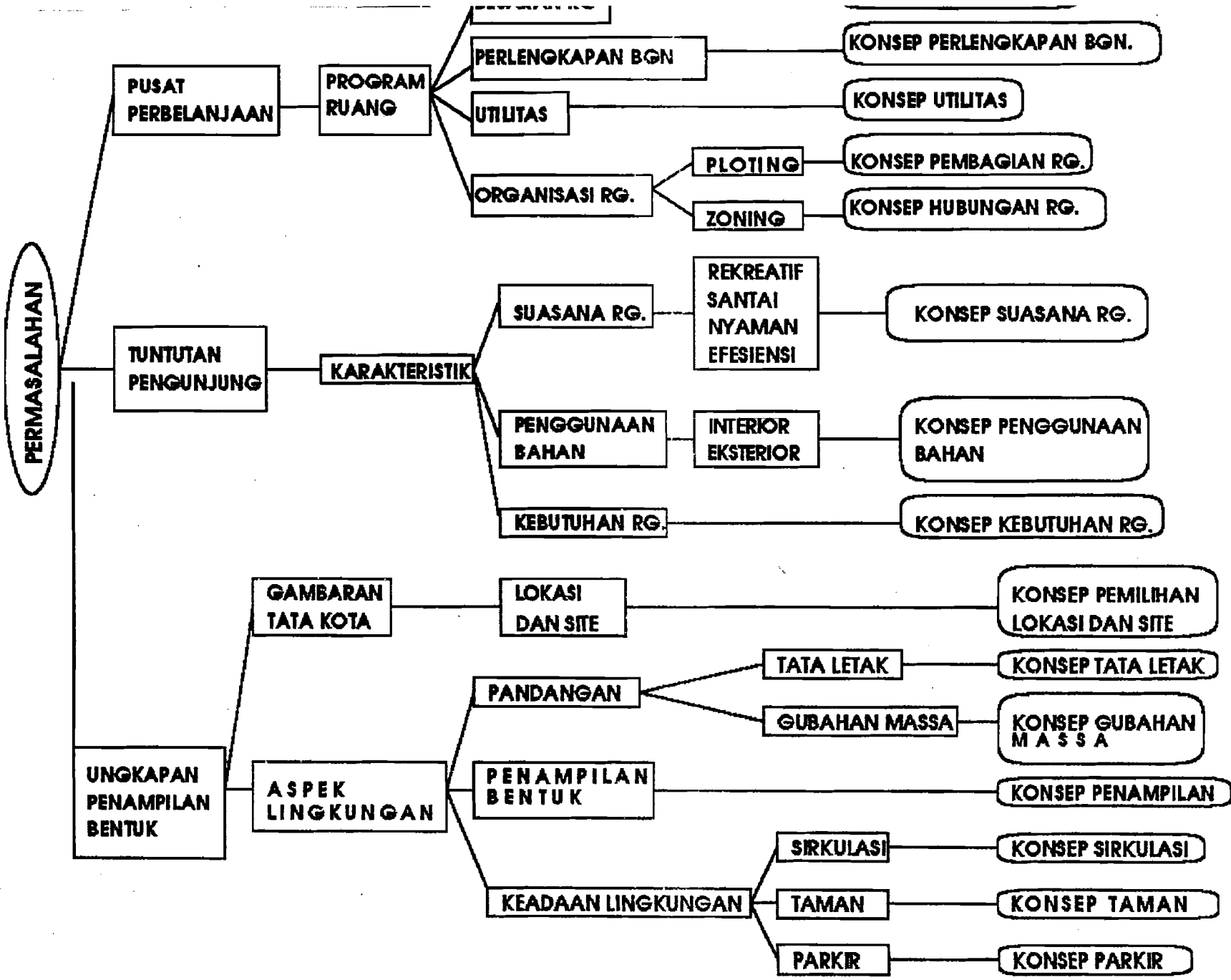
**Judul** : Shopping Mall di Semarang

**Penekanan** :Pendekatan perancangan sistem pusat perbelanjaan dan rekreasi melalui ungkapan suasana ruangnya, dan pengaitan antara Shopping Mall dengan pola Shopping Street Modern di area komersial Semarang untuk menambah daya tarik

**4. Ahmad Sukri Fajar, no. Mhs. 90340025/TA/UII**

**Judul** : Pusat Perbelanjaan di Tanjung Karang

**Penekanan** : Pendekatan perancangan pada tata ruang dalam dan ruang luar dan pada sirkulasi yang kreatif



**BAB I**

**LATAR BELAKANG**

Pertumbuhan penduduk meningkat

Ekonomi harus ditingkatkan dengan sektor perdagangan

Dibuat pasar

Wujudnya pusat belanja

Dituntut sesuai keadaan zaman

Dipakai Konsep Mal

**KERANGKA PENULISAN**

**BAB II**

PROGRAM RUANG

KARAKTERISTIK

GAMBARAN TATA KOTA ASPEK LINGKUNGAN

**BAB III**

BESARAN RG PERLENGKAPAN BGN UTILITAS ORGANISASI RG.

SUASANA RG. PENGGUNAAN BAHAN

LOKASI DAN SITE PANDANGAN PENAMPILAN BENTUK KEADAAN LINGKUNGAN

**BAB V**

KONSEP STANDART RG. KONSEP PERLENGKAPAN BGN. KONSEP UTILITAS KONSEP PEMBAGIAN RG. KONSEP HUBUNGAN RG.

KONSEP SUASANA RG. KONSEP PENGGUNAAN BAHAN

**BAB IV**

ANALISA LOKASI DAN SITE TATALETAK GUBAHAN MASSA LINGKUNGAN

KONSEP PEMILIHAN LOKASI DAN SITE KONSEP TATA LETAK KONSEP GUBAHAN MASSA KONSEP PENAMPILAN KONSEP SIRKULASI KONSEP TAMAN KONSEP PARKIR

PUSAT PERBELANJAAN

TUNTUTAN PENGUNJUNG

UNGKAPAN PENAMPILAN BENTUK

**BAB II**  
**TINJAUAN MAL**  
**SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN**  
**DAN REKREASI HIBURAN**

**2.1. Tinjauan Mengenai Pusat Perbelanjaan**

**2.1. Pengertian pusat perbelanjaan.**

Pusat perbelanjaan adalah sekelompok kesatuan bangunan komersial yang di bangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi ( operating unit ) , berhubungan dengan lokasi, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut . Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat dengan hubungan yang bertipe dan ukuran total dari toko-toko <sup>7</sup> . Dapat juga diartikan sebagai suatu fasilitas komersial ( pertokoan, perdagangan dan jasa ) yang diwadahi dan digabungkan dalam suatu tatanan arsitektural, didirikan pada suatu tapak dalam suatu bangunan yang direncanakan, dikembangkan dan dimiliki serta diatur sebagai suatu unit. Unit-unit ini dibedakan dalam tiga kategori fasilitas kegiatan komersial <sup>8</sup> , yaitu :

**a. Fasilitas Untuk Jual Beli Barang**

Fasilitas ini dapat terdiri dari shop unit atau toko, fasilitas perdagangan retail, yang dapat berdiri sendiri atau berkelompok dengan sifat pelayanan langsung antara penjual dan pembeli. Sedangkan Store merupakan suatu bentuk fasilitas perdagangan yang menyediakan barang kebutuhan sehari-hari.

**b. Fasilitas Untuk Pelayanan Jasa**

Fasilitas ini dapat berupa restoran ( fast food restaurant atau bourmet foot marts ), fasilitas pelayanan khusus ( Beuty Shop, Barber Shop, Watch Repair, Music Studios and Dance, Travel Agent dan lain-lain ) serta fasilitas hiburan berupa gedung bioskop, area Bowling, dan area permainan anak-anak .

---

<sup>7</sup> Urban Land Institute, Shopping Centres Development Handbook, Community Builders Handbooks Series, Washington, 1977.

<sup>8</sup> Lon Edger, 1976

### **c. Fasilitas Untuk Perkantoran Komersial**

Fasilitas ini disewa oleh oleh pemakai ( badan usaha atau perusahaan ) untuk digunakan sebagai ruang kegiatan pusat informasi dan promosi dari jenis kegiatan komersial yang dibidangnya misalnya kantor konsultan, kantor jasa konstruksi, agen penjualan suatu jenis produk dan sebagainya.

Pengertian yang lain menyebutkan Pusat Perbelanjaan adalah suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang/ jasa yang bercirikan komersial , melibatkan waktu dan perhitungan yang khusus dengan tujuan adalah memetik keuntungan<sup>9</sup> . Secara umum pusat perbelanjaan mempunyai pengertian sebagai suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat; selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga sebagai tempat berkumpul atau berekreasi /rilex<sup>10</sup>.

## **2.2. Klasifikasi pusat perbelanjaan**

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

#### **1. Pusat perbelanjaan lokal ( Neighbourhood Center )**

Yaitu suatu pusat perbelanjaan yang biasanya menekankan pelayanan barang kebutuhan sehari-hari seperti makanan, obat-obatan, peralatan rumah tangga. Jenis fasilitas yang termasuk disini adalah Super Market dan Shop Unit atau toko-toko tunggal. Luas areanya berkisar antara 30.000-100.000 sq.ft. ( 2.787-2.290 m<sup>2</sup> ) Tingkat pelayanan servis ( Service Trade Area Population ) antara 5000 hingga 40,000 orang. Jenis ini sering disebut sebagai Convenience Centre dan merupakan bentuk terkecil dari pusat perbelanjaan.

#### **2. Pusat Perbelanjaan Distrik ( Community Center )**

Yaitu pusat perbelanjaan yang mempredagangkan jenis barang yang lebih luas dari Neighborhood Centre. Jenis fasilitas termasuk disini berupa Departement Store, Variety Store, Junior Departement Store, Super Market dan toko-toko tunggal. Jangkauan pelayanan antara 40.000- 150.000 penduduk ( skala wilayah ). luas area berkisar antara 100.000-300.000 sq.ft. ( 9.290-27.870 m<sup>2</sup> ) .Terdiri dari Departement Store kecil, Supermarket dan toko-toko.

---

<sup>9</sup> Gruen, Victor, Centres for the Urban Environment : Survival of the Cities. Van Nostrand Reinold Co. . New York. 1973.  
<sup>10</sup> Nodine Bandington, Design for Shopping Centres, Butterworth Design Series, 1982.

### **3. Pusat Perbelanjaan Regional ( Main Center ) :**

Yaitu Pusat perbelanjaan yang memperdagangkan jenis barang pada tingkatan yang lebih beragam dari tingkatan sebelumnya. Jangkauan pelayanan antara 150.000-400.000 penduduk. Luas area berkisar antara 150.000-1.000.000 sq.ft. ( 27.870 - 92.990 m<sup>2</sup> ). Terdiri dari Departement Store., junior Departemen Store dan berjenis- jenis toko.

#### **b. Berdasarkan Bentuk Fisik**

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan menjadi tujuh bentuk yaitu :

1. Shopping Street , yaitu Toko yang berderet disepanjang sisi jalan
2. Shopping Center, yaitu: Komleks pertokoan yang terdiri dari stan-stan toko yang disewakan atau dijual .
3. Shopping Precint , yaitu : Komleks pertokoan yang pada bagian depan stand (toko) menghadap dari ruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.
4. Departement , yaitu: Merupakan suatu toko yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai , yang menjual macam-macam barang termasuk juga pakaian. Perletakan barang memiliki tata letak yang khusus supaya memudahkan sirkulasi dan memberi kejelasan akses. Luas lantainya berkisar antara 10.000-20.000 m<sup>2</sup> .
5. Supermarket, yaitu : Merupakan toko yang menjual barang -barang kebutuhan sehari-hari dengan sistem pelayanan self - service dan area penjualan bahan makanan tak melebihi 15% dari seluruh area penjualan . Luasnya berkisar antara 1.000-2.500 m<sup>2</sup>.
6. Departement Store, yaitu : merupakan bentuk perbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan kedua jenis pusat perbelanjaan diatas).
7. Superstore, yaitu : Merupakan toko satu lantai yang menjual macam-macam barang kebutuhan sandang dengan sistem self- service. Luasnya berkisar antara 5.000-7.000 m<sup>2</sup> , dengan area penjualan minimum 2.500 m<sup>2</sup> .

## **2.3. Tinjauan Perbelanjaan Mal**

### **2.3.1. Pengertian Perbelanjaan Mal**

Mal dapat diartikan sebagai suatu area pergerakan (linier) pada suatu central city business area yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki : berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional.

Shopping Mal bisa diartikan sebagai suatu pusat perbelanjaan yang berintikan satu atau beberapa departement store besar sebagai daya tarik sebagai pengecer-pengecer kecil serta rumah makan, dengan typologi bangunan setiap toko menghadap koridor utama.

### **2.3.2. Karakteristik Shopping Mal**

Shopping Mal mempunyai karakteristik antara lain :

- a. Koridor : tunggal.
- b. Lebar Koridor : 8-16 meter.
- c. Lantai : maksimal 3.
- d. Parkir : mengelilingi bangunan mal (tak ada gedung parkir)
- e. Pintu masuk : dapat dicapai dari segala arah.
- f. Atrium : disepanjang koridor.
- g. Magnet/Anchor Tenant : disetiap pengakhiran koridor (hubungan horizontal)
- h. Jarak magnet ke magnet : 100-200 meter.

Mal atau pedestrian koridor merupakan prioritas utama karena merupakan ruang inti dari sebuah shopping mal. Fungsi mal selain sebagai area sirkulasi pengunjung, juga dapat merupakan ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antara pengunjung dengan pengunjung dan antara pengunjung dengan pedagang (terutama pedagang kaki lima yang ditempatkan disepanjang mal tersebut). Pada bagian ini akan dibahas hal-hal yang penting yang menunjang keberhasilan suatu mal, yaitu : tata letak ( lay-out) dan dimensi mal; penatan letak toko (tenant) dan fasade sepanjang mal, pencahayaan, fasilitas dan elemen-elemen arsitektur mal.

#### **a. Tata letak dan dimensi mal**

Tata letak dan dimensi mal sangat mempengaruhi kesuksesan sebuah shopping mal berdasarkan keadaan di AS umumnya tata letak yang paling berhasil adalah yang berbentuk sederhana seperti bentuk huruf I, T dan L. Hal ini sesuai dengan karakteristik pengunjung yang umumnya ingin lebih mudah menemukan toko/tempat yang ditunjukkan. Bentuk mal yang paralel (double coridor) atau tata letak yang berbentuk kompleks lainnya umumnya kurang sukses, dalam arti relatif sedikit dikunjungi orang.

Untuk dimensi mal, tidak ada kriteria panjang maksimalnya. Tapi berdasarkan penyelidikan di AS, panjang mal minimal 180 meter dan maksimal 240 meter. Total area pada mal (termasuk courtyards dan square) minimal 10% dari total luas shopping mal.

Hubungan antara lebar tinggi mal sangat penting karena kedua unsur tersebut mempunyai efek psikologis yang kuat terhadap pengunjung. Lebar mal umumnya berkisar 8-16 meter. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi dimensi /skala mal adalah bentuk warna dan pola permukaan bidang-bidang yang membentuk, bentuk dan perletakan lubang-lubang pembukaan serta sifat dan skala unsur-unsur yang diletakan didalamnya (bangku, pohon)

#### **b. Penataan letak toko (tenant) dan fasade sepanjang mal**

Dengan hanya memiliki satu koridor diharapkan semua toko dilewati semua pengunjung, sehingga semua lokasi punya nilai komersial yang sama. Penataan toko (retail) dan anchor tenant (bioskop, supermarket, departement store,) yang baik saling dapat mendukung terjadinya aliran pengunjung yang merata di sepanjang mal. Komposisi yang paling baik adalah 50% anchor tenant. Perletakan anchor tenant biasanya pada ujung / pengakhir dan koridor. Untuk mendapatkan mal yang variatif dan tidak membosankan, para penyewa diberikan kebebasan dalam mendisplay tokonya sesuai cita rasa dan citra produksinya asal kesatuan suasana mal tetap terjaga. Hal ini sekaligus untuk memudahkan pengunjung menemukan toko yang dicarinya. Sedangkan elemen yang digunakan meliputi bangku, arena bermain, kios-kios, kotak telepon, tempat sampah, papan penunjuk arah, taman, kolam air dan jam.

### **2.4. Tinjauan Perilaku Pengunjung**



Salah satu keberhasilan dalam mendesain ataupun merencanakan suatu bangunan adalah dengan mempelajari sifat atau perilaku dari pemakai bangunan itu sendiri . Hal ini akan mempengaruhi penataan ruang-ruang yang akan dibentuk yang nantinya akan terkait sekali terhadap suasana ruang yang dikehendaki oleh pengunjung itu sendiri. Karena biar bagaimanapun karakter pengunjung sangatlah berperan besar terhadap keberhasilan suatu desain bangunan maupun penataan ruang-ruang yang akan direncanakan.

Pada garis besarnya, pengunjung atau konsumen terbagi dalam tiga golongan, yaitu

**a. Pengunjung modern**

Golongan pengunjung jenis ini mempunyai karakter atau perilaku rasional, individual, senang menyukai barang-barang dengan kalitas yang tinggi dan mengikuti pola terbaru dalam pelayanan dan teknologi, walaupun harganya mahal. Bagi mereka berebelanja bukan sekedar membeli, tetapi kebutuhan aktualitas diri.

**b. Pengunjung Tradisional**

Bagi mereka, berbelanja merupakan usaha memenuhi kebutuhan fisiologis dan sarana interaksi sosial. Perilaku kelompok ini bersifat konservatif, efisiensi dan sosial serta cenderung membeli barang sesuai dengan kebutuhan sehari-hari dan mementingkan kuantitas dan harga murah. Mengenai kualitas adalah tidak begitu diperhatikan. Pengunjung ini banyak terdapat di kota-kota kecil dan pedesaan.

**c. Gabungan dari kedua type**

Kelompok ini merupakan gabungan perilaku dari kedua type di atas. Bagi mereka berbelanja merupakan kebutuhan akan rasa memiliki, harga diri dan interaksi sosial. Mereka berciri materialistis dan semi inovatif. Maka cenderung membeli barang untuk menampakkan kekayaan dengan jumlah yang cukup banyak dan kualitas yang cukup memadai serta harga yang terjangkau. Pengunjung ini banyak terdapat di kota-kota yang sedang berkembang. Dari kedua golongan di atas dapat dikatakan bahwa golongan pengunjung yang ketiga ini dapat dikatakan sebagai masyarakat yang berekonomi menengah.

Kelompok masyarakat ini sudah memandang kebutuhan hidup sebagai alat memenuhi kebutuhan sosial, namun daya konsumsi masih terbatas dari segi ekonomi maupun pola pikir. Tetapi keterbatasan itu tidak menghentikan implikasi perubahan budaya pada pola pemenuhan kebutuhan yang berakibat adanya perubahan sikap berbelanja antara lain merasa bangga

berbelanja di tempat yang lebih prestise , menyukai tempat baru atau berteknologi baru dan ingin mencoba meski hanya untuk melihat-lihat saja.

Pada fasilitas umum seperti halnya pada pusat perbelanjaan, bentuk kelompok pengunjung yang terjadi adalah Small Group dan individu-individu. Kelompok pengunjung yang lebih besar bersifat sebagai kerumunan atau kumpulan sementara karena mempergunakan fasilitas yang sama dalam memenuhi kebutuhan pribadi atau adanya pusat perhatian yang sama.

Pada pusat perbelanjaan , Small Group ini terlihat pada pengunjung yang umumnya datang dengan kelompok kecilnya, seperti kelompok mahasiswa, kelompok pelajar, kelompok pegawai dan lain-lain. Salah satu contoh bentuk kerumunan misalnya pada kerumunan pengunjung di tempat obral, sejumlah pengunjung pada tempat tempat duduk, sarana rekreasi dan lain-lain <sup>11</sup>.

