

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UIN
HADIAN/BELE
14 Maret 2006
TGL. TERIMA :
NO. JUDUL : 001804
NO. INV. : 5120001804001
NO. INDUK :

PUSAT PERBELANJAAN DI KLATEN

Penggabungan Antara Sarana Belanja dan Sarana Rekreasi Yang
Aksesibel Bagi Semua Pengguna Sebagai Perwujudan Universal Design

R.
711 5522
Harp
P
1



xii, 133 ; bell . lamp . 28

DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG

Disusun oleh :

RITA LUSIANA HAPSARI

00512059

Dosen Pembimbing :

INUNG PURWANTI S, ST. MSI

- fas. konvensional
- pusat perbelanjaan
- fas. rekreasi
- kota. Klaten

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2005

**LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

PUSAT PERBELANJAAN DI KLATEN

***Penggabungan Antara Sarana Belanja dan Sarana Rekreasi Yang
Aksesibel Bagi Semua Pengguna Sebagai Perwujudan Universal Design***

SHOPPING CENTRE IN KLATEN

***Integration Between Shopping and Recreation Facilities That Accessible
For All Users As Universal Design Existency***



Disusun oleh :
RITA LUSIANA HAPSARI
00512059

Dosen Pembimbing :
INUNG PURWANTI S, ST. MSi

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

2005

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

PUSAT PERBELANJAAN DI KLATEN

*Penggabungan Antara Sarana Belanja dan Sarana Rekreasi Yang Aksesibel
Bagi Semua Pengguna Sebagai Perwujudan Universal Design*



Laporan ini telah diperiksa, disetujui dan disahkan oleh :

Mengetahui,
Ketua Jurusan

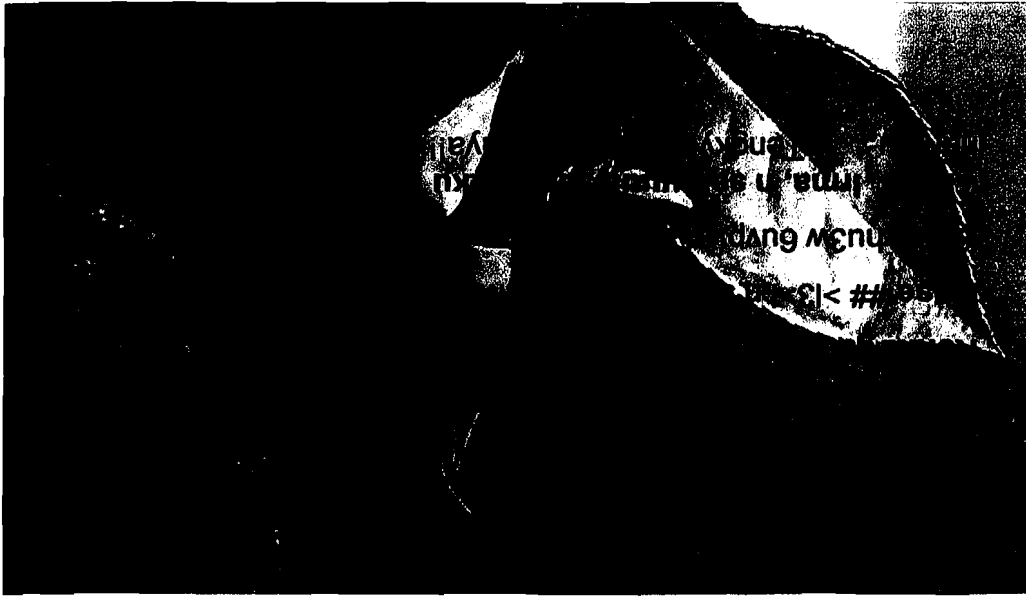
Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ir. Revianto Budi Santoso'.

Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch

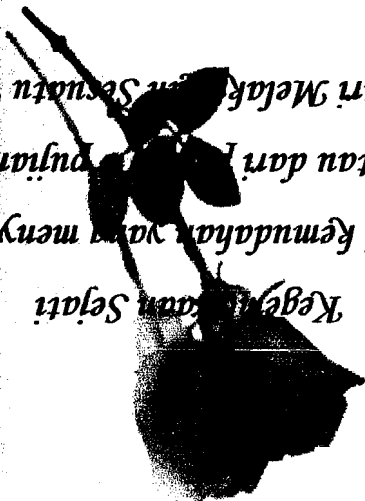
A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Inung Purwanti S'.

Inung Purwanti S, ST. MSi



Persembahan

Kegembiraan Sejati
tak berasal dari kemudahan yang menyertai kekayaan
atau dari loba dan pujian
..... tetapi dari Melafkan Sesuatu Yang Berguna



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Do'a, salawat dan salam kami panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini tentunya tidak luput dari berbagai macam kendala, namun berkat bantuan dan dukungan dari beberapa pihak Alhamdulillah dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

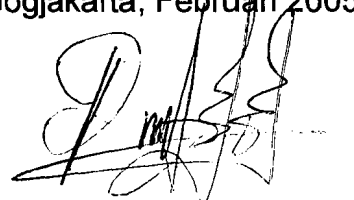
1. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Inung Purwanti Saptasari, ST. MSi, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan petunjuk yang sangat membantu dalam proses Tugas Akhir sampai selesai.
3. Bapak Ir. Tony Kunto Wibisono, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan untuk Tugas Akhir ini.
4. Semua guru yang telah memberiku ilmu hingga aku bisa menjadi seorang sarjana.
5. Kedua orangtuaku (Bapak Hariyanto & Ibu Suminah, Spd), kakak semata wayangku (Arfiant Saufari), serta keluargaku semua, mkasih atas seluruh do'a dan dukungannya..... Aku sayang kalian.
6. "Mase".....SoloB terus ben cpt lulus, RSJ dah nunggu tuu!!! hee. "keep error ben tetep asik !!!!! ".
7. Sahabat – sahabatku : Irmadewi (tengkyu dah jd pendengar setiaku, support dan bantuannya selama ini...aq duluan ya Pox ntar U nyusul...he..he), Cicoel (tengkyu dah buat hari2ku jd rame, blajar yg rajin, smester 5 msh lama), Mb rednow n Bunda Maria (tengs buat saran n nasehatnya)

8. "Boy" yang suka lagu Setia-Jikustik, Aq salut ama perjuangan cintamu, mg U dpt yg terbaik.....thank buat semuanya.
9. Mbah Pakem.....mkasih buat kos serta makan gratisnya, Duwik Ucil.... mkasih atas bantuan n pensil warnanya, mas Aris...tengs dah benerin komputerku. Cisca....akhirnya aq nyusul kamu pren!
10. Temen – temen studioku, Novi, Ratih, Pungky (tengkyu dah ngusilin aq), Dean, Rani, Dina pink, Andre, Si We, Agus, Andi, Hendri, Wieda, Alam, Mashuri (Haiteknya sukses kan??), Khanif, Amel, Ana, Ima, Ijoed, Bayus, Rere, Iwan, Mb Yul n temen studio lainnya.... Good Luck Semua!!!
11. Temen seperguruanku, Mas Ayik, Hari, Keling, Mas Andy..... akhirnya kelar juga tugas kita.
12. Anak – anak Risjannah (terus kompak yee) Mb Sus, Bg, Simbah, rini"perawat", mas Trimo (tengs buat data2nya)..... tengkyu buat bantuan n supportnya.
13. Anak – anak Arsitek '00 yang telah mendukung aku.
14. Mas Sarjiman n mas Tutut(mkasih buat pujiannya, mg bermanfaat bagi aku...hee) yang sabar nungguin anak – anak studio.
15. Seluruh pihak yang sudah mendukung dan membantu aku.

Demikian Laporan Perancangan ini disusun semoga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk Tugas Akhir selanjutnya. Sebagai seorang manusia penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga hasil penulisan ini dapat bermanfaat di kemudian hari.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, Februari 2005



Penulis

PUSAT PERBELANJAAN DI KLATEN

*Penggabungan antara Sarana Belanja dan Rekreasi yang aksesibel bagi semua pengguna,
Perwujudan Universal Design*

ABSTRAKSI

Proses jual beli berlangsung secara terus menerus seiring dengan perkembangan peradaban dan pola pikir manusia. Dahulu orang sudah merasa cukup puas berbelanja di pasar tradisional untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Namun nilai itu bergeser saat pusat perbelanjaan modern, seperti swalayan dan supermarket bermunculan di kota-kota besar.

Pusat Perbelanjaan yang menggabungkan sarana belanja dan sarana rekreasi sangat perlu keberadaannya, mengingat pertumbuhan Kota Klaten yang kian berkembang seiring dengan meningkatnya perekonomian Kabupaten Klaten khususnya sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran. Perlu diingat bahwa pengguna dari bangunan publik (*Pusat Perbelanjaan*) tidak hanya manusia normal, tetapi para difabel (*penyandang cacat*) pun berhak menggunakannya. Maka dari itu sangat perlu diperhatikan aksesibilitas dari *Pusat Perbelanjaan* tersebut. Ketersediaan akses akan memberikan kemudahan bagi para difabel guna mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek.

Berdasarkan uraian diatas maka direncanakan sebuah *Pusat Perbelanjaan* di Klaten yang merupakan penggabungan sarana belanja dan sarana rekreasi yang aksesibel bagi semua termasuk masyarakat difabel, dengan pertimbangan belum adanya pusat perbelanjaan di Klaten yang memfasilitasi para difabel untuk kemudahan disegala aspek.

Pada *Pusat Perbelanjaan* yang direncanakan ini adalah penggabungan antara sarana belanja dan sarana rekreasi yang bisa diakses oleh seluruh kalangan masyarakat termasuk para difabel, sehingga bisa tercapai desain yang universal.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB 1. KONSEP

A. Latar Belakang.....	1
1. Tinjauan Perekonomian Kab. Klaten.....	1
2. Tinjauan Kondisi Sosial Kab. Klaten.....	2
3. Perkembangan Sistem Perbelanjaan di Klaten.....	3
4. Pengembangan Wisata Dalam Kota.....	4
5. Perkembangan Pusat Perbelanjaan di Indonesia.....	5
6. Aksesibilitas Dalam Pusat Perbelanjaan.....	6
B. Permasalahan dan Perumusan Masalah.....	7
1. Area Problem.....	7
2. Perumusan Masalah.....	9
I. Permasalahan Umum.....	9
II. Permasalahan Khusus.....	9
C. Tujuan dan Sasaran.....	10
1. Tujuan.....	10
2. Sasaran.....	10
D. Keaslian Penulisan.....	10
E. Tinjauan Pusat Perbelanjaan.....	11
1. Pengertian Pusat Perbelanjaan.....	11
2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.....	12
3. Penampilan Visual Pusat Perbelanjaan.....	16
4. Persyaratan Standar Pada Pusat Perbelanjaan.....	22
5. Aktivitas Dalam Pusat Perbelanjaan.....	25

F.	Tinjauan Fasilitas Rekreasi Pada Pusat Perbelanjaan.....	27
1.	Pengertian Rekreasi.....	27
2.	Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.....	27
G.	Tinjauan Aksesibilitas Dalam Pusat Perbelanjaan.....	28
1.	Prinsip Dasar Aksesibilitas.....	28
2.	Accessible, Adaptable, dan Universal Design.....	28
3.	Tujuh Prinsip Universal Design.....	31
4.	Prinsip Lingkungan Aksesibel Dalam Pusat Perbelanjaan... 33	
H.	Tinjauan Kota Klaten.....	40
1.	Kondisi Kota Klaten.....	40
2.	Kebijaksanaan Umum Pengembangan Kota.....	42
3.	Letak Site.....	43
4.	Kependudukan Kota Klaten.....	45
5.	Fasilitas Perdagangan Kota Klaten.....	46
I.	Studi Kasus.....	48
1.	Aksesibilitas Dalam Pusat Perbelanjaan.....	48
2.	Fasilitas Dalam Pusat Perbelanjaan.....	53
3.	Penciptaan Suasana Rekreatif Pada Pusat Perbelanjaan.....	57
4.	Pola Ruang Dalam Pusat Perbelanjaan.....	58
5.	Kesimpulan Studi Kasus.....	60
J.	Analisa.....	62
1.	Analisa Kebutuhan Pusat Perbelanjaan.....	62
2.	Analisa Fasilitas Rekreasi Pada Pusat Perbelanjaan.....	65
3.	Analisa Pelaku dan Kebutuhan Ruang.....	67
4.	Kebutuhan Ruang dan Besarannya.....	70
5.	Pola Hubungan Ruang.....	75
6.	Analisa Tata Ruang Luar.....	81
7.	Analisa Sirkulasi Ruang Luar.....	82
8.	Analisa Sirkulasi Ruang Dalam.....	87
9.	Pengenalan Sirkulasi dan Ruang.....	89
10.	Analisa Fasede Bangunan.....	91
11.	Analisa Pencahayaan dan Penghawaan.....	92
12.	Analisa Sistem Struktur.....	93
K.	Konsep Perencanaan dan Perancangan.....	94

BAB 2. DESAIN SKEMATIK

A. Formulasi Penataan Unit Kios.....	98
B. Formulasi Layout Retail.....	99
C. Luas Site.....	102
D. Analisa Site.....	103
E. Konsep-konsep Desain.....	106
1. Konsep Sirkulasi.....	106
2. Konsep Tata Ruang.....	110
3. Konsep Bentuk.....	114

BAB 3 LAPORAN PERANCANGAN

A. Situasi.....	115
B. Siteplan.....	116
C. Denah.....	117
D. Tampak.....	121
E. Potongan.....	124
F. Ceilling Plan.....	125
G. Perspektif Interior.....	127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alun – alun Klaten.....	4
Gambar 1.2 Shopping Street	12
Gambar 1.3 Shopping Centre	12
Gambar 1.4 Shopping Precint	13
Gambar 1.5 Department Store.....	13
Gambar 1.6 Supermarket.....	14
Gambar 1.7 Superstore	14
Gambar 1.8 Penanda parkir kendaraan difabel.....	29
Gambar 1.9 Handrail pada toilet	29
Gambar 2.0 Ramp masuk bangunan.....	30
Gambar 2.1 Peta Kabupaten Klaten	41
Gambar 2.2 Peta arah pengembangan Kota Klaten.....	42
Gambar 2.3 Peta Klaten Selatan.....	43
Gambar 2.4 Peta Desa Trunuh.....	43
Gambar 2.5 Peta site.....	43
Gambar 2.6 Foto site	43
Gambar 2.7 Pasar di Klaten.....	46
Gambar 2.8 Pertokoan di Klaten	46
Gambar 2.9 Mitra Swalayan Klaten	47
Gambar 3.0 Entrance Mitra Swalayan.....	47
Gambar 3.1 Rg. Bermain pada Mitra swalayan.....	47
Gambar 3.2 Matahari Plaza Klaten	48
Gambar 3.3 Pintu masuk Matahari Plaza bagian depan	48
Gambar 3.4 Pintu masuk Matahari Plaza bagian belakang	49
Gambar 3.5 Pintu masuk Matahari Plaza bagian samping.....	50
Gambar 3.6 Tangga bagian belakang Matahari Plaza	50
Gambar 3.7 Ramp pada pintu samping Matahari Plaza	50
Gambar 3.8 Parkir bagian depan Matahari Plaza Klaten.....	51
Gambar 3.9 Parkir bagian samping Matahari Plaza Klaten.....	51
Gambar 4.0 Parkir bagian belakang Matahari Plaza Klaten.....	51
Gambar 4.1 Parkir mobil.....	51

Gambar 4.2	Pasar Gede Surakarta.....	52
Gambar 4.3	Guiding Block pada Pasar Gede.....	52
Gambar 4.4	Ramp pada Pasar Gede.....	53
Gambar 4.5	Mall Ciputra Jakarta.....	53
Gambar 4.6	Single corridor pada Mall Ciputra.....	53
Gambar 4.7	Pakuwon Trade Centre.....	54
Gambar 4.8	Mall Ciputra Semarang.....	55
Gambar 4.9	Denah lantai dasar Solo Grand Mall.....	58
Gambar 5.0	Situasi.....	115
Gambar 5.1	Siteplan.....	116
Gambar 5.2	Sirkulasi.....	116
Gambar 5.3	Penataan Landscape.....	117
Gambar 5.4	Denah Basement.....	117
Gambar 5.5	Denah Ground Floor.....	118
Gambar 5.6	Denah lantai 1.....	119
Gambar 5.7	Denah lantai 2.....	120
Gambar 5.8	Denah lantai 3.....	120
Gambar 5.9	Tampak depan.....	121
Gambar 6.0	Tampak samping kanan.....	122
Gambar 6.1	Tampak samping kiri.....	123
Gambar 6.2	Tampak belakang.....	123
Gambar 6.3	Potongan A – A'.....	124
Gambar 6.4	Potongan B – B'.....	124
Gambar 6.5	Ceilling Plan ground floor.....	126
Gambar 6.6	Ceilling Plan lantai 2.....	126
Gambar 6.7	Layout retail sepatu.....	127
Gambar 6.8	Perspektif retail sepatu.....	127
Gambar 6.9	Layout retail pakaian.....	128
Gambar 7.0	Perspektif retail pakaian.....	128
Gambar 7.1	Detail rak.....	129
Gambar 7.2	Gantungan baju putar.....	129

Gambar 7.3 Interior selasar luar	130
Gambar 7.4 Interior ruang antar kios.....	130
Gambar 7.5 Detail pintu kios	131
Gambar 7.6 Detail pola lantai.....	131
Gambar 7.7 Interior selasar dalam.....	132
Gambar 7.8 Detail ruang duduk	132
Gambar 7.9 Interior ruang pameran	133

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 PDRB Kabupaten Klaten
Tabel 1.2 Perkembangan penduduk Kabupaten Klaten
Tabel 1.3 PDRB Perkapita Kabupaten Klaten
Tabel 1.4 Jumlah penyandang cacat di Klaten
Tabel 1.5 Luas wilayah per kecamatan di Klaten
Tabel 1.6 Jumlah fasilitas perdagangan di Klaten

BAB I

PENDAHULUAN

Pusat perbelanjaan merupakan salah satu fasilitas penunjang kegiatan perekonomian yang diharapkan dapat meningkatkan pendapatan para produsen dan memenuhi kebutuhan para konsumen. Saat ini orang-orang pergi ke pusat perbelanjaan tidak hanya dengan tujuan berbelanja, tetapi juga dengan tujuan berekreasi bersenang-senang melepas lelah bahkan cuma untuk melihat-lihat ataupun dilihat. Oleh karena itu, pusat perbelanjaan selain nyaman untuk berbelanja diharapkan juga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan (rekreatif) sehingga para pengunjung merasa betah membelanjakan isi dompetnya.

Karena pusat perbelanjaan merupakan bangunan publik maka harus dapat diakses oleh semua masyarakat dengan berbagai kemampuan. Oleh karena itu, perlu diciptakan akses-akses agar semua masyarakat dapat mengakses pusat perbelanjaan tersebut.

A. Latar Belakang

1. Tinjauan Perekonomian Kabupaten Klaten.

Jika diamati pada 10 tahun terakhir, sektor pertanian terlihat mendominasi perekonomian Kabupaten Klaten. Tetapi dalam perkembangan selanjutnya, dominasi sektor pertanian terlihat semakin turun, diganti sektor perdagangan, hotel dan restoran.

Perekonomian Kabupaten Klaten menurut Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) didominasi sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran sebesar 27,17%, sektor Industri Pengolahan sebesar 23,84% dan sektor Pertanian sebesar 17,37%. Untuk laju persektoralnya dapat dilihat dari tabel 1.1 dimana terlihat bahwa sektor Perdagangan untuk saat ini cukup berperan dalam pertumbuhan perekonomian Kota Klaten.

Kondisi tersebut dimungkinkan oleh beberapa potensi Kota Klaten yakni Kabupaten Klaten terbentang diantara Daerah Istimewa Jogjakarta dan Kota Surakarta yang dilewati jalan Jogja-Solo mempunyai peranan penting dalam memperlancar segala kegiatan ekonomi. Juga adanya sarana dan prasarana pendukung kegiatan perdagangan, antara lain; pertokoan, pasar, bank, kantor jasa / pelayanan (data dari Kantor Pengelolaan Pasar).

Hal tersebut menunjukkan bahwa sektor perdagangan potensial untuk dikembangkan. Salah satu keuntungan penting adalah memudahkan pendistribusian barang dari produsen ke konsumen, meningkatkan pendapatan produsen dan memudahkan pemenuhan kebutuhan bagi konsumen. Sebagai antisipasi perlu dipikirkan bahwa kebutuhan prasarana perdagangan yang memadai akan semakin meningkat. Indikasi kearah ini terlihat dengan munculnya beberapa pusat perdagangan (retail / eceran) berskala besar dan modern di Klaten.

2. Tinjauan Kondisi sosial (Kependudukan) Kabupaten Klaten.

Dari segi kependudukan jumlah penduduk di kabupaten Klaten pada tahun 2003 berjumlah 1.277.297 jiwa yang tersebar di 26 Kecamatan, dibandingkan tahun 2002 yang berjumlah 1.271.530 jiwa maka mengalami peningkatan sebanyak 5.767 orang dengan kepadatan penduduk sebesar 1.948 jiwa/Km² dan laju pertumbuhan 0,45%. Untuk lebih jelasnya mengenai perkembangan penduduk Kabupaten Klaten dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tingkat pendapatan penduduk Kabupaten Klaten digolongkan dalam 3 tingkatan yaitu tinggi, sedang, rendah. Hal ini dapat dilihat dari PDRB Perkapita yaitu 6 Kecamatan dengan PDRB Perkapita tinggi : Kecamatan Trucuk, Ceper, Delanggu, Klaten Selatan, Klaten Tengah dan Klaten Utara ; 10 Kecamatan dengan PDRB sedang yaitu Kecamatan Prambanan, Cawas, Jogonalan, Manisrenggo, Ngawen, Pedan, Polanharjo, Karangnom, Tulung dan Kemalang ; 10 Kecamatan dengan PDRB rendah yaitu Kecamatan Gantiwarno, Wedi, Bayat, Kalikotes, Kebonarum, Karangnongko, Karangdowo, Juwiring, Wonosari, Jatinom.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.3. PDRB Perkapita Kabupaten Klaten tahun 2003 dari hasil perhitungan sementara untuk PDRB harga berlaku ada peningkatan meskipun kecil dimana menurut harga berlaku sebesar Rp. 3.403.869,85 atau naik 10,94% dibanding tahun 2002. Sedangkan berdasarkan harga konstan tahun 2003 Rp. 1.051265,05 atau naik 3,29% dibanding tahun 2002. Dengan meningkatnya PDRB Perkapita menunjukkan adanya peningkatan kemakmuran penduduk Kabupaten Klaten.

Seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk maka meningkat pula kebutuhan dari penduduk tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan yang semakin meningkat maka dibutuhkan pula pusat-pusat perbelanjaan yang dapat memberikan kepuasan dalam berbelanja. Dengan melihat tingkat pendapatan dari penduduk Kabupaten Klaten maka perlu diperhatikan konsumen dari strata mana yang akan menggunakan pusat perbelanjaan tersebut.

3. Perkembangan Sistem Perbelanjaan di Klaten.

Kemajuan peradaban selalu berdampak pada pergeseran norma-norma kemasyarakatan. Dulu orang sudah merasa cukup puas berbelanja di pasar-pasar tradisional untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Namun nilai itu bergeser saat pusat perbelanjaan modern, misalnya swalayan dan supermarket bermunculan di kota-kota besar.

Sebagian orang lebih suka belanja di pasar modern daripada berdesakan di pasar tradisional. Sebab, pasar modern dilengkapi berbagai fasilitas penunjang kenyamanan sehingga konsumen merasa dihormati, dihargai dan dimanja sehingga betah berlama-lama membelanjakan isi dompetnya.

Di Klaten pusat-pusat perbelanjaan yang berskala besar jumlahnya belum begitu banyak, antara lain; Plaza Matahari, Mitra Swalayan, Laris Swalayan, dll. Dari pusat perbelanjaan tersebut yang dilengkapi dengan sarana rekreasi hanya Plaza Matahari (adanya Timezone). Dari berbagai pusat perbelanjaan yang ada di Klaten, untuk mengatasi perbedaan ketinggian lantai masih banyak

yang menggunakan tangga sehingga para difabel (khususnya yang berkursi roda) tidak bisa mengakses tempat-tempat publik tersebut.

4. Pengembangan Wisata Dalam Kota.

Sejalan dengan otonomi daerah pengembangan sektor pariwisata pada saat ini semakin penting. Terlebih Kabupaten Klaten yang lebih dikenal sebagai "Kabupaten Seribu Candi", sektor pariwisata merupakan sektor yang cukup potensial untuk dikembangkan. Namun upaya pengembangan umumnya masih berkisar pada wisata alam dan kebudayaan tradisional yang kebanyakan tempat-tempat wisata tersebut di luar pusat kota. Sarana rekreasi dalam kota di Klaten sangat sedikit atau dapat dibilang hampir tidak ada. Hanya ada sebuah Alun-alun yang digunakan untuk duduk-duduk untuk melepas lelah ataupun berolahraga dipagi maupun sore hari. Hal ini merupakan peluang tinggi bagi pengembangan wisata dalam kota.

Sistim mixed used berupa penggabungan antara sarana rekreasi modern pada pusat kegiatan lain, misalnya pusat perbelanjaan, seperti banyak diterapkan akan merupakan sarana pelengkap yang menambah daya tarik suatu pusat kegiatan.



Gambar 1.1. alun-alun Klaten

5. Perkembangan Pusat Perbelanjaan di Indonesia.

Saat ini realitas perkotaan terakomodasi oleh Pusat perbelanjaan modern. Dalam kawasan yang berselimut penghawaan yang nyaman, berlatar belakang musik lembut dan menyenangkan itu realitas elemen kota terwadahi.

Perkembangan mutakhir kota metropolitan seperti Jakarta dan Surabaya telah mentransformasikan kegiatan belanja, yang sebelumnya semata-mata kegiatan transaksi jual-beli, menjadi aktivitas waktu senggang yang menjanjikan kesenangan dan fantasi. Pusat perbelanjaan telah menjadi tempat rekreasi yang menyenangkan bagi warga kota, yang terkadang tidak ada kaitannya dengan proses belanja sama sekali.

Sebelum tahun 1980-an, pasar-pasar tradisional, ruko-ruko dan toko-toko yang berdiri sendiri merupakan konsep dan bentuk utama industri ritel di Jakarta. Di akhir tahun 1980-an dengan berkembangnya perekonomian dan meningkatnya kemakmuran masyarakat mengakibatkan pembangunan pusat perbelanjaan berkembang pesat. Pusat perbelanjaan yang dibangun di awal tahun 1990-an, seperti Plaza Indonesia (1990) dan Plaza Senayan (1995), merupakan suatu pusat perbelanjaan bersifat "regional" kemudian mulai bermunculan jenis pusat perbelanjaan *neighbourhood* dan *community* seperti Mal Pondok Indah, Mal Taman Anggrek (Jakarta). Sebelum terjadi krisis ekonomi dibangun pusat perbelanjaan "Super-Regional" pertama (supermal di Lippo Karawaci). Dengan adanya krisis ekonomi di akhir tahun 1990-an, pembangunan pusat perbelanjaan yang baru menjadi terhenti. Dengan keadaan pasar yang lebih stabil dan didukung daya beli masyarakat yang meningkat tahun 1999-2001, mulai dibangun kembali pusat-pusat perbelanjaan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan usaha dalam Pusat Perbelanjaan antara lain :

- a. Keamarian terjamin, baik aman dari bahaya dalam (kebakaran) dan aman dari bahaya luar (penjarahan dan pencurian).
- b. Akses jalan yang memadai menuju pusat perdagangan.
- c. Kemudahan menuju lokasi perdagangan.

- d. Tersedianya fasilitas parkir yang memadai.
- e. Semakin banyak fasilitas yang bisa dinikmati pengunjung.

Faktor-faktor tersebut diatas bisa digunakan sebagai acuan dalam pemilihan lokasi pembangunan pusat perbelanjaan..

6. Aksesibilitas Dalam Pusat Perbelanjaan.

Menurut UU No. 4 Tahun 1997 (tentang Penyandang Cacat) yang dimaksud dengan *aksesibilitas* adalah kemudahan yang disediakan bagi penyandang cacat guna mewujudkan kesamaan kesempatan yang sama dalam segala aspek kehidupan dan penghidupan. Adapun *penyandang cacat (difabel)* adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan secara selayaknya, yang terdiri dari : penyandang cacat fisik, penyandang cacat mental, penyandang cacat fisik dan mental.

Dilihat dari aksesibilitas, fisik maupun non fisiknya, para penyandang cacat di Indonesia selama ini dinilai belum mendapat kesempatan yang setara dengan masyarakat umum lainnya. Bahkan, masyarakat Indonesia pada umumnya masih meragukan dan belum mempercayai kemampuan para difabel untuk dilibatkan dalam berbagai aktifitas kehidupan dan penghidupan.

Jika seseorang yang duduk diatas kursi roda dan tidak bisa beribadah di tempat ibadah karena tidak ada tangga dan akses terhadap difabel, maka yang dipersalahkan janganlah kaum difabel, melainkan perlu instropeksi akan adanya diskriminasi dalam arsitektur bangunan tersebut. Bangunan publik dalam hal ini adalah Pusat Perbelanjaan harusnya bisa diakses oleh semua orang termasuk ibu hamil, orang yang sudah tua, anak kecil dan para difabel, namun yang terjadi adalah banyak Pusat Perbelanjaan yang menggunakan tangga untuk mengatasi perbedaan ketinggian lantai sehingga para difabel (khususnya pengguna kursi roda) sangat sulit untuk mengaksesnya. Kaum difabel sebenarnya tidaklah butuh kekhususan/keistimewaan yang malah membuat mereka berkecil hati, akan tetapi

mereka hanya butuh sarana / akses yang memberi kemudahan dan akses itu tetap dapat digunakan oleh semua orang, walau para difabel yang jadi prioritas.

Di Klaten jumlah penyandang cacat, baik cacat fisik maupun cacat mental adalah sebagai berikut : (tabel 1.4)

JENIS CACAT	JUMLAH
Cacat tubuh	1964
Cacat netra	896
Cacat mental	1058
Cacat ganda	44
Cacat rungu dan wicara	529
JUMLAH TOTAL	4491

Sumber : Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial

Dari keseluruhan jumlah penyandang cacat, 75% nya adalah penyandang cacat fisik. Para difabel ini juga manusia yang mempunyai berbagai macam kebutuhan dan mendapatkan kemudahan dalam mencapai pusat-pusat perbelanjaan untuk memenuhi kebutuhan mereka layaknya manusia normal.

Para difabel bukanlah beban tetapi mereka adalah makhluk ciptaan Tuhan yang mempunyai hak yang sama dengan manusia normal. Fasilitas bagi difabel untuk pencapaian yang mudah banyak yang harus dibenahi terutama untuk kemandirian para difabel, bukan sekedar kenyamanan karena pelayanan tetapi perlu adanya perhatian terhadap akses untuk penyandang cacat.

B. Permasalahan dan Perumusan Masalah.

1. Area Problem.

Pusat Perbelanjaan yang menggabungkan antara sarana belanja dan sarana rekreasi sangat perlu keberadaannya, mengingat pertumbuhan Kota Klaten yang kian berkembang seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk dan meningkatnya sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran.

Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik menunjukkan jumlah penduduk Kabupaten Klaten saat ini sebesar 1.277.297 jiwa, mengalami kenaikan sebesar 0,45% dan sektor yang paling dominan di tahun ini adalah sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran sebesar 27,17%. Tuntutan perlu adanya pusat perbelanjaan yang rekreatif juga dikarenakan meningkatnya suatu kebutuhan akan sarana belanja yang lengkap (one stop shopping) dan sekaligus dapat memberikan kepuasan berbelanja, sebab pusat perbelanjaan tersebut dapat dijadikan sebagai sarana rekreasi, karena keberadaan tempat rekreasi yang terletak didalam kota di Kota Klaten sangatlah jarang.

Pada saat ini fasilitas perbelanjaan yang ada di Klaten antara lain : Swalayan (Mitra, Laris, Amigo, dll), Plaza (Matahari), Pertokoan, Pasar. Namun keberadaannya masih jauh dalam pelayanan seperti yang diharapkan yakni sebagai sarana belanja dan sarana rekreasi, dan juga pusat-pusat perbelanjaan tersebut hanya bisa diakses oleh manusia normal. Dengan tingginya tangga masuk yang hampir mencapai 1 meter (di Plaza Matahari) mustahil para difabel bisa masuk kedalam bangunan tersebut dengan kemampuannya sendiri.

Pusat perbelanjaan yang rekreatif yang dimaksud adalah suatu wadah kegiatan perdagangan yang menggabungkan sarana belanja dengan sarana rekreasi yang dapat diakses oleh semua orang termasuk ibu hamil, orang jompo, anak kecil dan masyarakat difabel. Oleh sebab itu perlu diciptakan akses-akses yang bisa dimanfaatkan oleh sebanyak mungkin pengguna, penataan ruang dan sistem sirkulasinya ditata sedemikian rupa untuk memudahkan pelayanan dan menciptakan suasana yang menyenangkan (rekreatif), kemudian tersedia fasilitas-fasilitas yang dapat memberikan pelayanan rekreasi, misal tempat hiburan (Timezone) dan taman-taman baik di dalam maupun di luar ruangan.

Pusat perbelanjaan yang ini direncanakan berada pada kawasan perdagangan dalam kota atau dalam area pusat pengembangan kota. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada potensi sekitar tapak yang nantinya akan dikembangkan. Beberapa potensi yang akan dikembangkan diantaranya terminal, kawasan pemukiman, toko-toko kecil disekitar lokasi.

Dengan hadirnya pusat perdagangan di lokasi tersebut diharapkan nantinya dapat menjadi pemicu bagi perkembangan aktifitas perdagangan di sana. Karena lokasi terpilih juga dilalui oleh jalur utama transportasi antar kota berarti dari aksesibilitas pusat perbelanjaan tersebut nantinya akan lebih mudah dijangkau dan memenuhi harapan masyarakat.

Yang perlu ditekankan dalam perencanaan pusat perbelanjaan ini adalah bangunan tersebut harus aksesibel atau dapat dicapai oleh semua orang dari berbagai kemampuan (ibu hamil, anak kecil, orang jompo dan masyarakat difabel). Selain untuk aksesibilitas, akses-akses dalam pusat perbelanjaan yang akan direncanakan dapat menjadi daya tarik tersendiri, karena sampai saat ini belum ada pusat perbelanjaan di Klaten yang aksesibel bagi semua penggunanya.

"Sesuatu yang baru selalu memiliki daya tarik tersendiri. Lain jika hanya duplikasi dari yang sudah ada sebelumnya, pasti akan segera dilupakan, bahkan dianggap tidak pernah ada". (Syarifuddin Noor, Dirut PT Assalam Niaga Utama).

2. Rumusan Masalah.

I. Permasalahan Umum.

Bagaimana menciptakan Pusat Perbelanjaan yang menggabungkan fungsi sarana belanja dan sarana rekreasi.

II. Permasalahan Khusus.

- a. Bagaimana menciptakan sebuah Pusat Perbelanjaan yang dapat diakses oleh semua masyarakat termasuk masyarakat difabel, yang mengacu pada "kesamaan hak" untuk setiap pengguna.
- b. Bagaimana merancang interior bangunan yang mampu memberikan perjalanan yang bebas hambatan.

C. Tujuan dan Sasaran.

1. Tujuan.

Merancang sebuah Pusat Perbelanjaan sebagai sarana belanja dan rekreasi yang aksesibel bagi semua.

2. Sasaran.

- a. Menghasilkan konsep perumusan perwadahan kegiatan belanja dan rekreasi
- b. Menghasilkan rumusan tentang aksesibilitas sebuah pusat perbelanjaan sehingga dapat menciptakan lingkungan binaan yang dapat diakses oleh semua orang sehingga terwujud kemandirian bagi semua orang yang memiliki ketidakmampuan fisik termasuk para difabel.

D. Keaslian Penulisan.

I. Judul : Shopping Center, Achid Zudhirianto, TA UII 2000

Permasalahan : Bagaimana merancang Shopping Center dengan suasana

Ruang yang kreatif untuk meningkatkan daya tarik konsumen yang diciptakan melalui bentuk, skala ruang, sirkulasi, organisasi ruang dan warna ruang.

II. Judul : Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Banjarmasin, Irwar Ari Danu, TA UII 2000.

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

III. Judul : Pusat Perbelanjaan Jobokuto di Jepara, Husin Hariyono, TA UII 2001.

Permasalahan : Bagaimana membuat bangunan Pusat Perbelanjaan yang Sesuai dengan arsitektur regional kota Jepara, dan mampu mewadahi kegiatan berbelanja masyarakat Jepara.

- IV. Judul : Shopping Center di Kabupaten Pontianak, Audian, TA UII 2002.
Permasalahan : Merespon iklim guna menunjang arsitektur bioklimatik sebagai Konservasi energi pada bangunan Shopping Center.
- V. Judul : Pusat Perbelanjaan dan rekreasi di Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, Solichul Hadi, TA UII 2003
Permasalahan : Memanfaatkan unsur alam sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam.
- VI. Judul : Pusat Perbelanjaan di Klaten, Rita Lusiana Hapsari, TA UII 2005
Permasalahan : Bagaimana menciptakan sebuah Pusat Perbelanjaan yang Dapat diakses oleh semua pengguna sebaga perwujudan *Universal Design*.

E. Tinjauan Pusat Perbelanjaan

1. Pengertian Pusat Perbelanjaan.

Pusat Perbelanjaan adalah Sekelompok kesatuan bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (operating unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko-toko. (Urban Land Institute, Shopping Centers Development Handbook, Community Builders Handbook Series, Washington, 1977)

Pengertian yang lain menyebutkan Pusat perbelanjaan adalah suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang / jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuan memetik keuntungan. (Gruen, Victor, Centers for the Urban Enviroment : Survival of the Cities, Van Nostrand Reinhold Co., New York, 1973)

Pusat perbelanjaan juga dapat diartikan sebagai suatu perkembangan pasar modern dengan sasaran pembeli kaum menengah atas sehingga penekanan lebih ke arah kenyamanan berbelanja, dan adanya beragam produk

yang ditawarkan sebagai jaminan purna jual dan harga yang bersaing dengan kualitas (Ciputra, 1988 : 33)

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 untuk berkumpul atau berekreasi/relax. (Nadine Bendington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982, pp.28)

2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.

a. Berdasarkan bentuk fisik, yaitu :

1. *Shopping Street* :

Toko yang berderet di sepanjang sisi jalan.



Gambar 1.2 . Shopping Street
(Sumber : internet)

2. *Shopping Center* :

Komplek pertokoan yang terdiri dari stan-stan toko yang disewakan atau dijual.



Gambar 1.3. Shopping Center

3. *Shopping Precint :*

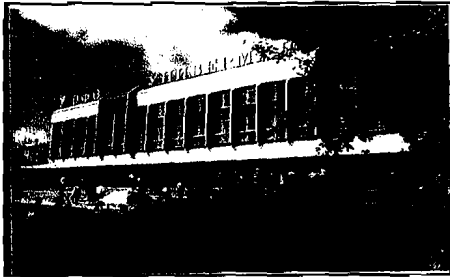
Komplek pertokoan yang pada bagian depan stand (toko) menghadap ke ruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.



Gambar1.4. Shopping Precint

4. *Department Store :*

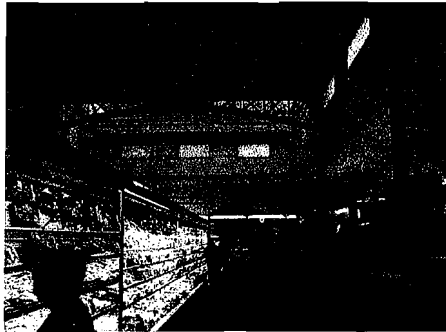
Merupakan suatu toko yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai yang menjual macam-macam barang termasuk pakaian. Perletakan barang-barang memiliki tata letak yang khusus yang memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses. Luas lantai berkisar antara 10.000-20.000 m².



Gambar 1.5. Department Store
(Sumber : internet)

5. *Supermarket* :

Merupakan toko yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari dengan system pelayanan self service dan area penjualan bahan makanan tidak melebihi 15% dari seluruh area penjualan. Luasnya berkisar antara 1.000-2.500 m².



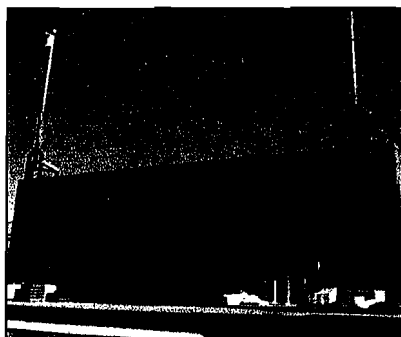
Gambar 1.6. Supermarket
(Sumber : Internet)

6. *Department Store dan Supermarket* :

Merupakan gabungan bentuk-bentuk pusatperbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan kedua jenis perbelanjaan diatas)

7. *Super Store* :

Merupakan toko satu lantai yang menjual macam-macam barang kebutuhan sandang dengan sistim self service. Luasnya berkisar antara 5.000-7.000 m², dengan luas area penjualan minimum 2.500 m². (Nadine, Benddington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982).



Gambar 1.7. Superstore
(Sumber : internet)

b. Berdasarkan skala pelayanan yaitu :

1. *Pusat Perbelanjaan Lokal (Neighbourhood Center) :*

Jangkauan pelayanan antara 5.000 – 40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas area berkisar antara 30.000 – 100.000 sq.ft. (2.787 – 9.290 m²). Unit terbesar berupa supermarket.

2. *Pusat perbelanjaan Distrik (Community Center) :*

Jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 penduduk (skala wilayah). Luas area berkisar antara 100.000 – 300.000 sq.ft. (9.292 – 27.870 m²). Terdiri dari department store kecil, supermarket dan toko-toko.

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

Jangkauan pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk. Luas area berkisar antara 300.000 – 1.000.000 sq.ft. (27.870 – 92.990 m²). Terdiri dari Department Store, Junior Department Store dan berjenis-jenis toko. (Gruen, Victor, Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Cooperation NY, 1960)

c. Berdasarkan kuantitas barang yang dijual yaitu :

1. *Toko Grosir.*

Toko yang menjual barang dalam jumlah besar atau secara partai, dimana barang-barang tersebut biasanya disimpan ditempat lain dan yang terdapat di toko hanya sebagai contoh saja.

2. *Toko Eceran (Retail)*

Toko yang menjual barang dalam jumlah yang relatif lebih sedikit atau persatuan barang. Lingkup system eceran ini lebih luas dan fleksibel daripada grosir. Selain itu toko (retail) akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi barang yang tinggi.

d. Menurut Departemen Perdagangan RI**1. Pusat Perbelanjaan Primer.**

Fasilitas perbelanjaan yang melayani seluruh wilayah kota.

2. Pusat Perbelanjaan Sekunder.

Fasilitas perbelanjaan yang melayani sebagian wilayah kota atau lingkungan.

3. Pusat Perbelanjaan Tersier.

Fasilitas perbelanjaan yang melayani lingkungan perumahan.

e. Berdasarkan variasi barang yang dijual :**1. Specially Shop.**

Pusat perbelanjaan yang toko-tokonya menjual satu jenis barang.

Contoh : toko sepatu, toko pakaian.

2. Variety Shop.

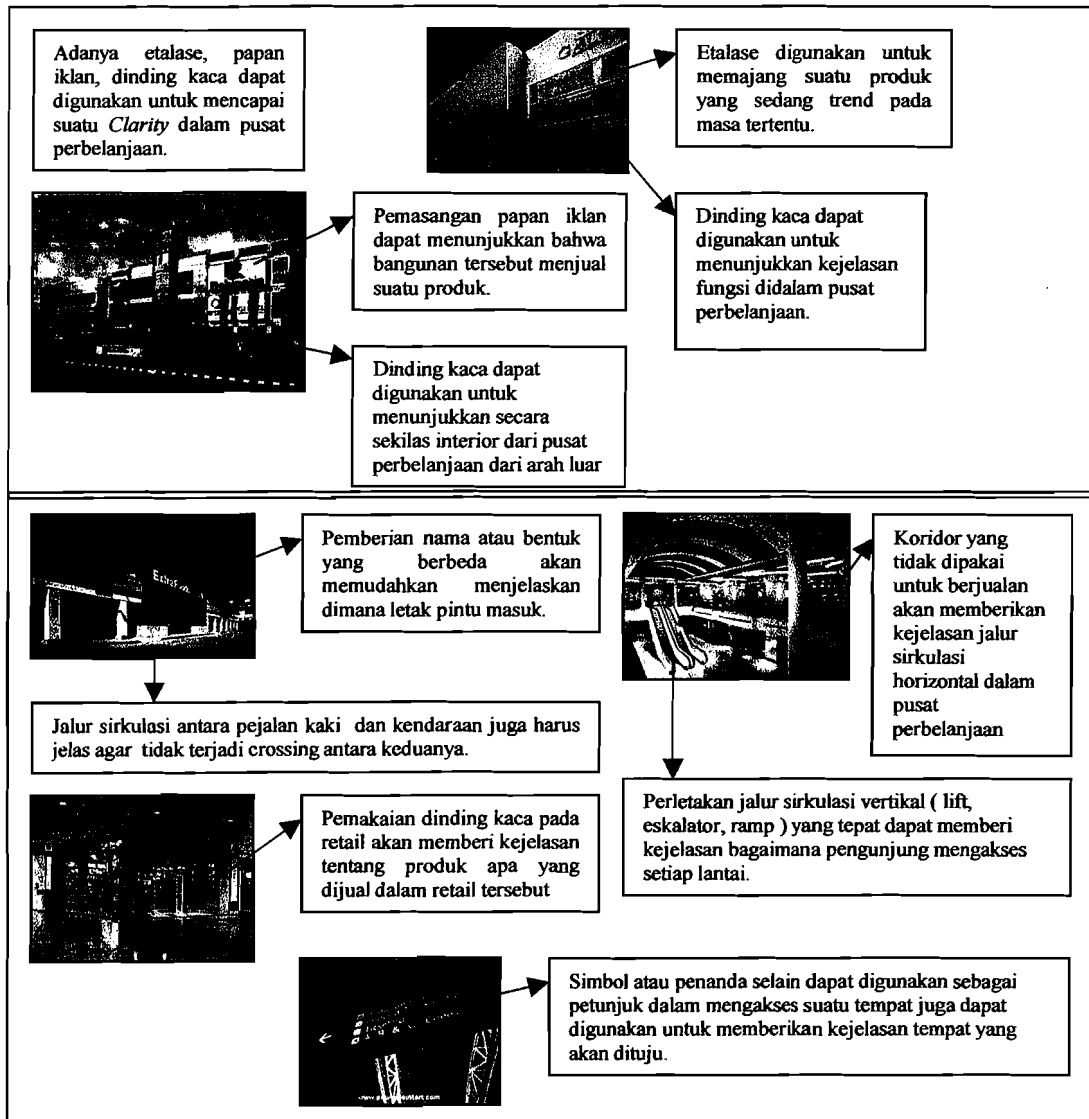
Pusat perbelanjaan yang toko-tokonya menjual berbagai jenis barang.

3. Penampilan Visual Pusat Perbelanjaan.

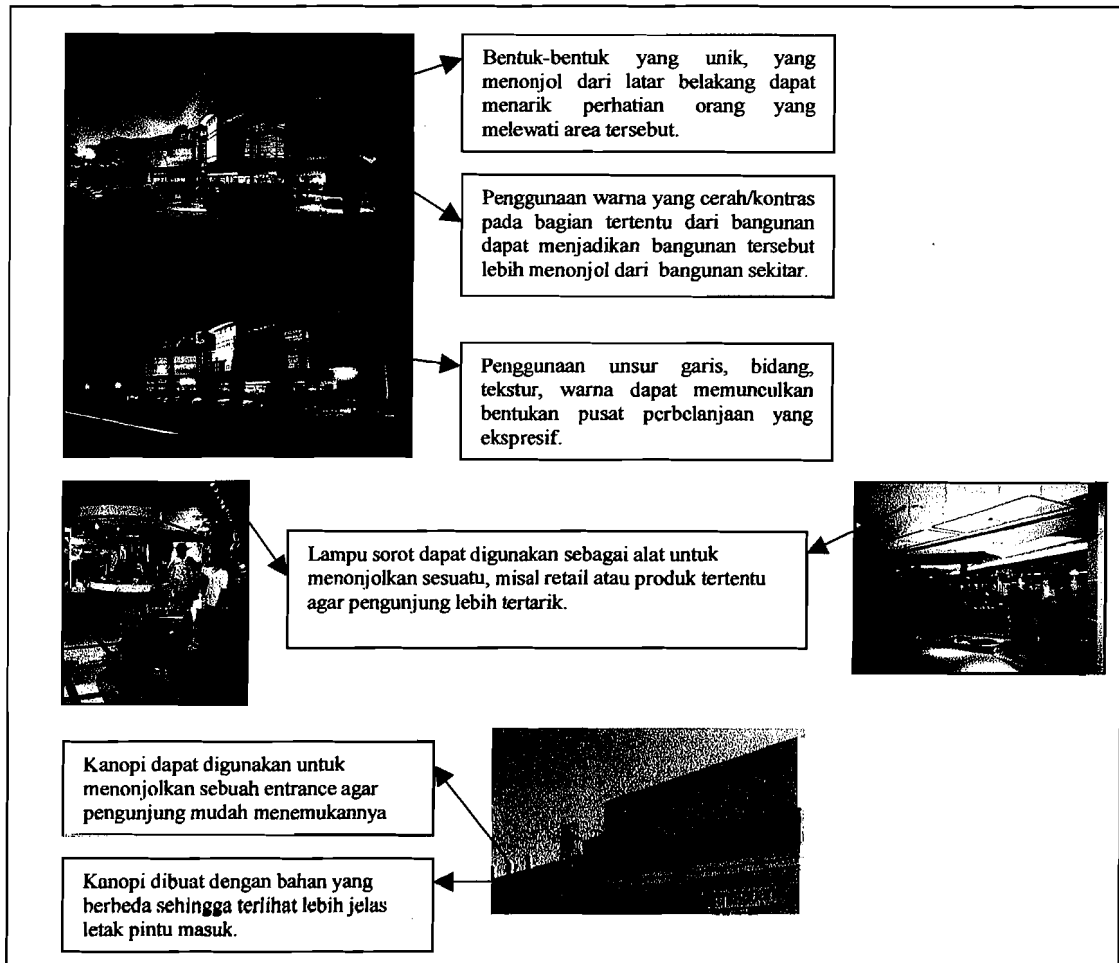
Penampilan visual penting artinya bagi pusat perbelanjaan, guna memberi persepsi pada orang yang melihatnya untuk mengetahui keberadaan pusat perbelanjaan tersebut.

