

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

1.1 Kondisi Kehidupan Kota

Heterogen, mungkin kata yang paling tepat untuk mengasumsikan kota dengan berbagai macam permasalahan yang kompleks. Faktor sosial, ekonomi maupun budaya merupakan faktor yang sangat krusial dalam tatanan perkotaan. Ketika faktor-faktor ini mengalami perubahan dan peningkatan akan berbanding lurus dengan penambahan sarana dan prasarana kota.

1.2 Perkembangan Pusat Perbelanjaan

Istilah Pusat Perbelanjaan kini semakin populer, terbukti mulai bermunculan sejumlah pusat perbelanjaan di tempat-tempat strategis. Mulanya Shopping Mall berasal dari Pedestrian Mall, yaitu tempat orang lewat. Kuncinya adalah pergerakan manusia. Pada tahap berikutnya, pergerakan manusia dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk berjualan sehingga terjadi kegiatan jual beli. Muncullah pusat perbelanjaan yang berorientasi ke dalam karena kegiatan jual beli itu lebih ditujukan pada manusia yang berada di dalam bangunan. (*Konstruksi 169, 1992 hal 18*)

Namun pada kenyataannya, perkembangan pusat perbelanjaan saat ini bukan hanya sekedar sebagai tempat berbelanja, tetapi juga tempat berekreasi. (*Konstruksi 142, 1990 hal 18*)

1.3 Perkembangan Pusat Perbelanjaan yang Rekreatif

Secara umum pusat perbelanjaan mempunyai pengertian sebagai suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat, selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja, juga tempat untuk berekreasi. (*Nadine Bendington, Design of Shopping Center: Survival of the City, Van Nostrand Reinhold Co. New York, 1973*). Perkembangan bangunan komersial yang rekreatif merupakan salah satu arah pembangunan kota untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dalam hal ini tidak hanya memenuhi kebutuhan transaksi dan promosi tetapi juga kebutuhan rekreasi.

Wisata terkait erat dengan aspek rekreasi. Kegiatan rekreasi merupakan kebutuhan manusia yang mempunyai perilaku sebagai suatu curahan/pelepasan. (*Ahmad Syukri Fadjar ; 1996, hal. 34*)

Kesibukan yang tinggi dan kepadatan acara dalam hidup masyarakat perkotaan akan membuat orang-orang yang berada di dalamnya mengalami kebutuhan akan penyegaran yang tinggi. Ketika pikiran menjadi jenuh dan sumpek oleh pekerjaan, hati yang diletihkan oleh berbagai macam masalah yang melibatkan emosi, dan jiwa yang kemudian menjadi kering perlu dipenuhi kembali. Hal ini akan membuat mereka meluangkan waktu secara khusus untuk memulihkan dan menyegarkan kembali hidup mereka. Tempat hiburan, taman bermain, bioskop, restaurant, kafe, pusat perbelanjaan adalah tempat-tempat yang menjadi tujuan ketika hidup membutuhkan pemulihan.

1.4 Potensi Kota Padangsidempuan yang mendukung perancangan Shopping Mall dan Pasar Seni Kerajinan dalam satu areal

Kodya Padangsidempuan merupakan salah satu kotamadya yang berada di wilayah administratif Sumatera Utara. Penduduk kota Padangsidempuan mengalami pertumbuhan rata-rata sebesar 2,75 % pertahun selama periode 1988 – 1992, perkiraan jumlah penduduk Kodya Padangsidempuan meningkat dari 289.154 jiwa pada tahun 1992, menjadi 376.623 jiwa pada tahun 2004. (RTRWK Padangsidempuan 1994-2004)

Selama periode tahun 1988-1991 berdasarkan harga konstan tahun 1983 nilai PDRB Kodya Padangsidempuan meningkat rata-rata 11,06% pertahun. Perdagangan adalah sektor kedua yang memberikan sumbangan terhadap PDRB dengan kontribusi rata-rata sebesar 38,84 % pertahunnya. Berdasarkan hal tersebut peningkatan kegiatan ekonomi pada 10 tahun mendatang tertumpu pada industri, perdagangan, pendidikan dan penunjang pariwisata. (RTRWK Padangsidempuan 1994-2004)

Jika dilihat dari perkembangan ekonomi kota, maka diperlukan suatu fasilitas yang dapat menunjang pertumbuhan tersebut. Pengadaan suatu Fasilitas Komersial Terpadu di Padangsidempuan dapat menjadi sarana untuk

memenuhi kebutuhan masyarakat setempat ataupun sebagai daya tarik wisatawan mancanegara maupun domestik karena pada dasarnya Kodya Padangsidempuan adalah kota gerbang wisata dua arah. (Departemen Pariwisata dan Telekomunikasi Sumatera Utara 1994)

1.5 Fasilitas Komersial Terpadu di Padangsidempuan

Fasilitas Komersial Terpadu dapat diartikan suatu kelompok fasilitas komersial (pertokoan, perdagangan dan jasa) yang diwadahi dan digabungkan dalam suatu tatanan arsitektural yang didirikan pada suatu tapak dalam suatu bangunan yang direncanakan, dikembangkan dan dimiliki serta diatur sebagai satu unit (*Marsudi Yuwono 1994, hal. 11*)

Fasilitas Komersial Terpadu sebagai suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat selain berfungsi sebagai tempat kegiatan untuk jual beli juga sebagai tempat untuk berkumpul (*Nadine 1982, hal. 28*).

Dari pendapat di atas Fasilitas Komersial Terpadu dapat diartikan sebagai suatu kegiatan baru dari suatu kota yang diwadahi oleh suatu tatanan arsitektural sebagai salah satu cara untuk menghidupkan kota yang didalamnya terdapat fungsi komersial dan rekreasi. Fenomena Fasilitas Komersial Terpadu yang direncanakan di Padangsidempuan akan dirancang sebagai pusat kegiatan komersial yang menampung kegiatan berupa rencana dan rancangan Shopping Mall dan Pasar Seni dan Kerajinan yang digabungkan dalam suatu tatanan arsitektural dalam area yang sama.

1.6 Perpaduan Citra Bangunan Lokal dan Modern Sebagai Penentu Rancangan Interlor dan Eksterior Bangunan Pada Fasilitas Komersial Terpadu

Bangunan komersial saat ini cenderung meninggalkan bentuk-bentuk yang tidak beridentitas lingkungan, mengabaikan kaidah-kaidah nilai budaya setempat, wajah bangunan terlalu menginternasional. Bentuk-bentuk dengan disain modern dan penerapan teknologi modern dengan meninggalkan kaidah-

kaidah perancangan arsitektur tradisional akan dinilai tidak mempunyai jati diri atau identitas. (*Eko Budiarjo, 1985*)

Bagi para wisatawan domestik ataupun mancanegara yang berkunjung ke suatu tempat, biasanya tertarik pada hal-hal yang bersifat lokal/tradisional tempat yang dikunjungi. Dari beberapa masalah di atas, pusat perbelanjaan yang direncanakan tidak harus ikut meninggalkan kaidah-kaidah arsitektur lokal.

Fasilitas Komersial Terpadu yang merupakan pusat kegiatan baru dapat dipertegas keberadaannya dengan ungkapan arsitektur lokal pada penampilan interior dan eksterior bangunan sehingga dapat menjadi daya tarik yang menimbulkan keinginan orang untuk masuk ke dalam. (*Laras 82, hal. 36-40*)

1.7 Fasilitas Komersial Terpadu yang Rekreatif melalui Perpaduan Citra Bangunan Lokal dan Modern Sebagai Penentu Rancangan Interior dan Eksterior

A. Batasan dan Pengertian

Menurut pengertian kamus, kata “ rekreatif ” berasal dari bahasa Belanda “ recreatie “ yang artinya pelepasan lelah. (*Kamus Baru Bahasa Indonesia, 1984 hal 203*). Sedangkan kata “ terpadu “ berasal dari kata padu yang berarti sama, satu, gabung dan sesuatu yang berbeda yang digabungkan dan disatukan menjadi sama. (*Kamus Bahasa Indonesia 1984*)

- **Fasilitas Komersial Terpadu**

Sebuah fasilitas komersial yang berorientasi kedalam karena kegiatan utamanya lebih ditujukan pada manusia yang berada di dalam bangunan (*konstuksi 169, 1992 hal 23*), namun kenyataannya perkembangan Fasilitas Komersial Terpadu saat ini bukan hanya sebagai tempat berbelanja tetapi juga sebagai tempat rekreasi (*konstruksi 142, 1990*)

- **Bangunan Lokal**

Arsitektur lokal merupakan media komunikasi dan ungkapan jati diri dan identitas bagi masyarakatnya (*Eko Budiarto, 1985*)

Bangunan lokal adalah bangunan tradisional daerah di mana bangunan ditemukan dan diciptakan (*Basral Hamidy Harahap, 1985*). Bangunan tradisional / rumah adat Batak Mandailing adalah rumah adat yang sistem pembuatannya berdasarkan tata krama yang telah ditentukan oleh adat setempat (Mandailing).

- **Bangunan Modern**

Modern berasal dari Bahasa Inggris yang berarti “ Masa Kini “ modern yang diangkat sebagai salah satu penekanan judul disinibukan menunjuk atau menuding pada gaya atau *style art-deco* dalam aliran arsitektur, tetapi lebih mengarah pada peradaban manusia. Menurut *Adolf Loos* dikutip oleh *Bagoes Poernomo Wiryomartono* dalam Perkembangan Arsitektur Modern di Jerman dan Post Modern, dalam hal hidup budaya modern :

“ Modern adalah orang yang sadar akan kesejamaan baru, bukannya orang yang selalu merindukan pengulangan kebesaran masa lalu dengan karya-karya lama untuk ditiru dan bukan untuk dimodifikasi baik dalam bangunan maupun perlengkapan kehidupan “

Atas dasar tersebut perencanaan dan perancangan Fasilitas Komersial Terpadu haruslah memperhatikan pangsa pasar sehingga tanggapan yang dianggap layak salah satunya dengan perpaduan teknologi modern dengan arsitektur lokal sebagai warisan masa lalu. Menurut loos,

“ Modern adalah masa yang menuntut kesempurnaan (perfect) sebagai karya manusia untuk menjadikan bahan bangunan lebih dimengerti kualitas penampilannya ”

B. Perpaduan Citra Bangunan Lokal dan Modern Sebagai Penentu Rancangan Interior dan Eksterior

Arsitektur merupakan media komunikasi bagi masyarakatnya (*Eko Budiharjo, Jati diri Arsitektur Indonesia*). Citra erat kaitannya dengan guna, citra menunjuk pada tingkat kebudayaan sedangkan guna lebih menuding dari segi keterampilan atau kemampuan (*Mangunwijaya, YB, 1995, 5-9*)

Perpaduan dapat diartikan sebagai penggabungan dua jenis yang berbeda yang dijadikan sebuah simpul yang sama. Penentu dapat diartikan sebagai acuan ataupun patokan dalam perancangan wujud fisik luar dan dalam bangunan.

Bangunan Fasilitas Komersial Terpadu yang direncanakan lebih menitikberatkan pada perpaduan dua arsitektur yang berbeda yaitu arsitektur lokal dan modern. Arsitektur lokalnya diwakili oleh rumah tradisional Batak Mandailing yang dimodifikasi kearah yang lebih modern sebagai embrio dari perancangan Fasilitas Komersial Terpadu tetapi tetap mencirikan arsitektur lokal dalam upaya mewujudkan Fasilitas Komersial Terpadu yang Rekreatif.

Adapun citra itu sendiri adalah ungkapan bangunan yang diterima orang, yang menangkap kesan atau pesan dari bangunan tersebut (*ibid*). Sebagai salah satu penentu daya tarik pasar, citra sebuah bangunan yang tepat dengan lokasi keberadaannya akan menimbulkan gambaran (*image*) yaitu kesan dan penghayatan terhadap bangunan tersebut.

ⓧ Citra Sebagai Ciri atau Karakter

Ciri atau karakter merupakan unsur pengungkapan jati diri, dalam hal ini lebih mengarah kebudayaan yang dapat diwujudkan melalui permasalahan dasar, baik permasalahan teknis, kenyamanan maupun *image* wujud. Arsitektur selalu berakar pada jati diri kedaerahan dan nasional, untuk memperoleh perwujudan citra konsisten dan penuh makna. Pada bangunan komersial khususnya pertokoan, komunikasi bentuk merupakan faktor penting karena penampilan bangunan dijadikan promosi sebagai upaya menjaring pengunjung sebanyak-banyaknya. Adapun beberapa pengolahan bentuk untuk memperoleh tampilan visual yang menarik. (*Hoyt, hal 1-6*)

- o Kejelasan (*Clarity*)
- o Kemencolokan (*Boldness*)
- o Keakraban (*Intimacy*)
- o Fleksibilitas (*Flexibility*)

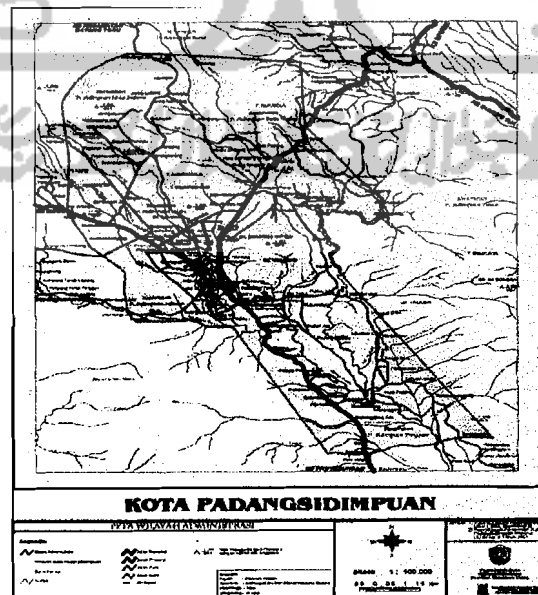
2. TINJAUAN UMUM KODYA PADANGSIDIMPUAN

2.1 Keberadaan Kota

Kabupaten Tapanuli Selatan yang ber ibukota Padangsidempuan terletak di bagian selatan Sumatera Utara dan merupakan kotamadya termuda di Sumatera Utara dengan fungsi dan peranan sebagai pusat pemerintahan Kabupaten (PEMKAB), dan peranan sebagai pusat pemerintahan Kotamadya Padangsidempuan (PEMKOT). Secara administratif luas Kodya Padangsidempuan 8.706 Ha yang terdiri dari 7 kecamatan dan 32 kelurahan.