## **2.5. Tinjauan Mengenai Rekreasi**

### **2.5.1. Pengertian Rekreasi**

Rekreasi berasal dari kata dasar bahasa Inggris " re-creaf " yang berarti bersenang-senang, menciptakan kembali ( Chols, 1976, hal. 471 ), maksudnya adalah menciptakan suasana yang baru dan cocok untuk melakukan tugas seperti sedia kala setelah bekerja keras, baik secara fisik maupun mental. Rekreasi merupakan salah satu pembentuk unsur rekreatif pada pusat perbelanjaan. Kegiatan rekreatif merupakan kebutuhan manusia yang mempunyai perilaku sebagai suatu pelepasan atau curahan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari di lingkungan sosialnya.

### **2.5.2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi**

#### **1. Berdasarkan Sifat Kegiatan**

- a. Kesukaan/ Entertainment, restoran, Kafetaria, Kedai makanan kecil.
- b. Kesenangan/Amusement : bioskop, klab malam, Galeri seni, ruang bola, konser, teater.
- c. Bermain/ Hiburan/ Rekreasi : bowling, billyard, taman margasatwa, permainan dan ketangkasan/ pin ball, video game.

---

<sup>11</sup> Yuwono, Marsudi, No. Mhs. 89340012, Shopping Centre di Madiun, Thesis Tugas Akhir, Arsitektur Ull Yogyakarta.

d. Santai/relaxation : taman kota, kolam renang, tepi pantai

## 2. Berdasarkan jenis kegiatan

- a. Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik seperti renang, golf, senam, jalan-jalan, dan lain-lain.
- b. Pasif : kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan getaran fisik seperti nonton film, nonton konser musik, memancing dan lain-lain.

## 3. Berdasarkan pola kegiatan

- a. Masal, pertunjukan film, konser, drama dan lain-lain.
- b. Kelompok kecil : bilyar
- c. Perorangan : video game, bowling.

### 2.6. Tinjauan Mengenai Rekreasi Air

Rekreasi air merupakan salah satu obyek 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 Semarang, Waduk-waduk dan sebagainya. Hal ini karena memang sebagian besar daerah di Indonesia kaya akan obyek wisata perairan, selain karena Indonesia adalah negara kepulauan yang sebagian daerahnya adalah perairan. Namun suatu obyek wisata tentunya harus memiliki beberapa kriteria faktor utama dari kelangsungan kehidupan pariwisata, yaitu <sup>12</sup> :

- a. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan ( To Do ) yang dapat berupa adanya fasilitas olah raga, rekreasi atau entertainmen.
- b. Faktor sesuatu yang dapat dilihat ( To See ), hal ini dapat berupa obyek 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.

---

<sup>12</sup> Drs. Wling Harjono, M.ED, Pariwisata, Rekreasi dan Entertainment, Ilmu Publisher, Bandung ( 1979 ), hal 43

- d. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan, diminum dan penyegaran kembali ( To Eat/ To Refresh ), yang dapat berupa restoran, bar atau pun klab malam.

Untuk mewujudkan wisata air maka diperlukan beberapa fasilitas yang mendukung untuk menunjang kegiatan rekreasi. Setidaknya dari segi perencanaan arsitekturalnya, hal yang amat diperhatikan dalam penyediaan fasilitas wisata air adalah <sup>13</sup>:

- 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 rekreatif
- c. Berhubungan dengan lingkungan atau kegiatan lainnya.

---

<sup>13</sup> Suwanto Harti, 90340009, Thesis TR Ull, Pusat Rekreasi Marina Di Sungai Kapuas Pontianak, Ull Yogyakarta, 1995

## BAB III TINJAUAN PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI KOTA PONTIANAK

### 3.1. Tinjauan Mengenai Kota Pontianak

#### 3.1.1. Kondisi Fisik Dasar

##### a. Letak Geografis dan Wilayah Administrasi

Secara geografis Kotamadya Pontianak yang merupakan ibukota Propinsi Kalimantan Barat terletak di lintasan garis Khatulistiwa dan tepatnya berada diantara  $0^{\circ}02'24''$  Lintang Utara sampai dengan  $0^{\circ}5'37''$  Lintang Selatan dan  $109^{\circ}25''$  Bujur Timur  $109^{\circ}23'24''$ . Adapun secara administratif, wilayah Kodya Pontianak ini seluruhnya berbatasan langsung dengan wilayah Kabupaten Pontianak dengan batas-batas sebagai berikut :

- a. *Bagian barat berbatasan dengan kecamatan Sungai Kakap*
- b. *Bagian Timur berbatasan langsung dengan Kecamatan Sungai Raya dan Kecamatan Sungai Ambawang*
- c. *Bagian Utara berbatasan dengan Kecamatan Siantan*
- d. *Bagian Selatan berbatasan langsung dengan Kecamatan sungai Raya dan Sungai Kakap.*

Secara keseluruhan luas Kodya Pontianak adalah sebesar  $107,82 \text{ km}^2$  atau  $10.782,0 \text{ ha}$  yang terbagi dalam empat bagian Kecamatan dan 22 kelurahan .

##### b. Ketinggian dan Kemiringan Lahan

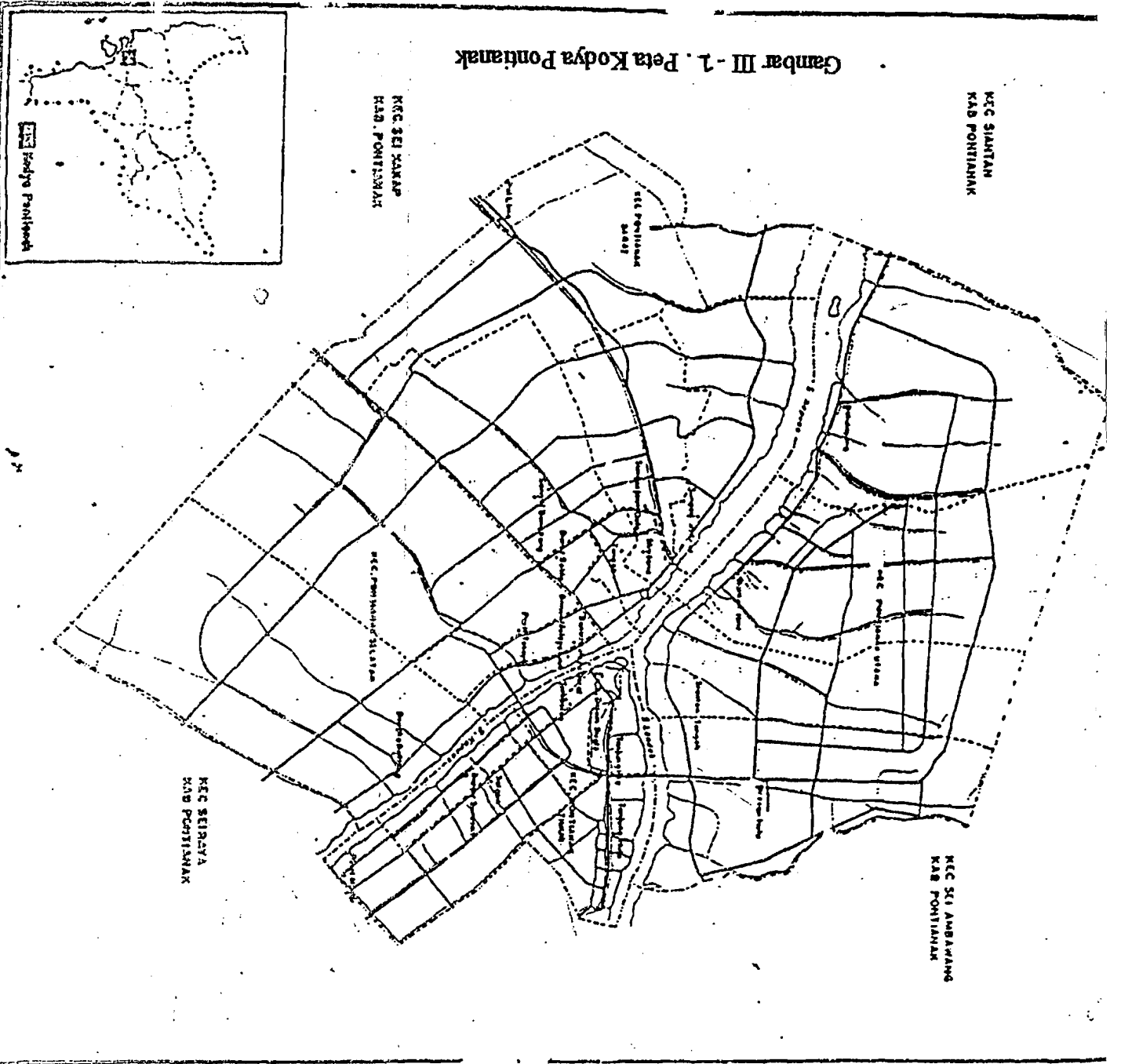
Secara Topografi Kodya Pontianak berada pada dataran rendah ( Wilayah pe-sisir pantai ) dengan ketinggian antara 0,8 meter sampai dengan 1,5 meter di atas permukaan laut dengan kemiringan tanahnya antara 0 - 2 % sehingga kurang menguntungkan bagi kepentingan drainase. Bagian wilayah kota yang relatif tinggi dan memiliki ketinggian paling besar pada umumnya berada di pinggiran kota ( bagian Utara dan Selatan kota ).

#### 3.1.2. Pola Penggunaan Lahan Kota

Berdasarkan data yang berasal dari Kantor Statistik Kodya Pontianak, penggunaan lahan yang ada di Kodya Pontianak tahun 1994 berdasarkan aspek fungsionalnya







Gambar III - 1. Peta Kodya Pontianak



KULIAH PUNJIANAK

PETA ADMINISTRASI

LEGENDA :

-  Batas Kecamatan
-  Batas Kelurahan
-  Batas RW/RT
-  Jalan

Sumber: Bopren Kodya Pontianak



0 1 2 KM



PENERIMAH KOTAMADYAN  
DAERAH TRISUKAT II  
PONTIANAK

terbagi menjadi 19 jenis penggunaan lahan, baik penggunaan yang bersifat menetap dan intensif maupun penggunaan yang sifatnya sementara dan sebagian lagi merupakan lahan-lahan kosong yang belum digunakan. Keberadaan lahan ini pada umumnya berada di pinggiran kota. Penggunaan lahan t relatif terkonsentrasi adalah perdagangan dan jasa yang banyak terdapat di Kecamatan Pontianak Barat dan Pontianak Selatan. Selain daripada itu lokasi perdagangan ini juga terdapat dalam unit kecil dan tersebar di seluruh bagian wilayah kota.

### **3.2. Kondisi Perekonomian Dan Perdagangan Di Pontianak**

Kegiatan perekonomian di Kodya Pontianak ditunjang oleh adanya beberapa macam fasilitas pelayanan perekonomian antara lain toko, pasar, warung, koperasi, bank, dan lembaga perekonomian lainnya. Fasilitas perekomian kota kota yang utama adalah berupa pasar. Pasar merupakan fungsi utama sebagai alat perbelanjaan dilingkup keperluan sehari-hari. Umumnya di kota Pontianak lokasi pasar terletak pada jalan umum yang merupakan kelompok pertokoan pula. Sedangkan fasilitas perdagangan pada umumnya masih terkonsentrasi di Kecamatan Pontianak Barat dan Kecamatan Pontianak Selatan terutama fasilitas pasar dan pertokoan. Sedangkan fasilitas warung dan toko-toko lingkungan menyebar di semua bagian wilayah kota.

Kegiatan perdagangan yang berkembang di kota Pontianak umumnya terdiri dari pedagang eceran dan menengah. Pusat-pusat perbelanjaan hanya sedikit sekali, antara lain pusat perbelanjaan di Nusa Indah , Kapus Indah, Komplek Pasar Sudirman, jalan Gajah Mada, Jalan Diponogoro, dan sepanjang Jalan Tanjungpura. Namun Pusat perbelanjaan yang berbentuk Mall belum ada dan baru pada tahap perencanaan saja. Intensitas kegiatan yang utama terdapat dipusat kota yaitu sepanjang Jalan Tanjungpura.

Untuk sebaran perdagangan yang ada, menurut jenisnya dibagi menjadi :

#### **a. Eceran**

Jenis ini menyebar keseluruh pusat kota, namun berkembang menurut poros-poros tertentu meliputi :

- Barang kelontong, yang berada di antara pinggiran sungai dan Jalan Tanjungpura

- Barang Keras, juga menempati di antara pinggiran sungai dan Jalan Tanjungpura
- Barang makanan dan minuman, menyebar hampir di semua pasar yang ada.

#### **b. Pusat Perbelanjaan**

Pusat perbelanjaan yang ada umumnya terdapat di pusat-pusat kota dan menyebar hampir disepanjang jalan protokol kota, yaitu di Jalan Tanjungpura, Jalan Gajah Mada, Jalan Diponegoro, jalan Sudirman, Jalan Nusa Indah, dan di Sungai Jawi.

*( Sumber : RDTRK Pontianak, Pemda Pontianak 1995 )*

### **3. 3. Gambaran Kepariwisataaan Kalimantan Barat**

Kebijaksanaan Pemda Kalimantan Barat untuk sektor pariwisata yang tertuang dalam program pembangunan untuk Pelita V adalah meliputi peningkatan pembinaan terhadap penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan kepariwisataan. Salah satu upaya yang dilakukan dalam pembangunan prasarana kepariwisataan ini adalah dengan mempersiapkan Kotamadya Pontianak sebagai pintu gerbang Propinsi Kalimantan Barat yang merupakan wilayah E dalam satu kesatuan wilayah Kalimantan Barat ( Dinas Pariwisata ).

Di Kalimantan Barat sendiri banyak sekali terdapat sungai, di antaranya adalah Sungai Kapuas yang merupakan sungai terpanjang di Indonesia dengan panjang kurang lebih 1443 km. Di sepanjang alur sungai ini beserta anak-anak sungainya terutama yang berada di Kodya Pontianak dapat ditemui kehidupan masyarakat tepian sungai yang mendirikan rumah-rumah di atas air.

Kenikmatan berwisata sungai ini terutama bagi turis diantaranya adalah melihat kesibukan perekonomian air. Itu terlihat dengan banyaknya penambang atau jasa angkutan sampan ( sejenis perahu kecil ), penjual makan di air atau pasar terapung serta obyek obyek lainnya yang dapat dikunjungi lewat jalur sungai.

### **3.4. Kondisi Mengenai Pusat Rekreasi Pontianak**

Fasilitas rekreasi adalah bangunan yang dipergunakan untuk aktivitas-aktivitas rekreasi seperti gedung pertemuan, gedung serbaguna, bioskop-bioskop, gedung kesenian dan



lain-lain termasuk pertamanan, alun-alun kota dan pusat pariwisata kota lainnya. Ketersediaan dan jenis fasilitas ini sangat tergantung pada tata kehidupan dan struktur sosial penduduknya. Berikut ini adalah obyek wisata/ rekreasi yang ada di dalam kota Pontianak , yaitu :

- a. Tugu Khatulistiwa
- b. Keraton Kadariyah
- c. Desa Wisata Kampung Beting
- d. Sungai Kapuas

Semua obyek pariwisata tersebut di atas dapat dikunjungi melalui jasa angkutan sungai. Karena memang letaknya yang persis dipinggiran sungai Kapuas. Dengan mudahnya pencapaian ke tempat-tempat wisata tersebut, maka jasa angkutan sungai sangat potensial untuk dikembangkan ke arah yang lebih baik dengan menyediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan seperti terminal - terminal angkutan air.

### **3.5. Studi Kasus Perkampungan Atas Air**

Telah di uraikan di bab- bab sebelumnya bahwa Pontianak merupakan kota yang dikenal dengan Kota Seribu Parit ( sungai kecil ) yang keberadaannya merupakan salah satu ciri khas kota ini. Salah satu studi yang dipakai untuk mengetahui gambarannya maka di ambilah salah satu perkampungan terapung yang keberadaannya di Pontianak di - pertahankan. Dalam hal ini perkampungan yang diambil adalah Parkampungan Beting sebagai bahan studi, karena beberapa pertimbangan :

- a. Merupakan salah satu ciri perkampungan atas air yang terkenal di Pontianak
- b. Dibangun dari filosofi kota air hingga keberadaannya saat ini masih eksisi keberadaannya.
- c. Banyak potensi wisata yang dapat mewakili gambaran rekreatif pinggiran sungai Kapuas.

#### **3.5.1. Pengertian**

Perkampungan atas air merupakan suatu perkampungan penduduk yang membangun rumah-rumah tinggalnya di atas air, dimana air di sini sifatnya bergerak secara alami.

---

<sup>1</sup> Suwanto Hery, Thesis tugas akhir, Pusat Rekreasi Marina di Sungai Kapuas Pontianak, no. mhs. 90340009, Arsitektur UII Yogyakarta, 1995

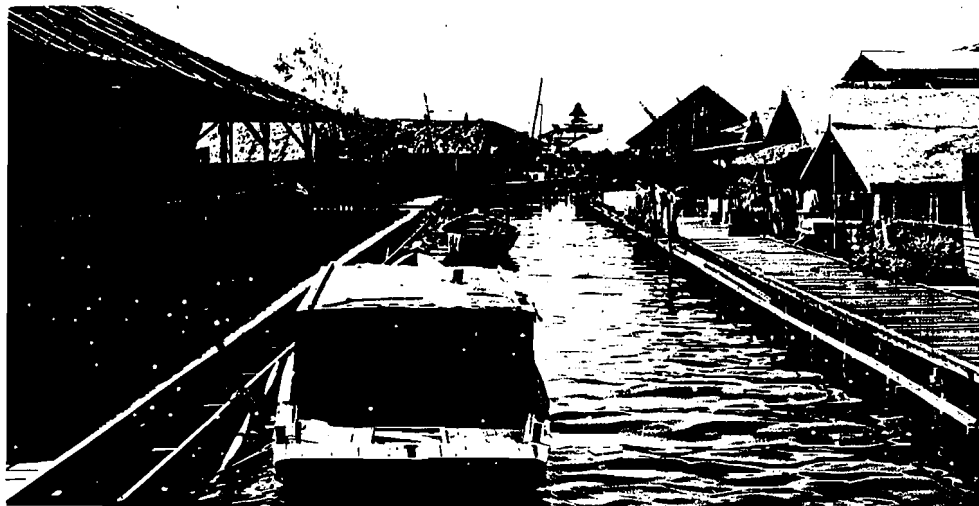
Rumah panggung adalah rumah-rumah yang sengaja dibangun di atas tongkat-tongkat atau tiang-tiang yang berfungsi juga sebagai pondasi bangunan. Tongkat-tongkat tersebut ditancapkan di atas tanah dengan ketinggian tertentu yang diukur menurut air pasang maksimum permukaan air.

Sedangkan rumah terapung adalah rumah-rumah yang dibangun di atas balok kayu yang besar ( biasanya terdiri dari beberapa balok ) yang bisa dipindahkan ke tempat yang diinginkan penghuninya. Biasanya rumah ini dibangun diatas kapal perahu besar atau rakit-rakit kayu.

### **3.5.2. Prasarana Pergerakan**

#### **A. Jalan Gertak Kayu**

Gertak-gertak merupakan salah satu ciri khas dari suatu perkampungan atas air yang ada di kota Pontianak khususnya di pinggiran sungai, dimana jaringan gertak ini banyak membantu dalam kelancaran sirkulasi. Biasanya gertak ini dibuat bersebarangan dengan gertak lainnya dan di tengah-tengahnya dijadikan pergerakan sampan atau perahu kecil sebagai transportasi air dari kampung ke sungai Kapuas. Sering juga sungai kecil ini dijadikan sebagai prasarana pasar terapung.