Penampilan Visual Pusat Perbelanjaan mempunyai sifat : (Sumber : Hoyte, 1978)

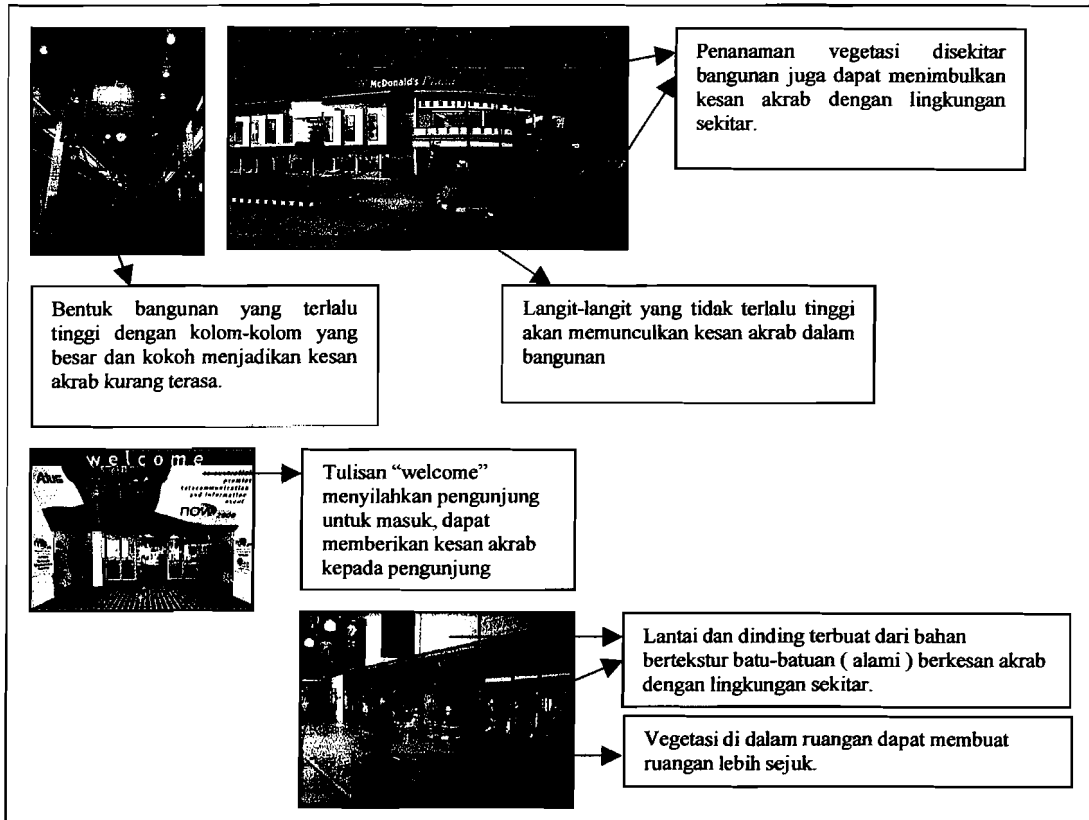
A. *Clarity* (kejelasan), yaitu sifat dari penampilan visual yang dapat menunjukkan gambaran mengenai fungsi fasilitas tersebut. Maksudnya adalah visual pusat perbelanjaan harus dapat menunjukkan dengan jelas fungsi bangunan bahwa bangunan merupakan pusat perbelanjaan. Hal-hal yang bisa digunakan untuk menunjukkan kejelasan bangunan antara lain :



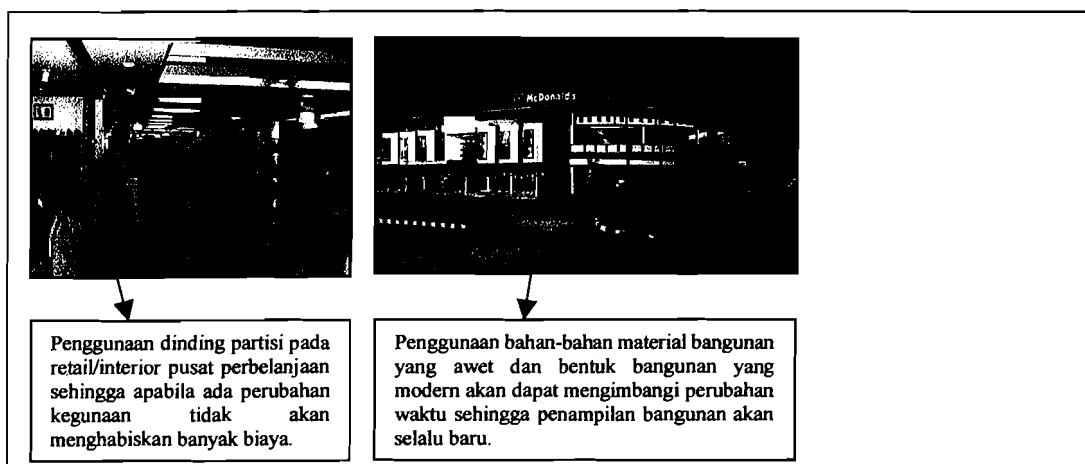
B. *Boldness* (menonjol), yaitu suatu pusat perbelanjaan penampilannya harus menonjol dari lingkungan sekitar agar fasilitas perdagangan tersebut dapat menarik perhatian dari pembeli/pengunjung.



C. *Intimacy* (akrab), yaitu sifat penampilan bangunan yang menunjukkan keramahan dengan lingkungan sekitar dan mengundang pengunjung.



D. *Flexibility* (fleksibilitas), suatu penampilan visual yang memungkinkan perubahan kegunaan serta perubahan waktu serta membawa pengunjung untuk senantiasa mencari dan mendapatkannya.



Atrium menjadi ruang yang fleksibel dalam pusat perbelanjaan, dapat digunakan untuk bermacam-macam fungsi, sebagai tempat pameran, sebagai ruang bagi pedagang kaki lima menggelar dagangannya.

Struktur baja akan lebih fleksibel karena selain untuk struktur dapat digunakan untuk ruang utilitas dan tempat menggantung iklan dalam pusat perbelanjaan.

Struktur kolom balok membentuk ruangan yang fleksibel, dilengkapi dengan dinding partisi sehingga dapat mengalami perubahan kegunaan kapan saja tanpa menghabiskan banyak biaya.

E. *Complexity* (kompleksitas), yaitu suatu penampilan visual bangunan yang tidak monoton.

Komposisi tanpa keanekaragaman dapat berkesan monotonitas dan kebosanan, keanekaragaman tanpa komposisi menimbulkan kesan awut-awutan. Prinsip-prinsip komposisi antara lain sumbu, simetri, hirarki, irama/pengulangan, datum dan transformasi.

Furnicentre, menggunakan prinsip komposisi simetri memunculkan citra visual yang teratur.

Suatu penampilan visual bangunan dengan prinsip komposisi simetri.

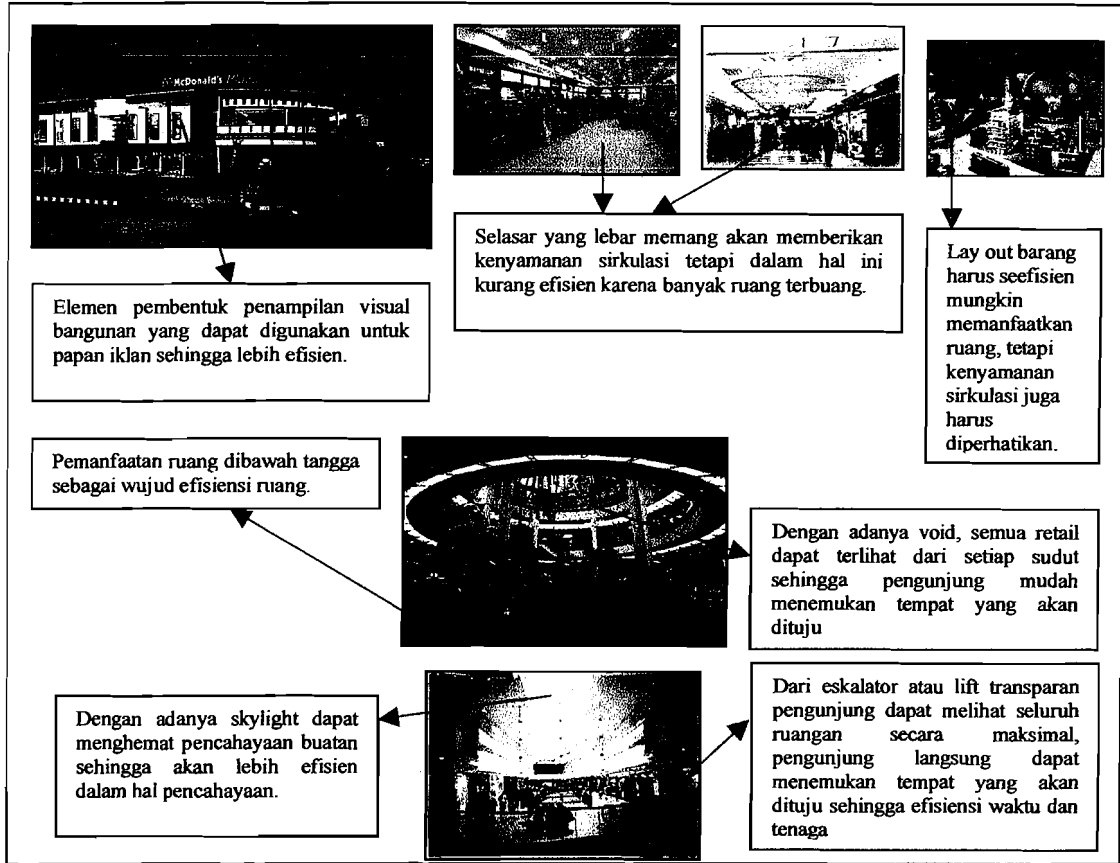
Juga menggunakan prinsip repetisi yaitu pada entrance dan bukaan.

Kompleksitas dari pusat perbelanjaan dapat terlihat dari beraneka ragamnya retail dan sarana rekreasi yang ada.

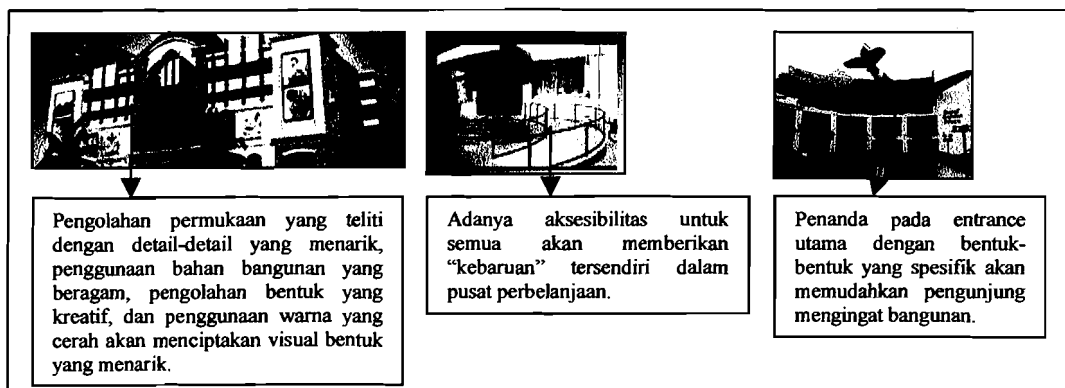
Ruang servis (toilet, lift barang, r.parkir), ruang ME (ahu, genset) merupakan hal yang komplek dalam pusat perbelanjaan. Penempatannya harus diperhatikan agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung.

Penggunaan warna yang bervariasi pada setiap retail dapat mengurangi kesan monoton pada pusat perbelanjaan.

F. *Efficiency* (efisiensi), yaitu suatu citra penggunaan yang optimal dari setiap jengkal ruang dan setiap biaya yang dikeluarkan.



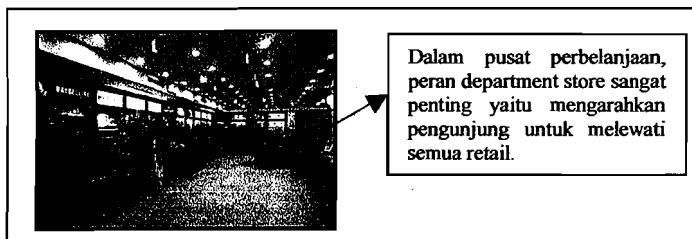
G. *Investinèse* (kebaruan), yaitu suatu sifat penampilan bangunan pusat perbelanjaan yang memberikan citra yang mencerminkan inovasi baru, ekspresif dan spesifik.



4. Persyaratan Standart pada Pusat Perbelanjaan.

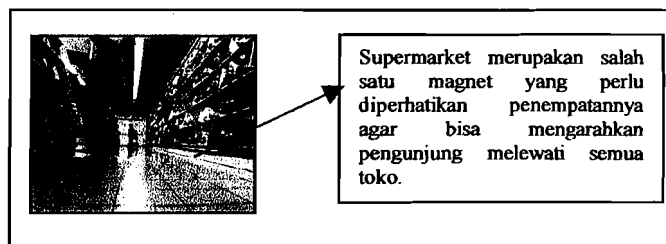
A. Department store kecil.

Merupakan toko yang besar yang menjual berbagai macam barang termasuk pakaian dan perlengkapannya. Perletakan barang-barang memiliki tata letak yang memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses.



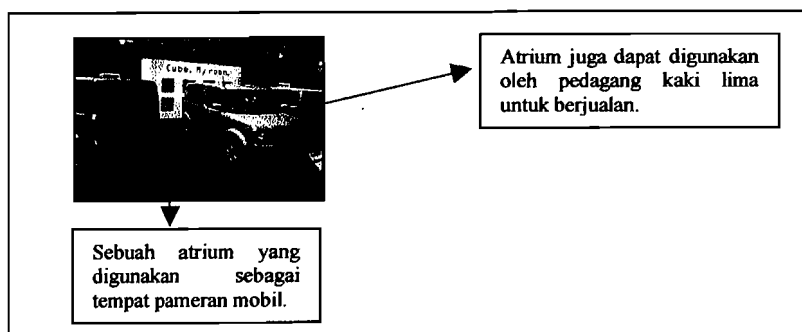
B. Supermarket

Merupakan toko yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari dengan sistim pelayanan self service dan area penjualan bahan makanan tidak melebihi 15% dari seluruh area penjualan. Luasnya berkisar antara 1.000-2.500 m².



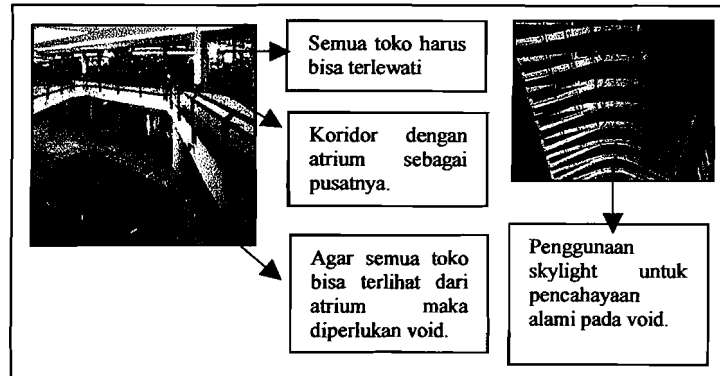
C. Atrium.

Dalam pusat perbelanjaan, atrium lebih banyak digunakan sebagai tempat pameran atau pedagang kaki lima menggelar barang dagangannya karena mengingat efisiensi/nilai komersial ruang yang sangat tinggi.

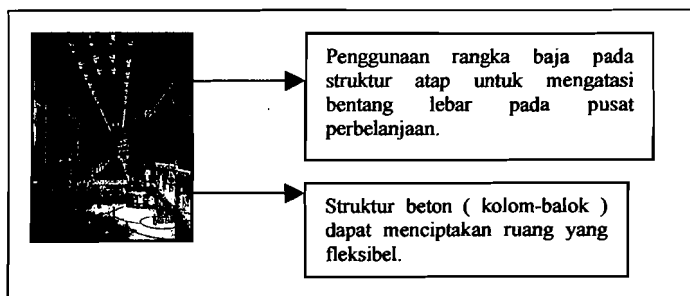


D. Koridor.

Koridor dalam pusat perbelanjaan dengan perletakan magnet pada ujung-ujungnya, atrium sebagai pusat, mau tidak mau mengarahkan pengunjung untuk melewati koridor tersebut ke arah daerah magnet sehingga semua toko terlewati.

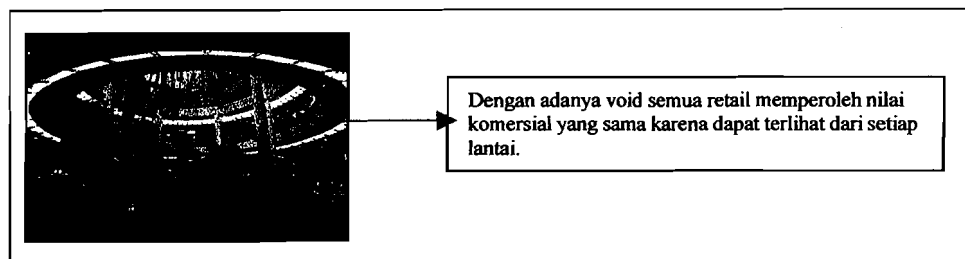


E. Struktur.



F. Void

Pusat perbelanjaan merupakan *commercial space* sehingga setiap ruang di dalamnya menuntut nilai komersial yang tinggi. Dengan adanya void maka semua retail dapat mudah terlihat dari setiap lantai, sehingga dapat menambah nilai komersial dan lebih efisien bagi para pengunjung karena lebih mudah menemukan retail mana yang akan dituju.



G. Jalur transportasi vertikal.

Eskalator



Eskalator lebih meminimalkan kelelahan dibandingkan dengan tangga. Umumnya dalam pusat perbelanjaan memakai eskalator bersilang ganda karena dengan eskalator ini akan memaksa pengunjung untuk berjalan sedikit ke eskalator berikutnya, sehingga semua retail bisa terlewati.

Lift

Semua ruang yang ada dalam pusat perbelanjaan terutama retail menuntut suatu nilai komersial yang tinggi, sehingga retail-retail tersebut diusahakan dapat terlihat dari setiap sudut. Oleh karena itu digunakan lift transparan agar pengunjung yang ada di dalam lift dapat langsung melihat seluruh ruang sehingga memudahkan mencari tempat yang dituju.

Untuk aksesibilitas lift harus dapat dimasuki oleh pengguna kursi roda, tombol lift dilengkapi dengan huruf Braille untuk memudahkan tuna netra mengaksesnya, juga dilengkapi dengan penanda (warna yang kontras) untuk memudahkan "low vision " mengakses lift tersebut.

Ramp



Ramp merupakan alat transportasi vertikal untuk memudahkan para pengguna kursi roda mengakses semua ruangan di dalam pusat perbelanjaan. Ramp dilengkapi dengan handrail. Kemiringan ramp di dalam bangunan antara 6' – 8'

H. Standar Ruang

Berdasarkan jenis kegiatan dalam pusat perbelanjaan terdapat bermacam ruang sebagai berikut :

- Kegiatan perbelanjaan.

Ruang utama : kios, toko. Ruang magnet : Supermarket, Departement Store, Food court, arena bermain. Ruang penunjang : R. pengelola, toilet, R. duduk, R. utilitas, gudang.

- Kegiatan parkir.

Fungsi parkir pada pusat perbelanjaan memegang peranan penting. Fungsi parkir sangat mempengaruhi minat kedatangan pengunjung, kenyamanan dan efisiensi waktu pengunjung. Penyelesaian fasilitas parkir meliputi : parkir basement, parkir di luar bangunan.

5. Aktivitas dalam Pusat Perbelanjaan.

A. Profil Pengguna Bangunan.

Secara spesifikasi pengguna pusat perbelanjaan yaitu :

a. *Konsumen/pengunjung/pembeli.*

Pengunjung yang dimaksudkan adalah orang yang datang ke pusat perbelanjaan dengan maksud yang berbeda-beda sesuai dengan kepentingannya, misal : berbelanja, rekreasi/refresing, hanya sekedar jalan-jalan/ melihat-lihat, ataupun melakukan ketiga-tiganya.

b. *Pengelola.*

Yaitu sekelompok orang yang bertugas menyelenggarakan/ mendukung berjalannya seluruh kegiatan di dalam pusat perbelanjaan, antara lain : staf, karyawan, cleaning service.

c. *Penyewa/pedagang.*

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

d. *Pemasok.*

Yaitu pengisi atau pengantar persediaan barang yang diperlukan dalam pusat perbelanjaan.

B. Jenis Kegiatan.

Jenis kegiatan yang diwadahi dalam pusat perbelanjaan adalah sebagai berikut :

a. *Kegiatan jual beli.*

1. Kegiatan penyajian barang dan penyimpanan.
2. Kegiatan pelayanan jual beli.
3. Kegiatan promosi
4. Kegiatan pergerakan
5. Kegiatan distribusi barang (bongkar muat)

- b. *Kegiatan pengelolaan.*
 1. Kegiatan manajemen
 2. Kegiatan operasional dan pemeliharaan.
- c. *Kegiatan rekreasi.*
 1. Kegiatan bermain.
 2. Kegiatan melihat-lihat.
 3. Kegiatan berjalan-jalan
 4. Kegiatan menikmati suasana

C. Bentuk Kegiatan.

a. Mengamati Area

Pola kegiatan ini pengunjung memikirkan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju, untuk itu diperlukan orientasi yang jelas.

b. Memilih barang.

- Langsung ketempat yang dituju apabila keperluan barang yang akan dibeli sudah diketahui tempatnya, maka diberikan jarak capai yang efektif
- Berkeliling apabila pengunjung ingin memilih barang atau sekedar melihat-lihat atau rekreasi.

c. Transaksi.

Yaitu pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli pada kasir.

d. Rekreasi.

Yaitu pengunjung dalam melakukan kegiatan berbelanja lama-lama akan merasa lelah dan membutuhkan suasana yang lebih rekreatif oleh karena itu perlu diberikan keleluasaan gerak maupun suasana yang berbeda, misal adanya kursi untuk istirahat, sirkulasi yang nyaman, suasana alami.

F. Tinjauan Fasilitas Rekreasi pada Pusat Perbelanjaan.**1. Pengertian Rekreasi.**

Rekreasi berasal dari kata "re-create" yang berarti mencipta kembali; maksudnya adalah menciptakan suasana baru dan cocok untuk melaksanakan tugas seperti sediakala setelah bekerja keras, baik secara fisik maupun mental.

Definisi rekreasi oleh Oxford Dictionary adalah : *"the action or fact of being recreated by some pleasant occupation, pastime or amusement"*. Dapat juga dikatakan rekreasi adalah aktivitas untuk mendapatkan kesenangan baik fisik maupun mental. Definisi rekreasi oleh ILUD (Indonesian Land Use Databank) adalah : *"form of play or amusement for the refreshment of body and mind. Usually excludes overnight staying"*, yaitu suatu bentuk permainan atau hiburan untuk menyegarkan badan dan pikiran. Umumnya tidak termasuk kegiatan menginap.

Dapat disimpulkan disini bahwa rekreasi adalah suatu aktivitas / usaha untuk mendapatkan suasana baru yang menyenangkan disela-sela melakukan kegiatan berbelanja.

2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi.**a. Berdasarkan Sifat Kegiatan.**

1. Entertainment/kesukaan : restoran, cafetaria, snack bar.
2. Amusement/kesenangan : bioskop, night club, art gallery, ball room.
3. Recreation/bermain dan hiburan : Bom-bom car, sega game, pin ball.
4. Relaxation/santai : taman kota, swimming pool, seaside yacht club.

b. Berdasarkan Jenis Kegiatan.

1. Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik. Seperti : renang, golf, senam, bowling.
2. Pasif : Kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerak fisik. Seperti : menonton bioskop, melihat konser

c. Berdasarkan Pola Kegiatan.

1. Massal : pertunjukan film, consert, drama.
2. Kelompok kecil : bilyard.

-
3. Perorangan : bowling, pinball.
 - d. Berdasarkan Waktu Kegiatan Rekreasi.
 1. Pagi hari : jalan-jalan di taman
 2. Pagi/siang/malam : bioskop, billiard, bowling.
 3. Malam hari : night club, disco.

G. Tinjauan Aksesibilitas Dalam Pusat Perbelanjaan.

1. Prinsip Dasar Aksesibilitas.

- a. Tidak ada lingkungan binaan yang dirancang dengan mengabaikan sekelompok masyarakat didasarkan semata-mata "ketidak-mampuan" karena cacat atau lemah mental.
- b. Tidak ada sekelompok masyarakat yang dihilangkan atau dikurangi hak keikut-sertaannya dari kesempatan menikmati suatu lingkungan binaan sehubungan dengan "keterbedaan kemampuan" yang dimiliki.

2. *Accessible, Adaptable dan Universal Design.*

Aksesibel, adaptif (dapat disesuaikan), universal design adalah batas yang digunakan untuk merencanakan sebuah bangunan, dalam hal ini adalah sebuah Pusat perbelanjaan untuk dapat digunakan oleh semua orang termasuk para difabel. (www.waterlooregion.org)

Desain yang Aksesibel (Accessible Design)

Aksesibel berarti bahwa semua orang dapat mengakses suatu kawasan, memasuki sebuah bangunan, juga dapat menggunakan fasilitas yang ada dalam bangunan dengan mudah.

Merencanakan bangunan yang aksesibel termasuk beberapa bagian, misalnya; lebar pintu, ruang yang cukup untuk para pengguna kursi roda, pegangan pintu, penanda yang dapat dilihat dan didengar, entrance / pintu masuk yang bebas dari tahapan dan tangga.

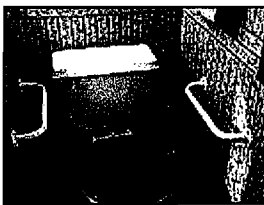


Gambar 1.8
(penanda untuk parkir kendaraan difabel)

Desain yang dapat disesuaikan (Adaptable Design)

Yaitu desain yang dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk masyarakat difabel tetapi tidak berupa “special design” atau mengkhususkan difabel, orang normalpun dapat menggunakannya.

Sebagai contoh, di sebuah pusat perbelanjaan terdapat sebuah toilet yang mempunyai ruang yang cukup untuk para pemakai kursi roda, akan tetapi tidak ada “handrail” atau pegangan menuju ke kloset sehingga ruang yang sebenarnya sudah aksesibel menjadi tidak dapat digunakan.



Gambar 1.9 (Sebuah toilet yang dilengkapi dengan *handrail*)

Desain yang Universal (Universal Design)

“ Universal design is the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design”. – Ron Mace.

Universal desain, yang kadang-kadang dikenal dengan “desain bangunan bebas penghalang (*Barrier-free building design*) adalah produk rancangan (bangunan) dan lingkungan yang dapat dipakai oleh orang banyak, tanpa kebutuhan untuk penyesuaian atau kekhususan desain. Pandangan dari *Universal Design* adalah memudahkan hidup setiap orang dengan menciptakan produk,

komunikasi, dan membangun lingkungan yang lebih bisa dipakai oleh orang banyak yang memungkinkan dengan sedikit uang, Universal Design memfasilitasi orang dari semua umur dan segala kemampuan.



Gambar 2.0

(akses masuk suatu bangunan yang menggunakan ramp)

Rancangan yang aksesibel dan adaptif adalah yang dapat dipakai secara universal. Sebagai contoh; pegangan pintu bulat sulit digunakan oleh orang yang memakai krek di kedua tangannya. Tetapi pegangan pintu pengungkit lebih mudah digunakan oleh setiap orang termasuk orang yang tidak mempunyai tangan. Sebuah desain lansekap yang dapat dipakai secara universal meliputi alternatif jalan setapak yang bebas dari tahapan dan tangga.

Universal Design mengalamatkan tujuan dari aksesibilitas dan mengusulkan membuat semua elemen dan ruang dapat aksesibel dapat dipakai oleh semua orang. Masalah-masalah yang perlu diperhatikan dalam menciptakan *Universal Design* antara lain:

- | | | |
|-------------------------|--------------------------|--------|
| - Penanda | - Tangga | - Lift |
| - Penghalang | - Handrail | |
| - Furniture / peralatan | - Entrance / pintu masuk | |
| - Jalan setapak | - Parkir | |
| - Jalur pejalan kaki | - Pintu | |
| - Ramp | - Koridor | |
| - Elevator | - Toilet | |

Universal Design mengakui bahwa orang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda dan mereka membutuhkan desain dari bangunan dan peralatan untuk mengatasi tingkatan kemampuannya tersebut.

Universal Design dapat bermanfaat bagi semua orang dari semua umur dan segala kemampuan, misal :

- Pengguna kursi roda
- Pengguna krek
- Orang yang mempunyai kesulitan dalam mendengar dan melihat
- Orang yang mempunyai keterbatasan dalam menggunakan tangannya
- Seorang ibu yang sedang hamil
- Seorang anak kecil
- Orang yang sudah tua/jompo.

Sebagian besar rancangan berorientasi pada orang normal, banyak akomodasi untuk difabel dalam bentuk “desain khusus” sehingga malah membuat si pengguna merasa terasing dan berkecil hati.

3. Tujuh Prinsip Universal Design.

a. Adil dalam penggunaan.

Desain berguna dan dapat dijual kepada manusia dengan berbagai kemampuan dan tidak merugikan, mengasingkan diri, atau mengkhhususkan beberapa kelompok pengguna.

b. Kemudahan dalam penggunaan.

Desain mengakomodasi sebuah keinginan dan kemampuan individu dalam keleluasaan.

c. Sederhana dan intuitif dalam penggunaan.

Menggunakan rancangan yang mudah untuk dimengerti, tidak memerlukan pengalaman, pengetahuan khusus, pemahaman bahasa, atau tingkat konsentrasi tertentu dari pengguna. Rancangan mudah diingat sehingga pengguna tidak bingung.

d. Informasi dapat diamati.

Desain mampu mengkomunikasikan informasi yang perlu secara efektif kepada pengguna, mengingat daya ingat dari pengguna berbeda-beda, dan tanpa memerlukan tingkat kemampuan sensorik/indra tertentu.

e. Mentolerir kesalahan.

Desain meminimalkan bahaya dan pengaruh yang kurang baik dari suatu kecelakaan atau kejadian yang tak terduga.

f. Usaha fisik sedikit.

Desain dapat digunakan secara efisien dan nyaman dan dengan menghemat tenaga atau meminimalkan kelelahan. Sebagai contoh, sebuah tangga dengan bordes akan lebih meminimalkan kelelahan daripada tangga lurus / tanpa bordes.

g. Ukuran dan ruang untuk kedekatan dan kegunaan.

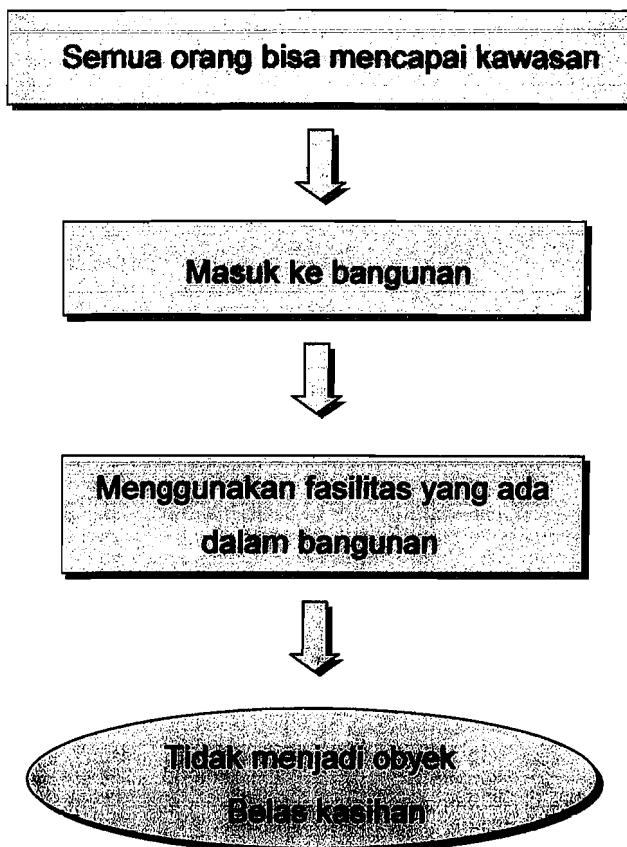
Menyediakan ukuran dan ruang yang lengkap yang dapat mendekati, mencapai ukuran yang benar dengan menggunakan ukuran badan ya.pengguna dan pergerakan.

Universal design dijadikan sebagai aturan main untuk menciptakan desain yang bisa dimanfaatkan oleh sebanyak mungkin pengguna, termasuk masyarakat difabel. Pendekatan *Universal Design* diharapkan mampu merubah diskriminasi menuju kebersamaan menuju pembebasan manusia dalam arsitektur.

“Penyandang cacat itu bukan untuk dikasihani, tetapi diberi peluang oleh kita dalam rangka membangun kemitraan, kesetaraan dalam kehidupan”. – Koesbiono Sarmanhadi, Wakil Ketua Panitia GAUN 2000.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip aksesibilitas diharapkan bisa tercipta suatu Pusat perbelanjaan yang aksesibel bagi semua.

4. Prinsip Lingkungan yang Aksesibel Bagi Semua dalam Pusat perbelanjaan.




A. Semua orang dapat mencapai kawasan.

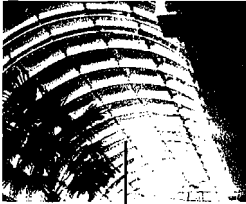
Dalam prinsip lingkungan yang aksesibel dalam Pusat perbelanjaan, pengguna tidak hanya dapat mengakses bangunan tetapi juga harus dapat mengakses kawasan menuju pusat perbelanjaan tersebut. Hal-hal yang bisa menunjang dalam pencapaian kawasan ini yaitu :

1. Halte


Halte dilengkapi dengan penutup atap, ramp untuk pengguna kursi roda, handrail untuk tuna netra, peta timbul sebagai penunjuk kawasan, dan juga bangku untuk duduk selagi menunggu bis.



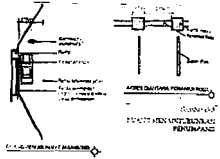
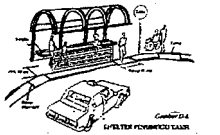
Peta timbul yang bisa membantu para tuna netra untuk mengakses kawasan.



Penutup atap untuk pelindung dari panas dan hujan


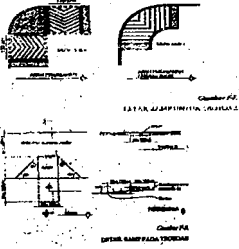


Bangku jangan terlalu panjang, untuk memberi ruang bagi pengguna kursi roda.


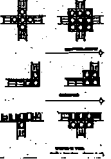



2. Persimpangan jalan


Penggunaan zebra cross pada jalur penyeberangan.



Guiding block sangat membantu para tuna netra untuk mengakses suatu kawasan. Warna ubin kontras dengan warna sekitar dan tekstur lebih kasar agar mudah dimengerti dan diketahui.

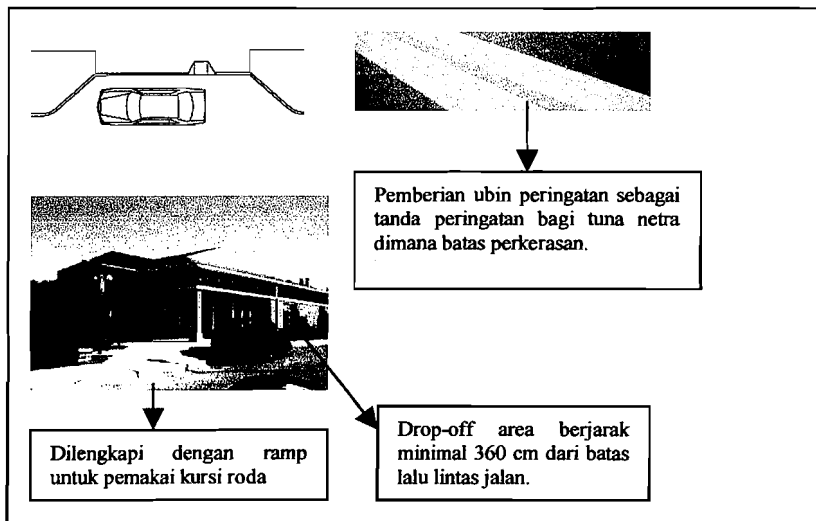
Penggunaan ramp untuk mempermudah akses pemakai kursi roda



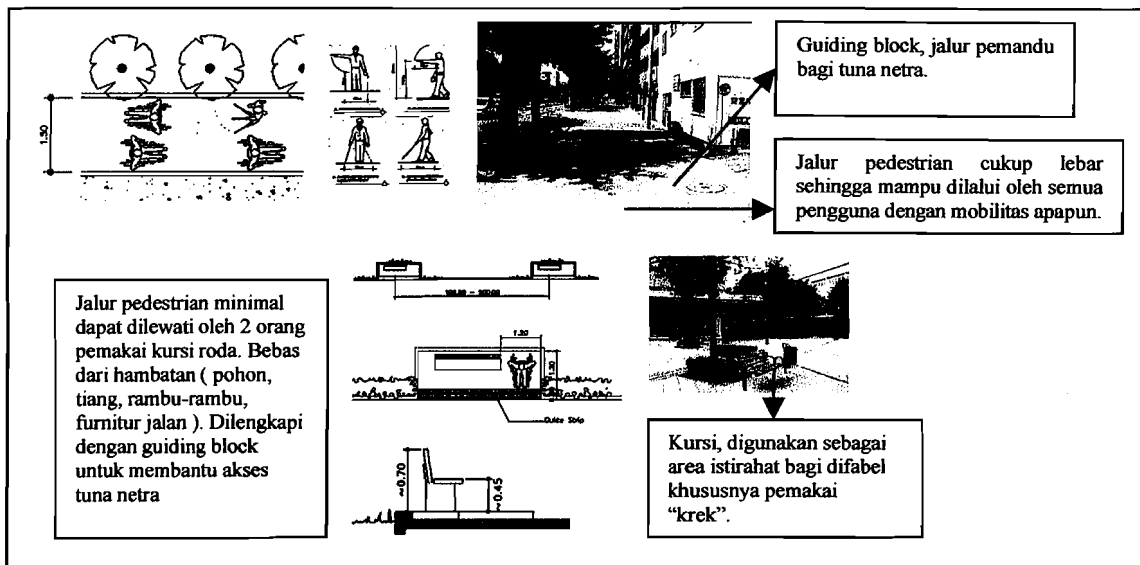
Penggunaan symbol yang dilengkapi dengan lampu akan berguna bagi tuna rungu dan low vision.

3. Drop-off Area (Ruang penurunan penumpang)



4. Jalur pedestrian



B. Masuk ke bangunan

Bangunan adalah setiap struktur yang digunakan atau dimaksudkan untuk menunjang atau mewadahi suatu penggunaan atau kegiatan manusia. Oleh karena itu suatu bangunan harus dapat diakses oleh semua pengguna.

Agar bangunan tersebut aksesibel maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Ramp menuju bangunan

Ramp dengan kemiringan 1: 20 masih dapat diakses oleh pengguna kursi roda secara mandiri.

Penggunaan ramp akan lebih aksesibel daripada tangga khususnya bagi pemakai kursi roda

Ramp dilengkapi dengan guiding block untuk tuna netra.

Ramp juga dilengkapi dengan handrail

Adanya perbedaan ketinggian lantai menyebabkan pengguna kursi roda tidak dapat mengakses fasilitas dalam bangunan.

Contoh handrail yang di anjurkan

2. Pintu masuk ke bangunan.

Penggunaan pintu geser akan menyulitkan pemakai "krek" karena perlu tenaga lebih untuk membukanya.

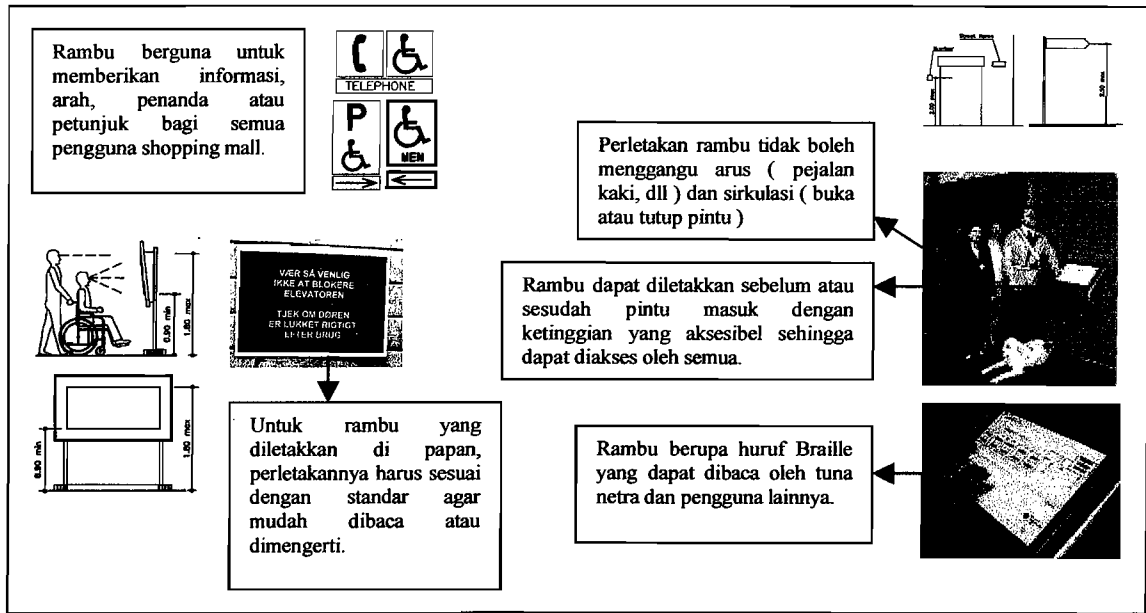
Pintu harus mudah dibuka dengan bentuk pegangan yang dapat digunakan oleh semua pengguna.

Pegangan pintu yang dianjurkan karena mudah dalam pengoperasiannya

Lebar pintu minimal 90 cm dan terbuka ke satu arah (dorong atau tarik)

Alternatif bentuk pegangan pintu yaitu dengan cara ditekan akan lebih mudah digunakan.

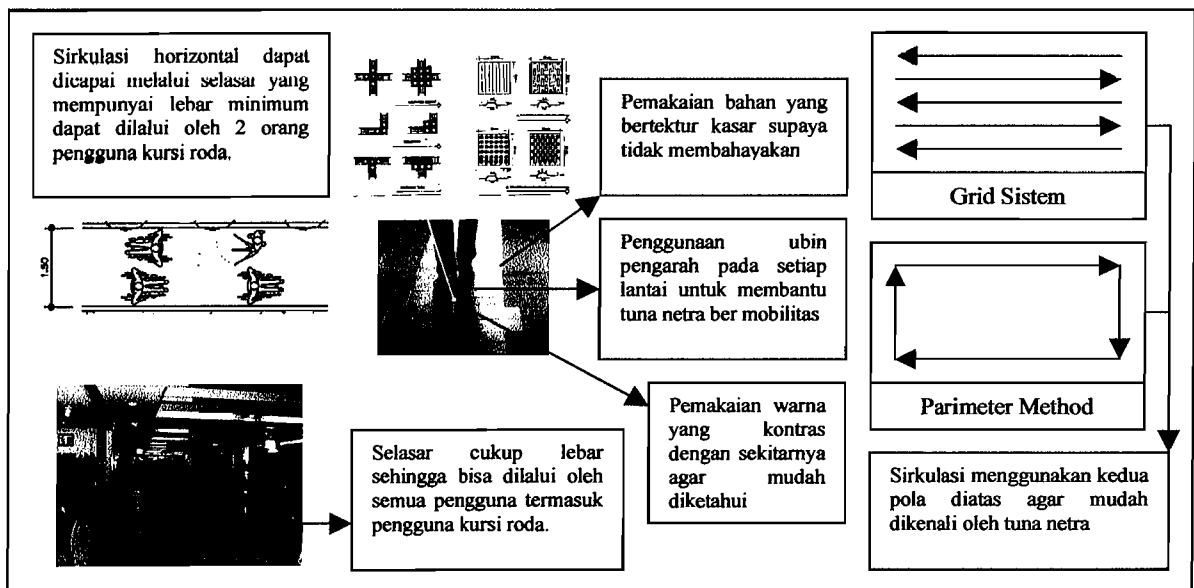
3. Penggunaan rambu/symbol.



C. Menggunakan fasilitas, obyek dan komoditi yang ada dalam bangunan.

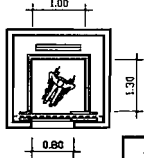
Aksesibilitas dalam pusat perbelanjaan tidak hanya berhenti pada pengguna dapat masuk kedalam bangunan tetapi para pengguna juga harus dapat menggunakan fasilitas, obyek dan komoditi yang ada dalam pusat perbelanjaan tersebut.

1. Sirkulasi horizontal.



2. Sirkulasi Vertikal.

Sirkulasi vertikal dapat dicapai dengan lift khusus, escalator, ramp



Lift harus dapat dimasuki oleh pengguna kursi roda.

Letak tombol mudah dijangkau oleh semua pengguna

Penggunaan huruf Braille pada tombol lift memudahkan tuna netra untuk mengaksesnya.

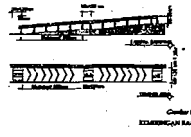
Eskalator ini hanya tidak dapat digunakan oleh pengguna kursi roda

Alat khusus semacam escalator digunakan pengguna kursi roda untuk menuruni tangga, didampingi oleh petugas.

Beratap transparan untuk pencahayaan

Dilengkapi dengan handrail dan bordes untuk meminimalkan kelelahan.

Ramp dengan kemiringan <math>< 1:20</math> bisa diakses oleh pengguna kursi roda secara mandiri.



3. Mengakses Counter/Retail.

Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain : lay out penataan produk, perletakan produk. Ini akan mempengaruhi kenyamanan dalam bersirkulasi.

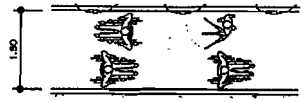
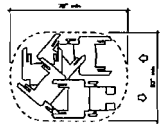

Dinding kaca merupakan akses untuk dapat melihat langsung interior dari sebuah retail.

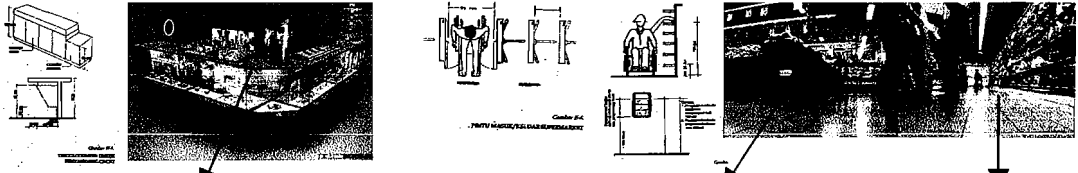
Pintu masuk tanpa perbedaan ketinggian lantai akan memudahkan akses semua pengguna.

Perletakan produk yang terlalu tinggi akan menyulitkan jangkauan para pemakai kursi roda.

Lebar selasar minimal dapat dilalui oleh 2 pengguna kursi roda, selain untuk kenyamanan sirkulasi juga untuk mengantisipasi melonjaknya pengunjung.

Lay out penataan produk sebaiknya tidak acak karena akan menyulitkan dalam hal sirkulasi maupun daya ingat dari tuna netra




Tinggi counter harus dapat dijangkau oleh semua pengguna, baik dengan cara duduk maupun berdiri.

Pada supermarket tinggi rak juga harus dapat dijangkau oleh semua pengguna termasuk pemakai kursi roda.

Lebar selasar minimal dapat dilalui 2 pengguna kursi roda.

4. Mengakses food court

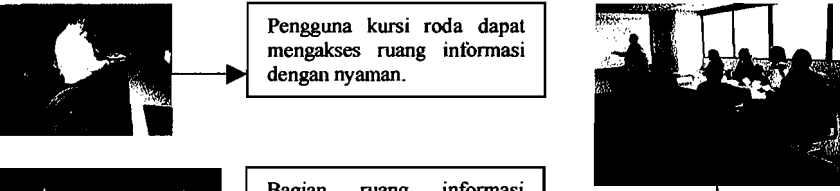


Perlu diperhatikan jalur sirkulasi, ruang untuk pengguna kursi roda, tinggi tempat untuk mengambil makanan dan dapur.

Tinggi meja harus dapat dijangkau oleh siapa saja. Diperlukan ruang kosong tanpa kursi untuk memfasilitasi pengguna kursi roda.

Dapur yang aksesibel bisa diakses oleh siapapun termasuk pengguna kursi roda. Meja serta peralatan yang ada harus dapat dijangkau oleh semua pengguna.

