

PERPUSTAKAAN FTSP
HADIAH/BELI
 TGL. TERIMA : 18 Maret 2006
 NO. JUDUL : 00827
 NO. INV. : 520001027001
 NO. INDUK. : _____

TUGAS AKHIR

Dosen pembimbing : Ir. Priyo Pratiwo, MT

SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT

Pola tata ruang yang rekreatif dan interaktif



**DIBACA DI TEMPAT
 TIDAK DIBAWA PULANG**

Oleh :

Akhmad Dwijayanto

(00 512 163)

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

2005

Handwritten notes and signatures:
 90 55 12
 5
 1
 2012/03/18
 Akhmad Dwijayanto

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT

POLA TATA RUANG YANG REKREATIF DAN INTERAKTIF

Disusun Oleh :

Akhmad Dwijayanto
No. Mahasiswa 00 512 163

Jogjakarta, Agustus 2005

Menyetujui,
Dosen Pembimbing


(Ir. Priyo Pratikno, MT)

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP
Universitas Islam Indonesia


(Ir. Reviante Budi Santoso, M. Arch)

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

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

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini saya dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT.

Tugas akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh predikat keserjanaan Strata 1 dari Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta.

Selama pelaksanaan Hingga tersusunnya laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta pengarahan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan yang baik ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Priyo Pratikno, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penyusun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Supriyanta, MT selaku Dosen Penguji.

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih kurang dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran sangat penyusun harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna serta membawa manfaat bagi kita semua.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Jogjakarta, Agustus 2005

— UCAPAN TERIMAKASIH —

ALLAH SWT atas hidayah, rahmat dan karunia-Nya

Aku persembahkan TA ku sebagai baktiku untuk **Ibu dan Bapak** atas doa, nasehat, kesabaran yang tiada hentinya.

Seluruh keluarga besarku di Pulau Bangka, Kalimantan dan Pulau Jawa

Untuk **Masku Ekot + adikku Kiki** *makasih ok?*

Menik Putri Subagin, yang telah menemaniku kala sakit, sedih dan memberi dukungan :)

Tidak lupa **Om Ibnu dan Tante Upik** atas do'a dan dukungannya.

Teman Kontrakan **Mas Aji "Basir", Yuan, Sigit, Oji, Joko, Tomi, Pipit, Dina, Hendy, Widi, Mas Buc Agus** atas bantuannya semoga sukses.

Teman seperjuangan TA, **Eka, Reva, Miko, Erick cs, Ali, Lulu, Akbar, Yoni, Irma, Ratih, Gina, Ucil, Anis DLL.** *Sukses ya?*

Mas Sarjiman, mas Tutut, mas Sariman dan mas Bareb

Teman2 Ex-Muha

Pak Agus yang telah memberi suplai logistik selama studio

Kangmas Revi atas do'a, perhatiannya...

Pak Ariadi + Mas Barito

ANAK-ANAK ARCH SMILE '97 EX-KAYEN 135 B yang sudah membantu bertahan dan survive di jurusan ARSITEKTUR : **mas HOHO, mas WELDI, mas QISUT, mas ENDI, mas ANDOT DLL**

DAFTAR ISI

- ABSTRAK 1
 - PROPOSAL 2-21
 - DESAIN SKEMATIK 22-28
 - LAPORAN PERANCANGAN
 - DAFTAR PUSTAKA
-

ABSTRAK

Shopping mall di Sungailiat adalah sebuah bangunan yang berfungsi tidak hanya sebagai pemenuhan kebutuhan masyarakat kota Sungailiat dan sekitarnya tapi juga sebagai sarana rekreasi baik perorangan maupun kelompok.

Penekanan pada shopping mall ini adalah pola tata ruang yang rekreatif dan interaktif. Saat ini shopping mall dipandang sebagai tempat pemenuhan kebutuhan semata, bukan sebagai tempat berbelanja yang menyenangkan maka dari itu kehadiran suatu shopping mall yang dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk masyarakat.

Permasalahan yang diangkat secara umum adalah *bagaimana menciptakan shopping mall yang dapat memenuhi kebutuhan lokal dan kota sekitarnya* sedangkan secara khusus adalah *bagaimana merancang pola tata ruang yang menciptakan suasana rekreatif dan interaktif*.

Lingkup pembahasan yang diambil pertama adalah *spatial arrangement yaitu mengaplikasikan karakter rekreatif kedalam pengolahan pola sirkulasi dan tata ruang* yang kedua adalah *building envelope yaitu performa bangunan yang ditampilkan mencirikan kegiatan didalamnya dan karakter kota Sungailiat*.

Metode pembahasan yang digunakan yaitu : pencarian data, analisis dan sintesa dengan pedoman pembahasan yaitu buku tentang shopping mall, studi kasus mall-mall dan bangunan yang menggunakan prinsip yang sama.

Metode perencanaannya menggunakan pendekatan konsep bangunan yaitu analisis dan pengkajian data mengenai standar-standar ukuran, bentukan ruang, bentuk bangunan, pencahayaan dan penghawaan, serta kriteria dan teori mengenai interaktif dan rekreatif yang berorientasikan kepada kegiatan yang akan diwadahnya.

1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR

SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT

Pola tata ruang yang rekreatif dan interaktif

2. LATAR BELAKANG PROYEK

2.1 Pengertian Judul

Shopping Mall di Sungailiat adalah sebuah fasilitas komersial yang tidak hanya sebagai tempat pemenuhan kebutuhan semata tapi menjadi tempat berbelanja yang interaktif dan rekreatif.

2.2 Latar Belakang Permasalahan

Salah satu ajang rekreasi untuk masyarakat kota pada umumnya adalah shopping mall, dimana selain sebagai tempat pemenuhan kebutuhan primer dan sekunder shopping mall tersebut sekaligus menjadi tempat rekreasi keluarga.

Kota Sungailiat berada di Propinsi Bangka-Belitung yang merupakan penghasil timah nasional. Karakter kota ini sebagai kota perdagangan dengan pola kehidupan masyarakatnya memiliki budaya konsumtif yang tinggi.

Pemda Sungailiat saat ini mempunyai rencana untuk membangun sebuah shopping mall dikawasan perdagangan yang bukan hanya sebagai tempat untuk berbelanja barang kebutuhan, melainkan juga sebagai salah satu tempat refreshing keluarga. Keberadaan shopping mall ini didukung pula dengan daya beli masyarakat yang mayoritas mempunyai daya beli dan budaya konsumtif yang tinggi. Oleh karena itu sarana rekreasi yang mendukung fasilitas perbelanjaan dijadikan daya tarik tersendiri pada Shopping Mall di Sungailiat.

3. RUMUSAN PERMASALAHAN

3.1 Permasalahan umum

Bagaimana menciptakan shopping mall untuk memenuhi kebutuhan lokal dan kota disekitarnya.

3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang pola tata ruang yang dapat memberikan nuansa rekreatif dan interaktif.

4. TUJUAN DAN SASARAN

4.1 Tujuan

Merancang Shopping Mall di Sungailiat yang menekankan pada konsep penataan pola sirkulasi dan tata ruang untuk menciptakan kualitas bangunan yang dapat berfungsi sebagai sarana rekreasi yang interaktif kepada para pengunjung.

4.2 Sasaran

1. Penataan ruang pada bangunan Shopping Mall yang diatur untuk mencapai tata ruang yang rekreatif.
2. Penggunaan elemen yang teratur dan dinamis untuk menghindari kesan monoton pada ruang retail, kafe dan hiburan.
3. Menciptakan Shopping Mall yang merefleksikan kegiatan didalamnya.

5. LINGKUP BAHASAN

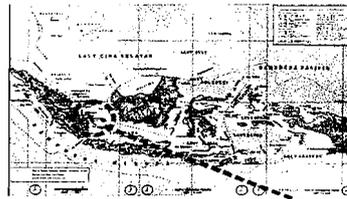
Permasalahan dibatasi pada masalah yaitu :

1. Arsitektural
 - *Spatial Arrangement*, bagaimana karakteristik rekreatif dan interaktif diaplikasikan kedalam pengolahan pola sirkulasi dan tata ruang.
 - *Building Envelope*, bagaimana performa bangunan yang ditampilkan mencirikan kegiatan didalamnya dan karakter Sungailiat.
2. Non Arsitektural
 - Sistem pelayanan dan fasilitas mendukung yang dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung.

6. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

6.1 Lokasi

Lokasi proyek berada di Jl. Muhidin, Kabupaten Sungailiat, Propinsi Bangka-Belitung. Berada di area perdagangan dan permukiman. Letaknya yang strategis di pinggir Jalan Muhidin yang merupakan jalur utama penghubung antara Kota Sungailiat dengan Kota Belinyu. Bangunan ini merupakan shopping mall yang pertama dikota ini sehingga nantinya bangunan ini dapat menjadi sebuah landmark bagi penduduk selitarnya.



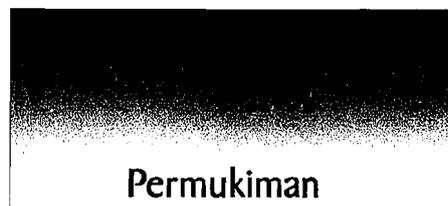
Sumber : Atlas, Penerbit Amelia Surabaya



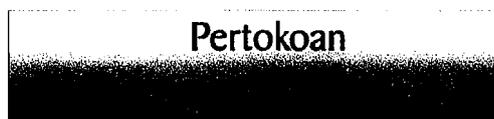
Sumber : RDTRK Kota Sungailiat

Batasan wilayah site adalah :

- Sebelah Utara : Permukiman penduduk
- Sebelah Selatan : Ruko-ruko
- Sebelah Timur : Ruko-ruko
- Sebelah Barat : Ruko-ruko



Jl. Muhidin



6.1.1 Luas Site

Luasan site sekitar $\pm 16.000 \text{ m}^2$

6.1.2 Potensi Site

- Site berada di kawasan pengembangan kegiatan perdagangan dengan total luas kawasan 6,5 Ha dan memiliki kontur yang relatif datar.¹



- Pada kondisi existing sudah mendukung kegiatan tersebut, dengan adanya pertokoan dan perkantoran.



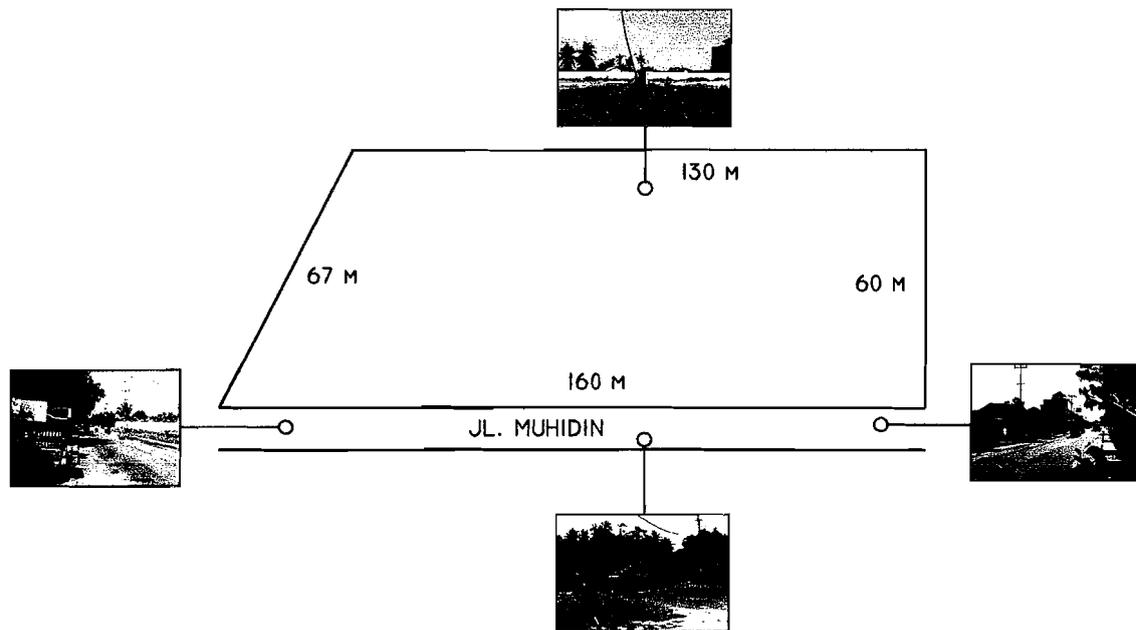
- Mempunyai akses yang baik yaitu berada di Jalan Muhidin yang merupakan jalan utama yang menghubungkan antara Kota Sungailiat dengan Kota Belinyu.



- Dikarenakan berada pada ruas jalan luar kota bangunan ini nantinya dapat menjadi suatu daya tarik tersendiri (sebuah landmark) sehingga membantu mengenal kawasan.

¹RDTRK Kota Sungailiat, Hal. III-B.

6.1.3 Kondisi Site



6.2 Pengguna Bangunan

Pelaku atau pengguna bangunan pada shopping mall dapat dibagi menjadi beberapa yaitu :

a) Pengunjung

Adalah orang atau sekelompok orang yang kedatangannya mempunyai tujuan :

- Pengunjung dengan tujuan hanya untuk berbelanja
- Pengunjung dengan tujuan rekreasi dan berbelanja
- Pengunjung dengan tujuan hanya untuk rekreasi

b) Pegawai / pengelola

Adalah orang atau sekelompok orang yang bertugas untuk mengelola dan bertanggung jawab atas semua kegiatan yang terjadi pada shopping mall, juga pada operasional dan perawatan shopping mall.

c) Penyewa

Adalah orang atau sekelompok orang yang melakukan aktivitas penjualan barang / jasa dengan menggunakan ruang-ruang pada shopping mall dengan jalan menyewanya.

d) Penyalur

Adalah orang yang menyalurkan barang dagangannya atau barang untuk kepentingan shopping mall tersebut, dan biasanya kegiatannya dilakukan diluar jam operasional shopping mall.

6.2.1 Identifikasi Pelaku dan Kebutuhan Ruang

1) Ruang Utama

- a. Jenis Kegiatan
 - Kegiatan perdagangan
 - Kegiatan rekreasi
- b. Pelaku Kegiatan
 - Pedagang
 - Pembeli
- c. Kebutuhan Ruang
 - Retail
 - Supermarket
 - Hall
 - Ruang bermain anak
 - Food Court
 - Cafeteria
 - Lavatory

2) Ruang Pendukung

- a. Jenis Kegiatan
 - Kegiatan pengelolaan
 - Kegiatan pengadaan barang
- b. Pelaku Kegiatan
 - Direksi
 - Sekretaris
 - Staff
 - Supplier
- c. Kebutuhan Ruang
 - Rg. Direksi
 - Rg. Sekretaris

- Rg. Staff
 - Rg. Tamu
 - Rg. Rapat
 - Dapur
 - Gudang
 - Lavatory
- 3) Ruang Service
- a. Jenis Kegiatan
 - Kegiatan perawatan
 - Kegiatan keamanan
 - b. Pelaku Kegiatan
 - Teknisi
 - Cleaning service
 - Satpam
 - c. Kebutuhan Ruang
 - Rg. Teknisi
 - Cleaning service
 - MEE
 - Lavatory
 - Gudang
 - Parkir pengunjung
 - Parkir pengelola

6.2.2 Besaran Ruang

| No. | Kelompok Ruang | Kebutuhan Ruang | Kapasitas , Jumlah | Standar | Besaran M2 |
|-----|----------------|-------------------------|-----------------------|----------|---------------|
| 1. | Ruang Utama | Retail | 70 buah | 40 m2 | 2800 |
| | | Supermarket | 1 buah | | 900 |
| | | Hall | 1 buah | | 1500 |
| | | Restaurant | 3 buah | | 450 |
| | | Food Court | 60 orang | 3m/orang | 450 |
| | | Cafeteria | 1 buah | | 200 |
| | | Rg. Bermain | 2 buah | 25 | 300 |
| | | Anak | | 12 | |
| | | Lavatory | 6 orang, 6 buah | 36 | 93,6 |
| 2. | Rg. Pendukung | Rg. Direksi | 1 orang, 1 buah | | 25 |
| | | Rg. Sekretaris | 1 orang, 1 buah | | 12 |
| | | Rg. Staff | 5 orang, 1 buah | | 40 |
| | | R. Tamu | 4 orang, 1 buah | | 20 |
| | | Dapur | 1 buah | 3m/orang | 36 |
| | | Gudang | 1 buah | | 20 |
| | | Rg. Bongkar muat | 1 buah | 8 | 40 |
| | | Lavatory | 6 orang, 2 buah | | 46,8 |
| 3. | Rg. Service | Rg. Teknisi | 4 orang, 1 buah | | 40 |
| | | Rg. Cleaning Service | 1 buah | | 25 |
| | | Rg. Keamanan | 1 buah | | 25 |
| | | Pos Satpam | 2 buah | | 8 |
| | | Rg. Genset | 1 buah | | 50 |
| | | Rg. MEE | 1 buah | | 25 |
| | | Gudang | 1 buah | | 10 |
| | | Lavatory | 2 buah | | 4 |

Sumber : 1. Data Arsitek, Ernst Neufert
2. Tugas Akhir

7. STUDY LITERATUR

7.1. Tinjauan suasana rekreatif dan interaktif

7.1.1. Pengertian

Rekreatif dan interaktif merupakan suatu sifat yang menjelaskan suasana yang menyenangkan dengan melibatkan aktivitas manusia baik aktif maupun pasif. Korelasi antara kedua sifat tersebut sangat erat dimana variabel interaktif akan mengarah kepada variabel rekreatif dan saling mempengaruhi.

Masyarakat cenderung memilih berbelanja di sebuah shopping mall selain lebih lengkap dalam fasilitas juga dikarenakan suasana yang rekreatif dan interaktif. Suasana interaktif yang tercipta dapat melalui :

- Hubungan atau interaksi didalam Shopping Mall

- a. Hubungan antara manusia dengan manusia

Interaksi yang dapat terjadi antara manusia dengan manusia dibedakan menjadi 2 yaitu : hubungan langsung maupun tak langsung.

- b. Hubungan antara manusia dengan barang

Hubungan manusia dengan barang yang ada didalam shopping mall dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu :

- Hubungan pengunjung dengan barang hanya melalui kontak visual, barang diletakkan dietalase kaca.
- Hubungan pengunjung dengan barang secara tak langsung harus masuk kedalam toko.
- Hubungan pengunjung dengan barang secara langsung tanpa harus masuk kedalam toko.

- c. Hubungan antara manusia dengan bangunan

Manusia berhubungan dengan bangunan dibedakan menjadi 2 yaitu :

- Hubungan pengunjung dengan bangunan sebagai objek visual yang monumental.
- Hubungan pengunjung dengan bangunan sebagai bagian dari bangunan itu sendiri.

- **Pergerakan manusia**

Suasana atraktif dan rekreatif pada suatu ruangan dipengaruhi oleh pergerakan manusia di dalam melakukan aktifitas antara konsumen dan pedagang.

Pergerakan tersebut dipengaruhi oleh keinginan dalam memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan tersebut adalah :²

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

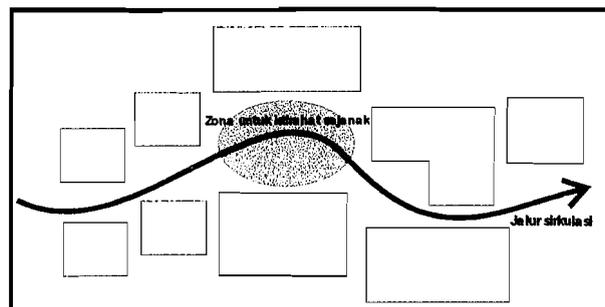
Sedangkan pergerakan manusia dan sifatnya merupakan penentu ruang dan suasana rekreatif (*Toetoeko Hari Hatmojo, 1994*) adalah : bebas, santai, terarah, dinamis.³

▪ Pola Sirkulasi

Shopping Mall mempunyai berbagai kegiatan berupa kegiatan belanja, promosi dan tidak terlepas dari kegiatan rekreasi, sehingga pembentukan pola sirkulasi ruang baik interior maupun eksterior sangat penting untuk menciptakan suasana yang rekreatif.

