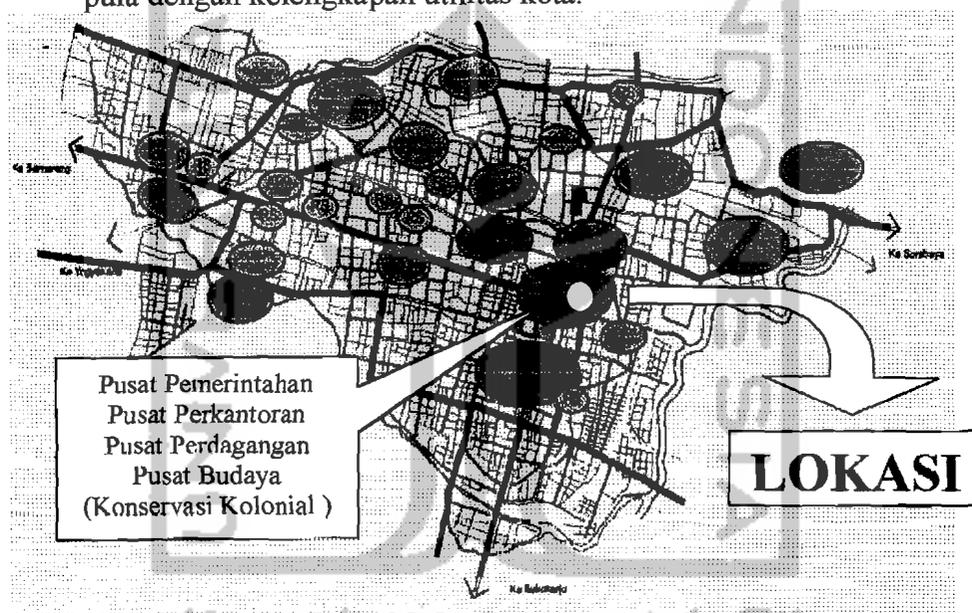


## BAB IV ANALISIS

### 4.1 Analisis Lokasi dan Site.

#### 4.1.1 Analisis Lokasi

Lokasi direncanakan terletak di Matahari Beteng Plaza yang diperuntukkan sebagai fasilitas perbelanjaan dan terletak pada pusat perdagangan serta fasilitas bisnis lainnya. Lokasi tersebut mempunyai kemudahan untuk kendaraan pribadi maupun umum yang didukung pula dengan kelengkapan utilitas kota.



Tabel 3. Kriteria Lokasi

No	Lokasi	Kriteria								JML Nb
		Lokasi Peruntukan (Bobot = 5)		Jarak dr Pusat Perdagangan (Bobot = 10)		Kemudahan Tranportasi (Bobot = 10)		Utilitas (Bobot = 5)		
		N	Nb	N	Nb	N	Nb	N	Nb	
1.	Matahari Singosaren	5	25	4	40	5	50	5	25	140
2.	<b>Matahari Beteng</b>	<b>5</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	<b>50</b>	<b>5</b>	<b>50</b>	<b>5</b>	<b>25</b>	<b>150</b>
3.	Luwes	4	20	4	40	4	40	5	25	125
4.	Sami Luwes	5	25	4	50	5	50	5	25	140
5.	Ratu Luwes	5	25	4	40	5	50	5	25	140
6.	Obral	5	25	4	40	5	50	5	25	140
7.	Bata	5	25	4	40	5	50	5	25	140
8.	Purwosari Plaza	5	25	4	40	5	50	5	25	140
9.	Sinar Baru	5	25	4	40	4	40	5	25	125

Keterangan : N = Nilai      Nb = Nilai x Bobot. (Sumber : Hasil analisa pengamatan).

#### 4.1.2 Analisis Site.

Lokasi site terpilih adalah di Matahari Beteng Plaza dan daerah ini merupakan daerah pengembangan kawasan perdagangan (komersial) yang sesuai dengan Rencana Detail Tata Ruang Kodya Surakarta.

Kriteria : Luas tanah yang cukup serta mampu menampung bangunan Shopping Mall serta fasilitas pendukungnya.

Kondisi site :

- Luas Persil 16.800 m<sup>2</sup>.
- BCR 60-80%, FAR 4,8.
- Tinggi Max yang diperbolehkan 8 Lantai.
- Batas Utara : Benteng Vastenberg.  
Barat : Jl. Slamet Riyadi.  
Timur : Jl. Mulyadi.  
Selatan: Jl. Alun-alun Utara.

Penggunaan tata ruang luar pada site digunakan untuk :

##### 1. Ruang terbuka

Ruang terbuka pada site berupa pola perkerasan sebagai ground cover yang memakai conblok pada seluruh area sirkulasi kendaraan dan parkir. Sedangkan vegetasi yang dijumpai pada Matahari Beteng Plaza berupa pola vegetasi sisi luar dari site yang berfungsi sebagai penanda batas site.

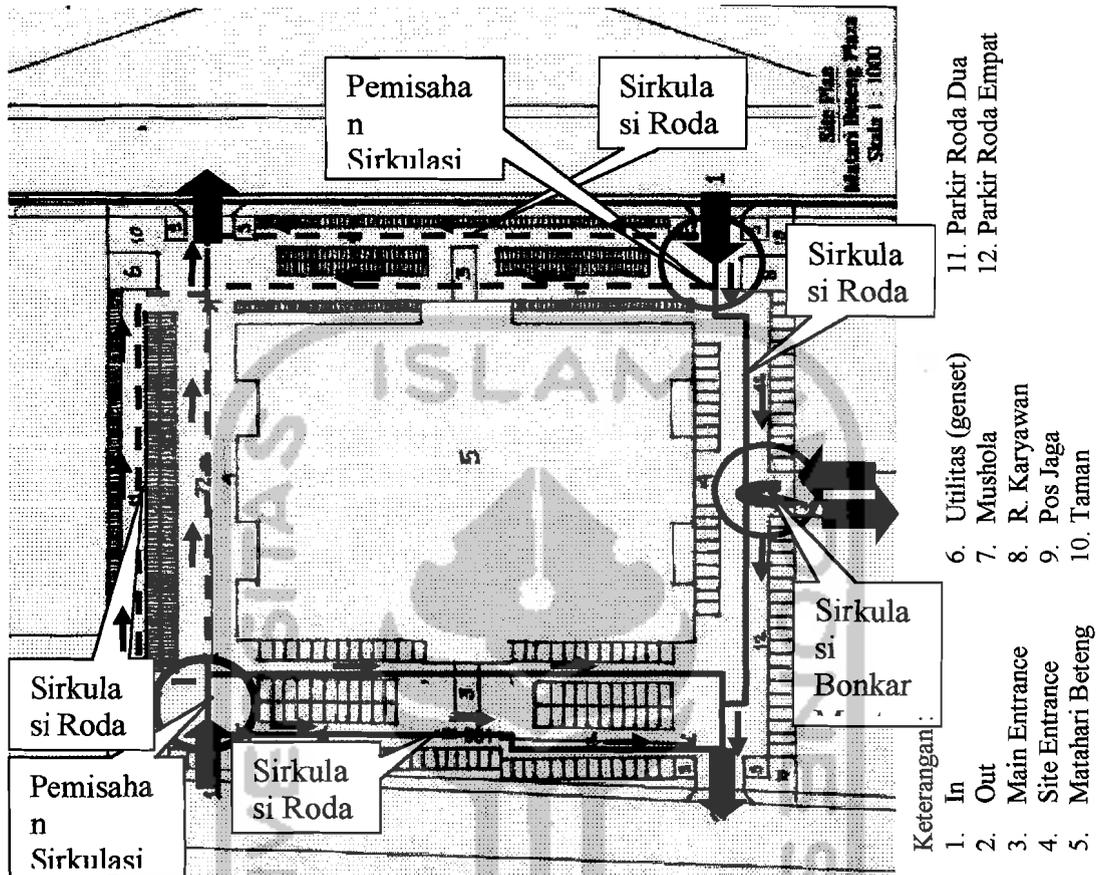
##### 2. Parkir

Adanya pemisahan dalam penggunaan area parkir. Hal ini didasarkan atas tuntutan kebutuhan parkir yang berbeda antara parkir kendaraan roda 2 dan 4.

##### 3. Sirkulasi

Sedangkan didalam sirkulasi antara kendaraan roda 2 dan 4 perlu adanya pemisahan seperti yang telah diterapkan pada pengolahan tata ruang Matahari Beteng Plaza yang lalu. Hal ini diharapkan tidak terjadi kesimpang siuran kendaraan didalam site.

Analisis Penggunaan Tata Ruang Luar Matahari Beteng Plaza



Telah ada pemisahan antara fungsi dan kegiatan di luar bangunan yang diwadahi dengan sirkulasi dan parkir antara kendaraan roda 2 dan 4, telah ada pemisahan pola sirkulasi dan parkir antar kendaraan roda 2 dan 4. (lihat analisis diatas)

Sedangkan untuk sirkulasi pejalan kaki di dalam site belum terwadahi, sirkulasi tersebut bercampur dengan sirkulasi kendaraan roda 2 dan 4 sehingga selain mengganggu sirkulasi kendaraan juga kurang nyaman dan aman bagi pejalan kaki. Perlu diberikan jalur sirkulasi tersendiri bagi pejalan kaki. Jalur tersebut dapat berupa pola perkerasan atau pedestrian yang dapat mengarahkan pengunjung kedalam bangunan dan memberikan rasa aman dan nyaman.