5. Mengakses kantor dan ruang informasi.

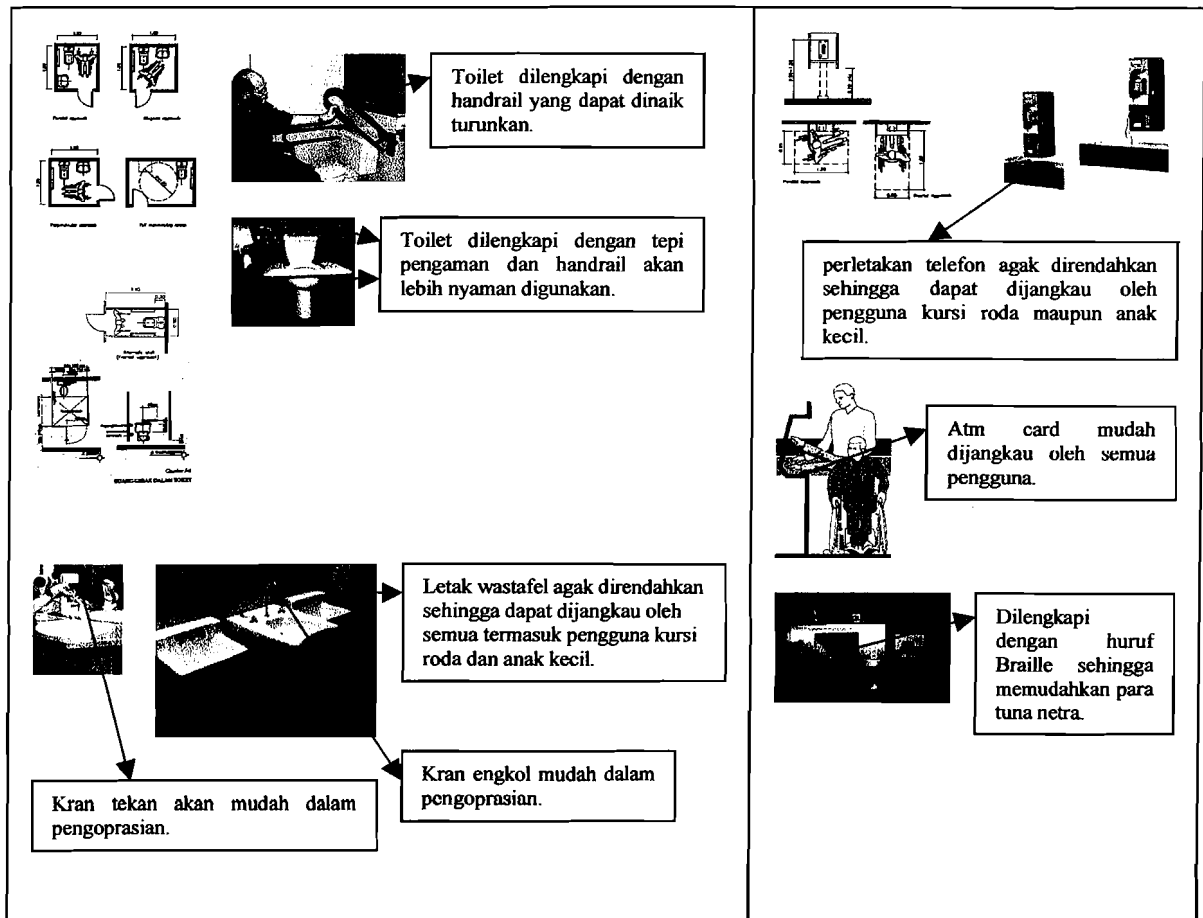


Pengguna kursi roda dapat mengakses ruang informasi dengan nyaman.

Bagian ruang informasi mempunyai meja tambahan yang bisa diakses oleh orang yang kurang tinggi, pengguna kursi roda. Lebih aksesibel karena pengunjung dapat dilayani dengan cara duduk sehingga meminimalkan kelelahan.

Kantor dapat diakses oleh semua pengguna termasuk pemakai kursi roda. Ada ruang kosong tanpa kursi sebagai ruang untuk pemakai kursi roda.

6. Mengakses sarana penunjang (toilet, telepon, ATM card)



H. Tinjauan Kota Klaten

1. Kondisi Kota Klaten.

Kondisi geografis Kabupaten Klaten terletak diantara 110° 30' – 110° 45' Bujur Timur dan 7° 30' – 7° 45' Lintang Selatan dan berada diantara dua kota besar yang mempunyai pengaruh kuat yaitu Kota Surakarta dan Kota Yogyakarta. Secara administratif, Kabupaten Klaten terbagi menjadi 5 wilayah Pembantu Bupati, 1 Kota Administratif, 26 Kecamatan, 396 Desa serta 5 Kelurahan.

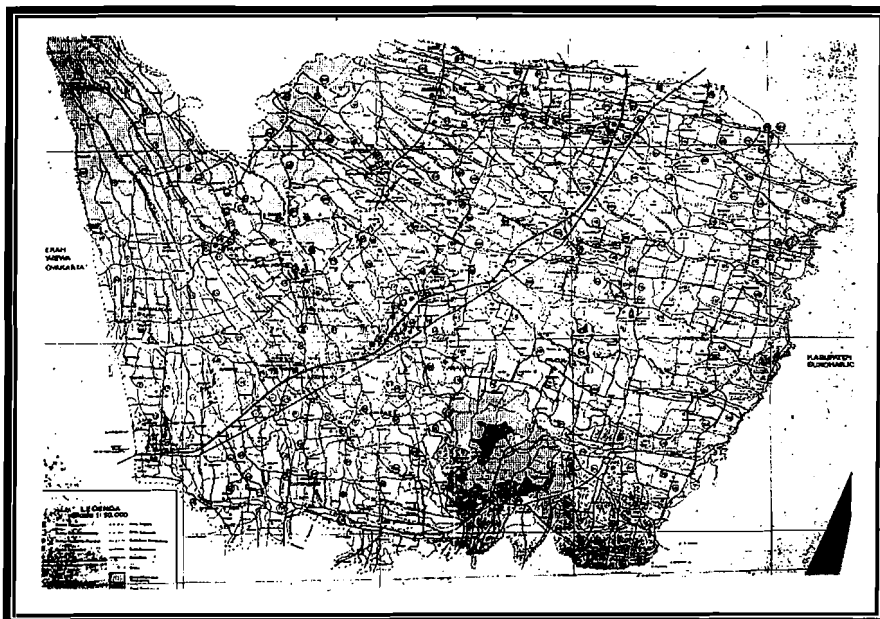
Letak Kabupaten Klaten diapit oleh Gunung Merapi dan Pegunungan Seribu yang mempunyai ketinggian berkisar antara 75 meter sampai 2.911 meter

diatas permukaan laut. Kabupaten Klaten secara administratif memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Kabupaten Boyolali
- Sebelah Timur : Kabupaten Sukoharjo
- Sebelah Selatan : Kabupaten Gunungkidul (DIY)
- Sebelah Barat : Kabupaten Sleman (DIY)

Kabupaten Klaten memiliki luas wilayah sebesar 655,56 Km² atau 65.556 ha, dimana bila dilihat luas wilayah masing-masing kecamatan, yang paling luas adalah Kecamatan Kemalang, dengan luas wilayah kurang lebih 5.166 ha dan kecamatan yang paling kecil adalah Kecamatan Klaten Tengah, dengan luas wilayah kurang lebih 890 ha. Keadaan selengkapnya tentang luas wilayah masing-masing kecamatan yang termasuk wilayah Kabupaten Klaten, dapat dilihat pada tabel 1.5.

Daerah Kabupaten Klaten terbentang diantara Daerah Istimewa Yogyakarta dan Kota Surakarta yang dilewati jalan raya Jogja – Solo mempunyai peranan penting dalam memperlancar segala kegiatan ekonomi.



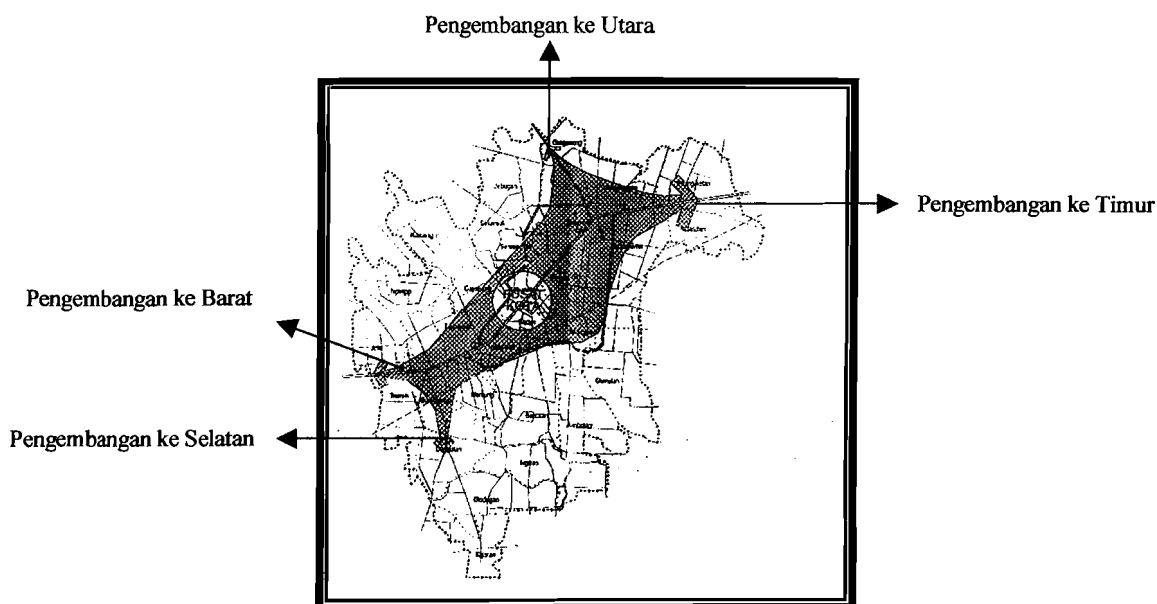
Gambar 2.1. Peta Kabupaten Klaten

Sumber : Departemen Pekerjaan Umum Klaten

2. Kebijakan Umum Pengembangan Kota.

Kota Klaten terletak diantara dua kota besar, yaitu Kota Solo dan Kota Yogyakarta yang memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kota-kota diantaranya, mengakibatkan terjadinya arus pergerakan regional akibat adanya hubungan kegiatan sosial ekonomi masyarakatnya dan berdampak terhadap perkembangan Kota Klaten. Kecenderungan perkembangan Kota Klaten lebih bersifat linier yang berkembang di sekitar jalan utama kota yang dilalui oleh arus lalu lintas regional tersebut.

Perkembangan paling kuat ke arah Timur (ke arah Solo), pengembangan ke arah Barat, Utara, Selatan belum begitu kuat, maka dari itu perlu pengembangan ke arah Barat, Utara dan Selatan. Pengembangan ke arah Barat menjadi prioritas utama guna mengimbangi perkembangan ke arah Timur, kemudian baru dikembangkan ke arah Utara dan Selatan.

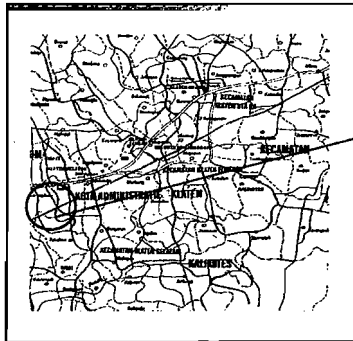


Gambar 2.2. Peta Arah Pengembangan Kota Klaten.

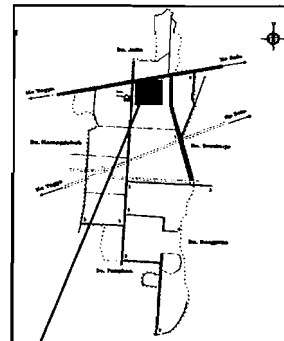
Sumber : Departemen Pekerjaan Umum Klaten

3. Letak Site Pusat Perbelanjaan.

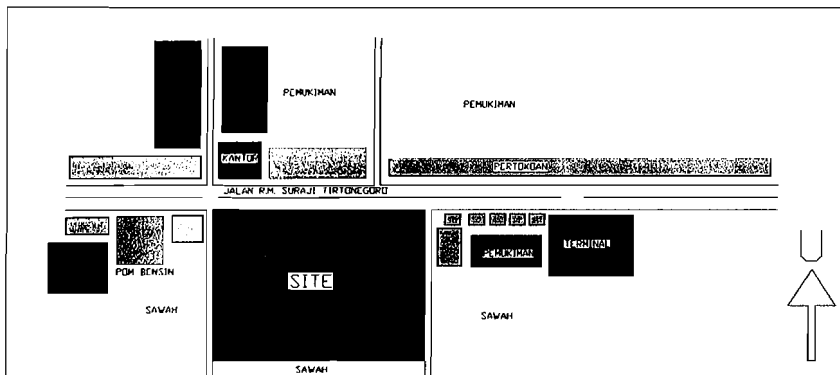
Sesuai dengan kebijaksanaan umum pengembangan kota Klaten, maka site terpilih terletak di Kecamatan Klaten Selatan tepatnya di Desa Trunuh. Site terletak disebelah Barat dari pusat kota dan merupakan kawasan pengembangan zona perdagangan sesuai dengan RUTRK Kabupaten Klaten. Site berada pada jalur arteri primer yaitu Jalan Dr. R.T. Suraji Tirtonegoro dan berdekatan dengan Terminal Bendo Gantungan sehingga memudahkan akses pencapaian ke bangunan.



Gambar 2.3. Peta Klaten Selatan



Gambar 2.4. Peta Desa Trunuh



Gambar 2.5. Peta Site



Gambar 2.6. Foto Site

A. Kondisi Site

Kondisi site pada lokasi pembangunan Pusat perbelanjaan di Kota Klaten adalah sebagai berikut :

1. Memiliki sarana infrastruktur yang memadai (jaringan listrik, telepon, air bersih)
2. Memiliki kedekatan dengan pusat Kota Klaten
3. Memiliki kedekatan dengan Terminal Bendo Gantungan
4. Dilalui oleh jalan arteri primer (Jln Dr. R.T. Suraji Tirtonegoro)
5. Memiliki sarana dan prasarana transportasi yang memadai.
6. Disekitar site terdapat pertokoan dan pemukiman penduduk yang selain berfungsi sebagai tempat tinggal juga sebagai toko.

B. Luas Site.

Luas site yaitu 12.000 m²

C. Batasan Site

- a. Sebelah Utara : Jalan Dr. R.T. Suraji Tirtonegoro
- b. Sebelah Selatan : Sawah dan pemukiman penduduk
- c. Sebelah Timur : Pertokoan dan pemukiman penduduk
- d. Sebelah Barat : Pertokoan dan Sawah

D. Potensi Site

- a. Memiliki kedekatan dengan pusat Kota Klaten

Terletak disebelah barat dari pusat kota. Pusat-pusat perdagangan jumlahnya belum terlalu banyak, sehingga dengan adanya Pusat perbelanjaan di lokasi tersebut diharapkan dapat menjadi pemicu munculnya aktifitas perdagangan di sekitarnya dan pemicu pengembangan kota kearah barat.

- b. Dilalui oleh Jalan Jogja-Solo.

Jalan Jogja-Solo merupakan jalan 2 arah dengan lebar masing-masing jalan kurang lebih 10 meter memungkinkan aksesibilitas yang sangat baik menuju lokasi.



- c. Memiliki sarana infrastruktur yang memadai.
Di sekitar lokasi sudah terdapat jaringan listrik, jaringan telepon dan jaringan air bersih.
- d. Memiliki sarana dan prasarana transportasi yang memadai.
Lokasi terpilih dekat dengan terminal, sehingga orang yang akan datang ke Pusat perbelanjaan tersebut tidak akan kesulitan mengaksesnya.
- e. Memiliki prospek site yang cerah.
Zona di sekitar site menurut RUTRK Kabupaten Klaten merupakan zona campuran (zona kesehatan, zona pendidikan, zona pemukiman, dll) sehingga semakin banyak pusat-pusat kegiatan. Dan semakin banyak pusat kegiatan di sekitar lokasi maka semakin banyak pengunjung yang datang ke Pusat perbelanjaan tersebut.

4. Kependudukan Kota Klaten.

Jumlah penduduk Kota Klaten tahun 2003 sebesar 123.103 jiwa dengan prosentase pertumbuhan 1,1% pertahun, maka dapat dihitung jumlah penduduk pada 13 tahun yang akan datang (tahun 2003 – 2013) dengan menggunakan Rumus Bunga Berganda yaitu sebagai berikut :

$$P_t = P_o (r + 1)^n$$

Dimana :

P_t = Jumlah penduduk pada tahun yang dihitung

P_o = Jumlah penduduk pada tahun dasar (data tahun terakhir)

r = Angka laju pertumbuhan penduduk

n = Selisih tahun rencana dengan tahun dasar

Dengan formula tersebut, maka jumlah penduduk di masa mendatang (2013) adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P_t &= P_o (r + 1)^n \\ &= 123.103 (1,1\% + 1)^{10} \\ &= 123.103 (1,1156) \\ &= 137.334 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

Dari data kependudukan Kota Klaten yang ada sampai tahun 2013 yaitu 137.334 jiwa, maka kota Klaten masih membutuhkan fasilitas perdagangan sehingga memungkinkan dibangun pusat perbelanjaan dengan skala distrik/wilayah dengan jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 jiwa.

5. Fasilitas Perdagangan Kota Klaten.

Fasilitas perdagangan yang ada di Kota Klaten berupa pasar, kios/toko, pertokoan, supermarket. Fasilitas yang berupa kios/toko/warung, letaknya menyebar disekitar pemukiman penduduk maupun pada daerah perdagangan, sedangkan pasar dan pertokoan hanya terdapat pada daerah perdagangan strategis. Mengenai jumlah fasilitas perdagangan di Klaten dapat dilihat pada tabel 1.6.

- **Pasar**



Gambar 2.7. Pasar di Klaten

Pasar berfungsi sebagai tempat yang penting dalam penyaluran barang. Sesuai dengan perkembangan pembangunan maka banyak bermunculan pasar-pasar baik pasar yang didirikan oleh pemerintah maupun perorangan. Jumlah pasar di Kota Klaten ada 10 buah dengan rincian yaitu : 8 pasar pemerintah dan 2 pasar perorangan. Pasar-pasar tersebut menjual barang kebutuhan sehari-hari dan biasanya digunakan oleh pedagang kecil untuk “ kulakan “ barang dagangan.

- **Pertokoan**

Fasilitas pertokoan cenderung berkembang dipinggir jalan yang mempunyai aksesibilitas tinggi dengan skala lingkungan ataupun skala regional. Pertokoan tersebut paling banyak terdapat di Jalan Pemuda dan Jalan Veteran berderet di sepanjang sisi jalan dengan berbagai macam ukuran besar maupun kecil.



Gambar 2.8. Pertokoan di Klaten

- Swalayan

Di Kota Klaten ada 5 buah swalayan yaitu Swalayan Mitra, Laris, Viva, Amigo, Amigo. Swalayan ini menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari (pakaian, sepatu dan perlengkapan). Dari kelima swalayan tersebut Mitra swalayan adalah yang terbaru, terletak di Kecamatan Klaten Utara disebelah Timur Matahari Plaza Klaten.



Gambar 2.9 Mitra Swalayan

Analisa Mitra Swalayan

1. Mitra Swalayan sangat tidak aksesibel, karena pada entrance terdapat tangga yang cukup tinggi dengan 9 tanjakan dan tidak ada ramp sama sekali sehingga mustahil para difabel (pengguna kursi roda) dapat mengakses bangunan tersebut secara mandiri. Lantai cukup licin sehingga berbahaya bagi difabel yang memakai krek.



Gambar 3.0 Entrance Mitra Swalayan

2. Sudah terdapat sarana rekreasi, tetapi hanya sederhana yaitu berupa tempat penitipan anak yang diletakkan di depan pintu masuk sehingga bisa mengganggu sirkulasi disaat banyak pengunjung.



Gambar 3.1 Ruang bermain anak pada Mitra Swalayan

- Plaza

Di Kota Klaten baru terdapat satu buah plaza yaitu Matahari Plaza terletak di pusat kota Klaten tepatnya di Jalan Pemuda Kecamatan Klaten Tengah. Pusat perbelanjaan ini menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari dilengkapi supermarket dan sarana rekreasi (timezone)



Matahari Plaza merupakan landmark dari Kota Klaten, karena masyarakat Klaten belum merasa puas jalan-jalan di Klaten apabila belum mengunjungi pusat perbelanjaan tersebut.

Gambar 3.2. Matahari Plaza Klaten

Pusat perbelanjaan ini keberadaannya belum bisa menunjang perekonomian masyarakat Klaten karena diperuntukan untuk kalangan menengah atas sedangkan di Klaten didominasi kalangan menengah kebawah. Kalangan menengah atas lebih suka berbelanja ke Yogyakarta atau ke Solo, Masyarakat menengah bawah mengunjungi Matahari Plaza Klaten hanya untuk jalan-jalan karena uang mereka tidak cukup untuk berbelanja.

I. Studi Kasus

1. Aksesibilitas dalam Pusat Perbelanjaan.

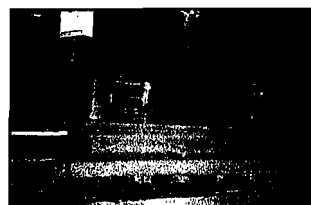
A. Matahari Plaza Klaten

Matahari Plasa Klaten terletak di pusat Kota Klaten tepatnya di Jalan Pemuda. Bangunan dari Matahari Plasa menghadap kearah Utara. Matahari Plasa Klaten merupakan pusat perbelanjaan terbesar di Klaten sebagai *one stop shopping center* yang menyediakan segala kebutuhan masyarakat, khususnya masyarakat Klaten.

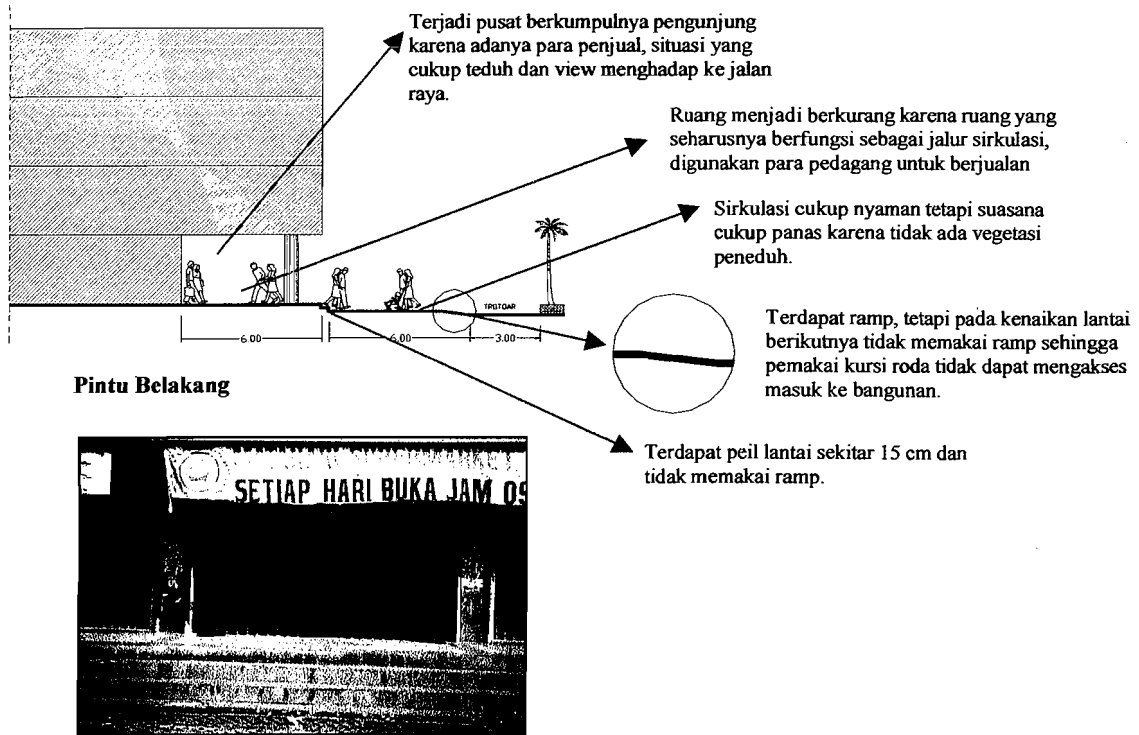
Analisa matahari plasa Klaten :

1. Bangunan terdiri dari 4 lantai. Akses untuk mencapai setiap lantai menggunakan elevator, tidak ada tangga ataupun ramp untuk mengaksesnya sehingga para difabel tidak bisa naik ke lantai atas.
2. Pintu masuk ada tiga buah, yaitu dari arah depan (Utara), dari arah belakang (Selatan), dan dari arah samping kanan (Barat)

Pintu Depan

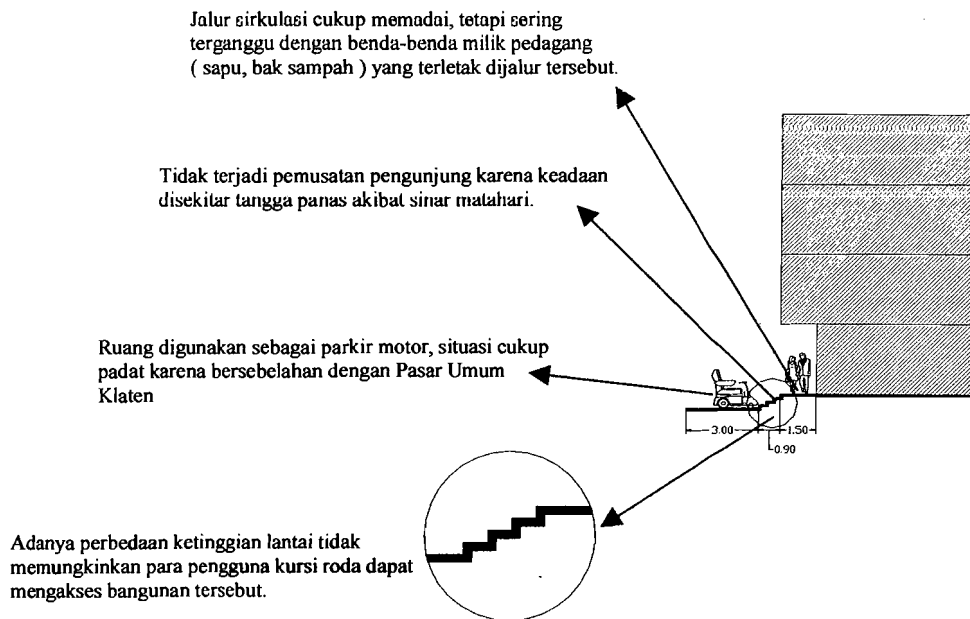


Gambar 3.3. Pintu masuk bagian depan

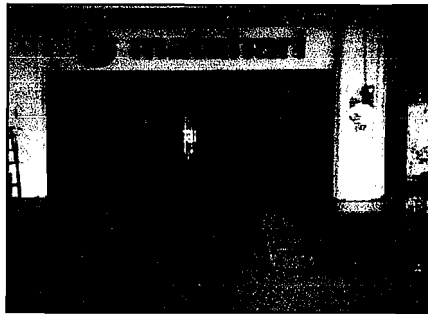


Pintu Belakang

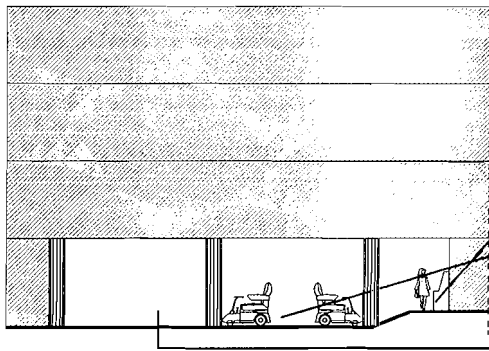
Gambar 3.4. Pintu masuk bagian belakang



Pintu Samping



Gambar 3.5 Pintu masuk bagian samping

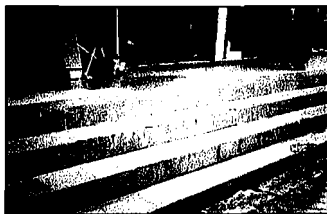


Adanya penjual yang berjualan dan para pengunjung yang duduk-duduk disekitar selasar akan mengganggu jalur sirkulasi.

Parkir yang kurang teratur dan ruang banyak digunakan oleh pedagang membuat sirkulasi kurang nyaman.

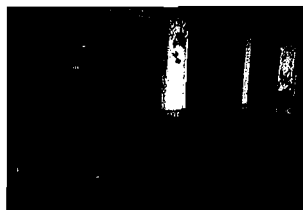
Jalur ini digunakan untuk jalur sirkulasi kendaraan baik dari parkir Matahari Plaza maupun dari Pasar Umum Klaten

- Pintu masuk cukup aksesibel tetapi untuk mencapai entrance tersebut kurang aksesibel karena terdapat perbedaan ketinggian lantai yang cukup tinggi. Untuk orang normal hal tersebut tidak menjadi masalah tetapi bagi masyarakat difabel (khususnya pemakai kursi roda) itu akan menjadi masalah yang besar.
- Di pintu depan ada perbedaan ketinggian lantai sekitar 30 cm dan tidak ada ramp. (lihat gbr. 3.3)
- Di pintu belakang ada perbedaan ketinggian lantai sekitar 1 m dan tidak ada ramp.



Gambar 3.6. Tangga bagian belakang tanpa ramp

- Di pintu samping ada perbedaan ketinggian lantai sekitar 60 cm. Disini sudah terdapat ramp dengan lebar 1 m, tetapi ramp tersebut mempunyai kemiringan yang cukup tajam karena memang ramp tersebut dibuat untuk jalur pemasok barang bukan untuk para difabel.



Gambar 3.7. Pintu samping dengan ramp kecil

3. Sudah terdapat arena bermain (Timezone) sebagai perwujudan tempat rekreasi, terdapat di lantai 2 dengan luas 22,5 m X 13,5 m.

4. Fasilitas parkir untuk sepeda motor ada 3 buah yaitu :

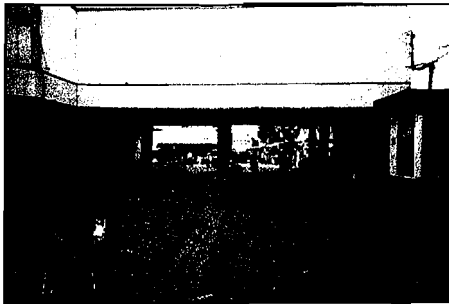
- Di bagian depan dari Matahari Plaza.



Parkir motor bagian depan,
kapasitas sekitar 80 motor.

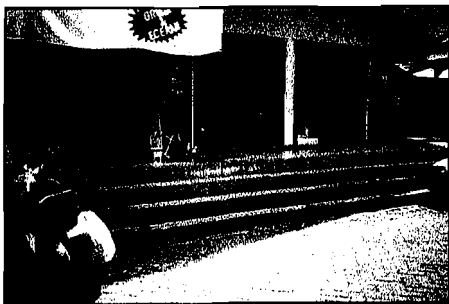
Gambar 3.8 parkir bagian depan

- Di bagian samping kanan dari Matahari Plaza.



Gambar 3.9 Parkir bagian samping

- Di bagian belakang dari Matahari Plaza



Gambar 4.0. Parkir bagian belakang

Keadaan parkir cukup semrawut terutama parkir di bagian samping kanan dan belakang Matahari Plaza karena langsung bersebelahan dengan pasar umum Klaten.

Parkir mobil ada di samping kanan Matahari plaza bersebelahan dengan parkir motor sebelah samping kanan. Kondisinya cukup teratur.



Gambar 4.1. parkir mobil

B. Pasar Gede Surakarta

Pasar Gede merupakan fasilitas perdagangan yang didirikan di area seluas 10.421 ha, berlokasi di persimpangan jalan dari kantor gubernur yang sekarang bernama Balai Kota Surakarta. Seiring perkembangan waktu, pasar ini menjadi terbesar dan termegah di Surakarta.



Gbr 4.2 Pasar Gede Surakarta

Pasar Gede terdiri dari dua bangunan yang terpisah. Masing-masing terdiri dari dua lantai. Pintu di bangunan utama terlihat seperti atap singgasana yang kemudian diberi nama Pasar Gede.



Bangunan kedua dari Pasar Gede digunakan untuk kantor DPU yang sekarang digunakan sebagai pasar buah.

Pasar Gede merupakan sarana perbelanjaan yang mempunyai fasilitas aksesibilitas yang baik yaitu tersedianya guiding block sebagai pengarah bagi tuna netra dan ramp untuk para pengguna kursi roda.



Gbr 4.3 Guiding Block di Pasar Gede

Guiding block tersebut keadaannya kurang baik. Di bagian depan pintu masuk, guiding block sudah tertutup untuk area parkir. Di bagian dalam pasar, guiding block sudah sangat kotor dan tertutup oleh para pedagang yang menggelar barang dagangannya pada jalur tersebut.



Ramp yang ada di Pasar Gede kemiringannya cukup tajam dan tidak ada pegangan tangan sehingga membahayakan bagi pengguna khususnya para pengguna kursi roda dan wanita.

Gbr 4.4 Ramp di Pasar Gede

Universal design tercipta bukan hanya dengan penyediaan jalur-jalur aksesibilitas saja, akan tetapi kepedulian dari masyarakat sekitar sangat penting peranannya. Walaupun keadaan fasilitas aksesibilitasnya kurang nyaman, namun Pasar Gede sudah merupakan terobosan baru demi terwujudnya *Universal Design*.

2. Fasilitas pada Pusat Perbelanjaan.

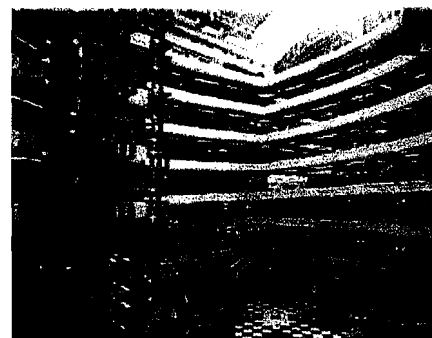
A. Mal Ciputra Jakarta

Merupakan gedung berlantai 18 yang terdiri dari pusat perbelanjaan dengan luas bersih 50330 m² dan hotel dengan 338 kamar. Mal Ciputra Jakarta hadir di pusat kesibukan Jakarta Barat sebagai one stop shopping center yang menyediakan segala kebutuhan. Penyewa dari pusat perbelanjaan Mal Ciputra Jakarta adalah :

- 53 % penyewa utama, antara lain : Matahari, Hero, 4 Bioskop studio 21, toko buku Gramedia dan Gunung Agung, serta 1 pusat jajanan.
- 47 % penyewa eceran.



Gambar 4.5. Mall Ciputra Jakarta



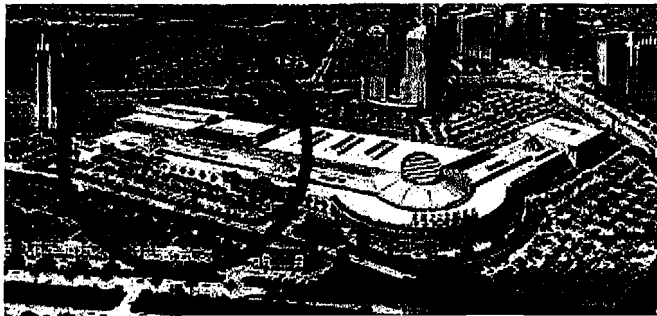
Gambar 4.6. Single Corridor pada Mal Ciputra

Mal Ciputra Jakarta memiliki satu keunikan, yaitu mal dengan single-corridor, sehingga seluruh toko berhadap-hadapan muka, yang

memudahkan pengunjung untuk mengingat lokasi toko, dan terlihat jelas melalui pandangan mata.

B. Pakuwon Trade Centre.

Pakuwon Trade Centre merupakan pusat perbelanjaan terbesar dan terpadu dengan fasilitas dan kualitas bertaraf internasional di Surabaya Barat. Dibangun di atas lahan seluas 30 hektar, Pakuwon menjadi satu-satunya One Stop Shopping Center terbesar dan terluas di Surabaya.



Gambar 4.7. Pakuwon Trade Center



Fasilitas yang ada pada pusat perbelanjaan ini antara lain :

1. Cineplex
2. Convention Hall



3. Pertokoan

4. Departemen Store
5. Timezone
6. Supermarket

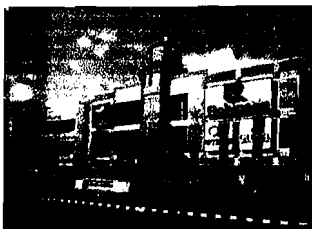


7. International Food Court
8. Traditional Food Court
9. Restoran



C. Mal Ciputra Semarang.

Mal Ciputra Semarang merupakan pusat perbelanjaan dengan konsep mal. Berbagai sarana belanja dan rekreasi menempati 124 unit toko yang berada di bangunan berlantai 3 ini. Dilengkapi fasilitas fast food restaurant, Supermarket, Book Store, Department Store dan Cineplex, Playland, Food Court.



Gambar 4.8. Mal Ciputra Semarang

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dalam hal fasilitas yang terdapat dalam ketiga Pusat Perbelanjaan diatas adalah sebagai berikut :

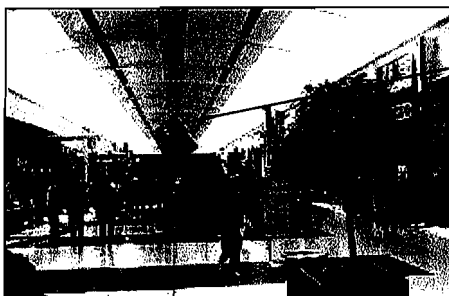
No	Nama Pusat Perbelanjaan	Fasilitas Belanja	Fasilitas Rekreasi	Fasilitas Penunjang
1	Mall Ciputra Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> - Retail - Dept. Store - Book Store - Supermarket 	<ul style="list-style-type: none"> - Mega dunia sega - Bioskop - Arena permainan anak - Restoran 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang pameran - Atrium - Ruang informasi - Ruang ibu dan bayi - Tempat penitipan anak - Musholla - Parkir
2	Pakuwon Trade Centre	<ul style="list-style-type: none"> - Supermarket - Dept. Store - Book Store 	<ul style="list-style-type: none"> - Cineplex - Food Court - Timezone - Restoran 	<ul style="list-style-type: none"> - Convention Hall - Parkir
3	Mall Ciputra Semarang	<ul style="list-style-type: none"> - Toko - Supermarket - Dept. Store - Book Store 	<ul style="list-style-type: none"> - Fast Food Restoran - Cineplek 	<ul style="list-style-type: none"> - Atrium - Parkir

3. Penciptaan Suasana Rekreatif pada Pusat Perbelanjaan.

Lukisan pada dinding yang terdapat pada entrance komplek perbelanjaan dapat memberikan suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan tersebut. (Southland Shopping Centre)

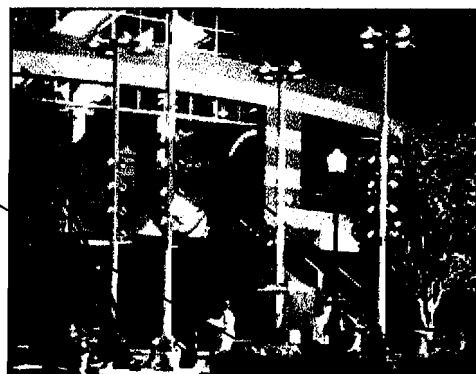


Penanaman vegetasi diatas atap dak dapat menambah suasana rekreatif dalam pusat perbelanjaan, terutama sebagai view dari luar menuju tapak. (Southland Shopping Centre)

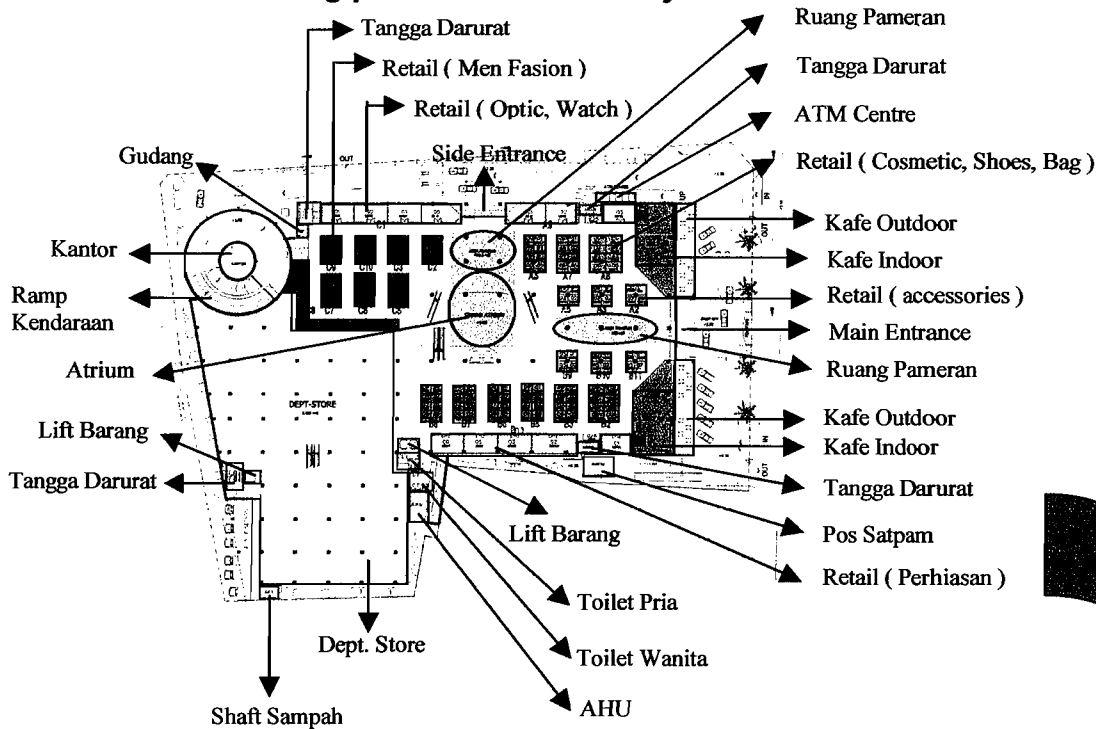


Dekorasi menyesuaikan momen-momen tertentu (hari natal, idul fitri, dll) akan menciptakan suasana rekreatif dalam suatu pusat perbelanjaan. (Westfield Shopping Centre)

Dengan adanya ruang duduk pengunjung dapat beristirahat untuk meminimalkan kelelahan. Tempat duduk dibuat dengan bentuk yang unik, misal menyerupai buah-buahan sehingga dapat menciptakan suasana rekreatif. (The Park Shopping Centre)



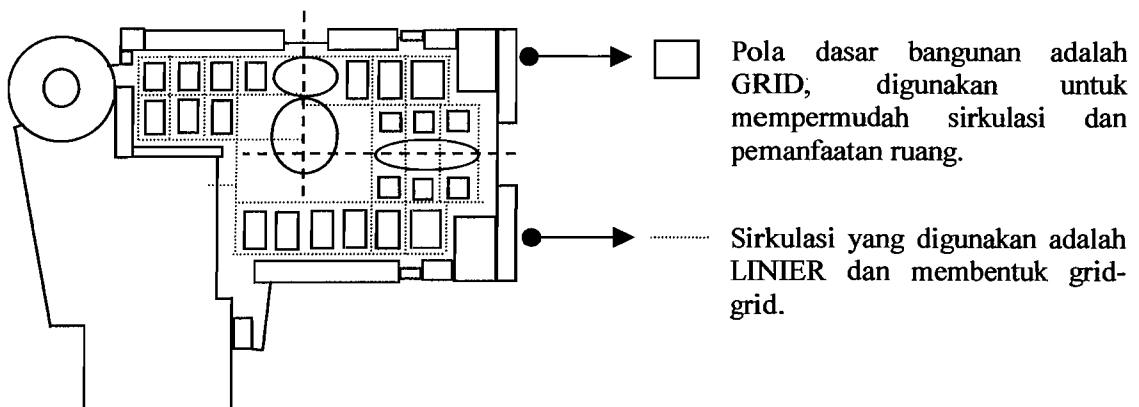
4. Pola Ruang pada Pusat Perbelanjaan.

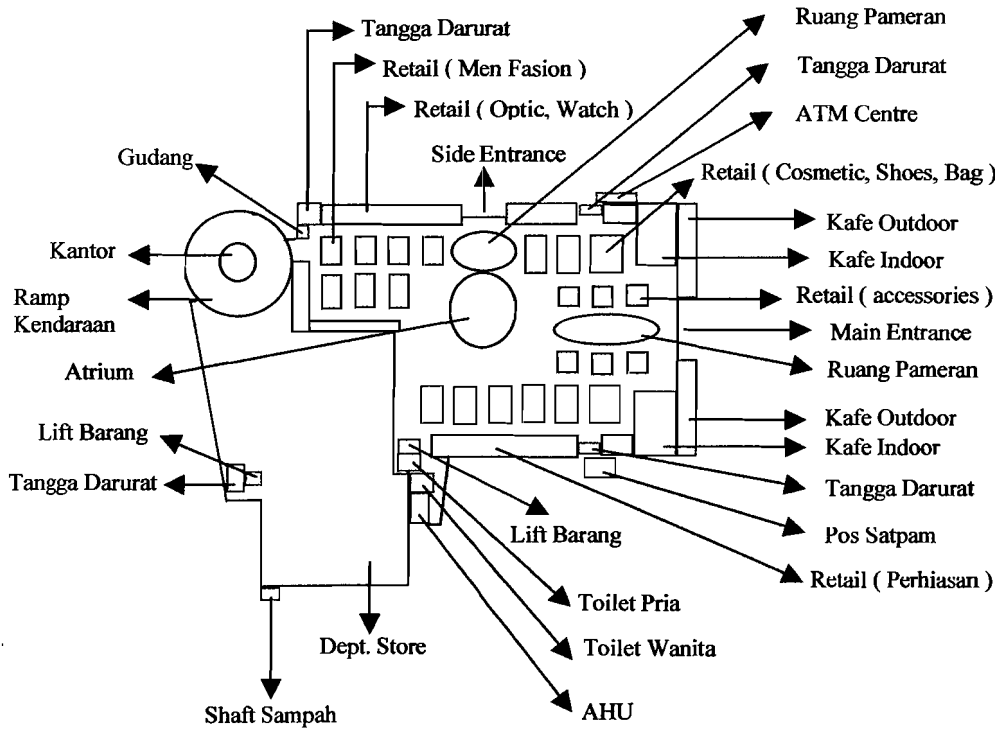


Gambar 4.9. Denah Lt Dasar Solo Grand Mall

Ruang terdiri dari Retail-retail sebagai fasilitas belanja, Kafe sebagai fasilitas rekreasi dan Department Store sebagai ruang yang mengarahkan pengunjung untuk melewati semua retail.

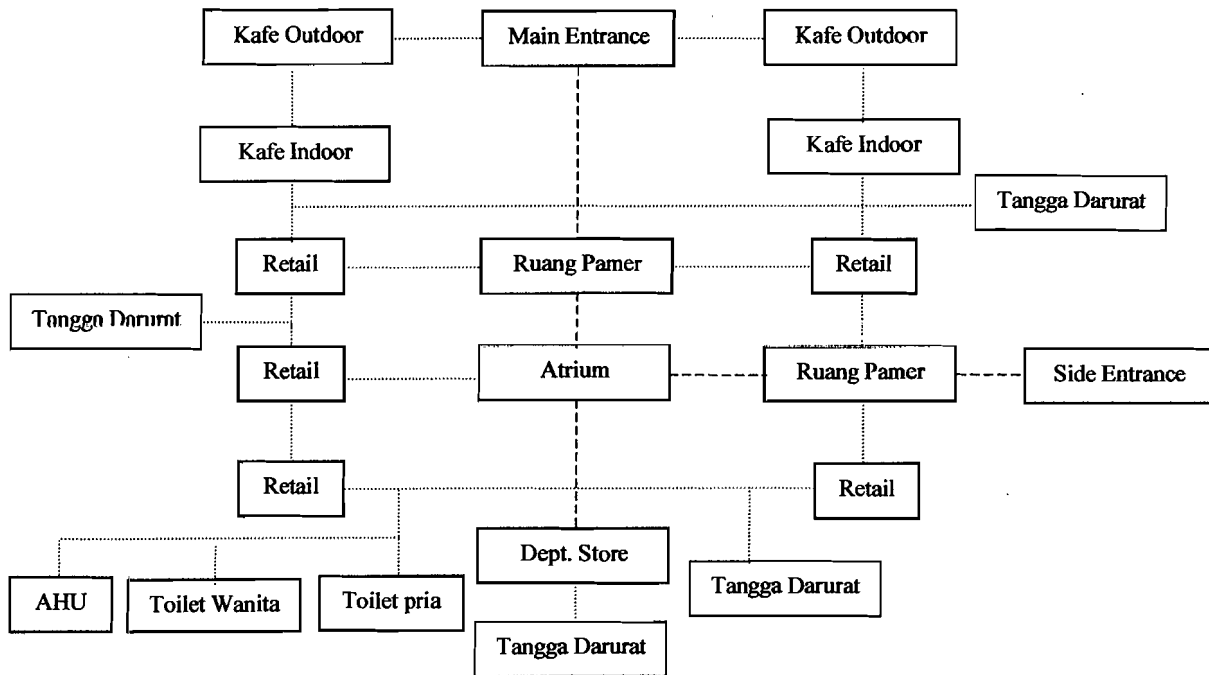
Retail-retail dikelompokkan sesuai dengan jenis barang dagangan (retail tas, sepatu, optik, dll) untuk memudahkan pengunjung mencari barang yang akan dibeli.





- ENTRANCE dicapai melalui 2 arah yaitu arah samping dan arah depan untuk menyebarkan pengunjung.
- Terdapat RUANG PAMERAN yang merupakan ruang transisi dari entrance menuju retail.
- ATRIUM digunakan sebagai ruang terbuka didalam ruangan. Dengan adanya atrium pengunjung dapat mengetahui ruang dilantai atas tanpa harus naik menuju lantai tersebut.
- DEPARTMENT STORE merupakan ruang untuk mengarahkan sirkulasi pengunjung agar melewati semua retail.

DIAGRAM RUANG SOLO GRAND MALL



AKSESIBILITAS PUSAT PERBELANJAAN

- Untuk memudahkan para pengguna kursi roda dalam bermobilitas digunakan RAMP untuk mengatasi perbedaan ketinggian lantai.
- Lantai dengan GUIDING BLOCK dan penanda dengan HURUF BRAILLE akan memudahkan para tuna netra bermobilitas.
- LIFT sebagai alat transportasi vertikal harus dapat diakses oleh pengguna kursi roda.
- Lebar SELASAR minimal harus dapat dilalui oleh 2 pengguna kursi roda.

POLA RUANG DALAM PUSAT PERBELANJAAN

- ATRIUM berfungsi sebagai ruang publik dalam pusat perbelanjaan.
- DEPT. STORE, SUPERMARKET merupakan ruang magnet dalam pusat perbelanjaan.
- Adanya pengelompokan RETAIL berdasarkan barang dagangan yang dijual akan memudahkan para pengunjung dalam mencari barang yang akan dibeli.
- Dengan adanya VOID semua retail dapat mudah terlihat dari setiap lantai sehingga akan lebih efisien bagi pengunjung karena lebih mudah menemukan retail mana yang akan dituju.