GambarIII - 2. gertak kayu perkampungan ats air

## **B. Kanal-Kanal Atau Parit**

Kanal-kanal yang ada di Kampung Beting sebenarnya merupakan badan tanah yang terendam oleh badan air di waktu air pasang, dimana sisa badan air tidak tertutupi oleh bangunan. Sehingga dibagian-bagian daerah tertentu apabila air sedang surut, kanal-kanal tersebut tidak dapat digunakan sebagai sarana pergerakan di atas permukaan air. Sedangkan kawasan yang berada di dekat muara kanal masih bisa dilewati oleh sampan atau perahu kecil lainnya. Pemandangan akan bertambah menarik apabila terjadi air pasang, maka seolah-olah bangunan yang berada di atasnya berada di atas sungai. Dan dengan jaringan kanal inilah kita dapat mengelilingi seluruh penjuru kawasan dengan menggunakan angkutan sungai berupa sampan atau speed boat.

## **C. Jembatan**

Pada dasarnya yang dinamakan jembatan di sini hampir sama dengan pengertian gertak. Namun dalam hal ini dapat dibedakan dari kedua jenis prasarana ini adalah dari segi panjangnya. Kalau jembatan mempunyai jarak tertentu yang menghubungkan antar gertak yang ada. Sedangkan gertak merupakan suatu jaringan lalu lintas pejalan kaki dipinggiran sungai yang panjangnya tidak tertentu, tergantung dari penambahan pembangunan baru. Konstruksi bahan yang digunakan adalah sama, yaitu kayu kelas satu (kayu belian).

### **3.5.3. Sarana Transportasi Air**

#### **a. Sampan**

Sampan merupakan perahu kecil yang digunakan sebagai alat transportasi air yang sederhana untuk mata pencaharian. Sampan ini merupakan salah satu angkutan sungai yang sudah turun temurun kebaradaannya.

#### **b. Speed Boat**

Speed boat merupakan sampan yang diberi tenaga mesin sebagai pengganti tenaga manusia yang mendayung sampan. Selain berfungsi sebagai alat angkutan, alat ini juga cocok untuk angkutan barang yang tidak terlalu berat.

### c. Kapal Klotok

Kapal ini merupakan modifikasi dari bentuk yang lebih besar dari speed boat, serta menggunakan mesin yang lebih besar. Kapal ini merupakan alat transportasi antar daerah pinggiran sungai Kapuas yang agak berjauhan. Kapao ini dinamakan kapal klotok karena bunyinya yang mirip suara klotok.

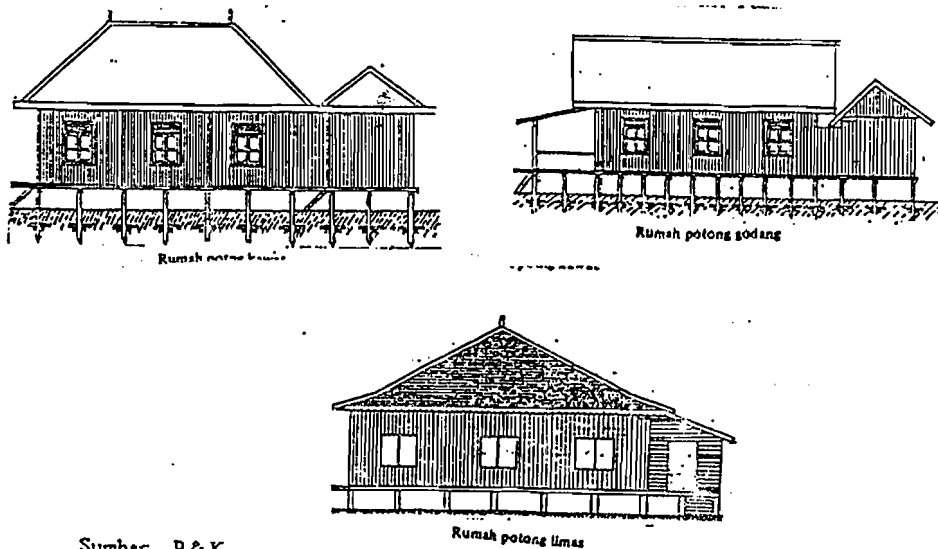
### d. Kapal Bandong

Kapal bandong merupakan alat angkutan air yang mengangkut barang dan manusia. Bentuk alat transportasi ini lebih besar dari kapal Klotok dan mirip dengan rumah terapung, tetapi diberi mesin untuk menggerakannya.

### 3.5.4. Penampilan Bangunan

Yang dimaksud dengan penampilan bangunan disini adalah penampilan bangunan yang berada di sepanjang pinggiran sungai Kapuas sebagai gambaran bentuk bangunan yang banyak digunakan masyarakat pinggiran sungai Kapuas.

### 3.5.5. Bentuk Bangunan



Sumber: P & K  
Arsitektur Tradisional Daerah Kalimantan Barat  
193: 1-137.

Gambar III -3. Bentuk arsitektur bangunan rumah Melayu

Kalau kita menelusuri Sungai Kapuas maka bentuk bangunan yang digunakan kebanyakan bentuk rumah adat melayu. Dalam masyarakat melayu, dikenal dengan adanya nama-nama rumah potong Kantor Kawat, Rumah Potong Gudang dan Rumah Potong Limas. Kebanyakan rumah-rumah yang dibangun disepanjang pinggiran sungai adalah rumah potong gudang.

### **3.5.6. Bentuk Bagian-Bagiannya**

#### ***a. Atap***

Selain menggunakan bahan penutup atap yang berasal dari kayu belian ( kayu Kalimantan kelas satu ), ada juga yang menggunakan daun rumbia ( daun sagu yang disusun dalam bentuk anyaman yang dipotong-potong sepanjang kurang lebih 1,5 meter ).

#### ***b. Lantai***

Sebagian besar jumlah lantai tiap rumah adalah satu lantai ( tidak bertingkat ) dan sebagian kecilnya bertingkat. Bentuk lantai menyesuaikan dengan tipologi empat persegi panjang. Untuk golongan yang mampu, bahan lantai menggunakan dari kayu belian ( kayu kelas I ) sedangkan yang sederhana adalah dari kayu kelas II ( mabang dang tekam ).

#### ***c. Tongkat atau tiang pondasi***

Tongkat adalah inti dari pondasi rumah yang langsung menancap ke tanah. Kuat atau tidaknya bangunan tergantung dari ukuran dan susunan dari tongkat tersebut. Bahan tongkat yang pokok adalah kayu belian, karena jenis kayu ini mempunyai ketahanan yang lama baik di dalam tanah maupun di udara terbuka. Untuk bangunan yang sifatnya tidak permanen, biasanya tongkat tersebut menggunakan bahan kayu bulat. Sementara itu bentuk konstruksi dari tongkat ada yang langsung menjadi tiang, ada juga yang hanya setinggi keep saja

## **BAB IV**

### **ANALISIS PUSAT PERBELANJAAN MENURUT KEBUTUHAN FASILITAS DAN UNSUR REKREATIF**

#### **4.1. Analisa Karakter Pengunjung Di Mal**

Penyatuan kegiatan belanja dan rekreasi di dalam satu wadah adalah hal yang ditekankan dalam perencanaan pusat belanja yang direncanakan ini. Karena kedua dari kegiatan tersebut sangat berkaitan erat dalam menunjang kegiatan utama di Mal ini.

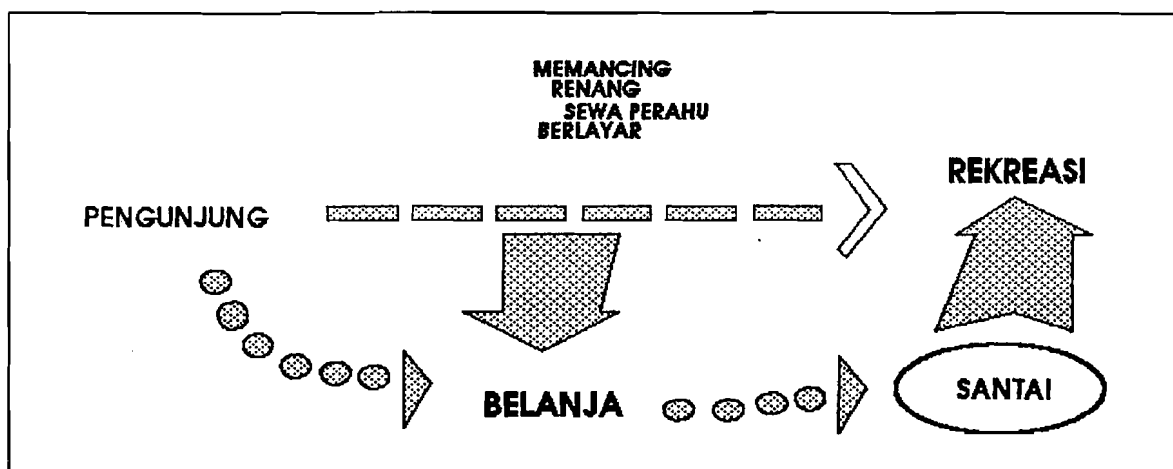
Masyarakat yang datang di pusat perbelanjaan tidak hanya sekedar datang untuk melakukan kegiatan belanja saja, tetapi juga ingin menjadikan kegiatan belanja tersebut sebagai salah satu rekreasi. Ciri demikian adalah ciri masyarakat yang ada sekarang. Untuk itu kegiatan belanja agar lebih menyenangkan mereka maka harus disediakan fasilitas rekreasi yang memadai dan sesuai dengan karakter pengunjung.

Sebagaimana diketahui bahwa pengunjung yang datang memiliki tiga karakter yang berbeda. Di bab sebelumnya dijelaskan bahwa ada tiga ciri masyarakat semacam ini. Yaitu masyarakat tradisional, masyarakat moderen dan masyarakat transisi. Di Pontianak sendiri masyarakatnya tergolong masyarakat gabungan antara moderen atau masyarakat transisi. Karena kota Pontianak memiliki penduduk yang bermacam-macam etnis dan karakter.

Kelompok masyarakat ini memiliki sifat gabungan antara tradisional dan moderen. Masyarakat semacam ini menganggap bahwa berbelanja merupakan kebutuhan akan rasa memiliki harga diri dan interaksi sosial. Mereka cenderung materialistik dan semi inovatif. Kecenderungan membeli barang bertujuan untuk menunjukkan kekayaan dengan jumlah yang banyak dan berkualitas serta harga yang terjangkau oleh mereka. Daya konsumsi masih terbatas pada pola pikir dan ekonomi.

Masyarakat transisi memiliki hubungan interaksi sosial yang bersifat individual dan senang akan membentuk kelompok-kelompok kecil atau small group. Pola kehidupan keseharian mereka lebih bersifat semi individualis, memiliki kebersamaan terbatas, menghargai privacy dan pergeseran budaya ke arah gabungan materialistik dan teknologi.

Selain berbelanja, tujuan dari pengunjung yang datang ke pusat berbelanja adalah berekreasi mencari hiburan. Bagi mereka berbelanja adalah hal yang menyenangkan dan merupakan hiburan tersendiri. Untuk itu penyediaan fasilitas rekreasi pada pusat perbelanjaan akan menunjang semaraknya kegiatan berbelanja. Pola kegiatan yang terjadi adalah sebagaimana yang tergambar di bawah ini :



Gambar IV - 1 Pola kegiatan pengunjung

#### 4.2. Analisis Kegiatan Rekreasi Bahari Di Mal

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan dalam bab-bab sebelumnya, bahwa pusat perbelanjaan yang akan direncanakan tidak hanya menyediakan fasilitas untuk belanja tetapi disediakan juga fasilitas rekreasi. Rekreasi yang dimaksud disini adalah rekreasi bahari atau rekreasi air.

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa pusat belanja yang direncanakan akan memanfaatkan aset wisata Kapuas yang memiliki potensi wisata bahari, sebagai daya tarik tersendiri dari Pusat Perbelanjaan ini. Penyediaan fasilitas ini berkaitan dengan kegiatan wisata air itu sendiri. Wisata bahari seperti yang dijelaskan bab-bab sebelumnya memiliki kegiatan rekreasi yang bersifat campuran antara aktif dan pasif. Aktif disini meliputi kegiatan renang dan berdayung sampan. Pasif sendiri meliputi kegiatan santai ditepian sungai, berlayar mengitari sungai sambil menikmati pemandangan pinggiran sungai dan memancing. Sedangkan untuk tempat kegiatan, pola kegiatan dan waktu kegiatan lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel IV - 1. Kegiatan Rekreasi Air

No	Macam Kegiatan	Sifat Kegiatan	Tempat Kegiatan	Pola Kegiatan	Waktu
1	Memancing	Pasif	Tepian Sungai atau bangunan	Perorangan	sore, malam
2	Santai	Pasif	Di tepian sungai	Perorangan	sore, malam
3	Belayar	Pasif	Mengelilingi Sungai Kapuas	sendiri, kelompok	pagi, siang, sore
4	Dayung	Aktif	Sekitar bangunan, tepi sungai	sendiri, kelompok	pagi, sore
5	Berenang	Aktif	Dalam / luar bangunan	perorangan	pagi, siang, sore

#### 4.3. Analisis Fasilitas Rekreasi Bahari Di Mal

Dari uraian mengenai kegiatan rekreasi air di atas maka perlu adanya suatu penyediaan fasilitas yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan dalam kegiatan tersebut. Namun berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya bahwa suatu obyek wisata harus memiliki beberapa kriteria faktor utama, yaitu faktor sesuatu untuk dilihat, sesuatu untuk dibeli, sesuatu untuk dilakukan, sesuatu untuk dimakan. Dalam hal ini maka fasilitas yang akan disediakan untuk rekreasi bahari di mal meliputi :

- a. Tempat memancing
- b. Fasilitas Penyewaan Perahu
- c. Dermaga perahu wisata dan sampan
- d. Fasilitas Kolam renang

#### 4.4. Analisa Bentuk Dan Penampilan Fisik Bangunan

##### 4.4.1. Analisa Penampilan Arsitektur Bangunan Pinggiran Sungai

Uraian bab sebelumnya telah menceritakan mengenai beberapa gambaran tentang penampilan bangunan-bangunan yang ada dipinggiran sungai Kapuas yang memiliki kehasan dalam segi bentuk arsitekturnya maupun penampilannya.

Yang dimaksud dengan wawasan lingkungan di sini adalah bahwa pusat belanja yang direncanakan memiliki karakter tampilan khas perkampungan air yang diambil dari studi arsitektur daerah setempat. Dalam hal ini yang dominan adalah arsitektur Melayu berupa rumah panggung.

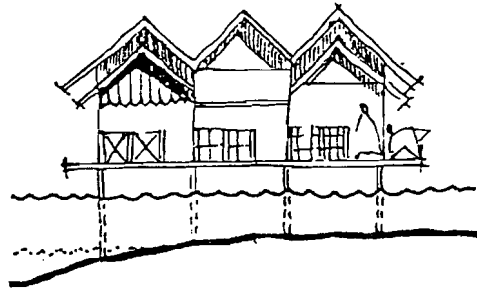
Penampilan arsitektur bangunan pinggiran sungai merupakan tampilan bangunan yang dianggap dapat mewakili arsitektur khas perkampungan terapung ( studi di Kampung Beting ). Ciri khas ini harus dapat dimunculkan dalam perencanaan pusat perbelanjaan



sebagai salah satu wujud kepedulian dalam mempertahankan bentuk-bentuk asli arsitektur perkampungan terapung seperti yang digariskan pemerintah daerah setempat.

#### a. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu prinsip dasar dari komposisi. Dalam kaitannya dengan bentuk arsitektur Melayu sebagai hasil studi banding di Perkampungan Beting, disimpulkan bahwa keseimbangan arsitekturnya terletak pada bentuk atap yang simetri

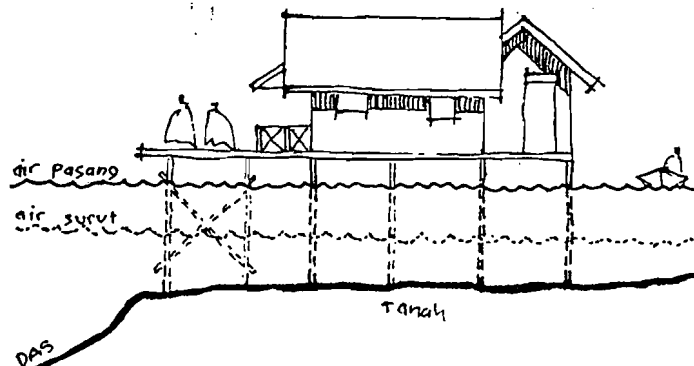


Gambar IV - 2. Pola keseimbangan pada atap rumah Melayu

Di dalam studi kasus di Perkampungan Beting, ada tiga tipe rumah Melayu yang sering dipakai penduduk, yaitu rumah potong kawat, rumah potong gudang dan rumah potong limas, yang kesemua bentuk atapnya memiliki keseimbangan bentuk.

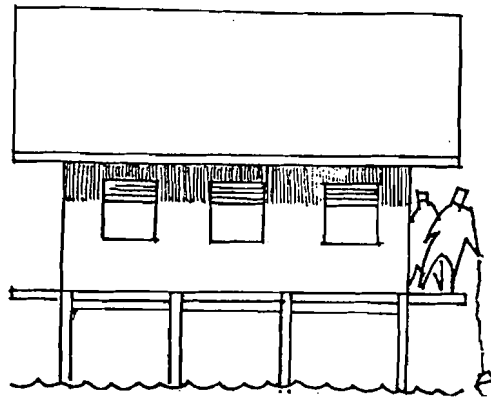
#### b. Pengulangan atau Irama

Irama dapat diartikan sebagai pengulangan yang teratur dari atau harmonis dari garis garis, bentuk-bentuk, potongan-potongan dan warna-warna ( Francis J. Geck, M.F.A ).



Gambar IV - 3 Pola Pengulangan Pada Tiang Pondasi Rumah Melayu

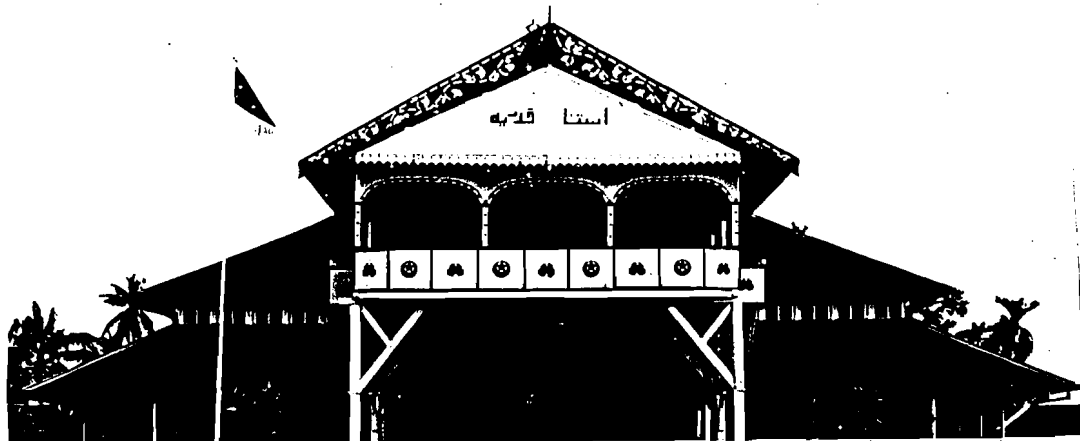
Pada bentuk arsitektur yang ada pengulangan atau irama yang terdapat pada arsitektur Melayu adalah pada bentuk penggunaan tongkat tongkat pondasi yang sekaligus sebagai kolom-kolom atau tiang-tiang penyangga bangunan ke tanah .