Kondisi tofografi Kodya Padangsidempuan daerah bergelombang dan berbukit. Secara geografis Padangsidempuan sebagai Ibukota Kabupaten Tapanuli Selatan berada di kaki Bukit Barisan sebelah Tenggara. Dengan batas administrasi kota adalah sebagai berikut :

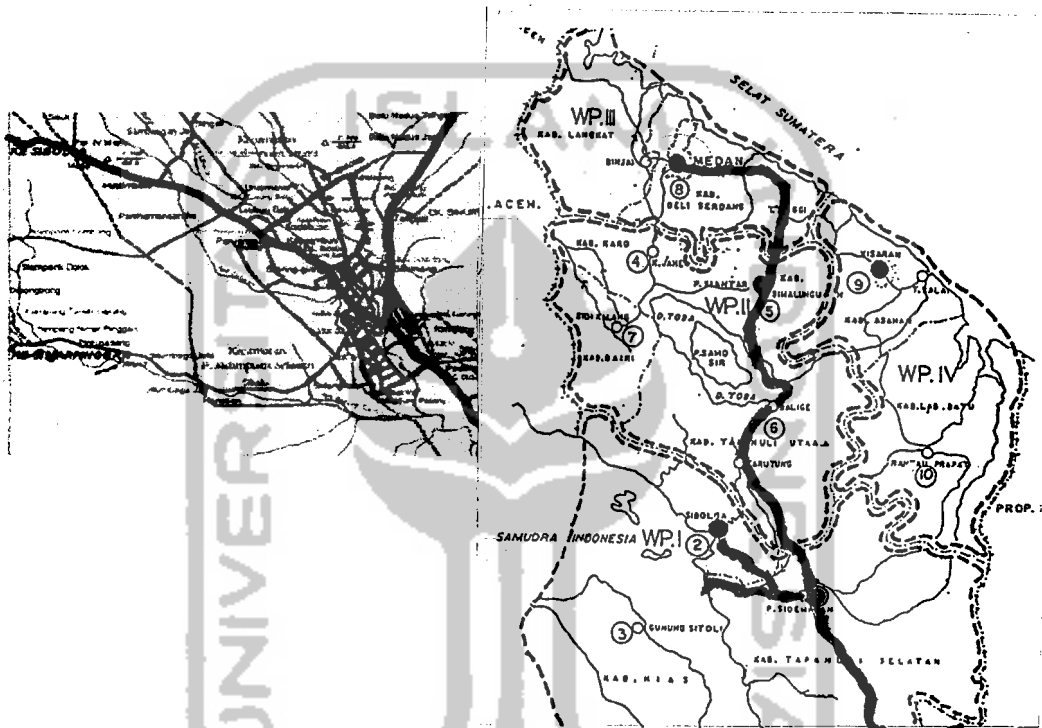
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Siais.
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Padang Bolak.
- Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Batang Toru.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Batang Angkola.



Gambar 1 : Peta Kota Padangsidempuan
Sumber : 1. Peta Rupabumi Padangsidempuan Edisi I-1982 Bakosurtanal

A. Kota Terhadap Tujuan Wisata

Kabupaten Tapanuli Selatan yang ber-Ibukota Padangsidimpuan terletak di sebelah Tenggara Pantai Pandan dan Pantai Kalangan Sibolga. Wisata Danau Toba berada disebelah Timur Laut Padangsidimpuan sehingga Padangsidimpuan adalah gerbang wisata dua arah yang memiliki berbagai macam obyek wisata alam, budaya dan rekreasi antara lain ; (Departemen Pariwisata Pos dan Telekomunikasi Sumatera Utara 1994)



Gambar 2 : kota terhadap tujuan wisata

Obyek-obyek wisata yang ada di Padangsidimpuan antara lain :

- **Museum Tuanku Mandailing**
Merupakan museum satu-satunya di Kab. Tapanuli Selatan yang menyimpan benda bersejarah dan bukti-bukti penyebaran Agama Islam di Tanah Mandailing.
- **Benteng Huraba**
Merupakan peninggalan sejarah di jaman penjajahan Kolonial Belanda sebagai bukti dan simbol perjuangan melawan penjajah.

- **Bagas Godang**
Merupakan bangunan tradisional yang dahulunya didiami raja yang berfungsi sebagai istana raja.
- **Air Terjun Simarpinggan**
Merupakan obyek wisata alam yang sering digunakan sebagai sarana pemandian “ marpangir “ yang merupakan tradisi masyarakat setempat menjelang Bulan Ramadhan.
- **Pemandian Air Panas Alami, Sipirok**
Merupakan obyek wisata yang berada di Kec. Sipirok yang merupakan kota berhawa dingin.
- **Aek Sijornih**
Merupakan obyek wisata alam berupa sungai berarus deras dan berair jernih yang mengalir dari puncak bukit.
- **Perbukitan Simagomago**
Merupakan obyek wisata di daerah perbukitan

Berdasarkan data Pemda Medan, arus kunjungan wisatawan yang datang ke Sumatera Utara terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 1989 terdapat 135.987 orang dan pada tahun 1993 meningkat menjadi 198.807 orang atau kenaikan rata-rata 9,97 % pertahun. Sedangkan wisatawan yang datang melalui kota Padangsidempuan untuk menuju obyek wisata adalah :

Tahun	Wisatawan	
	Mancanegara	Domestik
1992 / 1993	21.798	328.907
1993 / 1994	24.097	451.583
1994 / 1995	25.539	476.846
1995 /1996	29.076	511.862
Jumlah	100.510	1.769.198

Tabel 1 : Jumlah wisatawan yang melalui dan datang di Padangsidempuan
Sumber : Dinas Pariwisata Padangsidempuan.

Dari tabel diatas, rata-rata kenaikan jumlah wisatawan mancanegara per tahun 2,41 % dan wisatawan domestik 10,34 % per tahun. Masuknya pengaruh modernisasi dapat mempengaruhi perkembangan budaya. Bangunan-bangunan tidak lagi memperhatikan arsitektur setempat. Guna mempertahankannya perlu menggali potensi citra arsitektur tradisional untuk diterapkan kembali.

Di daerah pusat kota yang merupakan pusat pertokoan kurang memanfaatkan arsitektur lokal pada tampilan bangunan. Di sepanjang Jalan W.R. Supratman, Jalan Patrice Lumumba dan Jalan Thamrin tidak lagi bercitra lokal. Tetapi lebih mengarah ke modern. Ini dapat dilihat dari warna, ornamen, fasade dan bentuk atap.

Di lain pihak, bangunan-bangunan pemerintahan sebagian sudah memanfaatkan arsitektur lokal, tetapi bila dilihat dari penampilan (*fasade*) bangunan lebih berkesan dipaksakan. Sementara bangunan aslinya berkesan kolonial sehingga yang dirasakan bila melihatnya adalah sebuah topeng dari suatu bangunan.

B. Kondisi Perdagangan

Melihat realita yang ada, kawasan pertokoan yang berada di sepanjang sisi jalan sudah tidak mampu menyediakan kebutuhan masyarakat kota dan sekitarnya yang kian hari semakin meningkat, sehingga terjadi pencarian kebutuhan tersebut ke kota yang lebih lengkap yaitu Medan dan Padang. Walaupun begitu pertokoan tetap tumbuh dan berkembang dengan karakternya masing-masing. Berikut ini jenis kegiatan komersial yang ada di Padangsidempuan :

C. Seni dan Kerajinan

Hasil seni dan kerajinan tradisional memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan industri nasional. Potensi seni dan kerajinan tradisional di Padangsidempuan (*Departemen Perindustrian Sumut 1994*) adalah sebagai berikut :

- Kerajinan Kayu
- Kerajinan Tenun (tekstil)

- Kerajinan Bambu
- Kerajinan Rotan

Disamping adanya hasil kerajinan ada juga terdapat macam-macam kesenian sebagai unsur kebudayaan untuk mengungkapkan jati diri daerah, mengungkapkan perasaan akan keindahan, kegelisahan, kegembiraan dan ritual. Sebagai salah satu pendukung terwujudnya Fasilitas Komersial Terpadu yang rekreatif berikut ini akan diuraikan macam jenis kesenian yang ada di Padangsidempuan (*Ensiklopedia Indonesia, North Sumatera* hal 34-40) :

- Tortor, tarian yang diperagakan sedikit atau banyak orang yang diiringi alat musik daerah yang mengungkapkan kegembiraan.
- Tortor Somba-somba, hampir sama dengan tortor biasa tetapi tarian ini hanya dibawakan kaum wanita sebagai penghargaan kepada tamu yang menghadiri acara adat.
- Sitogol, nyanyian daerah yang diiringi musik tradisional yang dibawakan secara beramai-ramai dan bergantian, lirik lagu ini biasanya berisi sindiran terhadap kondisi sosial pada masa itu dan konteksnya lebih bernuansa gembira.
- Onang-onang, hampir sama dengan kesenian sitogol tetapi onang-onang lebih kepada pengungkapan rasa kegelisahan dan kepedihan tentang kondisi sosial pada masa itu.

PERDAGANGAN		JASA	
A. Perdagangan toko	a. Kelontong b. Grosir c. Kehitihan Pakok d. Konveksi e. Perhiasan f. Elektronik g. Roti / Makanan h. Restoran i. Bahan Bangunan j. Foto / Fotocopy k. Apotik l. Perabotan m. Alat Kendaraan n. Optik o. Seni & kerajinan	A. Rekreasi	a. Museum b. Taman Kota c. Blockop d. Kolam Renang e. Fitness Center f. GOR g. Lap. Olah Raga h. Lap. Terbuka i. DII
B. Perdagangan Pasar	a. Hasil Bumi b. Jajanan Lokal	B. Pelayanan Masyarakat	a. Bank b. Hotel c. Biro Perjalanan d. Bengkel e. Salon f. Terminal g. Pom Bensin h. Wartel i. Rumah Sakit j. DII

Tabel 2 : Kegiatan Komersial di Padangsidempuan
Sumber : RTRWK Padangsidempuan 1994 – 2004

D. Kota Sebagai Pintu Gerbang Wisata

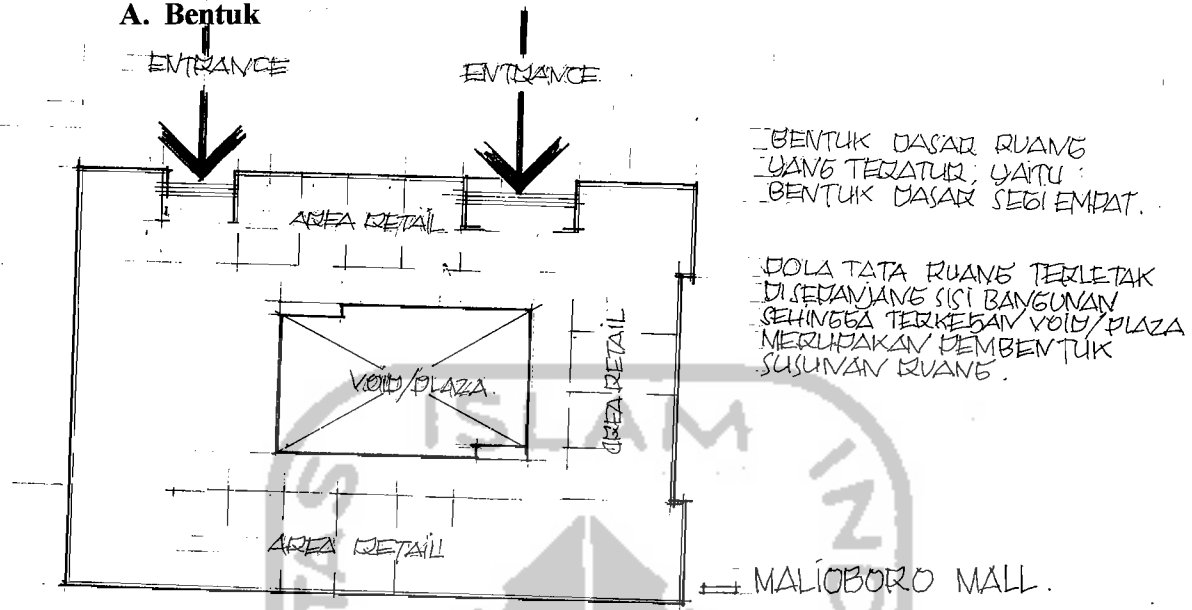
Suatu tempat bisa dijadikan sebagai pintu gerbang, bila mempunyai kriteria-kriteria sebagai berikut : (*Parmudji K, 1994*)

- Lokasi Strategis, pintu gerbang mempunyai kesan menerima terhadap pelaku kegiatan.
- Menarik, jika dibanding dengan lingkungan sekitar suatu pintu gerbang perlu memiliki perwujudan yang menarik dan lebih menonjol.
- Perbedaan Suasana, yang diharapkan dapat dirasakan oleh pelaku kegiatan.
- Pusat Orientasi, menjadi pusat atau awal orientasi kegiatan.