PENCIPTAAN SUASANA REKREATIF DALAM PUSAT PERBELANJAAN

- Penggunaan detail-detail ornamen (misal : lukisan dinding) sebagai dekorasi penambah kesan rekreatif.
- Penanaman vegetasi di atas atap dak, selain untuk mengurangi radiasi panas matahari juga dapat digunakan sebagai view dari luar ke tapak sehingga memunculkan suasana rekreatif.
- Penggunaan dekorasi menyesuaikan momem-momen tertentu (idul fitri, natal, dll)
- Pemakaian sculpture buah-buahan/binatang pada furniture akan menambah suasana rekreatif.

KESIMPULAN STUDI KASUS

FASILITAS DALAM PUSAT PERBELANJAAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari studi kasus untuk fasilitas yang ada dalam pusat perbelanjaan.

Fasilitas Belanja	Fasilitas Rekreasi	Fasilitas Penunjang
<ul style="list-style-type: none">- Toko- Dept. Store- Kios- Supermarket	<ul style="list-style-type: none">- Arena permainan anak- Restoran- Food Court- Timezone	<ul style="list-style-type: none">- Ruang pameran- Atrium- Ruang informasi- Tempat penitipan anak- Musholla- Parkir

KEBUTUHAN RUANG

Keterangan :

- Tulisan berwarna hitam = ruang di dalam bangunan
- Tulisan berwarna merah = ruang di luar bangunan

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL	
FASILITAS BELANJA	- Department store kecil	- R. Jual	2 ruang	1469 m ²	1469 m ² x 2 = 2938 m ²	3059,5 m ²	
		- Kasir	4 ruang	4 m ² / ruang	4 m ² x 4 = 16 m ²		
		- Fitting room	2 unit (4 ruang)	6,75 m ² / unit	6,75 m ² x 2 = 13,5 m ²		
		- Gudang	2 unit (3 ruang)	46 m ² / unit	46 m ² x 2 = 92 m ²		
	- Supermarket	- R. Jual	1 ruang (500 orang)	2 m ² / orang	2 m ² x 500 = 1000 m ²		1083,75 m ²
		- Kasir	6 ruang	2,625 m ² / ruang	2,625 m ² x 6 = 15,75 m ²		
		- R. antri bayar	1 ruang	60 m ² / ruang	60 m ² x 1 = 60 m ²		
		- R. penitipan barang	2 ruang	4 m ² / ruang	4 m ² x 2 = 8 m ²		
		- Gudang sewa	4 ruang	9,6 m ² / ruang	9,6 m ² x 4 = 38,4 m ²		
	- R. servis	1 ruang	53 m ² / ruang	53 m ² x 1 = 53 m ²			
	- Toko / Retail	- Unit A	60 ruang	18 m ² / ruang	18 m ² x 60 = 1080 m ²		2528,4 m ²
		- Unit B	6 ruang	20 m ² / ruang	20 m ² x 6 = 120 m ²		
- Unit C		8 ruang	42 m ² / ruang	42 m ² x 8 = 336 m ²			
- Stand terbuka		1 unit (3 ruang)	270 m ² / unit	270 m ² x 1 = 270 m ²			
- Kios	- Sirk 20 %	-	20 % / lantai	361,2 m ² x 2 = 722,4 m ²	3603,6 m ²		
	- Kios	286 unit	9 m ² / unit	9 m ² x 286 = 2574 m ²			
	- Sirk 20 %	-	20 % / lantai	514,8 m ² x 2 = 1029,6 m ²			

KERLUTIHAN RUANG

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL
FASILITAS REKREASI	- Food Court Outdoor	- R. Makan	1 ruang (200 orang)	640 m ² / ruang	640 m ² x 1 = 640 m ²	736 m ²
		- R. Jualan	6 ruang	6 m ² / ruang	6 m ² x 6 = 36 m ²	
		- Toilet	1 ruang	60 m ² / ruang	60 m ² x 1 = 60 m ²	
	- Food Court Indoor	- R. Makan	1 ruang (200 orang)	333 m ² / ruang	333 m ² x 1 = 333 m ²	702 m ²
		- Counter	6 ruang	42 m ² / ruang	42 m ² x 6 = 252 m ²	
- Sirk 20 %		-	20 %	20 % x 585 m ² = 117 m ²		
- Kafetaria	- R. Makan	1 unit (7 ruang)	385 m ² / unit	385 m ² x 1 = 385 m ²	385 m ²	
- Arena Bermain	- R. Bermain	1 ruang (250 orang)	2 m ² / orang	2 m ² x 250 = 500 m ²	515 m ²	
	- T. Beli Tiket	1 ruang	6 m ² / ruang	6 m ² x 1 = 6 m ²		
	- Gudang	1 ruang	9 m ² / ruang	9 m ² x 1 = 9 m ²		
- Ruang Bermain Anak	- R. Bermain	1 ruang	144 m ² / ruang	144 m ² x 1 = 144 m ²	150 m ²	
	- Kasir	1 ruang	6 m ² / ruang	6 m ² x 1 = 6 m ²		
FASILITAS PENUNJANG	- R. Penerima	- Hall depan	1 ruang	87 m ² / ruang	87 m ² x 1 = 87 m ²	927 m ²
		- Hall utama	1 ruang (200 orang)	1,2 m ² / orang	1,2 m ² x 200 = 240 m ²	
		- R. Pameran	1 ruang (500 orang)	1,2 m ² / orang	1,2 m ² x 500 = 600 m ²	
	- R. Pengelola	- R. Pimpinan	1 ruang	15 m ² / ruang	15 m ² x 1 = 15 m ²	

KERLUTIHAN RUANG

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL
	- R. MEE	<ul style="list-style-type: none"> - R. Staff - R. Informasi - R. Operator - R. Rapat - R. Tamu - CCTV - Gudang - Sirk 20 % - R. AHU - R. Mesin AC - Ground Water Tank - R. Pompa - Genset - R. Trafo - Gardu PLN - Shaft AC - S. Plumbing - S. Elektrikal 	<ul style="list-style-type: none"> 4 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang - 1 ruang / lantai 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 2 ruang / lantai 2 ruang / lantai 2 ruang / lantai 	<ul style="list-style-type: none"> 6 m² / ruang 6 m² / ruang 6 m² / ruang 18 m² / ruang 12 m² / ruang 15 m² / ruang 11 m² / ruang 20 % 12 m² / ruang 36 m² / ruang 54 m² / ruang 36 m² / ruang 110 m² / ruang 27,5 m² / ruang 42,5 m² / ruang 0,48 m² / ruang 0,48 m² / ruang 0,48 m² / ruang 	<ul style="list-style-type: none"> 6 m² x 4 = 24 m² 6 m² x 1 = 6 m² 6 m² x 1 = 6 m² 18 m² x 1 = 18 m² 12 m² x 1 = 12 m² 15 m² x 1 = 15 m² 11 m² x 1 = 11 m² 20 % x 107 m² = 21,4 m² 12 m² x 1 x 4 = 48 m² 36 m² x 1 = 36 m² 54 m² x 1 = 54 m² 36 m² x 1 = 36 m² 110 m² x 1 = 110 m² 27,5 m² x 1 = 27,5 m² 42,5 m² x 1 = 42,5 m² 0,48 m² x 2 x 5 = 4,8 m² 0,48 m² x 2 x 5 = 4,8 m² 0,48 m² x 2 x 5 = 4,8 m² 	128,4 m ²

KERLUTUHAN RUANG

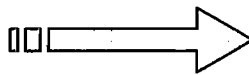
JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL		
FASILITAS SERVIS		- S. Telepon	2 ruang / lantai	0,48 m ² / ruang	0,48 m ² x 2 x 5 = 4,8 m ²	454,2 m ²		
		- S. Sampah	3 ruang / lantai	1 m ² / ruang	1 m ² x 3 x 5 = 15 m ²			
		- T. Sampah Sementara	1 ruang	36 m ² / ruang	36 m ² x 1 = 36 m ²			
		- Gudang	3 ruang	10 m ² / ruang	10 m ² x 3 = 30 m ²			
		- R. Pengangkutan barang	- Parkir	1 ruang (4 truk)	24 m ² / truk		24 m ² x 4 = 96 m ²	192 m ²
		- R. Penurunan barang	1 ruang	96 m ² / ruang	96 m ² x 1 = 96 m ²			
		- Unit Lavatory	- Lavatory Pa	2 unit / lantai	28 m ² / unit		28 m ² x 2 x 5 = 280 m ²	560 m ²
			- Lavatory Pi	2 unit / lantai	28 m ² / unit		28 m ² x 2 x 5 = 280 m ²	
		- R. Penjagaan	- Pos satpam	3 ruang	6 m ² / ruang		6 m ² x 3 = 18 m ²	18 m ²
		- Musholla	- R. Sholat	1 ruang (35 orang)	1,2 m ² / orang		1,2 m ² x 35 = 42 m ²	82 m ²
	- R. Wudhu Pa	1 ruang	20 m ² / ruang	20 m ² x 1 = 20 m ²				
	- R. Wudhu Pi	1 ruang	20 m ² / ruang	20 m ² x 1 = 20 m ²				

KEBUTUHAN RUANG

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL
	- R. Servis	- R. Telepon - R. ATM - R. Tangga - R. Tangga darurat - R. Ramp - R. Lift	1 ruang 1 ruang 2 ruang / lantai 5 ruang / lantai 1 unit / lantai 2 unit / lantai	6 m ² / ruang 6 m ² / ruang 12,75 m ² / truk 13 m ² / ruang 75,25 m ² / unit 4 m ² / unit	6 m ² x 1 = 6 m ² 6 m ² x 3 = 6 m ² 12,75 m ² x 2 x 5 = 127,5 m ² 13 m ² x 5 x 5 = 325 m ² 75,25 m ² x 1 x 5 = 376,25 m ² 4 m ² x 2 x 5 = 40 m ²	880,75 m²
	- R. Parkir pengelola	- Parkir mobil - Parkir motor - Sirk 20 %	1 ruang (25 mobil) 1 ruang (90 motor) -	10,58 m ² / mobil 1,2 m ² / motor 20 %	10,58 m ² x 25 = 264,5 m ² 1,2 m ² x 90 = 108 m ² 20 % x 372,5 m ² = 74,5 m ²	447 m²
	- R. parkir pengunjung	- Parkir mobil - Parkir motor - Sirk 20 % - Parkir mobil - Parkir motor - Sirk 20 %	1 ruang (15 mobil) 1 ruang (98 motor) - 1 ruang (45 mobil) 1 ruang (352 motor) -	10,58 m ² / mobil 1,2 m ² / motor 20 % 10,58 m ² / mobil 1,2 m ² / motor 20 %	10,58 m ² x 15 = 158,7 m ² 1,2 m ² x 98 = 117,6 m ² 20 % x 276,3 m ² = 55,26 m ² 10,58 m ² x 45 = 476,1 m ² 1,2 m ² x 352 = 422,4 m ² 20 % x 898,5 m ² = 179,7 m ²	331,56 m²
<p>Total Luas Kebutuhan Ruang = 17862,36 m² Sirkulasi 20 % = 3572,47 m² Total = 21434,83 m²</p>						1078,2 m²

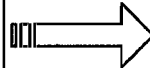
PENGELOMPOKAN RUANG

Department Store
 Supermarket
 Food Court Indoor
 Food Court Outdoor
 Ruang Bermain
 Ruang Bermain Anak
 Kafetaria

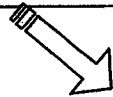


Ruang – ruang ini berfungsi sebagai “ Magnet “ untuk mengarahkan / menarik pengunjung agar melewati semua toko / kios

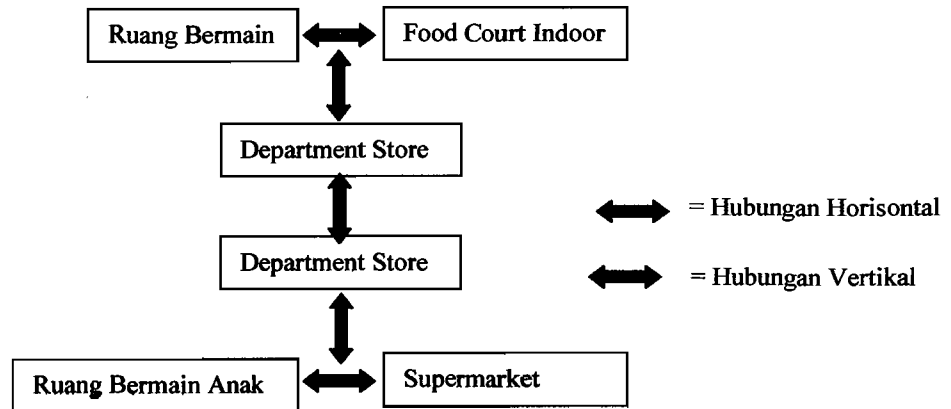
Department Store
 Supermarket
 Food Court Indoor
 Ruang Bermain
 Ruang Bermain Anak



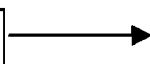
Diletakkan setelah fasilitas perbelanjaan (kios, toko) sehingga sebelum memasuki ruang magnet tersebut pengunjung terlebih dahulu dilewatkan pada kios / toko. Dengan demikian pengunjung mempunyai kesempatan melihat – lihat / berbelanja sebelum / sesudah dari ruang magnet.



Dapat dikelompokkan secara horizontal maupun vertikal.

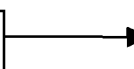


Food Court Outdoor

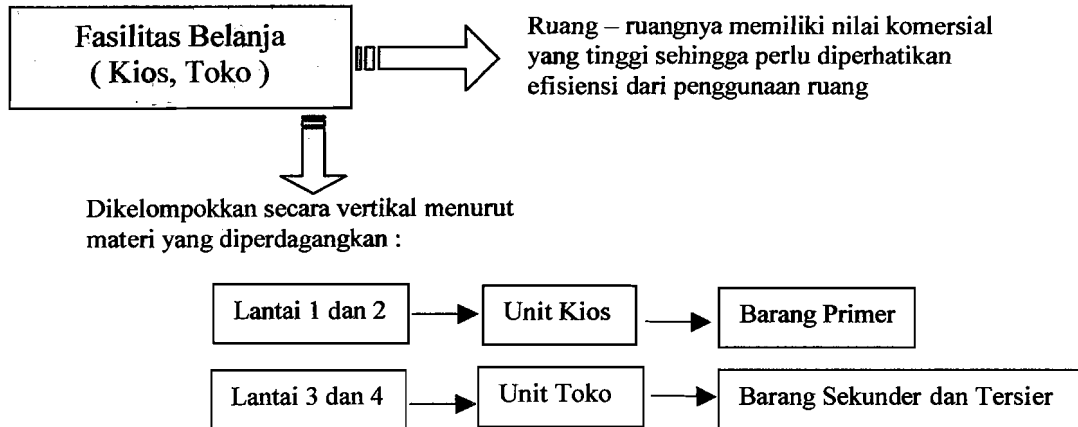


Diletakkan dekat dengan plaza sebagai fasilitas rekreasi dalam pusat perbelanjaan

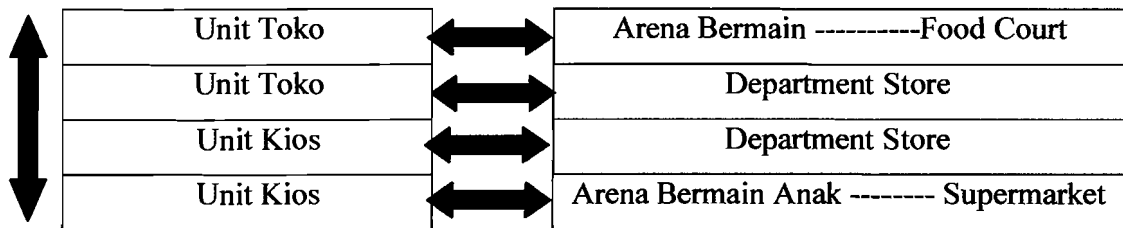
Kafetaria



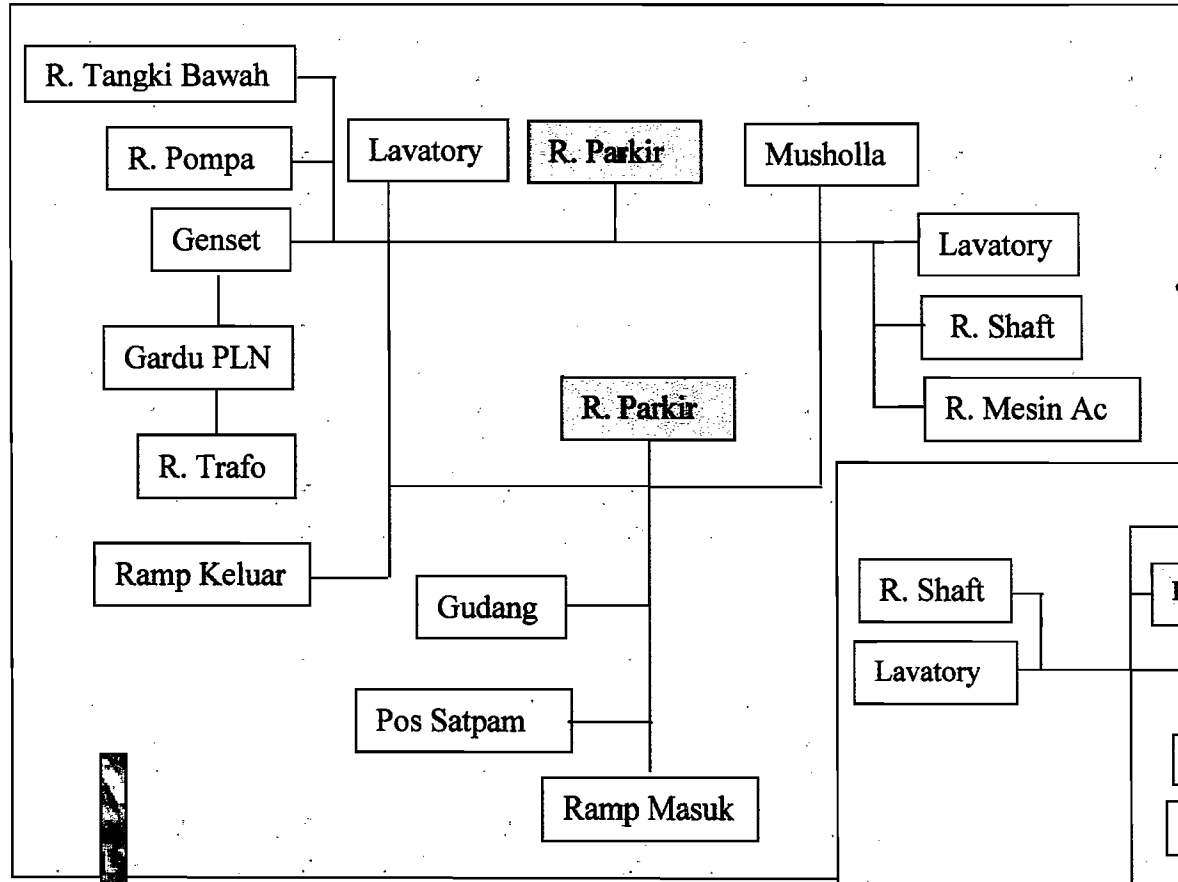
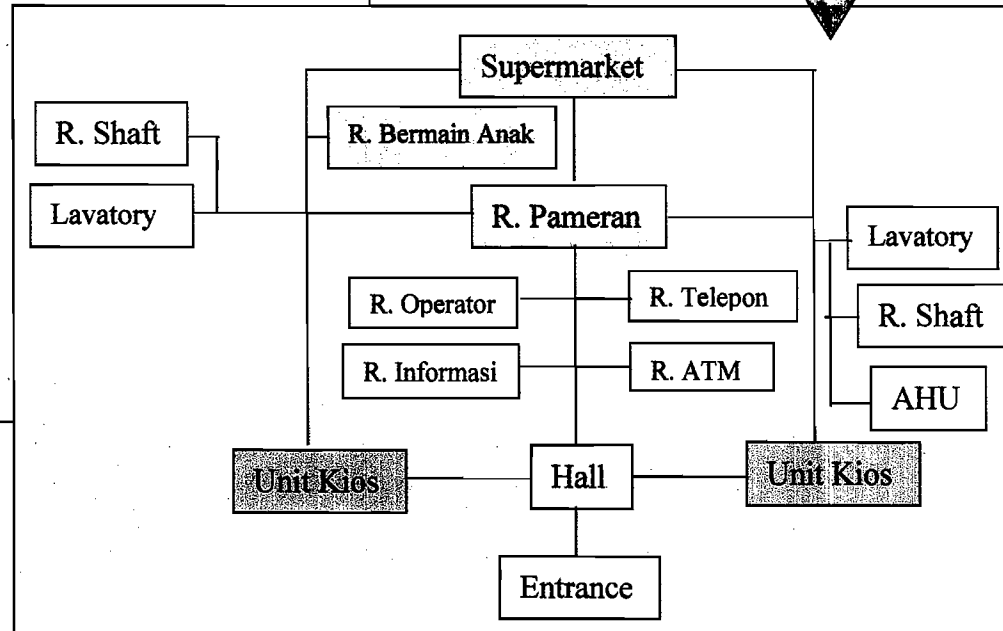
Diletakkan diantara unit kios maupun unit toko untuk mengarahkan sirkulasi pengunjung melewati semua toko



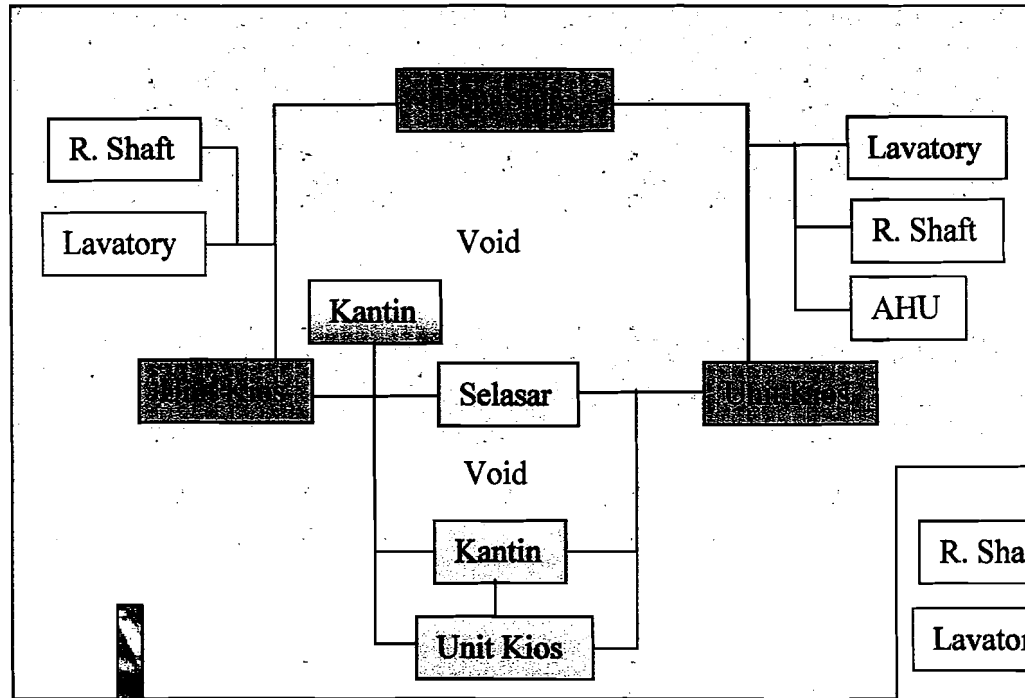
Dari analisa diatas, pengelompokan ruang antara fasilitas belanja (toko dan kios) dan ruang magnet dapat dilakukan secara horizontal maupun secara vertikal dengan meletakkan ruang magnet berada / melalui fasilitas belanja.



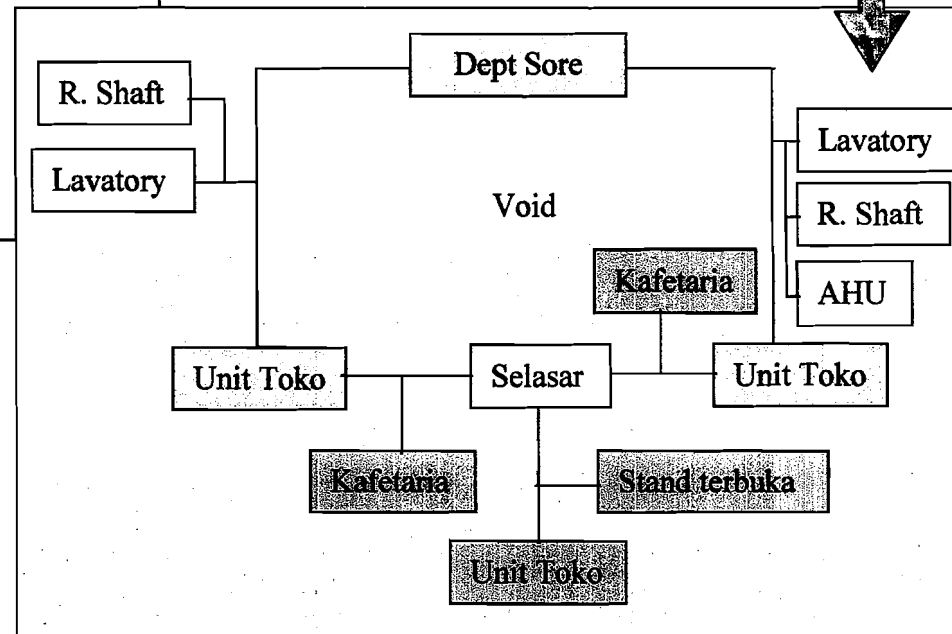
SKEMA RUANG GROUND FLOOR



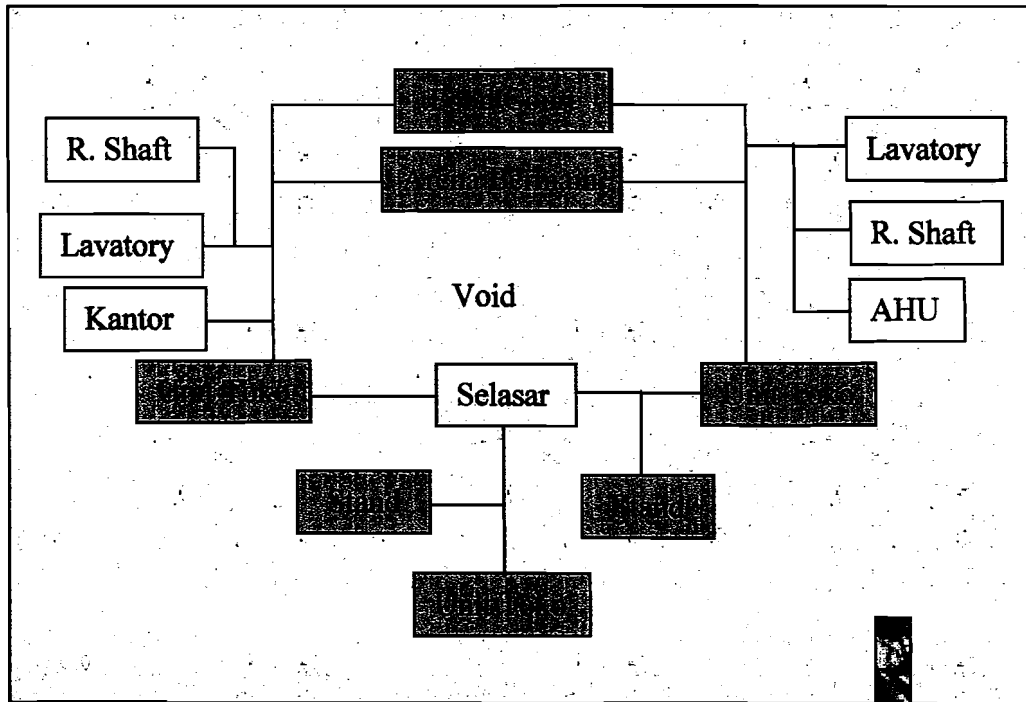
SKEMA RUANG LT. BASEMENT



SKEMA RUANG LANTAI 2



SKEMA RUANG LANTAI 1

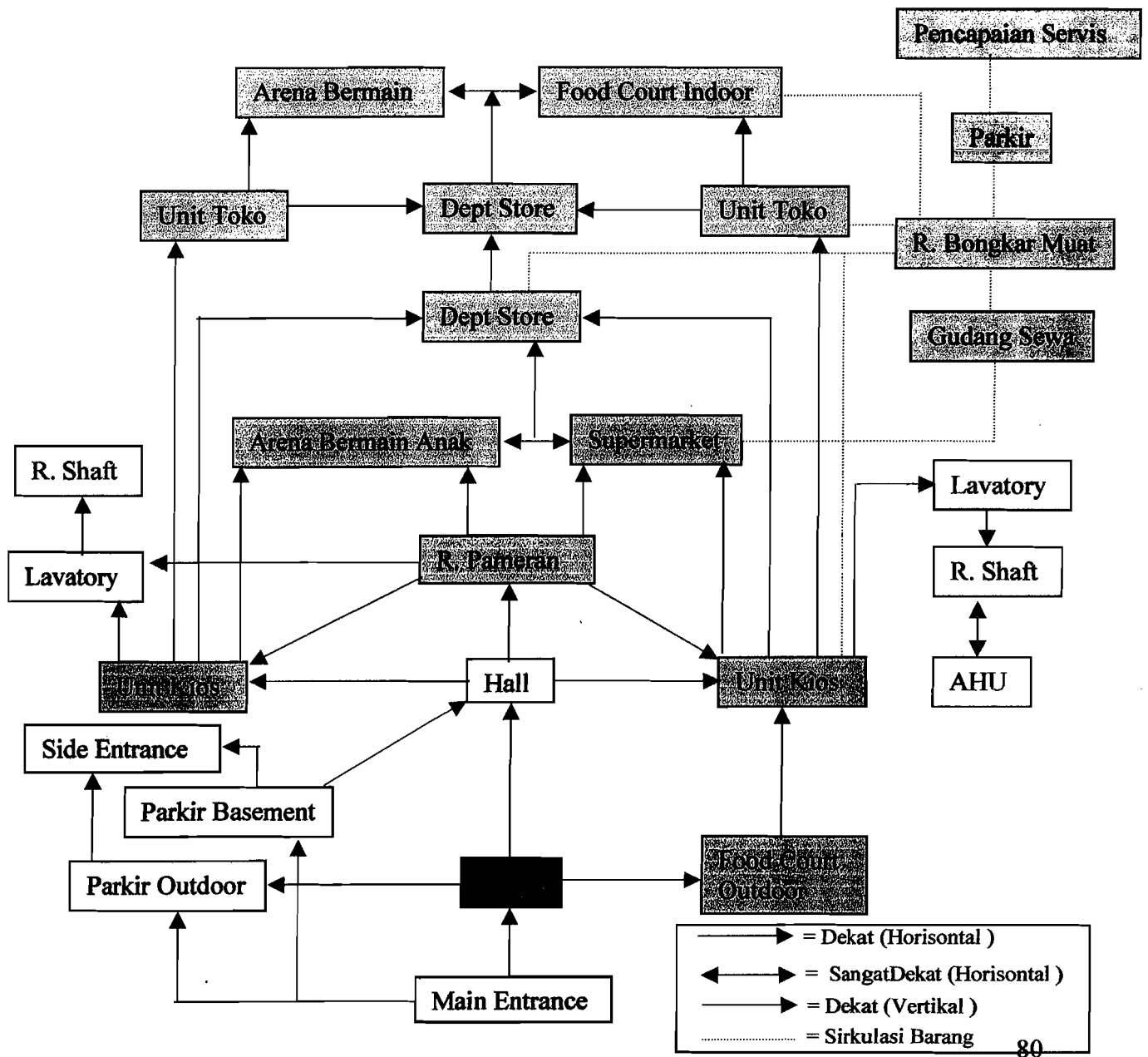


SKEMA RUANG LANTAI 3

ORGANISASI RUANG

Dasar pertimbangan perencanaan pola organisasi ruang adalah :

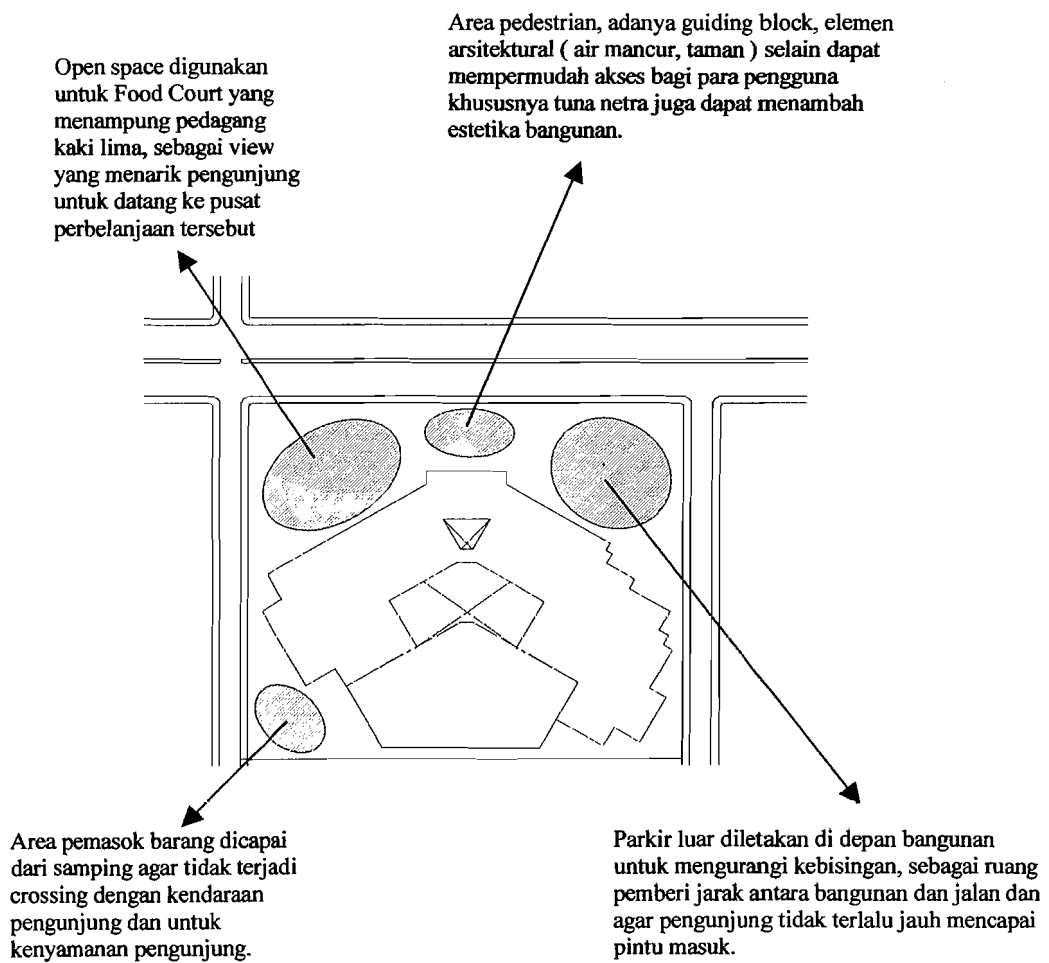
1. Pengorganisasian ruang disesuaikan dengan fungsi kegiatan utama yang diwadahi sebagai fasilitas dan fungsi penunjang yang diwadahi sebagai fasilitas rekreasi.
2. Sirkulasi harus menciptakan aksesibilitas / kenyamanan bagi semua pengguna dan memberi nilai komersial yang sama terhadap semua ruang dagang.



6. Analisa Tata ruang luar.

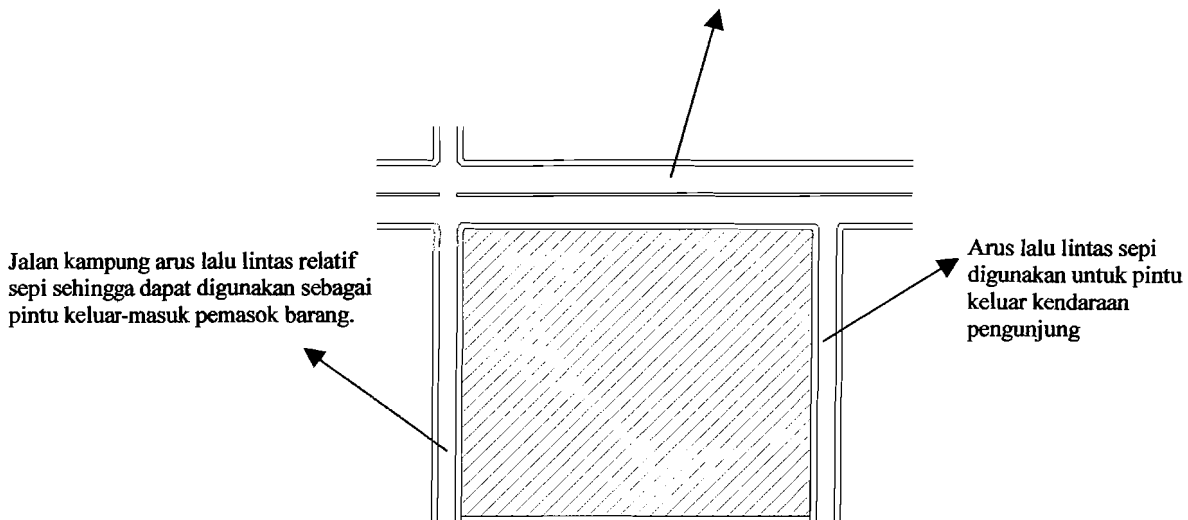
Pengolahan tata ruang luar didasarkan pada :

- unsur-unsur pembentuk citra komersial pusat perbelanjaan (boldness, clarity, fleksibility, dll)
- alur sirkulasi barang
- alur sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki



7. Analisa Sirkulasi Ruang Luar

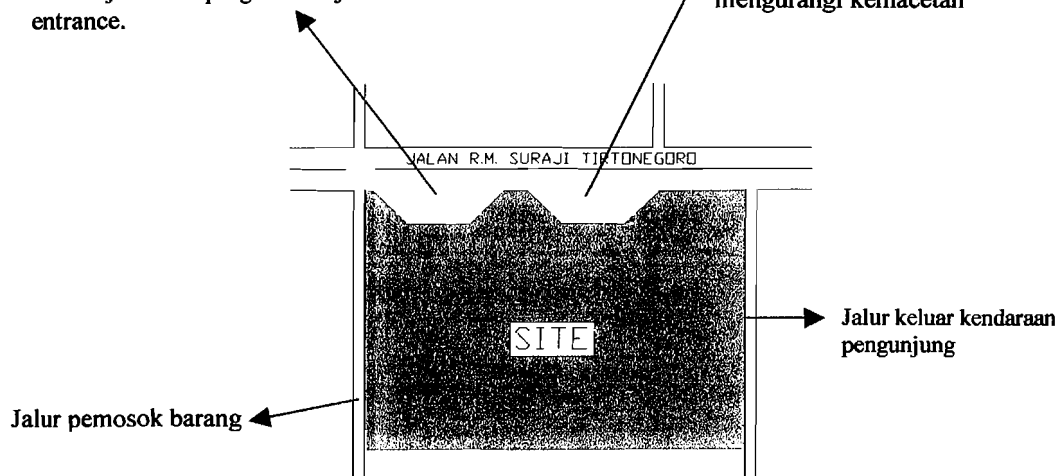
Kepadatan arus lalu-lintas terletak di Jln. R.M. Suraji. Untuk pencapaian ke lokasi perlu pertimbangan agar tidak terjadi crossing. Sirkulasi kendaraan, pejalan kaki perlu dipisahkan untuk kenyamanan ketiganya.

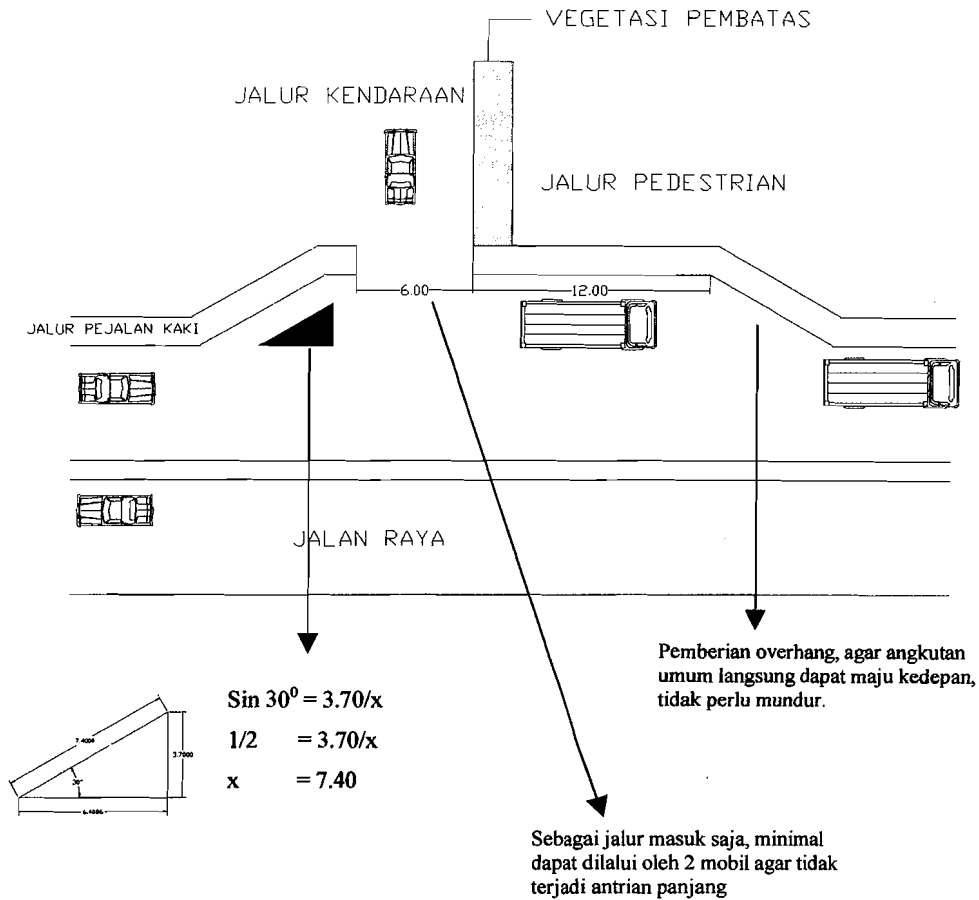


A. Drop-off Area.

Bila drop-off area diletakkan didekat perempatan akan menimbulkan kemacetan karena jalur samping akan dijadikan side entrance.

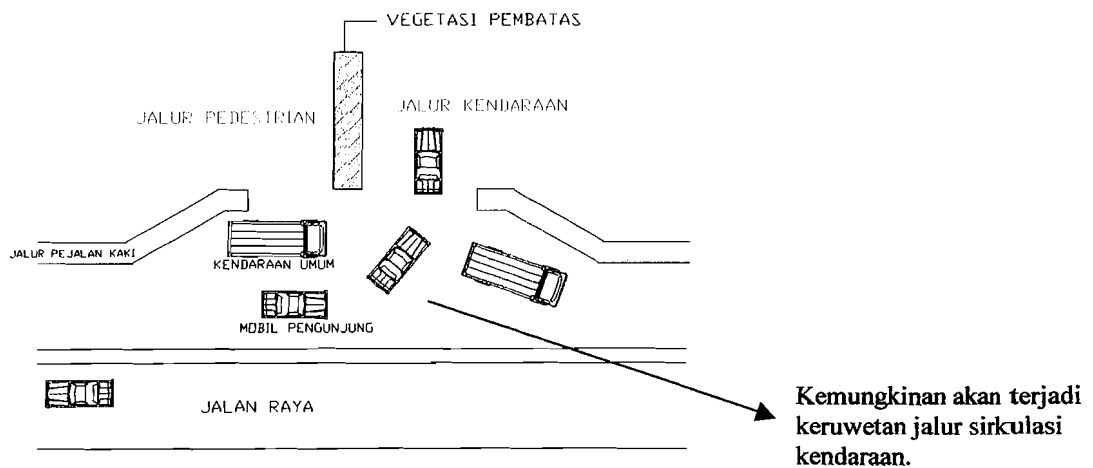
Perletakan drop-off area tidak terlalu dekat dengan perempatan untuk mengurangi kemacetan

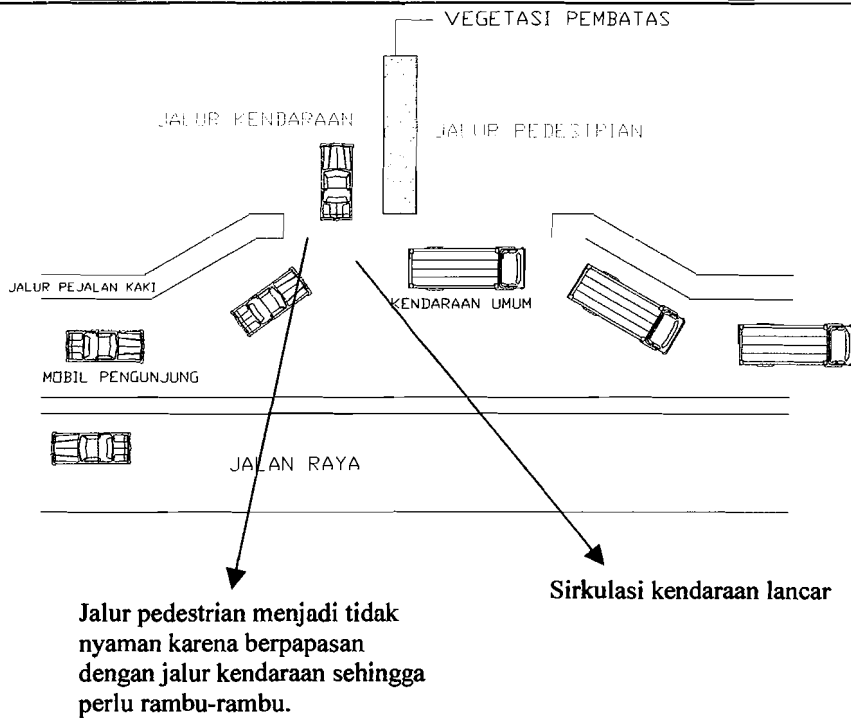




B. Jalur Sirkulasi

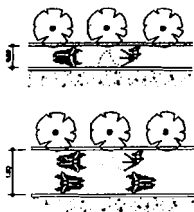
Jalur sirkulasi kendaraan dan jalur pejalan kaki dipisahkan demi kenyamanan pejalan kaki dan kelancaran pengguna kendaraan.



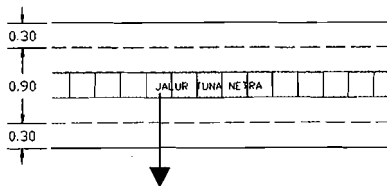


C. Jalur pedestrian.

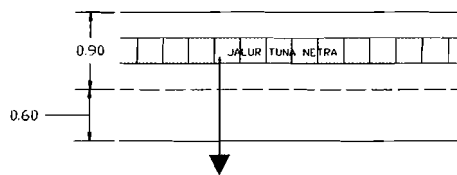
Pengguna jalur ini tidak hanya orang normal tetapi juga para difabel (pemakai kursi roda, tuna netra, pemakai krek) sehingga perlu diperhatikan kenyamanan dan aksesibilitasnya.



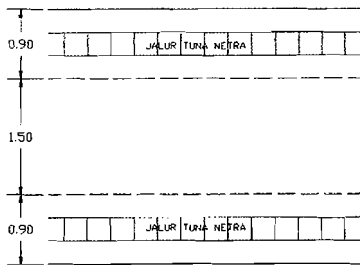
- Jalur pedestrian antara orang normal, pemakai kursi roda, tuna netra tidak dipisahkan tetapi diatur jalur sirkulasinya.
- Bila tidak diatur jalur sirkulasinya akan terjadi tabrakan antara tuna netra dengan pengguna yang lain.



Letak jalur untuk tuna netra (guiding block) berada tengah kurang efisien karena ruang yang tersisa tinggal sedikit dan tidak cukup untuk jalur pemakai kursi roda.



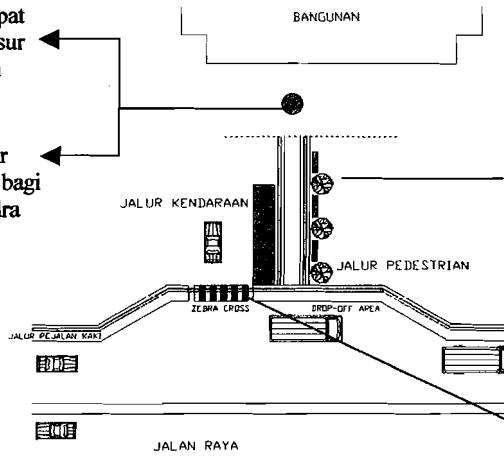
Jalur untuk tuna netra diletakkan di pinggir dilengkapi dengan handrail. Ruang yang tersisa dapat dilalui oleh orang normal tetapi kurang nyaman untuk pemakai kursi roda



Jalur tuna netra dibuat 2 arah diletakkan ditepi kanan dan kiri. Jalur orang normal dan pengguna kursi roda diletakkan ditengah, juga merupakan jalur 2 arah.