Penciptaan sirkulasi yang dapat memberikan suatu kesan mencrus, suasana yang atraktif bagi pengguna maka perubahan ruang sirkulasi sangat penting.

Pola ruang tersebut dapat berupa :



Sumber : *Concept Sourcebook, Edward T. White*

²Orsmsbe, Simonds John, 1961

³Hatmojo, Toetoeko Hari, 1994

7.2. Shopping Mall sebagai Landmark

Landmark merupakan salah satu *point of interest* yang ada dalam suatu kawasan yang dapat diamati dari luar bangunan. Land mark merupakan elemen penting dari suatu kawasan yang dapat membantu orang untuk mengorientasikan diri dan membantu mengenal suatu kawasan.⁴

Objek yang mempunyai sifat landmark adalah suatu elemen fisik yang mempunyai skala tertentu dan bentuk yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya. Sebuah landmark yang tepat bersifat mudah dilihat, melambangkan suatu arah tujuan, tegas tapi harmonis dengan lingkungan sekitarnya.

Suatu elemen/bangunan memiliki sifat sebagai landmark apabila elemen tersebut mudah diidentifikasi serta lebih mudah diingat sebagai sesuatu yang khusus, untuk itu suatu landmark seharusnya mempunyai :

- Bentuk yang jelas/skala yang monumental

Memiliki skala yang monumental dibandingkan bangunan disekitarnya bermakna yang berbeda dibandingkan dengan bangunan lainnya dari segi tinggi.

- Keistimewaan lokasi.

Objek shopping mall menjadi landmark dipengaruhi oleh lokasinya yang strategis yaitu berada dijalan yang merupakan jalur yang dilalui dari arah luar kota yang sekaligus sebagai penanda kawasan perdagangan di Kota Sungailiat.

7.3. Shopping Mall sebagai *nodes*

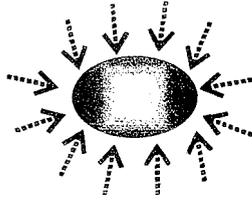
Nodes mempunyai pengertian *titik pertemuan yang strategis dimana didalamnya orang bisa masuk.*⁵

7.3.1. Ciri-ciri *nodes*⁵

- a. Adanya suatu pertemuan-pertemuan utama.
- b. Tempat pemisah dalam suatu jalan.
- c. Persilangan suatu jalur.
- d. Area peralihan dari satu bangunan ke bangunan yang lain.
- e. Kawasan binaan yang menjadi simbol suatu area.

⁴Lynch, Kevin

⁵Koran Kompas, Minggu 27/3/2005 hal. 28



Tempat yang menjadi sebuah node dapat menjadi sebuah tempat yang menghibur karena peran manusia yang berdatangan menciptakan suatu suasana yang rekreatif.

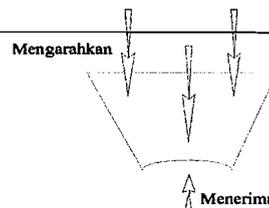
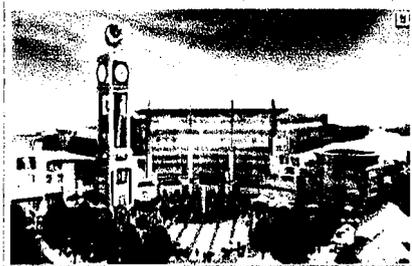
7.4. STUDI KASUS BANGUNAN St. Louis Shopping Centre



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



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



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

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

8. LAMPIRAN

8.1. Potensi Kota Sungailiat

8.1.1. Keragaman penduduk Sungailiat

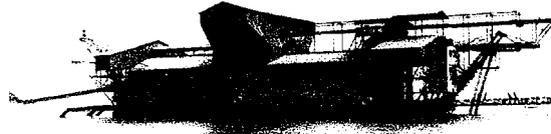
Warga Sungailiat terdiri dari berbagai etnis yang mayoritas adalah kaum pendatang yaitu dari cina, jawa, bugis, batak dan melayu. Tiap-tiap etnis tersebut terzona di beberapa bagian kota misalnya orang bugis di daerah pelabuhan, orang cina di daerah pasar, sedangkan orang batak, melayu dan jawa di tengah dan pinggiran kota Sungailiat. Banyaknya etnis di Sungailiat menimbulkan suatu interaksi perdagangan yang merangsang tumbuhnya perdagangan di sektor formil atau nonformil.

Adapun perdagangan yang tumbuh tersebut hanya melayani kebutuhan sehari-hari masyarakat. Sehingga saat ini untuk kota Sungailiat sendiri belum ada sebuah tempat yang memadai kebutuhan yang sering digunakan tapi bukan kebutuhan pokok seperti peralatan rumah tangga dan aksesorisnya. Hal ini merupakan indikasi bahwa peluang untuk membuka sebuah shopping mall yang menyediakan barang-barang tersebut sangat terbuka ditambah lagi masyarakat Sungailiat sendiri mempunyai budaya konsumtif yang tinggi, dapat terlihat dari setiap salesman yang datang dengan membawa barang-barang baru alat rumah tangga mereka sangat antusias untuk membeli.

(sumber : hasil pengamatan sendiri)

8.1.2. Sebagai penghasil timah

Kota Sungailiat mempunyai sumber daya alam penting, salah satunya adalah sumber daya alam tambang yaitu timah. Proses penambangan timah di Sungailiat dan sekitarnya umumnya dilakukan di daerah lepas pantai dengan menggunakan kapal yang dinamakan *kapal keruk*. Kapal keruk itu sendiri tidak mempunyai mesin penggerak sendiri untuk berpindah tempat, sehingga untuk berpindah tempat *kapal keruk* tersebut harus ditarik dengan beberapa kapal motor.



Gambar kapal keruk yang sedang melakukan penambangan lepas pantai

Sumber : Foto pribadi

Setelah *kapal keruk* tersebut telah penuh, pasir yang ditambang tersebut dibawa oleh *kapal tongkang* ke *smelter* untuk proses pemurnian. Oleh karena sebagai penghasil timahlah Pulau Bangka-Belitung umumnya dan Kota Sungailiat pada khususnya berkembang menjadi kota yang maju.

8.1.3. Sebagai kota pelabuhan

Sungailiat mempunyai sebuah pelabuhan ikan yang terletak di sebuah kampung yang bernama *Kampung Nelayan* yang mampu memberi hasil cukup untuk kebutuhan kota Sungailiat sendiri bahkan kota-kota disekitarnya. Nelayan-nelayan di kampung ini umumnya berasal dari bugis dimana dalam operasionalnya masih menggunakan perahu motor berukuran kecil. Potensi ini pula yang membuat Sungailiat kota berkembang menjadi sebuah kota perdagangan. Walaupun para nelayan di Hal ini terlihat dengan adanya beberapa pasar yang telah ada seperti pasar tradisional dan pasar ikan yang telah lama berdiri.

8.2.1. Node-node rekreasi di Sungailiat

Masyarakat Sungailiat umumnya melakukan rekreasi ke pantai hal ini dikarenakan Sungailiat tidak jauh dari pantai, dengan menempuh jarak sekitar 5 km kita sudah sampai ke pantai terdekat. Kebanyakan tempat-tempat rekreasi tersebut belum banyak dikelola.

Pantai-pantai yang dikelola antara lain :

- Tanjung Pesona

- Pantai Parai Tenggara

Pantai-pantai tersebut menyediakan fasilitas hiburan rekreasi seperti resort, kolam renang, play ground dan kebun binatang.

Pantai-pantai yang belum dikelola bahkan ada yang belum ada nama yang baku misalnya :

- Pantai Batu Bedaon
- Pantai Rebo

Sedangkan rekreasi didaerah kota untuk saat ini hanya ada di sebuah THR (Tempat Hiburan Rakyat) yang saat ini tidak pernah aktif lagi. Kegiatan hiburan yang biasanya ada disini adalah panggung musik dan acara pameran pembangunan dan kebudayaan yang biasa diadakan setiap satu tahun sekali.

Di sebelah Utara THR terdapat sebuah gedung serba guna untuk menampung kegiatan lomba atau acara resmi daerah, namun sayangnya gedung ini sudah jarang digunakan.

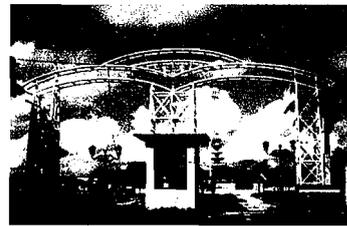


Foto Gedung Serbaguna dan THR

Sumber : Foto Pribadi

8.3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

8.3.1. Berdasarkan Skala Pelayanannya

Pusat perbelanjaan dapat digolongkan menjadi tiga tingkatan yaitu :

a. Pusat perbelanjaan lokal (Neighbourhood Center)

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

- b. Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Center):
Jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 penduduk (skala Wilayah). Luas areanya berkisar 100.000 – 300.000 sq.ft (9.290 – 27.870 M). Terdiri dari *Junior Department Store*, *Supermarket* dan *toko – toko*.
- c. Pusat Perbelanjaan Regional (Main Center)
Jangkauan Pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk. Luasnya berkisar 300.000 – 1.000.000 sq.ft (27.870 – 92.990 M). Terdiri dari *Junior Department Store*, *Supermarket* dan *toko – toko*.

8.3.2. Berdasarkan Bentuk Fisik

Dapat digolongkan menjadi tujuh bentuk, yaitu :

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

8.3.3. Berdasarkan Kuantitas Barang yang dijual

- 1. *Toko Grosir* : Toko yang menjual barang dalam jumlah yang besar atau secara partai, dimana barang-barang biasanya disimpan ditempat lain, dan yang terdapat ditoko sebagai contoh saja.

2. *Toko eceran (Retail)* : Toko yang menjual barang relatif lebih sedikit atau persatuan barang. Lingkup sistem retail ini lebih luas dan fleksibel dari pada grosir. Selain itu toko eceran akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi yang tinggi.

8.3.4. Berdasarkan Variasi Barang Yang Dijual

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

8.3.5. Sistem Pelayanan Pada Pusat Perbelanjaan

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

8.4. Kerangka Pola Pikir

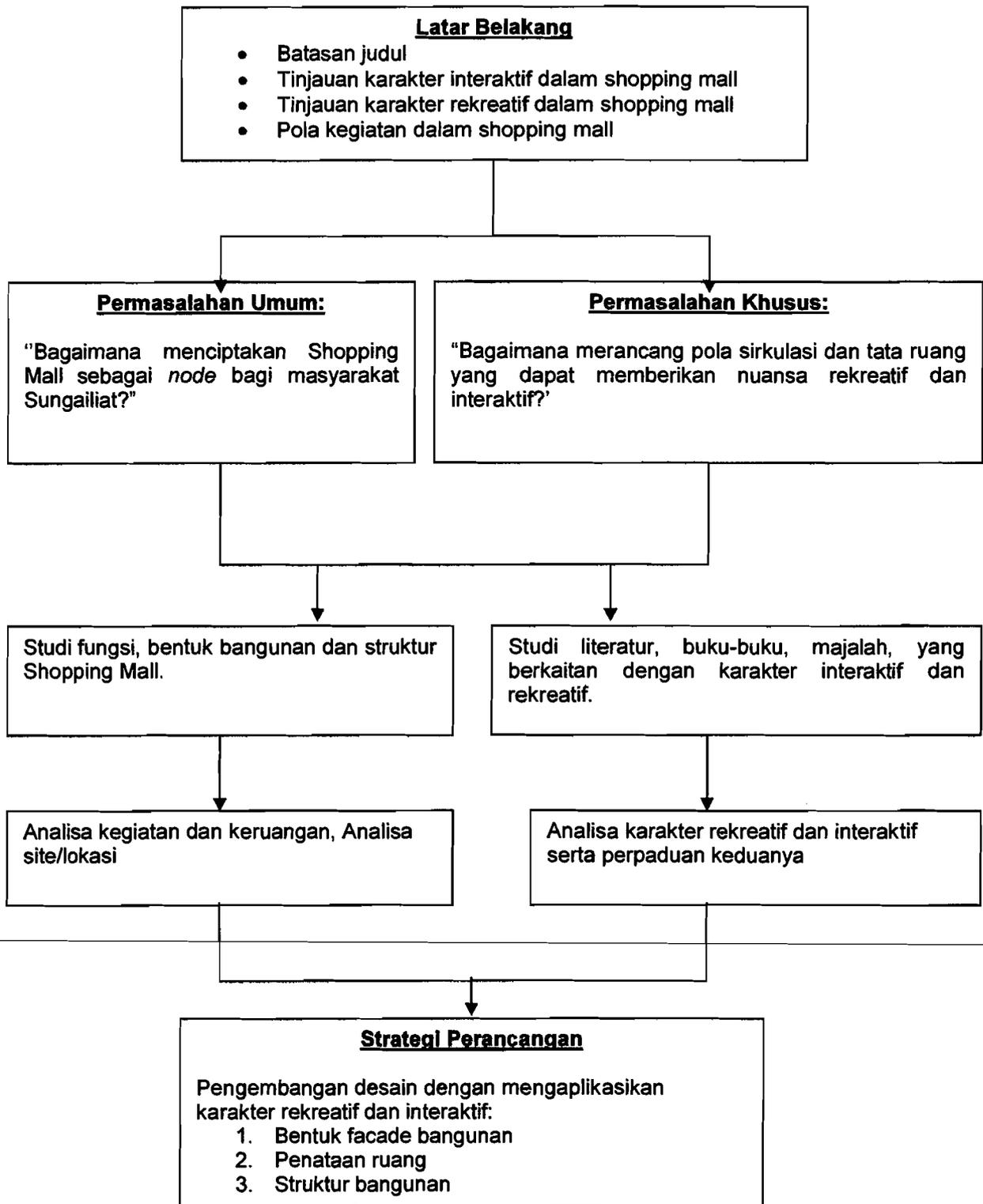


Diagram Kerangka Pola Pikir

9. KEASLIAN PENULISAN

- ❖ Nama : Novan Nugrahadi/ 98 512 016/ TA/ UII/ 2003
Judul : Toys Center di Jogjakarta
: Dengan penekanan konsep pada bagaimanana menentukan penampilan bangunan melalui transformasi cerita cinderella.

- ❖ Nama : Achid Zudhirianto/ 95 340 039/ TA/ UII
Judul : Shopping Center di Wates
: Dengan penekanan pada suasana ruang dalam yang rekreatif untuk meningkatkan daya tarik.

- ❖ Nama : Donald Oharra Sinaga/ 97 512 049/ TA/ UII/ 2002
Judul : Shopping Mall di Kawasan Komersial Kotabaru
: Dengan penekanan pada pengolahan citra bangunan komersial Shopping Mall sebagai Landmark.

- ❖ Nama : Andrianto Prayogo/ 00 512 187/ TA/ UII/ 2005
Judul : Pusat Perbelanjaan dan Fasilitas Wisata Tirta
: Dengan penekanan pada tata ruang sebagai wadah yang atraktif dan rekreatif berdasarkan prinsip bangunan tepian air.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K. *Arsitektur : Bentuk-Ruang & Susunannya*. Erlangga, Jakarta, 1985.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka, Jakarta, 1991.

Lynch, Kevin. *The Image of The City*. Cambridge MA, 1960.

Nadine, Bedinton. *Design for Shopping Center*. London, 1992.

Novan, Nugrahadi. *Toys Center di Jogjakarta*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta.

Prayogo, Andrianto. *Pusat Perbelanjaan dan Fasilitas Wisata Tirta*. Tugas akhir, FTSP, UII, Yogyakarta, 2005.

Rencana Detail Tata Ruang Kota. Pemda Kota Sungailiat, Propinsi Bangka-Belitung, 1996-1997.

Sinaga, Donald Oharra. *Shopping Mall di Kawasan Komersial Kotabaru*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta.

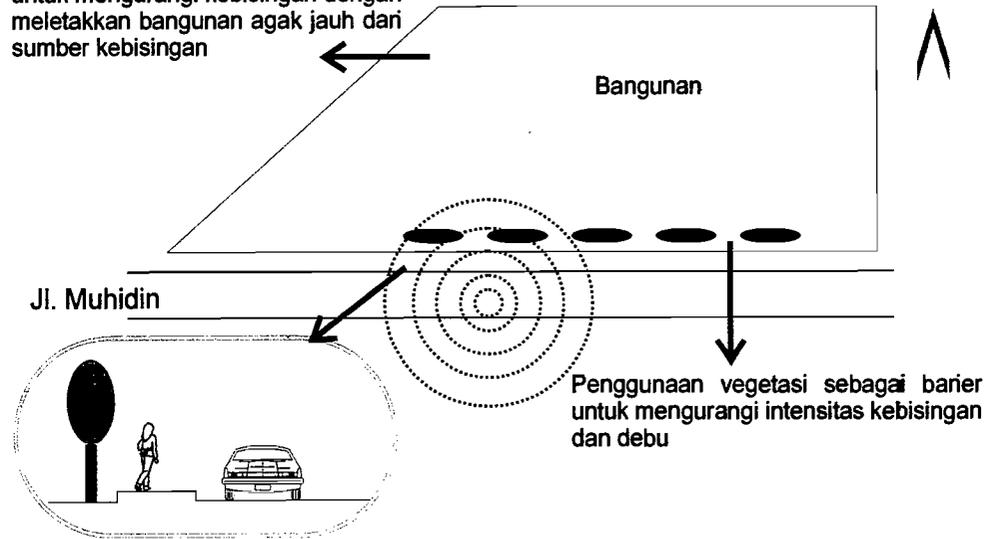
Todd, Kim W. *Tapak, Ruang dan Struktur*. Intermatra Cetakan ke-3.

White, Edward T. *Concept Sourcebook a Vocabulary of Architectural Forms*, Architectural Media Ltd, Arizona.

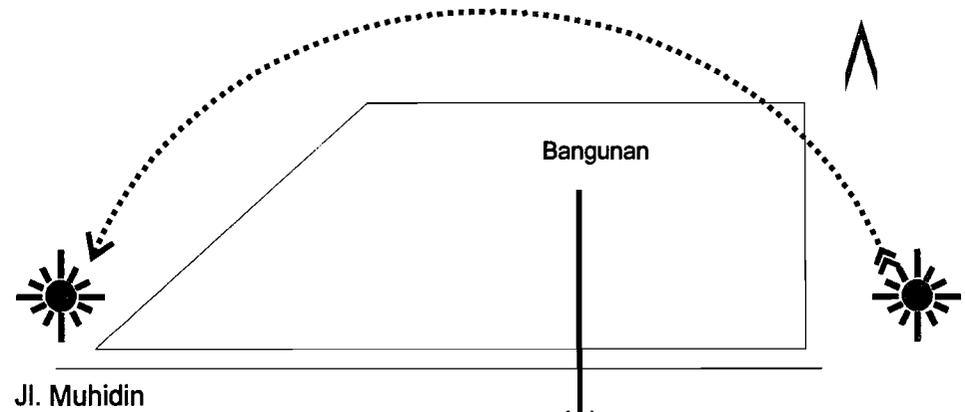
Zudhirianto, Achid. *Shopping Mall di Wates*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta, 2000.