(keterangan lihat pada analisis tata ruang luar mengenai alternatif pewardahan sirkulasi pejalan kaki didalam site)

## 4.2 Analisis Tata Ruang Pada Shopping Mall

### 4.2.1 Analisis Tata Ruang Dalam

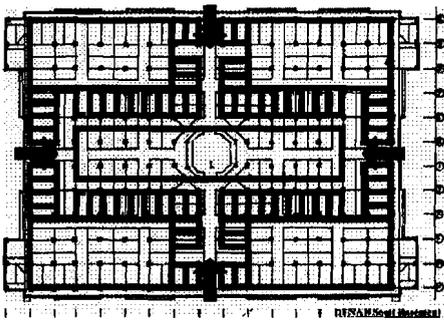
Pada hasil pengamatan tentang tata ruang pada Matahari Beteng Plaza dibutuhkan penataan kembali agar muncul kesan Mall dan terjadi keseimbangan peletakan Anchor Tenant agar retail dapat terlewati pengunjung secara merata tanpa memperkecil luasan lantai yang produktif untuk area sirkulasi.

Untuk dapat mengoptimalkan penataan ruang pada Matahari Beteng Plaza dan menampilkannya sebagai Mall dengan kesan rekreatifnya karena menggabungkan antara Departement Store dan Super Market dapat mengacu pada prinsip dasar tentang Mall yaitu menggunakan koridor tunggal sebagai jalur penghubung antar Anchor Tenant yang disisi jalur tersebut terdapat retail.

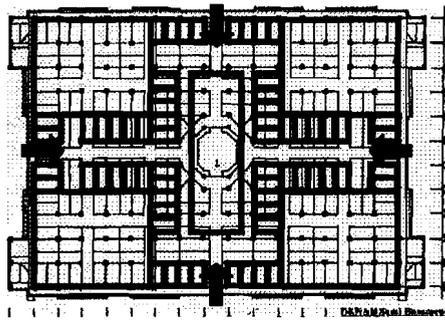
Anchor Tenant diletakkan pada ujung Mall agar retail dapat dilewati pengunjung secara merata, retail dikelompokkan berdasarkan jenis materi perdagangan agar tidak menimbulkan persaingan mematikan.

Menurut kajian teori tentang fasilitas Perbelanjaan dan Shopping Mall, yang dapat diterapkan penataan ruang pada Matahari Beteng Plaza yaitu dengan menerapkan pola peletakan Anchor Tenant dengan sirkulasi tunggal dengan minimal 2 buah Anchor Tenant pada 1 lantai atau menggunakan 3 buah Anchor Tenant pada 1 Lantai dan menggunakan 4 Anchor Tenant pada 1 lantai yang didasarkan atas jumlah dan besaran ruang yang dibutuhkan oleh tiap Anchor Tenant.

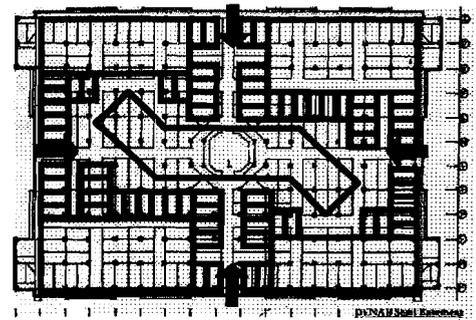
Ada tiga alternatif penataan Anchor Tenant yang dapat diterapkan pada denah Matahari beteng Plaza yaitu :