Gambar IV -4 Pola Pengulangan Pada Elemen Dinding Rumah Melayu

#### 4.4.2. Analisa Penampilan Elemen Lainnya

##### a. Elemen Bangunan Keraton

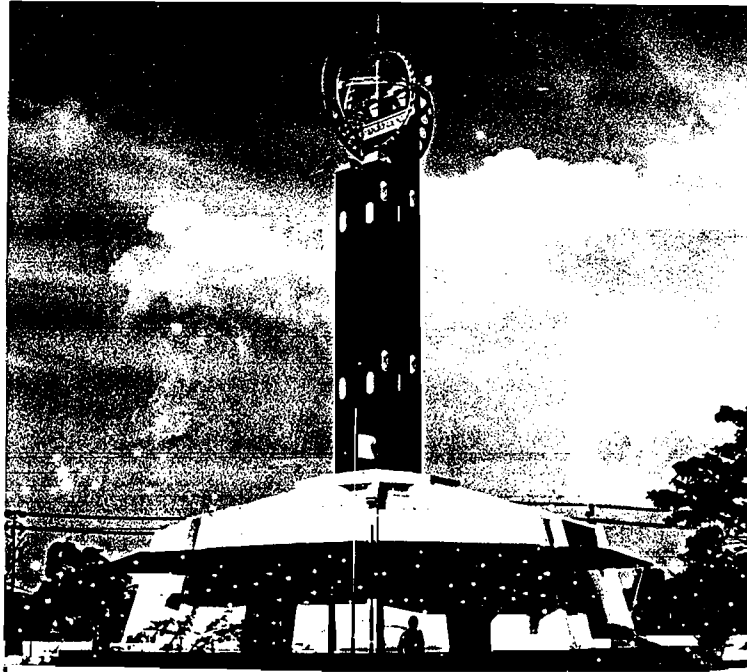


Gambar IV -5. Ciri Bangunan Keraton Yang Tampak Pada Atap

Bentuk keraton memiliki keunikan tersendiri pada bentuk atapnya dan bahan yang digunakan. Keraton adalah ciri arsitektur Melayu yang khas. Bahan yang digunakan sebagian besar adalah kayu kelas satu berasal dari Kalimantan sendiri. Keseimbangan dapat dilihat dari bentuk atapnya dan penerapan kolom-kolom atau tiang bangunan serta bukaan bagian atasnya untuk pencahayaan. Keagungan tampak pada penggunaan proporsi bangunan yang tinggi.

### **b. Tugu Khatulistiwa**

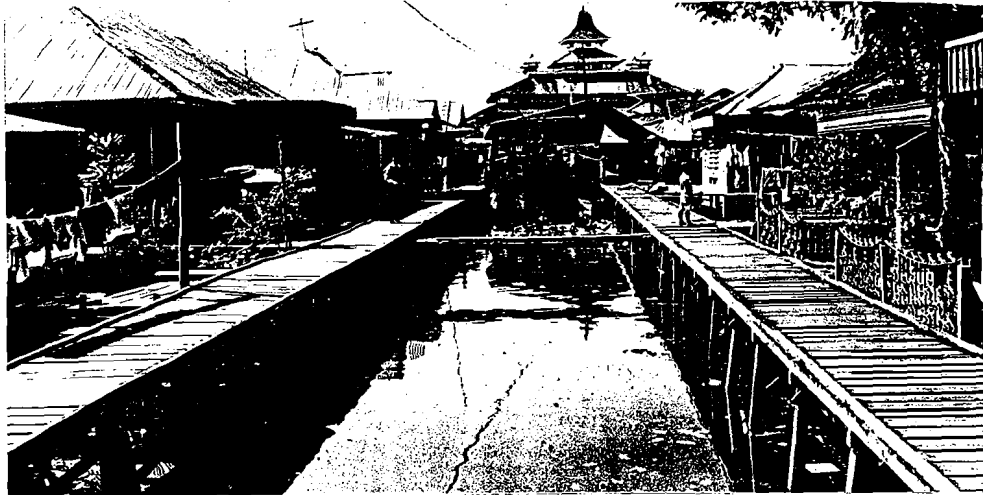
Ciri khas bentuk tugu ini adalah lingkaran yang diterapkan pada atas tugu. Lingkaran ini menggambarkan garis-garis khatulistiwa yang membelah kota Pontianak. Ornamen lingkaran khatulistiwa banyak diterapkan pada hiasan kota seperti lampu, jam dinding, menara air dan taman.



Gambar IV -6. Ciri Tugu Khatulistiwa Pada Puncaknya

#### **4.4.3. Analisa Unsur Rekreatif Pinggiran Sungai Kapuas**

Dalam studi kasus yang dilakukan di salah satu perkampungan terapung , yaitu Kampung Beting, ada beberapa unsur yang memiliki potensi yang bersifat rekreatif, yaitu prasarana pergerakan. Prasarana pergerakan ini terbuat dari kayu, Keunikan yang muncul adalah letaknya yang dibelah oleh sungai kecil sehingga fungsi sungai terlibat juga sebagai pergerakan di atas air. Kolom-kolom / tiang gertak ini ditanam di atas tanah dengan ketinggian ukuran maksimum air pasang sungai Kapuas. Sedangkan jembatan yang digunakan terbuat dari bahan kayu dengan ketinggian yang dapat dilalui oleh sampan. Tinggi gertak dihitung dari ketinggian maksimum air pasang. Ornamen yang dibuat sederhana sekali seperti yang terlihat pada gambar.



Gambar IV -7. Kondisi Kanal Dan Gertak Pada Kampung Beting

#### 4.4.4. Analisa Unsur Sungai

Bentuk-bentuk yang ada di sungai Kapuas dapat juga dijadikan sebagai alternatif pembuatan bentuk bangunan yang akan direncanakan. Hal ini dimaksudkan untuk menyatukan antara bangunan dengan sungai itu sendiri. Unsur sungai yang dimaksudkan adalah bentuk gelombang air.

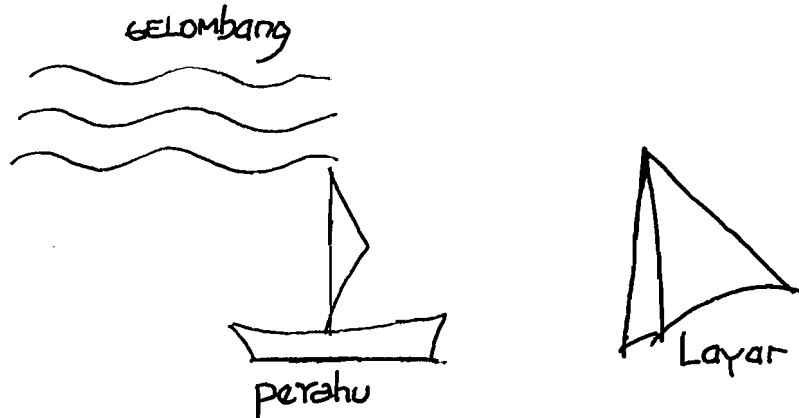
Bentuk ini diambil agar terlihat bahwa bangunan yang direncanakan memiliki ciri khas bangunan dekat air atau dikenal dengan nama Water Front. Permukaan gelombang dapat dijadikan sebagai acuan dalam memasukkan unsur sungai yaitu dengan menganalogi bentuk tersebut sebagai berikut :



Gambar IV -8. Transportasi Sampan Sebagai Angkutan Tradisional

Selain bentuk bentuk gelombang, bentuk-bentuk layar kapal akan dijadikan model dalam perencanaan fasilitas rekreasi dan bangunan utama. Keuntungannya menggunakan bentuk layar ini selain mudah dalam pelaksanaan juga meringankan beban konstruksi. Bentuk

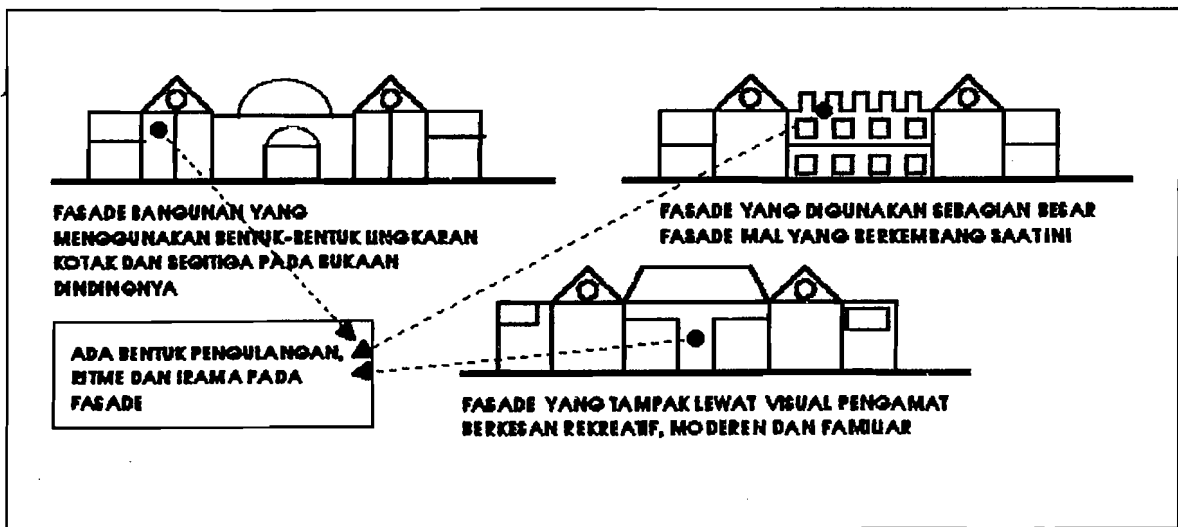
layar berupa tenda ini akan disatukan dengan kabel-kabel baja dan tiang baja sebagai penguat dari terpaan angin.



Gambar IV -9. Bentuk Analogi Unsur Yang Ada Di Sungai

#### 4.5. Analisa Fasade Bangunan Mal Yang Ada

Bentuk fasade mal dewasa ini memiliki kesan moderen dan rekreatif yang dapat ditangkap melalui persepsi visual pengamat melalui gambaran dasar atau figur. Pola dominan yang banyak diterapkan adalah menekankan pada pola -pola pembentuk figur yaitu shape, proporsi dan ornamentasi.



GambarIV -10 Bentuk Fasade Mal Yang Banyak Digunakan

#### **a. Proporsi**

Proporsi yang digunakan dan banyak diterapkan pada Mal saat ini umumnya dengan dimensi atau ukuran horizontal yang lebih besar daripada dimensi vertikal.

#### **b. Shape**

Komposisi massa bangunan terdiri dari bidang-bidang atap limasan/ miring, dan datar. Untuk bukaan banyak menerapkan perpaduan bentuk lingkaran, segitiga dan kotak. Unsur bukaan pada kapal seperti perlubangan pada dindingnya dapat dimasukkan ke dalam bentuk bukaan pada dinding bangunan .

#### **c. Ornamantasi**

Ornamantasi pada Mal yang berkembang dewasa ini banyak menekankan pada penggunaan signboard dengan kesan yang sederhana, efisien dan menyolok.

### **4.6. Kesimpulan Analisa**

Berdasarkan analisa di atas maka ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

- ◆ Penyediaan ruang belanja pada mal harus memperhatikan karakter pengunjung transisi.
- ◆ Pelaku kegiatan adalah individu dan kelompok.
- ◆ Fasilitas rekreasi bahari meliputi penyediaan fasilitas untuk kegiatan memancing, wisata air dan olah raga.
- ◆ Penampilan fasade bangunan memiliki kriteria sesuai dengan karakter perkampungan atas air dan menampakkan kesan bangunan moderen.
- ◆ Penggunaan unsur-unsur elemen bangunan diambil dari gabungan unsur keraton, tugu khatulistiwa Pontianak, dan unsur sungai.
- ◆ Keunikan prasarana pergerakan kampung atas air dapat dijadikan model dalam perencanaan fasilitas rekreasi air.



## BAB V PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

### 5.1. Pendekatan Konsep Pemilihan Lokasi Dan Site

#### 5.2.1. Pendekatan Pemilihan Lokasi

Sesuai dengan tujuan perencanaan , yaitu merencanakan suatu pusat perbelanjaan maka lokasi yang dipilih harus merupakan lingkungan yang benar-benar strategis dan mudah dalam pencapaian, dengan memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Peraturan pemerintah setempat
- b. Berada didekat pusat perdagangan
- c. Keterjangkauan dengan transportasi kota
- d. Pencapaian dengan fasilitas umum
- e. View yang menarik

Dalam hal ini pemilihan lokasi yang dipilih terbagi dalam tiga alternatif daerah lokasi. Karena ketiga lokasi sesuai dengan rencana kota, yaitu kegiatan perdagangan, aksesibilitasnya baik dan refresentatif . Tetapi untuk memudahkan pemilihan maka dari ketiga site tersebut dinilai kembali berdasarkan kriteria lainnya berdasarkan ketentuan sebagai berikut :

- penilaian bagus dan memenuhi kriteria diberi angka 30
- penilaian sedang diberi angka 20
- penilaian kurang memenuhi standar diberi angka 10

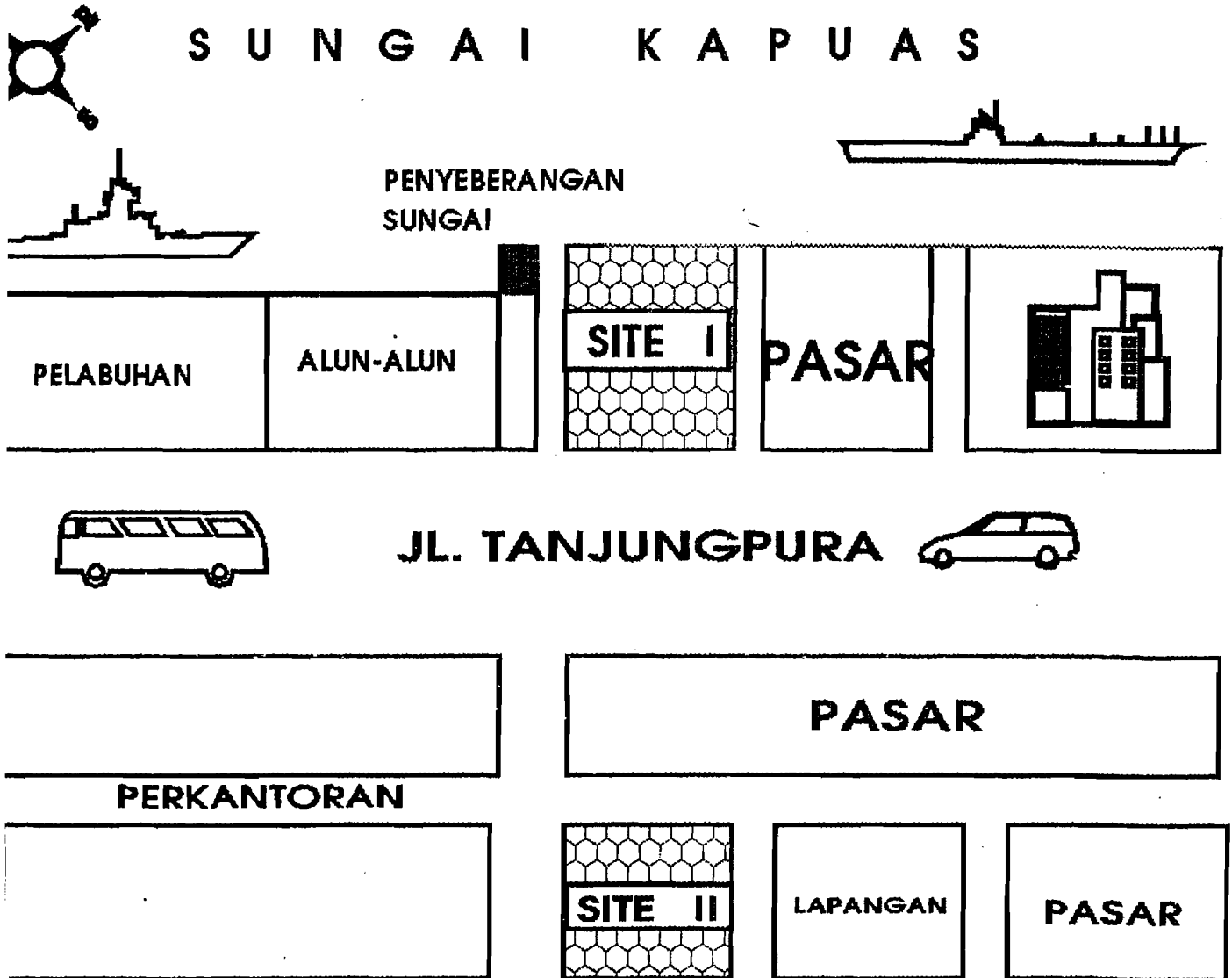
#### 1. Keterjangkauan dengan Transportasi Kota

##### KRITERIA PENILAIAN PENCAPAIAN TRANSPORTASI

KRITERIA PENILAIAN	LOKASI A	LOKASI B	LOKASI C
JARAK TERMINAL	30	30	30
JALUR TRANSPORTASI	30	30	20
KONDISI JALAN	30	30	20
JUMLAH	90	90	70

Tabel V -1. Kriteria Penilaian Transportasi Ke Mal

# PEMILIHAN SITE



Gambar V -1. Site Bangunan



## 2. Keterjangkauan dengan pusat perdagangan kota

- Lokasi A berada di Pusat Perdagangan Kota .....30
- Lokasi B berada di dekat Pusat Perdagangan Kota ..... 20
- Lokasi C berada di dekat Pusat Perdagangan Kota ..... 30

## 3. Pencapaian dengan Fasilitas Umum dan Sosial

- Lokasi A berada di dekat fasilitas umum/sosial Kota ..... 30
- Lokasi B berada di dekat fasilitas umum/sosial Kota ..... 30
- Lokasi C berada agak jauh dari fasilitas umum/sosial ..... 20

Dari uraian di atas dan hal-hal yang perlu dipertimbangkan, maka terdapat kriteria-kriteria pemilihan lokasi yang masing-masing nilai lokasinya berbeda :

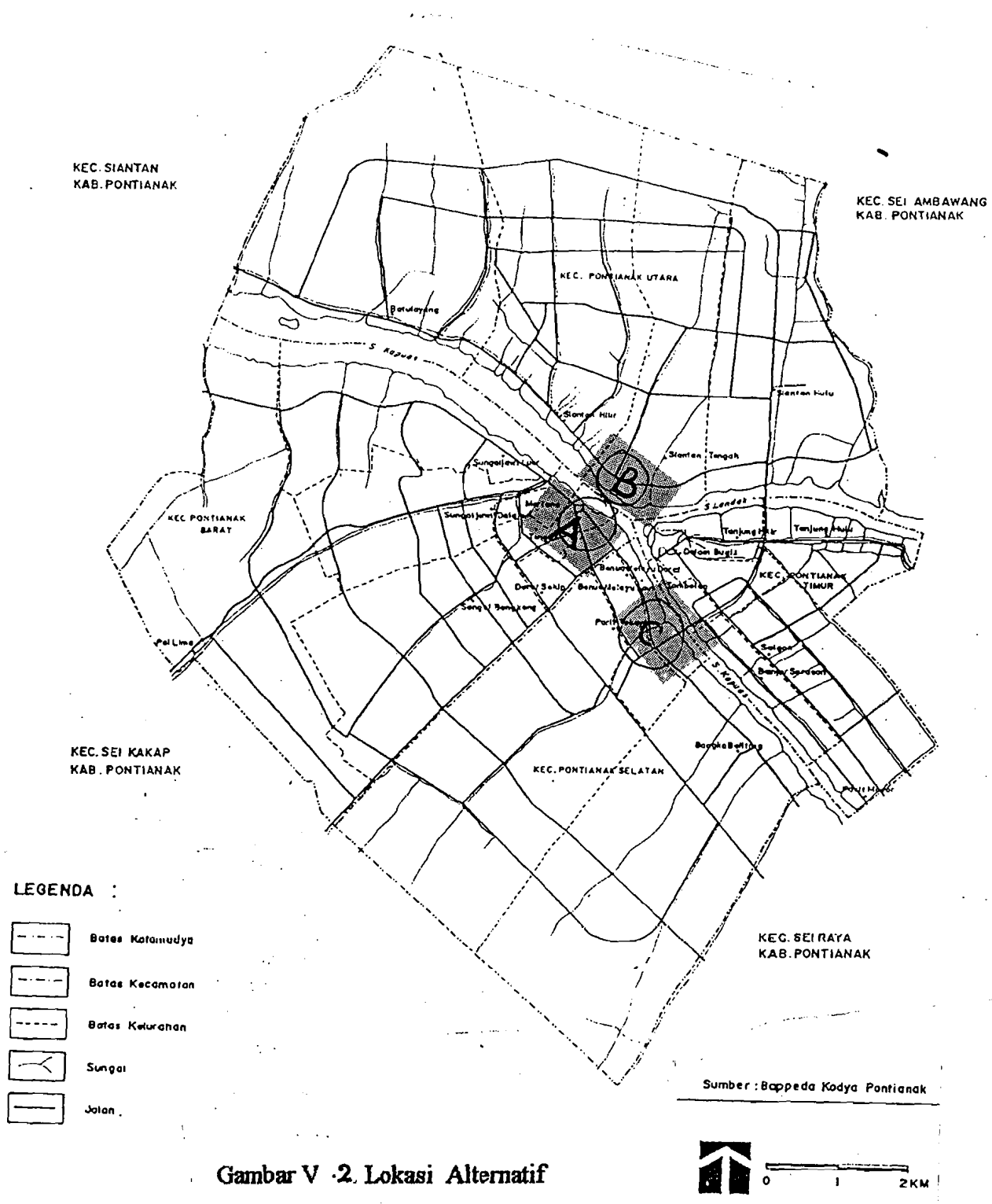
Tabel IV -2. Kriteria Penilaian Pemilihan Site

NO.	KRITERIA PENILAIAN	LOKASI A	LOKASI B	LOKASI C
1	PENCAPAIAN KE PUSAT TRANSPORTASI	90	90	70
2	PENCAPAIAN KE PUSAT PERDAGANGAN	30	20	30
3	PENCAPAIAN KE FASILITAS UMUM/SOSIAL	30	20	20
JUMLAH KITERIA PENILAIAN		150	130	120

Berdasarkan analisis di atas maka lokasi yang terpilih adalah lokasi yang memiliki nilai tertinggi, yaitu lokasi A

### 5.1.2. Pendekatan Pemilihan Site

Perencanaan site adalah menyusun suatu lingkungan fisik luar dalam detail yang lengkap (*Data : Kevin Lynch, Site Planing*). Sesuai dengan tujuan perencanaan yaitu merencanakan suatu bangunan, maka site yang dipilih pun harus merupakan lingkungan yang paling dekat dan bisa dicapai serta memenuhi kriteri persyaratan sebagai berikut :



Gambar V -2. Lokasi Alternatif

- a. Mudah dalam pencapaian
- b. View yang indah
- c. Sirkulasi jalan
- d. Tata letak pada bangunan
- e. Jaringan utilitas.