Respon Terhadap Kebisingan

Sumber kebisingan dari Jl. Muhidin, untuk mengurangi kebisingan dengan meletakkan bangunan agak jauh dari sumber kebisingan



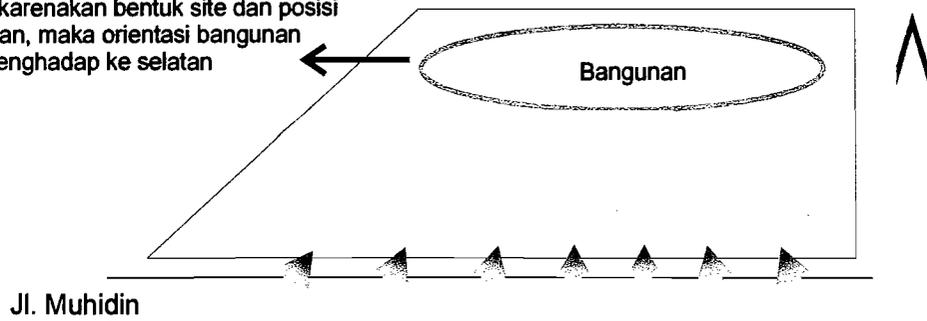
Respon Matahari



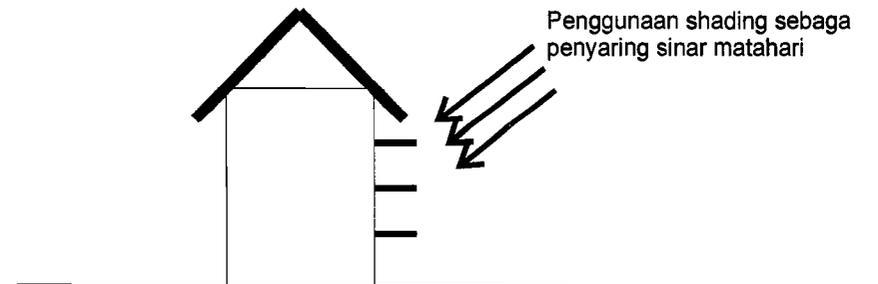
Arah edar matahari searah dengan sisi panjang site sekaligus dengan arah jalan, sehingga bangunan memanjang dari arah barat-timur untuk mengurangi efek panas dari sinar matahari.

Orientasi Bangunan

Dikarenakan bentuk site dan posisi jalan, maka orientasi bangunan menghadap ke selatan



Dengan orientasi menghadap selatan, dengan memanjang dari timur - barat mengoptimalkan view dari atau keluar site

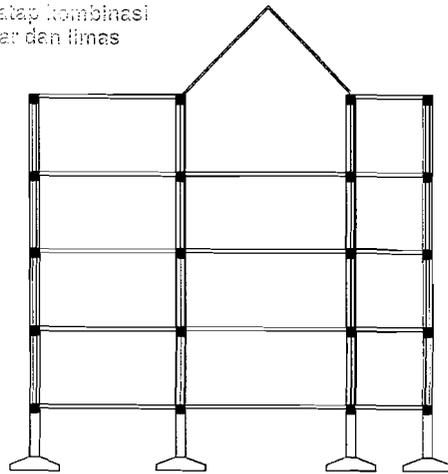


Konsep Sistem Bangunan

I. Sistem Struktur

Sistem struktur yang akan digunakan nantinya adalah sistem struktur rangka secara keseluruhan, kecuali pada bagian tertentu dari bangunan. Pemilihan sistem ini dikarenakan lebih mudah dalam pelaksanaan, operasional dan perawatan.

Bentukan atap kombinasi plat datar dan limas



Sistem struktur rangka

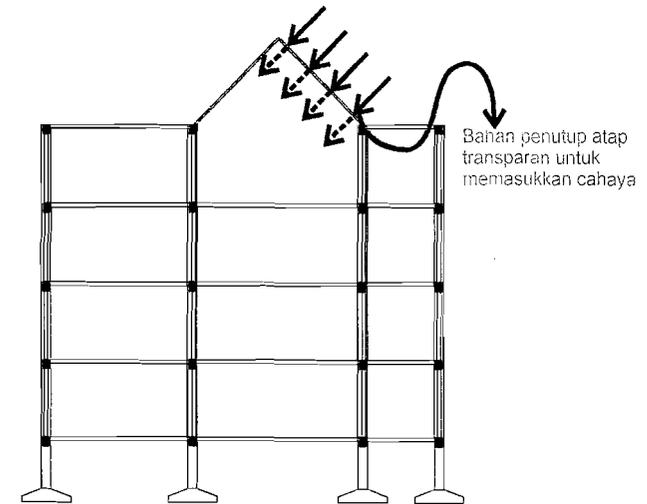
Pondasi footplate

Pondasi bangunan menggunakan pondasi footplate. Pada atap menggunakan kombinasi dari atap beton, limas ataupun kubah (sesuai desain) dengan memperhatikan faktor pencahayaan alami dan penggunaan pada bentang lebar.

II. Sistem Pencahayaan

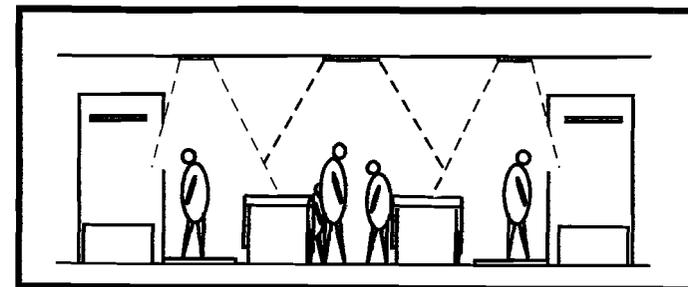
Alami

Pencahayaan alami digunakan pada bagian-bagian tertentu, misalnya hall plaza, foyer dan ruang yang membutuhkan pencahayaan alami.



Buatan

Pencahayaan buatan (cahaya lampu) digunakan pada saat malam hari (ruang-ruang tertentu siang menggunakan cahaya lampu seperti lavatory dan ruang servis)

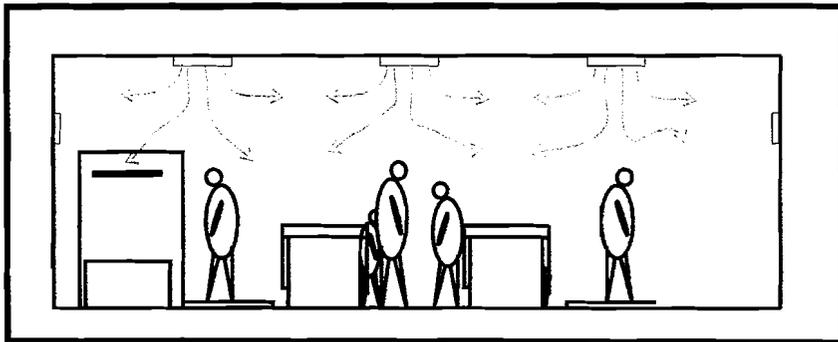


Sumber : Data Arsitek Jilid I

III. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada shopping mall menggunakan 2 tipe :

1. Sistem penghawaan alami, yaitu dengan menggunakan bukaan-bukaan untuk sirkulasi udara dari dalam dan keluar.
2. Sistem penghawaan buatan, yaitu dengan menggunakan sistem *Air Conditioner* dengan sistem sentral ataupun unit.



Besaran Ruang Mall

1. Kelompok Kegiatan Utama

a. Area pertokoan, departement store dan supermarket

- Retail kecil = $8 \times 4 = 32$; $32 \times 30 = 960 \text{ m}^2$
- Retail sedang = $10 \times 8 = 80$; $80 \times 20 = 1600 \text{ m}^2$
- Retail besar = $12 \times 12 = 144$; $144 \times 15 = 2160 \text{ m}^2$

Total = 4720 m²

- Departement Store, ruang penjualan diasumsikan untuk 300 orang
- Ruang karyawan dan gudang
- Ruang sirkulasi dan service

$$= @ 2\text{m}^2 ; 300 \times 2 = 600 \text{ m}^2$$

$$= 10\% \times 600 = 60 \text{ m}^2$$

$$= 20\% \times 600 = 120 \text{ m}^2$$

Total = 780 m²

- Supermarket, ruang penjualan diasumsikan untuk 250 orang
- Ruang karyawan dan gudang
- Ruang sirkulasi dan service

$$= @ 2\text{m}^2 ; 250 \times 2 = 500 \text{ m}^2$$

$$= 10\% \times 500 = 50 \text{ m}^2$$

$$= 20\% \times 500 = 100 \text{ m}^2$$

Total = 650 m²

Total Area keseluruhan = 6150 m²

b. Area rekreasi

- Restoran

$$\text{Ruang makan dan minum untuk 100 orang} = @ 1.5\text{m}^2 ; 100 \times 1.5 = 150 \text{ m}^2$$

$$\text{Dapur, gudang, dan ruang karyawan} = 25\% \times 150 = 36.5 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang sirkulasi dan service} = 20\% \times 150 = 30 \text{ m}^2$$

Total = 217.5 m²

- Café

$$\text{Ruang makan dan minum untuk 40 orang} = @ 1.5\text{m}^2 ; 40 \times 1.5 = 60 \text{ m}^2$$

$$\text{Dapur, gudang, dan ruang karyawan} = 25\% \times 60 = 15 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang sirkulasi dan service} = 20\% \times 60 = 12 \text{ m}^2$$

Total = 87 m²

| | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|---|
| • Food Court 4 buah | | | |
| Ruang makan dan minum untuk 50 orang | = @ 1.5m ² ; 50 x 1.5 | = 75 m ² | |
| Dapur, gudang, dan ruang karyawan | = 25% x 75 | = 18.75 m ² | |
| Ruang sirkulasi dan service | = 20% x 75 | = 15 m ² | + |
| | | Total = 108.75 m² x 4 | |
| | | = 435 m² | |

| | | | |
|---|-----------------------------------|----------------------------------|---|
| • Area bermain | | | |
| Area bermain untuk 100 orang | = @ 2.5m ² ; 100 x 2.5 | = 250 m ² | |
| Lounge (berjalan-jalan) untuk 100 orang | = @ 1.5m ² ; 100 x 1.5 | = 150 m ² | + |
| | | Total = 400 m² | |

2. Kelompok Kegiatan Pendukung

a. Kelompok kegiatan pengelola

| | | | |
|---------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|--|
| • Ruang building manager : | | | |
| Ruang manager (1 orang) | | = 20 m ² | |
| Ruang sekretaris (1 orang) | | = 15 m ² | |
| Ruang tamu (2 orang) | | = 9 m ² | |
| • Ruang staff : | | | |
| Ruang staff keamanan (1 orang) | (2 m ² /orang) | = 20 m ² | |
| Ruang staff personalia (10 orang) | (2 m ² /orang) | = 20 m ² | |
| Ruang staff administrasi (10 orang) | (2 m ² /orang) | = 20 m ² | |
| Ruang staff MEE (10 orang) | (2 m ² /orang) | = 20 m ² | |
| Ruang staff maintenance (10 orang) | (2 m ² /orang) | = 20 m ² | |
| • Ruang rapat untuk 15 orang | (2.5 m ² /orang) | = 37.5 m ² | |
| Luas area kegiatan pengelola | = 181.5 m ² | | |
| Sirkulasi dan service 20% | = 36.3 m ² | | |
| | | Total = 217.8 m² | |

b. Kelompok kegiatan perawatan

| | | | |
|-----------------------------|--|----------------------------------|---|
| • Ruang MEE | (10m ² /1000m ² diasumsikan LB 15.000) | = 150 m ² | |
| Ruang sirkulasi dan service | = 20% x 150 | = 30 m ² | + |
| | | Total = 180 m² | |

c. Kelompok kegiatan pelayanan

| | | | |
|---------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|---|
| • Musholla untuk 25 orang | = @ 0.9m ² ; 25 x 0.9 | = 22.5 m ² | |
| Ruang wudhu dan Km/Wc | (asumsi) = 25% x 22.5 | = 5.625 m ² | + |
| | | Total = 28.125 m² | |

| | | | |
|------------------------------|-----------------------------|-------------------------|--|
| • Lavatory (untuk 4 lantai) | | | |
| Putra : 15 wc | (15 x 2.4 m ²) | = 36 m ² | |
| 18 urinoir | (18 x 0.8 m ²) | = 14.4 m ² | |
| 6 wastafel | (6 x 1.2 m ²) | = 7.2 m ² | |
| Luas | | = 57.6 m ² | |
| Sirkulasi 20% | | = 9.84 m ² | |
| Luas lavatory untuk 4 lantai | | = 128.16 m ² | |

| | | |
|---------------|----------------------------|---------------------|
| • Telepon box | 12 buah @ 1 m ² | = 12 m ² |
|---------------|----------------------------|---------------------|

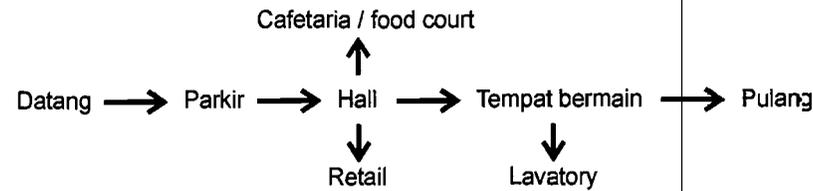
d. Area parkir dan bongkar muat

| | | | |
|--|-----------------------------|--|--|
| • Area parkir mobil | | | |
| 100 mobil diluar bangunan @ 11 m ² (asumsi) | = 100 x 11 m ² | = 1100 m ² | |
| Sirkulasi 50% | = 50% x 1100 m ² | = 550 m ² | |
| | | Luas Total = 1650 m² | |
| • Area parkir motor | | | |
| 200 motor @ 1.5 m ² (asumsi) | = 200 x 1.5 m ² | = 300 m ² | |
| | | = 300 m ² | |
| Sirkulasi 50% | = 50% x 300 m ² | = 150 m ² | |
| | | Luas Total = 450 m² | |

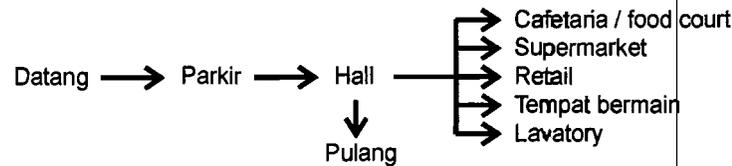
Organisasi Ruang

1. Pengunjung

A. Anak-anak

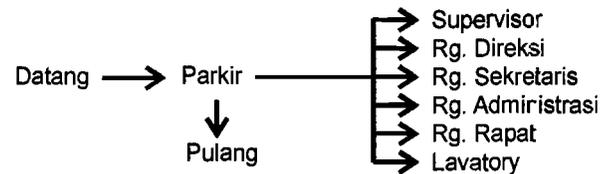


B. Dewasa

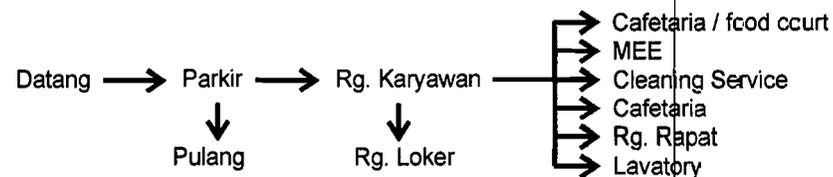


2. Pengelola

A. Staff

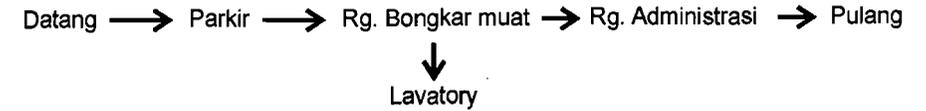


B. Pegawai

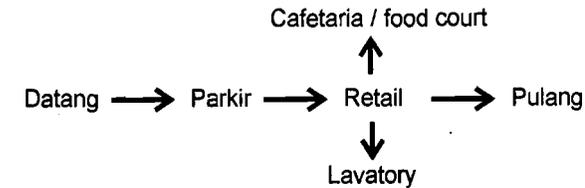


Organisasi Ruang

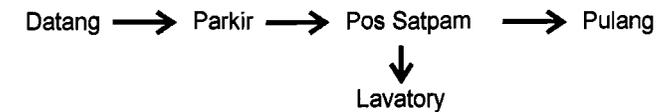
3. Suplier



4. Penyewa



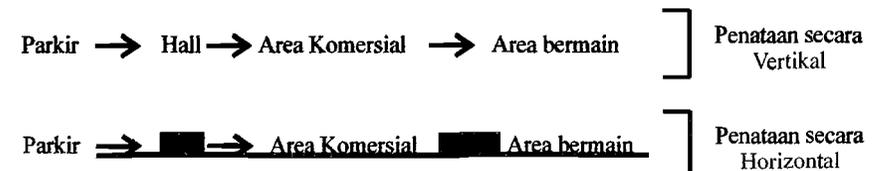
5. Satpam



Pengelompokan Ruang

Untuk menciptakan suasana rekreatif dan interaktif didalam beraktifitas dalam shopping mall maka perlu adanya penataan ruang yang tepat supaya memudahkan para pengunjung dan menghilangkan kejenuhan mereka.

Penataan tersebut dengan meletakkan area rekreasi pada tempat yang strategis dengan titik pencapaian yang dapat membuat pengunjung menikmati suasananya.

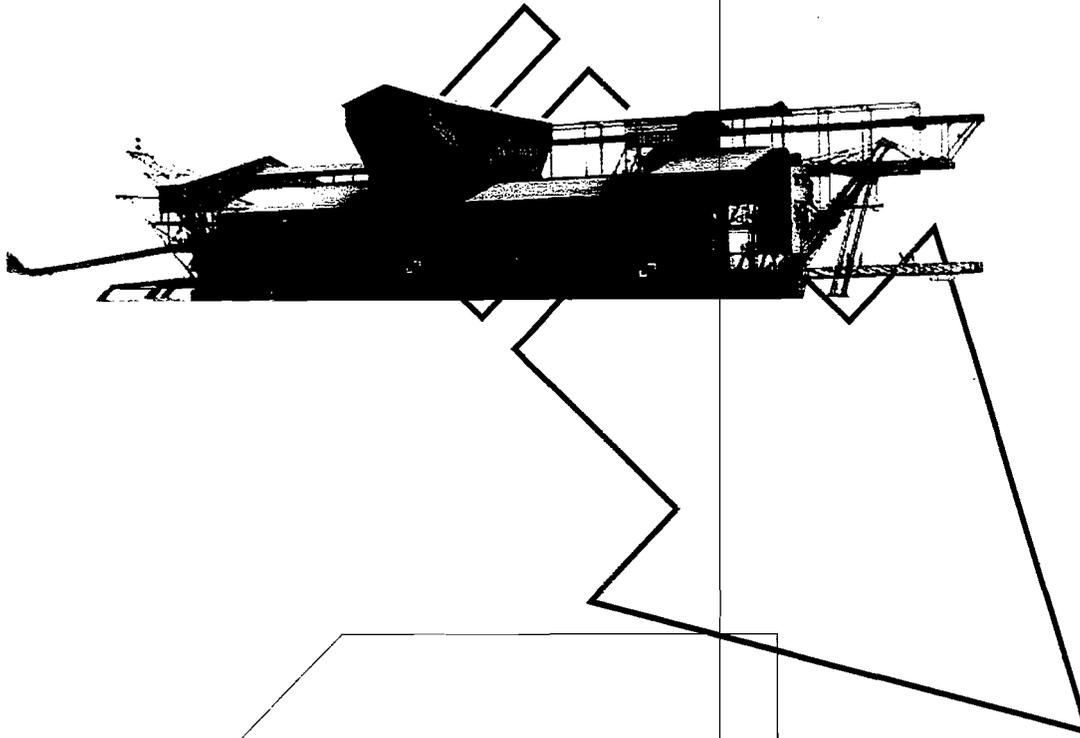


■ Spot rekreatif

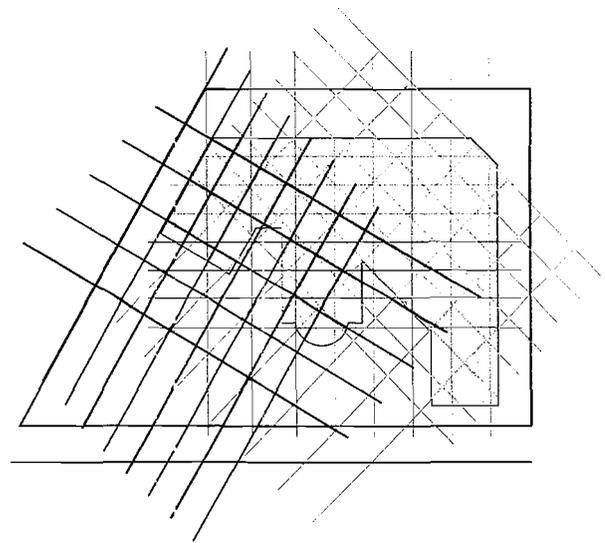
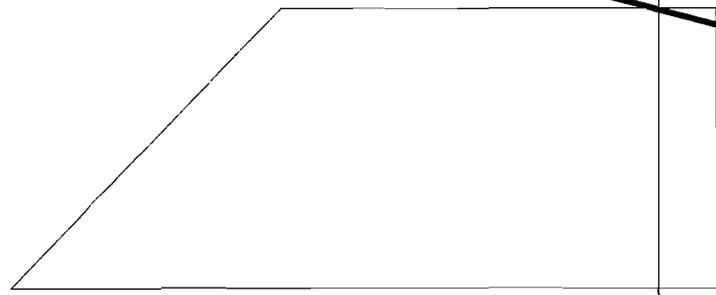
Konsep Massa Bangunan

Bentukan massa bangunan diangkat dari kapal keruk timah, yaitu dengan mengaplikasikan bentukan undakan kapal ke bangunan.