Alternatif 1

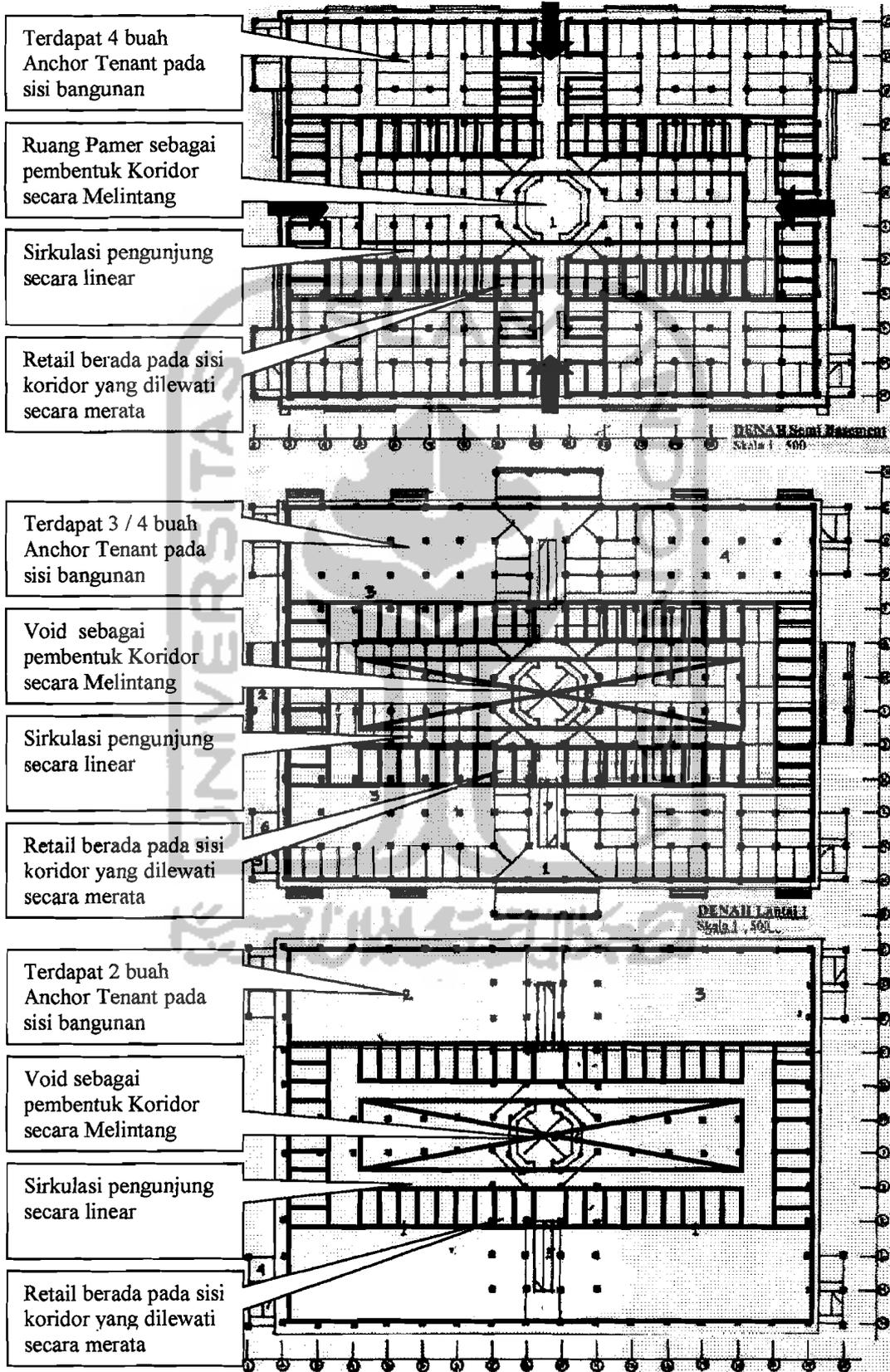


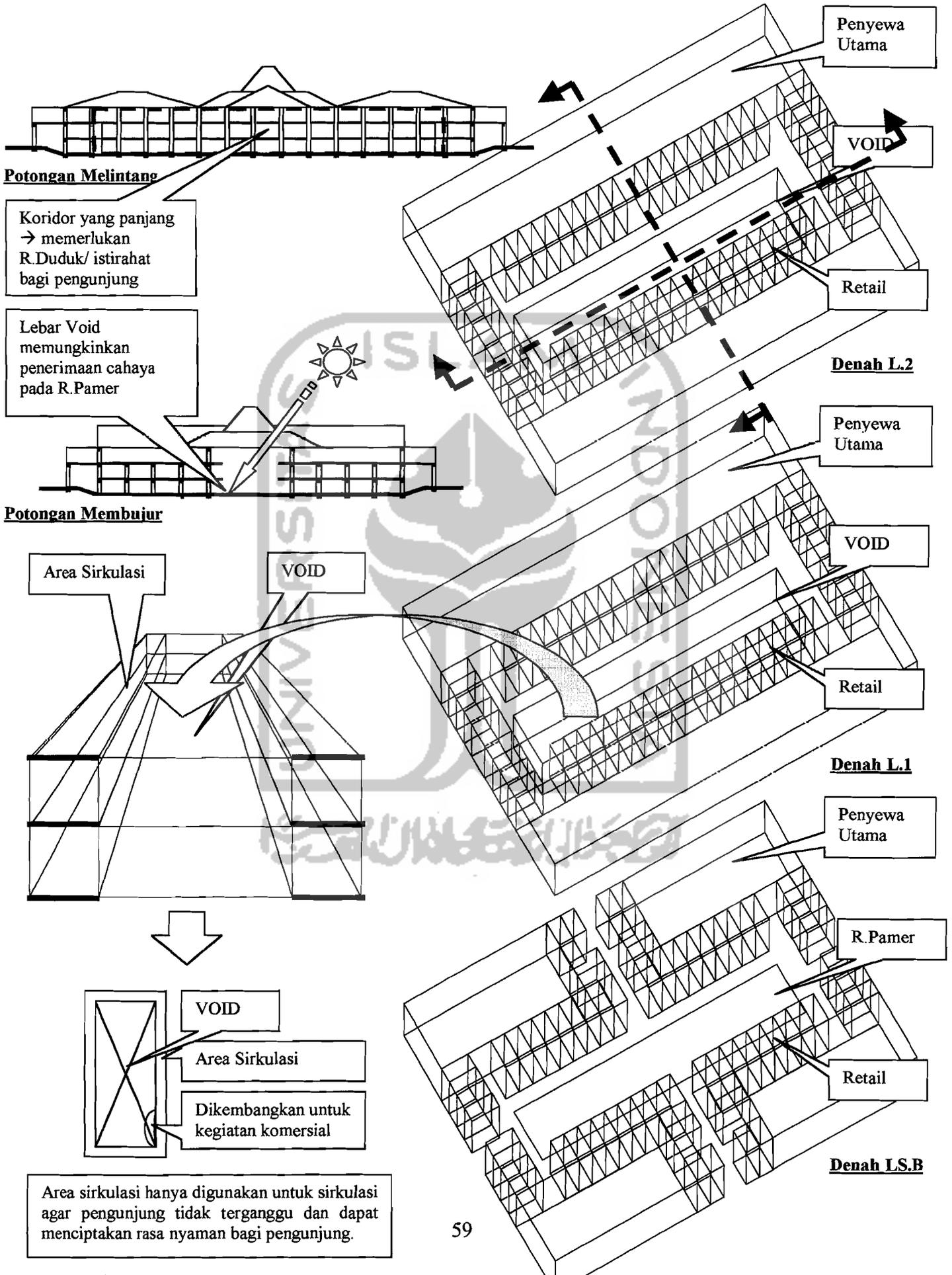
Alternatif 2



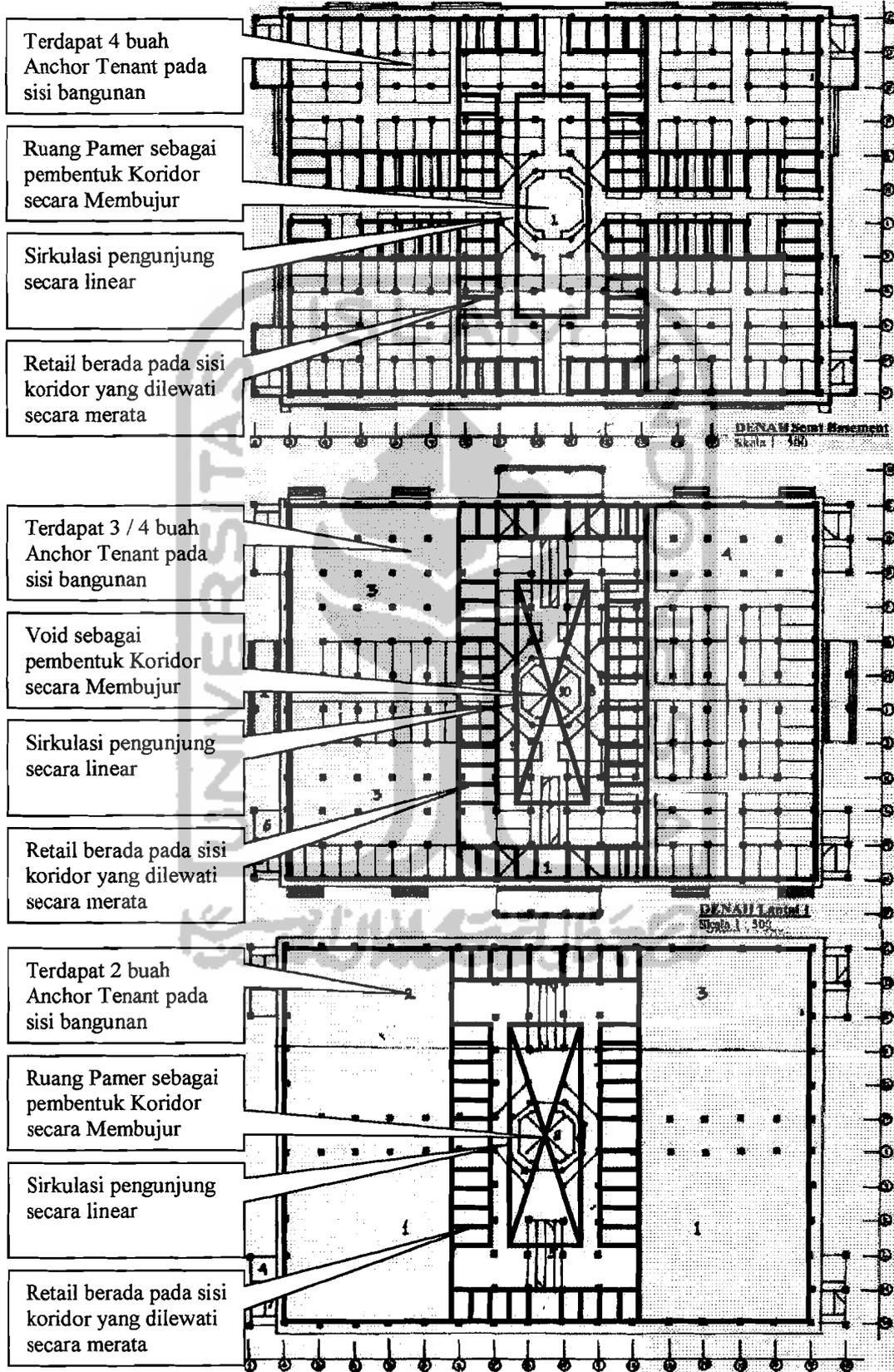
Alternatif 3

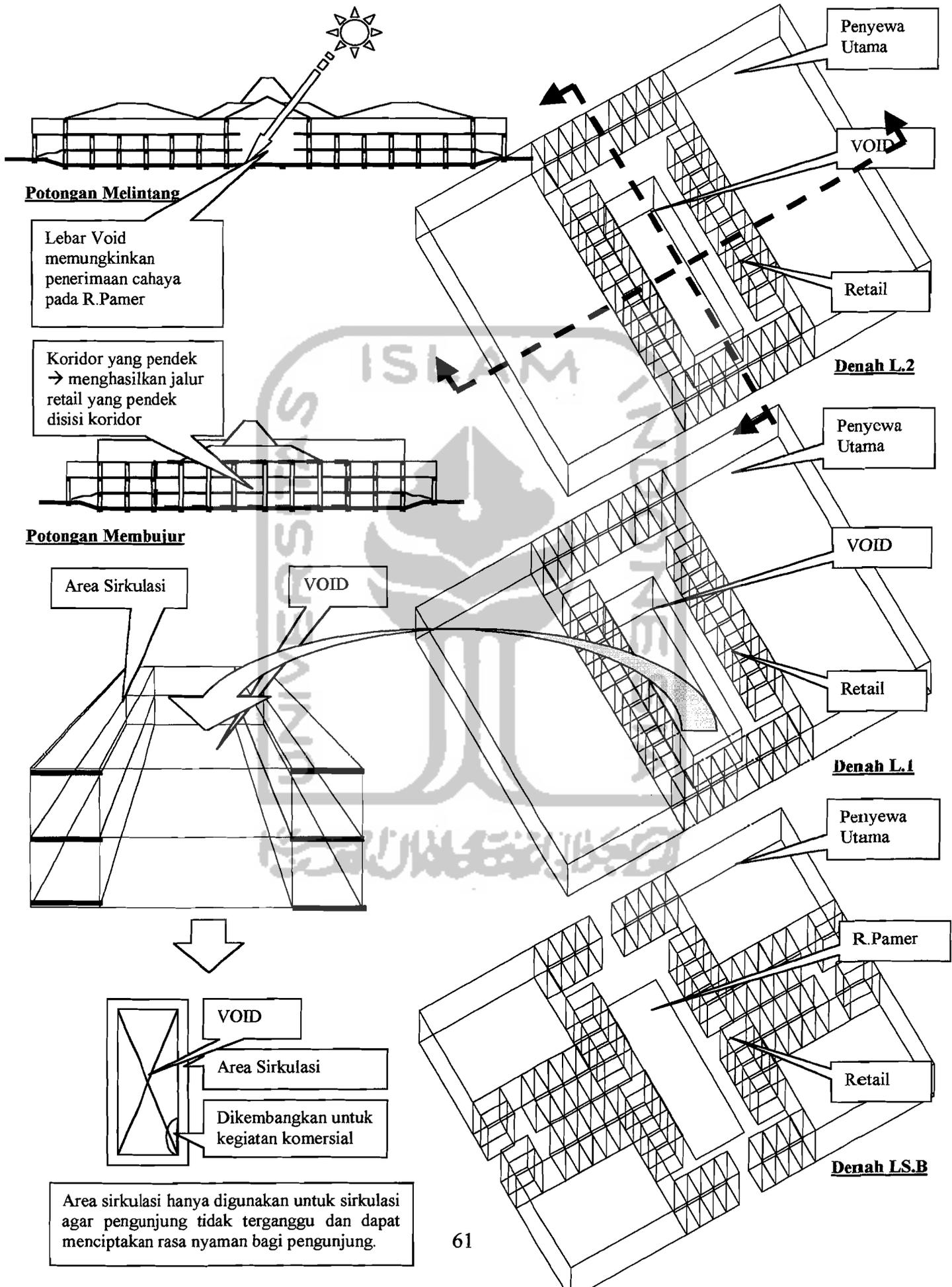
Alternatif 1 Dengan Koridor Tunggal Secara Melintang