Untuk itu site yang dipilih hanya dua saja dan keduanya telah memenuhi seluruh kriteria yang ada di atas. Namun masing-masing site tersebut memiliki bobot nilai yang berbeda antara keduanya. Maka diadakan penilaian kembali berdasarkan nilai-nilai yang telah diuraikan sebelumnya di atas .

Tabel IV -3. Kriteria Penilaian Pemilihan Lokasi

No.	KRITERIA PENILAIAN SITE	SITE I	SITE II
1	PENCAPAIAN	30	30
2	VIEW	30	20
3	SIRKULASI	30	20
4	TATA LETAK	30	10
5	FASILITAS UTILITAS	30	30
JUMLAH		150	110

Berdasarkan kriteria penilaian yang telah diuraikan di atas, maka site yang terpilih adalah site yang memiliki Nilai paling tinggi yaitu Site I dengan asumsi luasannya adalah kurang lebih 2,5 ha.

### 5.1.3. Pengolahan Site

Dalam pengolahan site perlu ditinjau kembali beberapa kriteria :

- ◆ Faktor keamanan tapak terhadap adanya erosi air sungai
- ◆ Faktor adanya fasilitas rekreasi air yang menuntut pengolahan tersendiri.

Berdasarkan kriteria di atas maka :

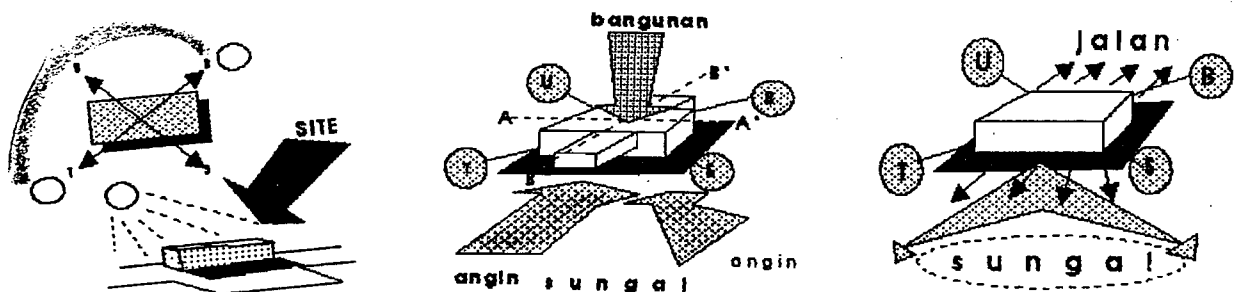
- a. Tapak dibuat tanggul pengaman
- b. Kontur site ditinggikan bagi
- c. Perbandingan bangunan dan fasilitas rekreasi adalah 70 : 30

## 5.2. Pendekatan Konsep Tapak Lingkungan.

### 5.2.1. Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan memiliki pertimbangan yang menyangkut masalah orientasi matahari, datangnya angin dan arah pandang.

#### A. Terhadap Matahari, Angin Dan Arah Pandang

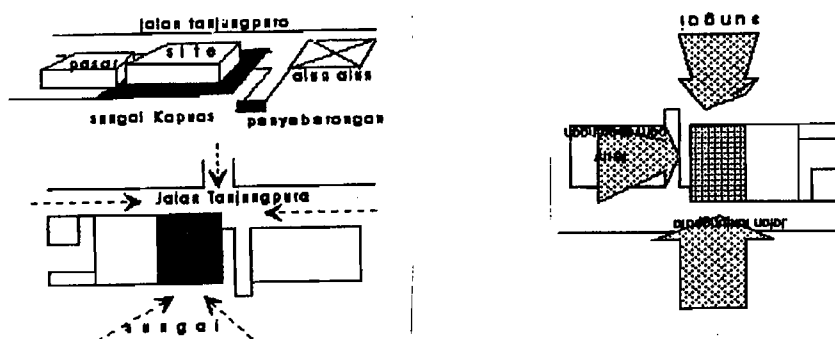


Gambar V -3. Analisa Orientasi Matahari, Angin Dan View

Ruang-ruang yang memerlukan sinar alami matahari ditempatkan ke arah sungai, sekaligus dapat memanfaatkan pandangan dan panorama sungai. Perletakkan sumbu AA' baik mengingat bangunan Mal dapat memanfaatkan angin yang datang untuk menunjang suasana dalam bangunan. Perletakkan BB' kurang baik karena datangnya angin terhambat samping bangunan. Kriteria yang dipakai dalam menetapkan arah pandang :

View dapat dinikmati , tidak tertutup bangunan, mempertimbangkan aspek estetika dan fungsi ruang, dan masalah datangnya sinar matahari.

#### 5.2.2. Sirkulasi Site Dan Pemilihan Entrance Atau Pintu Masuk



Gambar V -4. Analisa Sirkulasi Site Dan Pintu Masuk

Kriteria pengaturan sirkulasi adalah bersifat dinamis, dapat menyatukan bangunan belanja dan fasilitas rekreasi, dan faktor keamanan. Maka di dapat bahwa sirkulasi utama datang dari arah jalan Tanjungpura dan lainnya dari arah sungai

Ada beberapa alternatif dalam pemilihan pintu masuk utama pada site yaitu pintu masuk menghadap ke arah jalan Tanjungpura, pintu masuk dari arah sungai dan , pintu masuk sebelah samping mengarah pada tempat penyeberangan sungai. Kriteria yang digunakan adalah :

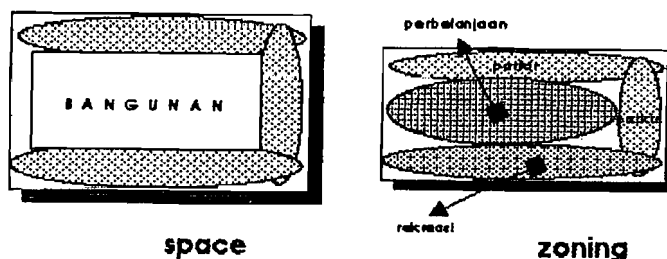
- a. Mudah dilihat dan mencolok
- b. Mempunyai penekanan tertentu

Maka dipilih pintu masuk utama ada di jalan Tanjungpura, pintu masuk tambahan ada di samping bangunan dan sungai.

### 5.2.3. Zoning Dan Space

- Pengelompokan kegiatan yang sejenis, yaitu belanja dan rekreasi
- zoning dan space disesuaikan dengan hubungan yang fungsional.
- zoning dan space dibagi ke dalam beberapa bagian

Maka di dapat zoning seperti di bawah ini :



Gambar V -5. Analisa Space Dan Zoning

### 5.2.4. Land Scape

Kriteria yang dipakai dalam perencanaan tata hijau adalah :

- ◆ Tata hijau memprtimbangan aspek estetika dan fungsi
- ◆ Tata hijau mendukung kesan rekreatif bangunan dan fasilitas rekreasi
- ◆ Tata hijau memperhatikan pertimbangan pemilihan tanaman yang dipakai

Maka didapat :

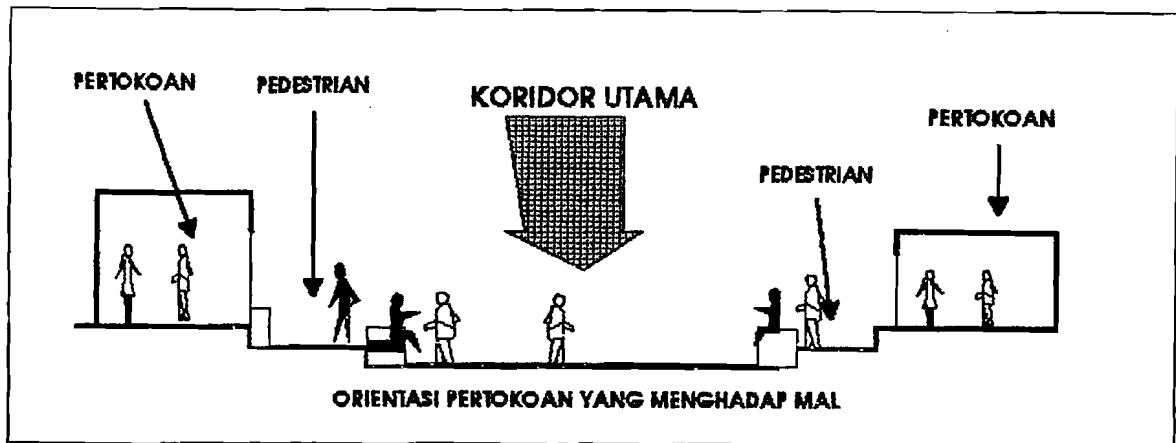
- a. Membuat area transisi dan membentuk pola taman pada parkir

b. Pemilihan tumbuhan tanaman peneduh dan berdaun lebat pada pinggiran sungai.

### 5.3. Pendekatan Konsep Bangunan Mal

Mal atau pedestrian merupakan inti dari bangunan mal itu sendiri. Untuk itu kriteria yang akan diterapkan dalam perencanaan mal adalah sebagai berikut :

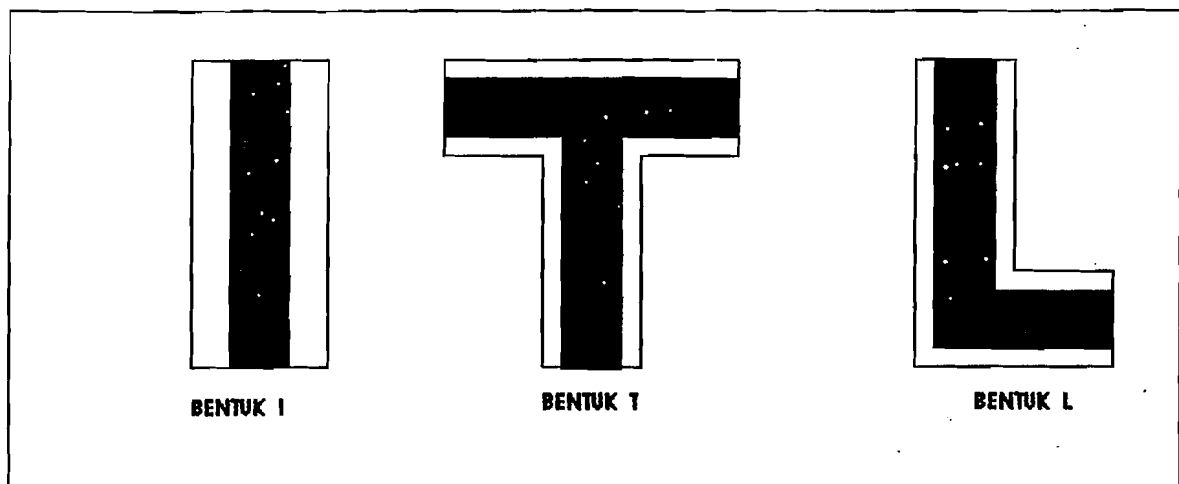
- ◆ Memperhatikan tata letak mal itu sendiri,
- ◆ dimensi mal,
- ◆ penataan letak toko dan fasade sepanjang mal,
- ◆ serta skala dan proporsi mal yang digunakan.



Gambar V -6 Letak Mal Sebagai Orientasi Penataan Pertokoan

#### 5.3.1. Tata Letak Dan Bentuk Mal

##### A. Tata Letak Mal



Gambar V -7. Bentuk-Bentuk Letak Mal

Kriteria yang dipakai adalah dalam menerapkan bentuk bangunan Mal adalah

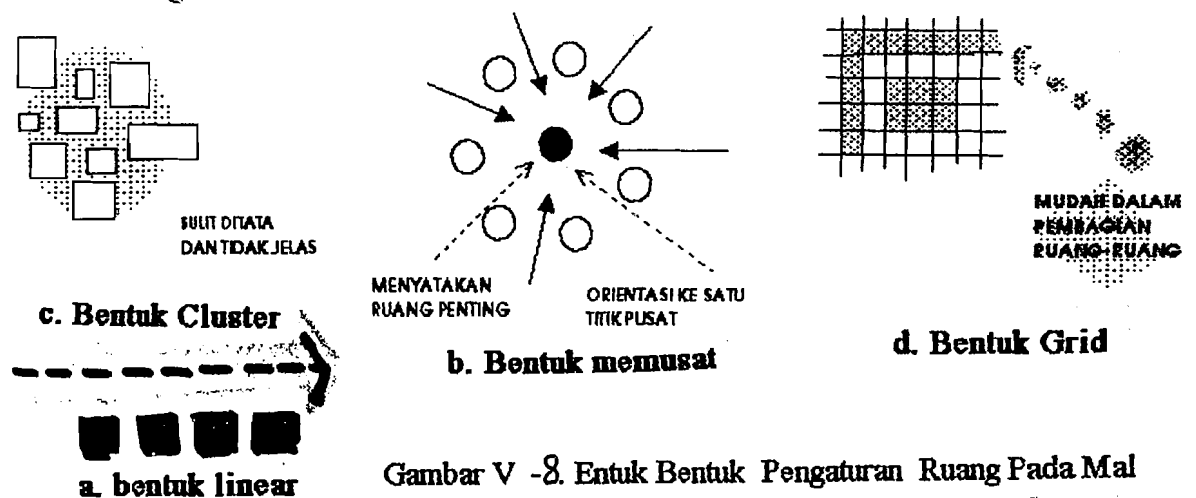
- ◆ Bentuk memperhatikan efektifitas ruang dan efisien
- ◆ Mudah dalam sirkulasi
- ◆ Mudah dalam pembagian ruang-ruang

Dari beberapa bentuk di atas dan berdasarkan beberapa kriteria yang ada maka model tata letak bangunan Perbelanjaan akan digunakan bentuk I. Karena model semacam ini sangat memudahkan dalam pembagian ruang-ruang. Selain itu bentuk ini sangat memudahkan para pengunjung menemukan toko yang akan ditujunya.

## B. Bentuk Mal

Bentuk yang dipakai dalam penataan ruang dan pembagian ruang memiliki kriteria sebagai berikut :

- ◆ Mudah dalam pembagian ruang-ruang
- ◆ efisiensi
- ◆ Sesuai dengan bentuk tata letak Mal



Gambar V - 8. Entuk Bentuk Pengaturan Ruang Pada Mal

Ada beberapa bentuk yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam bangunan mal ini. Yaitu :

### a. bentuk linear

Bentuk ini sesuai dengan bentuk I pada mal. Bentuk ini digunakan sebagai pembagi ruang-ruang pertokoan yang orientasinya menghadap koridor utama.

### b. Bentuk memusat

Bentuk ini memiliki pengaruh yang kuat di dalam penyampaiana pesan ruang-ruang utama dalam suatu bangunan. Penggunaan bentuk ini dipakai dalam rangka membuat magnet atau court disepanjang koridor utama sebagai pengikat kegiatan sekitarnya.

### c. Bentuk Cluster

Bentuk cluster berkesan tidak tertatanya ruang-ruang atau massa dengan baik. Mal memerlukan penataan yang memiliki sifat efisiensi, mudah dan sederhana.

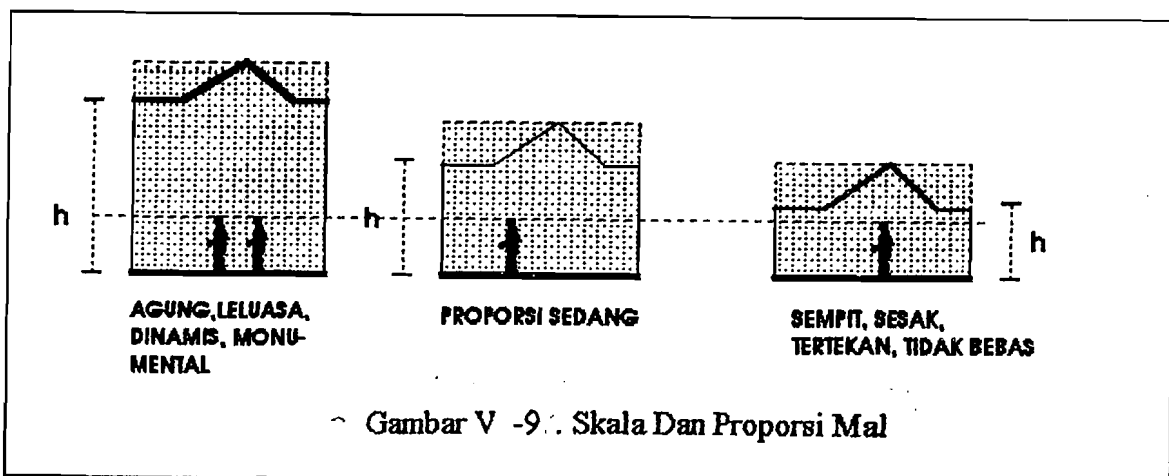
### d. Bentuk Grid

Bentuk ini banyak digunakan dalam penataan ruang-ruang, karena bentuk semacam ini sangat memudahkan dalam pembagian dan pengelompokkan ruang-ruang dalam bangunan.

Dari beberapa alternatif bentuk bentuk di atas dan berdasarkan kriteria yang ada maka bentuk yang dipakai dapat diuraikan sebagai berikut :

- Bentuk Linear akan digunakan pada penataan toko-toko dengan Mal sebagai orientasi perletakkan pertokoan.
- Bentuk memusat digunakan dalam penataan magnet-magnet kegiatan yang diletakkan di setiap pusat kegiatan sebagai pengikat ruang dan pembentuk ruang bersama
- Bentuk grid akan digunakan dalam penataan ruang-ruang yang ada di pusat perbelanjaan dan dan penataan taman.