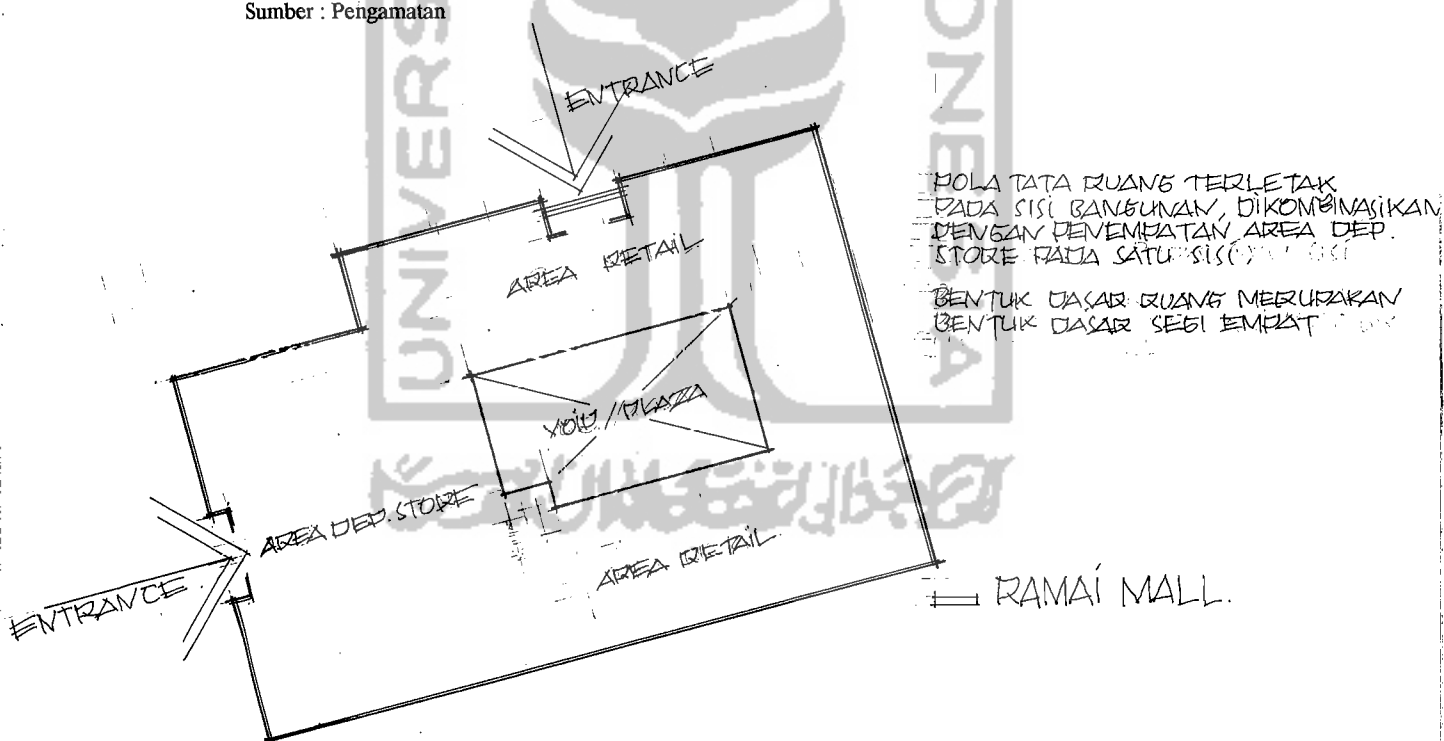
Disamping Danau Toba, kawasan wisata pantai di Sibolga juga merupakan tujuan utama wisata di Sumatera Utara. Ditinjau dari letak Kodya Padangsidimpuan yang berada di Jalur Tengah Lintas Sumatera, menjadikan Padangsidimpuan sebagai satu-satunya kota transit bagi wisatawan yang datang dari arah selatan Sumatera, khususnya yang datang dari Bukit Tinggi – Sumatera Barat. Danau Toba dapat ditempuh melalui Jalur Barat Lintas Sumatera selama \pm 4 jam perjalanan darat, sedangkan kawasan wisata pantai di Sibolga dapat ditempuh melalui Jalur Timur Lintas Sumatera selama \pm 2,5 jam perjalanan darat dengan melalui urutan perjalanan wisata lainnya.

3. STUDI PEMBANDING UNSUR PEMBENTUK SUASANA REKREATIF

A. Bentuk



Gambar 3 : Kondisi Eksisting Bentuk Ruang
Sumber : Pengamatan

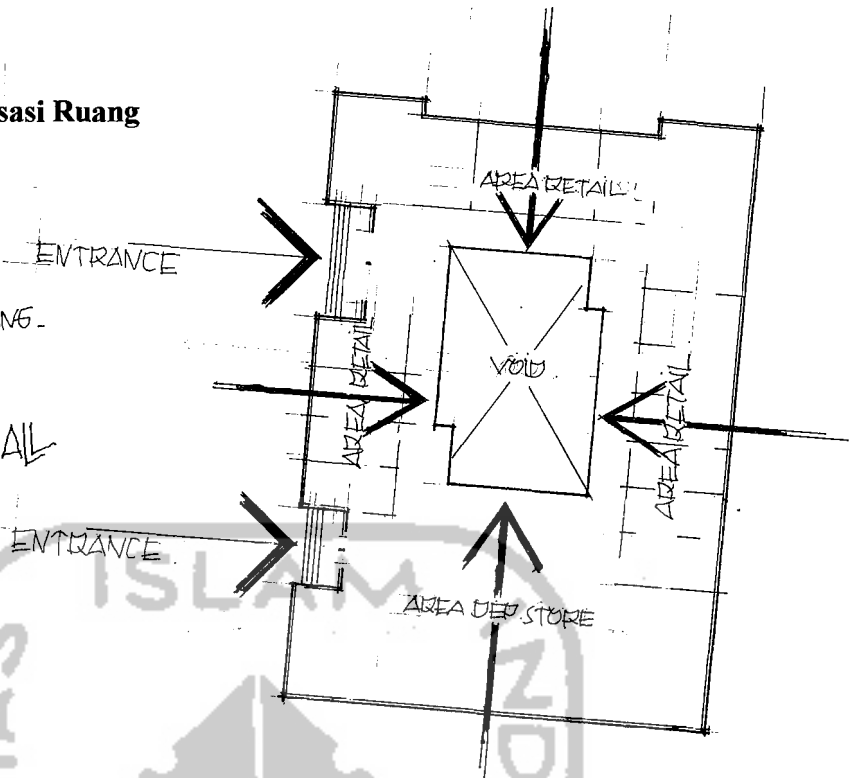


Gambar 4 : Kondisi Eksisting Bentuk Ruang
Sumber : Pengamatan

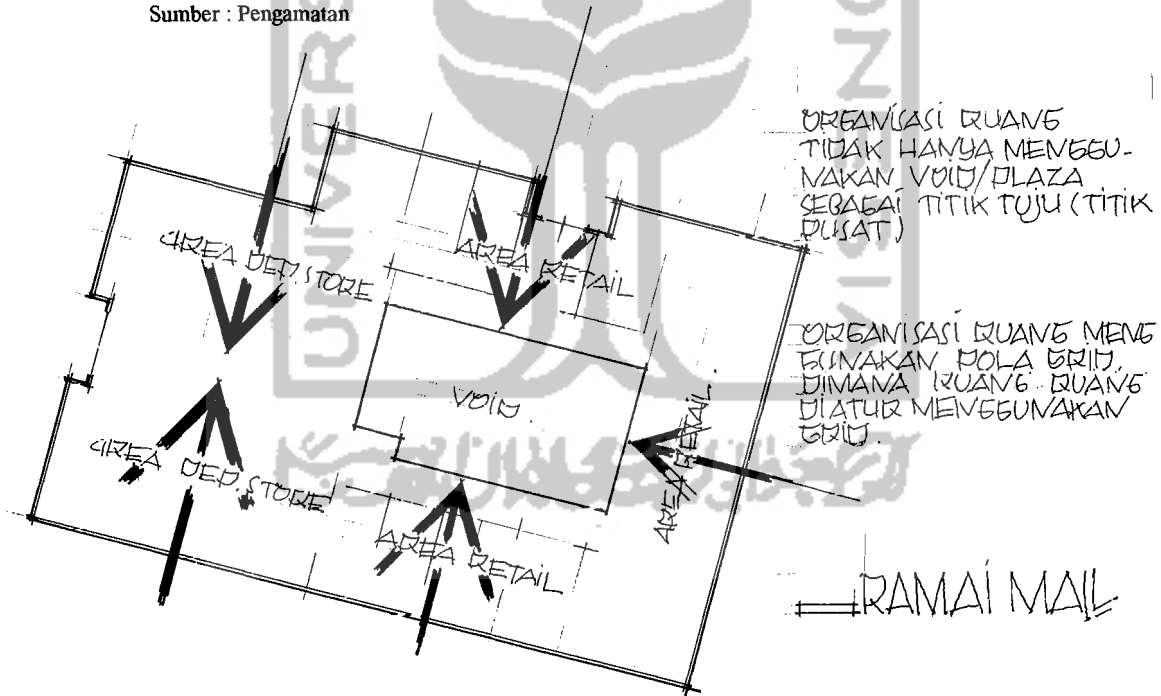
B. Organisasi Ruang

ORGANISASI RUANG
MENGEUNAKAN ORGA-
NISASI TERPUSAT, DI
MANA VOID/PLAZA
DIJADIKAN PUSAT RUANG.
RUANG YANG ADA.

MALIOBORO MALL



Tabel : 3 Kondisi Eksisting organisasi Ruang
Sumber : Pengamatan



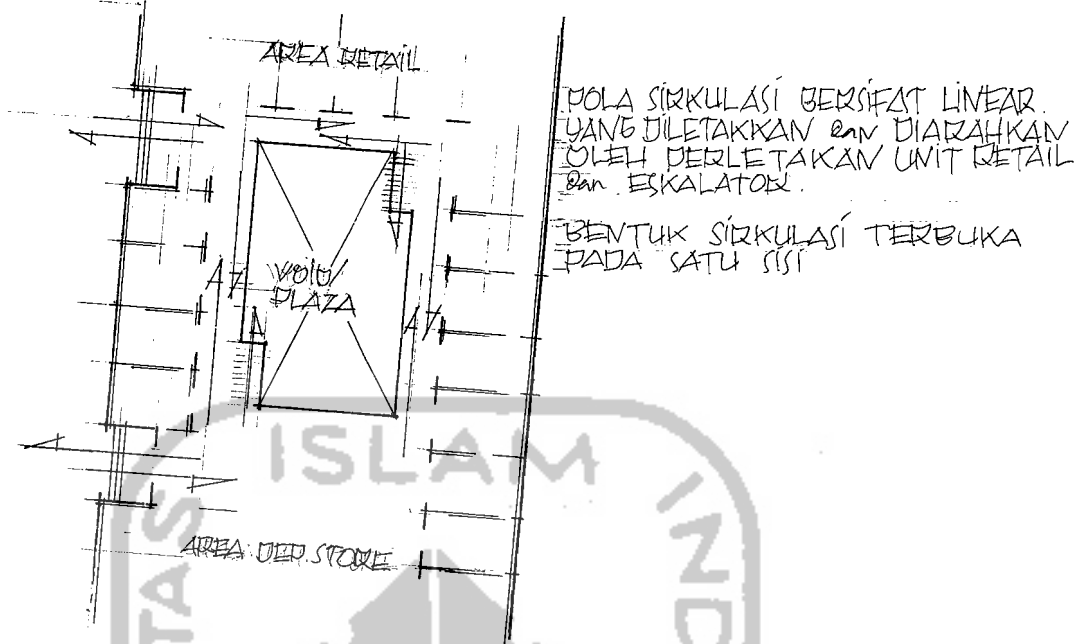
ORGANISASI RUANG
TIDAK HANYA MENGEU-
NAKAN VOID/PLAZA
SEBAGAI TITIK TUJU (TITIK
PUSAT)

ORGANISASI RUANG MENGEUNAKAN POLA GRID, DI MANA RUANG- RUANG DIATUR MENGEUNAKAN GRID.