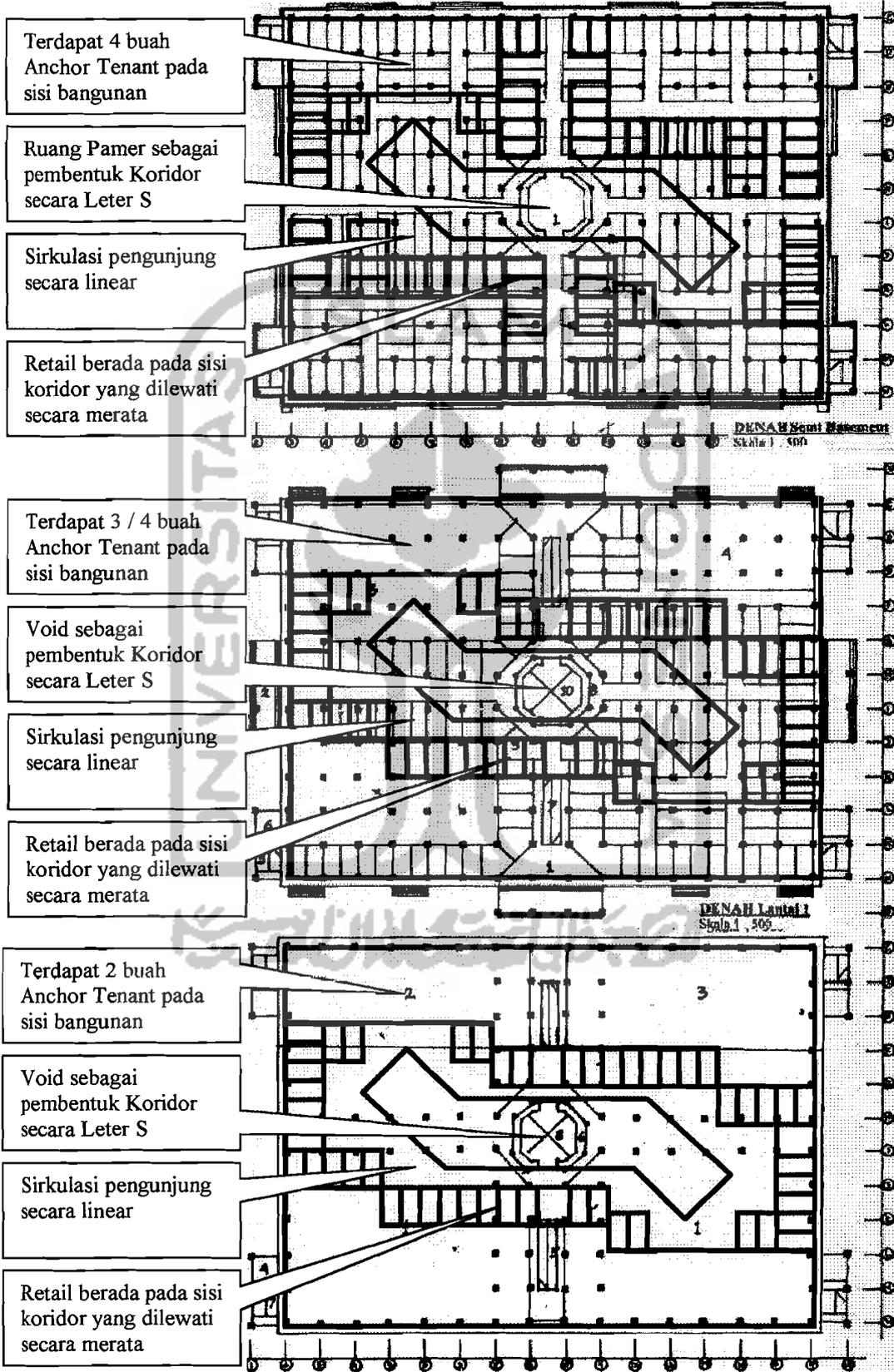


Alternatif 2 Dengan Koridor Tunggal Secara Membujur





Alternatif 3 Dengan Koridor Tunggal Secara Leter S



**Potongan Melintang**

Koridor yang panjang  
→ memerlukan  
R.Duduk/ istirahat  
bagi pengunjung

Lebar Void  
memungkinkan  
penerimaan cahaya  
pada R.Pamer

**Potongan Membujur**

Area Sirkulasi

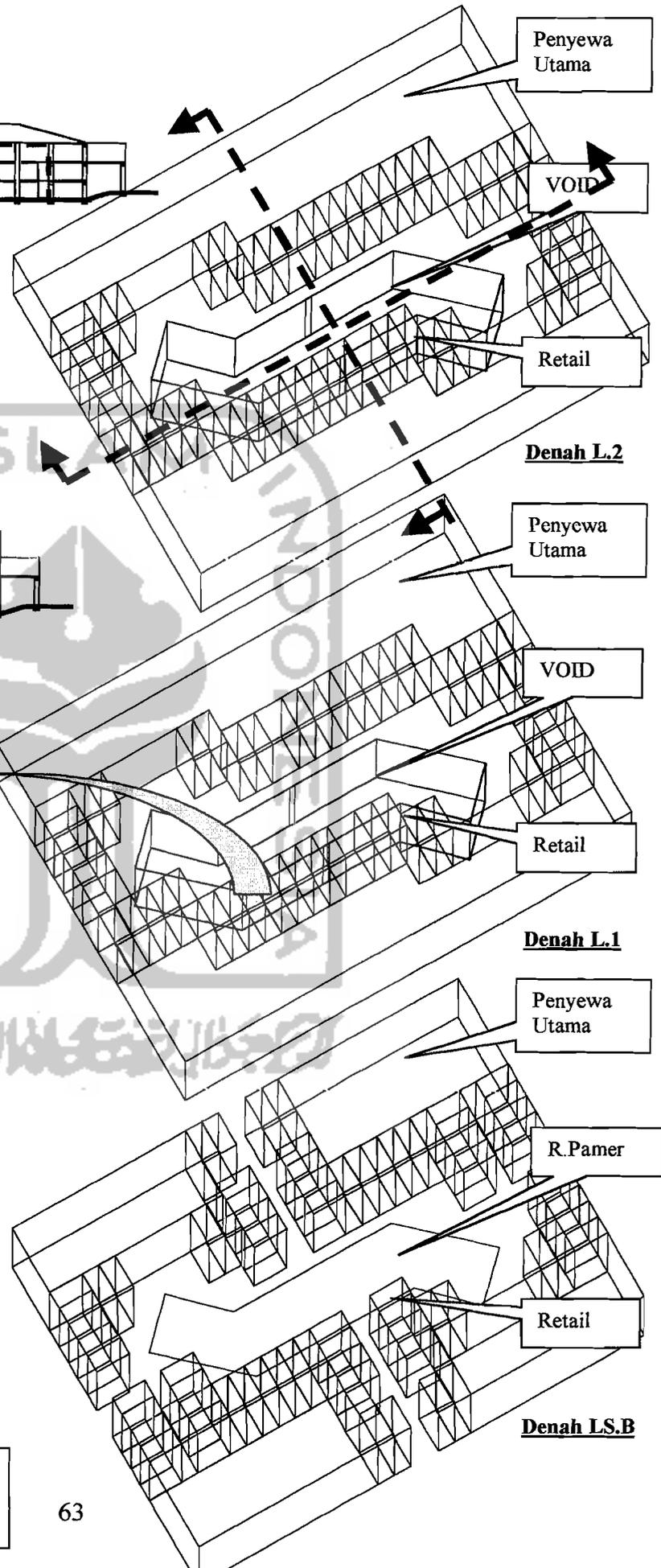
VOID

VOID

Area Sirkulasi

Dimanfaatkan untuk  
kegiatan komersial

Area sirkulasi hanya digunakan untuk sirkulasi  
agar pengunjung tidak terganggu dan dapat  
menciptakan rasa nyaman bagi pengunjung.