### 5.3.2. Skala Dan Proporsi





Pada mal skala dan proporsi dapat mempengaruhi kesan rekreatif. Hal ini dikemukakan oleh Camilio Site ( 1978, hal. 31 ) bahwa proporsi plaza atau mal yang terlalu vertikal akan memperkuat kesan bangunan, menimbulkan kesan yang agung. Proporsi yang berimbang dapat diupayakan menimbulkan kesan rekreatif .

Dalam kaitannya dengan perencanaan pusat perbelanjaan yang direncanakan ini maka pemakaian proporsi dan skala memiliki kriteria sebagai berikut :

- ◆ Pemakaian skala ruangan memperhatikan kesan ruang yang diinginkan
- ◆ Proporsi dan skala harus berkesan rekreatif

Jadi berdasarkan kriteria tersebut maka :

- a. Proporsi pada ruang perbelanjaan menggunakan perbandingan skala vertikal lebih besar dari skala horizontal untuk menimbulkan kesan agung, bebas, rekreatif
- b. Proporsi tinggi pertokoan yang ada dibuat berskala rendah untuk mendapatkan kesan akrab, ramah, dan tidak menghimpit.
- c. Untuk ruang ruang yang memerlukan kesan akrab, santai dan bebas dibuat dengan skala vertikal berimbang dengan skala horisontal.

#### **5.4. Pendekatan Konsep Ruang**

##### **5.4.1. Pelaku Kegiatan Dan Karakteristiknya**

###### **a. Pengunjung**

Pengunjung yang datang adalah dari masyarakat transisi yang mempunyai karakteristik dan aktivitas kegiatan yang bertujuan untuk berbelanja, berekreasi, melihat lihat barang, menikmati suasana .Pengunjung biasanya lebih dari satu atau berkelompok, bersama keluarga, bersama sahabat. Gerak dasar pengunjung memiliki sifat khas yaitu sangat rekreatif, rasional, emosional, didorong atau dihambat faktor-faktor tertentu. Gerak pengunjung tersebut digambarkan sebagai bebas, dinamis, santai terarah.

### **b. Pengelola**

Pengelola adalah pelaku yang tidak secara kontinu terlibat langsung dalam aktivitas sehari-hari pusat perbelanjaan. Misalnya beraktivitas untuk menangani manajemen, operasional dan pemeliharaan.

### **c. Tenant**

Pada dasarnya memiliki karakteristik kegiatan hampir sama dengan pusat perbelanjaan lain, yakni menyelenggarakan pelayanan jual beli dan rekreasi.

## **5.4.2. Macam Fasilitas**

Macam fasilitas ditentukan berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

- ◆ Adanya kebijaksanaan pengembangan wisata dalam kota Pontianak
- ◆ Potensi Pariwisata yang ada di tepian sungai Kapuas
- ◆ Adanya tuntutan kebutuhan pelaku utama dalam mal
- ◆ Kebutuhan ruang pada Mal yang harus diwadahi

Sehingga ditetapkan fasilitas Mal sebagai berikut :

### **a. fasilitas belanja**

Untuk fasilitas belanja disediakan fasilitas penjualan berupa pertokoan, parkir, pertamanan, restoran, fasilitas hiburan, tempat bermain, kantor pengelola, fitness dan kebugaran, fasilitas servis.

### **b. Rekreasi**

Fasilitas dermaga, kolam renang, penyewaan perahu, rekreasi air, fasilitas memancing, fasilitas taman bermain, restoran terapung dan plaza

## **5.4.3. Kebutuhan Ruang**

Pertimbangan Kebutuhan ruangan adalah sebagai berikut :

- ◆ Adanya Tuntutan pelaku kegiatan
- ◆ Adanya fasilitas yang disediakan,

Sehingga di dapat kebutuhan ruangan sebagai berikut :

Fasilitas belanja : dept store, toserba,super market, dan toko-toko; fasilitas bermain : ruang bermain anak-anak, lavatory, ruang pengelola; Fasilitas hiburan : ruang bioskop, ruang lavatory, ruang tunggu dan lobby; fasilitas pengelola: ruang administrasi, ruang kantor, dan gudang ; fasilitas servis: gudang barang, ruang peralatan, musholla ; fasilitas restoran : ruang makan, dapur, gudang, lavatory, ruang pengelola ; Fasilitas Fitnes dan Kebugaran : ruang fitnes, sauna, ruang senam, lavatory, ruang ganti, ruang tunggu ; Fasilitas renang : kolam renang, ruang pengelola, ruang ganti pakaian, lavatory, ruang penitipan, ruang tunggu ; Fasilitas penyewaan kapal : ruang pengelola, dermaga, ruang tunggu, ruang sewa, ruang satpam, lavatory ; fasilitas memancing : area memancing, patio/gazebo, tempat penjualan peralatan, tempat penyewaan peralatan, restaurant seafood serta ruang makan terapung.

#### 5.4.4. Besaran Ruang

- Luas site 25.000 m<sup>2</sup>
- KDB 70 % = 17.500 m<sup>2</sup>/ lantai . 4 lantai = 70.000 m<sup>2</sup>.
- Luas Mal asumsi 13 %
- Service area = 7 %
- Reantable area maksimal = 80 % dengan ketentuan
  - Sarana belanja 65 %
  - Rekreasi dalam bangunan 15 %
- Jadi luas terpakai 87 % x 70.000 m<sup>2</sup>= 60.900 m<sup>2</sup>. Untuk perlantai berjumlah 15.225 m<sup>2</sup>.

#### I. Kelompok Ruang Perbelanjaan

##### a. Pertokoan

Unit toko ( 30 - 100 ) m<sup>2</sup> sebesar 50 % dari 60.900 m<sup>2</sup> = 30.450 m<sup>2</sup> dengan pembagian:

- |             |                  |                            |
|-------------|------------------|----------------------------|
| - toko      | : 70 % x 30.450  | = 14.920, 5 m <sup>2</sup> |
| - gudang    | : 10 x 30. 450   | = 3. 045 m <sup>2</sup>    |
| - sirkulasi | : 20 % x 30. 450 | = 6.090 m <sup>2</sup>     |

##### b. Supermarket

- ruang di asumsikan untuk 100 orang @ 2, 8 m<sup>2</sup> = 2800 m<sup>2</sup>

- ruang. karyawan, gudang dan lavatory 10 % x 2800 = 280 m<sup>2</sup>
- sirkulasi dan servis 20 % x 2800 = 560 m<sup>2</sup>

**c. Departement Store**

- Penjualan untuk 200 orang @ 2, 8 m<sup>2</sup> = 5.600 m<sup>2</sup>
- ruang. karyawan, gudang dan lavatory 10 % x 5.600 = 560 m<sup>2</sup>
- sirkulasi dan servis 20 % x 2800 = 1120 m<sup>2</sup>

**d. Bioskop**

- Ruang nonton kapasitas 150 orang 4 buah dengan asumsi bahwa 1 orang memerlukan ruang sebesar 1,5 m<sup>2</sup> = 900 m<sup>2</sup>
- Ruang proyektor @ 30 m<sup>2</sup> x 4 = 120 m<sup>2</sup>
- Loby untuk 300 orang @ 0, 6 = 24 m<sup>2</sup>
- Kafetaria = 30 m<sup>2</sup>
- Rg. Administrasi untuk 8 orang @ 6 m<sup>2</sup> = 48 m<sup>2</sup>
- Rg. Karyawan = 30 m<sup>2</sup>
- Gudang dan servise = 50 m<sup>2</sup>
- luas Toatal bioskop = 1. 382 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi + utilitas 20 % x 1. 382 m<sup>2</sup> = 276, 4 m<sup>2</sup>

**e. Restoran**

- ruang makan dan minum untuk 500 orang @ 2 m<sup>2</sup> = 1000 m<sup>2</sup>
- Panggung khusus untuk 10 orang @ 3 m<sup>2</sup> = 30 m<sup>2</sup>
- Dapur, gudang ruang karyawan 25 % x 1000 = 250 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi 20 % x 1000 m<sup>2</sup> = 200 m<sup>2</sup>

**f. Cafetaria**

- ruang makan dan minum untuk 200 orang @ 1,5 m<sup>2</sup> = 300 m<sup>2</sup>
- Dapur, gudang ruang karyawan 25 % x 300 = 75 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi 20 % x 300 m<sup>2</sup> = 60 m<sup>2</sup>

**g. Pujasera**

- ruang makan dan minum untuk 500 orang @ 2 m<sup>2</sup> = 1000 m<sup>2</sup>
- Dapur, gudang ruang karyawan 25 % x 1000 = 250 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi 20 % x 1000 m<sup>2</sup> = 200 m<sup>2</sup>

#### **h. Fitness Center**

- Ruang untuk 80 orang @ 1,5 = 120 m<sup>2</sup>
- Hall utama = 20 m<sup>2</sup>
- Ruang sauna, pijat, dan ruang dokter = 65 m<sup>2</sup>
- Ruang ganti dan istirahat = 70 m<sup>2</sup>
- Cafeteria = 10 m<sup>2</sup>
- Ruang pengelola = 60 m<sup>2</sup>

**Luas Total** = 345 m<sup>2</sup>

ditambah Sirkulasi 20 % x 345 = 69 = 414 m<sup>2</sup>

#### **g. Amusement / ruang bermain anak- anak**

- ruang bermain kapasitas 100 orang @ 2,5 m<sup>2</sup> = 250 m<sup>2</sup>
- Lounge kapasitas 100 orang @ 1,5 m<sup>2</sup> = 150
- Bar = 30 m<sup>2</sup>
- Stage = 45 m<sup>2</sup>
- Hall penerima dan tiket = 25 m<sup>2</sup>
- Ruang pengelola, dapur, toilet = 250 m<sup>2</sup>

**Luas total** = 750 m<sup>2</sup>

Ditambah sirkulasi 20 % x 750 menjadi = 900 m<sup>2</sup>

#### **h. Karaoke**

- Ruang bernyanyi untuk 50 orang @ 1,5 m<sup>2</sup> = 75 m<sup>2</sup>
- Ruang pengelola, dapur, toilet = 100 m<sup>2</sup>
- Ruang operator = 8 m<sup>2</sup>

**Luas area Karaoke** = 183 m<sup>2</sup>

Ditambah Sirkulasi 20 % = 219.6 m<sup>2</sup>

#### **i. Bilyar**

- Ruang bermain 10 meja @ 10 m<sup>2</sup> = 100 m<sup>2</sup>
- Ruang pengelola, toilet = 50 m<sup>2</sup>

**Luas area** = 150 m<sup>2</sup>

Ditambah sirkulasi dan utilitas 20 % = 180 m<sup>2</sup>

## **II. Kelompok Ruang Pelengkap**

### **a. Salon**

- Ruang kerja fungsional diasumsikan = 150 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi dan servis 40 % = 60 m<sup>2</sup>
- Toal area = 210 m<sup>2</sup>

### **b. Agen jasa dan biro perjalanan**

- Ruang kerja fungsional diasumsikan = 36 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi dan servis 40 % = 10,8 m<sup>2</sup>
- Toal area = 46,8 m<sup>2</sup>

### **c. Kantor Pengelola**

- Ruang Direksi = 50 m<sup>2</sup>
- Ruang tamu = 20 m<sup>2</sup>
- Ruang administrasi untuk 10 orang @ 5,5 m<sup>2</sup> = 55 m<sup>2</sup>
- Total area = 125 m<sup>2</sup>
- Ditambah 20 % sirkulasi = 150 m<sup>2</sup>

## **III. Kelompok Ruang Pendukung**

- Parkir untuk 200 mobil @ 13 m<sup>2</sup> = 2600 m<sup>2</sup>
- Parkir motor untuk 500 motor @ 2,5 m<sup>2</sup> = 1250 m<sup>2</sup>
- Pos keamanan = 8 m<sup>2</sup>
- Bongkar muat barang untuk 3 truk @ 30 m<sup>2</sup> = 90 m<sup>2</sup>
- Total = 3948 m<sup>2</sup>

## **IV. Kelompok Ruang Rekreasi Luar bangunan**

### **a. Kolam Renang**

- Kolam ukuran 50 m<sup>2</sup> x 25 m<sup>2</sup> = 1250 m<sup>2</sup>
- Kamar ganti untuk 50 kamar @ 5 m<sup>2</sup> = 250 m<sup>2</sup>
- Sauna = 10 m<sup>2</sup>

- b. Tempat memancing 3 m<sup>2</sup> x 20 m<sup>2</sup> = 60 m<sup>2</sup>**

### c. Restoran terapung

- Ruang makan untuk 50 orang @ 2 m<sup>2</sup> = 100 m<sup>2</sup>
- Dapur = 8 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi 20 % dari 108 m<sup>2</sup> = 21,6 m<sup>2</sup>

### 5.4.5. Pendekatan Konsep Hubungan Ruang

Hubungan ruang memiliki kriteria sebagai berikut :

- ◆ Memperhatikan aspek sirkulasi
- ◆ Hubungan ruang bersifat umum

Sehingga di dapat :

- a. Hubungan ruang pada Pusat perbelanjaan ini dibagi menjadi dua, yaitu hubungan ruang bangunan perbelanjaan dan hubungan ruang rekreasi.
- b. Hubungan ruang perbelanjaan mengarah pada orientasi yang sama yaitu pada mal atau plaza.
- c. Hubungan ruangan antara bangunan perbelanjaan dan tempat rekreasi di buat ruang transisi berupa area parkir dan taman.

### 5.4.6. Konsep Suasana Ruang

Suasana ruang berbagai ruang berbeda menurut jenis serta sifat kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Untuk itu berbagai ruang tersebut akan dikelompokkan sebagai berikut :

#### a. Ruang Pelayanan Perbelanjaan

Ruang ruang ini harus memiliki suasana terbuka, bebas, menarik, memperhatikan kenyamanan dan kemudahan. Suasana terbuka dapat dicapai dengan penataan sirkulasi yang bebas serta dapat mengarahkan pengunjung untuk memilih toko yang diinginkannya.

#### b. Ruang pelayanan rekreasi

Suasana yang dicapai bersifat menarik, akrab, santai, yang dapat dibentuk dari penggunaan proporsi dan skala manusia pada penataan ruang.

### c. Area Rekreasi

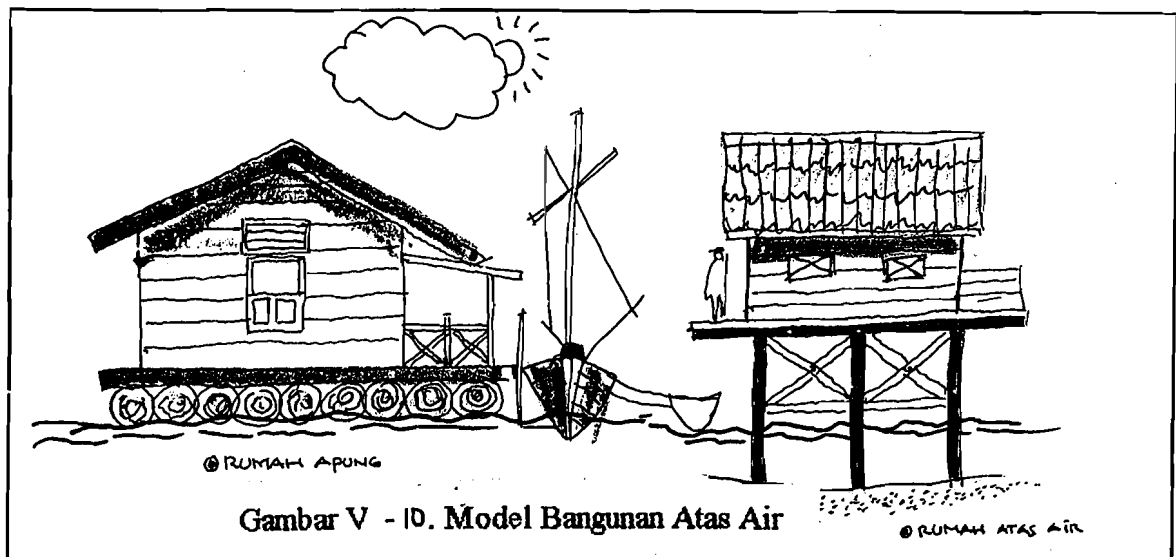
Area rekreasi meliputi semua fasilitas dan ruang rekreasi yang berada di luar bangunan. Suasana ruang yang dibentuk harus bersifat menarik, santai, dinamis, bebas.

### 5.5. Pendekatan Penampilan Bangunan

Pertimbangan yang dipakai dalam memilih dan menentukan penampilan bangunan adalah sebagai berikut :

- a. Penampilan bangunan yang diterapkan berdasarkan proporsi, shape dan ornamentasi yang diambil dari bentuk-bentuk Mal yang berkembang saat ini dan memiliki kesan moderen dan rekreatif
- ◆ Bentuk rekreatif memiliki kriteria sederhana, mudah ditangkap visual, tidak monoton, dan menerapkan konsep irama dan keseimbangan.
- ◆ Sedangkan kriteri moderen adalah pemakaian dan penerapan bentuk bentuk itu sendiri yang banyak digunakan pada Mal yang berkembang saat ini dan tampak dalam penggunaan bahan fasadenya.
- ◆ Bentuk moderen berarti bahwa suatu bentuk yang diterapkan adalah bentuk bentuk yang digemari masyarakat dewasa ini atau bentuk yang lagi tren saat ini.

#### b. Mencerminkan arsitektur rumah terapung



Gambar V - 10. Model Bangunan Atas Air



c. Memasukan unsur-unsur arsitektur setempat seperti yang terdapat pada ban-

dan unsur arsitektur pinggiran sungai lainnya.

Sehingga didapat bentuk penampilan bangunan sebagai berikut :

- ◆ Bentuk atap bangunan perbelanjaan menggunakan bentuk lingkaran khatulistiwa.
- ◆ Atap bangunan tambahan menggunakan bentuk arsitektur Melayu
- ◆ Fasade bentuk moderen diambil dari perpaduan bentuk kotak, segitiga dan bu-  
lat dengan pola keseimbangan, ritem dan irama serta variasi ketiga bentuk di  
atas dengan penambahan dan pengurangan.
- ◆ Bentuk-bentuk gelombang dan perahu kapal dimasukkan pada bangunan Mal  
dan fasilitas rekreasi tepi sungai.

## **5.6. Pendekatan Tata Ruang Dalam**

### **5.6.1. Fasilitas Ruang Bersama**

Bentuk ruang bersama sangat penting dalam menciptakan suasana yang rekrea-  
tif Pada masyarakat transisi yang mengunjungi pusat belanja ini, ruang bersama merupakan  
wujud interaksi sosial dan sekaligus tempat rekreasi bagi mereka. Selain digunakan untuk  
berinteraksi sosial, ruang bersama juga digunakan sebagai tempat kebutuhan pribadi.

Adapun pertimbangan yang dipakai dalam perencanaan ruang bersama adalah

- ◆ Ruang bersama harus menunjukkan interaksi sosial
- ◆ Bentuk ruang bersama mengacu kepada sifat dan karakter masyarakat  
transisi.
- ◆ Bentuk ruang bersama memperhatikan aspek rekreatif
- ◆ Tempat yang dirancang tidak monoton dan perlu memperhatikan variasi  
ruangan
- ◆ Penataan Mal court dapat berfungsi sebagai ruang untuk even-even tertentu.

Dari kriteria yang ada maka didapat :

- a. Perletakkan bangku dan tanaman di sepanjang pedestrian
- b. Perletakkan toko non permanen di tengah plaza atau Mal

- c. Ruang duduk diletakkan di tempat-tempat yang banyak kegiatannya dan berfungsi sebagai tempat istirahat sementara.