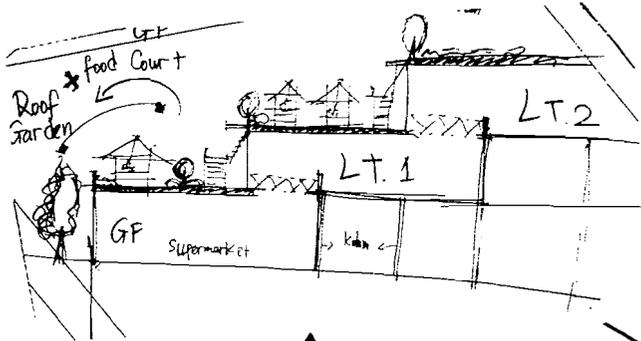
1



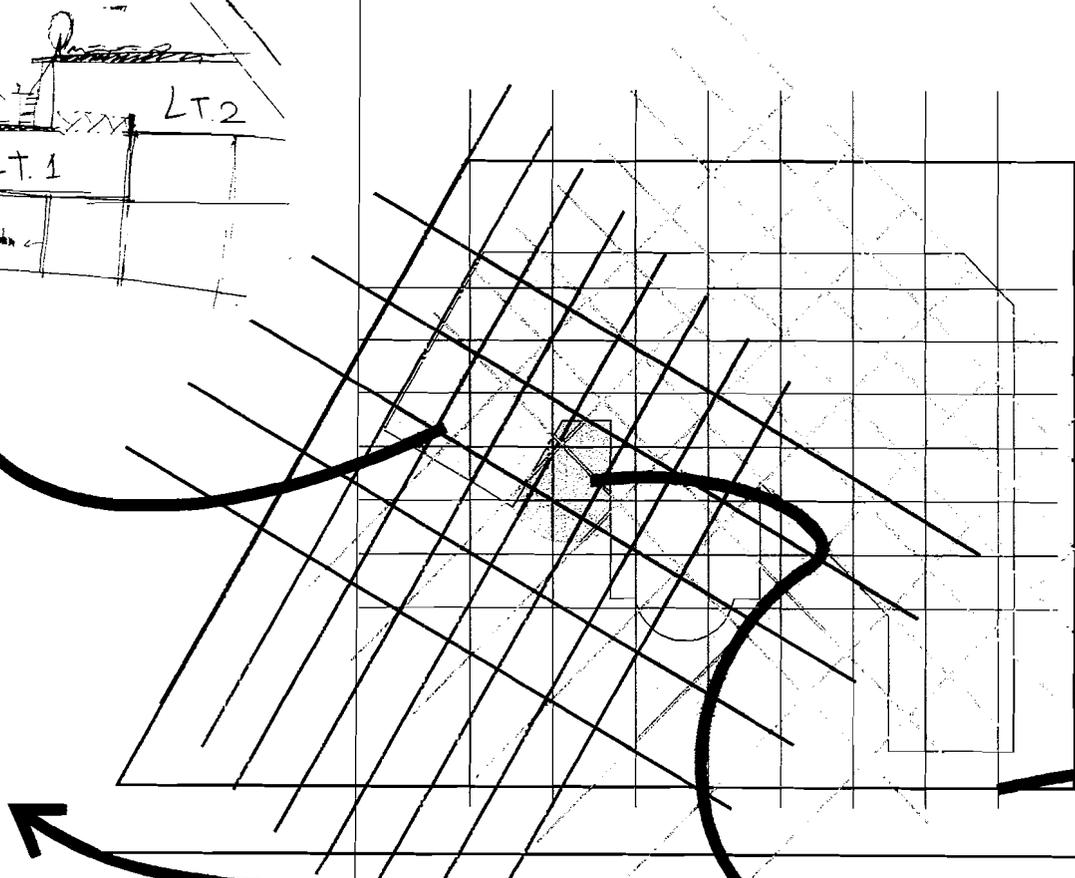
2



Merespon dari site sehingga bangunan mengikuti bentukan site



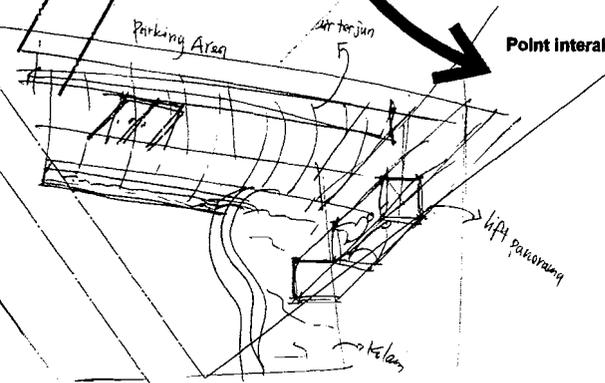
Grid menggunakan modul 6 : 8



Grid menggunakan modul 6 : 8 dengan sudut 45

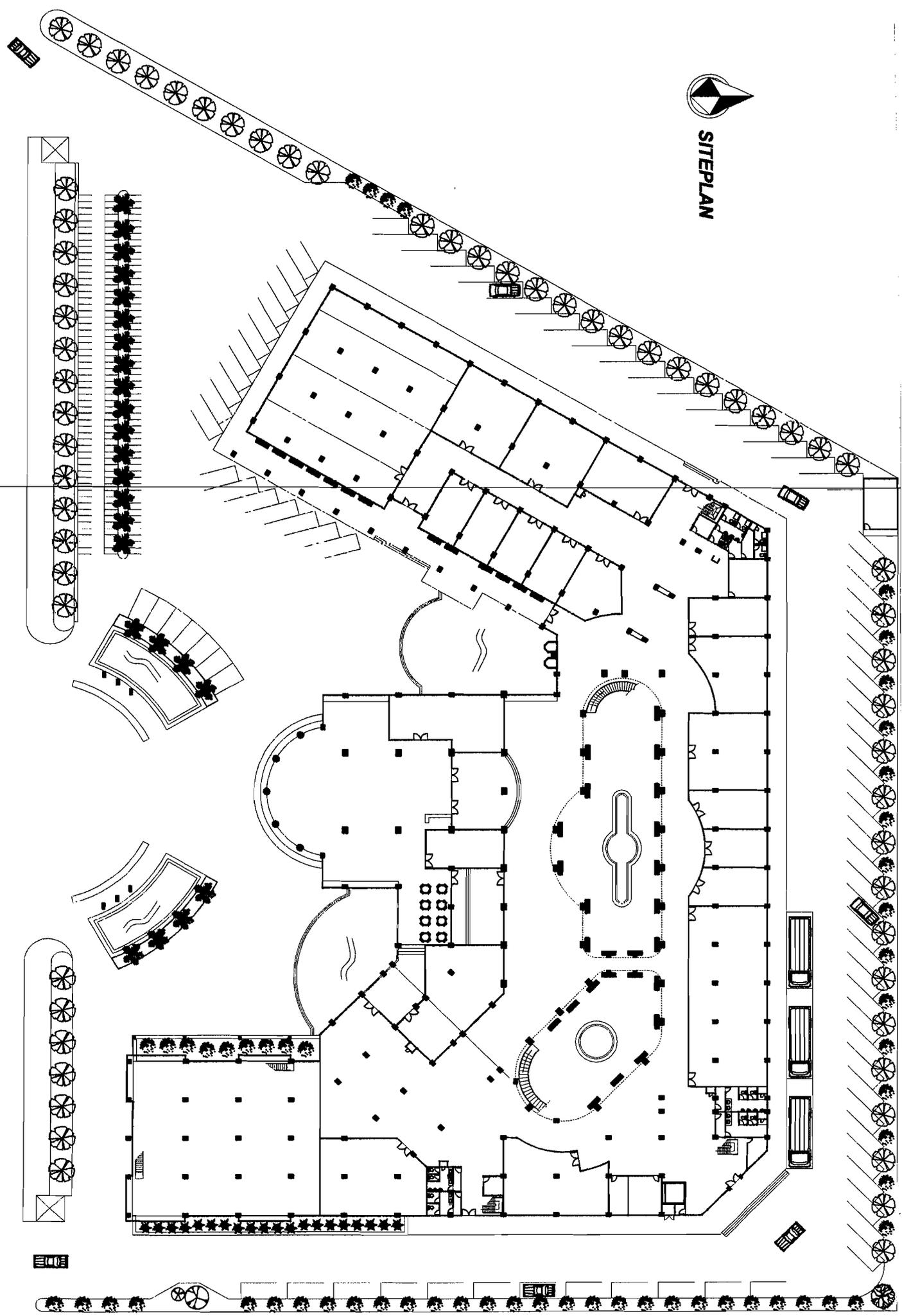
Grid menggunakan modul 6 : 8 tegak lurus site