Analisis alternatif penataan ruang diatas :

1. Alternatif 1

Menggunakan koridor secara melintang dan menempatkan Anchor Tenant pada sisi Utara dan Selatan dari bangunan dihasilkan jalur sirkulasi linear yang disisinya terdapat retail sebagai penghubung antar Anchor Tenant. Dampak yang terjadi yaitu jalur sirkulasi monoton dan panjang sehingga diperlukan unsur rekreatif pada jalur sirkulasi ini sedangkan luasan yang dihasilkan untuk retail lebih banyak dibandingkan dengan alternatif 2 dan 3. Untuk Anchor Tenannya, perbandingan lebar lebih kecil dibandingkan dengan panjangnya (terlalu sempit untuk Anchor Tenant).

2. Alternatif 2

Menggunakan koridor secara membujur dan menempatkan Anchor Tenant pada sisi Timur dan Barat dari bangunan dihasilkan jalur sirkulasi linear yang disisinya terdapat retail sebagai penghubung antar Anchor Tenant. Dampak yang terjadi yaitu jalur sirkulasi monoton dan pendek sehingga diperlukan unsur rekreatif pada jalur sirkulasi ini sedangkan luasan yang dihasilkan untuk retail lebih sedikit dibandingkan dengan alternatif 1 dan 3. Untuk Anchor Tenannya, perbandingan lebar dengan panjangnya optimal digunakan untuk Anchor Tenant.

3. Alternatif 3

Menggunakan koridor secara Leter S dan menempatkan Anchor Tenant pada sisi Utara dan Selatan dari bangunan dihasilkan jalur sirkulasi linear yang disisinya terdapat retail sebagai penghubung antar Anchor Tenant. Dampak yang terjadi yaitu jalur sirkulasi tidak monoton dan panjang sehingga diperlukan unsur rekreatif yang relatif lebih sedikit pada jalur sirkulasi ini sedangkan luasan yang dihasilkan untuk retail sedang dibandingkan dengan alternatif 1 dan 2. Untuk Anchor Tenannya, perbandingan lebar 1 dengan panjangnya optimal digunakan untuk Anchor Tenant.

**Tabel 4** Perbandingan Alternatif Desain Tata Ruang

No	Pembandingan	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Koridor	Panjang	Pendek	Panjang
2.	Anchor (p x l)	Kurang Optimal	Optimal	Optimal
3.	Jumlah Retail	212	168	192
4.	Sirkulasi	Lurus/ Monoton	Lurus/ Monoton	Belok/ Rekreatif
5.	Keg Komersial	Dikembangkan	Dikembangkan	Tersedia

(sumber : Analisis penulis berdasarkan teori tentang Mall)

Pada ketiga Alternatif penataan ruang diatas pengunjung dipaksa untuk melewati semi basement kemudian L.1 dan L.2 dengan menggunakan tangga naik/turun yang diletakkan terpisah dan pembagian Anchor Tenant dan retail secara vertikal. Hal ini sangat menguntungkan bagi penyewa karena semua retail dapat dilewati pengunjung. Sedangkan agar tidak menimbulkan kejenuhan dapat dengan menghadirkan suasana yang berbeda (rekreatif) pada tiap ruang atau lantai.

Suasana yang rekreatif dapat dihadirkan melalui variasi dekor, diantaranya :

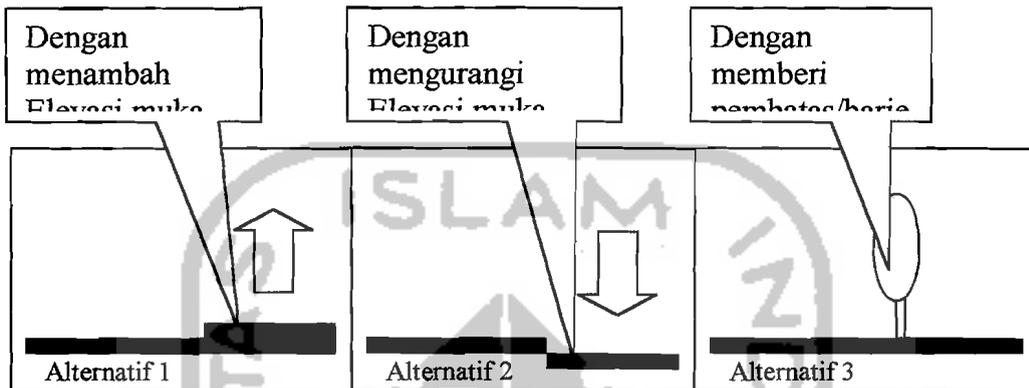
- a. Penggunaan kolom yang berbeda pada tiap lantai, baik dari segi bentuk kolom, pemilihan bahan finishing kolom, tekstur kolom.
- b. Pemilihan finishing/pola lantai dapat berbeda/bervariasi untuk membedakan antara satu tempat dengan tempat lainnya baik dari segi ketinggian, bahan, pola, warna, atau teksturnya.
- c. Pemilihan dinding eksterior, dan interior. Pada dinding variasi itu juga dapat dilakukan dengan membedakan finishing dinding antara satu tempat dengan tempat lainnya atau satu lantai dengan lantai lainnya. Finishing pada dinding dapat berupa tekstur dinding, bahan finishing (bisa cat atau tempelan), variasi warna, ornamen (dekorasi) pada dinding.
- d. Penggunaan plafon yang juga bervariasi baik bentuk/pola, warna, bahan finishing, tekstur, hiasan (ornamen).

Semua variasi pemilihan alternatif tersebut dapat memberikan petunjuk/mengarahkan pengunjung kesuatu tempat dan dapat memberikan suasana yang berbeda agar tidak terjadi monotonitas (kejenuhan) pada pengunjung.

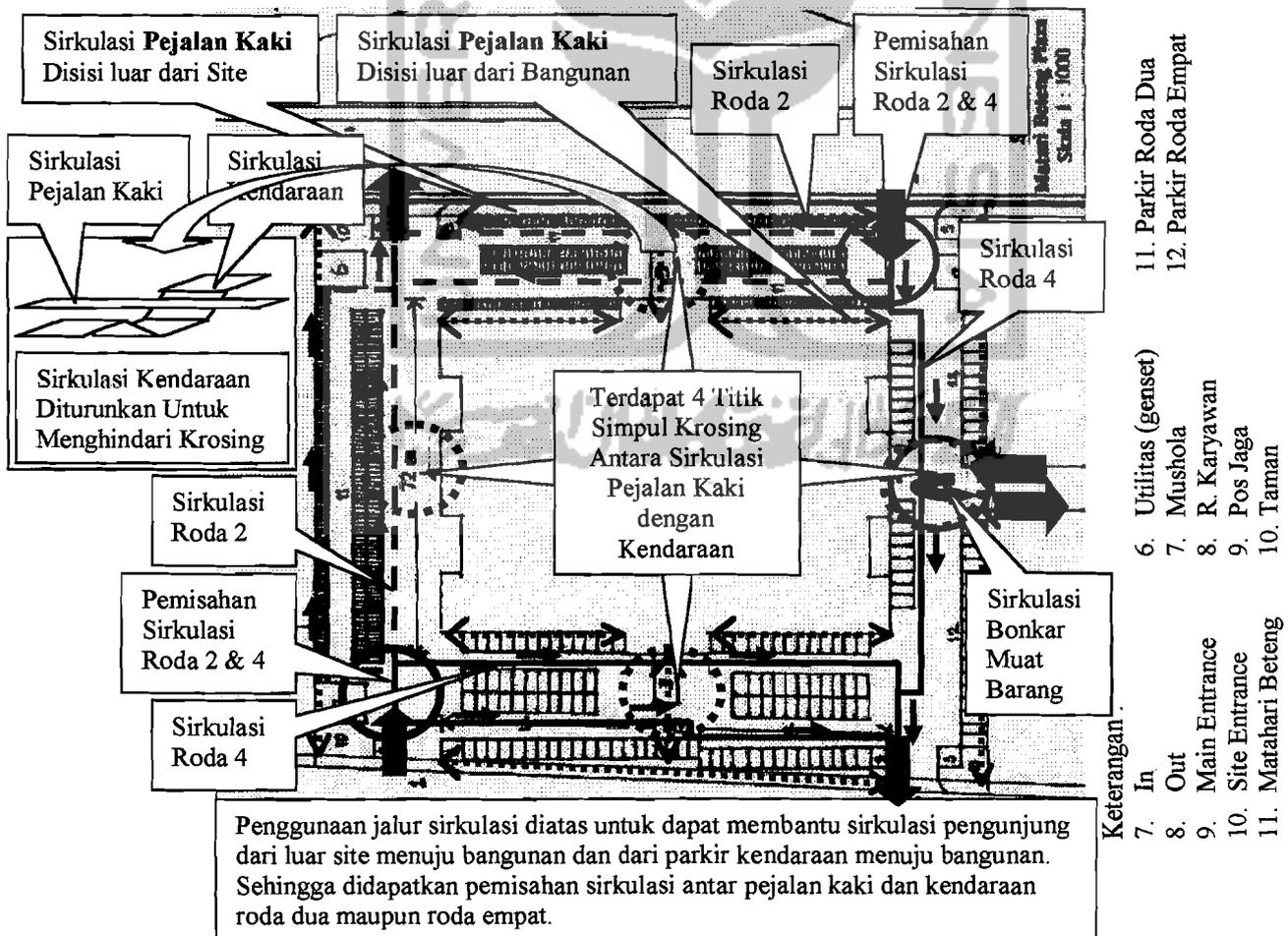
#### 4.2.2 Analisis Tata Ruang Luar

Pada analisis site telah diketahui tentang kebutuhan pewadahan untuk sirkulasi pejalan kaki. Hal tersebut dapat diwadahi dengan 3 alternatif berikut :