RAMAI MALL

Gambar 5 : Kondisi Eksisting organisasi Ruang
Sumber : Pengamatan

C. Bentuk Ruang Sirkulasi



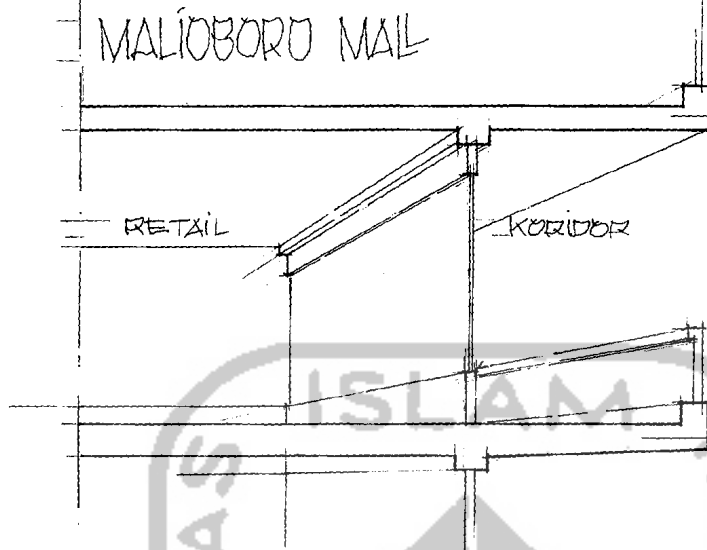
Gambar 6 : Kondisi Eksisting Bentuk Ruang dan Sirkulasi
Sumber : Pengamatan

D. Warna Ruang



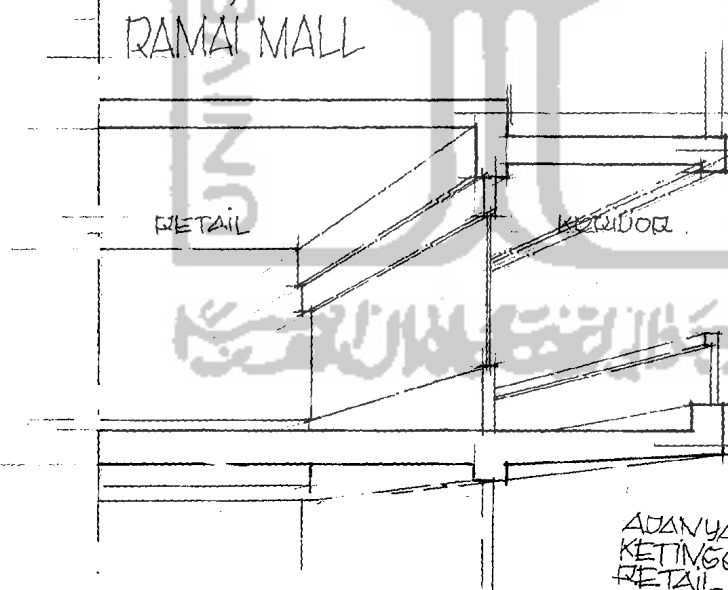
Gambar : 7 Kondisi Eksisting Warna Ruang
Sumber : Pengamatan

E. Skala Ruang



TINGGI RUANG RETAIL
DAN SIRKULASI / KORIDOR
TIDAK BERBEDA.

gambar : 8. Kondisi Eksisting Skala Ruang
Sumber : Pengamatan



ADANYA PERBEDAAN
KETINGGIAN ANTARA RUANG
RETAIL DENGAN KORIDOR.

gambar : 9. Kondisi Eksisting Skala Ruang
Sumber : Pengamatan



gambar 10. fasade plaza antique mall
Sumber : www.corbis.com



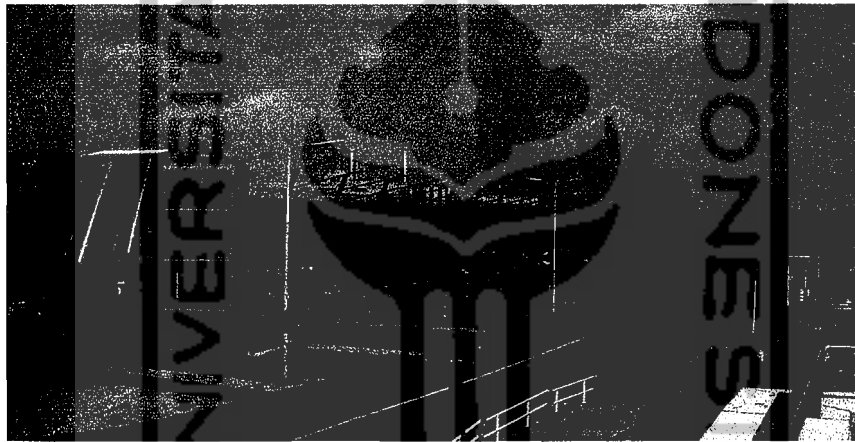
gambar 11. interior plaza antique mall
Sumber : www.corbis.com



gambar 12 interior plaza antique mall
Sumber : www.corbis.com



gambar 13. interior plaza antique mall
Sumber : www. corbis.com



gambar 14 interior plaza antique mall
Sumber : www. corbis.com

4. RUMUSAN PERMASALAHAN

Dalam studi ini, Fasilitas Komersial Terpadu diangkat jadi obyek perancangan disebabkan oleh meningkatnya permintaan akan kebutuhan transaksi, promosi dan rekreasi pada wilayah kota Padangsidempuan dan sekitarnya, seperti telah dijelaskan faktor-faktor pendorong yang dapat mewujudkan terlaksananya proyek perancangan ini.

Dalam hal perancangan ini sudah barang tentu akan menimbulkan permasalahan-permasalahan dalam proses perancangan, baik permasalahan yang meyangkut aspek umum dan aspek khusus. Untuk itu penulis mencoba menguraikan permasalahan-permasalahan tersebut.

4.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merencanakan dan merancang suatu Fasilitas Komersial Terpadu yang terdiri atas Shopping Mall dan Pasar Seni Kerajinan di Padangsidempuan sebagai fasilitas rekreasi yang dapat memenuhi kebutuhan akan kegiatan transaksi, promosi dan rekreasi.

4.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang suatu Fasilitas Komersial Terpadu di Padangsidempuan dengan suasana ruang yang rekreatif melalui perpaduan citra arsitektur lokal dan modern sebagai penentu rancangan interior dan eksterior.

5. TUJUAN DAN SASARAN

5.1 Tujuan

- o Membuat perencanaan dan perancangan Fasilitas Komersial Terpadu yang rekreatif di Padangsidempuan.
- o Membuat rancangan Fasilitas Komersial Terpadu dengan perpaduan citra bangunan lokal dan modern sebagai penentu rancangan interior dan eksterior bangunan yang dapat memenuhi tuntutan akan kegiatan transaksi, promosi dan rekreasi.

5.2 Sasaran

- o Menghasilkan rancangan Fasilitas Komersial Terpadu yang direncanakan di Kodya Padangsidempuan sebagai fasilitas perbelanjaan yang rekreatif guna melayani dan memenuhi kebutuhan masyarakat kota dan sekitarnya yang berdasarkan pada
 - a. Skala pelayanan.
 - b. Bentuk fisik dan kelengkapan bangunan.
 - c. Kapasitas / daya tampung
- o Menghasilkan rancangan bangunan melalui perpaduan citra arsitektur lokal dan modern sebagai penentu rancangan interior dan eksterior bangunan sebagai embrio dengan tindak lanjut perancangan, berupa :
 - a. Rancangan **gambar situasi** sebagai penjelas posisi bangunan dan hubungan disekitar site.

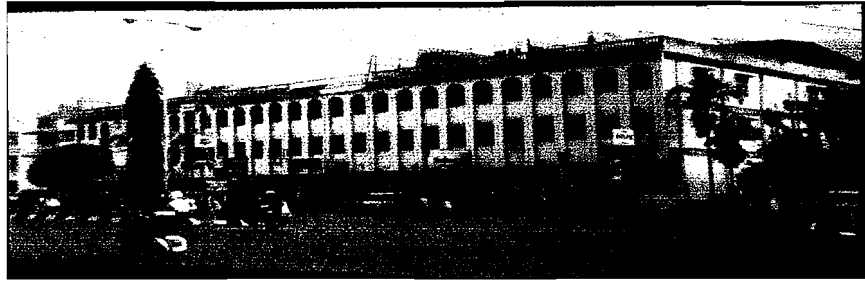
- b. Rancangan **gambar site plan** untuk menjelaskan hubungan dalam dan hubungan luar bangunan dan pola sirkulasi yang akan menentukan perancangan yang rekreatif dengan perpaduan citra arsitektur lokal dan modern.
- c. Rancangan **gambar denah** untuk menjelaskan besaran ruang, hubungan ruang pola sirkulasi dalam bangunan dan efektifitas serta efisiensi ruang yang dapat memperjelas akses sebagai fasilitas komersial.
- d. Rancangan **gambar tampak dan perspektif interior** serta **eksterior** untuk menjelaskan perpaduan citra bangunan berupa arsitektur lokal dan modern yang rekreatif.
- e. Rancangan **gambar potongan** untuk menunjukkan dan menjelaskan pola struktur, bahan material, ketinggian bangunan dan kegiatan dalam bangunan dan sirkulasi.
- f. Rancangan **aksonometri** bangunan untuk menunjukkan dan menjelaskan bentuk bangunan dan gubahan massa.
- g. Rancangan **gambar detail arsitektural** bangunan untuk menunjukkan dan menjelaskan perpaduan citra bangunan lokal dan modern yang digunakan dan keserasian fasade terhadap proporsi bangunan.

6. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

6.1 Lokasi Tapak

Tapak yang direncanakan sebagai Fasilitas Komersial Terpadu berada di daerah strategis yang berada di pusat kota, adapun luasan dan batasan site sebagai berikut :

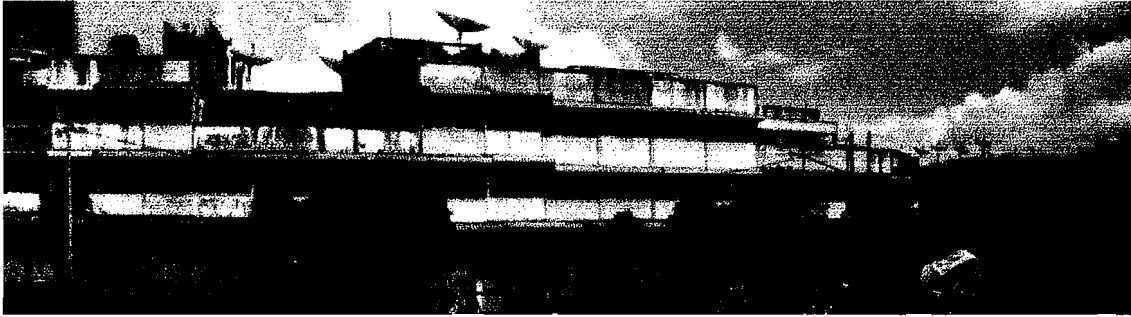
- Luas Tapak : $\pm 11.978 \text{ m}^2$
- Batasan Tapak :
 - Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan W. Mongonsidi.
 - Sebelah Selatan berbatasan dengan Jalan P. Lumumba.
 - Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan M.H. Thamrin.
 - Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan W.R Supratman.