Point interaktif pada exterior

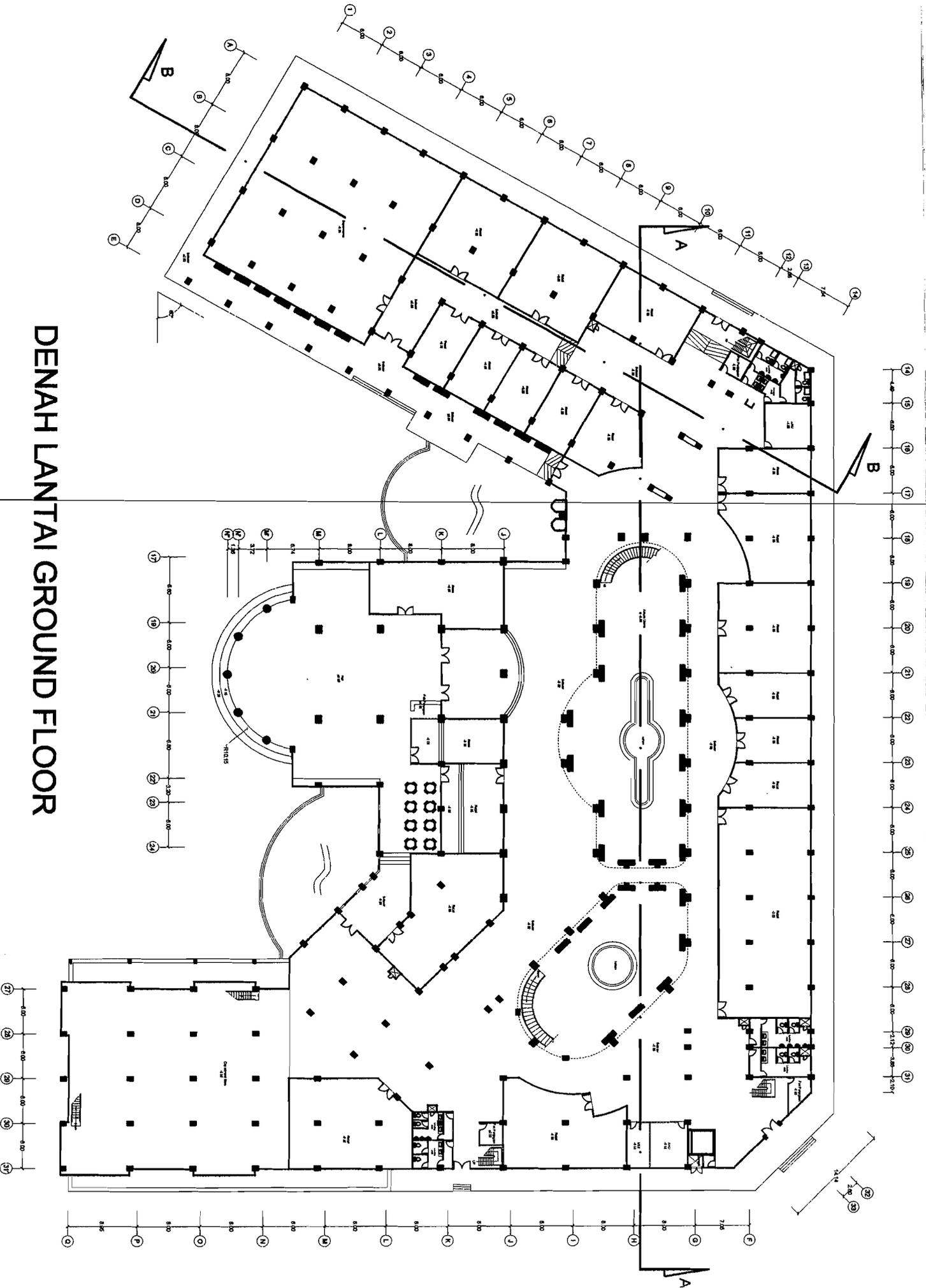




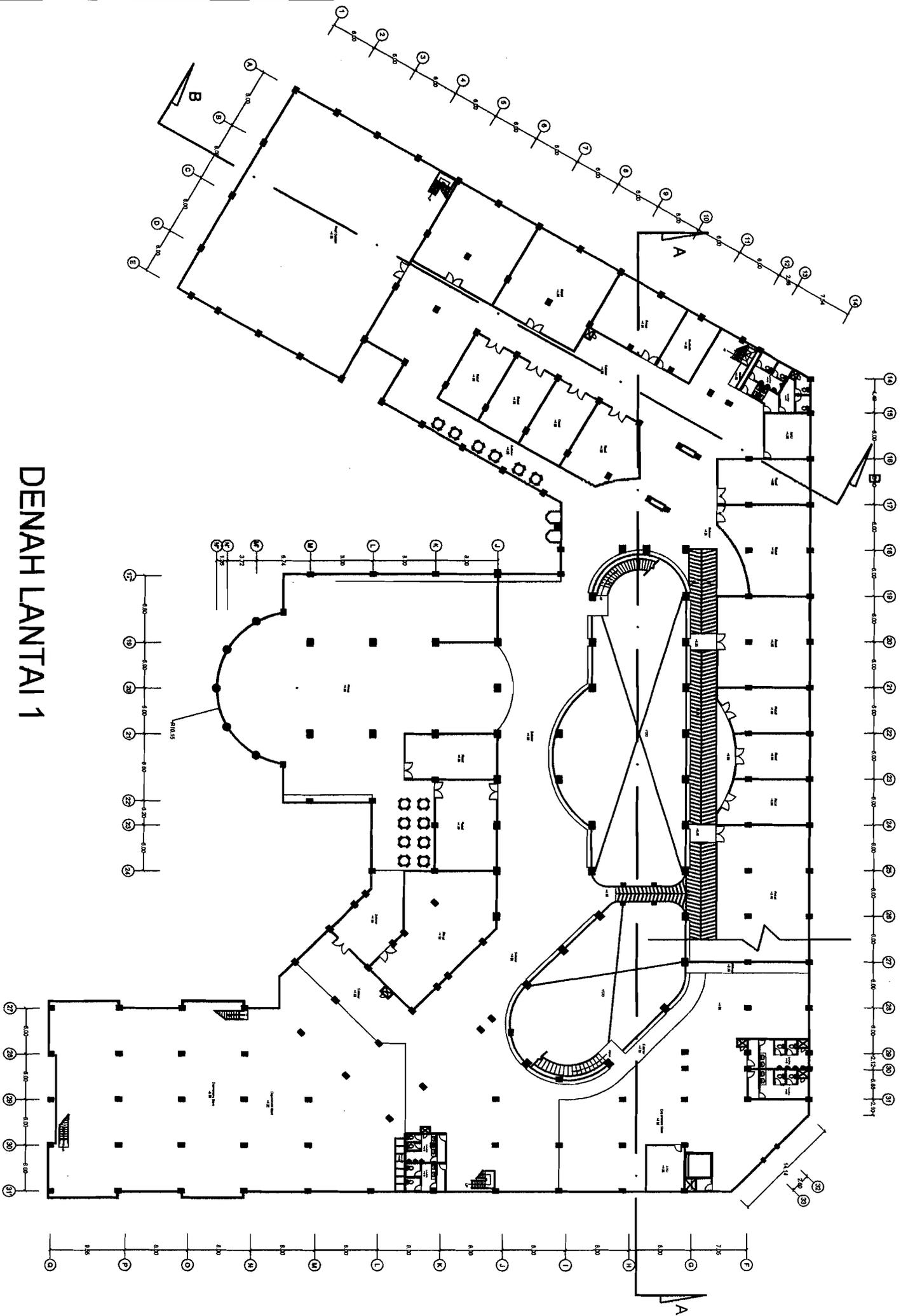
SITEPLAN



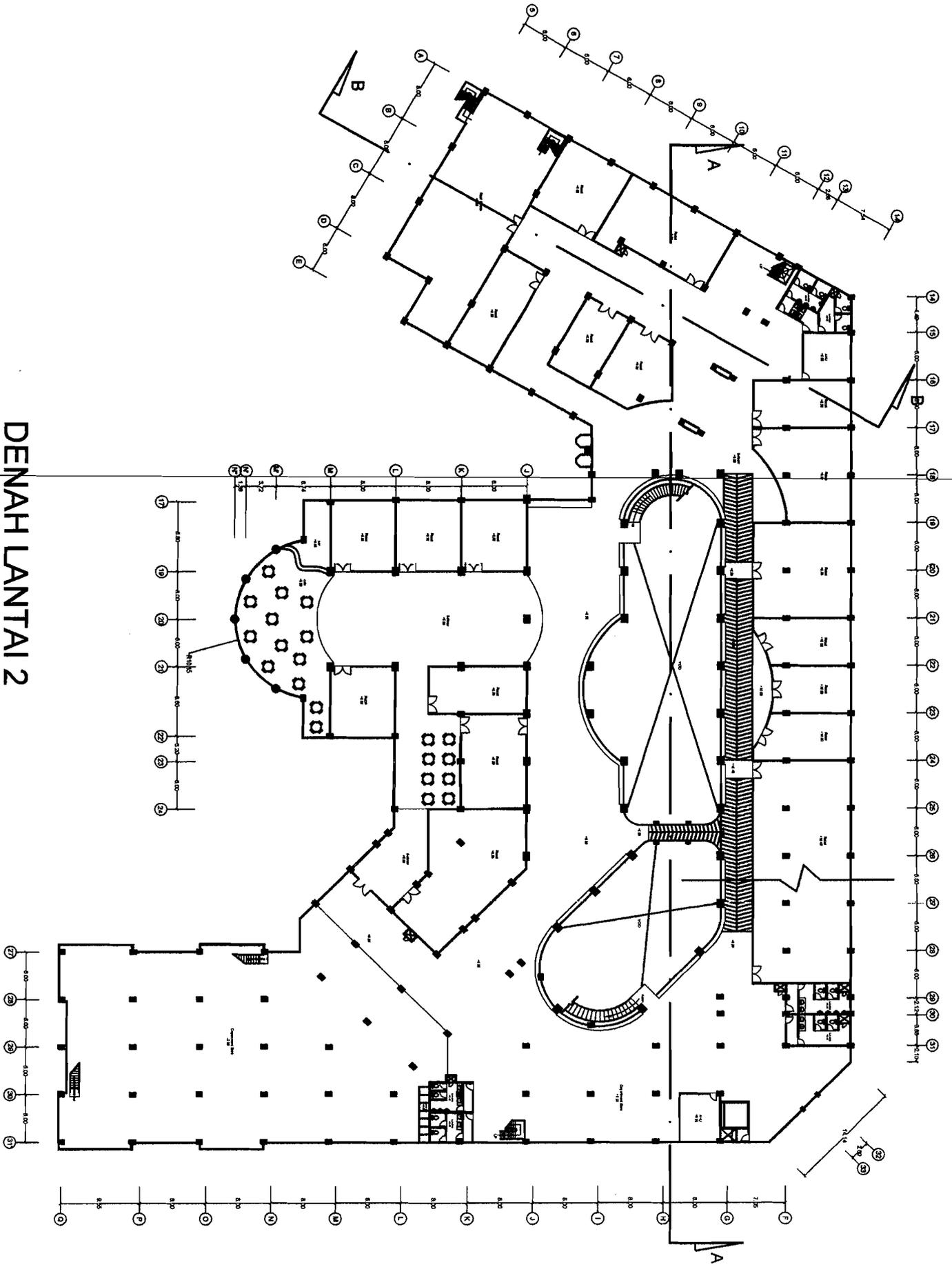
DENAH LANTAI GROUND FLOOR



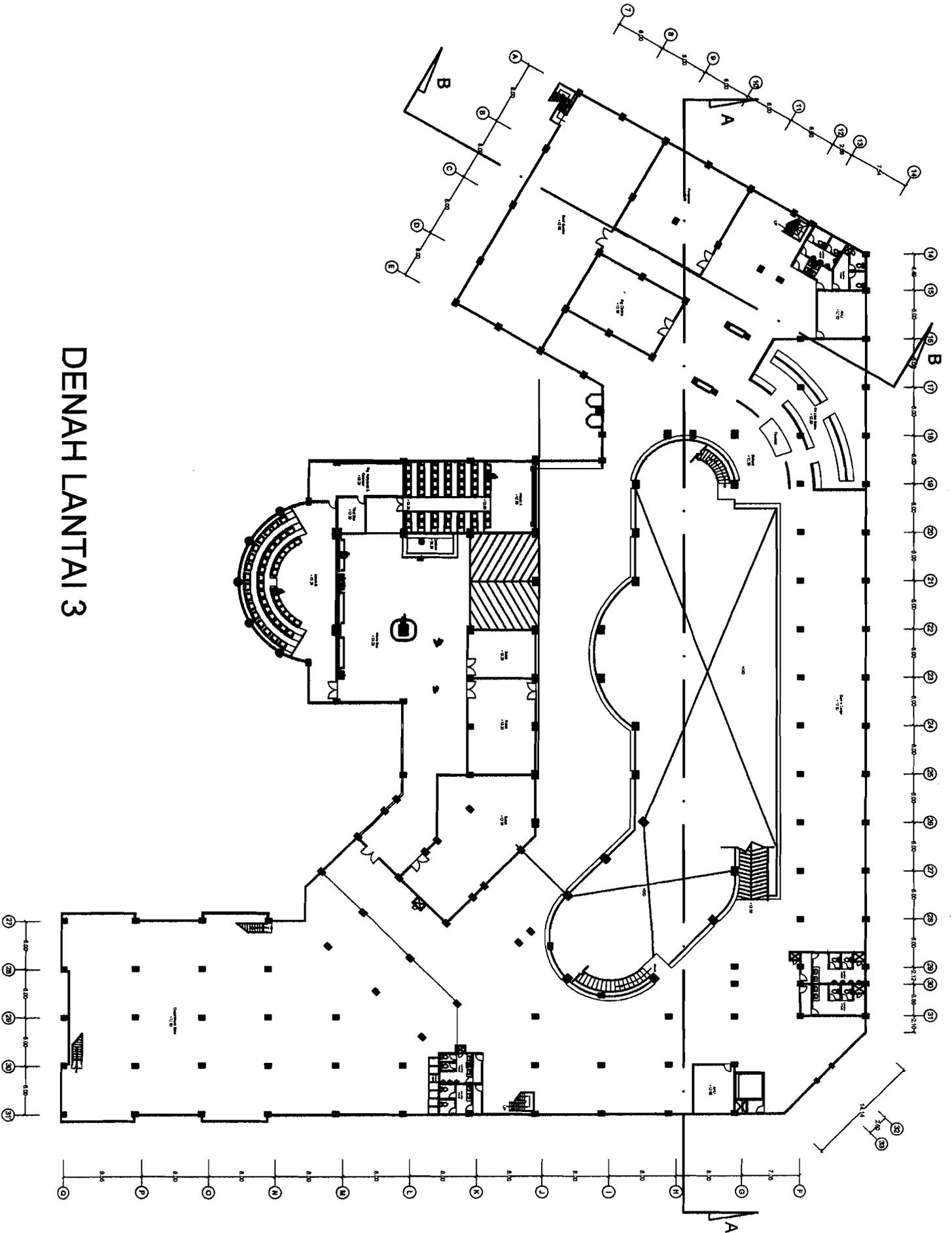
DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2



DENAH LANTAI 3



Design Report

SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT

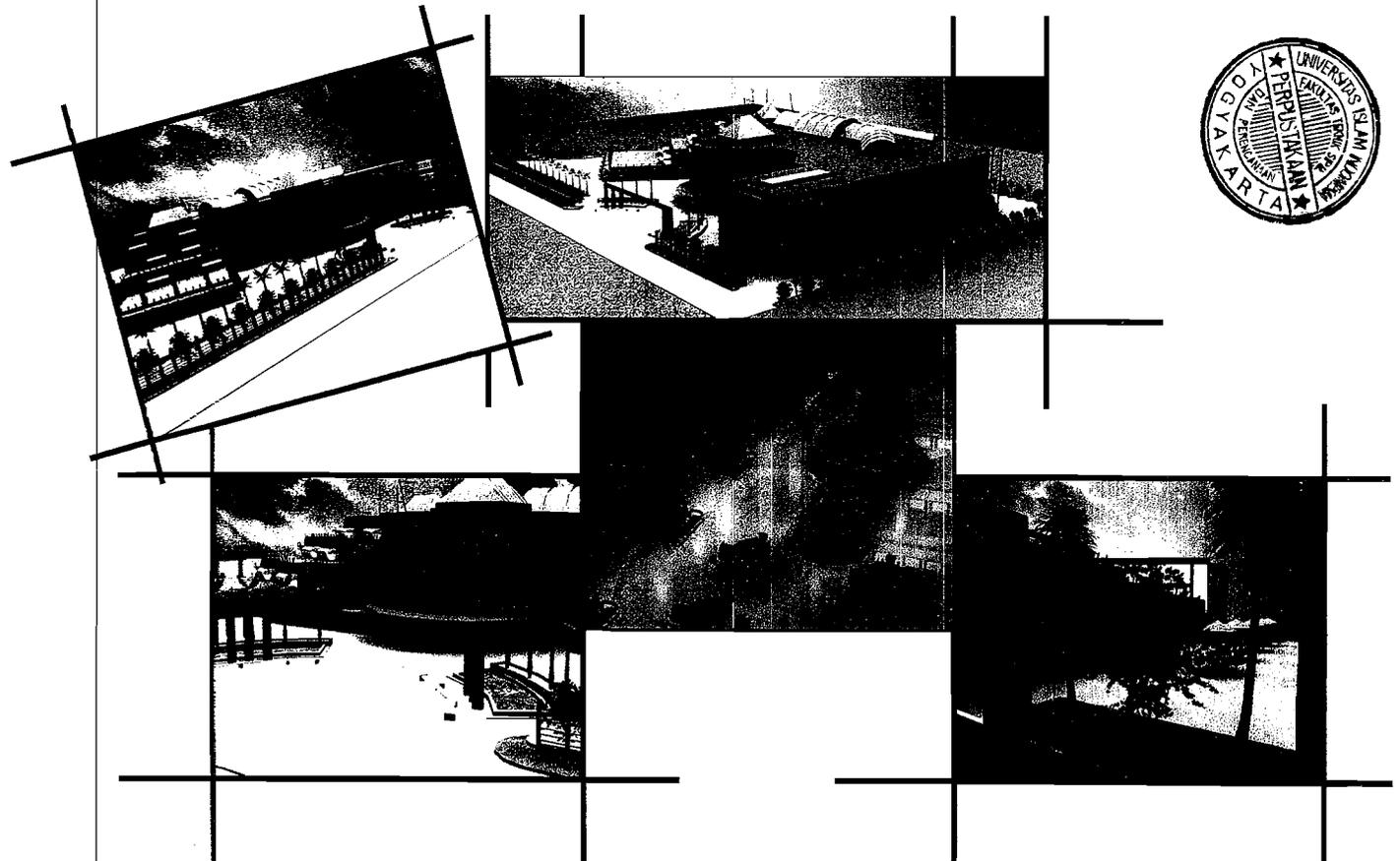
“ POLA TATA RUANG YANG REKREATIF DAN INTERAKTIF “

AKHMAD DWIJAYANTO

00 - 512 - 163

DOSEN PEMBIMBING

IR. PRIYO PRATIKNO,MT



SPEKIFIKASI TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

SHOPPING MALL DI SUNGAILIAT

“ POLA TATA RUANG YANG REKREATIF DAN INTERAKTIF “

Design Report

ABSTRAK

MENCIPTAKAN BANGUNAN YANG BERFUNGSI
SEBAGAI PEMENUHAN KEBUTUHAN MASYARAKAT
JUGA SEBAGAI SARANA REKREASI BAIK PERSEORANGAN
MAUPUN KELOMPOK



POTENSI

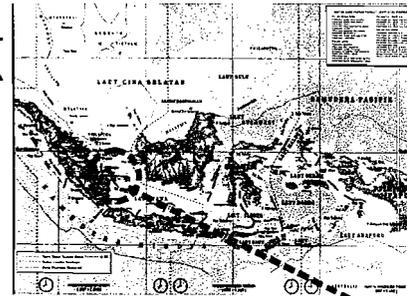


BERADA PADA KAWASAN KOMERSIAL DAN SEKALIGUS
SEBUAH RENCANA DARI PEMDA. MENJADI SEBUAH MALL
PERTAMA DIKOTA SUNGAILIAT SEHINGGA PENGUNJUNG
AKAN ANTUSIAS

PERMASALAHAN

BAGAIMANA MENCIPTAKAN SHOPPING MALL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN LOKAL DAN SEKITARNYA DAN JUGA MEMPUNYAI POLA TATA RUANG YANG DAPAT MEMBERIKAN NUANSA REKREATIF DAN INTERAKTIF

LOKASI SITE TERLETAK DI AREA KOMERSIAL
TEPATNYA DI JALAN MUHIDIN, SUNGAILIAT - BANGKA

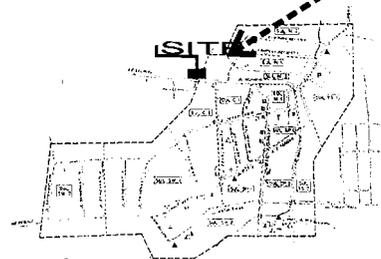


Sumber : Atlas, Penerbit Amelia Surabaya

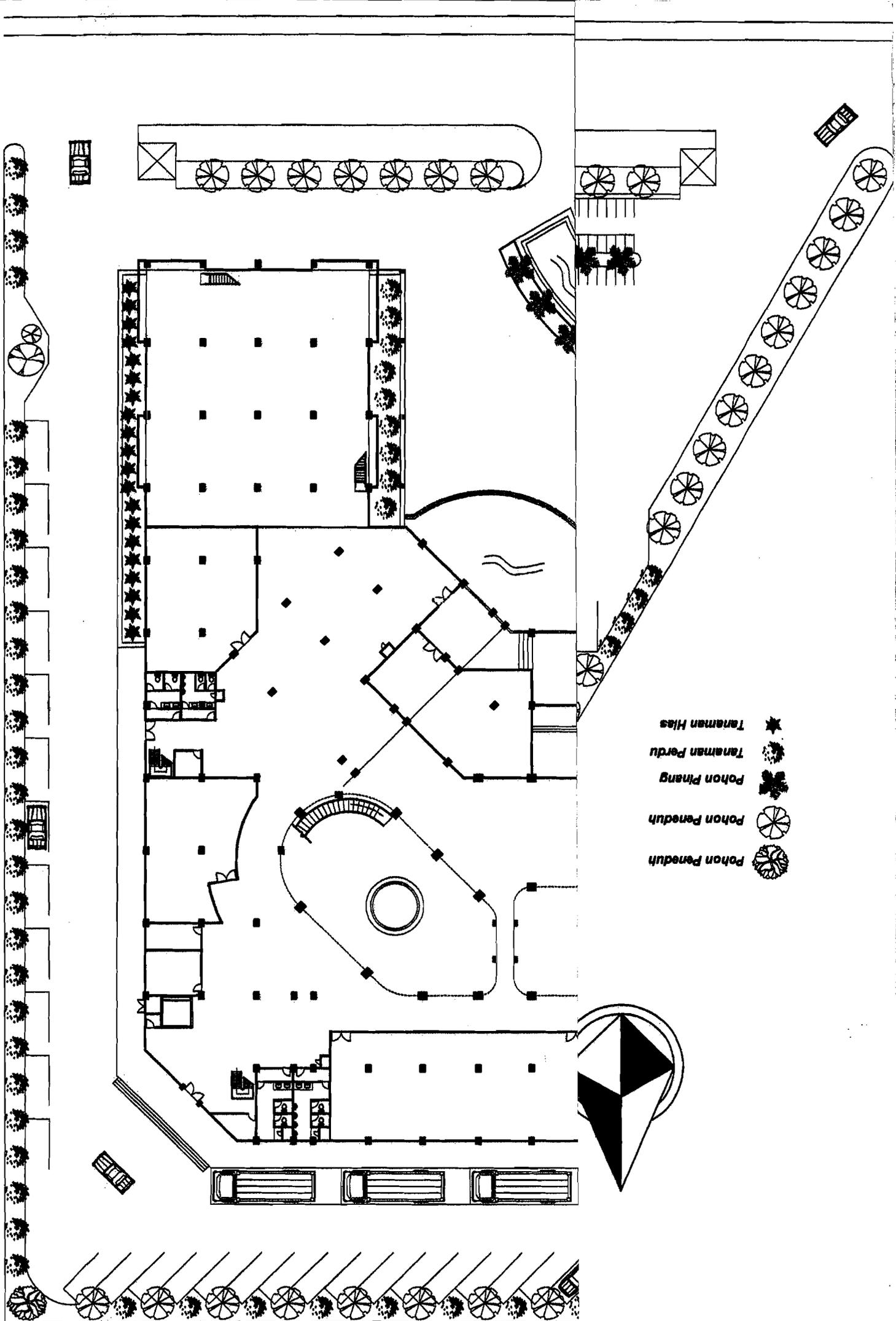


DENGAN BATASAN WILAYAH :

- SEBELAH UTARA : PERMUKIMAN PENDUDUK
- SEBELAH SELATAN : PERTOKOAN
- SEBELAH TIMUR : PERTOKOAN
- SEBELAH BARAT : PERTOKOAN

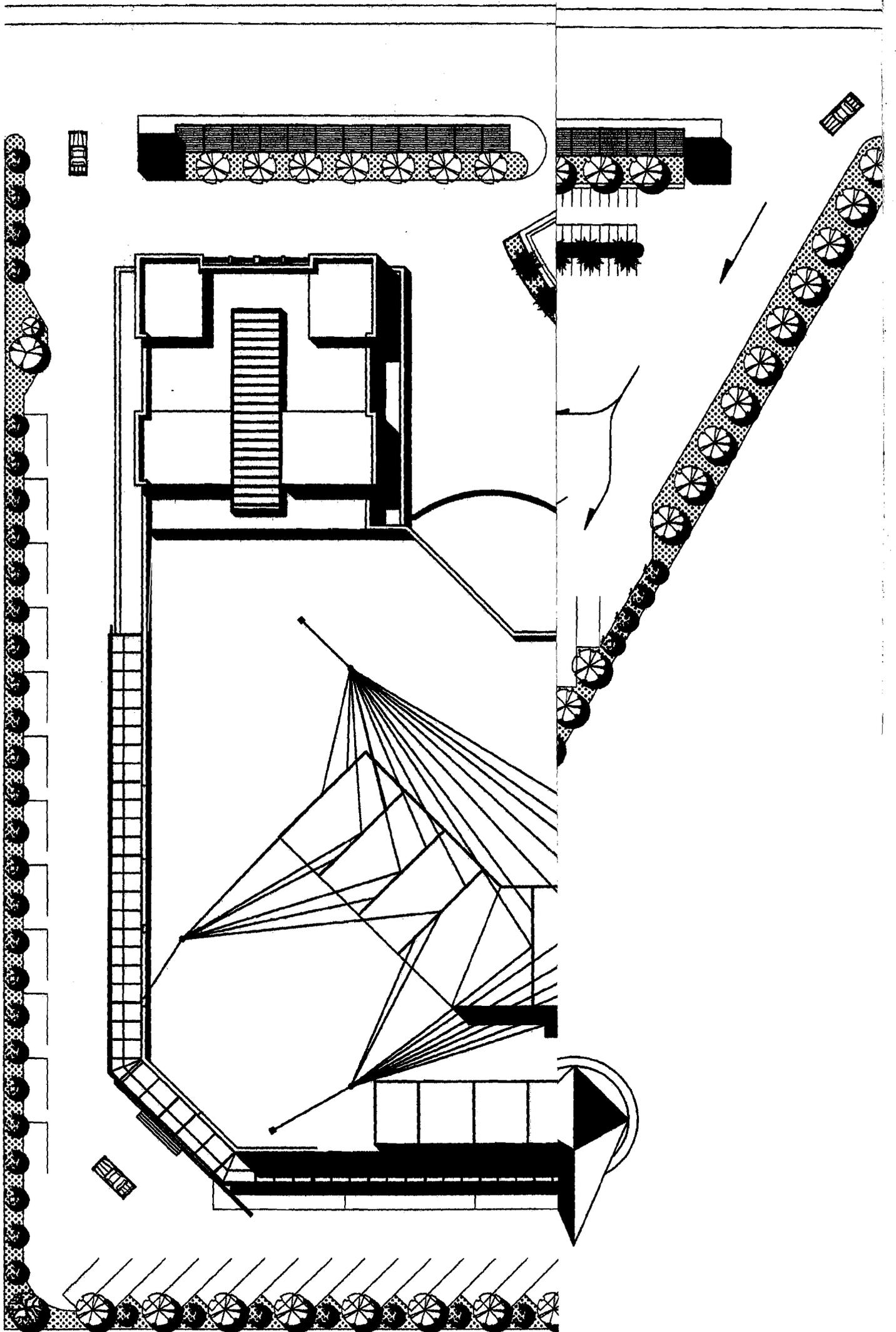


Sumber : RDTRK Kota Sungailiat

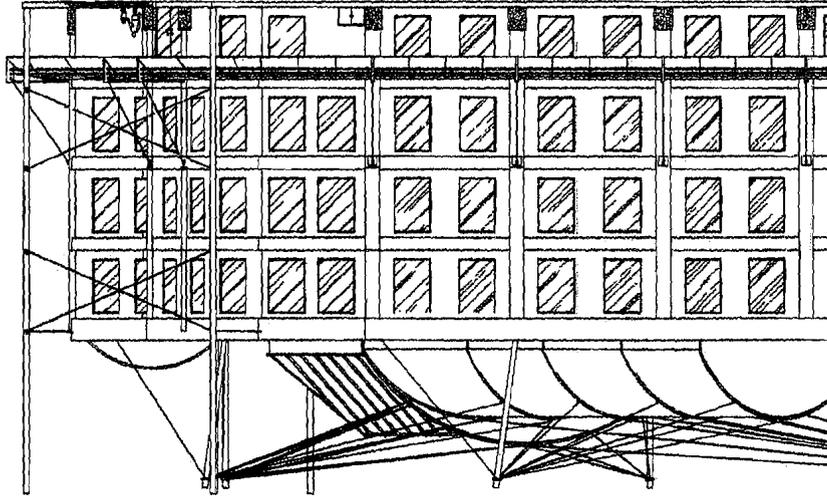


- ★ *Tanaman Hias*
- *Tanaman Perdu*
- ✻ *Pohon Pinang*
- ⊗ *Pohon Peneduh*
- ⊙ *Pohon Peneduh*