Alternatif pewadahan Sirkulasi Pengunjung (Pejalan Kaki) didalam Site



Sedangkan jalur sirkulasi pejalan kaki yang mungkin diterapkan didalam site sebagai berikut :



### 4.3 Analisis Pelaku dan Kegiatan pada Shopping Mall.

#### 4.3.1 Analisis Pelaku Shopping Mall

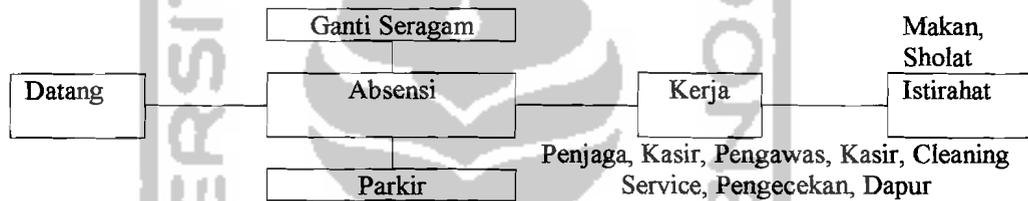
##### a. Penyewa.

##### 1. Penyewa Toko.

Umumnya dari pedagang menengah keatas dengan modal besar yang menghendaki lokasi strategis yang dekat dengan keramaian kota yang banyak pengunjungnya. Kemudian mereka membutuhkan ruangan yang efisien dan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan tata ruang yang memungkinkan sering dilewati pengunjung.

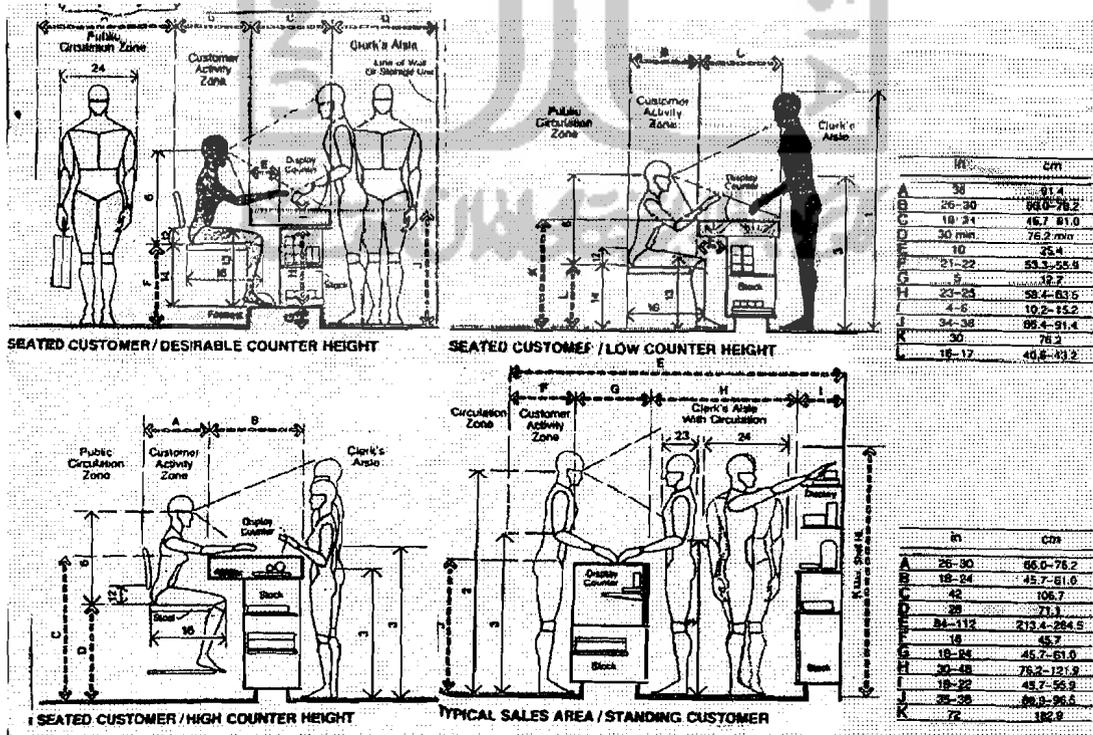
##### 2. Karyawan Toko.

Berhubungang langsung dengan konsumen dan menentukan banyaknya transaksi jual beli barang, perlu pengaturan yang maksimal.



Kegiatan Bekerja :

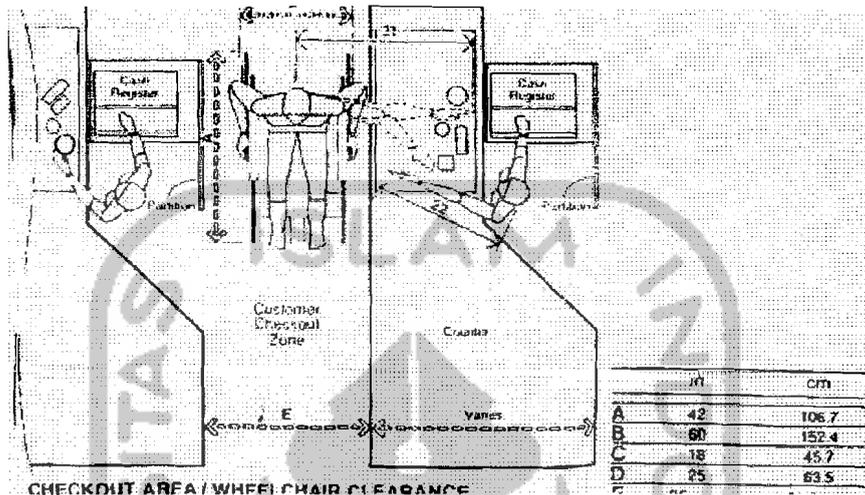
##### - Penjaga



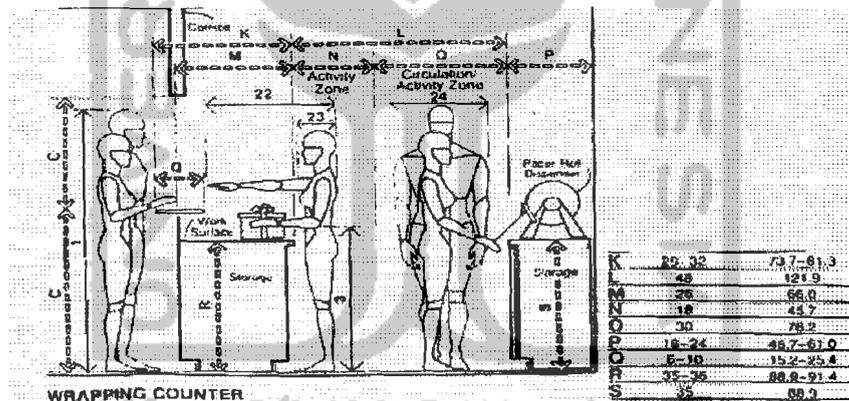
- Pengawas

Tidak membutuhkan ruang secara khusus karena pekerjaannya hanya mengawasi pembeli untuk membawa barang menuju kasir (tanpa nota).

- Kasir



- Pengambilan Barang



- Cleaning Servis

Bagian yang menangani kebersihan yang membutuhkan ruang untuk menaruh barang/peralatan kebersihan yang berada disekitar toilet sekaligus pengecekan terhadap plambing.

- Pengecekan

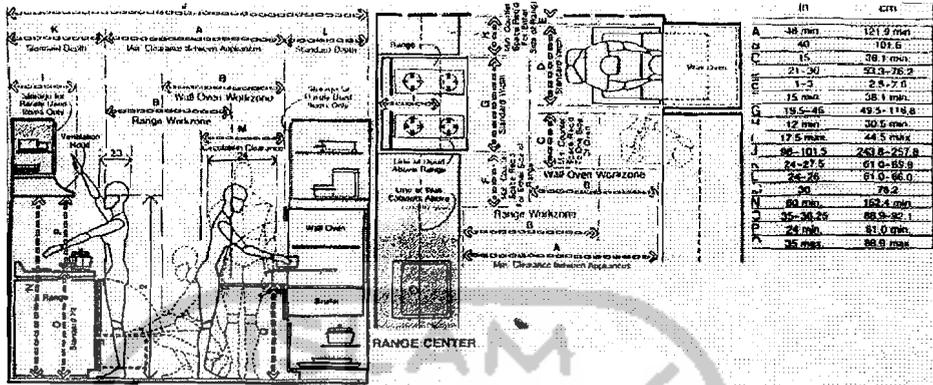
Bagian pengecekan barang/peralatan terhadap kebutuhan (jika stock habis) sekaligus pengecekan terhadap barang yang masuk kedalam gudang.