gambar 15 : bangunan sebelah timur site
sumber : survey lapangan



gambar 16 : bangunan sebelah barat site
sumber : survey lapangan



gambar 17 : bangunan sebelah utara site
sumber : survey lapangan

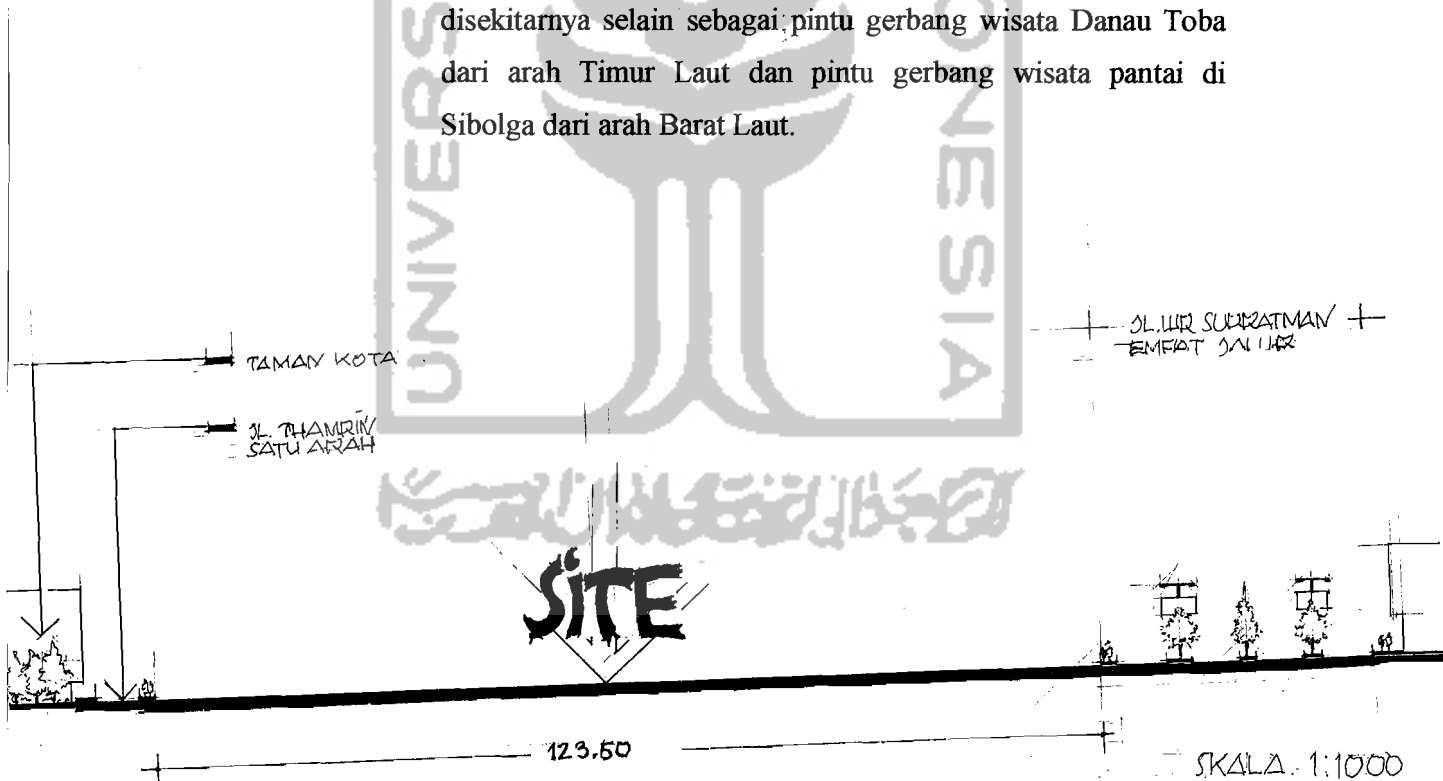


gambar 18 : bangunan sbelah selatan site
sumber : survey lapangan

2.2 Kondisi Tapak

a. Kelayakan Tapak

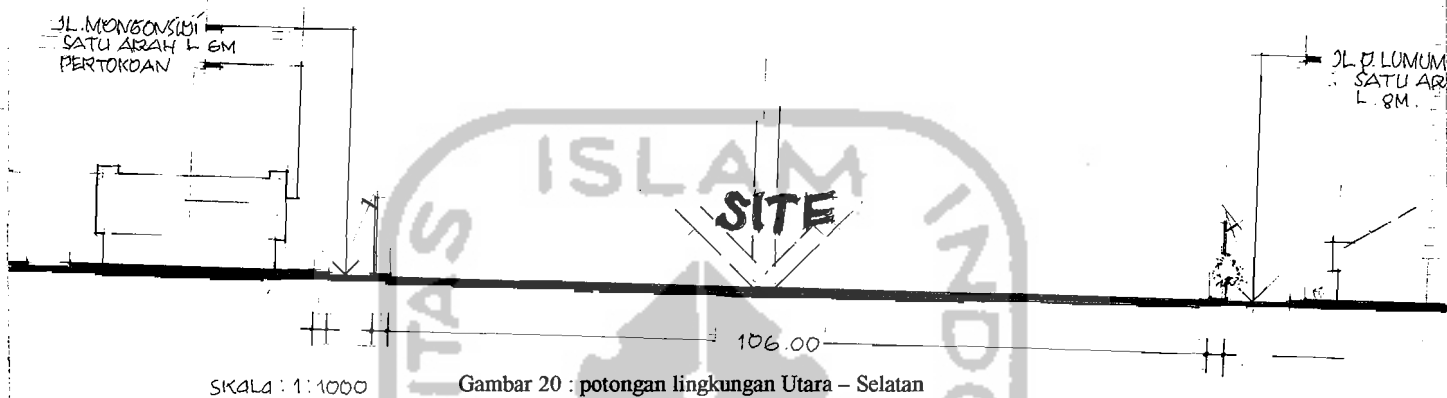
- Tapak merupakan bekas City Market yang terbakar yang akan direlokasikan sebagai Fasilitas Komersial Terpadu.
- Sesuai dengan konsep Kota Padangsidimpuan, tapak berada di area perdagangan (pasar, pertokoan, warung) dan terminal lokal.
- Topografi relatif rata dengan kondisi bebas erosi.
- Tapak dikelilingi jalan kota sehingga interaksi kedalam relatif lebih mudah.
- Potensi tapak sebagai pusat kota dan pusat perdagangan, pelayanan umum, pusat pemerintahan dan pusat pendidikan sehingga kondisi jalan arteri relatif baik.
- Posisi tapak merupakan daerah tangkapan tiga arah kota disekitarnya selain sebagai pintu gerbang wisata Danau Toba dari arah Timur Laut dan pintu gerbang wisata pantai di Sibolga dari arah Barat Laut.



Gambar 19 : potongan lingkungan Barat – Timur
Sumber : pengamatan

b. Kendala Tapak

- Posisi tapak yang dikelilingi bangunan pertokoan dan bangunan pelayanan umum dapat menyulitkan penghawaan alami secara optimal.



SKALA : 1 : 1000

Gambar 20 : potongan lingkungan Utara – Selatan
Sumber : pengamatan

7. AKTIFITAS PELAKU DAN KARAKTERISTIK KEGIATAN

7.1 Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan pada Fasilitas Komersial Terpadu dapat dibedakan menjadi :

7.1.1 Shopping Mall

a. Konsumen / Pengunjung / Pembeli

Adalah golongan masyarakat umum dengan latar belakang ekonomi menengah ke atas.

1. Tujuan : berbelanja, menikmati suasana, jalan-jalan dan rekreasi.
2. Bentuk : individu, kelompok, keluarga.
3. Sarana : dominan memakai kendaraan pribadi (motor / mobil)

b. Penjual

Adalah penyewa unit-unit toko (retail) yang melayani dan menyelenggarakan jual beli. Tujuannya untuk memperoleh keuntungan dari aktifitas yang dilakukan.

c. Pengelola

Adalah pelaku yang tidak langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari dalam Fasilitas Komersial Terpadu. Kegiatan mereka adalah mengurus operasional, manajemen dan pemeliharaan.

d. Supplier (pemasok barang)

Pengisi barang dagangan di dalam pusat perbelanjaan yang diperlukan oleh pegawai atau penjual.

7.1.2 Pasar Seni dan Kerajinan

a. Konsumen / Pengunjung / Pembeli

Adalah golongan masyarakat umum dengan latar belakang ekonomi menengah ke atas dan wisatawan domestik dan mancanegara.

b. Penjual

Adalah penyewa unit-unit toko (retail) yang melayani dan menyelenggarakan jual beli yang dikhususkan pada produk seni tradisional dan kerajinan. Tujuannya untuk memperoleh keuntungan dari aktifitas yang dilakukan.

c. Pengelola

Adalah pelaku yang tidak langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari dalam Fasilitas Komersial Terpadu. Kegiatan mereka adalah mengurus operasional, manajemen dan pemeliharaan.

d. Supplier (pemasok barang)

Pengisi barang dagangan di dalam pusat perbelanjaan yang diperlukan oleh pegawai atau penjual.

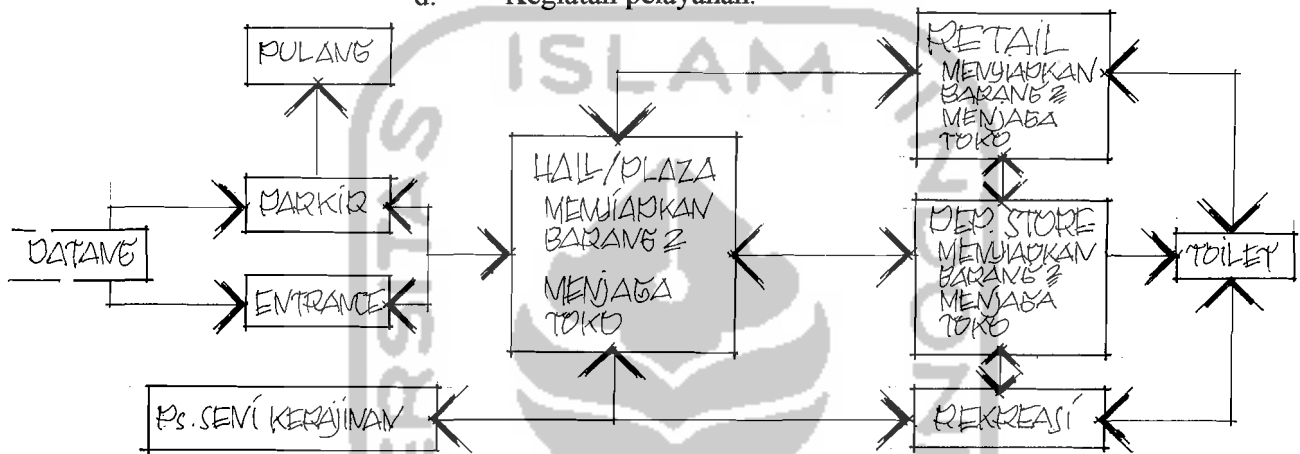
7.2 Karakteristik Kegiatan

• **Shopping Mall**

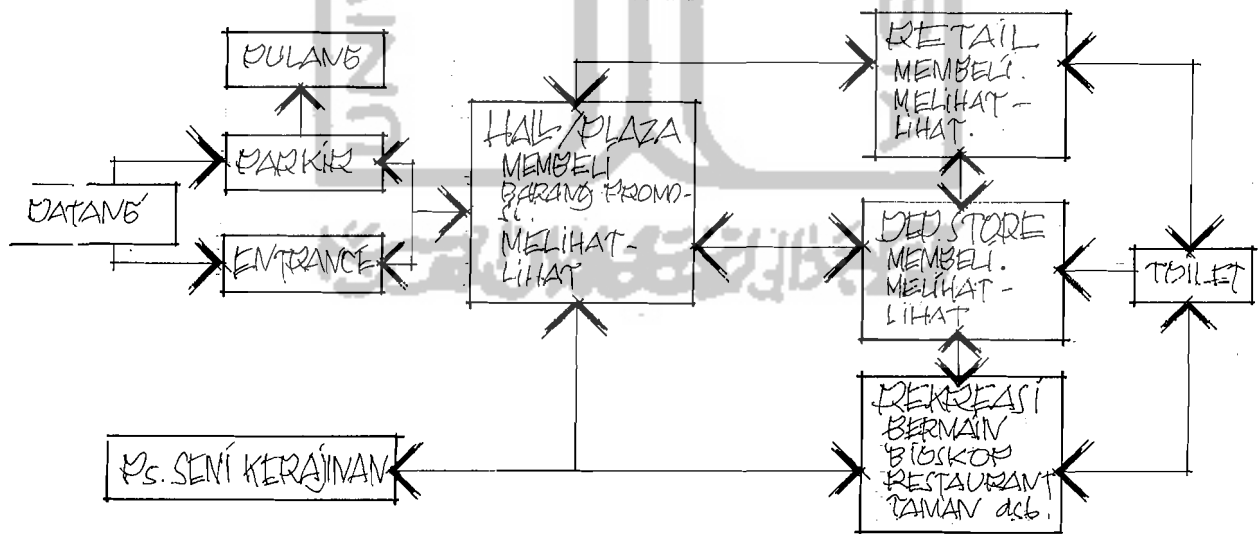
Karakteristik kegiatan yang diwadahi pada Fasilitas Komersial Terpadu meliputi jenis dan jumlah sebagai berikut :

1. Kegiatan jual beli yang meliputi :

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



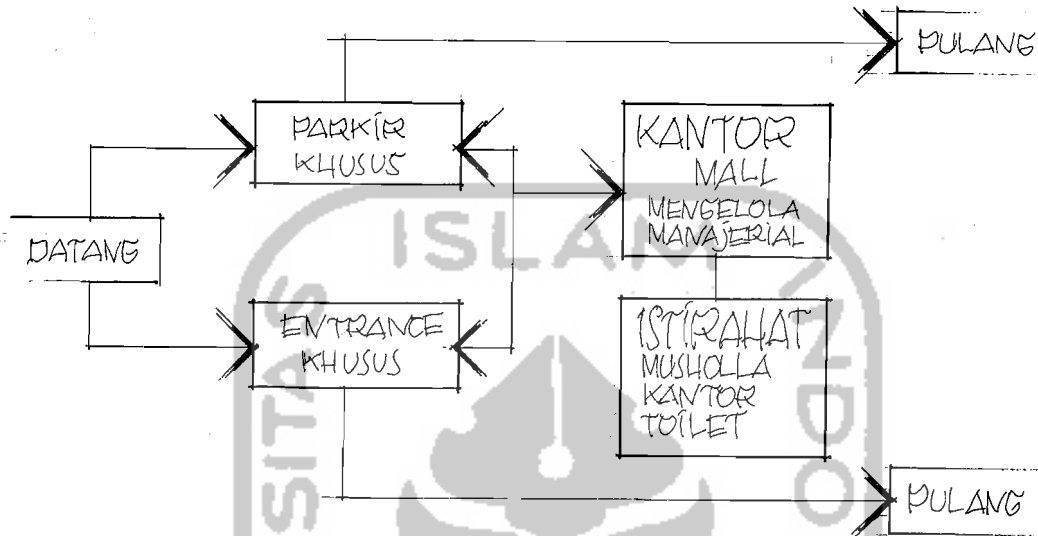
Gambar 21 : karakteristik kegiatan penjual
Sumber : analisis



Gambar 22 : karakteristik kegiatan pengunjung dan pembeli
Sumber : analisis

2. Kegiatan pengelolaan yang meliputi :

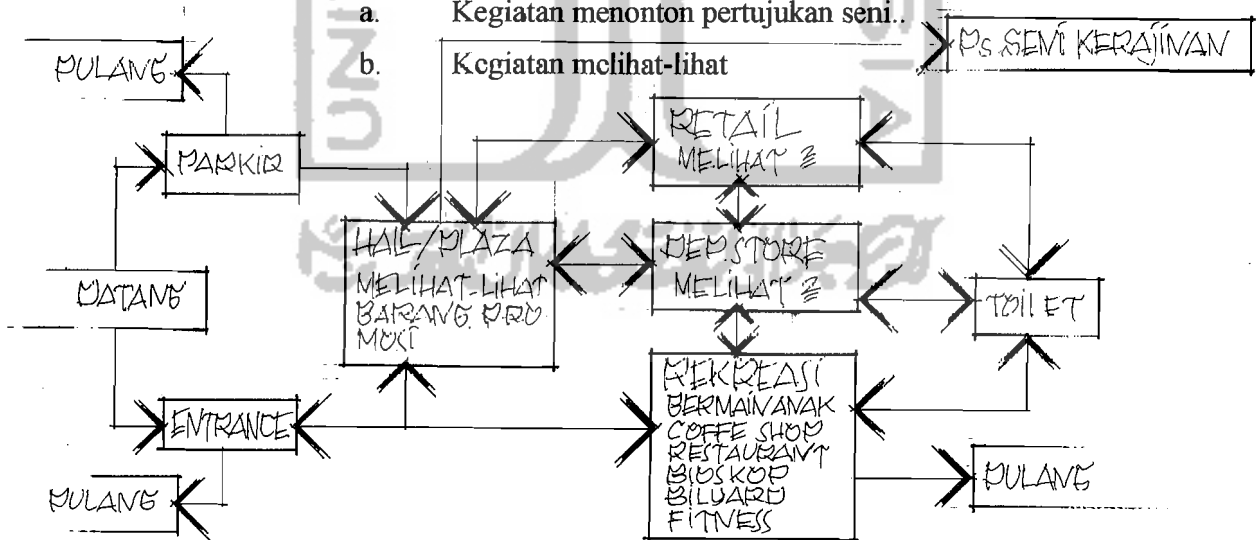
- a. Kegiatan operasional.
- b. Kegiatan manajemen.
- c. Kegiatan maintenance.