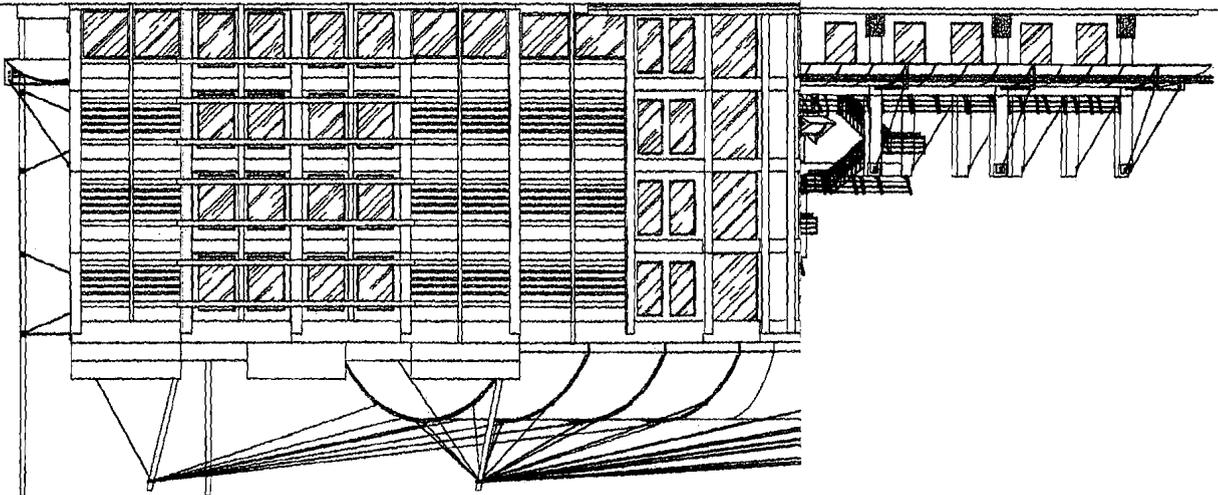


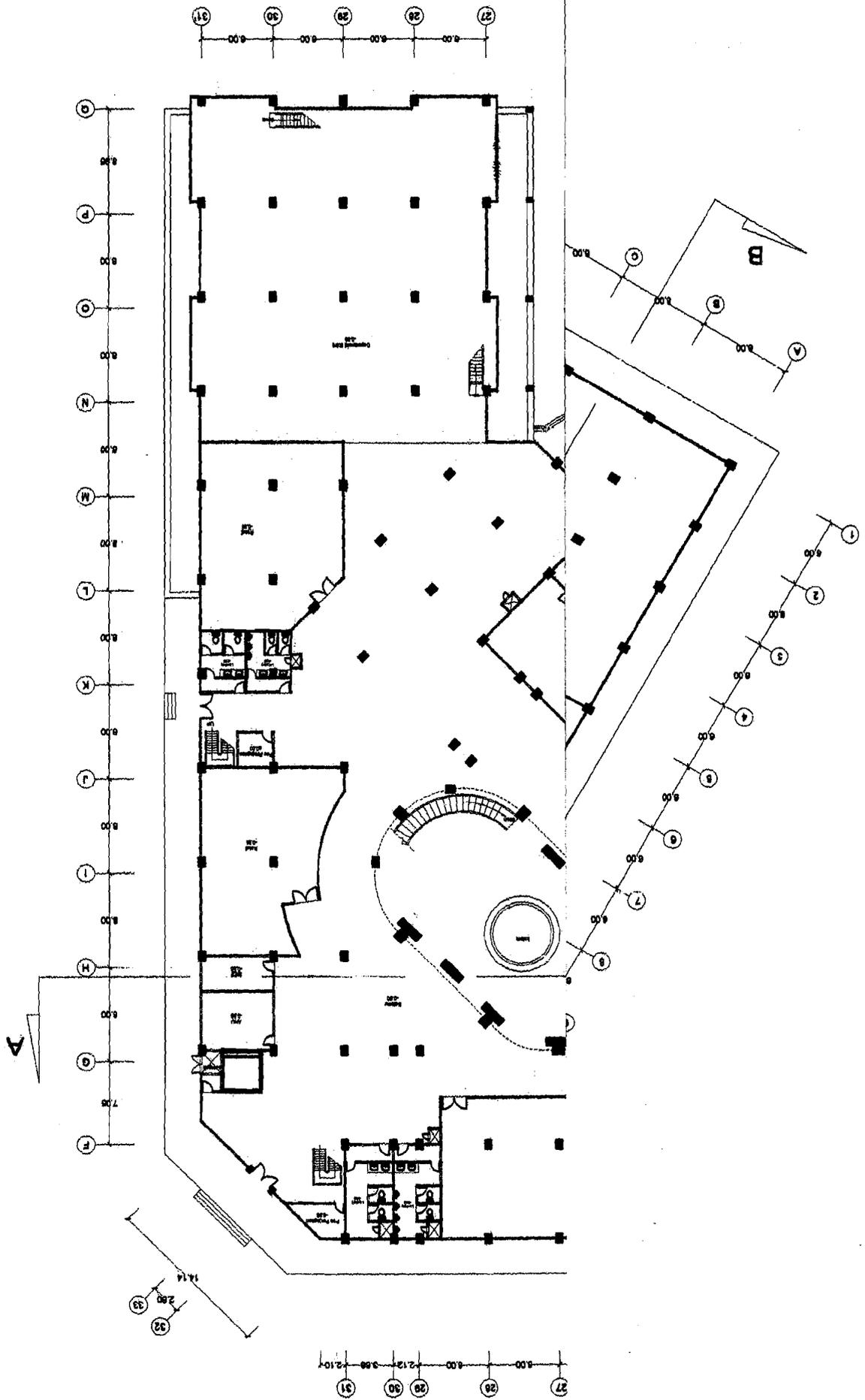


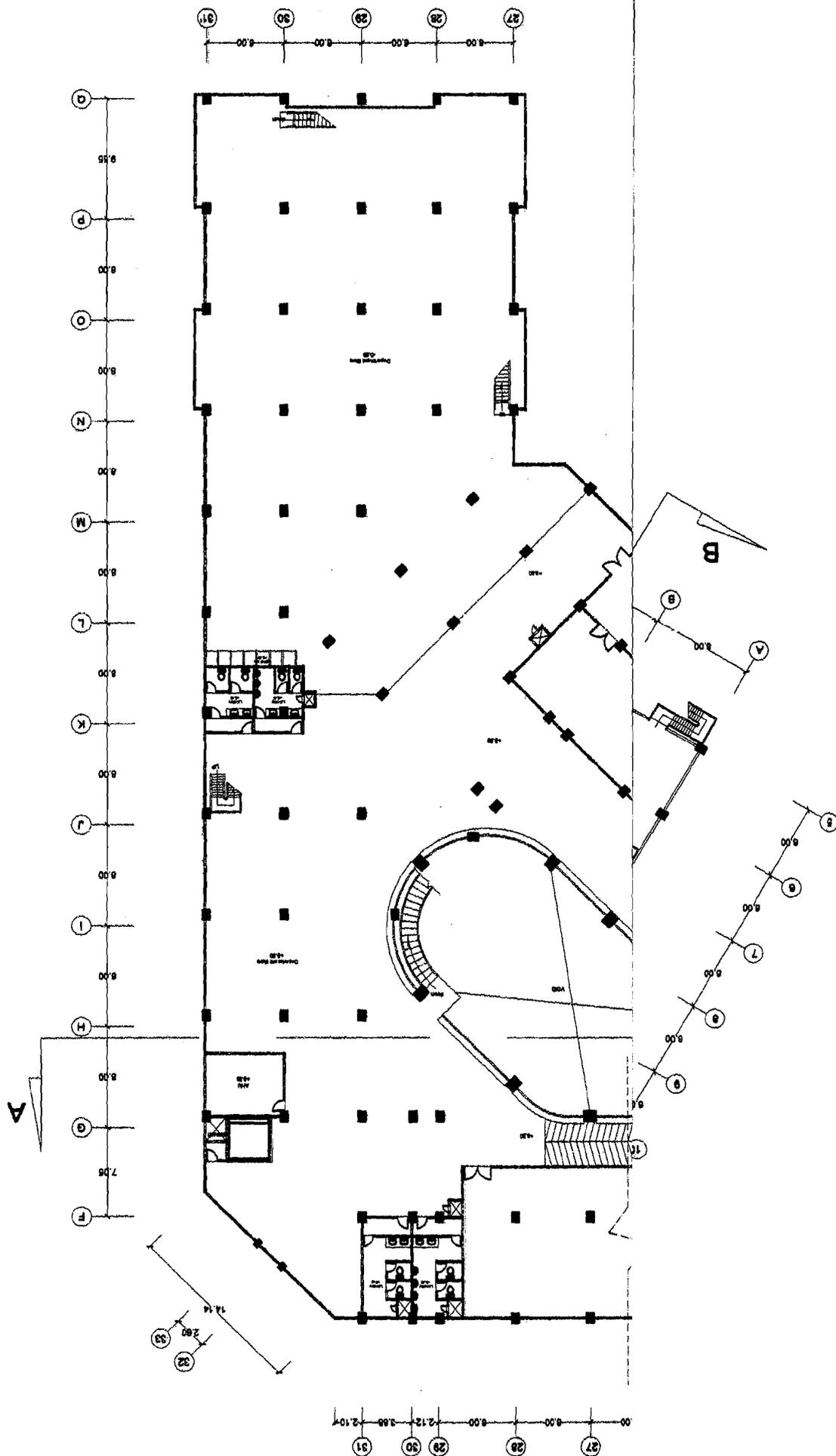
TAMPAK SAMPIING KANAN



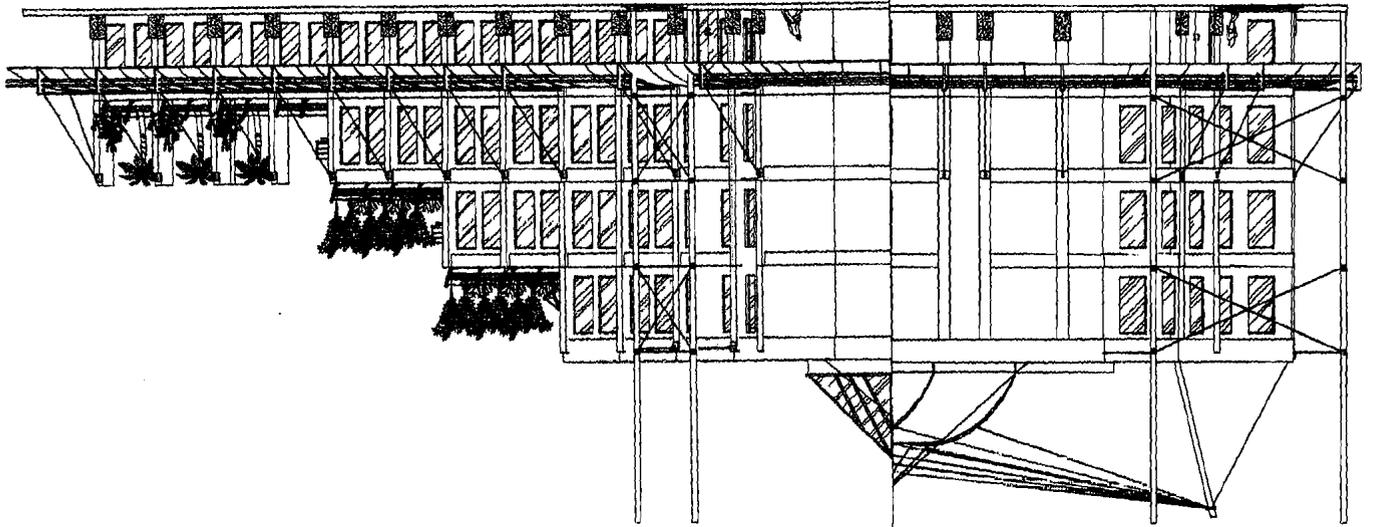
TAMPAK DEPAN



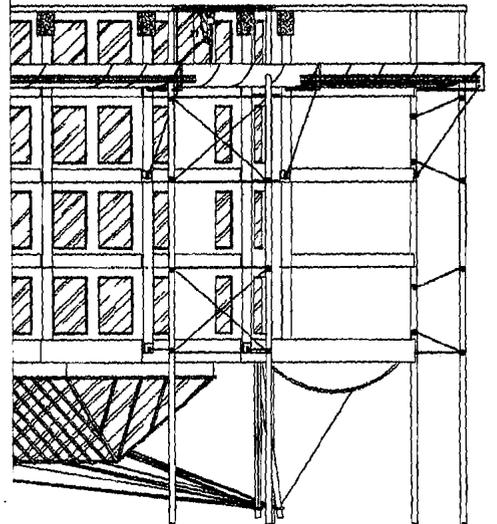


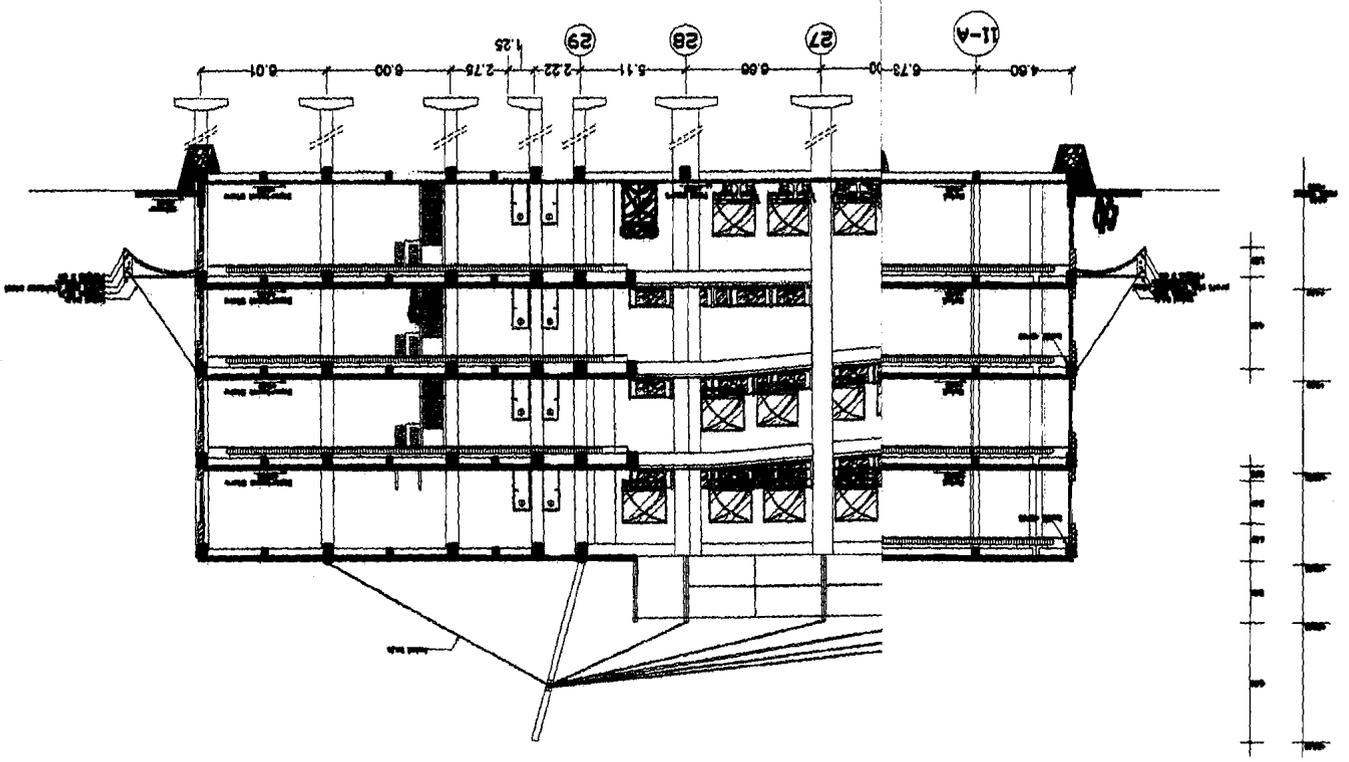
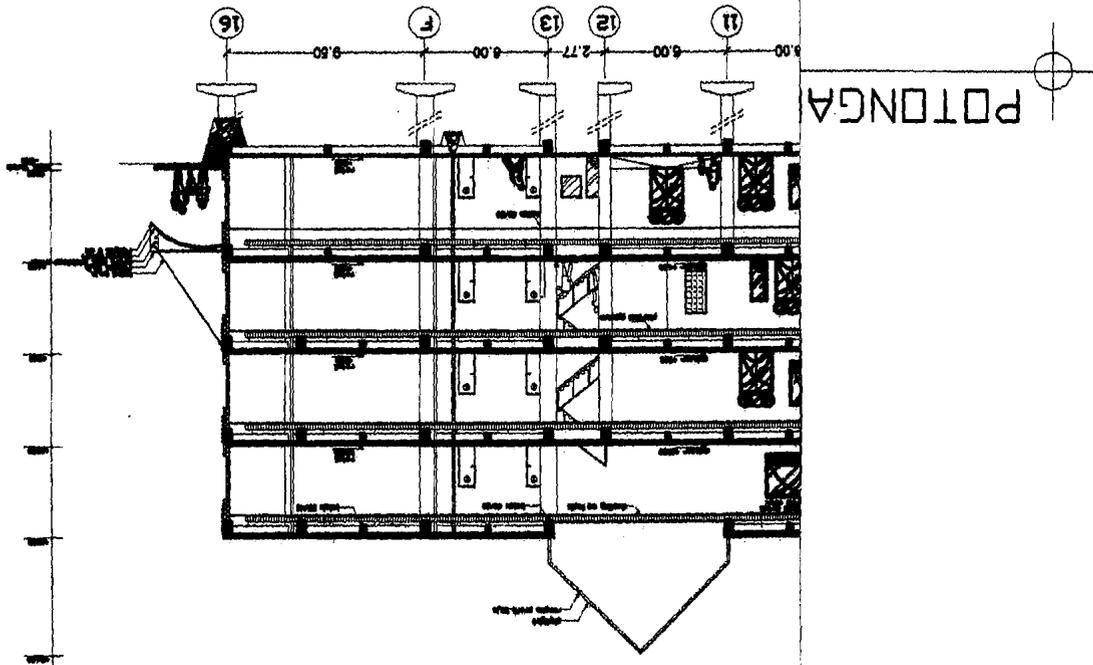