Air mancur juga dapat digunakan sebagai unsur estetika dalam bangunan

Pembuatan air mancur untuk memberi tanda bagi tuna netra melalui indra pendengaran bahwa mereka sudah dekat dengan bangunan

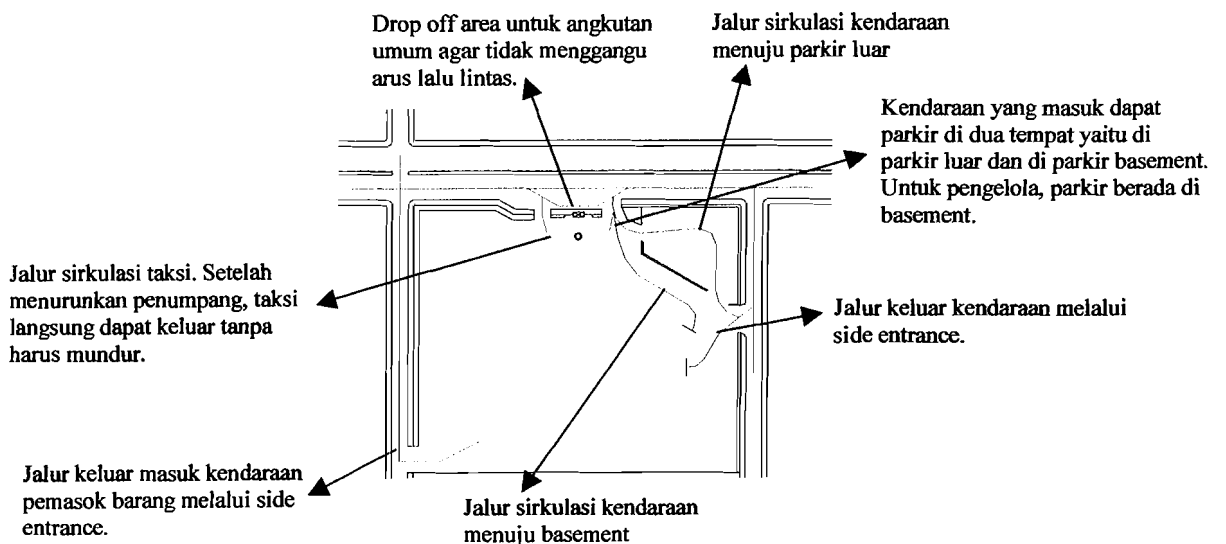


Pembuatan taman, untuk mengarahkan tuna netra dengan indra penciuman bahwa mereka dalam perjalanan menuju bangunan

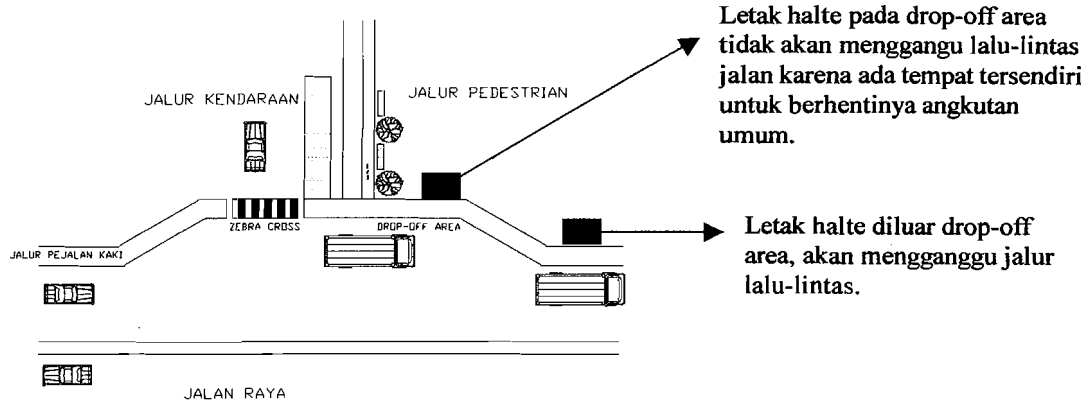
Zebra cross sebagai jalur penyeberangan bagi pejalan kaki.

D. Jalur Vehicular

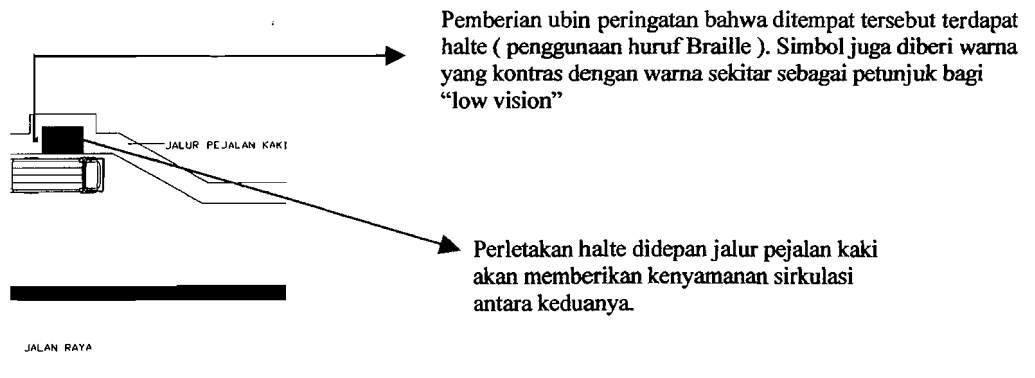
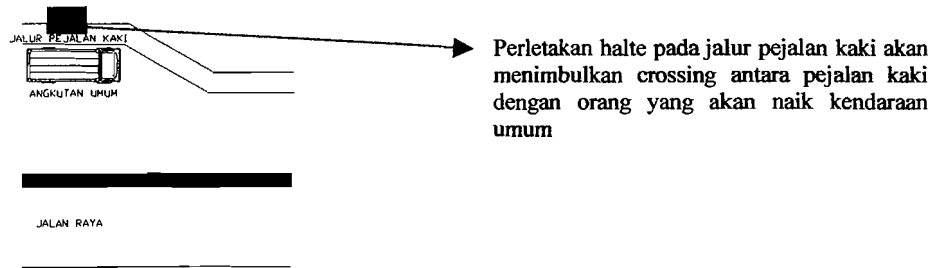
jalur kendaraan dibagi menjadi dua yaitu jalur pengunjung – pengelola dan jalur pemasok barang



E. Halte



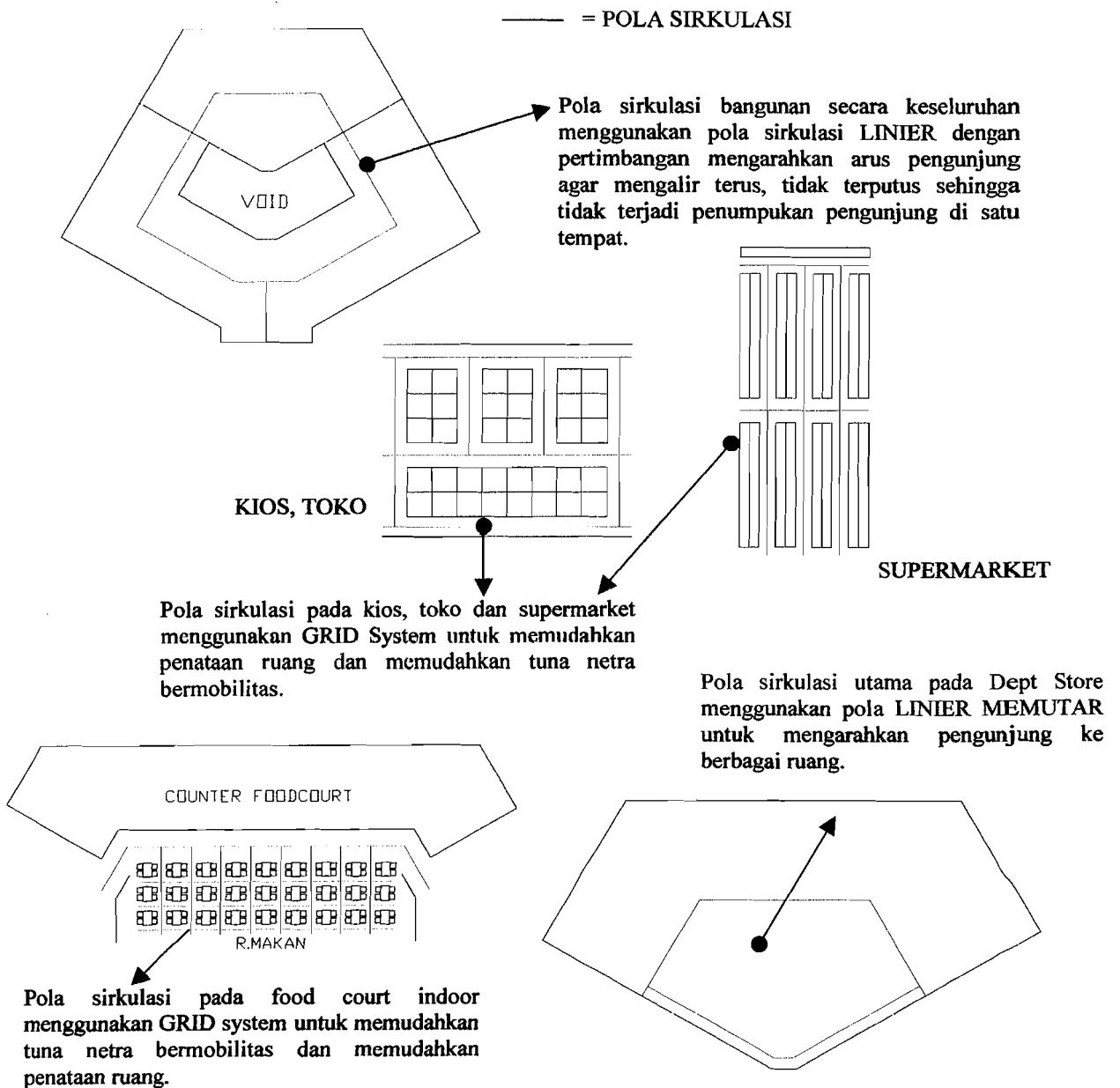
Halte juga disediakan di seberang jalan untuk memfasilitasi pengunjung yang menuju ke arah Timur.



8. Analisa Sirkulasi Tata Ruang Dalam

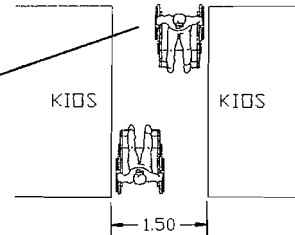
Pengolahan sirkulasi tata ruang dalam pada pusat perbelanjaan didasarkan pada :

- Aspek-aspek penampilan visual pusat perbelanjaan (clarity, boldness, fleksibility, dll)
- Alur sirkulasi kegiatan pengguna.
- Alur barang.
- Alur sirkulasi vertikal terhadap kegiatan didalam bangunan

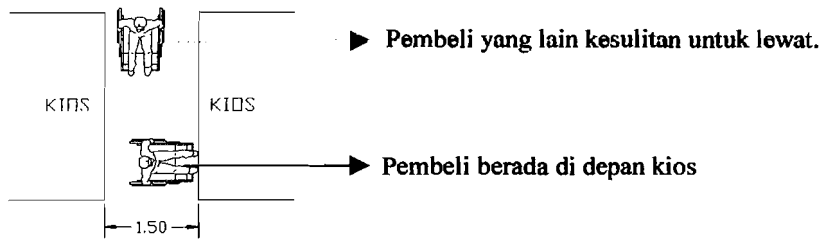


Lebar Selasar Antar Kios

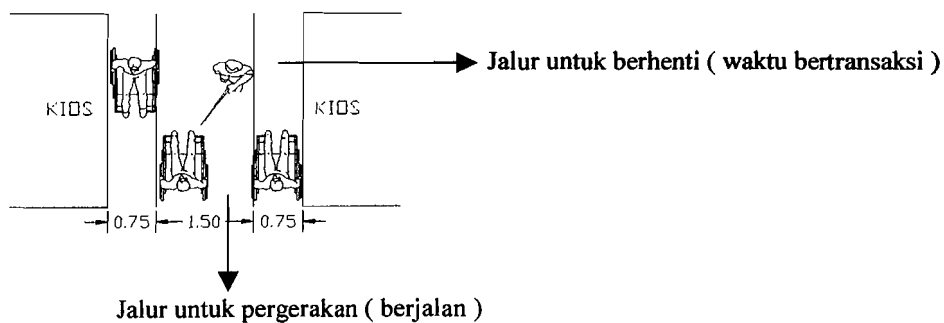
Jalur sirkulasi minimal dapat dilalui oleh 2 orang pengguna kursi roda.



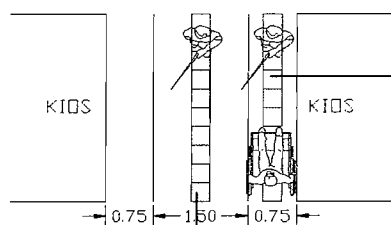
Sistem pelayanan pada kios adalah pembeli dilayani langsung oleh penjual, sehingga pembeli akan berada pada jalur sirkulasi. Jalur sirkulasi menjadi kurang nyaman karena sebagian ruang terpakai untuk pembeli yang berhenti.



Maka dari itu diperlukan ruang tersendiri untuk pembeli yang sedang berhenti, sehingga jalur untuk pergerakan (berjalan) dan jalur untuk berhenti dipisahkan.



Pada jalur sirkulasi juga perlu diperhatikan akses bagi para tuna netra yaitu mengenai perletakan *Guiding Block*.



Bila Guiding Block diletakkan di pinggir maka akan terjadi crossing antara tuna netra dengan para pembeli yang sedang berhenti di depan kios.

Guiding Block diletakkan di tengah, ruang pembeli berada disisi kanan dan kiri maka tidak akan terjadi crossing antara tuna netra dan pembeli yang berhenti di depan kios

Kesimpulan : lebar jalur sirkulasi antar kios kurang lebih 3.00 m terbagi atas :

- jalur pemberhentian pembeli terletak di sisi kiri dan kanan dengan lebar 0,75 m.
- jalur pergerakan berada ditengah dengan lebar 1.50 m dengan guiding block berada di tengahnya.

9. Pengenalan sirkulasi dan ruang

Pengenalan sirkulasi dan ruang melalui sensitivitas indra TOTALLY BLIND.

a. Pengenalan sirkulasi.

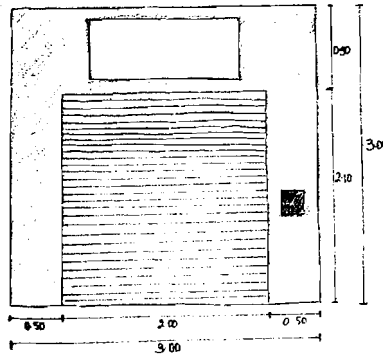
- Pada dasar lantainya diberi guiding block standar aksesibilitas.
- Melalui peta timbul.

Proses pengarahan menuju peta timbul dapat dicapai dengan :

1. pemakaian guiding block sebagai pengarah.
2. melalui operator
3. adanya penanda tertentu, misal : peta timbul diletakkan dekat dengan air mancur. Suara air mancur akan direspon oleh indra pendengaran mereka, sehingga ketika terdengar suara air tersebut memori mereka akan merespon bahwa didekatnya ada peta timbul.

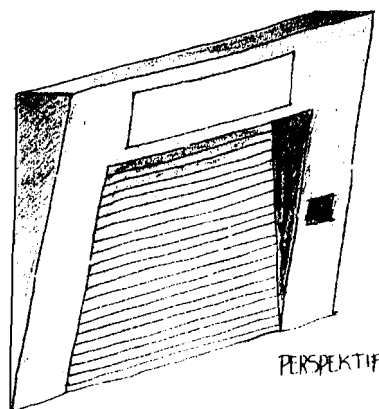
b. Pengenalan ruang.

- Dinding di samping pintu masuk (ketinggian 1 m diatas lantai) diberi semacam papan nama braille sebagai pengarah pergerakan penginformasian nama ruang.



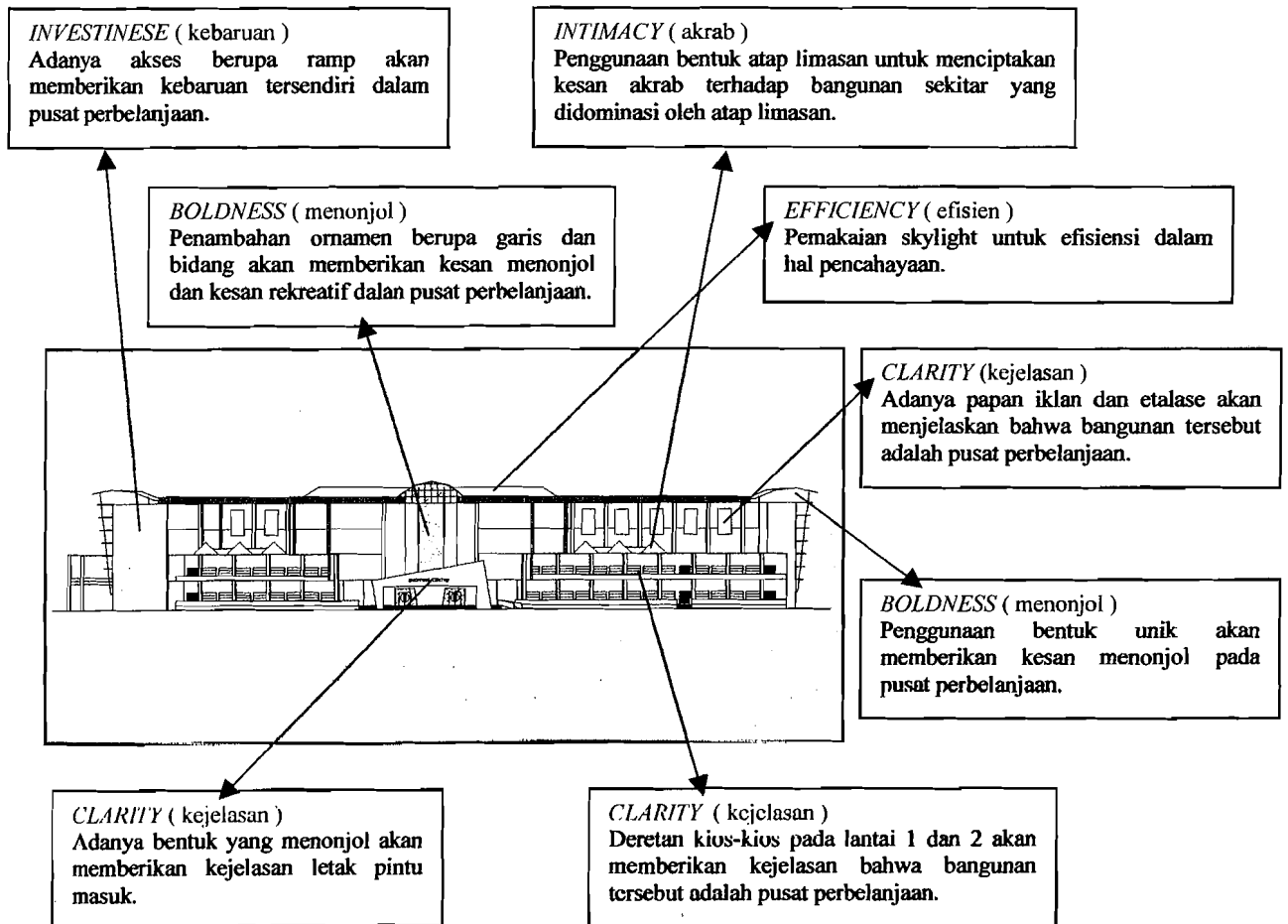
Pengenalan sirkulasi dan ruang melalui indra LOW VISION.

- a. Pengenalan sirkulasi.
 - Pada dasar lantai diberi guiding block dengan warna yang kontras sebagai pengarah pergerakan.
 - Melalui peta timbul, proses pengarahannya sama dengan pengarahannya pada totally blind.
- b. Pengenalan ruang
 - Pintu setiap kelompok retail diberi warna yang sama, maksudnya sebagai pengorganisasian kelompok ruang tersebut.
 - Ruang pada pintu dapat diperjelas, misal dengan diperbesar ukurannya atau dijorokkan keluar



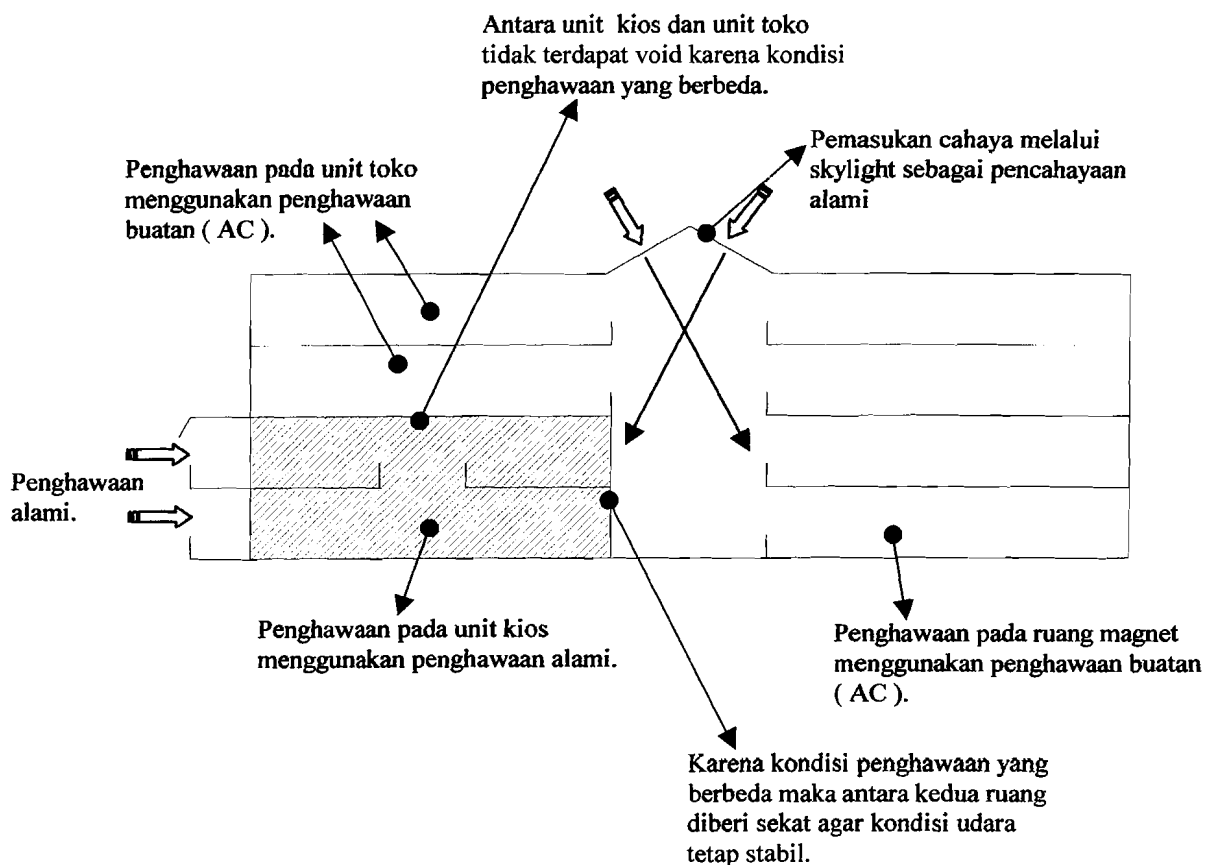
10. Analisa Fasade bangunan.

Penampilan bangunan sebagai fasilitas komersial mempertimbangkan unsur-unsur Clarity, Boldness, Intimacy, Investinense, sedangkan sebagai fasilitas rekreasi melalui detail dan ornamentasi akan mencerminkan bentuk yang kreatif.



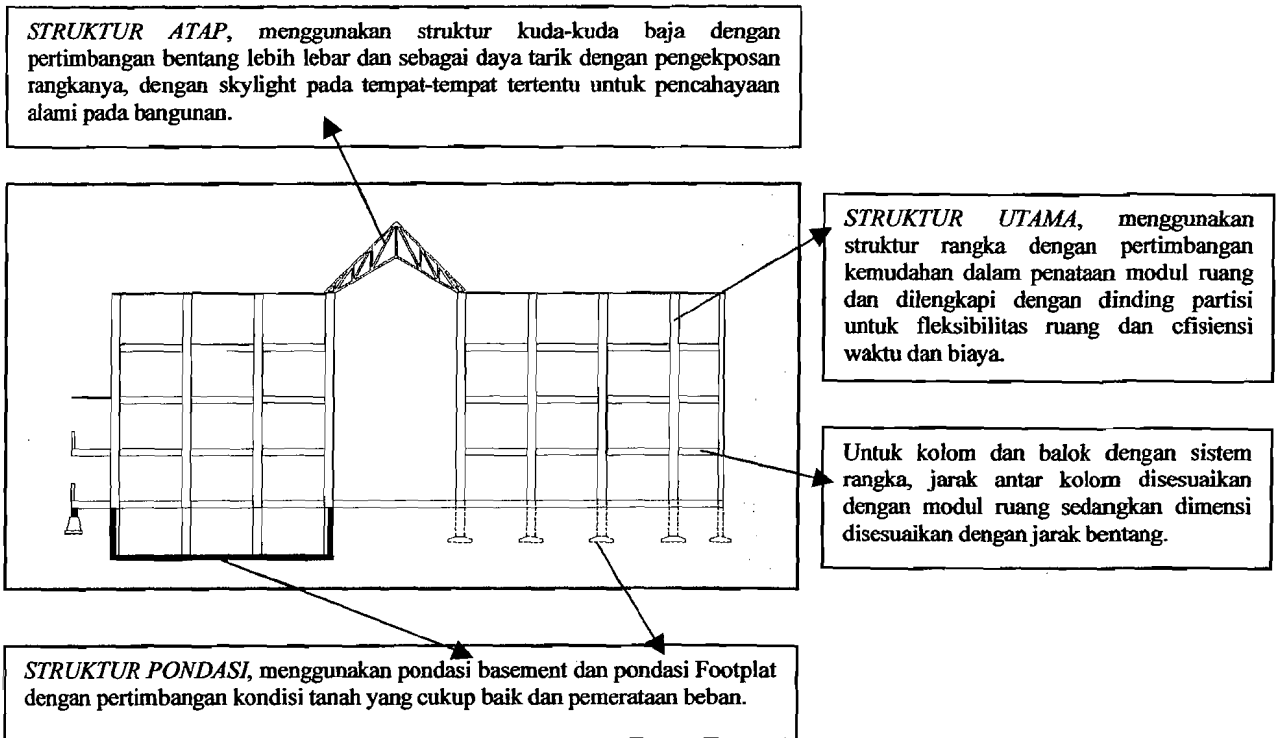
11. Analisa Pencahayaan dan Penghawaan dalam Pusat Perbelanjaan.

- Pada kios menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami dengan pertimbangan efisiensi biaya karena kios-kios diperuntukan bagi pedagang kecil.
- Pencahayaan dan penghawaan alami diperoleh dengan pengolahan bukaan-bukaan dari samping dan atas bangunan yaitu dengan sistem ventilasi silang dan skylight.
- Pada unit toko dan ruang magnet menggunakan pencahayaan dan penghawaan buatan dengan pertimbangan jenis barang yang diperdagangkan tingkatnya lebih tinggi (barang kebutuhan sekunder dan tersier) sehingga memerlukan pengkondisian udara yang stabil.
- Pencahayaan dan penghawaan buatan diperoleh dari energi listrik dan AC.



12. Analisa sistem struktur.

Pemilihan sistem struktur dengan pertimbangan fungsi bangunan yang menuntut adanya efisiensi dan fleksibilitas dalam penggunaan ruang.



K. Konsep Perencanaan dan Perancangan



Pemilihan site didasarkan atas :

1. Aspek kesesuaian dengan RUTRK dan peraturan bangunan daerah setempat.
2. Aksesibilitas pencapaian site (dilalui oleh jalan arteri primer yaitu Jln. R.M. Suraji Tirtonegoro.
3. Memiliki kedekatan dengan daerah yang ditunjang (pusat kota)
4. Adanya sarana dan prasarana infrastruktur yang memadai (jaringan listrik, air bersih, telepon, sarana transportasi).
5. Kedekatan dengan zona kegiatan yang lain sehingga dapat menunjang bangunan yang akan dibangun.

Site terpilih berada di Desa Trunuh Kecamatan Klaten Selatan yang merupakan area pengembangan kota ke arah Barat.



Bangunan terdiri dari 2 massa yaitu :

1. Massa Utama berisi fasilitas perbelanjaan (toko, kios)
2. Massa Magnet merupakan massa pengikat bagi massa utama, berisi fasilitas rekreasi, Department Store, Supermarket, Ruang Pamer.

Kedua massa tersebut digabung dan merupakan massa tunggal dengan pertimbangan kemudahan dalam hal pengamanan.

Massa/bangunan diorientasikan terhadap jalan arteri primer yaitu Jalan R.M. Suraji Tirtonegoro.

[REDACTED]

Bentuk dasar menggunakan bentuk segi-empat dengan pertimbangan :

1. Dalam pengembangan modul struktur merupakan bentuk yang efisien dan adanya pola struktur yang jelas.
2. Efisien dalam penataan ruang dan perabotnya.

Bentuk dasar mengalami penambahan, pengurangan serta rotasi menyesuaikan dengan kondisi site.

[REDACTED]

- Penerapan unsur-unsur Clarity, Boldness, Intimacy, Efficiency, Investinense untuk menciptakan citra komersial pusat perbelanjaan.
- Penggunaan detail dan ornamentasi garis serta bidang untuk menciptakan citra rekreatif dalam pusat perbelanjaan.

[REDACTED]

[REDACTED]

- Sirkulasi kendaraan dibedakan menjadi 2, yaitu kendaraan pengunjung-pengelola dan kendaraan pemasok barang. Sirkulasi antara keduanya dipisahkan untuk kenyamanan dan menghindari adanya crossing.
- Pintu masuk dan keluar kendaraan pengunjung-pengelola dipisahkan. Pintu masuk dicapai melalui jalan utama (jalan R.M. Suraji) dan pintu keluar dicapai melalui jalur samping kiri site (jalan menuju pemukiman)
- Parkir pengunjung berada di luar dan di basement. Parkir pengelola berada di basement.

- Sirkulasi pemasok barang dicapai melalui jalan menuju pemukiman berada di samping kanan site.



- Jalur sirkulasi pedestrian dicapai melalui jalan utama (jalan R.M. Suraji)
- Jalur ini bebas dari kendaraan untuk kenyamanan pengguna.
- Dilengkapi dengan Guiding block, bangku istirahat, taman, air mancur untuk memudahkan semua pengguna dalam bermobilitas khususnya para tuna netra.



- Lebar jalur sirkulasi memberikan kenyamanan bagi semua pengguna.
- Jalur sirkulasi vertikal berupa ramp, lift, eskalator dan tangga darurat.
- Jalur sirkulasi horizontal berupa selasar dan koridor.
- Penggunaan pola sirkulasi yang mudah dikenali dan diingat oleh semua pengguna, terutama bagi tuna netra yaitu dengan perimeter method dan grid sistem.



- Ruang luar dimanfaatkan untuk ruang parkir, plaza, taman, area servis (ruang pemasok barang)
- Pada plaza terdapat air mancur dan taman yang selain berfungsi sebagai estetika bangunan juga berfungsi sebagai akses pengarah bagi tuna netra.
- Ruang luar juga dimanfaatkan untuk "food court outdoor" yang berfungsi sebagai view yang menarik menuju tapak dan sebagai sarana rekreasi bagi pengunjung.

KONSEP TATA RUANG DALAM

- Konsep tata ruang dalam pada pusat perbelanjaan ini adalah menciptakan tata ruang dalam yang mampu memberikan perjalanan ruang yang bebas hambatan dan dapat diakses oleh semua pengguna.
- Tata ruang dalam menggabungkan sarana belanja dan sarana rekreasi.
- Lantai
 - Pemberian Guiding block untuk memudahkan tuna netra bermobilitas.
 - Pemakaian bahan lantai yang tidak terlalu licin untuk kenyamanan para pengguna khususnya pemakai krek.
- Dinding
 - Penggunaan dinding partisi untuk fleksibilitas dalam pusat perbelanjaan.
 - Pemberian semacam papan nama Braille pada dinding sebagai pengarah pergerakan penginformasian nama ruang.

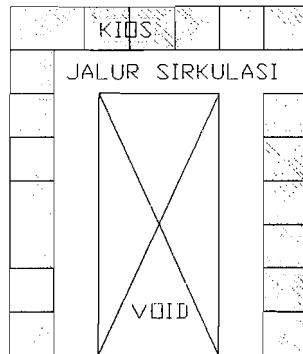
- Sistem substruktur menggunakan system pondasi basement dan pondasi Foot plat dengan pertimbangan kondisi tanah yang cukup baik.
- Sistem superstruktur menggunakan sistem rangka kolom-balok untuk menahan beban dan untuk menciptakan ruang-ruang yang fleksibel dalam pusat perbelanjaan. Dilengkapi dengan dinding partisi sehingga dapat mengalami perubahan kegunaan kapan saja tanpa menghabiskan banyak biaya.
- Struktur atap menggunakan kuda-kuda baja dengan pertimbangan bentang lebih lebar dan lebih fleksibel.

A. Analisa penataan unit kios

Yang perlu diperhatikan dalam penataan unit kios antara lain :

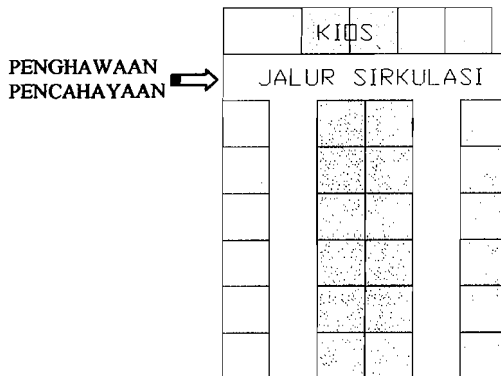
1. kenyamanan sirkulasi
2. efisiensi ruang
3. pencahayaan dan penghawaan

ALTERNATIF 1



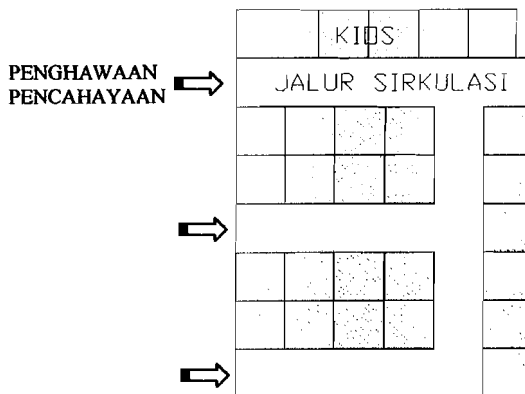
- ✦ Ruang menjadi kurang efisien karena unit kios hanya dapat ditata 1 deret mengelilingi void
- ✦ Pencahayaan dan penghawaan cukup baik diperoleh dengan adanya void
- ✦ Pencahayaan alami diperoleh dengan menggunakan skylight
- ✦ void dapat digunakan sebagai opcnspace dalam ruang sehingga penghawaan menjadi baik

ALTERNATIF 2



- ✦ Kios ditata lebih dari 1 deret secara memanjang untuk mengefisienkan ruang
- ✦ Pencahayaan hanya dapat diperoleh dari salah satu bagian bangunan, karena bagian tepi bangunan sudah tertutup oleh kios – kios, demikian juga dengan penghawaan.

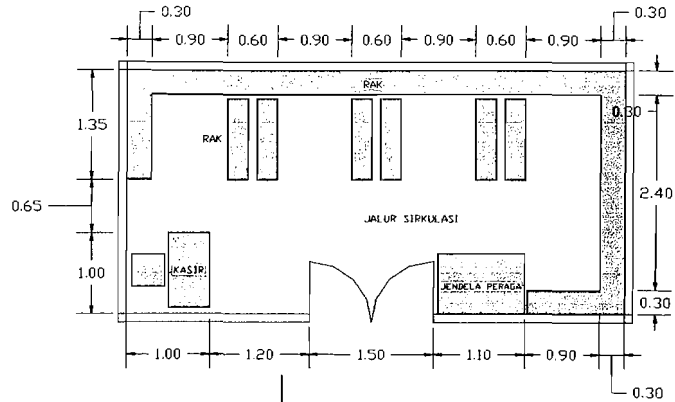
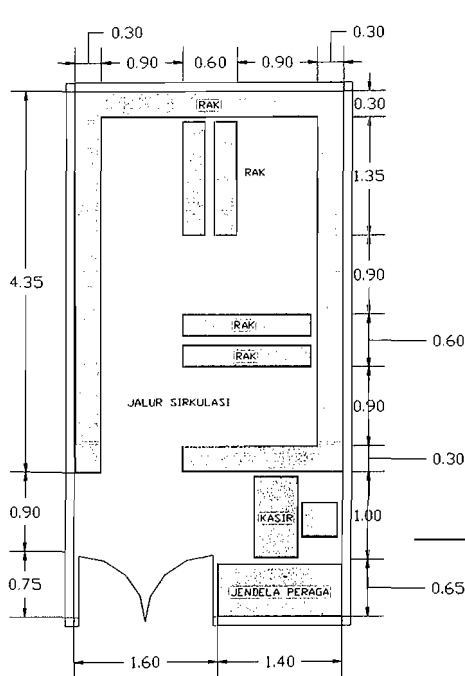
ALTERNATIF 3



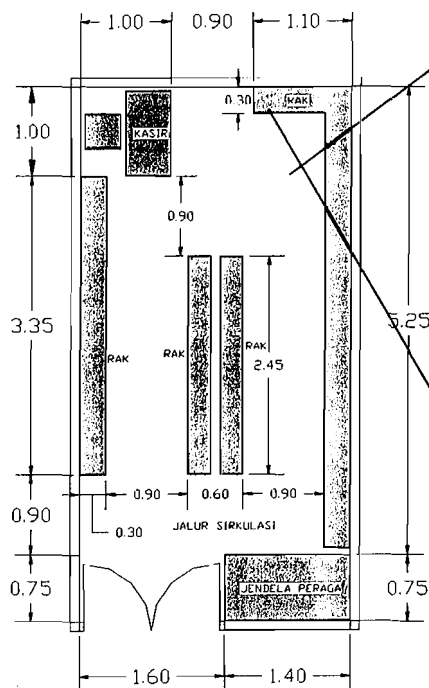
- ✦ Kios ditata lebih dari 1 deret secara membujur untuk mengefisienkan ruang.
- ✦ Karena tidak ada void maka pencahayaan dan penghawaan diperoleh dari samping yaitu dengan memaksimalkan bukaan.

B. Formulasi penataan tata ruang dalam pada retail (modul 3 x 6).

RETAIL SEPATU



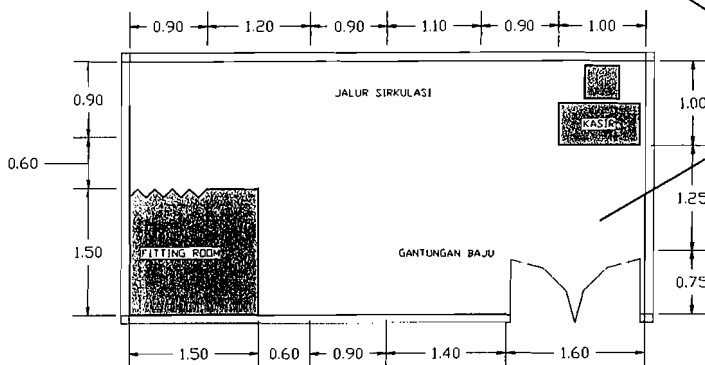
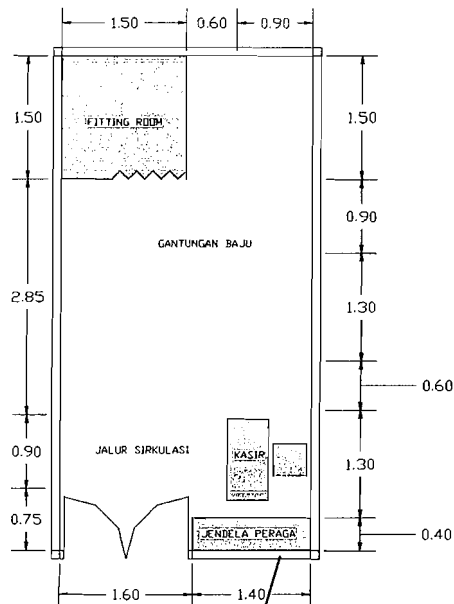
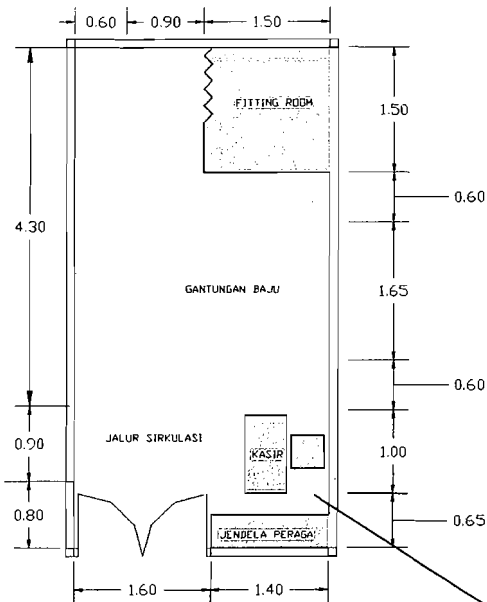
Kedua formulasi ini kurang nyaman karena belum tersedia ruang putar bagi kursi roda dan tempat untuk mencoba sepatu



Cukup nyaman, sudah ada ruang putar bagi pemakai kursi roda dan sudah terdapat ruang untuk mencoba sepatu.

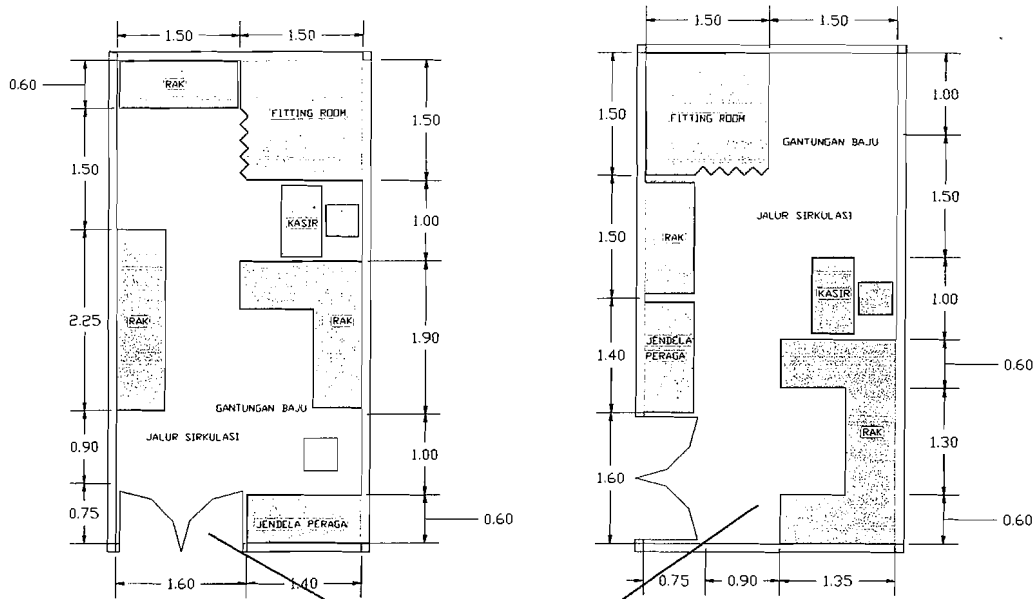
Kursi untuk mencoba sepatu apabila tidak digunakan dapat dimasukkan dibawah rak agar tidak mengganggu sirkulasi

RETAIL PAKAIAN



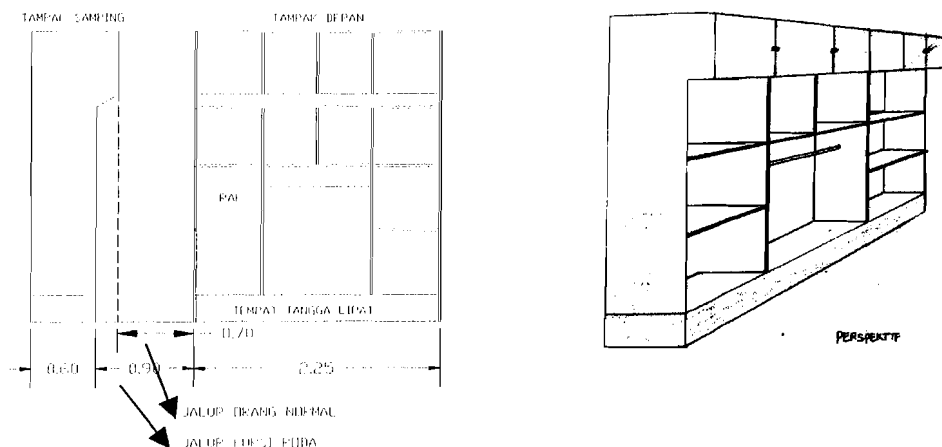
Ketiga formulasi ini kurang nyaman karena :

- Belum tersedia ruang putar bagi kursi roda.
- Perletakan kasir kurang pas membuat pengunjung kurang nyaman karena terkesan diawasi

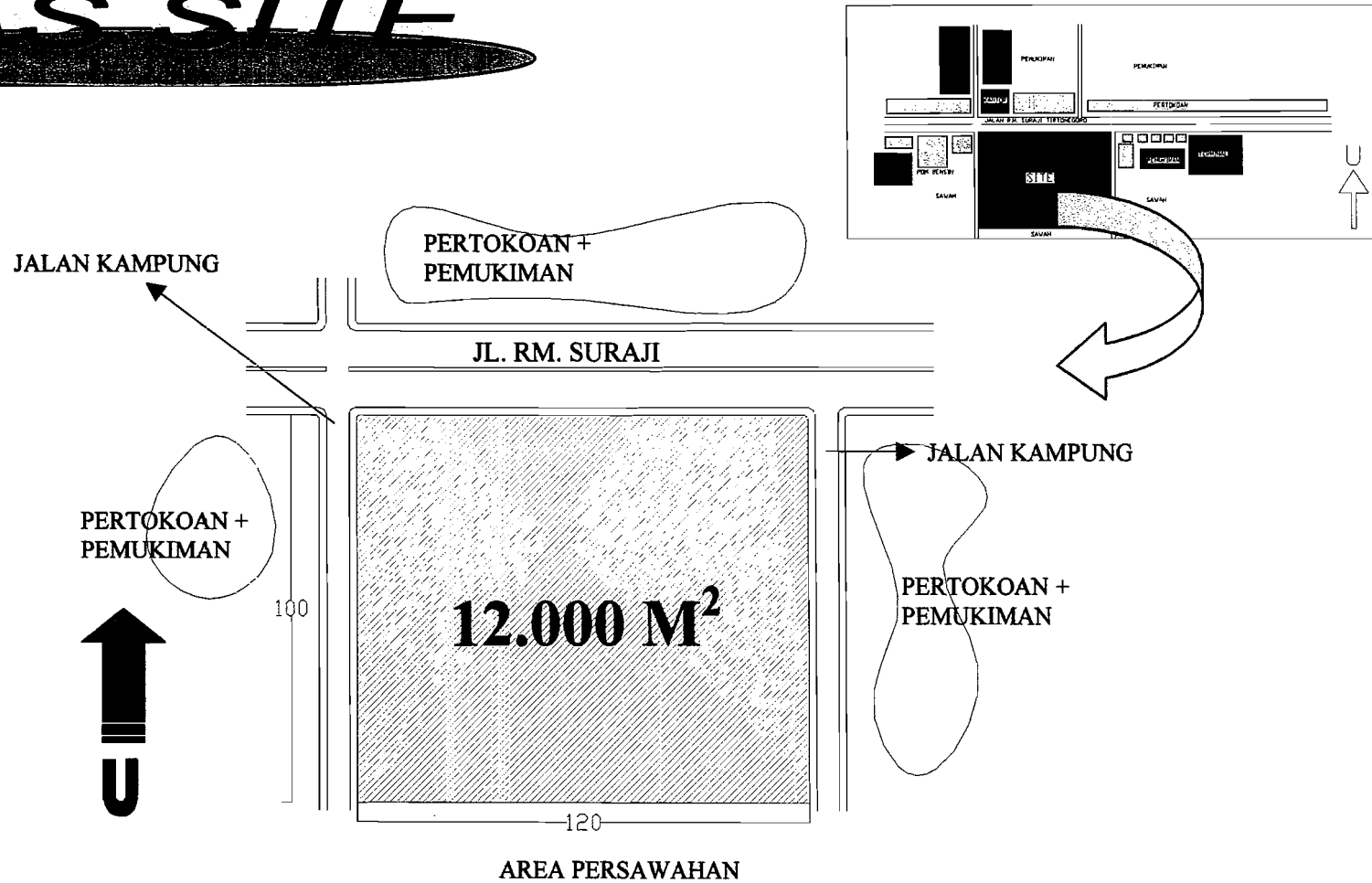


- Sudah tersedia ruang putar bagi kursi roda
- Kasir tidak terletak di depan pintu masuk sehingga pengunjung merasa nyaman karena tidak terkesan diawasi.

Dari formulasi ini disatu sisi dibutuhkan ruang sirkulasi yang lebih besar bagi pengguna kursi roda, disisi lain diperlukan efisiensi ruang karena nilai komersial ruang yang cukup tinggi. Untuk mengganti ruang yang terpakai untuk sirkulasi kursi roda maka perlu diciptakan desain furniture (rak) yang dapat mengganti ruang yang hilang tersebut.