### 5.6.2. Penggunaan Warna Dan Tekstur Ruangan

Kriteria yang harus diperhatikan dalam penggunaan warna dan tekstur ruangan kaitannya dengan perancangan tata ruang dalam adalah sebagai berikut :

- ◆ Penggunaan warna ruang memperhatikan aspek suasana dan sifat ruang yang diinginkan
- ◆ Penggunaan tekstur pada ruangan memperhatikan sifat ruangan dan pemakaian bahan
- ◆ Ruang pada perbelanjaan diarahkan pada suasana yang santai, rekreatif, efisien dan akrab yang dapat dicapai melalui penggunaan warna .
- ◆ Penggunaan warna harus memperhatikan fungsi ruang dan karakter pelakunya yang berkaitan dengan tuntutan suasana ruang yang diinginkan

Dari kriteria di atas di dapat :

- a. Penggunaan bahan tidak terlalu licin
- b. Desain tempat duduk yang berbeda sesuai dengan karakter kegiatannya.

Golongan Warna	Karakter	Contoh
Gelap (heavy)	Gelap, misterius, kaya (rich) Rich, gelap, outdoor Impulsif, berani, gembira Dignity, magesti	Hitam Coklat Merah Ungu
Hangat (warm)	Impulsif, akrab Gembira, akrab, rekreatif Rekreatif Inovatif, wisdom, originality	Merah orange Orange Orange kuning Kuning
Terang	Gembira Inovatif, wisdom, originality Perceptif	Orange kuning Kuning Kuning hijau
Sejuk	Perceptif, rekreatif Nature, balance, normal Relax	Kuning hijau Hijau Hijau biru
	Dignity, poise, reserve	Biru Biru ungu
Netral/Terang	Purity, Innocence, clean, stereo Tenang, sederhana,	Putih Abu-abu Muda

Tabel V -4 . Macam Golongan Warna Dan Karakteristiknya

- c. Penggunaan warna yang lembut dan dingin untuk ruang berkesan menarik dan santai, warna netral dan terang untuk ruang berkesan formal, dan warna cerah untuk ruang bersama.
- d. Pemilihan tekstur kasar untuk ruang-ruang publik dan halus untuk ruang semi publik dan privat.

### **5.7. Pendekatan Konsep Tata Ruang Luar**

Penataan ruang luar sangat berperan dalam memberikan kesan pertama kepada para pengunjung yang datang. Penataan ruang luar pada pusat perbelanjaan yang direncanakan mengarah pada faktor rekreatif, disamping penyediaan berbagai fasilitas kegiatan yang mendukung untuk itu.

#### **5.7.1. Fasilitas Ruang Luar**

##### **A. Parkir**

Ruang luar yang berbentuk ruang parkir yang cukup luas harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut :

- ◆ mudah dalam pencapaian
- ◆ alokasi kendaraan jelas
- ◆ sirkulasi yang lancar dan bebas

Dari kriteria maka di dapat :

- a. parkir berada di depan dan samping bangunan
- b. Penataan taman dan tempat duduk untuk area parkir
- c. Penggunaan pola yang sesuai.

##### **B. Penataan Taman**

Kriteria yang digunakan dalam perancangan taman adalah sebagai berikut :

- ◆ Penataan taman mempertimbangkan masalah luasan site
- ◆ Penataan taman memperhatikan elemen-elemen yang digunakan seperti bangku, air mancur, kotak telepon, plaza dan lainnya dan mempertimbangkan letaknya.
- ◆ Penataan taman memiliki kesan rekreatif

- ◆ Penataan taman memperhatikan hubungannya dengan fasilitas rekreasi air yang ada .
- ◆ Penataan taman memperhatikan ciri khas kehidupan pinggiran sungai Kapuas dan aritektur yang dimilikinya.

Dari kriteria di dapat :

- a. Perletakkan taman di area transisi
- b. Penggunaan taman sesuai dengan fungsinya
- c. Penggunaan tanaman diletakkan berdasarkan tempatnya
- d. Elemen lainnya diletakkan sesuai dengan kesan yang diinginkan dan didesain berdasarkan arsitektur yang ada.

### **C. Gubahan Massa**

Kriteria yang dipakai dalam menetapkan gubahan massa adalah :

- ◆ Massa yang dipakai menunjukkan kesatuan bangunan dengan unsur sungai dan air.
- ◆ Massa yang dibuat memperhatikan kekuatan struktur.
- ◆ Memiliki kesan rekreatif dan moderen.
- ◆ Massa dapat diambil dari bentuk atap bangunan rumah Melayu.

Bentuk gubahan massa utama hanya berupa satu massa dengan penambahan massa berupa bentuk bulat, segitiga, dan kotak yang diambil dari unsur sungai dan terkait pada kekuatan struktur terhadap keadaan site yang terpilih. Atap yang dipakai selain bulat adalah berupa gabungan atap arsitektur Melayu dengan massa yang berkesan rekreatif. Atap digunakan untuk kegiatan santai dan ruang duduk yang dilengkapi dengan taman dan kafetaria.

### **5.8. Sistem Struktur Dan Pemilihan Bahan**

Pemilihan bahan dan struktur harus mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu

- ◆ aspek estetika
- ◆ aspek kesesuaian alat yang diwadahi yaitu kapal dengan dimensi tertentu
- ◆ aspek kekuatan
- ◆ aspek arsitektur setempat

◆ keawetan bahan

Maka didapat kesimpulan bahwa bahan konstruksi yang digunakan untuk struktur adalah bahan yang memiliki daya tahan yang kuat terhadap air sungai. Penggunaan kayu pada bangunan akan menampilkan ciri khas penampilan bangunan atas air. Namun karena kayu kekuatannya terbatas maka perlu adanya penggabungan dengan bahan-bahan lainnya yang memiliki kekuatan yang besar seperti baja dan beton. Kaca digunakan untuk menampilkan keadaan pemandangan luar yang diatur melalui bukaan pada dinding.

### 5.9. Perlengkapan Bangunan

Perlengkapan yang dimaksud adalah sistem drainase, sistem pencahayaan dan penghawaan, sistem mekanikal, dan sistem keamanan. Kriteria yang digunakan dalam perencanaan perlengkapan bangunan :

- a. Aspek tata letak
- b. Aspek estetika
- c. Aspek Keamanan
- d. Pertimbangan terhadap lingkungan

Dari kriteria di atas di dapat suatu perhitungan kebutuhan masing-masing perlengkapan bangunan dengan asumsi sebagai berikut :

- Luas bangunan 25.000 m<sup>2</sup>
- KDB 70 % = 17.500 m<sup>2</sup>/ lantai . 4 lantai = 70.000 m<sup>2</sup>.
- Luas Mal asumsi 13 %
- Service area = 7 %
- Reantable area maksimal = 80 % dengan ketentuan
- Sarana belanja 65 %
- Rekreasi 15 %
- Jadi luas terpakai 87 % x 70.000 m<sup>2</sup>= 60.900 m<sup>2</sup>. Untuk perlantai berjumlah 15.225 m<sup>2</sup>.
- Ratio pemakai adalah 9 m<sup>2</sup> / orang. Hingga didapat jumlah pemakai adalah 15.225 / 9 = 1692 orang.

Sehingga masing-masing perhitungan akan di dapat sebagai berikut :

### **a. Drainase**

Untuk keperluan suplay air maka di dapat perhitungan sebagai berikut :

#### ◆ suply fire protection

Asumsi 2 House rack setiap lantai. Jumlah lantai 4 buah. Hingga di dapat total House rack 8. Buah. Kapasitas 1 house rack adalah 200 lt/menit. Sehingga jumlahnya menjadi  $8 \times 200 = 1600$  liter

#### ◆ Untuk keperluan minum

Untuk minum ditetapkan satu orang adalah 25 liter/person. Asumsi jumlah manusia perlantai ( lihat lampiran ) adalah 1692 orang. Jadi keperluan air minum adalah  $25 \times 1692 = 42.300$  liter.

### **b. Lighting atau lampu**

Luas lantai di asumsi ( lihat lampiran ) adalah  $15.225 \text{ m}^2$ . Berdasarkan tabel kebutuhan penerangan adalah 5,1 KVA persatuan luas 1000 soft. 5,1 KVA adalah perluas lantai  $93 \text{ m}^2$ . Jadi kebutuhan watt yang harus disediakan adalah  $15.225 / 93 = 163,7 \text{ KVA} / \text{perlantai}$ . Jumlah yang dibutuhkan seluruhnya adalah  $4 \times 163,7 \text{ KVA} = 654,8 \text{ KVA}$ .

### **c. Kebutuhan Penghawaan**

Jumlah pemakai adalah diasumsikan 1692 orang. Kecepatan udara 50 FE/menit. =  $15,4 \text{ m} / \text{menit}$ . Lebar register diasumsi  $0,4 \times 0,4 = 0,16 \text{ cm}^2$ . Q debit adalah  $0,16 \times 15,4 = 2,464$ . Udara terkondisi dalam waktu 30 menit.  $Q = 2,464 \times 30 = 73,92 \text{ m}^3 / \text{menit}$ . Terkondisi  $55,5 \text{ cuft} / \text{menit} = 9136,8$ . Lubang berjumlah  $9136,8 / 73,92 = 124$  lubang untuk tiap lantai. Untuk standart kekuatan udara 1 ton adalah  $25 \text{ m}^2 / \text{ruang}$  diperlukan

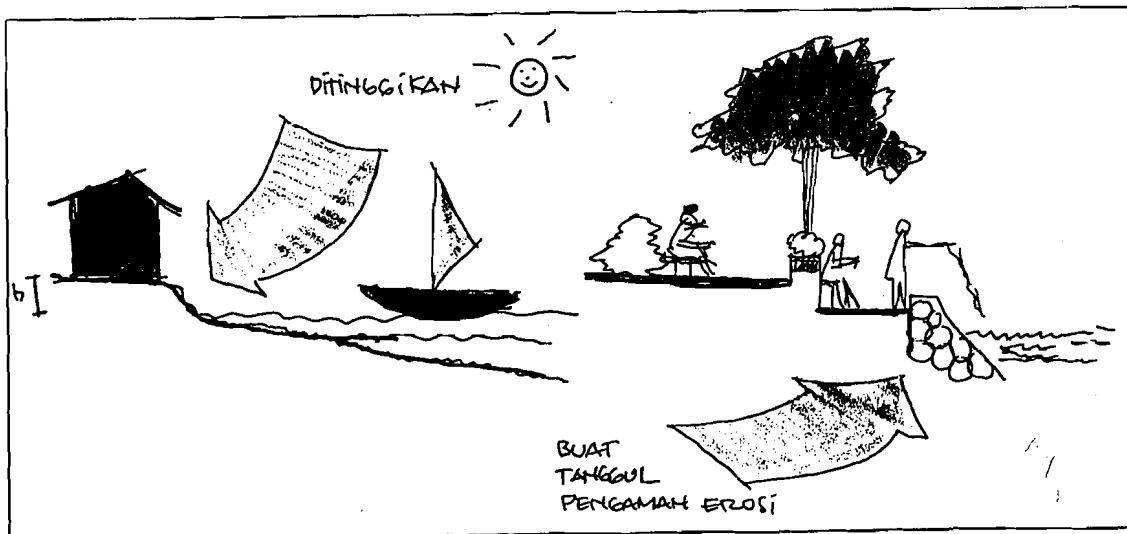
$$\frac{15,225 \times 4}{25} = 2435 \text{ ton.}$$

25

## BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

### 6.1. Konsep Pemilihan Site

- ◆ Lokasi site berada di pinggiran sungai ( lihat gambar )
- ◆ Luas site + 2,5 ha
- ◆ Batasan Site :
  - Utara : Pasar
  - Selatan : sungai kecil dan tempat penyeberangan
  - Timur : Sungai Kapuas
  - Barat : Jalan Tanjungpura
- ◆ Topografi : Keadaan site memiliki ketinggian 1 meter di atas permukaan laut. Untuk penahan erosi dan abrasi air sungai pinggiran antara site dan sungai dibuat tanggul penahan.



Gambar VI -1. Konsep Topografi

Kontur site ditinggikan agar tidak tergenang air jika terjadi pasang maksimum. Perbandingan site untuk bangunan dan fasilitas rekreasi adalah 60 : 40

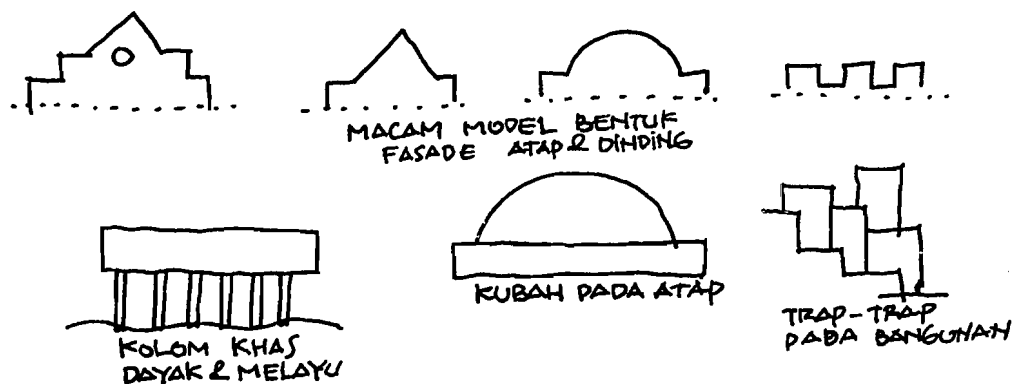


## 6.2. Konsep Penampilan Dan Bentuk Bangunan

Mal yang akan di rencanakan berbentuk huruf I dengan koridor utama sebagai orientasi penataan pertokoan. Bentuk atap bangunan utama di ambil dari bentuk lingkaran tugu khatulistiwa berupa kubah transparan. Bentuk atap bangunan tambahan menggunakan bentuk atap rumah melayu (bentuk atap keraton).

Penampilan bangunan restoran atas air, tempat memancing dan dermaga kapal menggunakan arsitektur rumah terapung.

Fasade Mal di ambil dari bentuk-bentuk kotak , segitiga dan lingkaran dengan menggunakan pola keseimbangan ritme dan irama dengan variasi bentuk penambahan dan pengurangan pada atap dan bukaan.



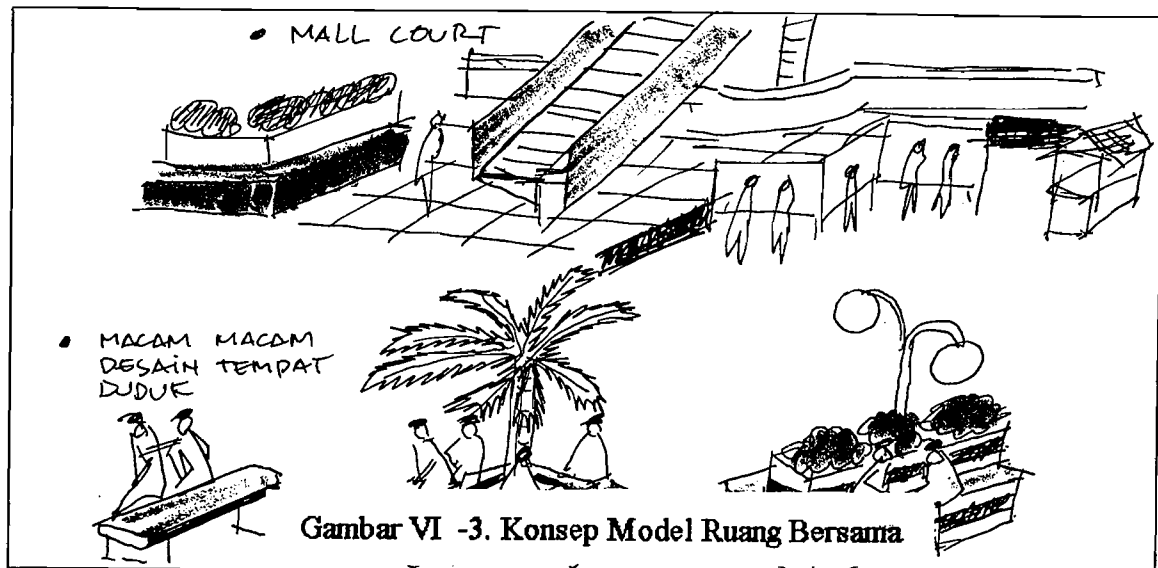
Gambar VI -2. Konsep Penampilan Dan Bentuk Bangunan

## 6.3. Konsep Tata Ruang Dalam

Bangku dan tanaman ditempatkan di sepanjang pedestrian dan di tengah-tengah plaza . Toko-toko non permanen di tempatkan di tengah-tengah plaza /mal dan mudah di pindahkan ke tempat-tempat lainnya. Ruang duduk diletakan di tempat-tempat yang banyak kegiatannya dan di sediakan untuk istirahat pengunjung. Taman dalam menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah rusak misalnya terbuat dari beton yang dilapisi batu alam dan dari plastik. Pohon-pohon digunakan yang tidak terlalu rindang /



pohon kecil misalnya bonsai, palem kecil atau pohon pinang . Ruang administrasi, kantor yang memerlukan privacy dipisahkan dari ruang perbelanjaan.



Gambar VI -3. Konsep Model Ruang Bersama

Ketinggian lantai plaza /mal direndahkan dari pedestrian pertokoan untuk memisahkan kesan ruang yang berbeda. Taman di beri unsur air sebagai wujud adanya kesatuan antara bangunan air dan sungai. Bahan lantai di buat bahan marmer yang tidak terlalu licin dengan warna sesuai dengan kesan ruang yang diinginkan tiap-tiap ruang.

Untuk ruang bersama disediakan tempat-tempat duduk. Tempat duduk di buat tanpa sandaran dan menyatukan tanaman di letakan di tengah-tengah. Tempat duduk untuk ruang tunggu dan restoran menggunakan sandaran. Tengah-tengah plaza/mal di buat taman dan unsur air sebagai area santai dan rekreasi.

#### 6. 4. Konsep Penggunaan Warna Dan Tekstur

Untuk ruang ruang ruang perbelanjaan digunakan warna-warna lembut dan dingin yang berkesan menarik dan santai seperti warna biru, kuning, kuning hijau, hijau biru, biru, ungu dan perpaduan biru dengan ungu.. Untuk fasilitas rekreasi cenderung menggunakan warna-warna yang cerah, enerjik dan terang seperti warna orange, kuning, perpaazduan kuning dan hijau, abu-abu muda, putih dan lain-lain.

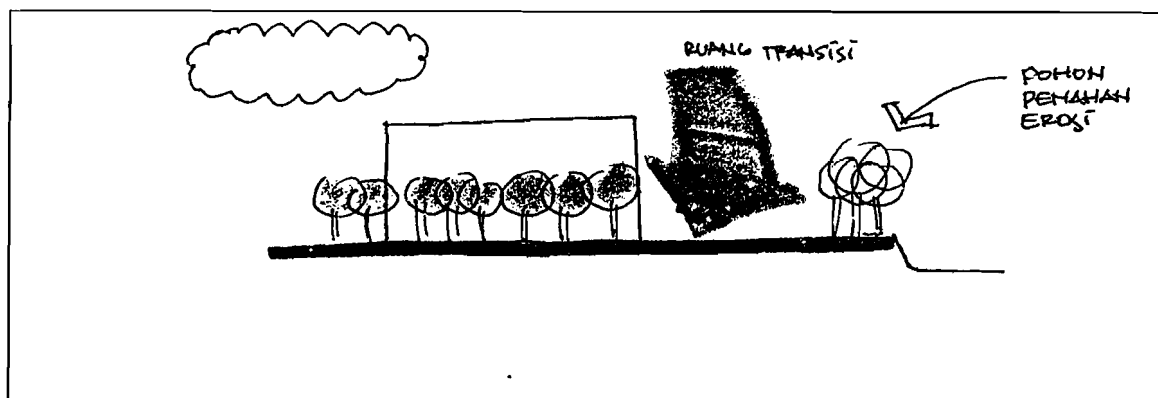
Ruang-ruang formal menggunakan warna-warna netral dan terang seperti warna putih, abu-abu, kuning, orange kuning demi mencapai konsentrasi dalam pekerjaan. Warna cerah digunakan untuk ruang duduk dan ruang makan meliputi warna kuning, orange, hijau dan perpaduan antara kuning merah dan hijau. Tekstur kasar untuk ruang publik, servis dan ruang rekreasi seperti batu alam, beton, semen kasar. Tekstur halus untuk ruang ruang belanja perbelanjaan, restoran seperti kaca, semen yang dihaluskan dengan cat.