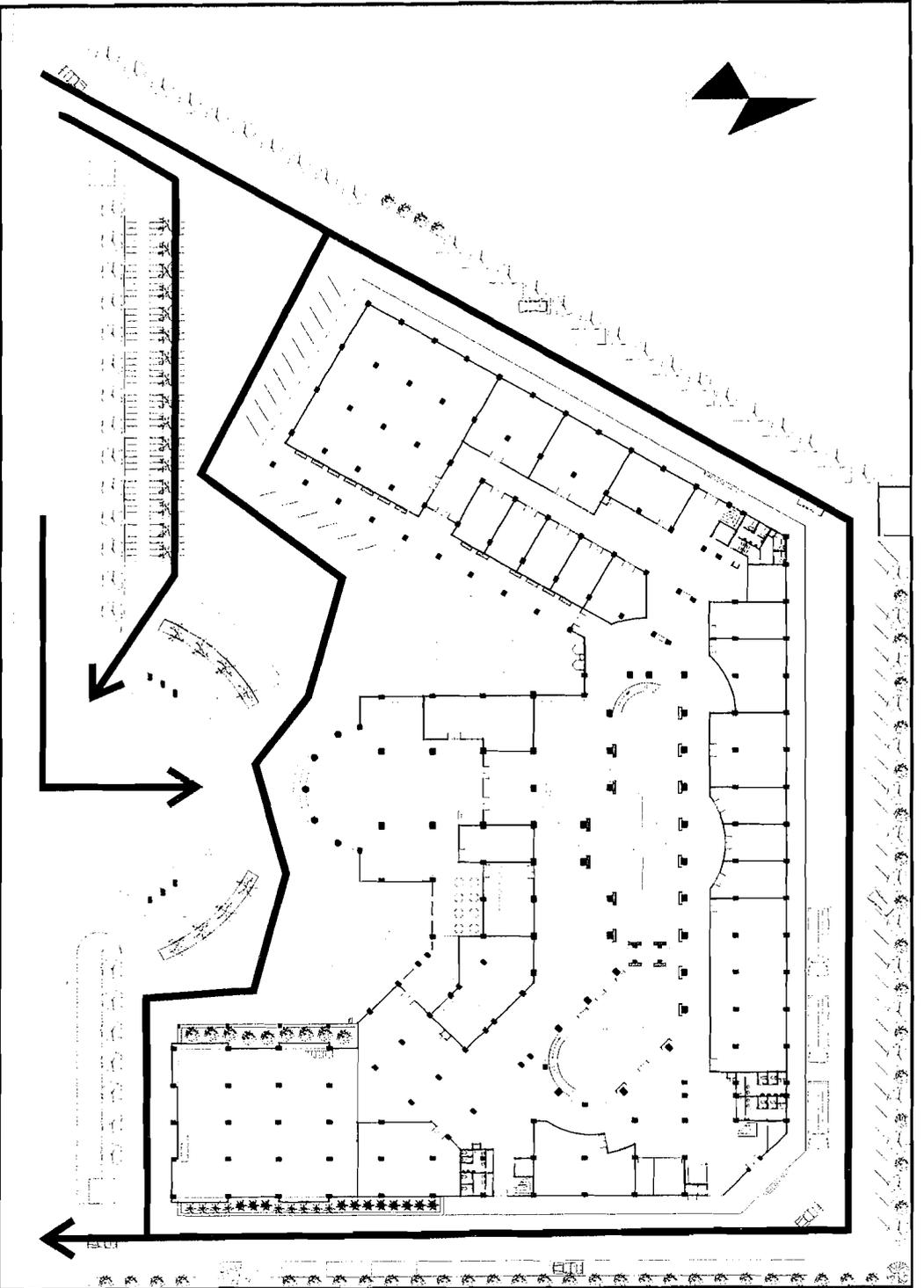
TAMPAK BELAKANG



TAMPAK SAMPIK K

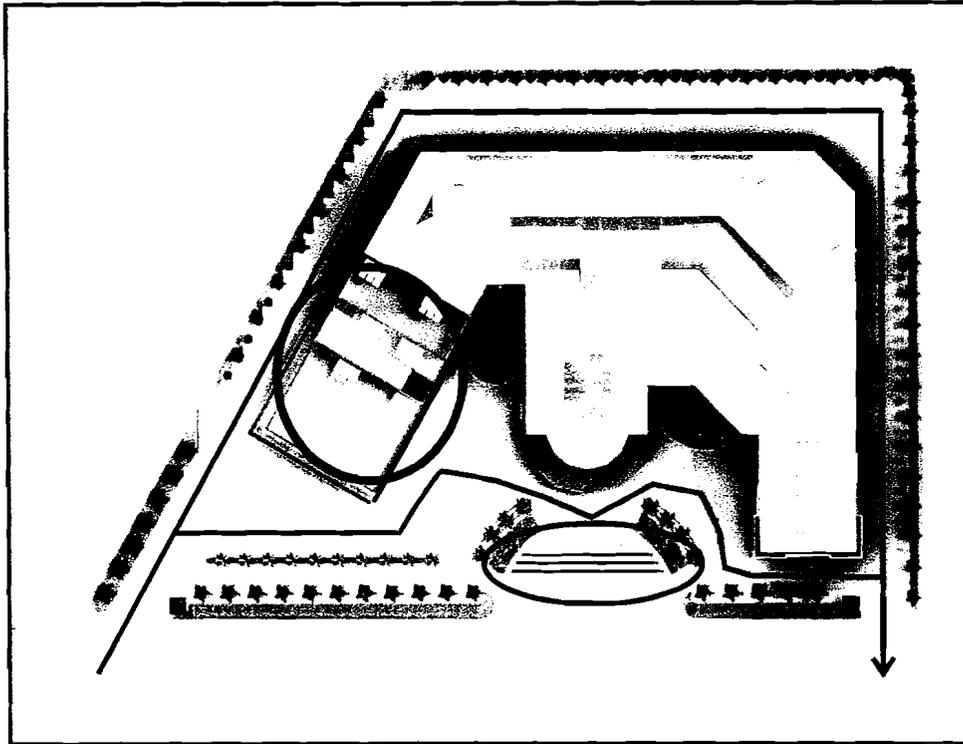






- AKSES PENGUNJUNG RODA EMPAT**
- AKSES PENGUNJUNG RODA DUA**
- AKSES PENGUNJUNG PEJALAN KAKI**

KONSEP SIRKULASI



- Main Entrance yang juga sebagai *gathering area* akses masuk bangunan untuk pejalan kaki.



- Roof Garden yang merupakan replika dari bentuk kapal keruk menjadi salah satu area rekreatif pada bangunan mal.

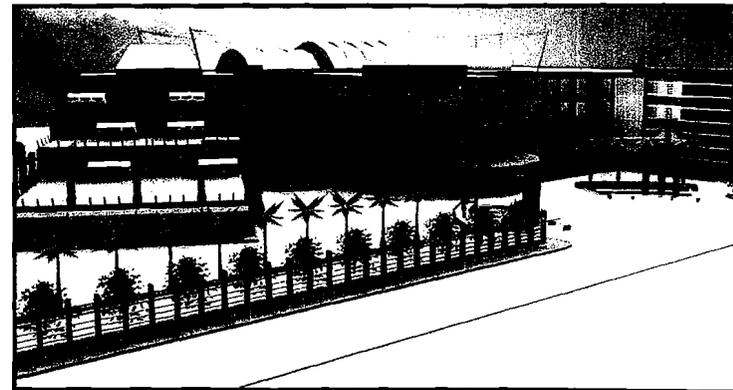
Gubahan Massa

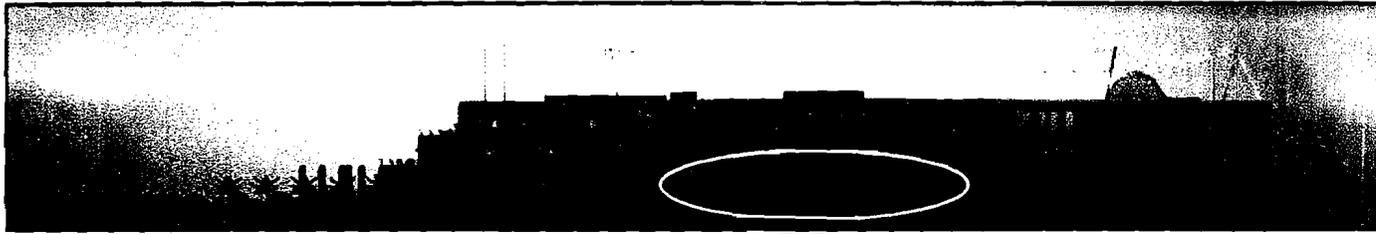


Terbentuk dari respon terhadap bentukan site dengan penggabungan dengan bentuk lingkaran dan geometri.

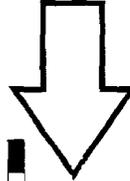
Bentukan kapal keruk yang merupakan unsur lokal

- Jalur sirkulasi kendaraan memutar melewati depan dan belakang bangunan.

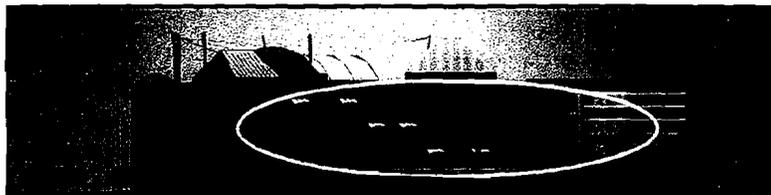
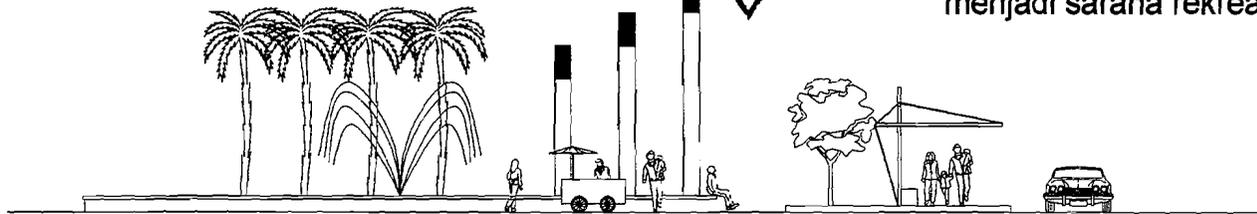




TAMPAK DEPAN

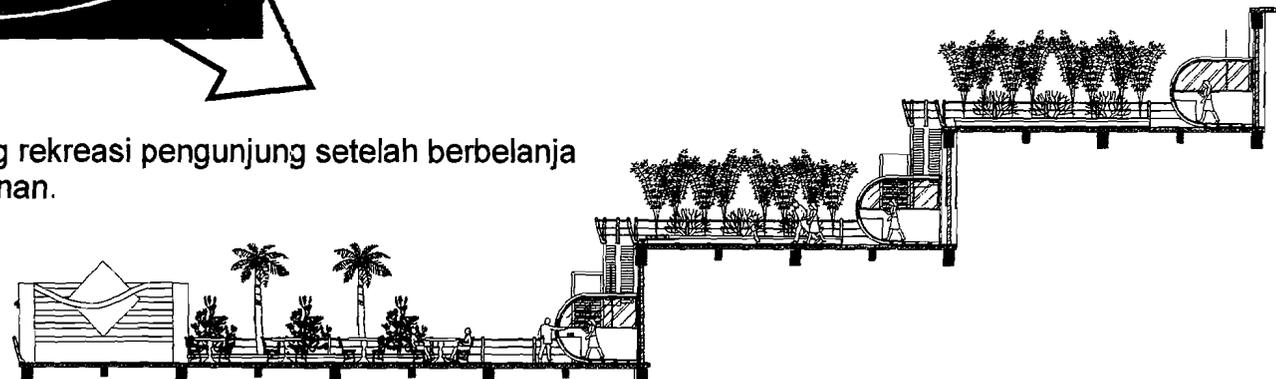


Suasana main entrance yang juga sebagai *gathering area* menjadi sarana rekreatif bagi pengunjung.



TAMPAK KANAN

Roof Garden yang menjadi ajang rekreasi pengunjung setelah berbelanja atau lelah berada didalam bangunan.





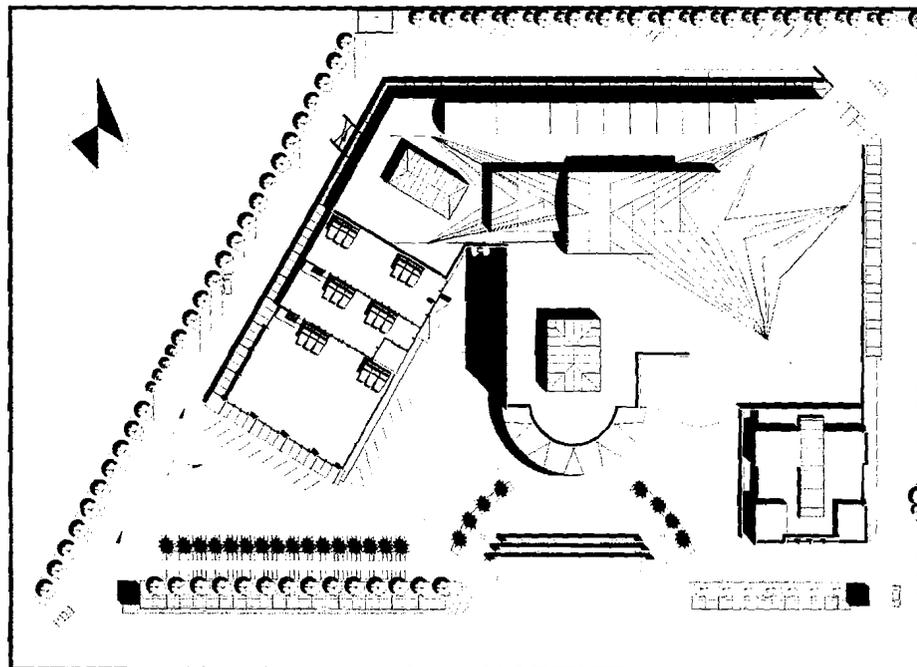
TAMPAK KIRI

Repetisi elemen horizontal yang berfungsi sebagai papan reklame dan bukaan-bukaan yang lebar sehingga mencerminkan bangunan komersial.

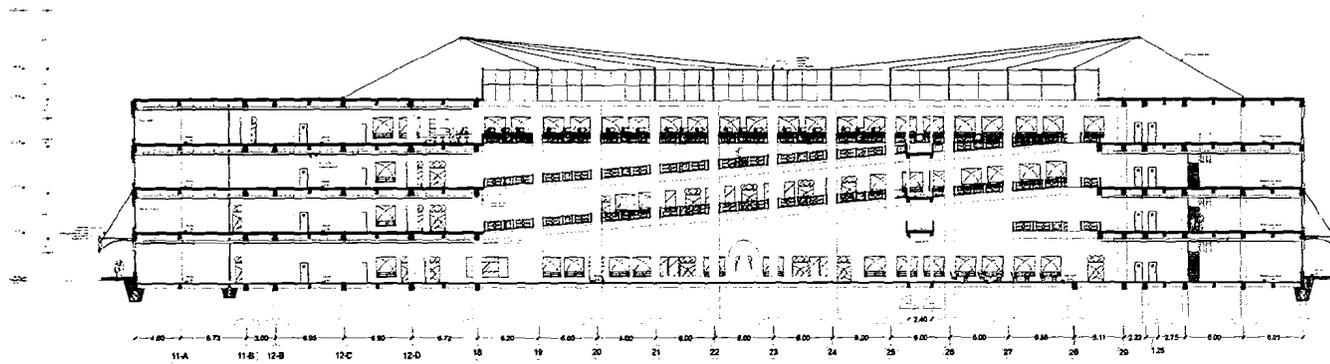


TAMPAK BELAKANG

Atap menggunakan skylight untuk memasukkan cahaya kedalam bangunan dengan menggunakan *sunglass* yang ditarik dengan kabel.

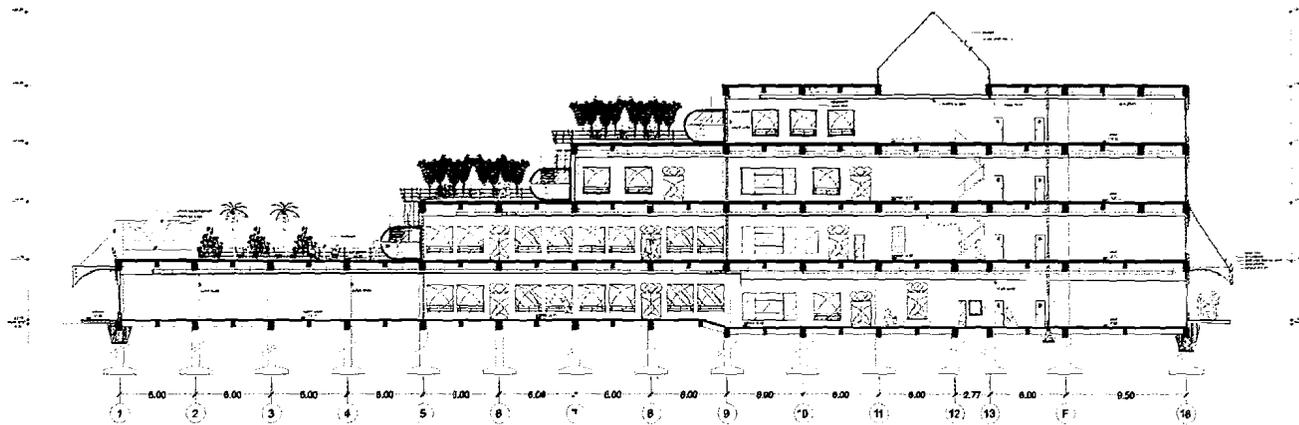


KONSEP TAMPAK



POTONGAN A - A

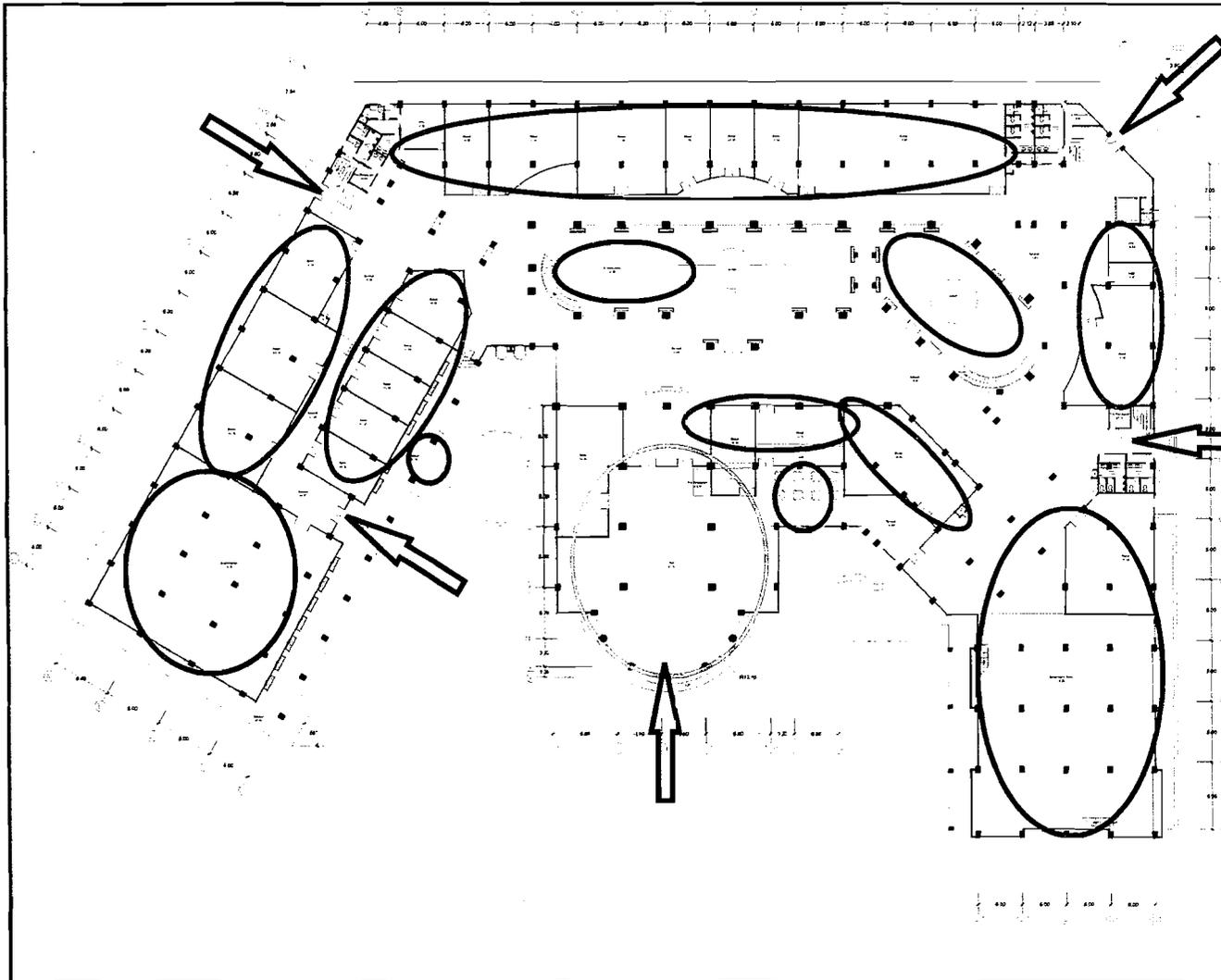
■ Struktur rangka merupakan struktur utama dari bangunan ini, berupa kerangka terdiri dari balok dan kolom sebagai rangkaian kesatuan.



POTONGAN B - B

■ Pondasi menggunakan footplate cukup untuk menyalurkan beban bangunan yang hanya 4 lantai.