Gambar 23 : karakteristik kegiatan pengelola
Sumber : analisis

3. Kegiatan rekreasi

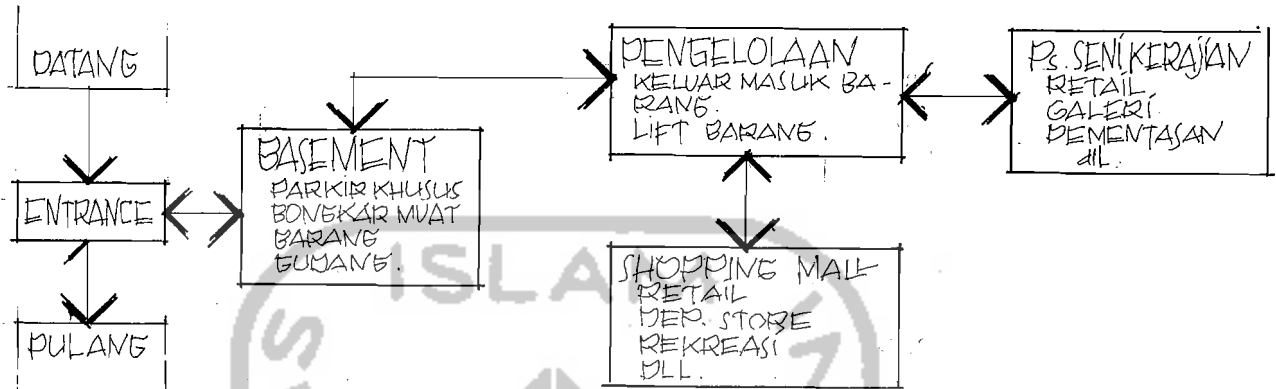
- a. Kegiatan menonton pertunjukan seni..
- b. Kegiatan melihat-lihat



Gambar 24 : karakteristik kegiatan rekreasi
Sumber : analisis

4. Kegiatan penyediaan barang yang meliputi :

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

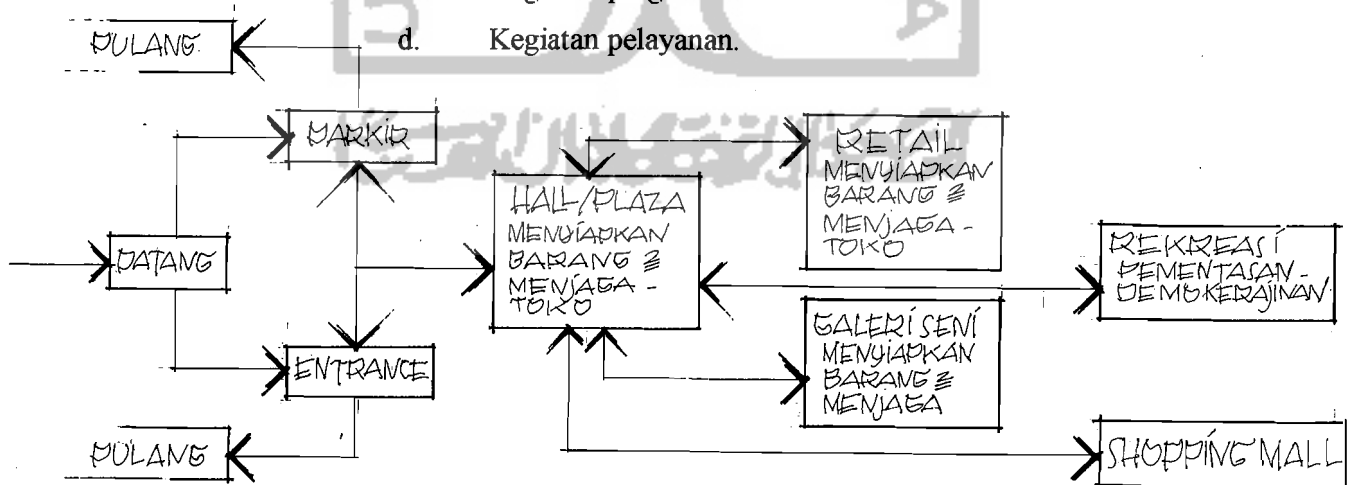


Gambar 25 : karakteristik kegiatan pemasok barang
Sumber : analisis

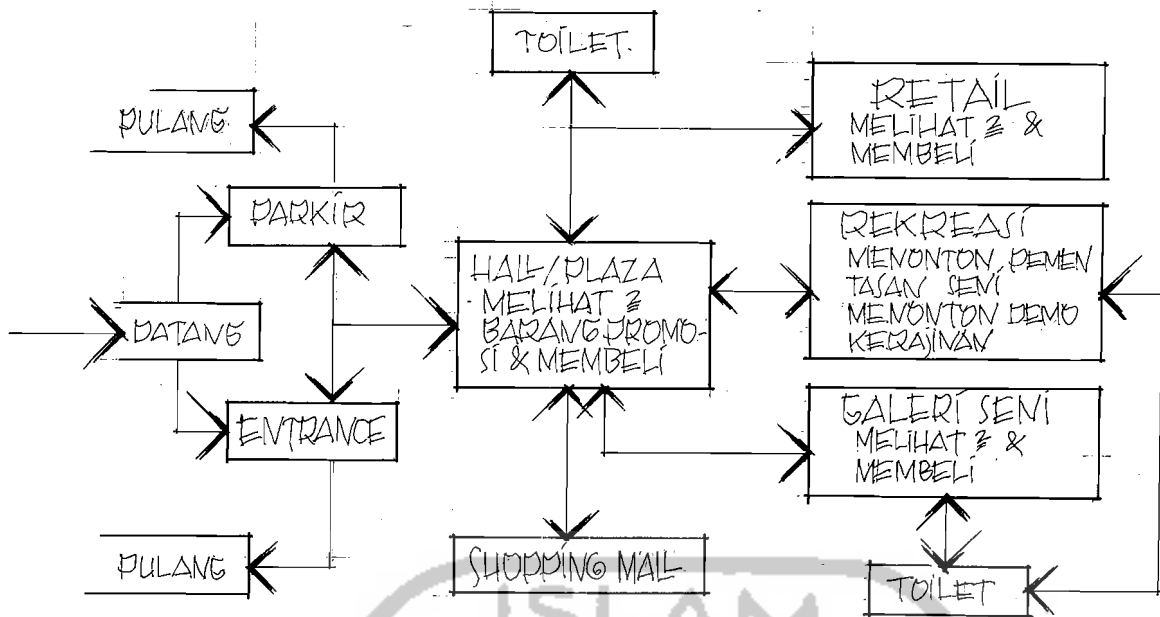
• Pasar Seni dan Kerajinan

1. Kegiatan jual beli yang meliputi :

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



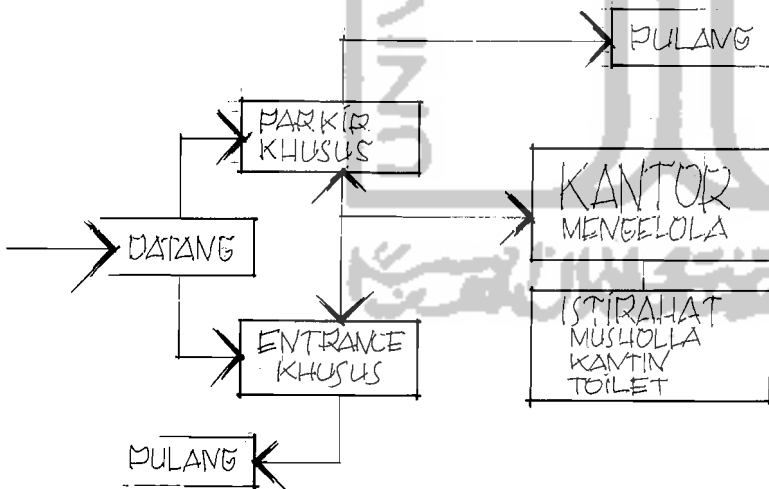
Gambar 21 : karakteristik kegiatan penjual
Sumber : analisis



Gambar 22 : karakteristik kegiatan pembeli dan pengunjung
Sumber : analisis

2. Kegiatan pengelolaan yang meliputi :

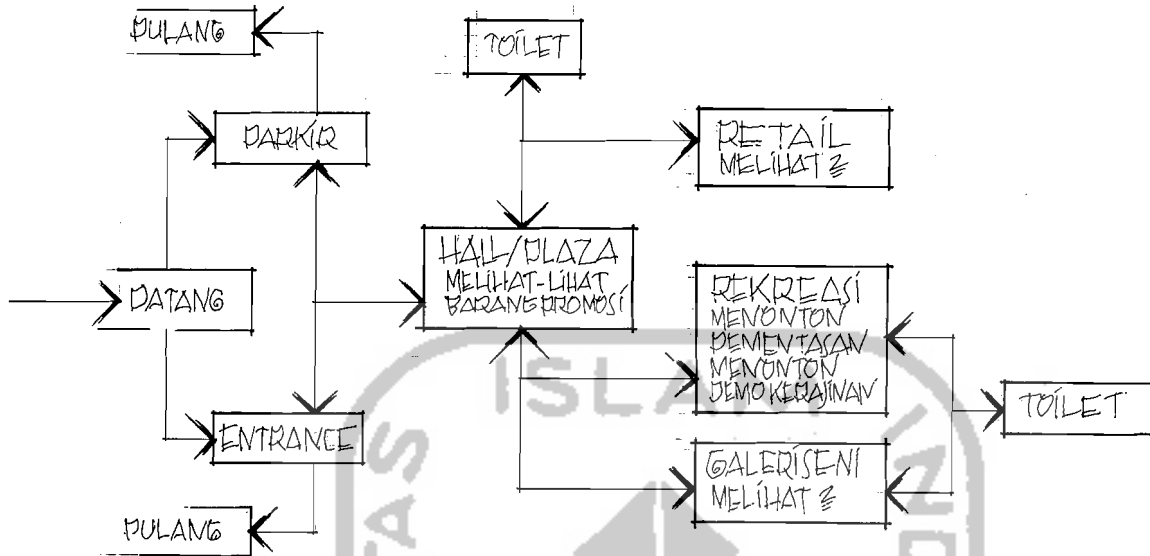
- a. Kegiatan operasional.
- b. Kegiatan manajemen.
- c. Kegiatan maintenance.



Gambar 23 : karakteristik kegiatan pengelola
Sumber : analisis

3. Kegiatan rekreasi

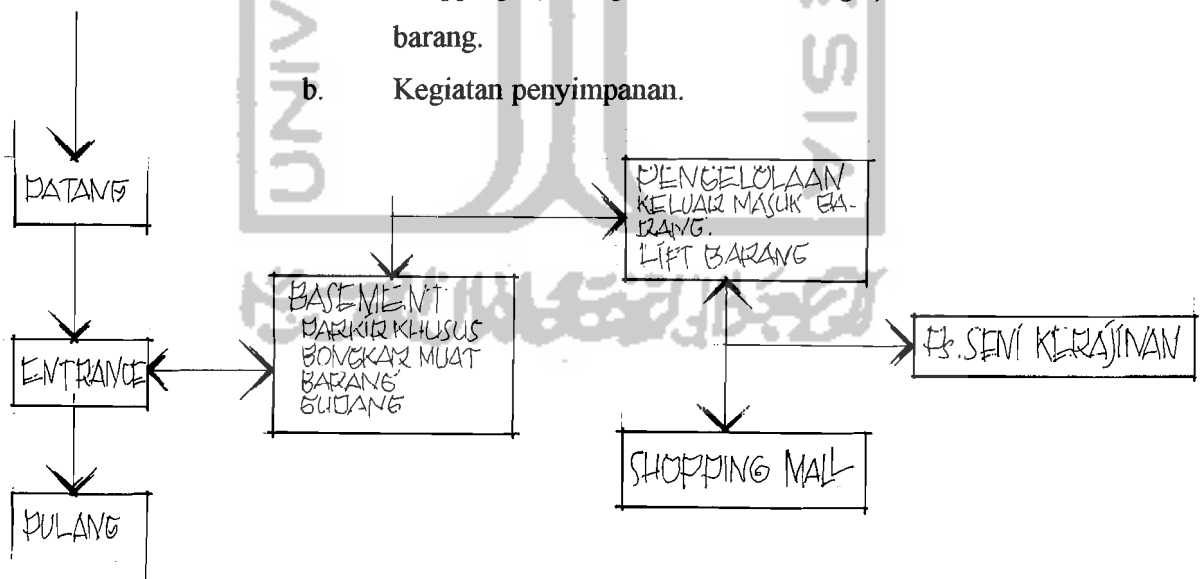
- a. Kegiatan menonton pertunjukan seni..
- b. Kegiatan melihat-lihat



Gambar 24 : karakteristik kegiatan rekreasi
Sumber : analisis

4. Kegiatan penyediaan barang yang meliputi :

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



Gambar 25 : karakteristik kegiatan pemasok barang
Sumber : analisis

7.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang diwadahi pada Fasilitas Komersial Terpadu mempunyai hubungan antar kegiatan. Bentuk kegiatan atau pola sirkulasi sebagai berikut : (Repi, Fasilitas Komersial Terpadu Area Pasar Bawah, TA UII, 1999 hal 19).