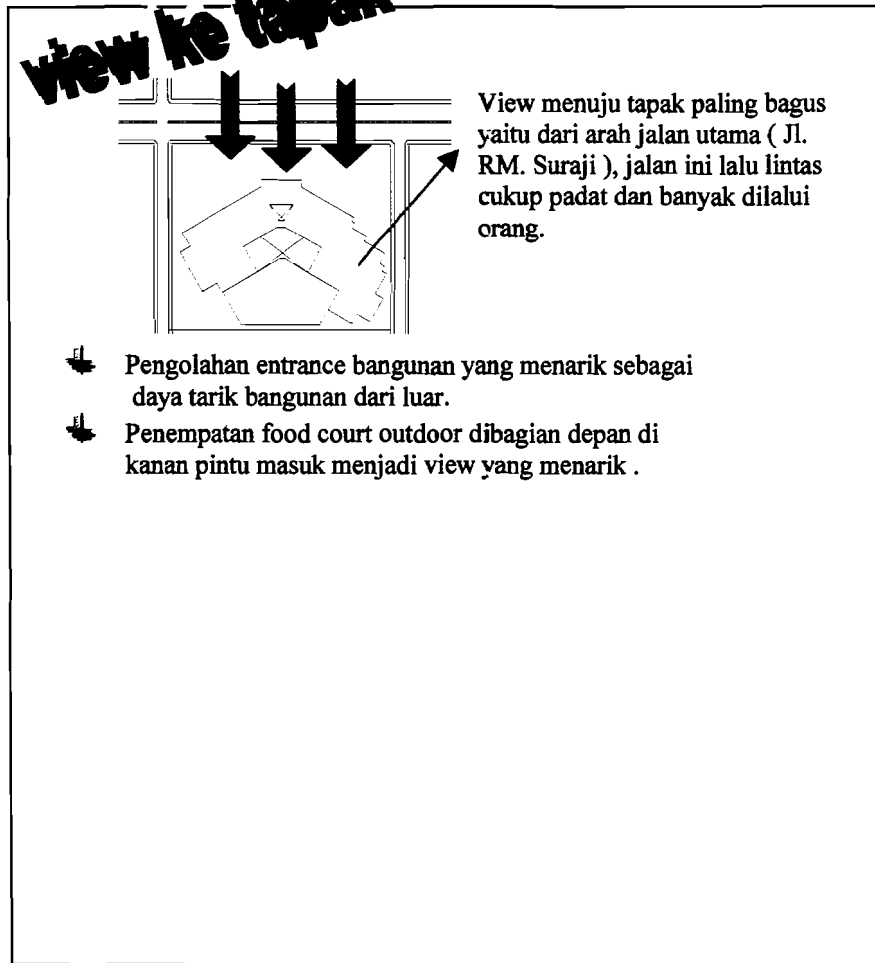


LUAS SITE

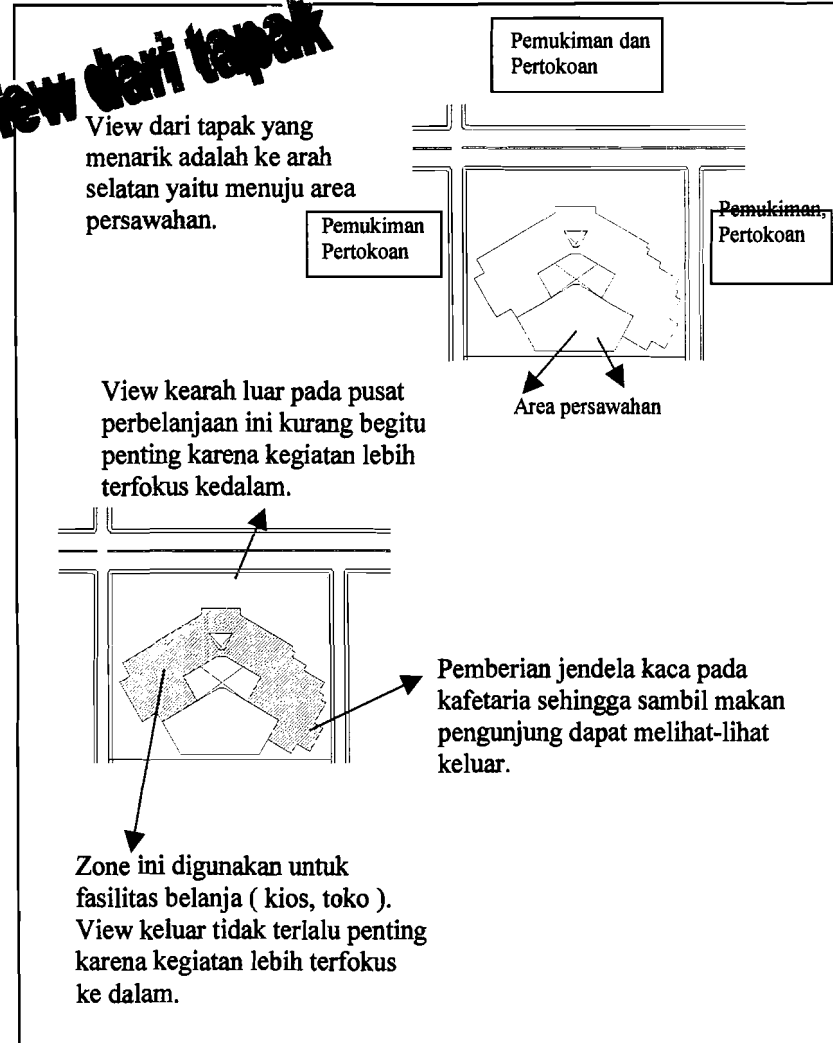


ANALISA SITE

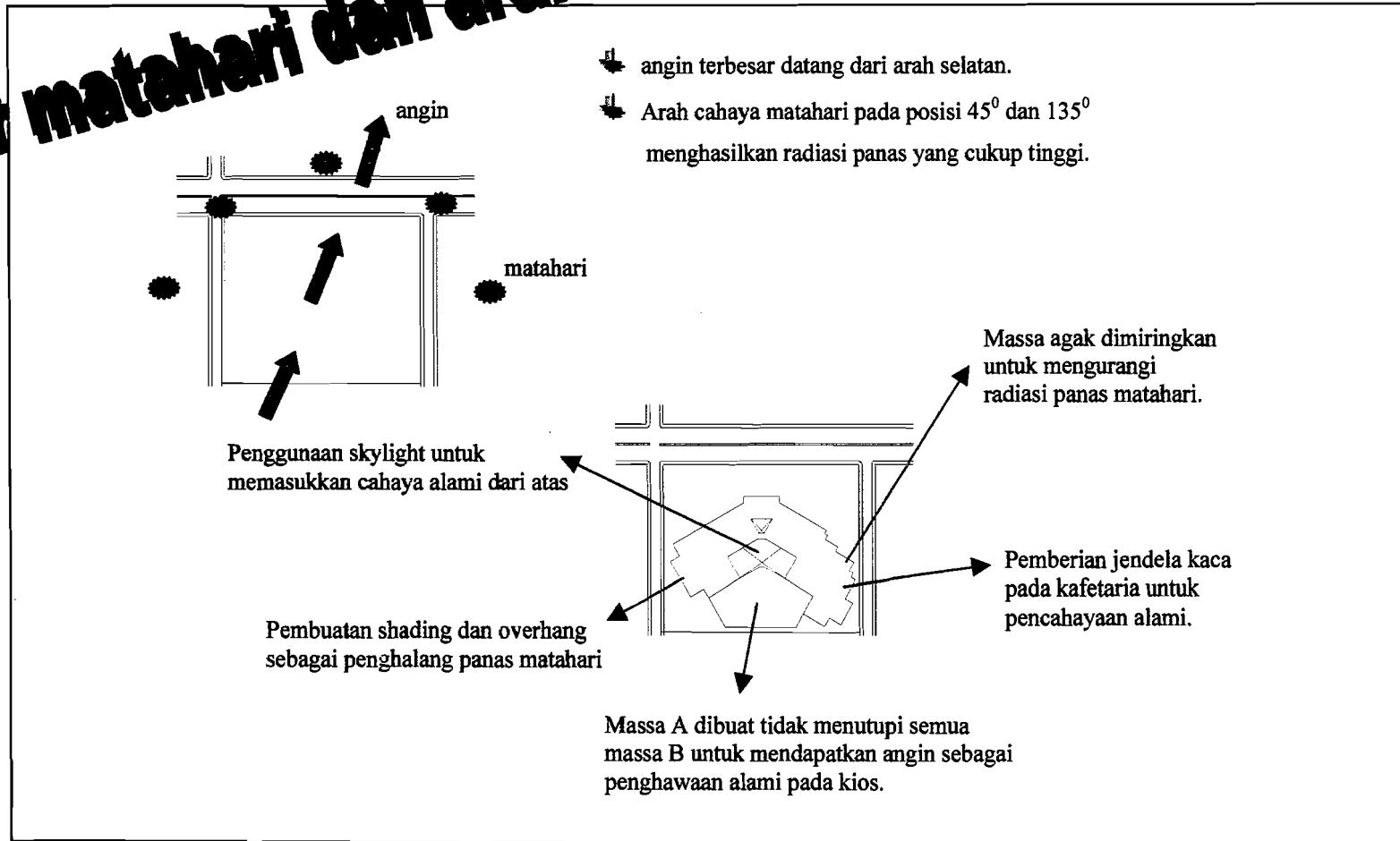
view ke tapak

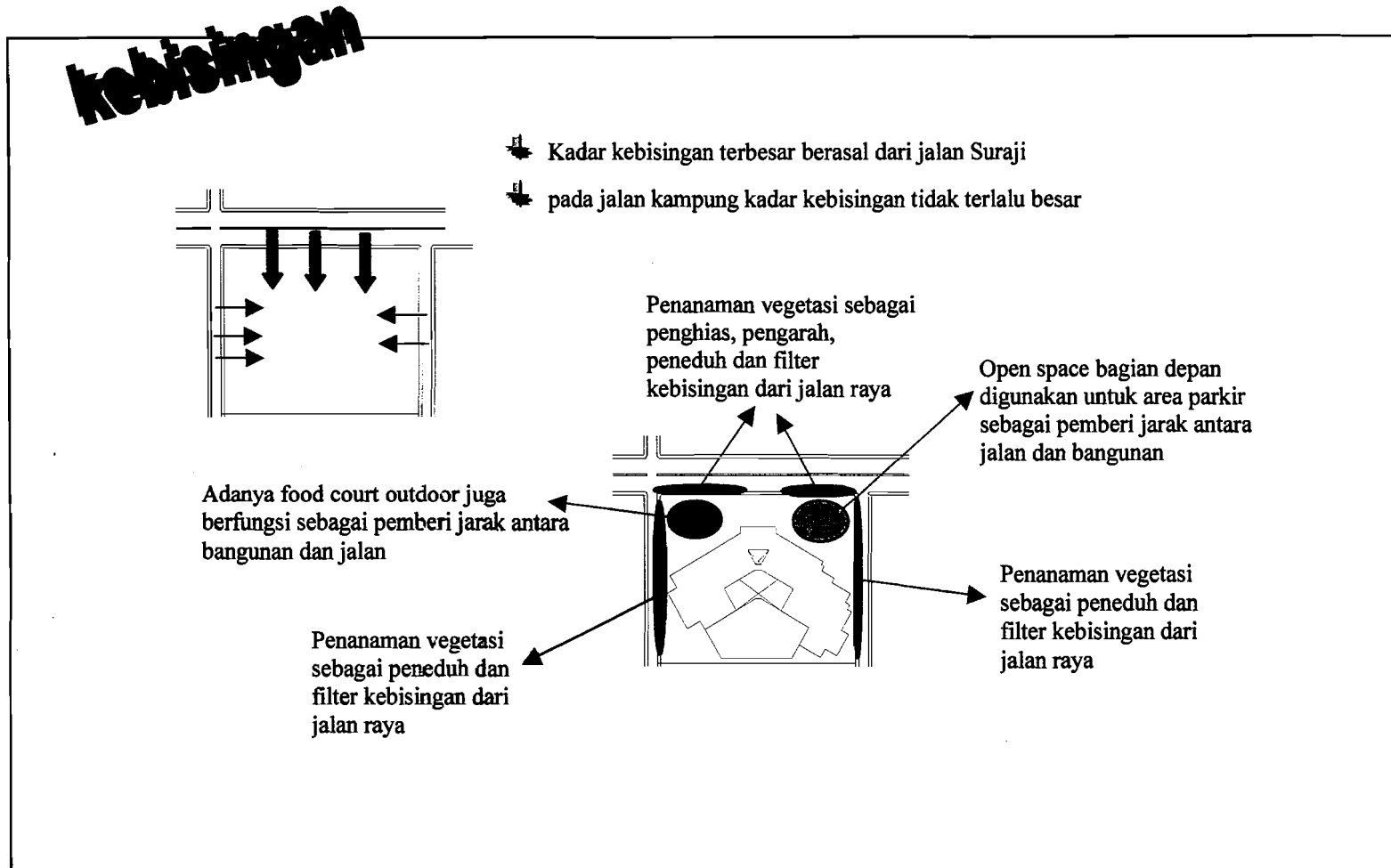


view dari tapak



Sinar matahari dan arah angin

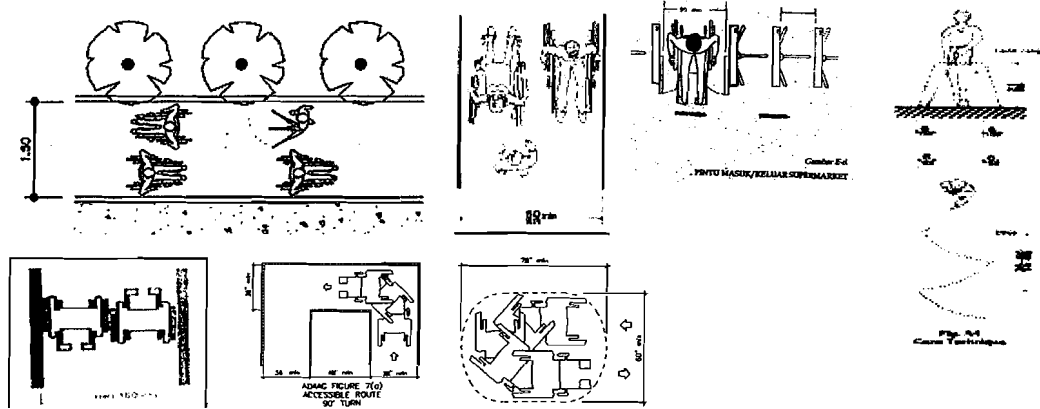




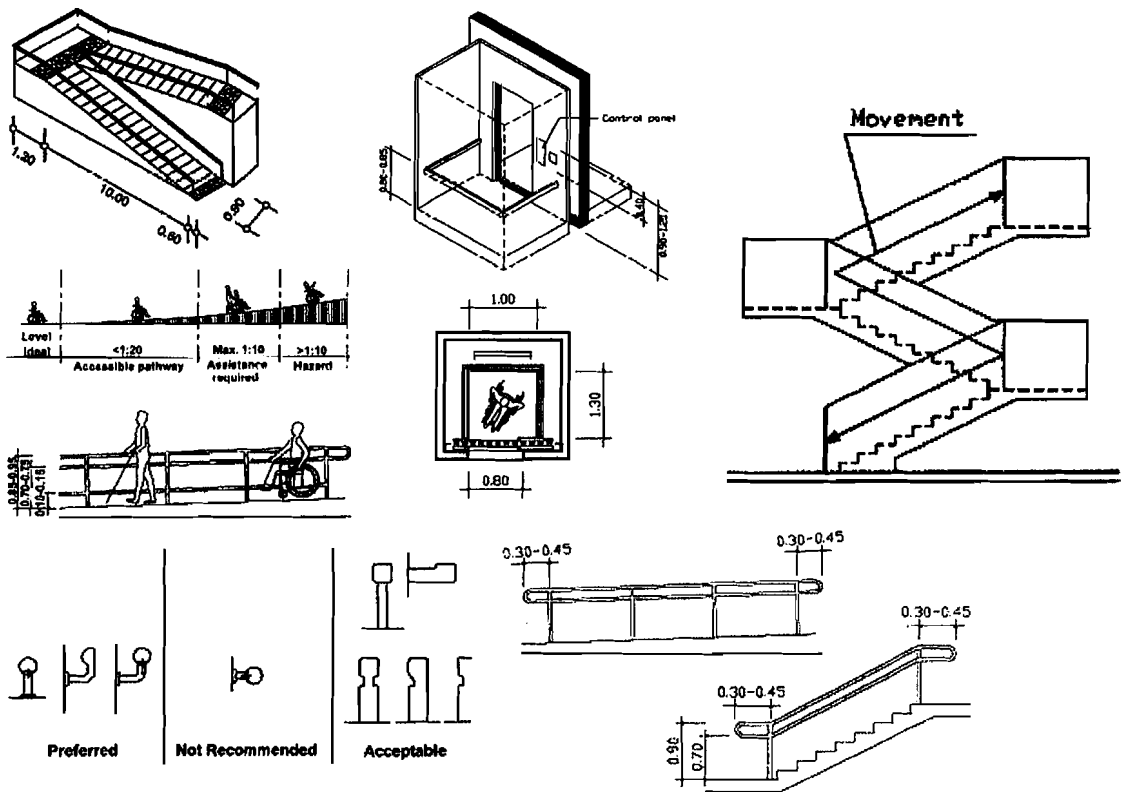
KONSEP-KONSEP DESAIN

A. Konsep Sirkulasi

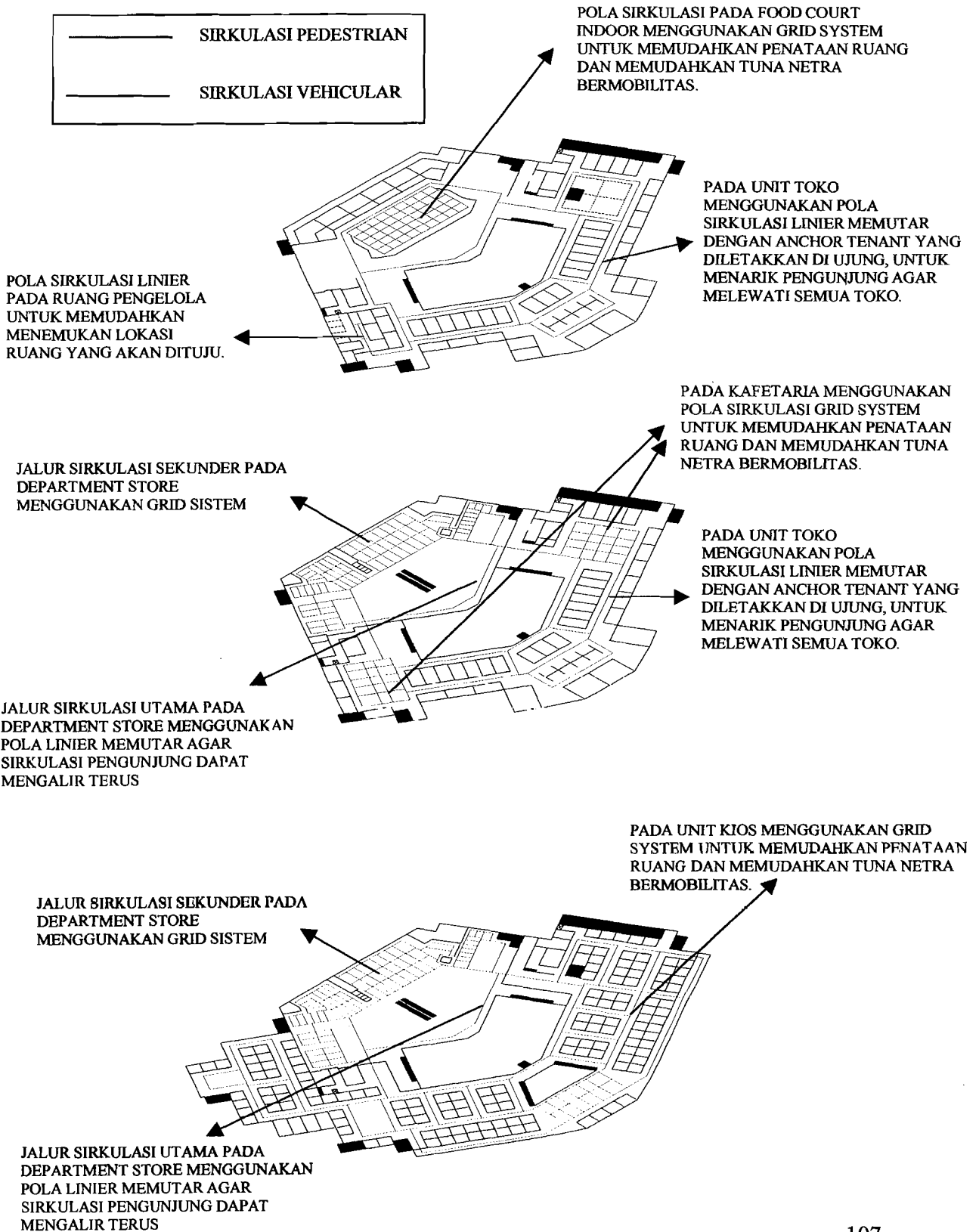
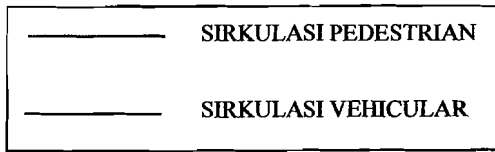
1. Lebar jalur sirkulasi yang nyaman bagi semua pengguna

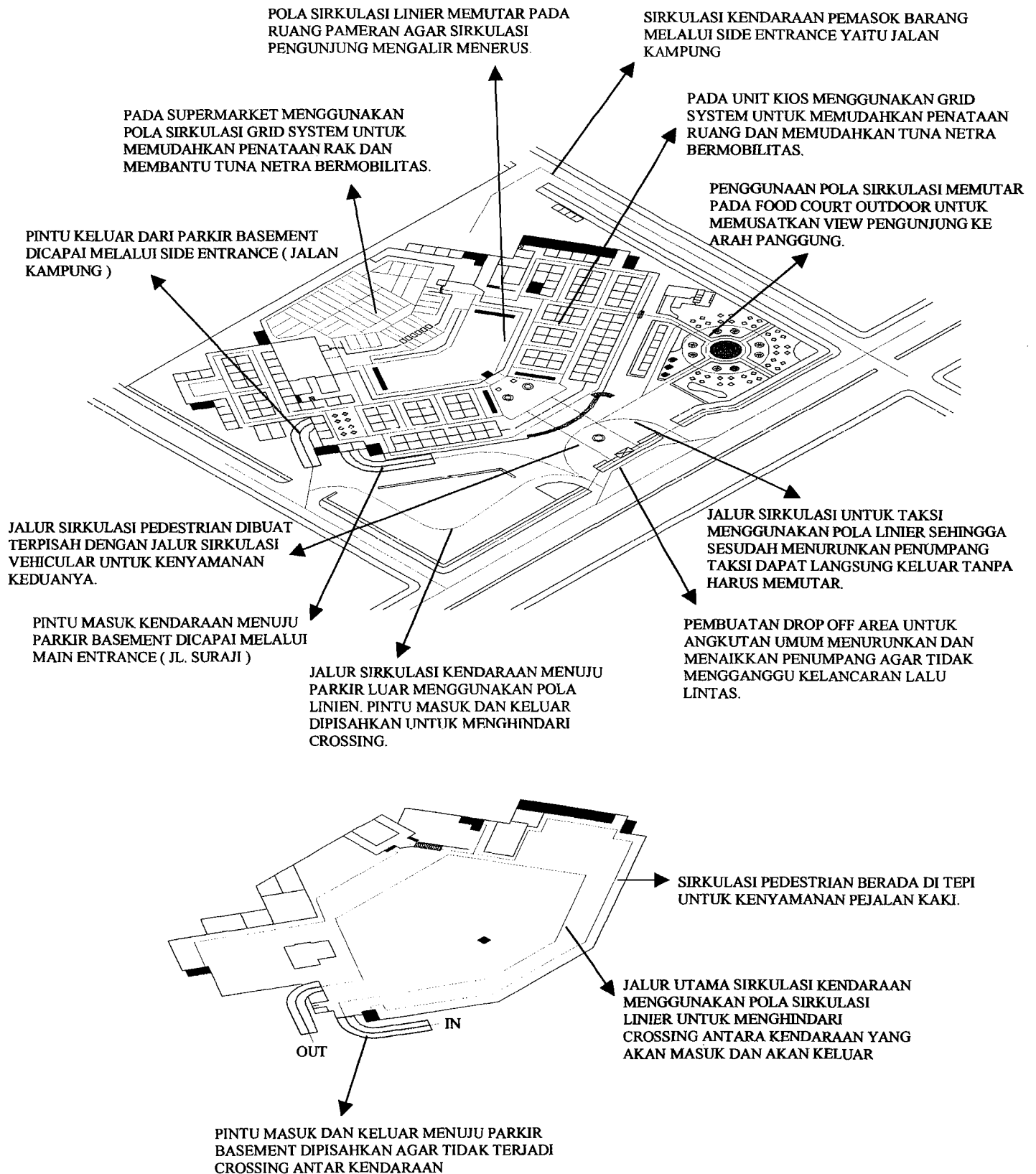


2. Pembuatan jalur sirkulasi vertikal berupa eskalator, lift, ramp dan tangga agar semua ruangan dapat diakses oleh semua pengguna.

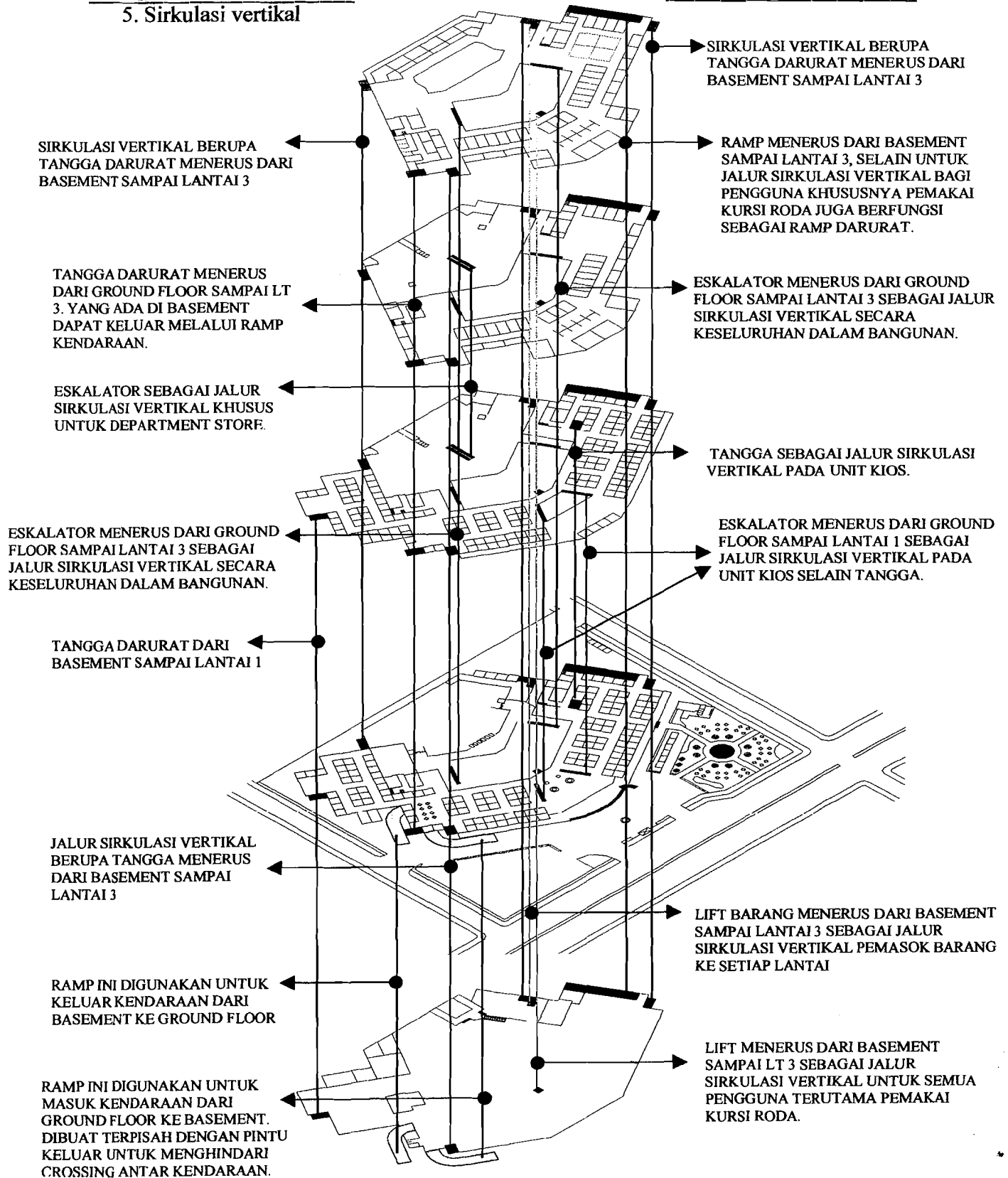


3. Sirkulasi Horizontal



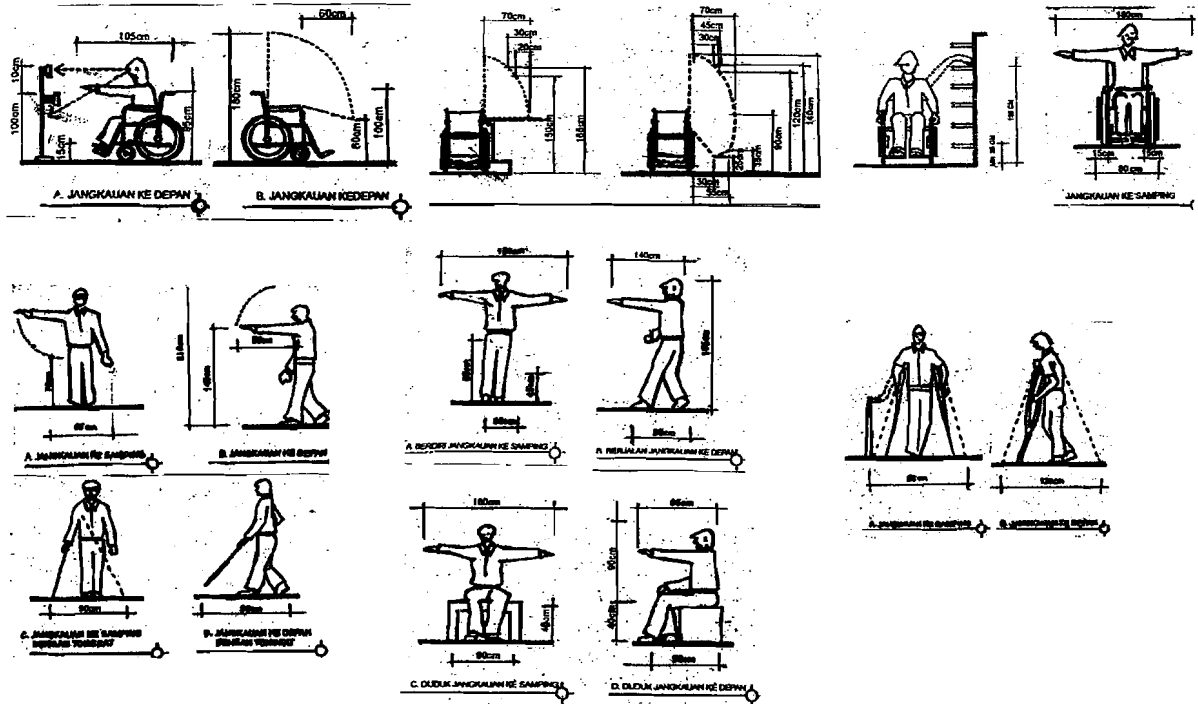


5. Sirkulasi vertikal

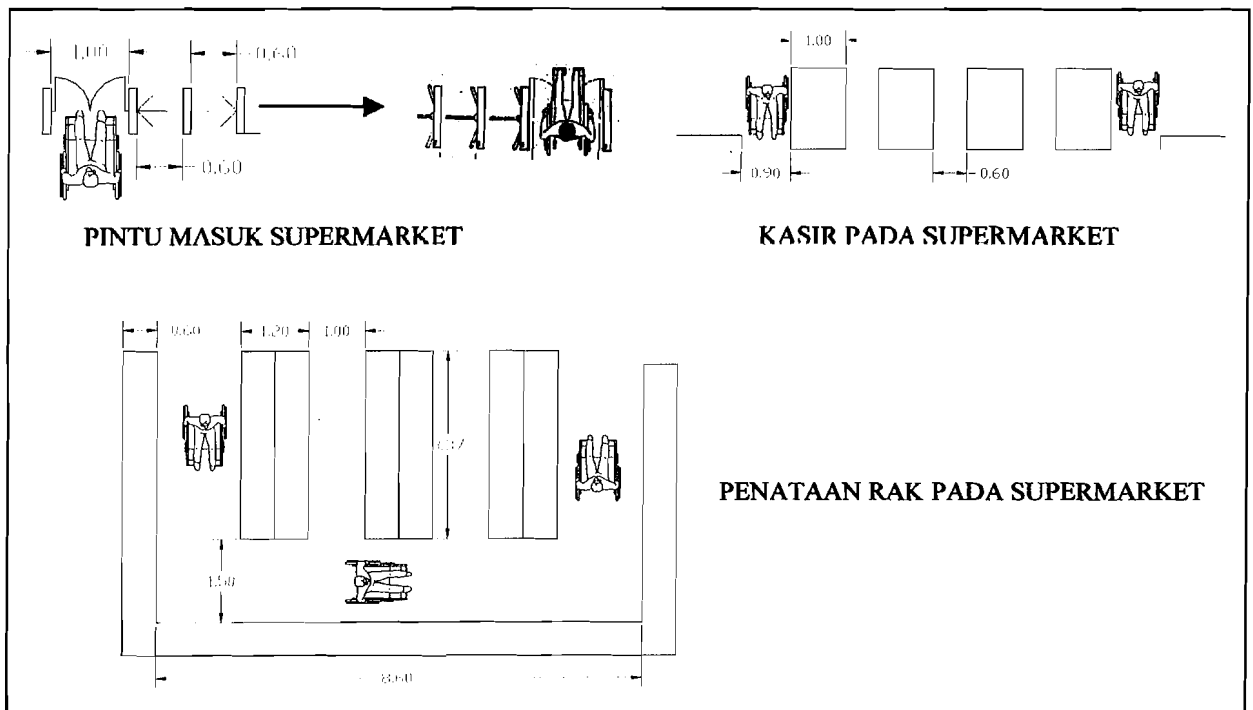


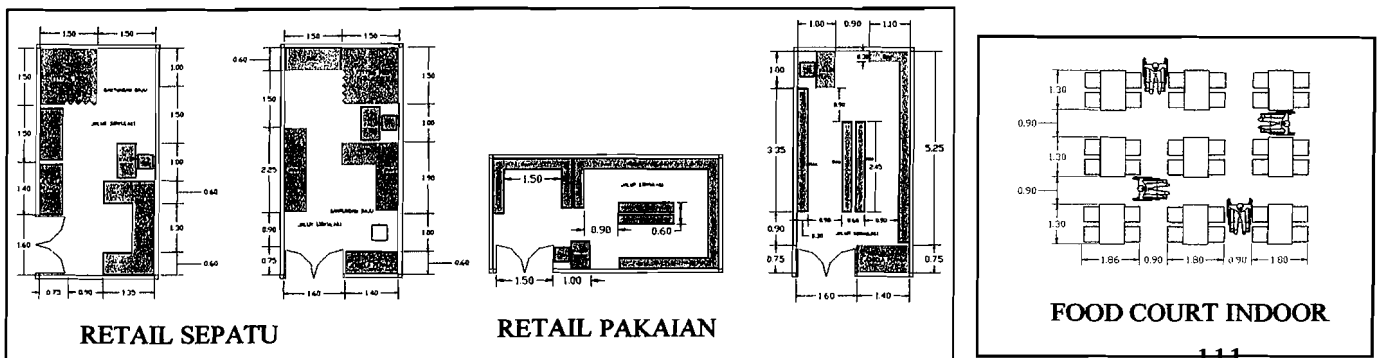
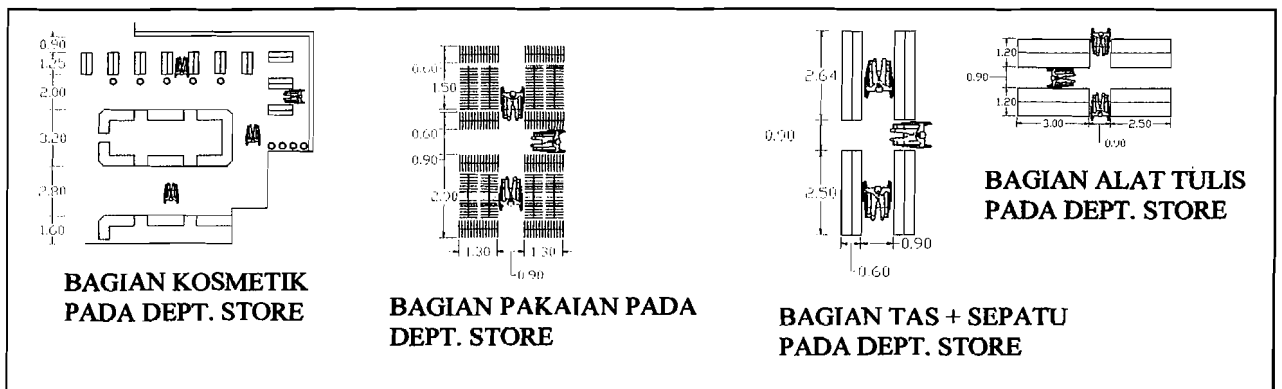
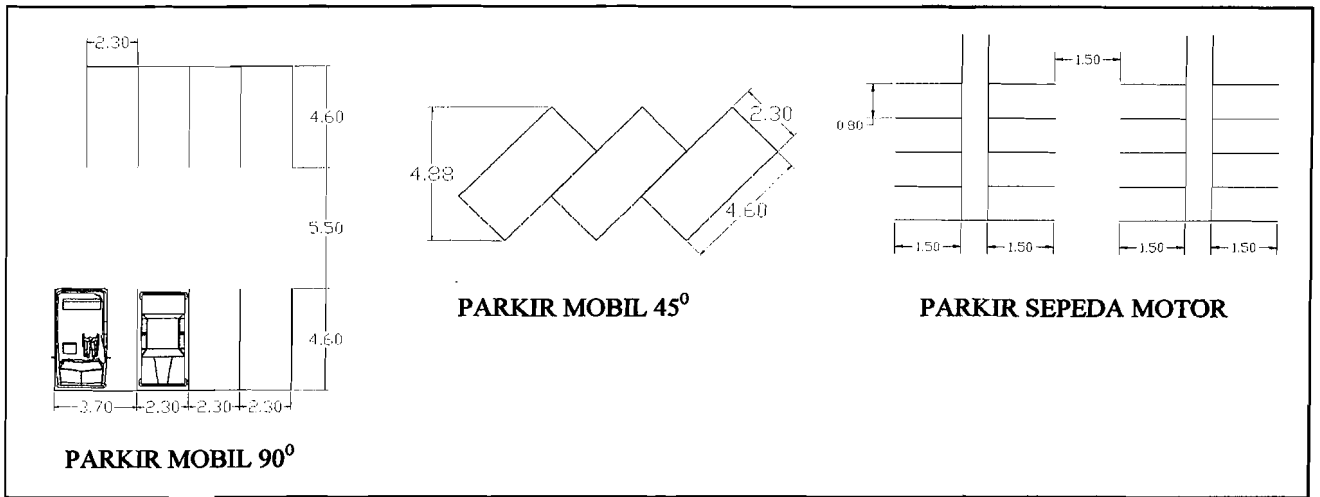
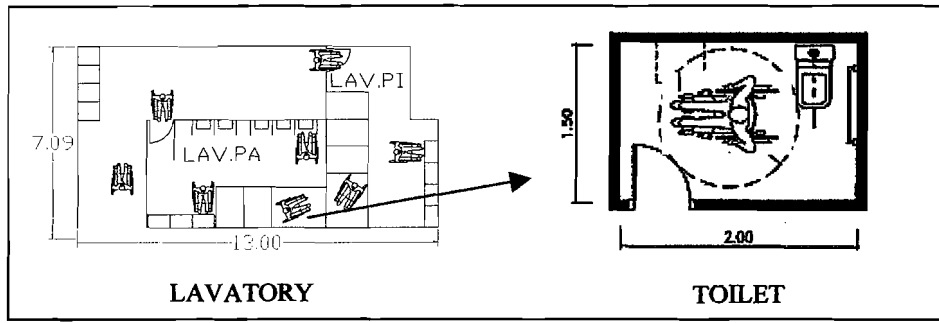
B. Konsep Tata Ruang

1. Penataan furniture ruang yang bisa dijangkau oleh semua pengguna.



2. Penataan ruang dalam yang sesuai dengan kebutuhan besaran ruang dan kenyamanan sirkulasi.

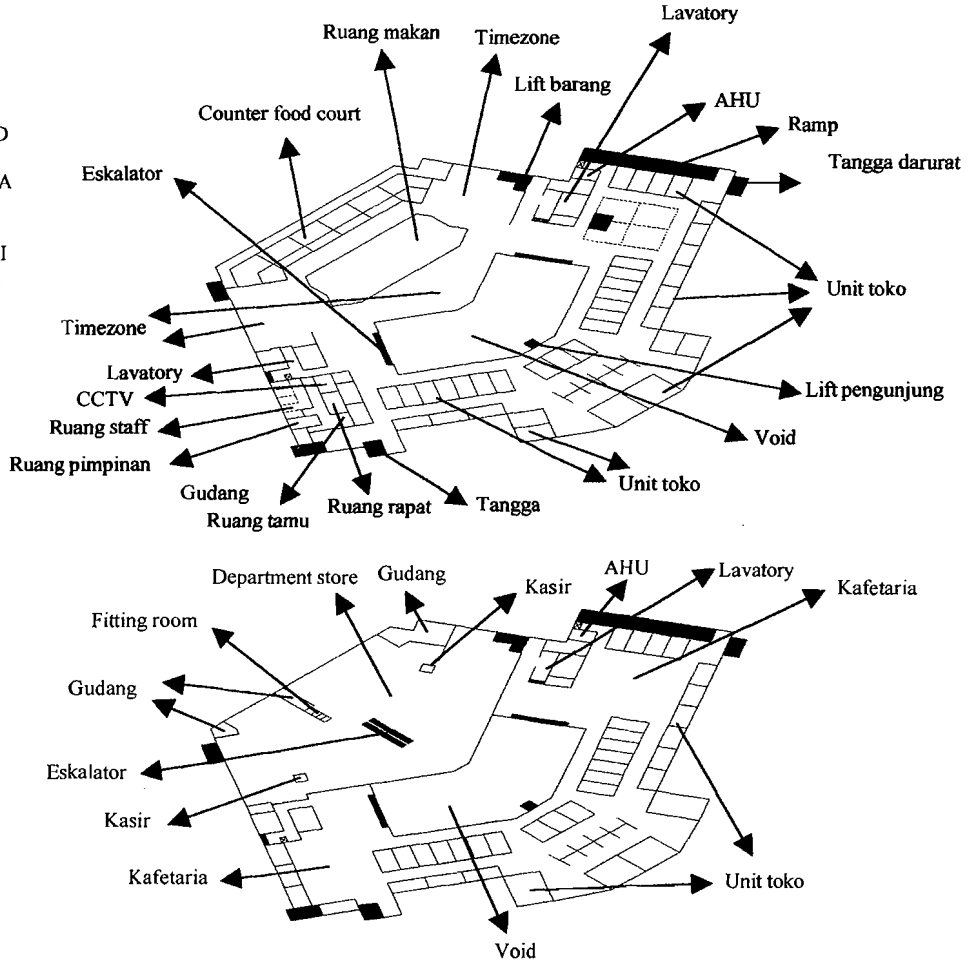




3. Transformasi organisasi ruang dan pola sirkulasi pada tata ruang.

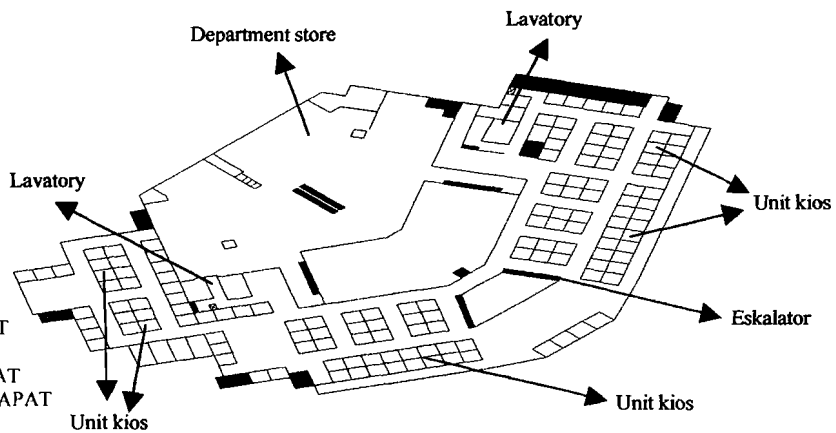
POLA TATA RUANG PADA TOKO / RETAIL MENGGUNAKAN POLA LINIER MENGHADAP VOID DAN DIKAT OLEH ANCHOR TENANT UNTUK MENGARAHKAN SIRKULASI PENGUNJUNG MELEWATI SEMUA RETAIL.

POLA TATA RUANG PADA COUNTER FOOD COURT MENGGUNAKAN POLA LINIER UNTUK MEMUDAHKAN MENGETAHUI LOKASI YANG AKAN DIITUJU.



POLA TATA RUANG PADA UNIT TOKO DAN DEPT. STORE SALING BERHADAPAN DAN DIPISAHKAN OLEH VOID MENGGUNAKAN POLA LINIER MEMUTAR AGAR SIRKULASI PENGUNJUNG DAPAT MENGALIR MENERUS.

TATA RUANG ANTARA UNIT KIOS DAN DEPT STORE DIPISAHKAN DENGAN SEKAT KARENA KEDUANYA TERDAPAT PERBEDAAN DALAM HAL PENGHAWAAN

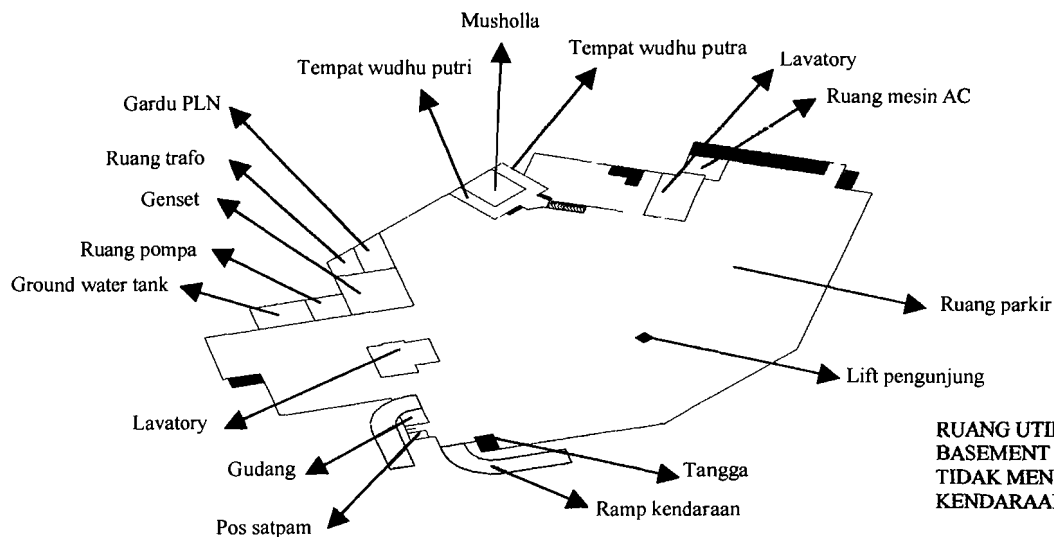
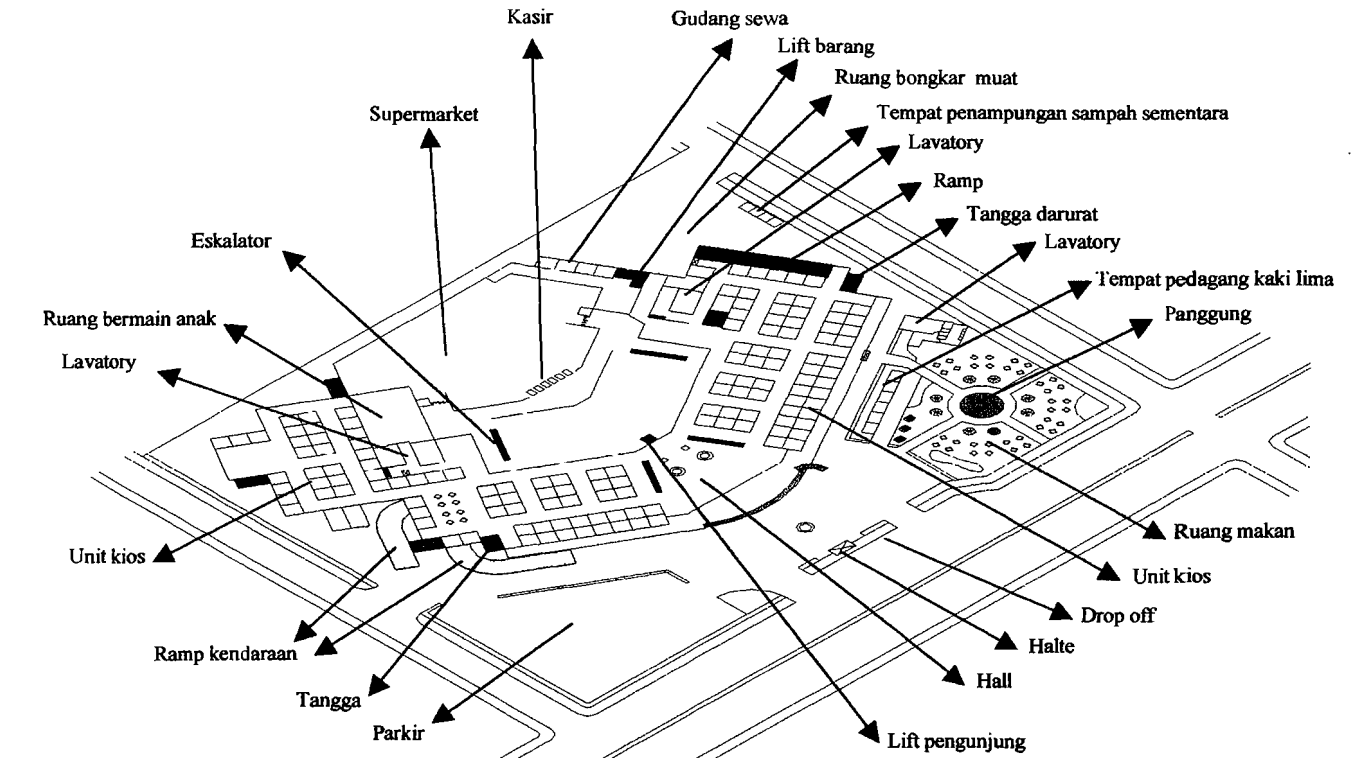


PUSAT PERBELANJAAN DI KLATEN

DESAIN SKEMATIK

RITA LUSIANA HAPSARI-00512059

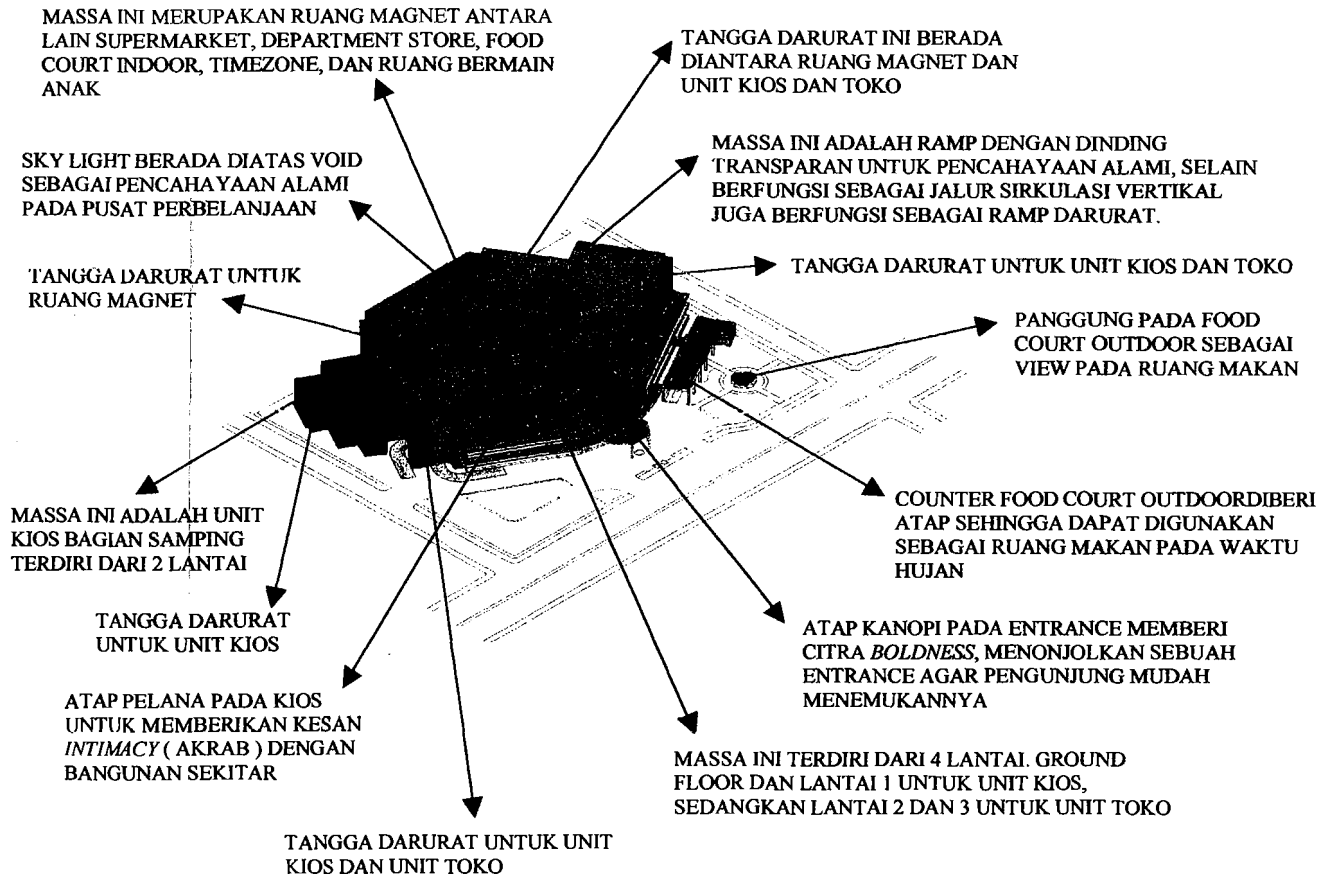
TATA RUANG ANTARA UNIT KIOS DAN DEPT STORE DIPISAHKAN DENGAN SEKAT KARENA KEDUANYA TERDAPAT PERBEDAAN DALAM HAL PENGHAWAAN



RUANG UTILITAS YANG BERADA DI BASEMENT DILETAKKAN DI TEPI AGAR TIDAK MENGGANGGU SIRKULASI PARKIR KENDARAAN.