## 6.5. Konsep Tata Ruang Luar

### 6.5.1. Konsep Taman Dan Tata Hijau

Taman pada parkir dibuat sebagai pembatas parkir dan pembentuk pola. Taman dibuat di area ruang transisi antara bangunan dan fasilitas rekreasi bahari dan area parkir. Taman pinggir pantai menggunakan tanaman peneduh berdaun lebat dan tidak berduri seperti pohon palma, kiara payung, akasia, cemara angin.

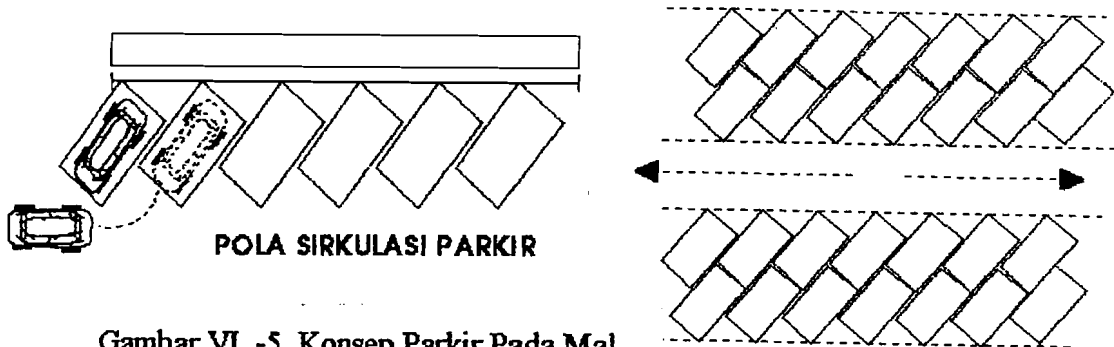
Penggunaan pohon palem diletakkan di depan ruang masuk dan samping bangunan utama. Tanaman kecil seperti bonsai diletakkan di ruang-ruang duduk peinggiran sungai dan ruang-ruang tunggu area parkir kendaraan. Penataan taman di pinggir sungai diarahkan pada fungsi sebagai penahan erosi dan tata hijau tapak bangunan.



Gambar VI -4. Konsep Penataan Letak Tata Hijau Site

### 6.5.2. Konsep Parkir

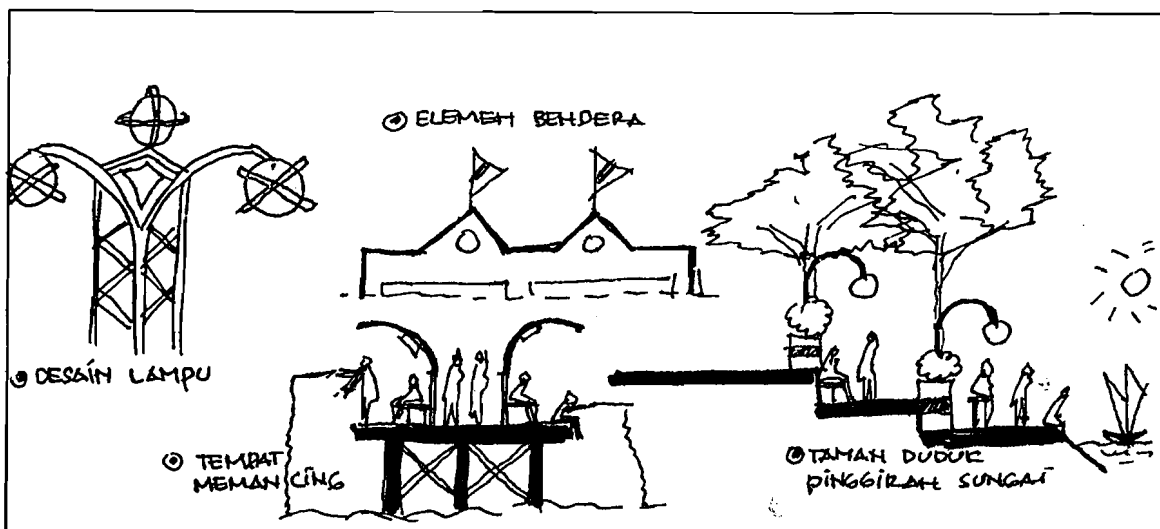
Area parkir di letakkan di depan dan di samping bangunan. Area parkir disediakan tempat duduk dan taman sebagai ruang tunggu pengemudi. Pola parkir yang digunakan bentuk sebagai berikut :



Gambar VI -5. Konsep Parkir Pada Mal

### 6.5.3. Elemen Lainnya

Bendera digunakan sebagai pembentuk kesan meriah dan rekreatif yang dipasang di depan bangunan. Kolam air mancur diletakkan taman depan sebagai ruang penerima pertama. Lampu dibuat dan didesain dengan menggunakan pola togu khatulistiwa yaitu bentuk lingkaran dengan ornamen arsitektur dayak dan melayu. Plaza berada di pinggir sungai sebagai ruang duduk untuk pengunjung yang menikmati pemandangan pinggir sungai.



Gambar VI -6 Konsep Desain Elemen Penunjang Mal

#### **6.5.4. Gubahan Massa**

Gubahan massa bangunan utama berebentuk kotak. Gubahan massa tambahan gabungan dari bentuk massa bulat, dan kotak. Untuk atap difungsikan juga sebagai ruang santai dan ruang duduk. Massa untuk atap berupa lingkaran dan bentuk paduan arsitektur Melayu.

### **6.6. Konsep Fisik Ruang**

#### **6.6.1. Konsep Kebutuhan Ruang Dan Pengelompokan**

Kebutuhan ruang yang direncanakan telah dibahas pada bab 6 sebelumnya. Dari ruang-ruang yang ada maka ruang tersebut dikelompokkan sebagai berikut :

##### **A. Fasilitas Perbelanjaan**

Kelompok ruang pelayanan perbelanjaan meliputi : pertokoan, Super Market, Kios-kios dan Departement store. Kelompok ruang pelayanan hiburan: bioskop, restoran, caffetaria, coffe shopp, pujasera,fitnes dan kebugaran, Karaoke, diskotek, bilyard , Amusement atau area hiburan ketangkasan bermain. . Kelompok ruang pelengkap terdiri dari : Kantor pengelola, agen-agen, bank, salon. Kelompok ruang pendukung : parkir, lavatory, pos keamanan, gudang, servis.

##### **B. Fasilitas Rekreasi Air**

Kelompok utama meliputi : restoran terapung, tempat memancing, kolam Renang, dan penyewaan perahu. Kelompok Pelengkap meliputi : dermaga dan galangan kapal, ruang pengelola, ruang tunggu, dan ruang informasi. Kelompok Penunjang : parkir, Lavatory, Servis.

Sarana pergerakan rekreasi sungai adalah bentuk kapal Bandong yang mesimnya berada terpisah dari ruang penumpang, diberi bukaan pada dinding penumpang, menggunakan penutup atap dan ornamen yang diterapkan adalah bercirikan ornamen Melayu. Disediakan untuk keperluan berlayar mengitari sungai Kapuas. Sedangkan sarana sampan tetap digunakan juga untuk keperluan wisata, namun daya tampung dan rute perjalanan dibatasi .

### 6.6.2. Konsep Hubungan Ruang

Hubungan ruang pada Pusat perbelanjaan ini dibagi menjadi dua, yaitu hubungan ruang bangunan perbelanjaan dan hubungan ruang rekreasi. Hubungan ruang perbelanjaan mengarah pada orientasi yang sama yaitu pada mal atau plaza. Hubungan ruangan antara bangunan perbelanjaan dan tempat rekreasi dibuat ruang transisi berupa area parkir dan taman.

### 6.6.3. Konsep Besarn Ruang

- Luas site 25.000 m<sup>2</sup>
- Luas terpakai 87 % x 70.000 m<sup>2</sup> = 60.900 m<sup>2</sup>. Untuk perlantai berjumlah 15.225 m<sup>2</sup>.

#### I. Kelompok Ruang Perbelanjaan

##### a. Pertokoan

- toko = 14.920,5 m<sup>2</sup>
- gudang = 3.045 m<sup>2</sup>
- sirkulasi = 6.090 m<sup>2</sup>

##### b. Supermarket

- ruang belanja = 2800 m<sup>2</sup>
- ruang. karyawan, gudang dan lavatory = 280 m<sup>2</sup>
- sirkulasi = 560 m<sup>2</sup>

##### c. Departement Store

- Penjualan = 5.600 m<sup>2</sup>
- ruang. karyawan, gudang dan lavatory = 560 m<sup>2</sup>
- sirkulasi dan servis = 1120 m<sup>2</sup>

##### d. Bioskop

- Ruang nonton kapasitas = 900 m<sup>2</sup>
- Ruang proyektor = 120 m<sup>2</sup>
- Lobby = 24 m<sup>2</sup>
- Kafetaria = 30 m<sup>2</sup>

- Rg. Administrasi untuk	= 48 m <sup>2</sup>
- Rg. Karyawan	= 30 m <sup>2</sup>
- Gudang dan servise	= 50 m <sup>2</sup>
luas Toatal bioskop	= <u>1. 382 m<sup>2</sup></u>
- Sirkulasi + utilitas	= 276, 4 m <sup>2</sup>
<b>e. Restoran</b>	
- ruang makan dan minum	= 1000 m <sup>2</sup>
- Panggung khusus	= 30 m <sup>2</sup>
- Dapur, gudang ruang karyawan	= 250 m <sup>2</sup>
- Sirkulasi	= 200 m <sup>2</sup>
<b>f. Cafeteria</b>	
- ruang makan dan minum	= 300 m <sup>2</sup>
- Dapur, gudang	= 75 m <sup>2</sup>
- Sirkulasi	= 60 m <sup>2</sup>
<b>g. Pujasera</b>	
- ruang makan dan minum	= 1000 m <sup>2</sup>
- Dapur, gudang ruang karyawan	= 250 m <sup>2</sup>
- Sirkulasi	= 200 m <sup>2</sup>
<b>h. Fitness Center</b>	
- Ruang untuk	= 120 m <sup>2</sup>
- Hall utama	= 20 m <sup>2</sup>
- Ruang sauna, pijat, dan ruang dokter	= 65 m <sup>2</sup>
- Ruang ganti dan istirahat	= 70 m <sup>2</sup>
- Cafeteria	= 10 m <sup>2</sup>
- Ruang pengelola	= 60 m <sup>2</sup>
<b>Luas Total</b>	= <u>345 m<sup>2</sup></u>
ditambah Sirkulasi	= 414 m <sup>2</sup>
<b>g. Amusement / ruang bermain anak- anak</b>	
- ruang bermain kapasitas	= 250 m <sup>2</sup>

- Lounge kapasitas = 150
- Bar = 30 m<sup>2</sup>
- Stage = 45 m<sup>2</sup>
- Hall penerima dan tiket = 25 m<sup>2</sup>
- Ruang pengelola, dapur, toilet = 250 m<sup>2</sup>

Luas total = 750 m<sup>2</sup>

Ditambah sirkulasi = 900 m<sup>2</sup>

#### **h. Karaoke**

- Ruang bernyanyi = 75 m<sup>2</sup>
- Ruang pengelola, dapur, toilet = 100 m<sup>2</sup>

- Ruang operator = 8 m<sup>2</sup>

Luas area Karaoke = 183 m<sup>2</sup>

Ditambah Sirkulasi = 219.6 m<sup>2</sup>

#### **i. Bilyar**

- Ruang bermain = 100 m<sup>2</sup>

- Ruang pengelola, toilet = 50 m<sup>2</sup>

Luas area = 150 m<sup>2</sup>

Ditambah sirkulasi dan utilitas = 180 m<sup>2</sup>

### **II. Kelompok Ruang Pelengkap**

#### **a. Salon**

- Ruang kerja fungsional diasumsikan = 150 m<sup>2</sup>

- Sirkulasi dan servis = 60 m<sup>2</sup>

Toal area = 210 m<sup>2</sup>

#### **b. Agen jasa dan biro perjalanan**

- Ruang kerja fungsional diasumsikan = 36 m<sup>2</sup>

- Sirkulasi dan servis = 10,8 m<sup>2</sup>

Toal area = 46,8 m<sup>2</sup>

### **c. Kantor Pengelola**

- Ruang Direksi	= 50 m <sup>2</sup>
- Ruang tamu	= 20 m <sup>2</sup>
- Ruang administrasi untuk	= 55 m <sup>2</sup>
- Total area	= 125 m <sup>2</sup>
Ditambah	= 150 m <sup>2</sup>

### **III. Kelompok Ruang Pendukung**

- Parkir	= 2600 m <sup>2</sup>
- Parkir motor	= 1250 m <sup>2</sup>
- Pos keamanan	= 8 m <sup>2</sup>
- Bongkar muat barang	= 90 m <sup>2</sup>
Total	= 3948 m <sup>2</sup>

### **IV. Kelompok Ruang Rekreasi Luar bangunan**

#### **a. Kolam Renang**

- Kolam	= 1250 m <sup>2</sup>
- Kamar ganti	= 250 m <sup>2</sup>
- Sauna	= 10 m <sup>2</sup>

#### **b. Tempat memancing** = 60 m<sup>2</sup>

#### **c. Restoran terapung**

- Ruang makan	= 100 m <sup>2</sup>
- Dapur	= 8 m <sup>2</sup>
- Sirkulasi	= 21, 6 m <sup>2</sup>

### **6.6.4. Konsep Pemakaian Bahan**

Untuk bangunan Mal bahan untuk dinding adalah beton, bidang-bidang bukaan digunakan bahan transparan, tap Mal terbuat dari bahan beton dan bahan transparan yang kuat, dermaga terbuat dari perpaduan bahan kayu dan beton campuran,



ornamen arsitektur daerah terbuat dari bahan kayu, atap bangunan tambahan seperti restoran terapung, pos jaga dan ruang duduk terbuat dari bahan kayu sirap berciri khas arsitektur setempat, atap yang memerlukan cahaya alami sebagai penerang ruangan terbuat dari bahan yang transparan dan kuat konstruksinya.

### **6.7. Konsep Struktur Dan Konstruksi**

Struktur utama bangunan perbelanjaan terbuat dari perpaduan antara konstruksi beton dan baja, konstruksi atap Mal adalah konstruksi baja dan Beton, konstruksi penutup atap Mal menggunakan bahan transparan seperti kaca, fiber glass dan bahan beton.

Konstruksi dinding adalah beton, struktur pondasi Mal adalah tiang pancang dan sumuran. Struktur dermaga meliputi : struktur lantai adalah kayu, struktur fondasi menggunakan beton dengan sistem tiang pancang, struktur pagar dan elemen dermaga adalah konstruksi kayu.

Untuk konstruksi bangunan tambahan terbuat dari konstruksi kayu, konstruksi bangunan terapung menggunakan ponton yang dapat mengapung menahan gaya beban mati dan hidup, konstruksi lantai dari beton, kayu, dan tegel warna dan konstruksi lantai taman dan area parkir dari Komblok.

### **6.8. Konsep Tapak Lingkungan**

Orientasi bangunan menghadap ke sungai Kapuas. Sirkulasi dalam tapak meliputi sirkulasi manusia, kendaraan dan kapal yang penyelesaiannya sebagai berikut :

Untuk sirkulasi manusia disediakan pedestrian dan plaza, sirkulasi kendaraan mengikuti pola parkir, Sirkulasi kapal diatur dengan merancangan dermaga tidak menjorok ke sungai, yaitu memanfaatkan sungai kecil di samping tapak.

Pemilihan pintu masuk utama untuk kendaraan berada di jalan utama Tanjungpura, pintu masuk tambahan untuk pejalan kaki di samping bangunan, dan pintu masuk dermaga untuk kapal berada di sungai kecil sebelah tapak. Pengaturan sirkulasi di atur melalui penzoningan daerah dan penataan space.

## **6.9. Konsep Perlengkapan Bangunan**

### **A. Konsep Penghawaan**

Panghawaan alami dibentuk dengan penambahan elemen tata hijau dan pertamanan sebagai isolasi bangunan dari panas matahari. Penghawaan buatan untuk area perbelanjaan dan ruang-ruang yang membutuhkan disediakan melalui AC dengan dengan sistem central unit.

Untuk Kekuatan udara yang diperlukan bangunan dalam menghasilkan hawa buatan berdasarkan perhitungan adalah sebesar 2435 ton. Sedangkan kebutuhan lubang registernya berjumlah 124 untuk tiap lantai.

### **B. Konsep Pencahayaan**

Ruang yang membutuhkan pencahayaan alami diletakkan menghadap sungai. Cahaya alami untuk Mal atau koridor utama bangunan perbelanjaan di dapat melalui atap bangunan yang menggunakan kaca baur dan bahan transparan.

Untuk perhitungan kebutuhan energi ( Watt ) untuk pencahayaan adalah sebesar 163,7 KVA/ lantai. Sedangkan totalnya berjumlah 654, 8 KVA.

### **C. Konsep Transportasi Vertikal**

Sistem transportasi vertikal dalam bangunan menggunakan sistem lift eskalator dan tangga. Eskalator menggunakan sistem tunggal satu arah. Bahan lift terbuat dari bahan yang transparan. Perletakkan Lift berada di tengah plaza dan bangunan yang menghadap ke sungai. transportasi untuk barang dipisahkan dari transportasi manusia

### **E. Konsep Jaringan Drainase Dan Sanitasi**

Jaringan drainase atau pembuangan diarahkan ke sungai dengan memperhatikan aspek pelestarian lingkungan sekitarnya dan tidak mengganggu kesan rekreatif. Sebelum air kotor dibuang langsung ke sungai maka air tersebut harus diolah hingga mencapai ambang batas yang tidak mengganggu lingkungan.

Untuk perhitungan kebutuhan air yang harus disediakan bangunan adalah berjumlah 43.900 liter dengan rincian untuk Fire Suply Protection berjumlah 1600 liter dan air minum berjumlah 42.300 liter. Jaringan air kotor menggunakan tangki septictank tanpa bidang resapan mengingat kondisi tanah tidak memungkinkan

#### **F. Konsep Keamanan**

Keamanan bangunan dari kebakaran disediakan sistem Hydran, splinkler, alarm kebakaran dan detektor asap. Keamanan bangunan dari bahaya petir dicegah dengan penangkal petir model radiasi. Bangunan juga dilengkapi dengan tangga darurat dan lampu menara. Untuk kebutuhan splinkler adalah 15.225 ( luas lantai ) dibagi 3,25 ( jangkauan fire protection ) berjumlah 4685 buah splinkler.

## Daftar Pustaka

### ***Data-data***

*Pemda Kodya Pontianak, 1995, RDTRK Pontianak,*

*Pemda Kodya Pontianak, 1994 - 2004, Laporan Hasil Survei RDTRK Pontianak,*

*Dinas Pariwisata, Januari 1990, Buku Rencana Pengembangan Pariwisata Daerah Propinsi Kalimantan Barat,*

*Pemda Kodya Pontianak, 1995, Buku Pokok Pokok Pikiran Pontianak Kota Bersinar*

*Pemda Kodya Pontianak, 1995, Buku Draft Rancangan Repelita VI Dati II Kodya Pontianak, buku ke I dan II*

### ***Refrensi***

*Building Design & Construction, Maret 1988*

*Beddnington, Nadine, Design for Shopping Centers, Butter Nort Design Series, New York, 1982*

*Haskoll, M, Shopping Centers, RI Noertern Frics, 1977*

*Ching, Franchis. DK, Arsitektur bentuk bentuk dan susunannya, Jakarta, 1985*

### ***MAJALAH - MAJALAH :***

*Konstruksi, Januari 1990, Maret 1990, Mei 1992*

*ASRI, Juli 1988 ( no. 6 ), September 1992 ( no. 114 )*