- **Shopping Mall dan Pasar Seni Kerajinan**

1. Pola kegiatan mengamati area

Pada kegiatan ini pengunjung memikirkan jarak yang ditempuh. Sehingga perlu diberikan orientasi pencapaian ke segala arah dengan pola yang jelas.

2. Pengunjung yang sudah mengenal area

- ✓ Langsung ke tempat yang dituju, dalam keperluan yang singkat dan khusus. Perlu diberikan jarak capai yang efektif ke segala arah.
- ✓ Berkeliling, hanya sekedar melihat-lihat (rekreasi)

3. Transaksi

Pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli pada kasir.

4. Rekreasi

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

5. Kedekatan jarak

Pengunjung cenderung mencari jalan yang singkat sehingga bentuk darah arah jalur dimungkinkan saling bcrhubungan serta mudah dicapai.

7.4 Frekwensi Kegiatan

Frekwensi kegiatan dapat dikelompokkan menurut tingkat operasional atau waktu / lama kegiatan yang direncanakan di dalam Fasilitas Komersial Terpadu di Padangsidempuan, antara lain sebagai berikut : (Pemkot Padangsidempuan) :

- **Shopping Mall**

1. Kegiatan jual beli, Shopping Mall

Durasi pelayanan ; jam 9.00 s/d 21.00 WIB, (hari-hari kerja) dan jam 8.00 s/d 22.00 (hari libur)

2. Kegiatan rekreasi.

- Area Permainan Anak, Durasi pelayanan mengikuti jam pelayanan perdagangan.
- Bilyard Center, durasi pelayanan jam 9.00 s/d 02.00 WIB, setiap hari.
- Fitness Center, durasi pelayanan jam 09.00 s/d 21.00 (setiap hari).
- Bioskop, durasi pelayanan jam 10.00 s/d 24.00 (setiap hari)

- **Pasar Seni dan Kerajinan**

1. Kegiatan jual beli,

Durasi pelayanan ; jam 9.00 s/d 21.00 WIB, (hari-hari kerja) dan jam 8.00 s/d 22.00 (hari libur)

3. Kegiatan rekreasi.

- Demonstrasi kerajinan tradisional, jam 9.00 s/d 16.00 WIB (hari libur).
- Pentas seni tradisional dan modern, jam 20.00 s/d 02.00 WIB (hari libur).

9. ASUMSI DAN KAPASITAS RUANG

9.1 Jumlah dan Jenis Ruang

9.1.2 Shopping Mall

1. Ruang Penerimaan

- hall / lobby / plaza

2. Pedagang Grosir

- toko / retail
- tempat sortir barang
- tempat pengemasan
- tempat penyimpanan barang

3. Pedagang Eceran

- toko
- tempat penyimpanan barang

4. Ruang Pelayanan

- ruang area informasi

5. Ruang Pengelola

- ruang tamu
- ruang direksi
- ruang sekretaris
- ruang staff

6. Rekreasi

- permainan anak
 - ruang duduk
 - ruang bermain
 - ruang pengelola
 - cafetaria
- Bioskop
 - ruang pemutaran film
 - ruang penonton
 - cafetaria
 - lavatory
 - lobby
 - ruang loket
- Ruang bilyard
 - Lobby
 - counter
 - ruang permainan
 - ruang pengelola
 - cafetaria
 - loker
- Kolam Renang
 - Loker
 - lavatory
 - ruang bilas
 - lobby

- ruang P3K
- ruang administrasi
- ruang pengelola

7. Ruang pendukung

- ruang rapat
- ruang genset
- ruang ME
- ruang AHU
- ruang pompa
- gudang
- lavatory
- parkir

9.1.3 Pasar Seni Kerajinan

1. Ruang Penerimaan

- hall / lobby / plaza

2. Pedagang Penjualan

- Toko / retail
- tempat sortir barang
- tempat pengemasan
- tempat penyimpanan barang
- ruang peragaan / display

4. Ruang Pelayanan

- ruang area informasi

5. Ruang Pengelola

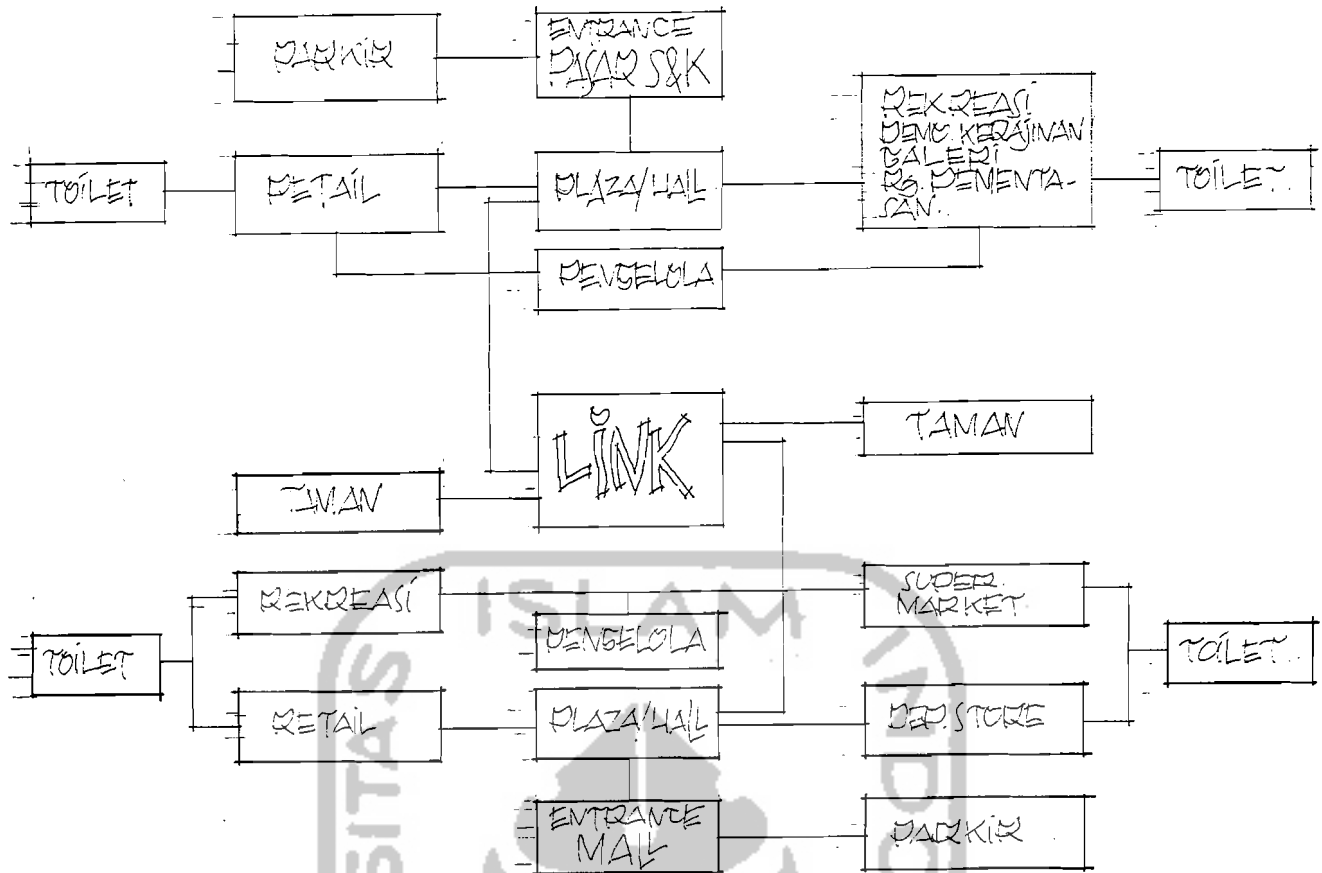
- ruang direksi
- ruang tamu
- ruang sekretaris
- ruang staff

6. Ruang Pendukung

- musholla
- ruang rapat
- lavatory
- gudang
- parki

9.1.4 Hubungan Ruang

Berikut ini pola hubungan antar ruang per ruang menurut tingkat keeratan hubungannya satu sama lain;



Gambar 28 : hubungan ruang

Sumber : Pengamatan

8.1.5 Besaran Ruang

berdasarkan site yang direncanakan PEMKOT Padangsidempuan, Fasilitas Komersial Terpadu direlokasikan pada area City Market yang terbakar, dengan luasan site 11.978 m² dengan KDB maksimal adalah 75 %. Berdasarkan asumsi asumsi total besaran ruang bangunan Fasilitas Komersial Terpadu akan direncanakan 3 lantai + 1 lantai basement, adapun fungsi Fasilitas Komersial Terpadu Padangsidempuan akan dibagi dua fungsi bangunan, Shopping Mall dan Pasar Seni Kerajinan. Berikut ini akan dijabarkan asumsi kebutuhan ruang serta luasan ruang per ruang yang akan menjadi acuan dalam perancangan.

Luas site : 11.978 m²

Asumsi KDB Fasilitas Komersial Terpadu 75 % .11.978 = 8983,5 m²

Asumsi KLB Fasilitas Komersial Terpadu 4 . 8983,5 = 35742 m²

9.1.6 Besaran Ruang

Berdasarkan site yang direncanakan PEMKOT Padangsidempuan, Fasilitas Komersial Terpadu direlokasikan pada area bekas City Market yang terbakar, dengan luasan site **11.978 m²** dengan KDB maksimal adalah **75 %**. Berdasarkan asumsi asumsi total besaran ruang bangunan Fasilitas Komersial Terpadu akan direncanakan **3 lantai + 1 lantai basement**, adapun fungsi Fasilitas Komersial Terpadu Padangsidempuan akan dibagi dua fungsi bangunan, Shopping Mall dan Pasar Seni Kerajinan. Berikut ini akan dijabarkan asumsi kebutuhan ruang serta luasan ruang per ruang yang akan menjadi acuan dalam perancangan.

Luas site	: 11.978 m ²	
Asumsi KDB Fasilitas Komersial Terpadu	75 % . 11.978	= 8983,5 m ²
Asumsi KLB Fasilitas Komersial Terpadu	4 . 8983,5	= 35742 m ²
Shopping Mall	70 % . 35742 m ²	= 25.019,4 m ²
Pasar Seni Kerajinan	30 % . 35742 m ²	= 10.722,6 m ²

A. Shopping Mall

Perbandingan Retail dan Magnet adalah 70 : 30

Rentable Area 70 % . 25.019,4 = 17.513,58 m²

Magnet 30 % . 25.019,4 = 7.505,82 m²

Parkir

Perbandingan pengunjung : pengunjung setempat 60 %,

pengunjung domestik 30 % dan

Wisatawan asing 10 %.

Berdasarkan sarana pengunjung yang digunakan,

Domestik 90 % dan

wisatawan 10 %.

a. Pengunjung Domestik

sarana pengunjung, Motor 30 %, mobil 40 %, kendaraan umum 20 % dan lain-lain 10 %. Jumlah pengunjung domestik adalah 90 % . 1.890 orang = 1.701 orang.

Parkir mobil pribadi, 40 % . 1.701 orang = 680 orang.

Ass. Density 5 orang / mobil, 680 / 5 = 136 mobil

Standard 136 @ 20 m² = 2.720 m²

Parkir sepeda motor, 30 % . 1.701 orang = 510 orang

Ass. Density 2 orang / mobil, 510 / 2 = 255 motor

Standard 255 @ 1.5 m² = 382,5 m²

Kantong parkir dan halte 20 % . 1.701 = 340 orang

Ass. Angkutan 30 % . 340 orang = 102 orang

Ass. Banyak halte, 50 orang / halte = 2 halte

b. Pengunjung Mancanegara

Wisatawan mancanegara 10 % . 1.890 orang

JENIS RUANG	STANDARD / ASUMSI	BESARAN RUANG
Ruang Utama	sirkulasi 25 % . 12259,5	3.064 m2
Retail	gudang 10 % . 12.259,5	1.226 m2
kecil 70 % . 12.260	ass. 5.578 m2	124unit @ 32 m2
sedang 20 % . 12.260	ass. 1.594 m2	24 unit @ 64 m2
besar 10 % . 12.260	ass.797 m2	6-7 unit @ 128 m2
Rekreasi dan hiburan		
Ruang bermain dan video game		
ruang mesi vid. Game	asumsi 50 unit @ 2m	100 m2
ruang duduk	asumsi 50 orang @ 0,5	25 m2
ruang bermain anak	asumsi 50 orang @ 2,5	125 m2
ruang karyawan	asumsi 15 orang @ 1,5	22,5 m2
ruang administrasi	asumsi	16 m2
kantin	asumsi 20 orang @ 0,7 . 11,16	318,85 m2
sirkulasi	asumsi 25 % .607,35	121,47 m2
Fitness Center		
ruang latihan	asumsi 25 orang @ 3	75 m2
ruang karyawan	asumsi 6 orang @ 2	12 m2
ruang pengelola	asumsi 3 orang @ 2	6 m2
ruang ganti	asumsi 25 orang @2	50 m2
sirkulasi	asumsi 25 % 93	23,25 m2
Restaurant		
ruang duduk	asumsi 50 orang @ 0,7.11,16	406 m2
dapur, gudang, rg. Karyawan	25 % 406	101,5 m2
sirkulasi	25 % 507,5	126,875 m2
Cafeteria		
ruang duduk	asumsi 20 orang @ 0,7 . 11,16	56,24 m2
dapur, gudang, rg. Karyawan	25 % 56,24	39,06 m2
sirkulasi	25 % 195,3	48, 825 m2
Bilyard center		
ruang bermain	asumsi 40 orang @ 15.10	6000 m2
ruang karyawan	asumsi 15 orang @ 1,5	22,5 m2
ruang pengelola	asumsi	16 m2
sirkulasi	asumsi 25 % . 6038,5	1509,625 m2
Bioskop		
ruang pemutaran / proyektor	asumsi	20 m2
ruang tiket	asumsi	6 m2
cafeteria	asumsi	25 m2
lobby	ass. 15 orang @ 0,6	
ruang karyawan	ass. 7 orang @ 2m	24 m2
ruang administrasi	asumsi	36 m2
gudang	asumsi	25 m2
ruang penonton	kapasitas 150 orang @ 1	150 m2
sirkulasi	25 % . 368	96,5 m2
Ruang pendukung		
rg. Operasional mesin	asumsi	30 m2
ruang trafo	3 orang @ 10	30 m2
ruang ac sentral	asumsi	25 m2
ruang peralatan	asumsi	9 m2
sirkulasi	25 % . 94	23,5 m2