PARKIR UNTUK MOBIL PENYANDANG CACAT DILETAKKAN SEDEKAT MUNGKIN DENGAN LIFT/RAMP UNTUK MENGURANGI KELELAHAN.

C. Konsep Bentuk



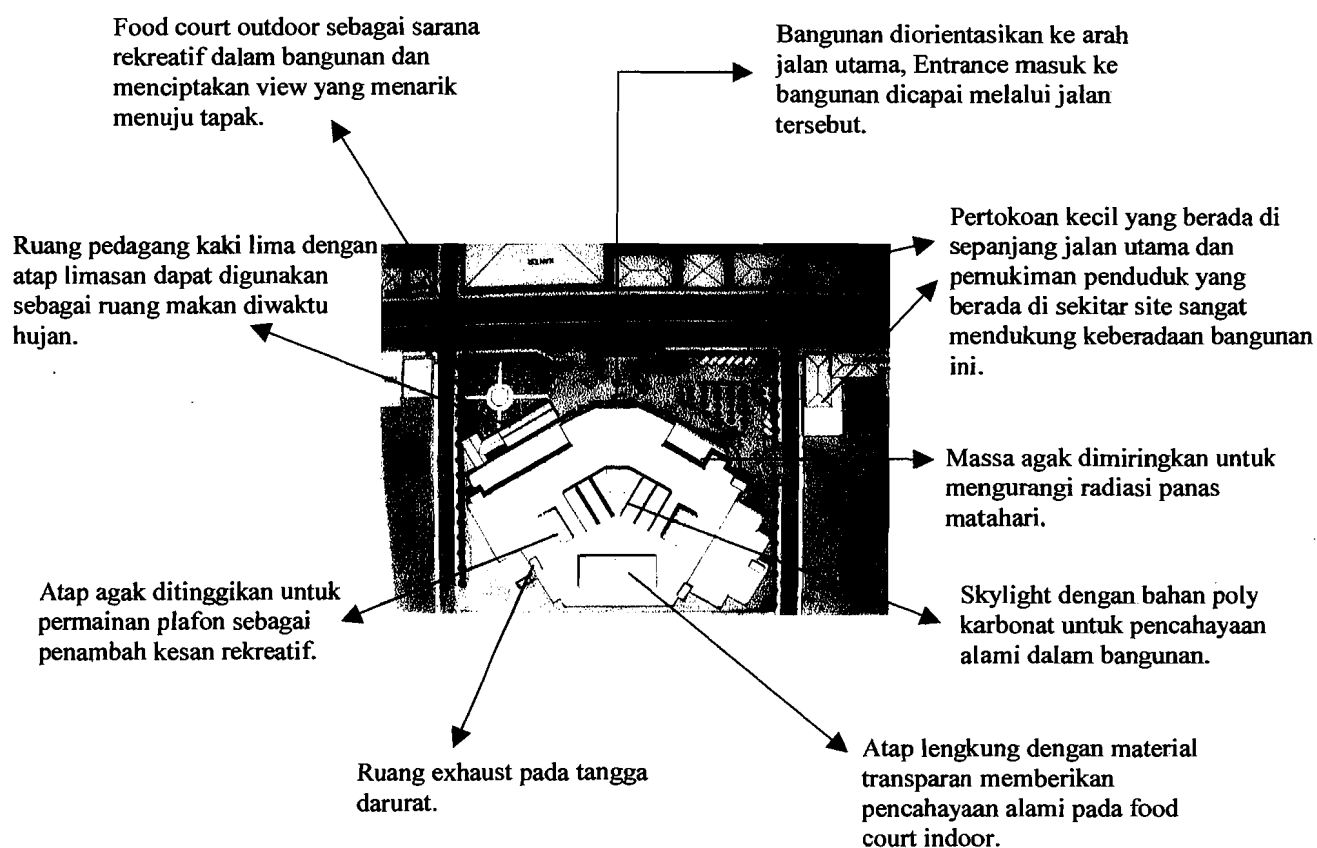
BAB III

LAPORAN PERANCANGAN

A. Situasi

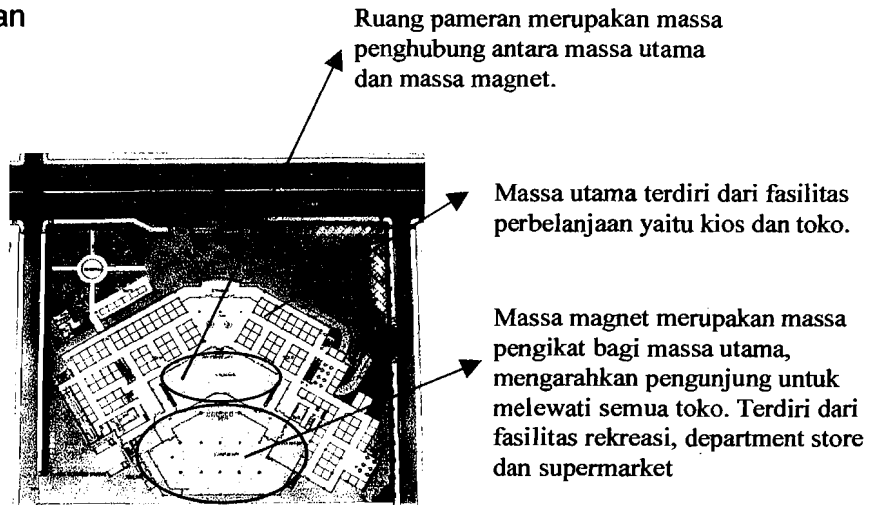
Bangunan Pusat Perbelanjaan ini berada pada zone campuran, terletak diantara pertokoan-pertokoan kecil dan pemukiman penduduk sehingga sangat mendukung keberadaannya dan diharapkan dapat memacu pertumbuhan pusat kota khususnya ke arah Barat.

Bangunan ini menggunakan pola massa tunggal untuk mempermudah pengamanan dalam bangunan. Bangunan diorientasikan ke arah jalan Suraji sehingga massa bangunan dibuat tepat menghadap bangunan tersebut.



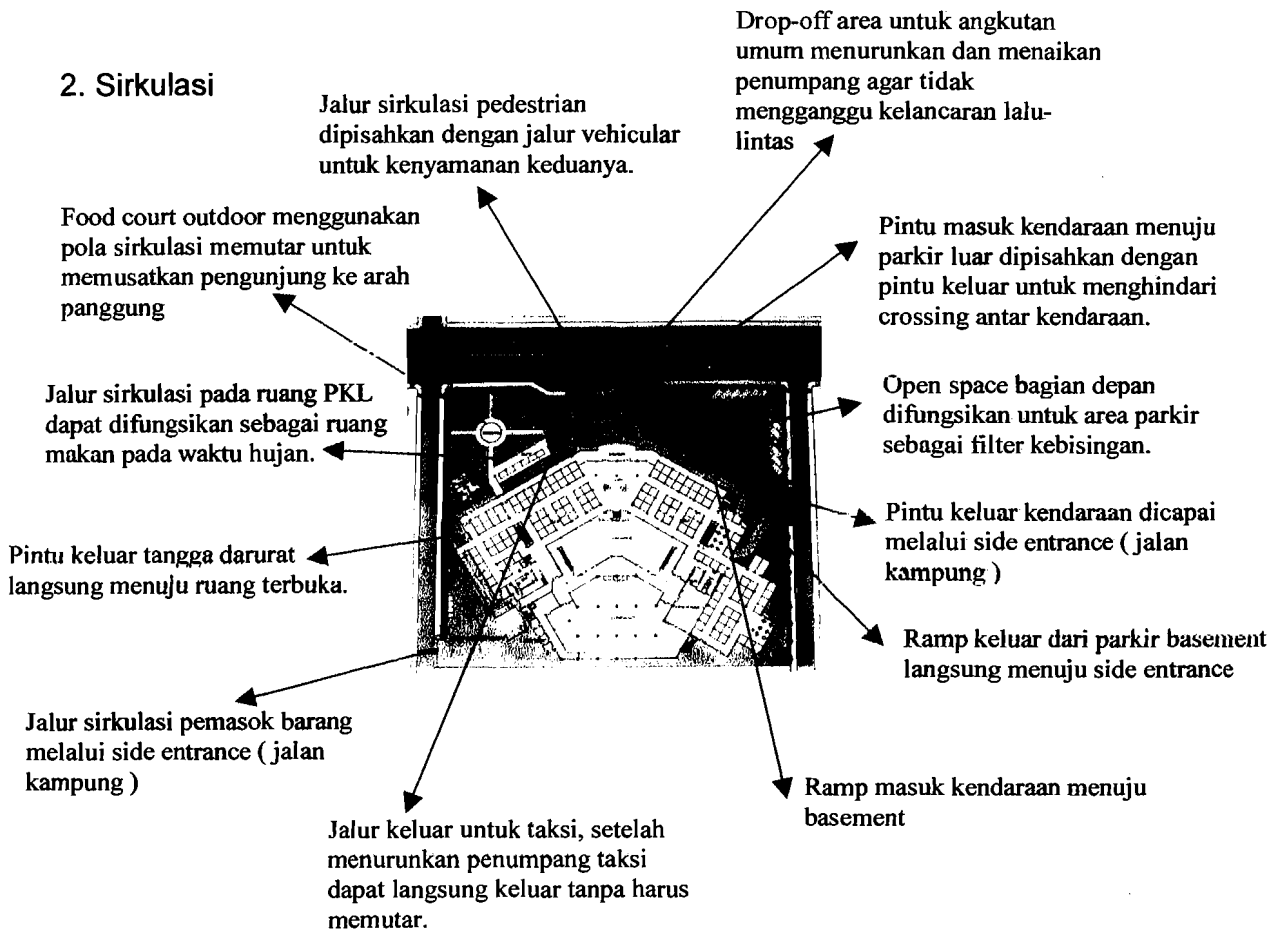
B. Siteplan.

1. Massa Bangunan

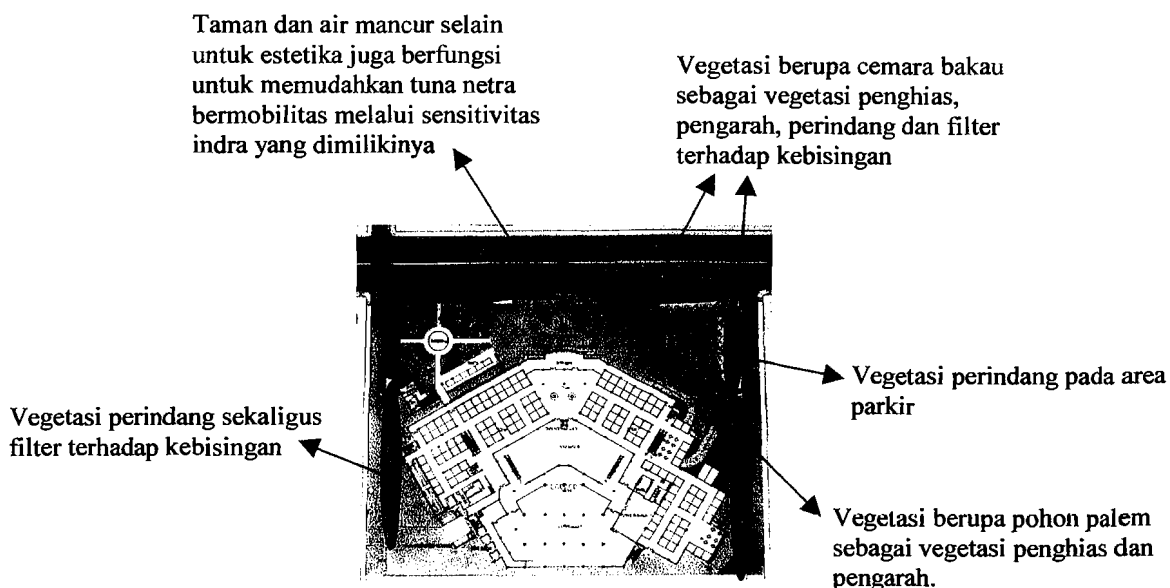


Ketiga massa ini digabung menjadi massa tunggal untuk mempermudah pengamanan dalam bangunan.

2. Sirkulasi



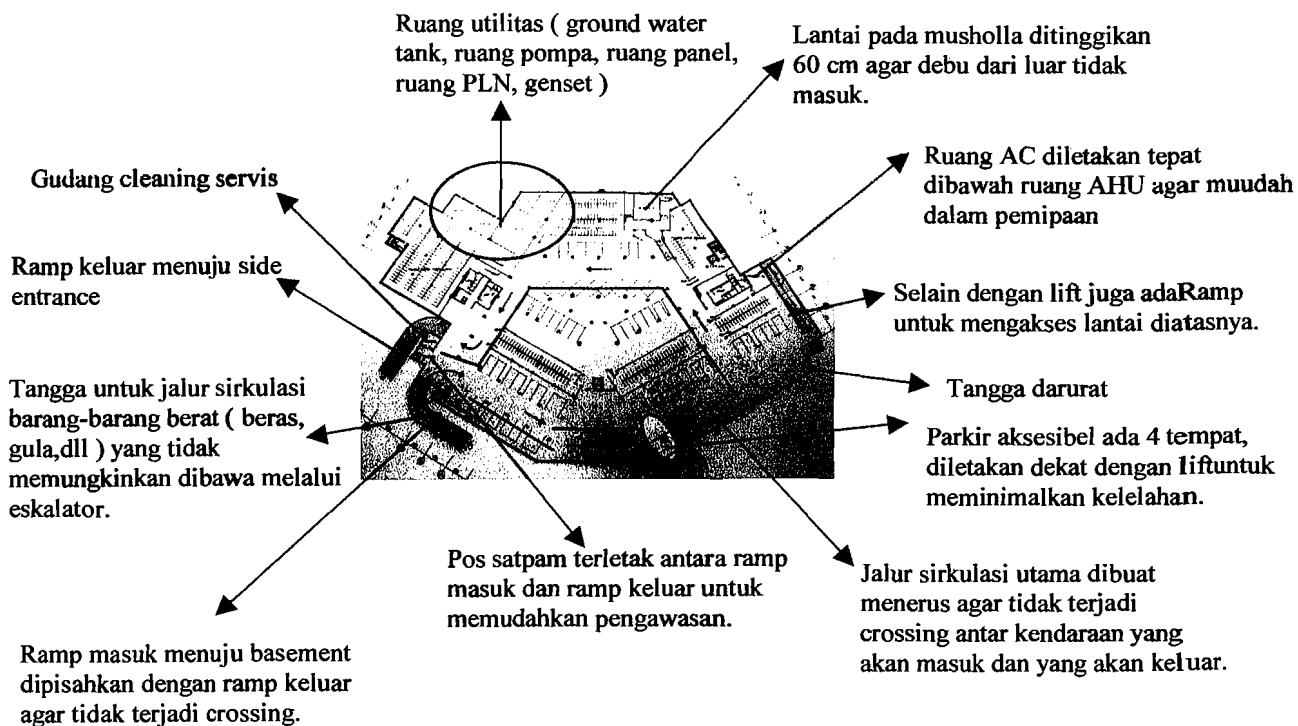
3. Penataan landscape



C. Denah

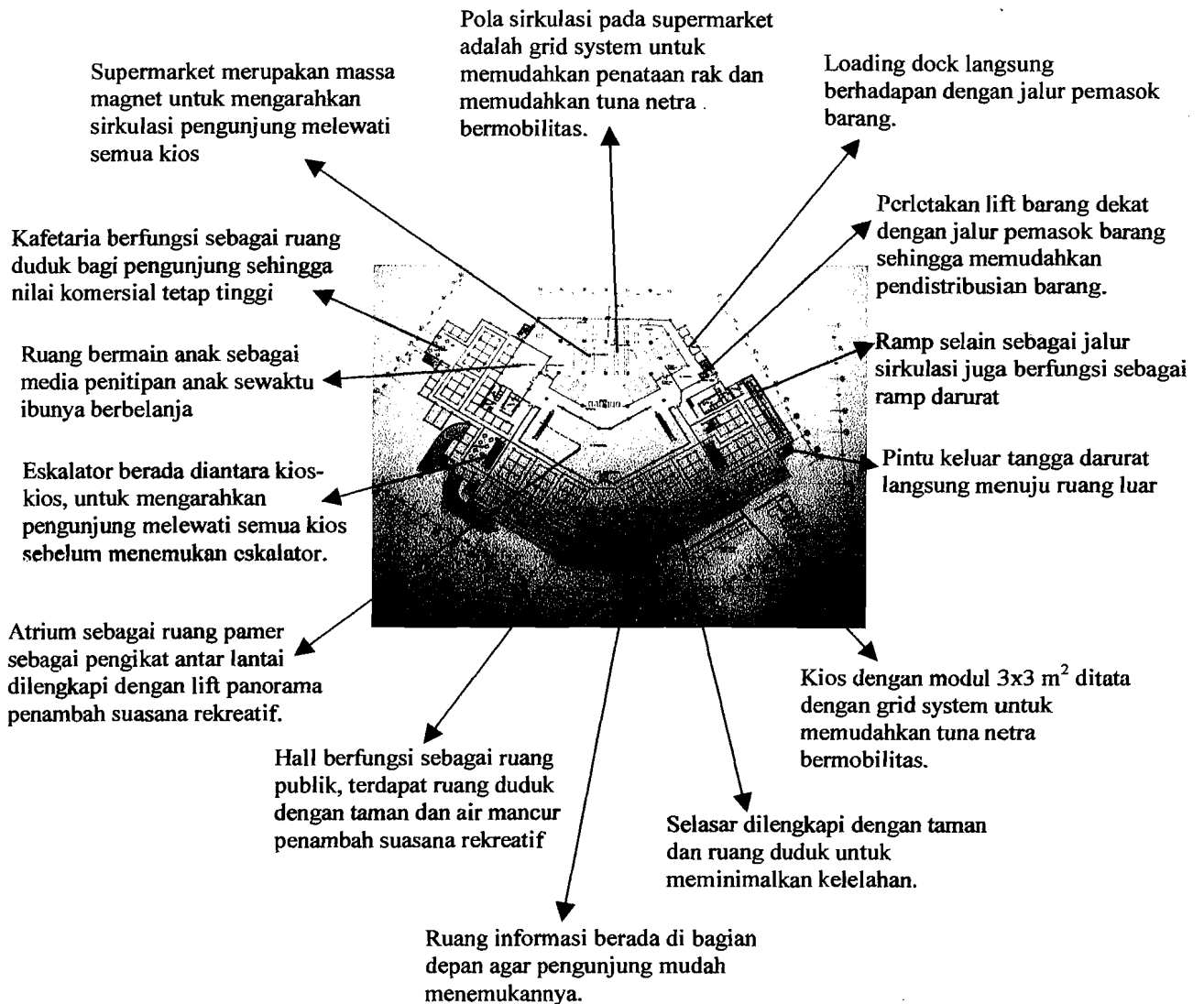
1. Denah Basement

Fungsi basement sebagai ruang parkir, ruang utilitas, musholla dan gudang.



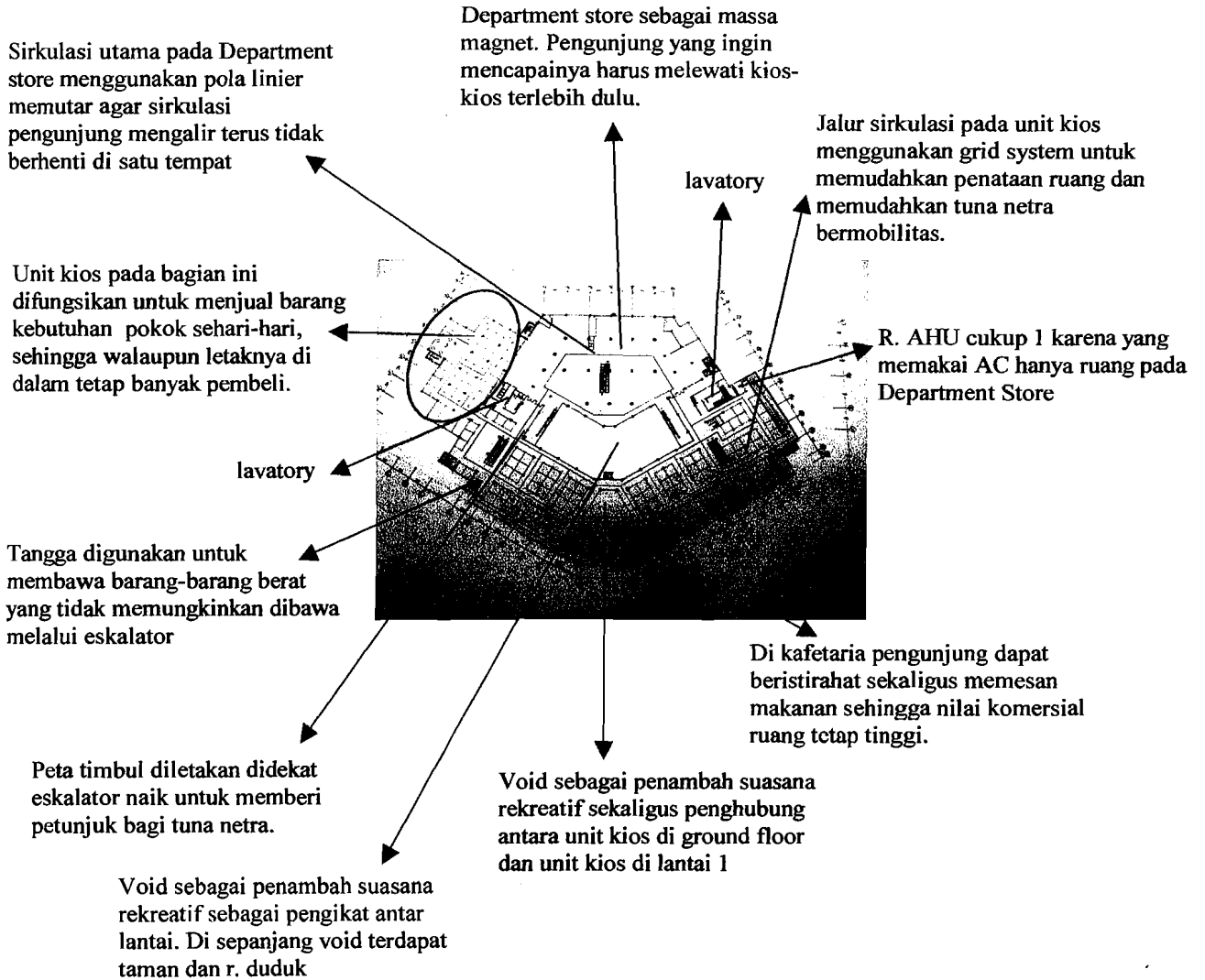
2. Denah Ground Floor.

Ground floor terdiri dari R. informasi, R. operator, hall, 143 kios, Kafetaria, R. pameran, R.bermain anak, supermarket, R. servis.



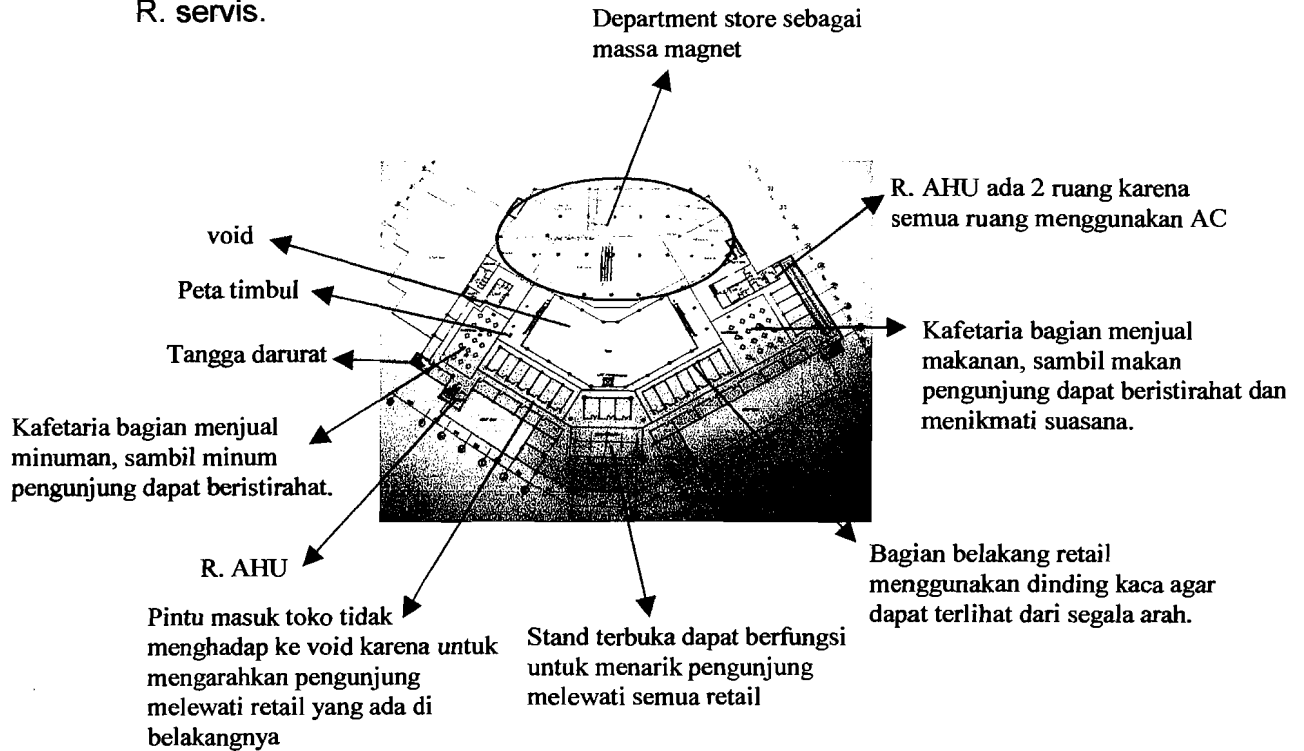
3. Denah Lantai 1

Lantai 1 terdiri dari 143 kios, Kafetaria, Department store, R. servis.



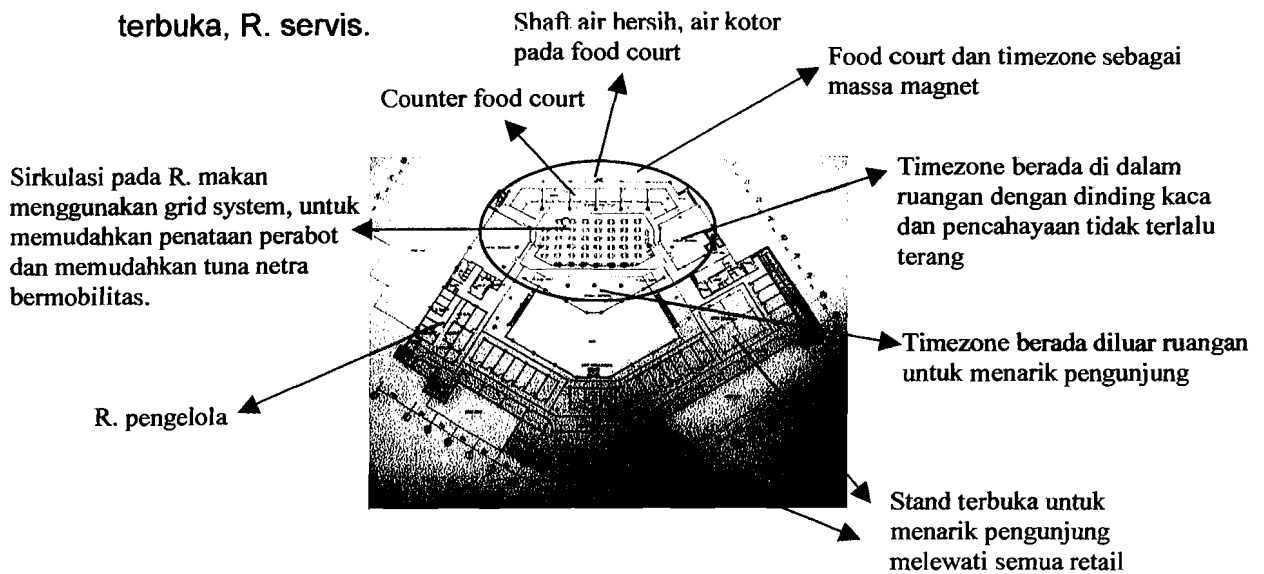
4. Denah Lantai 2

Lantai 2 terdiri dari Toko/Retail, Kafetaria, Department store, Stand terbuka, R. servis.



5. Denah Lantai 3

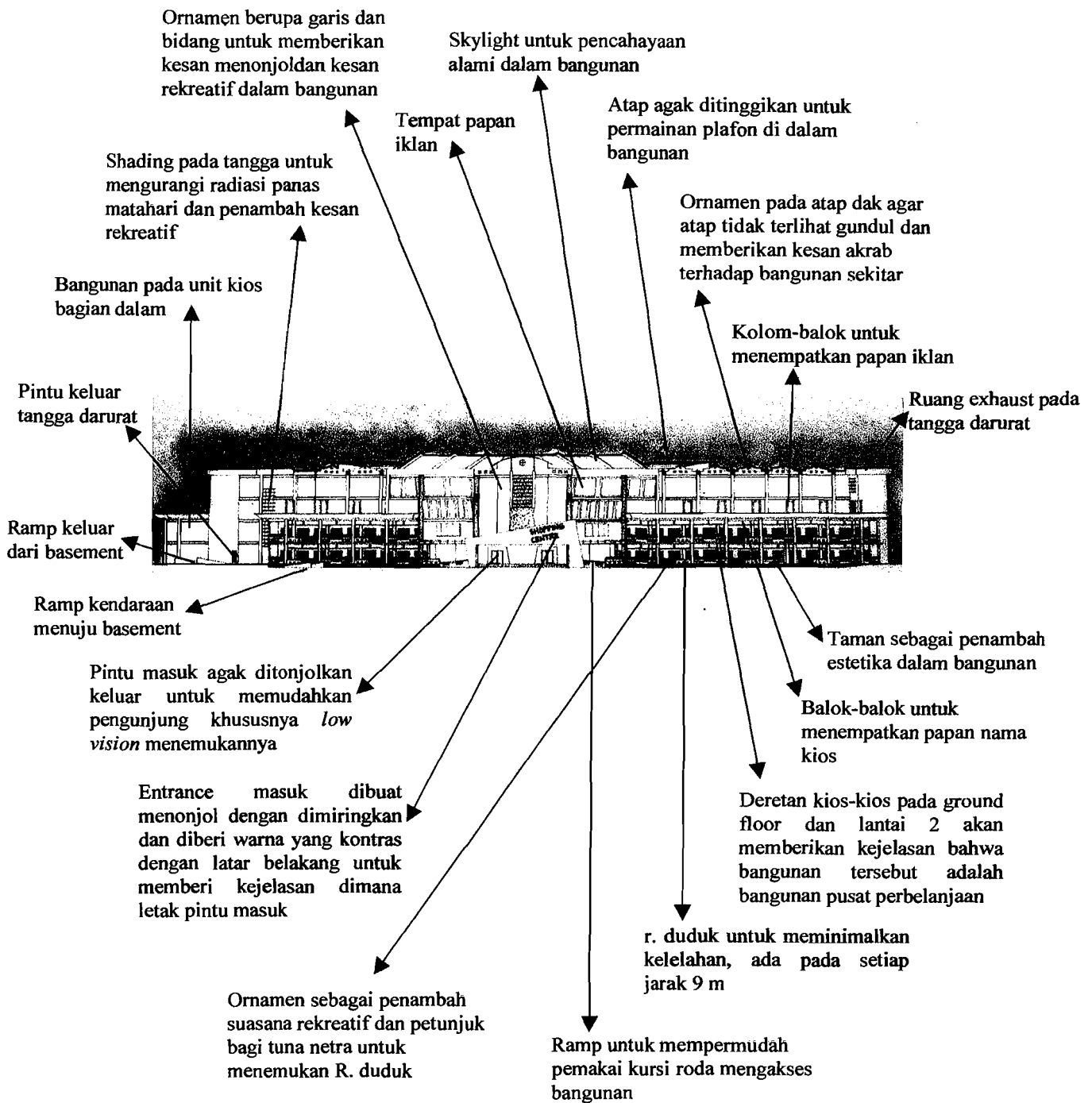
Lantai 3 terdiri dari Toko/Retail, R. pengelola, Timezone, Food court, Stand terbuka, R. servis.



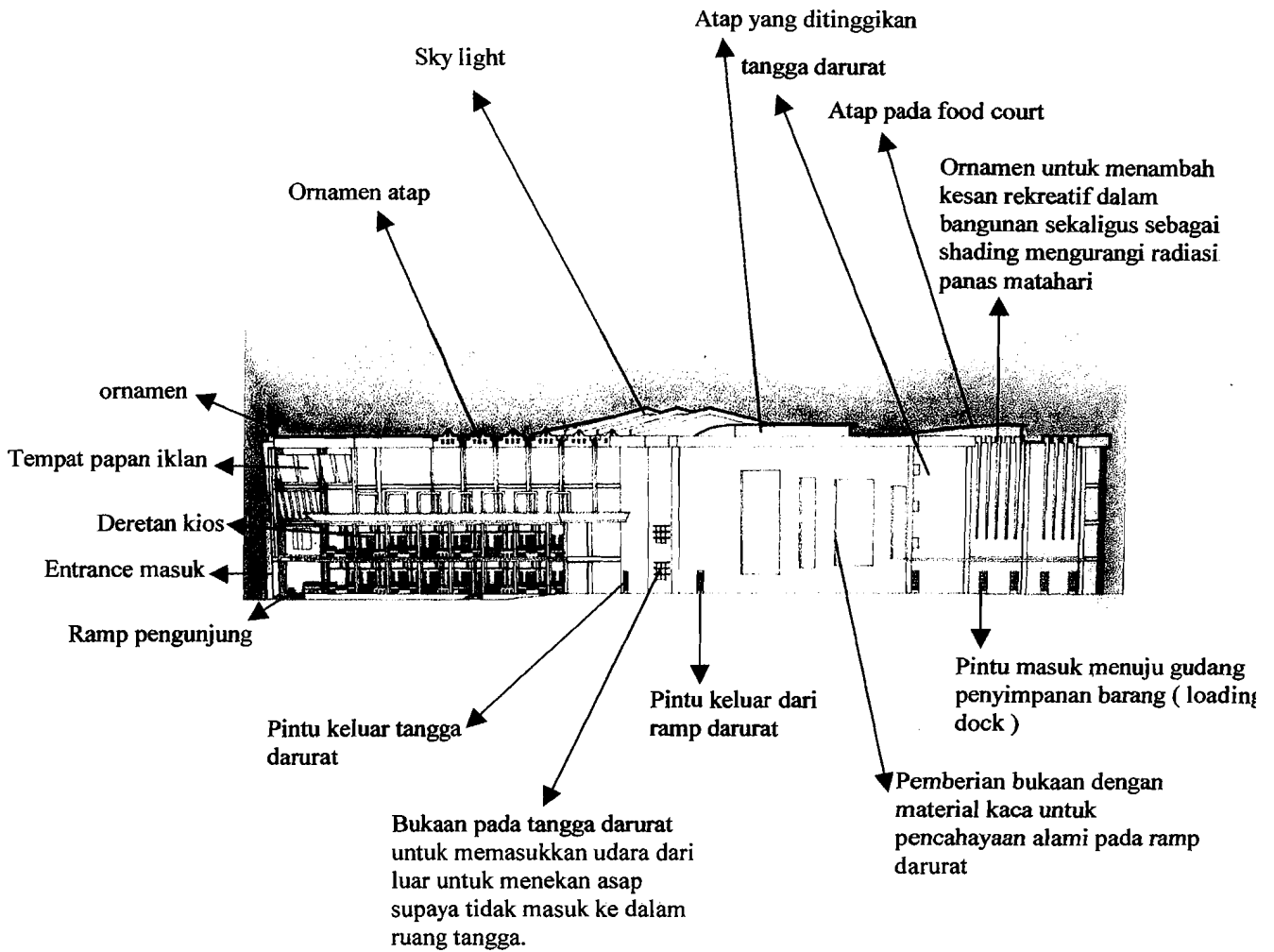
D. Tampak

Sesuai dengan konsep awal yaitu sebagai fasilitas komersial, penampilan bangunan harus mempertimbangkan unsur-unsur penampilan visual pusat perbelanjaan (clarity, boldness, complexity, efficiency, investinense, intimacy)

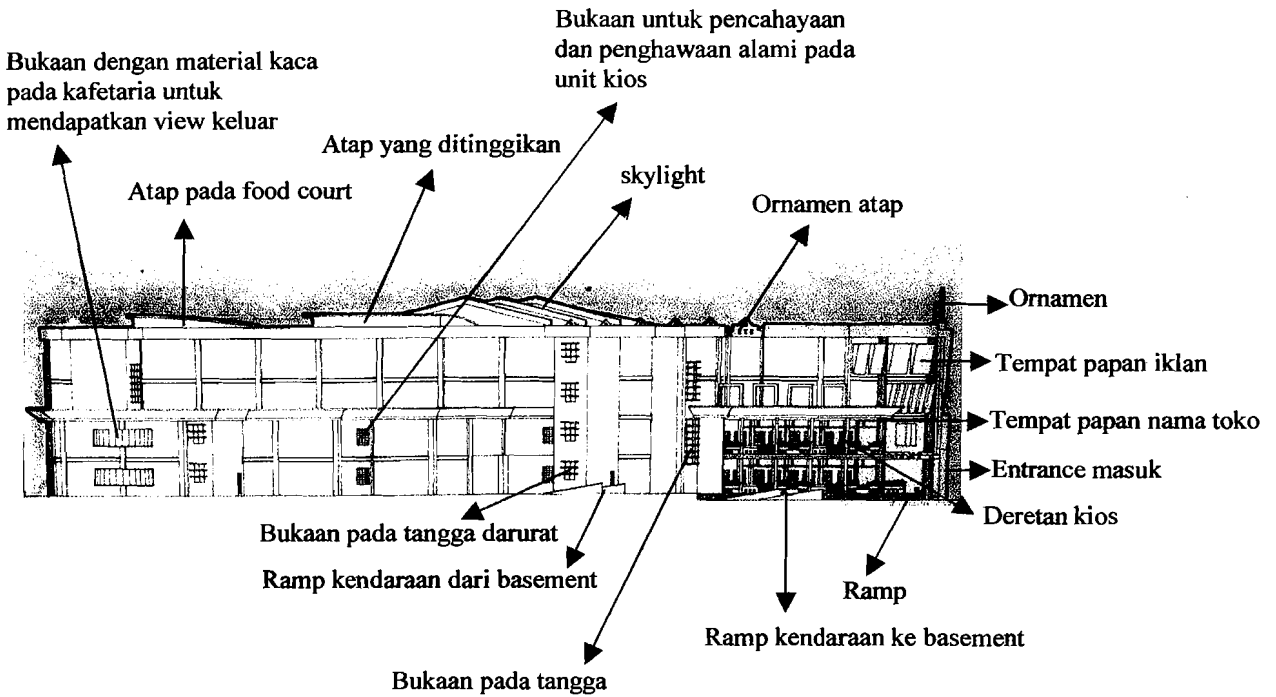
1. Tampak Depan



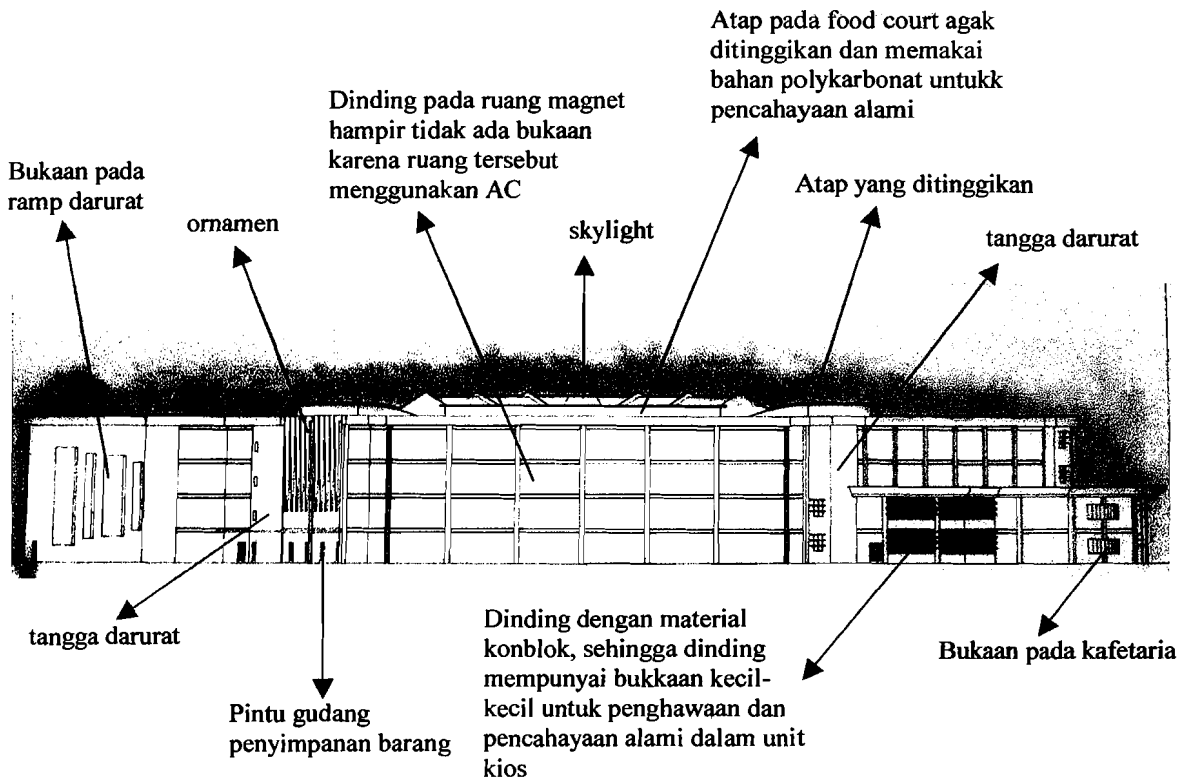
2. Tampak Samping Kanan



3. Tampak Samping Kiri



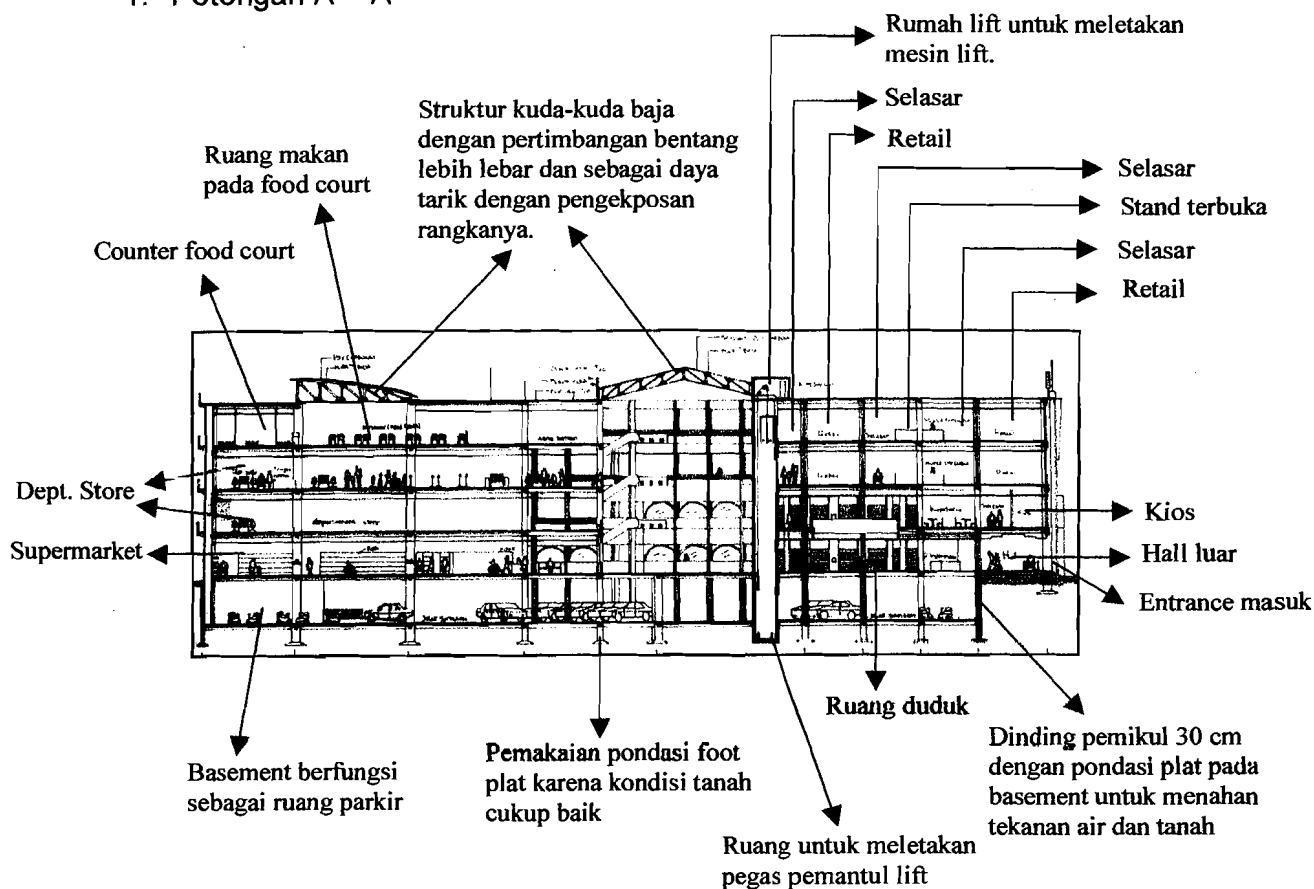
4. Tampak Belakang



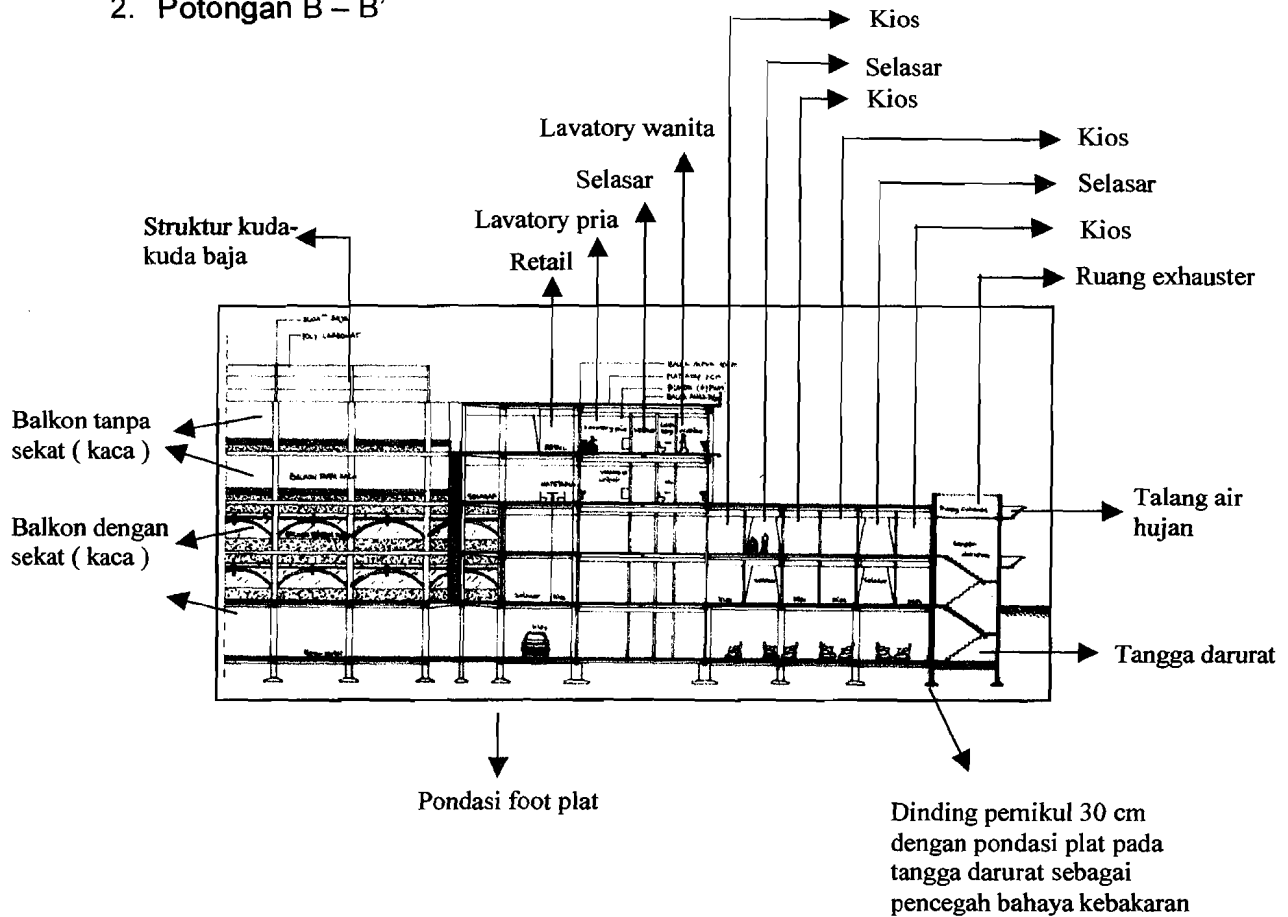
E. Potongan

Ketinggian lantai basement ke ground floor adalah 4.5 m dengan pertimbangan agar udara tidak terlalu panas karena ruangan berada di dalam tanah, dan fungsi basement sebagai area parkir. Sedangkan ketinggian lantai untuk ground floor ke lantai 1 dan seterusnya adalah 4 m dengan pertimbangan penyediaan ruang untuk utilitas yaitu ruang diatas plafon setinggi 1 m, sehingga tiap lantai mempunyai tinggi bersih sebesar 3 m.