- Bongkar Muat Barang

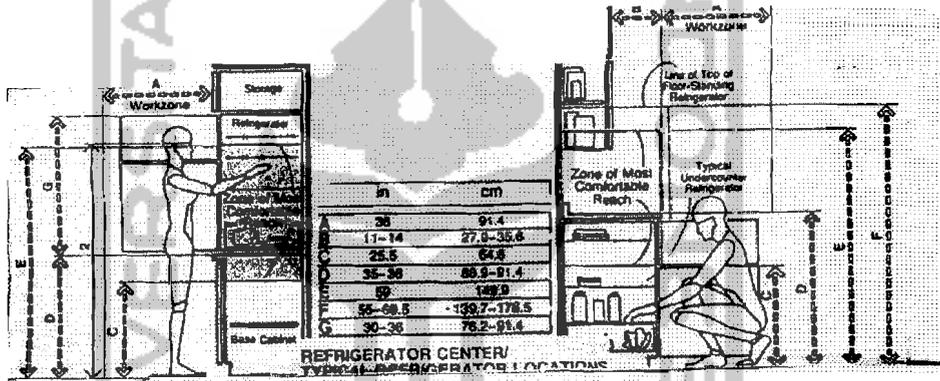
Bagian pengambilan barang berupa stock kedalam gudang.

- Dapur

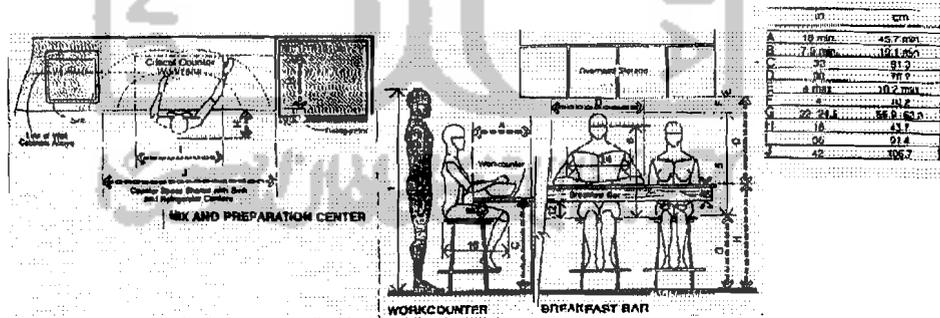
a. Memasak



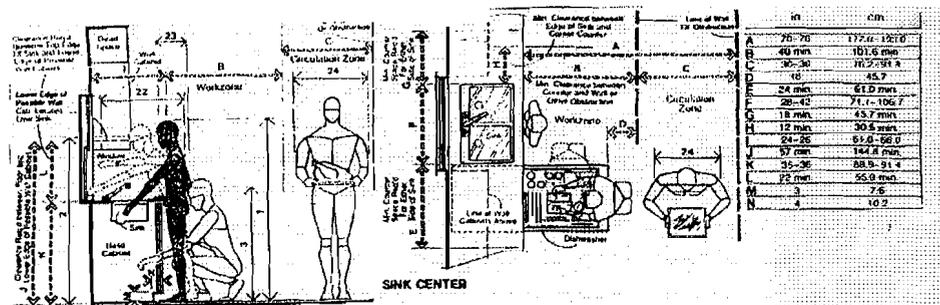
b. Peralatan



c. Penyajian

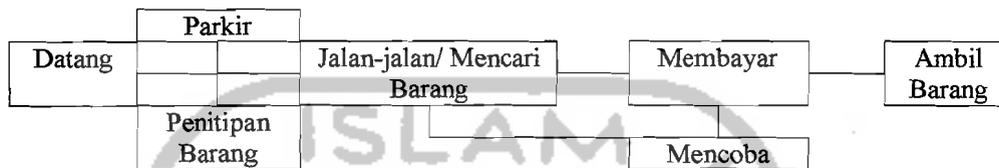


d. mencuci



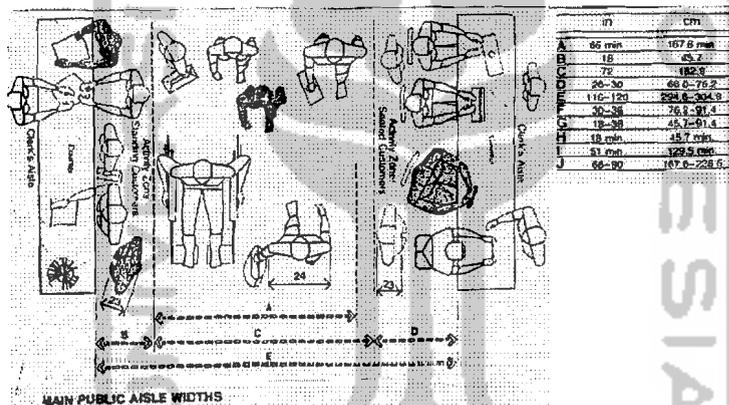
b. Pengunjung.

Merupakan sasaran utama dari bangunan yang direncanakan maka perlu diperhatikan perilaku mereka atas keinginan mereka dan kualitas barang yang akan diperjual belikan dengan harga standart, kemudahan pencapaian, pelayanan yang baik, ruang yang nyaman, sistem transportasi sehingga dapat mendorong mereka untuk datang dan berbelanja.

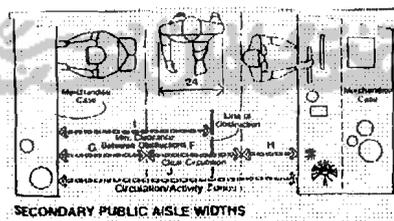


Kegiatan Pengunjung :