Tabel 4 : besaran ruang shopping mall
Sumber : asumsi, neufert

Ruang Keamanan		
ruang staff keamanan	ass. 2 orang @ 12,5	25 m ²
ruang keamanan toko	ass 4 Orang @ 4/lantai	16 m ²
ruang keamanan gudang	assumsi	15 m ²
sirkulasi	25 % . 56	14 m ²
Lavatory		
lavatory pria	1ss. 1/3 . 1890 orang	630 m ²
wc	630 / 100 @ 1,8	11,34 m ²
urinoir	630 / 100 @ 0,7	4,41 m ²
wastafel	630 / 100 @ 1	6,3 m ²
sirkulasi	25 % . 56	14 m ²
lavatory wanita	2/3 . 1860 orang	1260 orang
wc	1260 / 100 @ 1,8	22,68 m ²
urinoir	1260 / 100 @ 0,7	8,82 m ²
wastafel	1260 / 100 @ 1	12,6 m ²
sirkulasi	25 % . 44,1	11,02 m ²

Tabel 5 besaran ruang shopping mall

Sumber : asumsi, neufert

B. Pasar Seni dan Kerajinan

Ruang Utama		
unit penjualan dan peragaan	asumsi	420 m ²
penjualan karya seni & kerajinan	asumsi	540 m ²
penjualan karya seni & peragaan	asumsi	672 m ²
penjualan kerajinan & peragaan	asumsi	672 m ²
Ruang pengelola		
ruang manajemen	standard	15 m ²
ruang sekretaris	standard	12 m ²
ruang administrasi	stand. 8 @ 3 orang	24 m ²
ruang pemasaran	stand. 8 @ 3 orang	24 m ²
rg. Bagian umum	stand. 8 @ 4 orang	32 m ²
rg. Layanan informasi	ass. 4 @ 2 orang	8 m ²
rg. Rapat	stand. 1,5 @ 10 . 12,71 + sirkulasi 30 %	36 m ²
rg. Tamu	stand. 1,5 @ 8 . 12,71 + sirkulasi 30 %	23,18 m ²
lobby / r. tunggu	asumsi	30 m ²
Ruang Pelayanan		
gudang	asumsi	30 m ²
ruang kesehatan	ass. 4 @ 6 orang	24 m ²
rg. Perlengkapan	asumsi	50 m ²
Ruang Rekreasi		
rg. Demo kerajinan tradisional	ass. 8 @ 10 orang	80 m ²
ruang pementasan seni		
panggung	ass. 8 orang @ 2 . 2	32 m ²
ruang latihan	ass. 10 orang @ 2	16 m ²
gudang	asumsi	64 m ²
kamar rias	ass. 8 orang @ 2	16 m ²
ruang penonton	ass. 900 orang @ 0,7	630 m ²

Tabel 6 : besaran ruang pasar seni dan kerajinan

sumber : asumsi, neufert

10. KESIMPULAN

Dari data-data yang didapatkan dalam penulisan proposal ini, maka dapat diambil kesimpulan dalam menentukan langkah-langkah proses disain selanjutnya. Adapun kesimpulan tersebut terbagi dalam beberapa aspek :

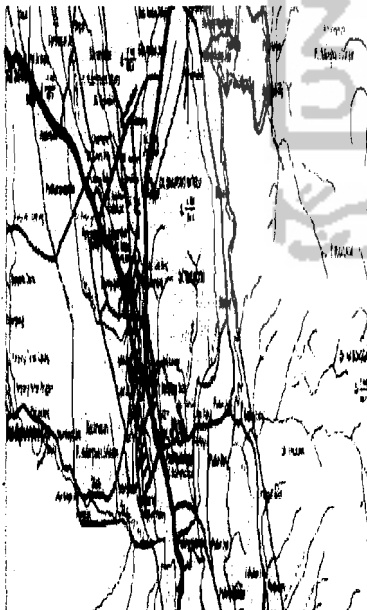
1. Aspek Fungsi

Fasilitas Komersial Terpadu di Padangsidempuan merupakan suatu fasilitas komersial yang memadukan dua fungsi komersial yaitu, Shopping Mall dan Pasar Seni dan kerajinan. Di samping itu Fasilitas Komersial Terpadu juga memiliki aspek rekreasi yang diharapkan dapat melengkapi kebutuhan akan rekreasi masyarakat Kota Padangsidempuan dan sekitarnya.

Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam aspek fungsi antara lain :

a. Lokasi Site

Lokasi site terletak di pusat kota yang memiliki potensi untuk direncanakan sebagai areal Fasilitas Komersial Terpadu karena letaknya strategis dan dilengkapi infrastuktur yang memadai ditambah dengan Kota Padangsidempuan yang merupakan Kota Gerbang Wisata.



gambar 29 : luasan site

2. Sirkulasi

a. Sirkulasi Ruang Dalam

- Akses yang jelas menurut ruang yang dituju
- Mempunyai akses tersendiri untuk karyawan dan pengelola
- Ketersediaan akses untuk supplier berupa lift barang.
- Akses vertikal untuk konsumen.
- Menghindari akses yang panjang untuk menghindari kesan monoton pada sirkulasi.
- Ketersediaan sirkulasi darurat berupa tangga darurat.
- Mempunyai entrance yang menonjol sebagai penjelajah masuk.
- Pengolahan sirkulasi dengan perubahan ketinggian, penyempitan pelebaran koridor dan permainan ketinggian plafond, perubahan bentuk dan warna.

b. Sirkulasi Ruang Luar

sirkulasi ruang luar meyangkut pengaturan sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan antara lain :

- Pembedaan sirkulasi antara kendaraan dan pejalan kaki.
- Pembedaan sirkulasi kendaraan roda dua, roda tiga, dan roda empat.
- Penyediaan sirkulasi masuk dan sirkulasi keluar yang jelas dan terarah.
- Pembedaan parkir kendaraan pengunjung, pengelola dan umum.
- Akses yang jelas dari arah parkir menuju bangunan.
- Pola parkir yang mudah untuk pergerakan dan rotasi kendaraan.

3. Tata Ruang

1. Tata Ruang Dalam

- Ruang-ruang yang dinamis yang memberikan kebebasan dalam melakukan pergerakan, kegiatan santai dan tidak

membosankan dengan adanya variasi pada bentuk ruang, skala ruang, sirkulasi, organisasi ruang dan warna ruang.

- Memberikan kemudahan dalam kegiatan pengelolaan.
- Perbedaan ruang rekreasi dengan perbelanjaan.
- Memberikan kenyamanan fisik dan psikologi.

2. Tata Ruang Luar

- Penataan Jalur sirkulasi kendaraan, parkir dan pedestrian dengan vegetasi dan taman-taman kecil untuk memberikan suasana rekreatif.
- Memberikan *space* antara massa bangunan yang di gunakan sebagai taman.
- Penyediaan ruang terbuka yang dilengkapi dengan area tempat duduk untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh.

4. Aspek Estetis dan Perpaduan Citra Bangunan Lokal dan Modern Sebagai Penentu Rancangan Interior Eksterior

1. Bentuk

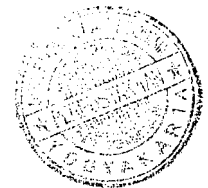
- Bentuk segi empat yang mengkomposisikan penambahan, pengurangan, dan perpaduan bentuk sehingga tercipta bentuk yang dinamis dan tidak menimbulkan kesan ruang yang monoton.
- Untuk memperkuat keberadaan bangunan yang berada di kota gerbang wisata, bangunan diciptakan mengarah ke karakter menonjol, terbuka dan mudah dicapai.
- Kekompakan bentuk bangunan antar massa tidak harus dengan bentuk yang sama.

2. Fasade

- Memodifikasi gaya bangunan lokal dengan perpaduan arsitektur modern.

RUANG	SIKAT KEGIATAN	BENTUK KEGIATAN	WARNA
RUANG PENERIMAAN HALL/PLAZA	GEMBIRA	PELAYANAN	KUNING
RUANG PELAYANAN	FORMAL	PELAYANAN	BIRU
RUANG INFORMASI			
RUANG PENJUALAN	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
DETAIL	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
DEP STORE	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
SUPER MARKET	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
DEP. KAKI LIMA	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
DEP. SEMI KERAJINAN	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
RS. MENGELOLA			
R. TAMU	FORMAL	BERTAMU	BIRU, JINGGA
R. DIREKSI	FORMAL	KERJA	BIRU
R. SEKRETARIS	FORMAL	KERJA	BIRU
R. STAFF	FORMAL	KERJA	BIRU
RS. REKREASI			
BIOSKOP	GEMBIRA	MENONTON	KUNING
RS. PERMAINAN ANAK	GEMBIRA	BERMAIN	JINGGA, KUNING
BILIARD CENTER	SANTAI	O RABA	KUNING
FITNESS CENTER	GEMBIRA	O RABA	BIRU
RESTAURANT	SANTAI	MAKAN/MINUM	BIRU, KUNING
GALERI SENI	TEMANG	PAMERAN	BIRU
RS. PEMENTASAN	GEMBIRA	PERTUMBUKAN	JINGGA, KUNING
RS. MEMO. KERAJINAN	GEMBIRA	PERTUMBUKAN	JINGGA, KUNING
CAFETERIA	SANTAI	MAKAN/MINUM	BIRU, KUNING

Tabel 2 : warna fasilitas komersial terpadu
Sumber : analisis



5. Aspek Teknis

a. Pola Struktur

- Pengembangan struktur dengan bentuk yang efisien dan adanya pola yang jelas.
- Penempatan dan peletakan struktur yang tepat sehingga tidak membuang ruangan dan perabotan dapat menempati sisi ruang dengan baik.
- Mempertimbangkan pola struktur terutama pada area parkir diharapkan laju dan rotasi kendaraan tidak terganggu.
- Super Struktur kombinasi core kolom dan balok.
- Sub Struktur basement sebagai pondasi dan pondasi foot plate.
- Atap struktur baja.

RUANG	SIKAT KEGIATAN	BENTUK KEGIATAN	WARNA
RUANG PENERIMAAN HALL/PLAZA	GEMBIRA	PELAYANAN	KUNING
RUANG PELAYANAN	FORMAL	PELAYANAN	BIRU
RUANG INFORMASI	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
RUANG PENJUALAN DETAIL	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
DEP STORE	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
SUPER MARKET	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
DEP. KAKI LIMA	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
DEP. SEMI KERAJINAN	GEMBIRA	TRANSAKSI	JINGGA, KUNING
RG. MENGELOLA.	FORMAL	BERTAMU	BIRU, JINGGA
R. TAMU	FORMAL	KERJA	BIRU
R. UIREKSI	FORMAL	KERJA	BIRU
R. SEKRETARIS	FORMAL	KERJA	BIRU
R. STAFF	FORMAL	KERJA	BIRU
RG. REKREASI	GEMBIRA	MENONTON	KUNING
BIOSKOP	GEMBIRA	BERMAIN	JINGGA, KUNING
RG. PERMAINANAK	SANTAI	O. RABA.	KUNING
BILIARD CENTER	GEMBIRA	O. RABA.	BIRU
FITNESS CENTER	SANTAI	MAKAN/MINUM.	BIRU, KUNING
RESTAURANT	TEMANG	PAMEDAN	BIRU
GALERI SEMI	GEMBIRA	PERTUNJUKAN	JINGGA, KUNING
RG. DEMONTASAN	GEMBIRA	PERTUNJUKAN	JINGGA, KUNING
RG. DEMO. KERAJINAN	SANTAI	MAKAN/MINUM	BIRU, KUNING
CAFETARIA			

Tabel 2 : warna fasilitas komrsial terpadu
Sumber : analisis

5. Aspek Teknis

a. Pola Struktur

- Pengembangan struktur dengan bentuk yang efisien dan adanya pola yang jelas.
- Penempatan dan peletakan struktur yang tepat sehingga tidak membuang ruangan dan perabotan dapat menempati sisi ruang dengan baik.
- Mempertimbangkan pola struktur terutama pada area parkir diharapkan laju dan rotasi kendaraan tidak terganggu.
- Super Struktur kombinasi core kolom dan balok.
- Sub Struktur basement sebagai pondasi dan pondasi foot plate.
- Atap struktur baja.

b. Utilitas

a. Penghawaan

- Menggunakan AC sentral per lantai.
- Penghawaan alami akan digunakan pada ruang-ruang yang tidak memerlukan pengkondisian melalui cross ventilation.

b. Pencahayaan

- Pencahayaan buatan memanfaatkan arus PLN dengan bantuan genset sebagai alternatif.
- Tata letak lampu disesuaikan dengan kebutuhan.
- Pencahayaan alami dengan *sky light* dan bukaan.