1. Potongan A - A'



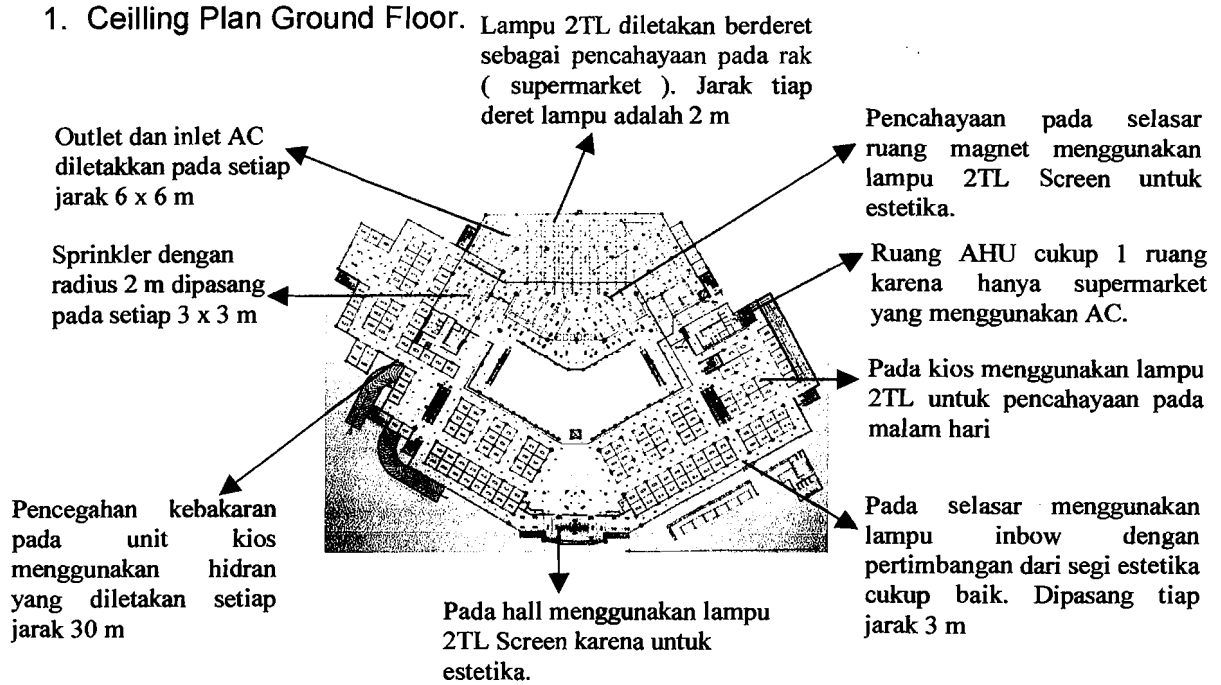
2. Potongan B – B'



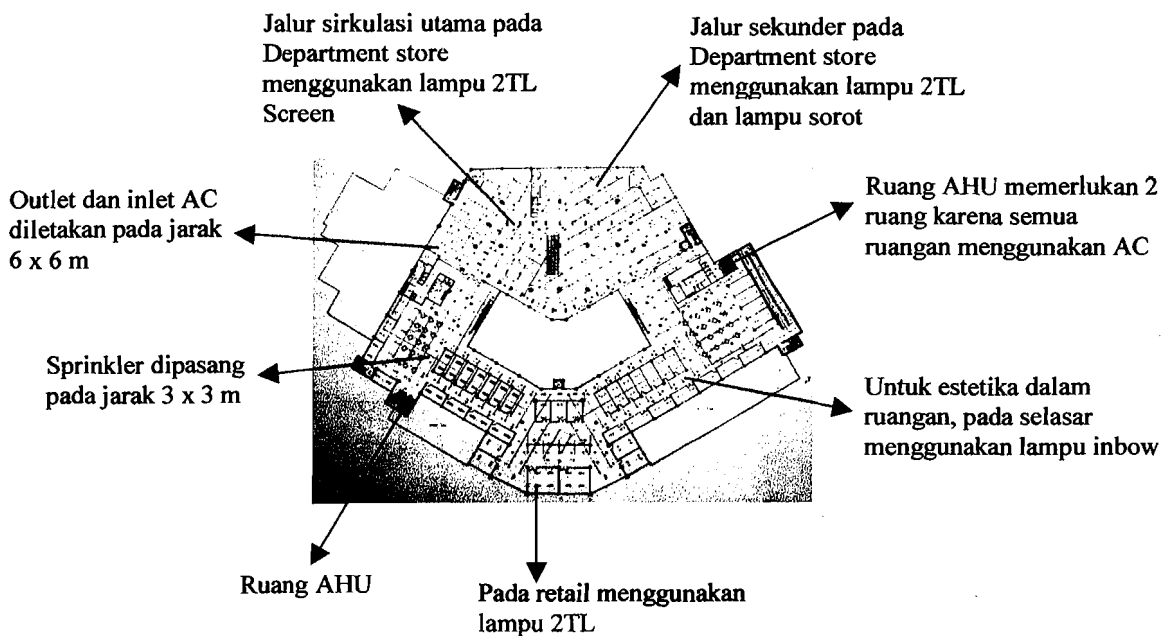
F. Ceilling Plan

Ceiling Plan ini merupakan gabungan dari rencana titik lampu (warna merah), rencana titik AC (warna biru), rencana sprinkler (warna hijau). Digabung menjadi satu dengan pertimbangan agar perletakan antara lampu, AC, dan sprinkler tidak saling crossing.

1. Ceilling Plan Ground Floor.



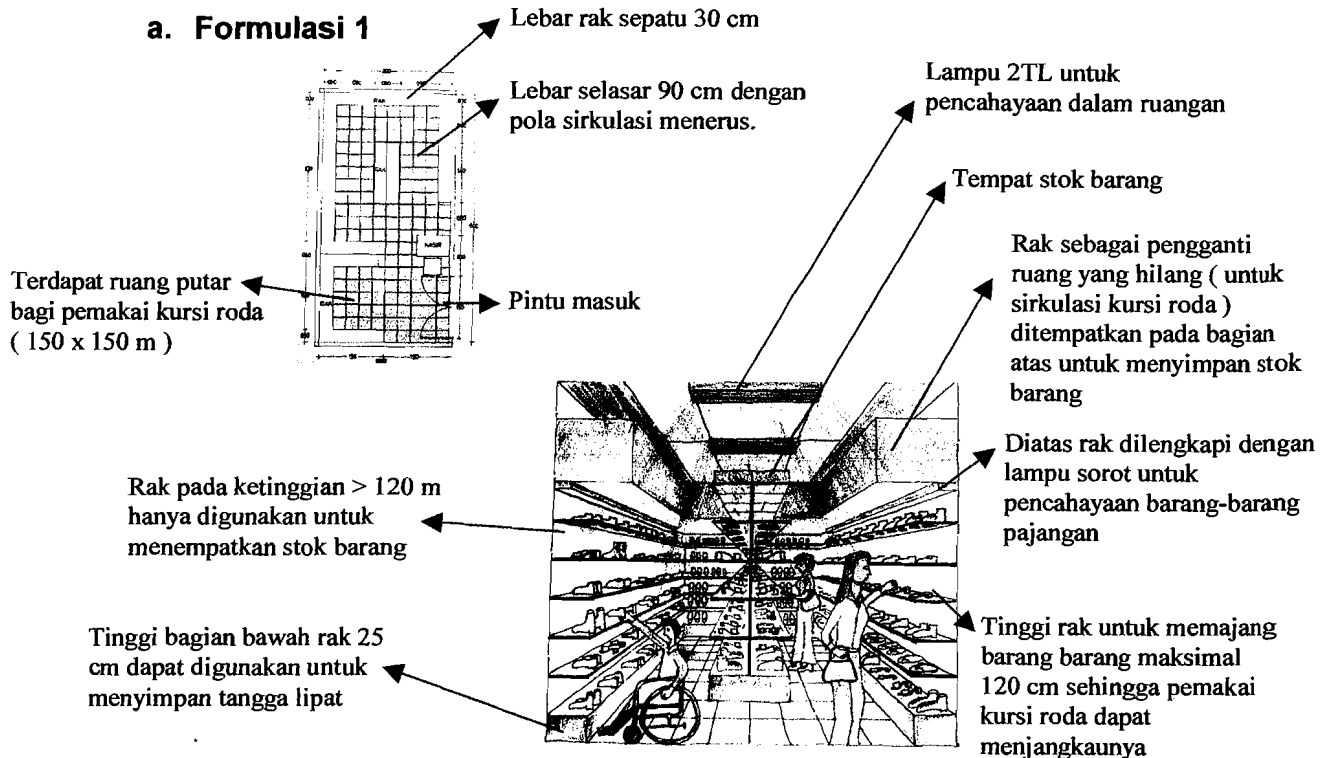
2. Ceilling Plan Lantai 2 .



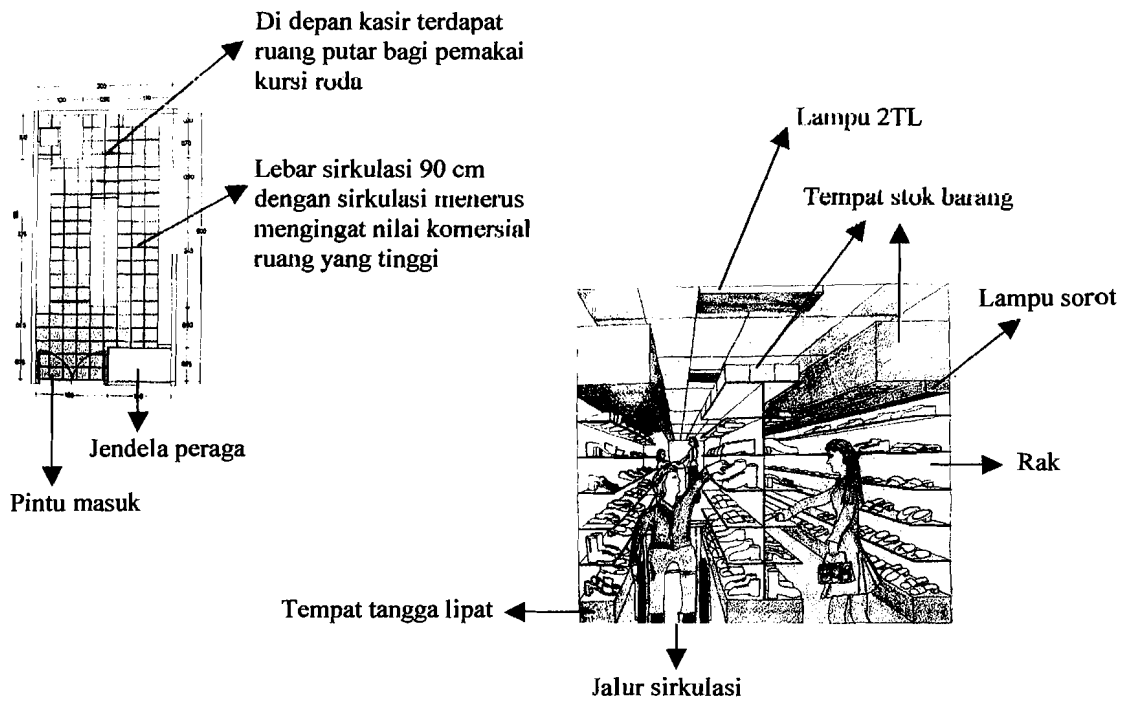
G. Perspektif interior

1. Interior Retail Sepatu

a. Formulasi 1



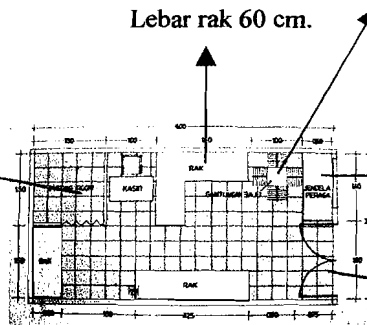
b. Formulasi 2



2. Interior Retail Pakaian

a. Formulasi 1

Fitting room dengan dimensi 150 x 150 cm sehingga tersedia cukup ruang bagi pemakai kursi roda.

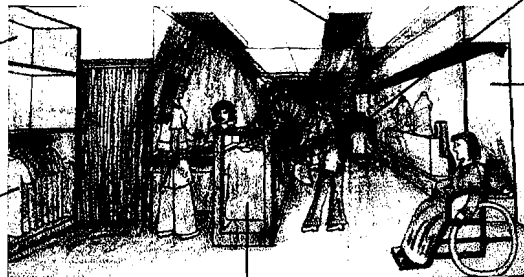


Gantungan baju dapat diputar untuk menghemat ruang. Untuk mengambil baju bagian belakang cukup dengan memutar rak.

Jendela peraga untuk memajang barang yang lagi trend

Pintu masuk

Lampu TL untuk pencahayaan dalam ruangan



Rak bagian atas digunakan untuk menyimpan stok barang

Tinggi gantungan baju 120 cm sehingga pemakai kursi roda dapat menjangkaunya

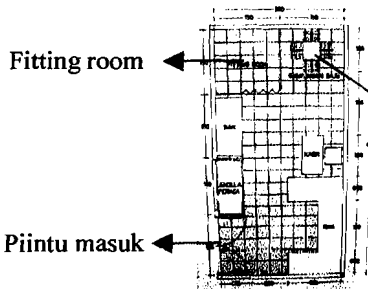
Gantungan baju yang dapat diputar sebagai pengganti ruang yang hilang (untuk sirkulasi kursi roda)

Jendela peraga dengan dinding kaca dilengkapi dengan lampu sorot

Pintu masuk dengan lebar 160 cm cukup nyaman bagi semua pengunjung

Tinggi rak 120 cm sehingga kasir dapat terlihat dari pintu masuk

b. Formulasi 2



Fitting room

Pintu masuk

Gantungan baju yang dapat diputar

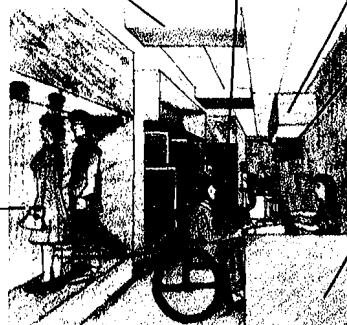
Lampu 2TL

Fitting room

Rak penyimpanan stok barang

Baju digantung di atas untuk mengganti ruang yang hilang

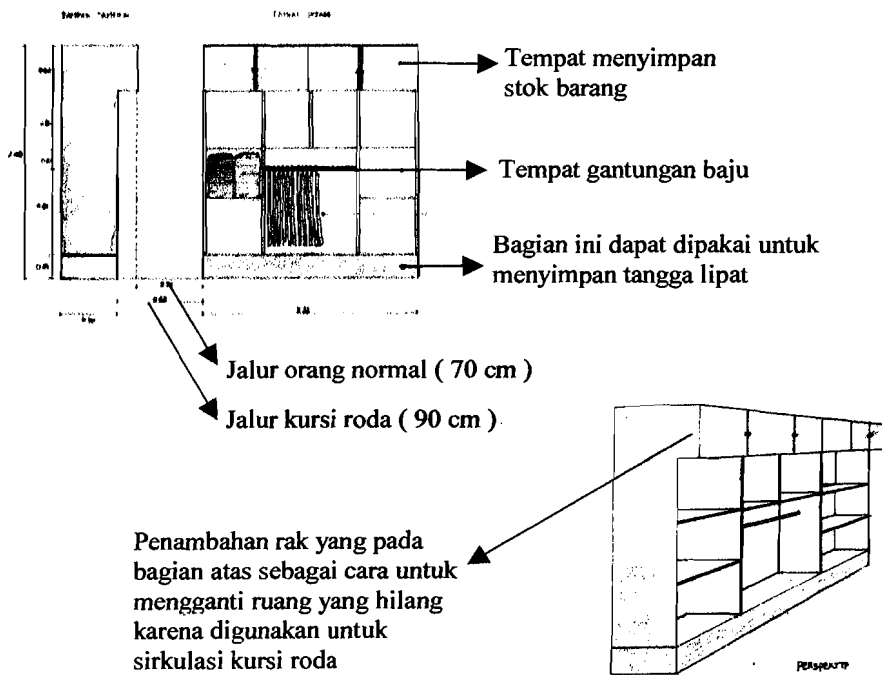
Jendela peraga dengan dinding kaca dilengkapi dengan lampu sorot



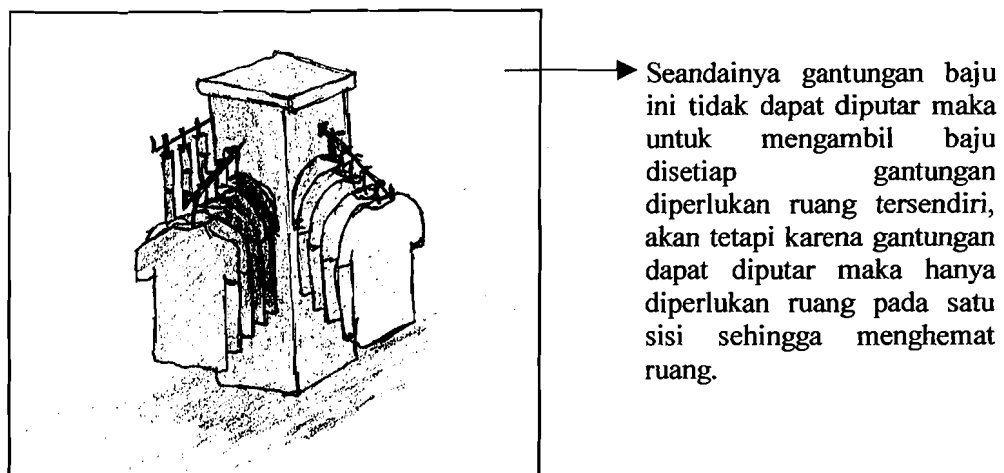
Kasir dengan tinggi counter 85 cm sehingga baik orang normal maupun pemakai kursi roda cukup nyaman menjangkaunya

Dari kedua formulasi di atas, disatu sisi dibutuhkan ruang sirkulasi yang lebih lebar bagi pengguna kursi roda dan di sisi lain diperlukan efisiensi ruang karena nilai komersial ruang yang cukup tinggi. Alternatif yang digunakan untuk mengganti ruang yang hilang karena terpakai untuk sirkulasi kursi roda antara lain :

✦ Desain furniture (rak)



✦ Penggunaan gantungan baju yang dapat diputar



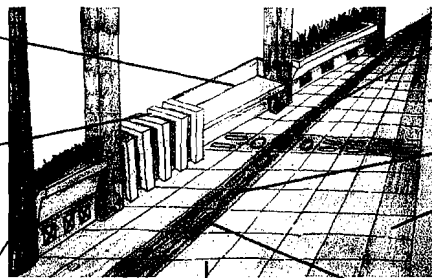
3. Interior Selasar luar

Tepi dari selasar luar digunakan sebagai taman dan ruang duduk.

Tempat duduk ada pada setiap jarak 9 m untuk meminimalkan kelelahan bagi pengunjung.

Ornamen sebagai penanda bagi tuna netra bahwa di tempat tersebut terdapat ruang duduk, juga sebagai penambah kesan rekreatif.

Tepi selasar difungsikan untuk taman untuk estetika bangunan dan pengarah bagi tuna netra melalui indra penciumannya



Ubin peringatan

Dinding kios

Ubin pengarah

Keramik 30/30, warna hitam, tekstur tidak terlalu licin sebagai pembatas antara selasar dengan kios.

Keramik pada selasar, ukuran 30/30, tekstur tidak terlalu licin warna putih

Guiding block sebagai pengarah bagi tuna netra bermobilitas

4. Interior Ruang Antar Kios

Papan nama kios diletakan menempel pada dinding sehingga selasar terlihat rapi tidak semrawut.

Lampu inbow untuk pencahayaan dalam ruangan



Unit kios

Keramik 30/30, warna hitam sebagai pembatas antara selasar dengan kios

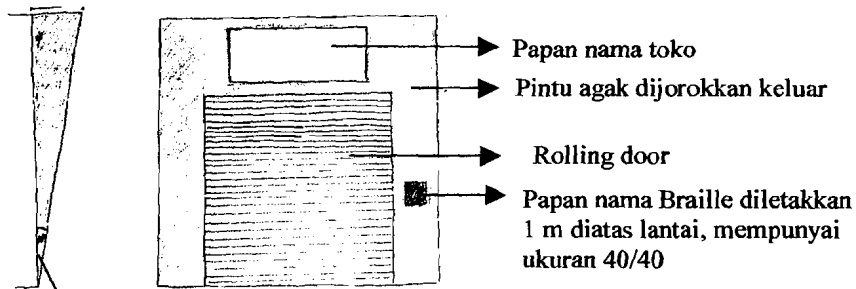
Pintu juga dilengkapi dengan papan nama Braille sebagai petunjuk bagi tuna netra

Guiding block

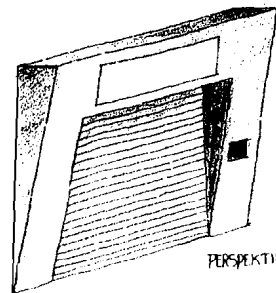
Pintu agak dijorokan keluar dan diberi warna cerah sebagai petunjuk bagi low vision.

Keramik pada selasar, ukuran 30/30 warna putih

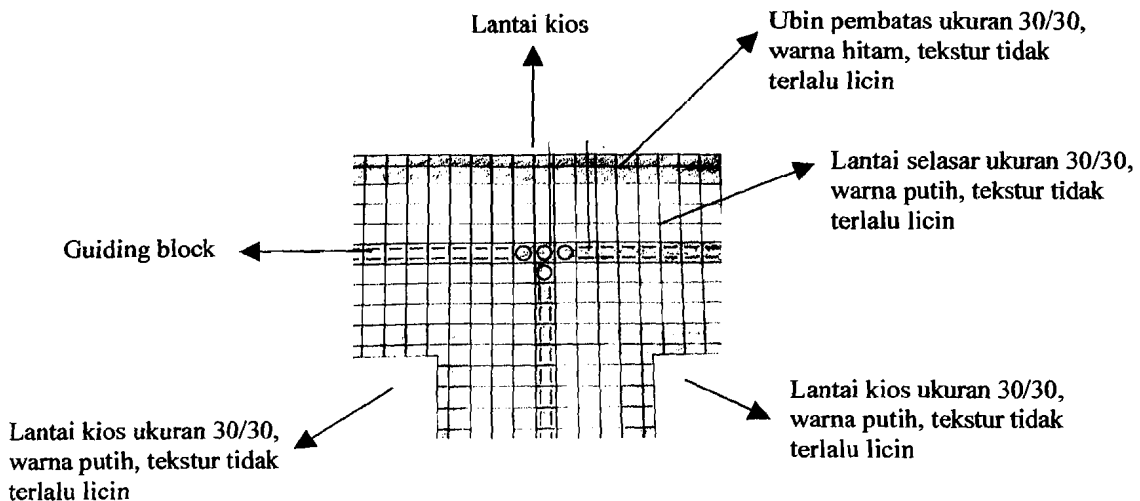
Untuk menggunakan tuna netra bermobilitas maka pintu dari kios dibuat agak menjorok keluar tanpa harus mengganggu jalur sirkulasi.



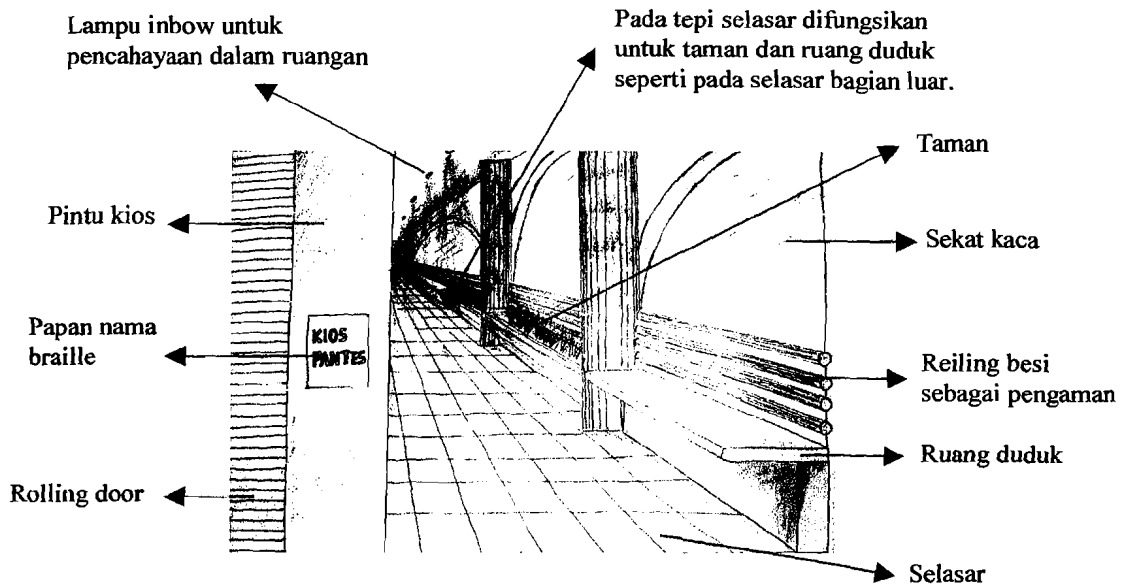
Dijorokkan keluar dengan sudut 10° , ruang yang berkurang adalah bagian atas sehingga tidak mengganggu sirkulasi.



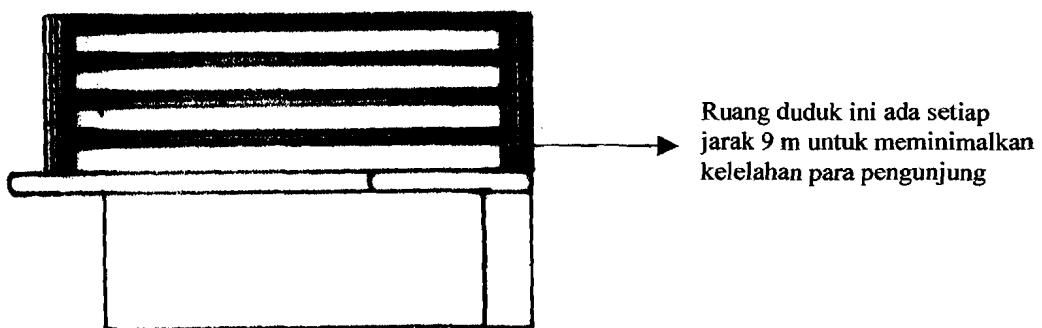
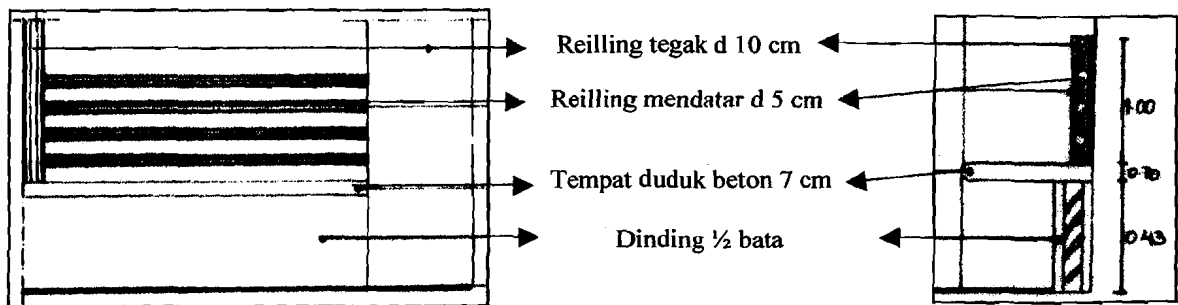
Selain pintu pada kios, untuk membantu tuna netra bermobilitas juga diperlukan Guiding Block sebagai petunjuk mengakses ruang-ruang dalam bangunan.



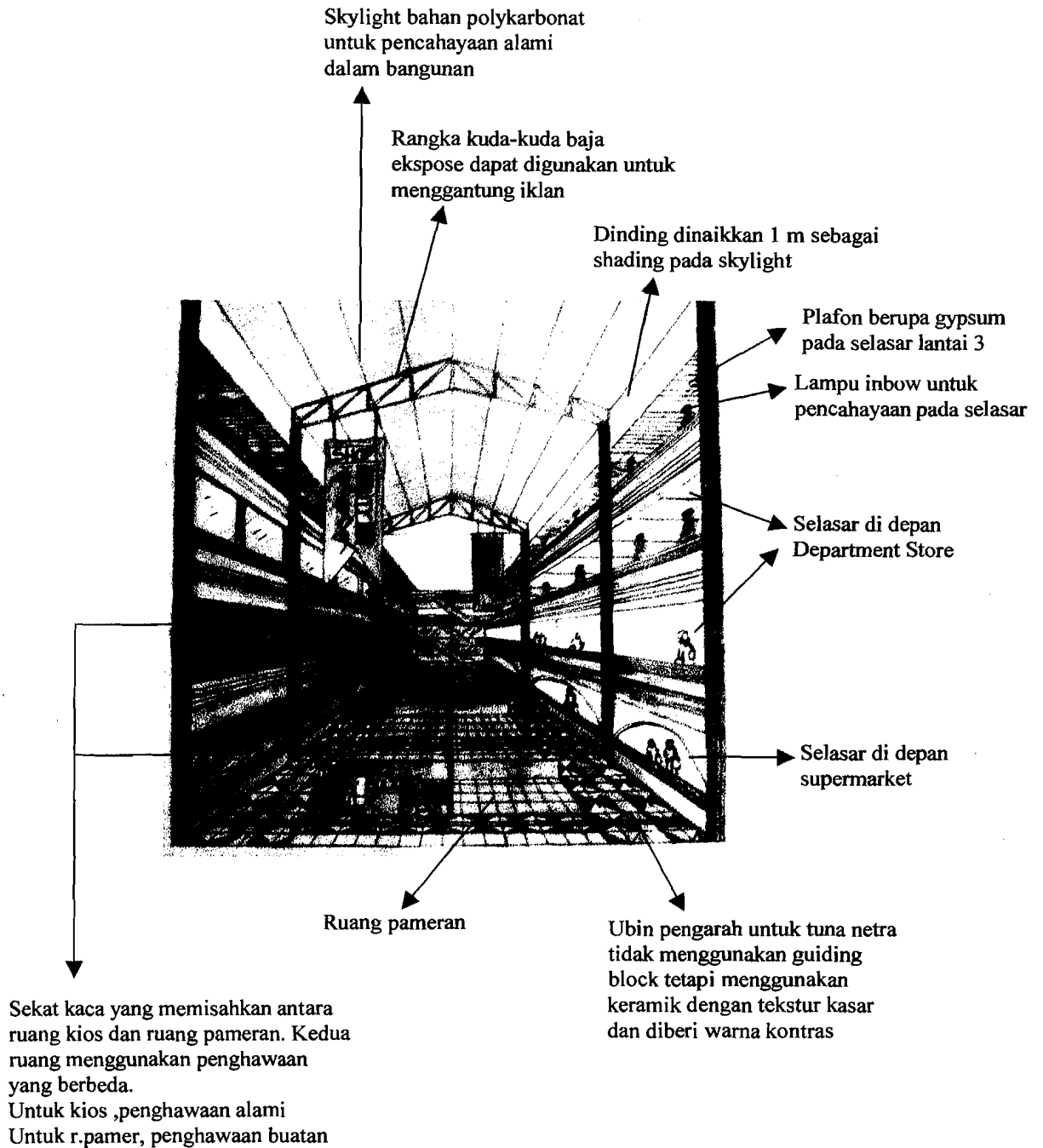
5. Interior Selasar Dalam (antara unit kios dan ruang pameran)



Adapun detail dari ruang duduk adalah sebagai berikut :



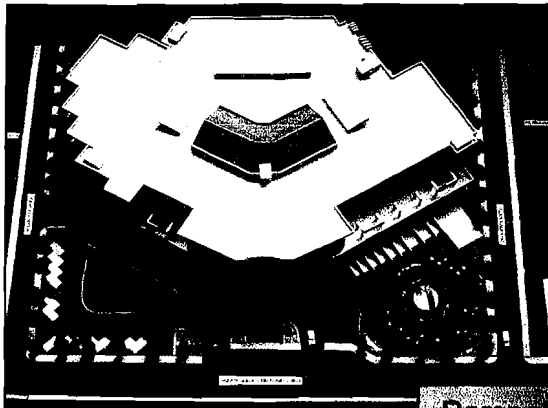
6. Interior Ruang Pameran



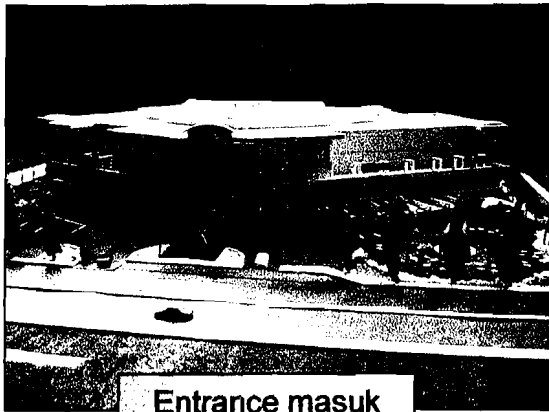
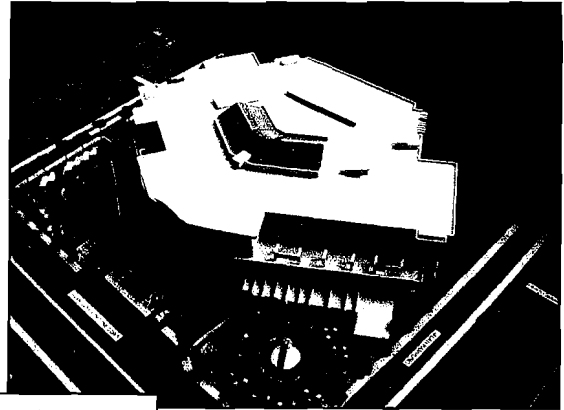
DAFTAR PUSTAKA

1. Ching, Francis D.K. Bentuk Ruang dan Susunannya.
2. DPU 1998. “ Persyaratan Teknis Aksesibilitas Pada Bangunan Umum dan Lingkungan.
3. Produk Domestik Regional Bruto dan RUTRK Kabupaten Klaten.
4. Bapeda Kabupaten Klaten.
5. Badan Pusat Statistik Kabupaten Klaten.
6. Departemen Pekerjaan Umum Kabupaten Klaten.
7. Departemen Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial Kabupaten Klaten, “ Jumlah penyandang cacat di Klaten ”
8. Solichul Hadi, *Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Kabupaten Tegal*, TA UII 2003
9. Donald Oharra Sinaga, *Shopping Mall di kawasan komersial Kab. Kota Kalimantan Selatan*, TA UII 2003
10. Data Arsitek edisi 1 dan 2.
11. Web Site : www.waterlooregion.org ; www.kompas.com ;
www.enabel/design.htm ; [www. Building life.htm](http://www.Buildinglife.htm)
12. Nauzul Ferry Setiawan 94340033, “ Pembangunan Pusat Rehabilitasi Penyandang Cacat Netra Mardiwuto Jogjakarta”, TA UII 2000

FOTO MAKET



Perspektif mata burung



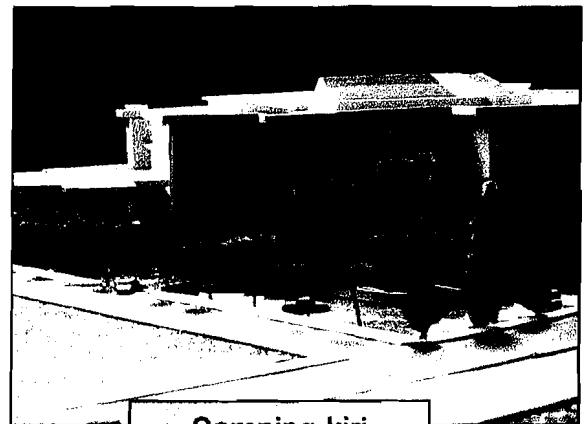
Entrance masuk



Papan iklan bagian depan



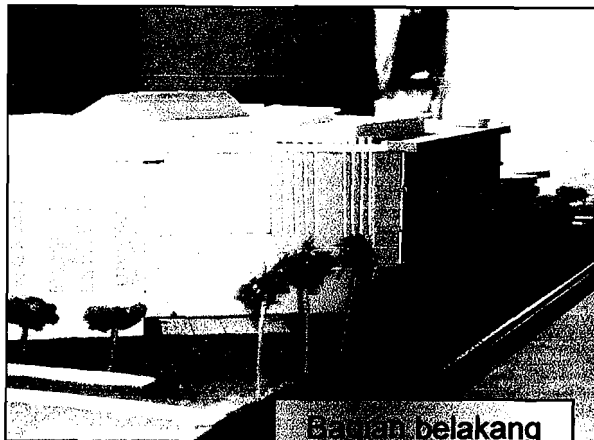
Samping kanan



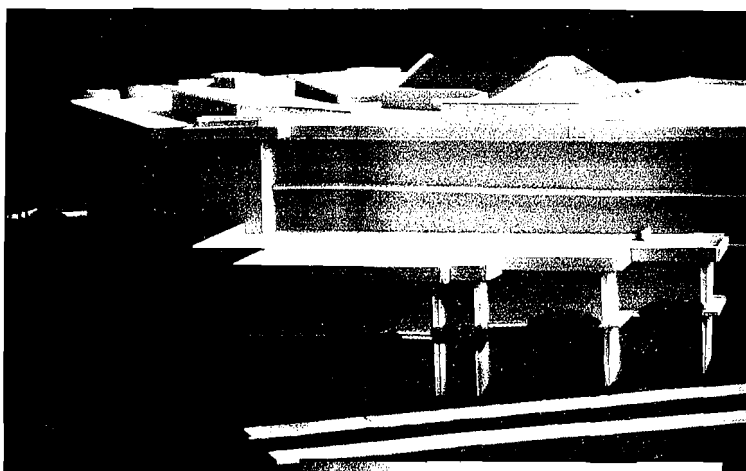
Samping kiri



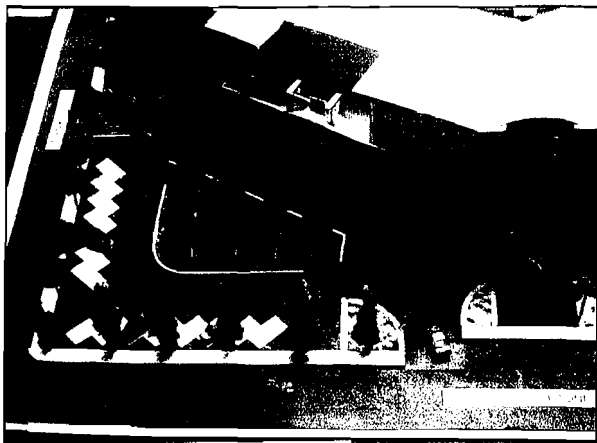
Samping belakang



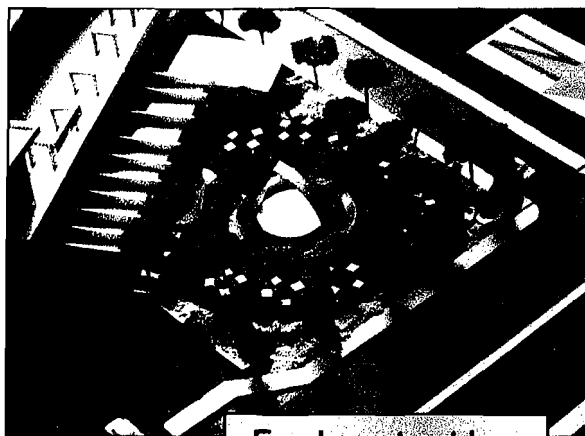
Bagian belakang



Kios bagian samping kiri



Parkir luar



Food court outdoor

Tabel 10.7.4.
 STRUKTUR EKONOMI KABUPATEN KLATEN
 ATAS DASAR HARGA KONSTAN 1993 TAHUN 1997 - 2002 (%)

LAPANGAN USAHA	1997	1998	1999	2000	2001	2002
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1. Pertanian	22,74	23,02	19,14	19,46	18,49	17,37
2. Penggalian	0,42	0,46	0,48	0,50	0,51	0,57
3. Industri Pengolahan	21,21	21,38	22,61	22,97	23,37	23,84
4. Listrik & Air Minum	0,64	0,81	0,87	0,94	0,94	1,15
5. Bangunan Konstruksi	8,07	7,37	8,04	8,04	8,46	9,05
6. Perdagangan, Hotel dan Restoran	27,22	25,86	27,30	26,78	27,00	27,00
7. Angkutan & Komunikasi	3,29	3,53	3,76	3,68	3,85	3,87
8. Keuangan, Persewaan & Jasa Perusahaan	5,42	5,09	5,22	5,18	5,17	5,09
9. Jasa - jasa	10,98	12,48	12,58	12,46	12,21	11,89

Sumber : BPS Kab. Klaten

Tabel 1.1 . PDRB Kabupaten Klaten

Tabel 3.1.1
JUMLAH PENDUDUK DAN
LAJU PERTUMBUHAN PENDUDUK
DI KABUPATEN KLATEN TAHUN 1974 - 2003

Tahun	Jumlah Penduduk (Jiwa)	Pertumbuhan Penduduk (Jiwa)	Persentase
(1)	(2)	(3)	(4)
1974	1.030.534	14.639	1,44
1975	1.040.914	10.380	1,01
1976	1.047.793	6.879	0,66
1977	1.060.349	12.556	1,20
1978	1.064.244	3.895	0,37
1979	1.075.201	10.957	1,03
1980	1.086.307	11.106	1,03
1981	1.101.295	14.988	1,36
1982	1.112.535	11.240	1,02
1983	1.124.869	12.334	1,11
1984	1.138.542	13.673	1,22
1985	1.149.171	10.269	0,93
1986	1.154.788	5.617	0,49
1987	1.161.255	6.437	0,56
1988	1.166.618	5.393	0,46
1989	1.172.976	6.358	0,54
1990	1.179.047	6.071	0,52
1991	1.184.619	5.572	0,47
1992	1.189.964	5.345	0,45
1993	1.196.501	6.537	0,55
1994	1.202.742	6.241	0,52
1995	1.216.009	13.267	1,10
1996	1.223.439	7.430	0,61
1997	1.228.640	5.201	0,43
1998	1.234.113	5.473	0,44
1999	1.242.711	8.598	0,70
2000	1.257.682	14.971	1,20
2001	1.265.295	7.613	0,60
2002	1.271.530	6.235	0,49
2003	1.277.297	5.767	0,45

Sumber : BPS Kabupaten Klaten

Tabel 1.2 Perkembangan Penduduk Kabupaten Klaten

TABEL 1. DISTRIBUSI PROSENTASE, PERTUMBUHAN DAN KLASIFIKASI PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO PER KAPITA, PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO KECAMATAN ATAS DASAR HARGA KONSTAN 1993 DI KABUPATEN KLATEN TAHUN 2002

Kecamatan	Distribusi Prosentase	Pertumbuhan PDRB (%)	Klasifikasi Per Kapita
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Trambanan	3,08	10,24	S
2. Gantiwano	2,10	2,97	R
3. Wedi	2,72	2,40	R
4. Bayat	2,23	-1,68	R
5. Cawas	3,54	-2,57	S
6. Trucuk	8,29	1,59	T
7. Kalikotes	1,88	2,49	R
8. Kebonharum	1,11	6,61	R
9. Jogonalan	4,50	7,38	S
10. Manisrenggo	2,82	5,29	S
11. Karangnongko	1,93	3,25	R
12. Ngawen	2,41	3,35	S
13. Cepur	11,11	4,93	T
14. Pedan	4,02	3,79	S
15. Karangdowo	2,19	1,70	R
16. Juwiring	2,67	1,46	R
17. Wonosari	3,15	1,62	R
18. Delanggu	5,63	5,04	T
19. Polanharjo	2,80	2,56	S
20. Karanganyam	2,70	1,41	S
21. Tulung	3,47	8,10	S
22. Jatinom	2,54	4,49	R
23. Kemalang	2,00	3,44	S
24. Klaten Selatan	4,58	2,37	T
25. Klaten Tengah	9,75	3,10	T
26. Klaten Utara	6,76	3,31	T

Tabel 1.3. PDRB perkapita kabupaten Klaten

Tabel 4.6.4
PENDERITA CACAT MENURUT JENIS DAN
KECAMATAN DI KABUPATEN KLATEN
TAHUN 2003

Kecamatan	Cacat Tubuh	Cacat Netra	Cacat Mental	Cacat Ganda	Cacat rungu & Wicara
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
01. Prambanan	53	23	57	3	42
02. Gantiwarno	63	7	50	2	7
03. Wedi	153	48	79	4	24
04. Bayat	110	58	47	1	13
05. Cawas	87	39	34	-	17
06. Trucuk	146	66	100	4	52
07. Kalikotes	14	17	17	3	14
08. Kebonarum	45	20	20	3	18
09. Jogonalan	15	47	38	-	16
10. Manisrenggo	75	26	44	1	23
11. Karangnongko	100	41	37	-	10
12. Ngawen	29	13	42	4	9
13. Ceper	97	62	69	5	44
14. Pedan	2	30	42	-	16
15. Karangdowo	77	22	22	-	22
16. Juwiring	56	32	20	-	-
17. Wonosari	80	46	54	-	14
18. Delanggu	79	34	22	-	14
19. Polanharjo	41	36	13	-	27
20. Karanganyam	100	41	25	-	18
21. Tulung	155	51	64	4	41
22. Jatinom	131	58	71	4	26
23. Kemalang	67	29	39	5	26
24. Klaten Selatan	89	23	22	-	14
25. Klaten Tengah	61	8	-	-	10
26. Klaten Utara	39	19	30	1	12
jumlah	2003 2002	1.964 1.971	1.896 1.890	1.038 945	529 517
	2001	2.290	993	1.190	526
	2000	2.286	958	1.137	520
	1999	2.293	1.040	1.195	514

Sumber : Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial

Tabel 1.4 Jumlah penyandang Cacat di Klaten

TABEL : II-01
 LUAS WILAYAH MENURUT KECAMATAN
 DI KABUPATEN KLATEN TAHUN 1999
 (DALAM HA)

NO	KECAMATAN	LUAS WILAYAH
01	02	03
1	Prambanan	2.443
2	Gantiwarno	2.564
3	Wedi	2.438
4	Bayat	3.943
5	Cawas	3.447
6	Trucuk	3.381
7	Kalikotes	1.300
8	Kebonarum	966
9	Jogonalan	2.670
10	Manisrenggo	2.696
11	Karangnongko	2.674
12	Ngawen	1.697
13	Ceper	2.445
14	Pedan	1.917
15	Karangdowo	2.923
16	Juwiring	2.979
17	Wonosari	3.114
18	Delanggu	1.878
19	Potanharjo	2.384
20	Karanganom	2.406
21	Tulung	3.200
22	Jatinom	3.553
23	Kemalang	5.166
24	Klaten Selatan	1.444
25	Klaten Tengah	890
26	Klaten Utara	1.038
Luas Kabupaten Klaten		65.556

Sumber : Buku Kabupaten Klaten Dalam Angka Tahun 1999

Tabel 1.5 Luas wilayah per kecamatan di Klaten

Tabel 7.2.2
PASAR MENURUT JENISNYA DI KABUPATEN KLATEN
TAHUN 2001 - 2003

Kecamatan	2001	2002	2003
(1)	(2)	(3)	(4)
1. Departmen Store	1	1	1
2. Pasar Swalayan	5	5	5
3. Pusat Perbelanjaan	1	1	1
4. Pasar Umum	77	80	80
5. Pasar Hewan	12	12	12
6. Pasar Buah	1	1	1
7. Pasar Sepeda	6	7	7
8. Pasar Ikan	0	0	0
9. Lain-lain/ Pasar Burung	0	12	12
Jumlah	103	119	119
Sumber : Kantor Pengelolaan Pasar			

Tabel 1.6 Jumlah Fasilitas perdagangan di Klaten