POTONGAN

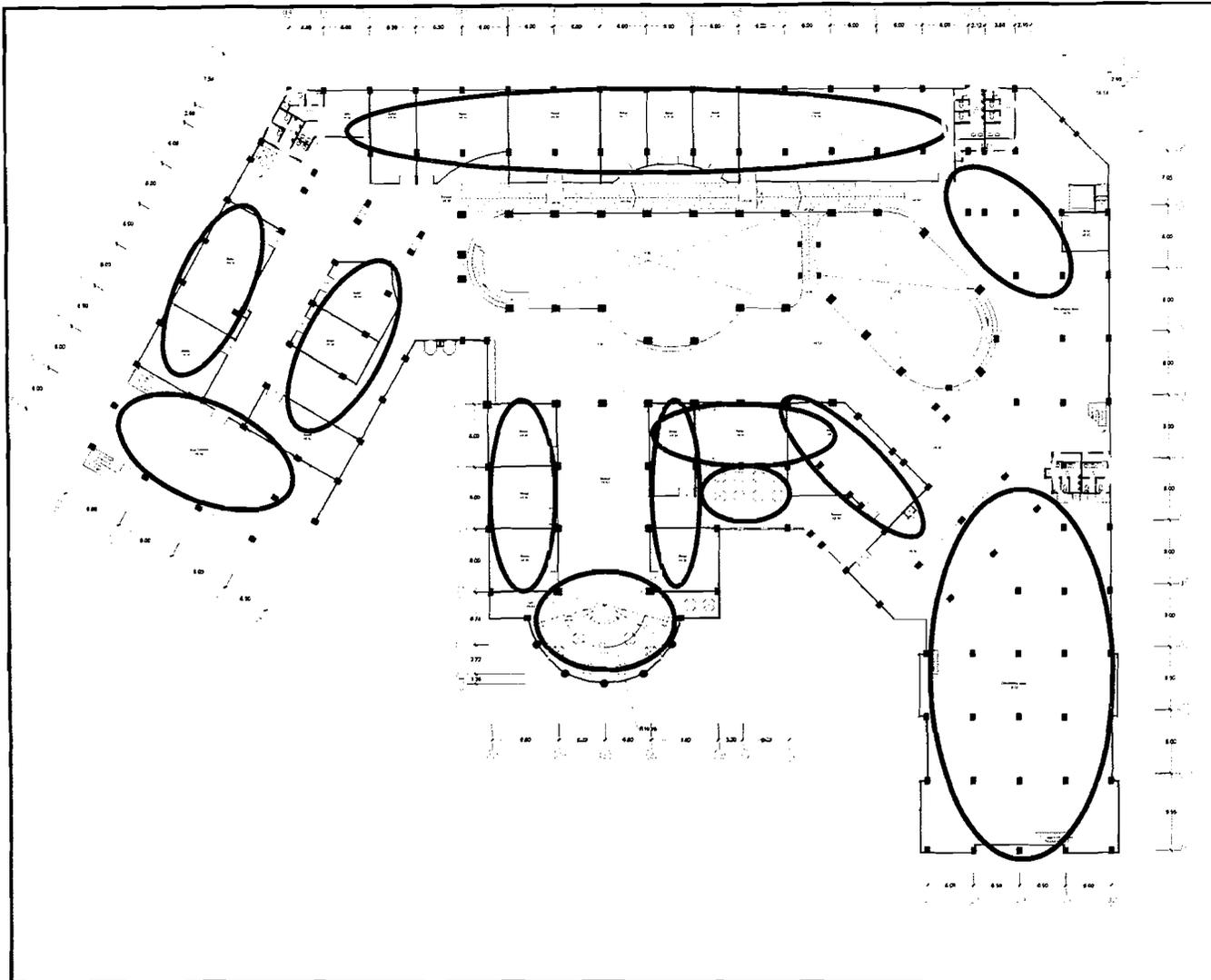


DENAH LANTAI GF

Denah Lantai GF terdiri dari :

1. Lobby/Hall
2. Atrium, food court
3. Retail
4. Supermarket & Department Store
5. Service

Akses masuk kedalam bangunan dapat melalui 5 arah untuk memudahkan pengunjung yang datang dari arah parkir yang berbeda sekaligus untuk evakuasi dalam kebakaran.

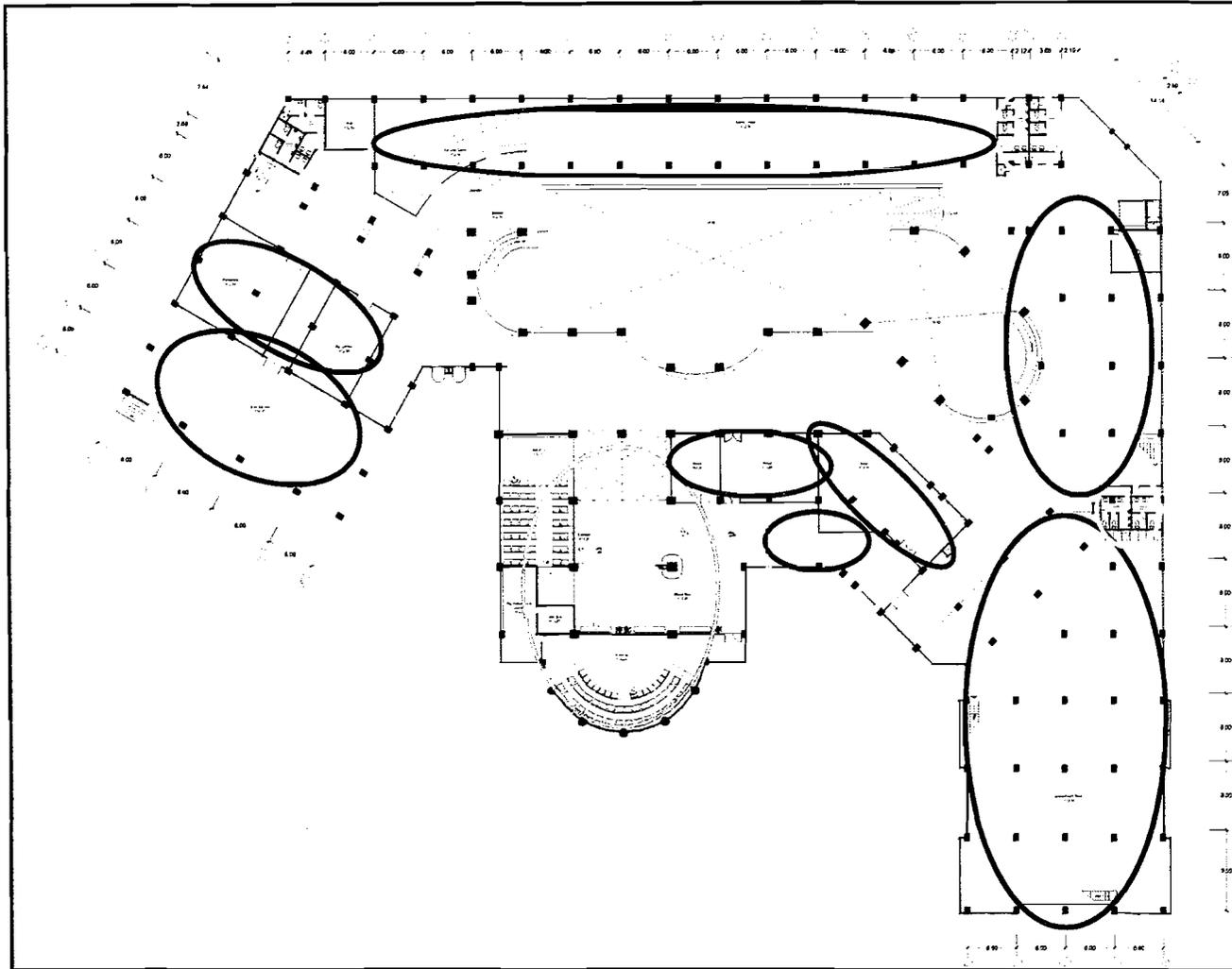


DENAH LANTAI 2

Denah Lantai 2 terdiri dari :

1. Atrium, food court
2. Retail
3. Supermarket & Department Store
4. Service

Pencapaian vertikal dapat melalui lift panorama, elevator maupun ramp. Ramp mempunyai kemiringan 4 derajat sehingga pengunjung tidak terasa sudah mencapai level lantai selanjutnya dan juga disepanjang ramp masih ada retail yang menyesuaikan kemiringan ramp.

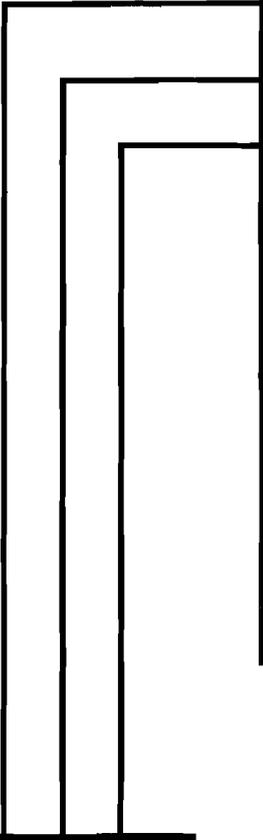
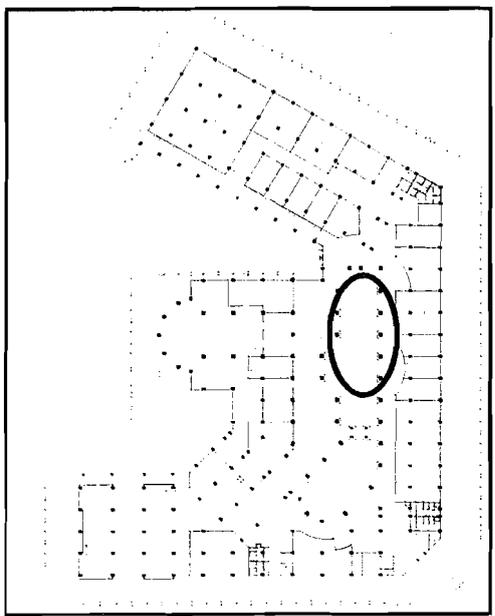
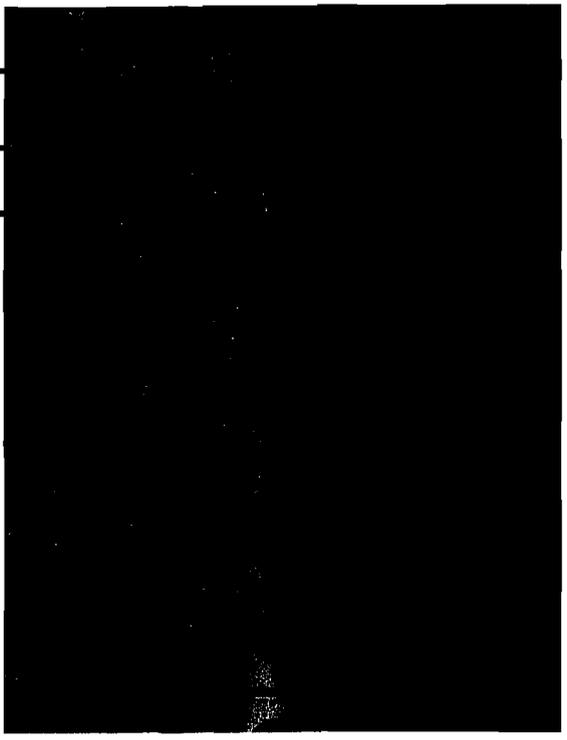


DENAH LANTAI 3

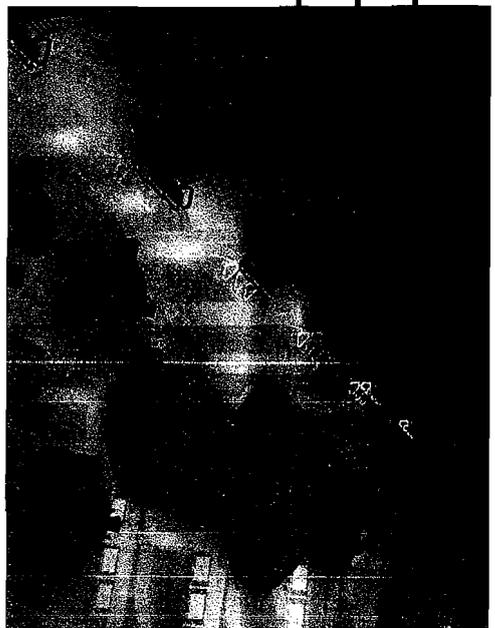
Denah Lantai 3 terdiri dari :

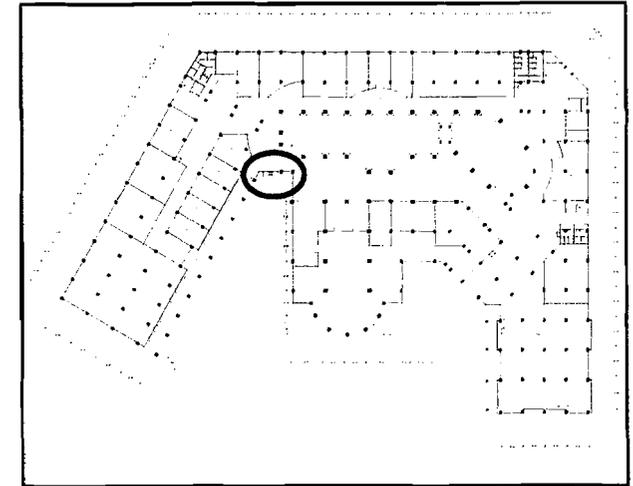
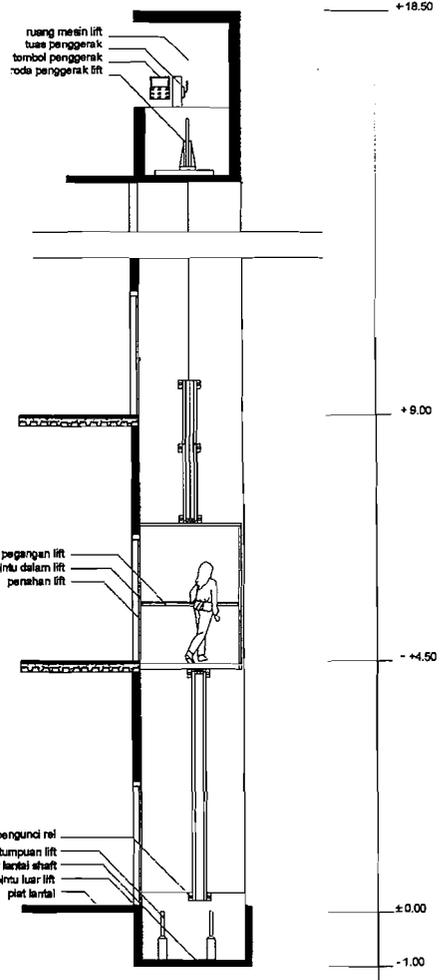
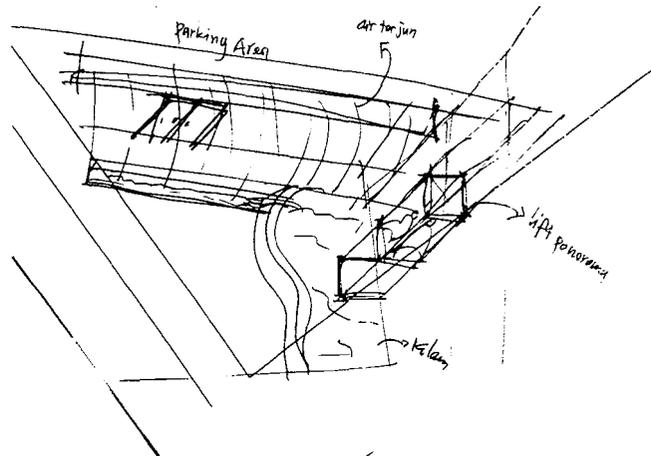
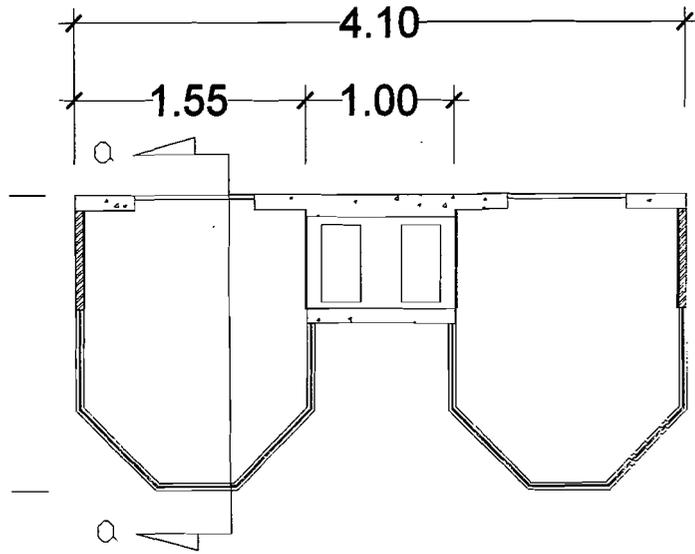
1. Atrium, food court
2. Retail
3. Supermarket & Department Store
4. Service
5. Movie Box
6. Pengelola
7. Game Center

Pada lantai ini terdapat dua arena hiburan yaitu Game Center (on line dan ketangkasan) dan Movie Box (mini theatre dengan daya tampung sekitar 40 orang dengan kualitas suara DVD Home theatre)



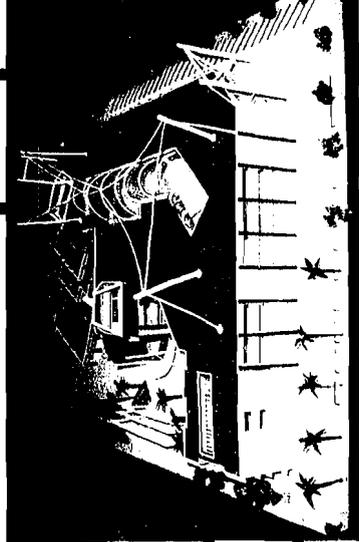
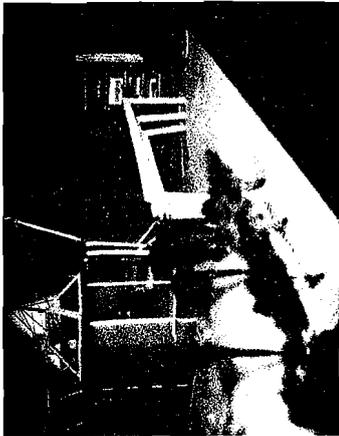
Suasana food court didalam bangunan disekitar kolom interior



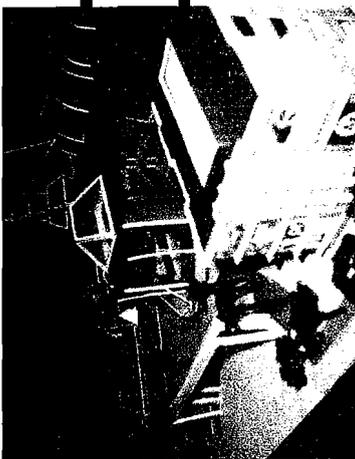


LIFT

Salah satu sarana transportasi vertikal adalah lift yang dapat melihat keluar bangunan dan dikelilingi kolom sehingga menciptakan suasana yang interaktif dimana dari luar bangunan dapat melihat kedalam lift pula.



SHOPPING MALL
DISUNGAILIAT



DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. *Arsitektur : Bentuk-Ruang & Susunannya*. Erlangga, Jakarta, 1985.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* Balai Pustaka, Jakarta, 1991.
- Lynch, Kevin. *The Image of The City*. Cambridge MA, 1960.
- Nadine, Bedinton. *Design for Shopping Center*. London, 1992.
- Novan, Nugrahadi. *Toys Center di Jogjakarta*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta.
- Prayogo, Andrianto. *Pusat Perbelanjaan dan Fasilitas Wisata Tirta*. Tugas akhir, FTSP, UII, Yogyakarta, 2005.
- Rencana Detail Tata Ruang Kota*. Pemda Kota Sungailiat, Propinsi Bangka-Belitung, 1996-1997.
- Sinaga, Donald Oharra. *Shopping Mall di Kawasan Komersial Kotabaru*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta.
- Todd, Kim W. *Tapak, Ruang dan Struktur*. Intermatra Cetakan ke-3.
- White, Edward T. *Concept Sourcebook a Vocabulary of Architectural Forms*, Architectural Media Ltd, Arizona.
- Zudhianto, Achid. *Shopping Mall di Wates*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta, 2000.