- Jalan-jalan
  1. Sirkulasi Utama

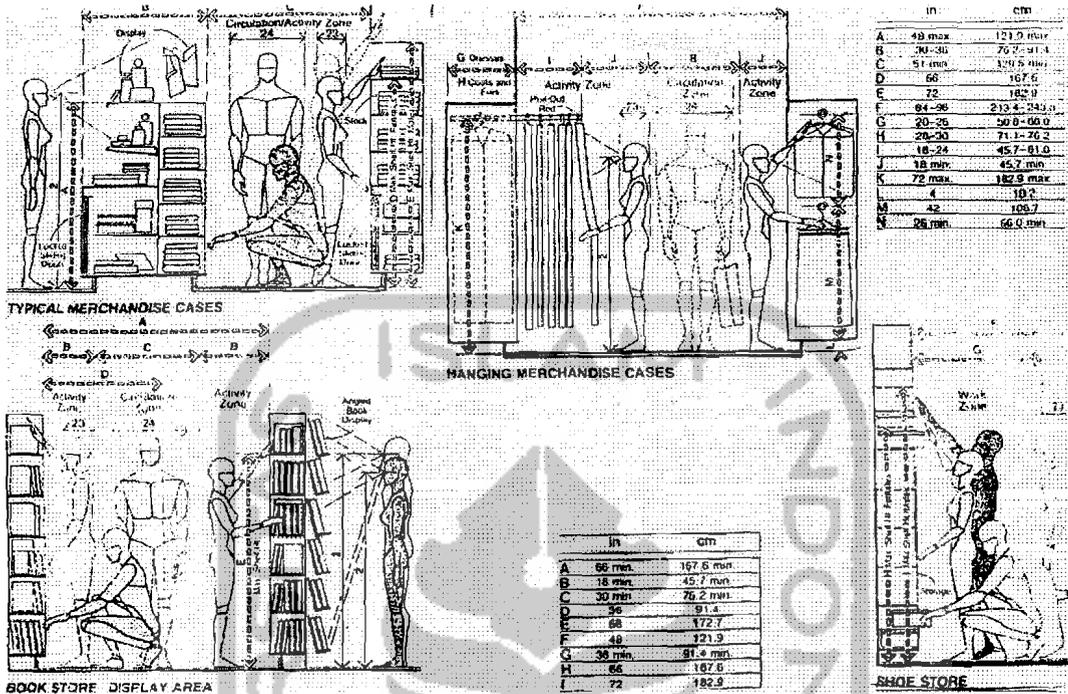


2. Sirkulasi Pembantu

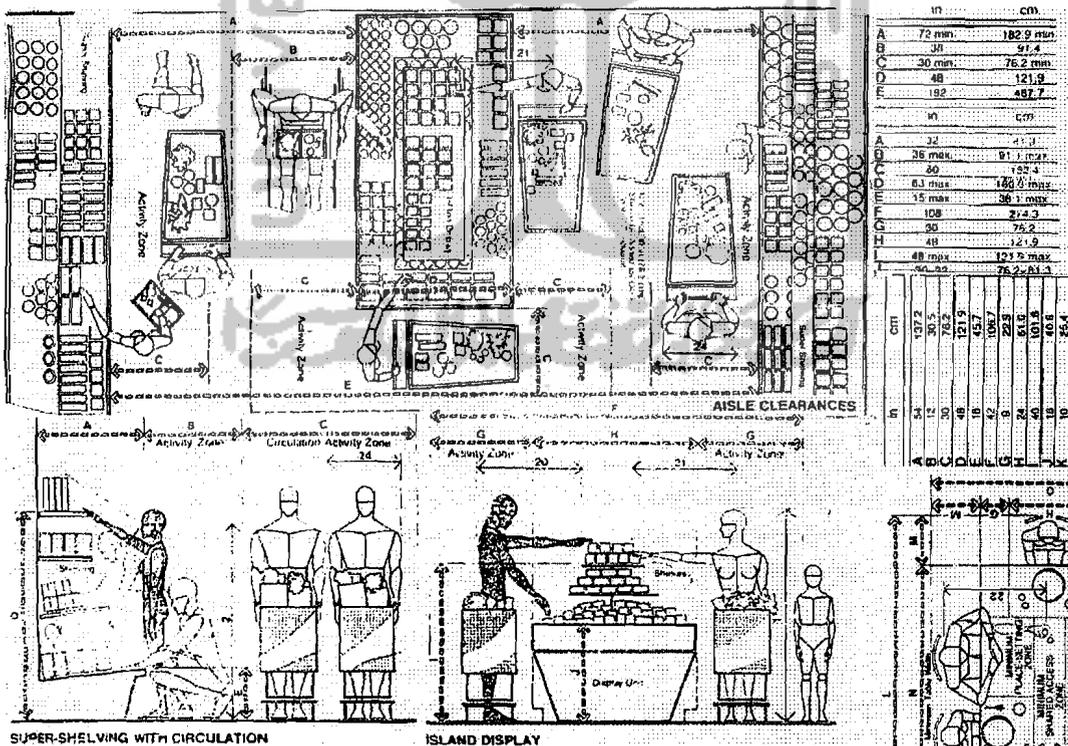


- Mencari Barang

1. Almari Rak, Rak Gantung, Rak Buku, Rak Sepatu

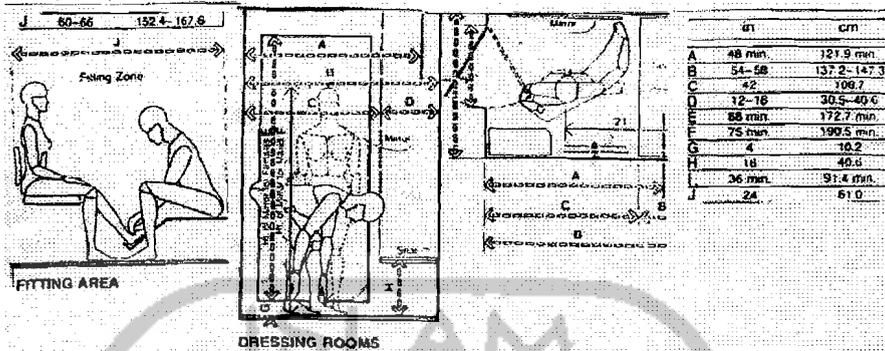


2. Almari Makanan dan Kebutuhan sehari-hari



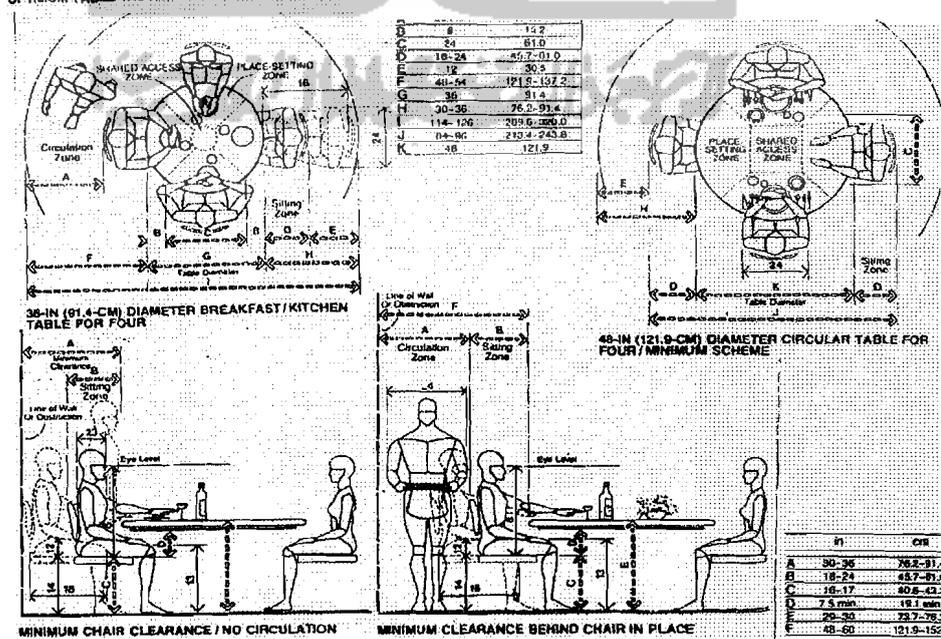
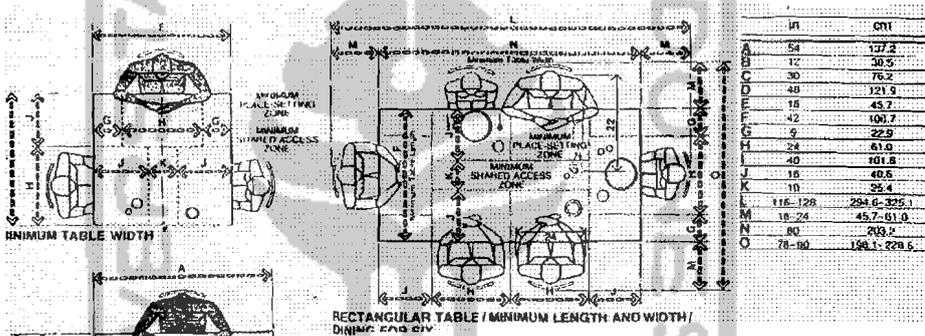
- Mencoba

1. Sepatu dan Baju

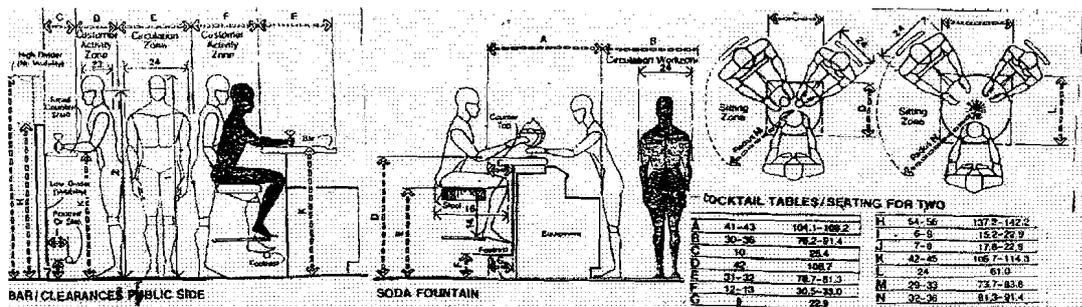


- Makan

1. Restaurant

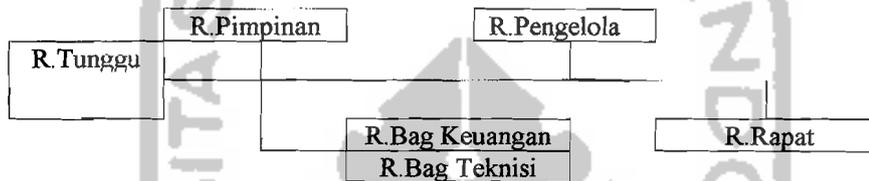


## 2. Cafe



### c. Pengelola.

Sebagai penentu terhadap ruang yang akan ditempati dan memasarkan ruang-ruang tersebut beserta besaran dan luasnya.



### 4.3.2 Analisis Kegiatan Shopping Mall

Kebutuhan ruang Shopping Mall berdasarkan kegiatan dapat diketahui dan dihitung luasannya berdasarkan tabel berikut :

**Tabel 5.** Besaran Ruang Shopping Mall berdasarkan Pelaku dan Kegiatan

No	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Besaran Ruang
1.	Karyawan Penjaga Pengawas Cleaning Servis Kecamatan	Ganti Seragam	Loker, Ruang Ganti/Rias	1,5 m <sup>2</sup> /orang
		Absensi	Ruang Absensi	1,5 m <sup>2</sup> /orang
		Pakai Nota	Meja	2 m <sup>2</sup> /orang
		Tanpa Nota		1,5 m <sup>2</sup> /orang
		Pengawasan	Ruang Keamanan	2 m <sup>2</sup> /orang
		Pengambilan Barang	Meja, Ruang Pengambilan	2 m <sup>2</sup> /orang
2.	Kasir	Menghitung	Ruang Kasir	1,5 m <sup>2</sup> /orang
		Membayar	Ruang Antri	1,5 m <sup>2</sup> /orang
3.	Pengunjung	Mencari Barang	Ruang Etalase	2 m <sup>2</sup> /orang
		Mencoba	Ruang Coba	1,5 m <sup>2</sup> /orang
		Jalan-jalan	Koridor	2 m <sup>2</sup> /orang
		Makan	Meja Makan	1,5 m <sup>2</sup> /orang
4.	Pengelola Keuangan Teknisi Pimpinan	Persiapan Rapat	Ruang Tunggu	5,5 m <sup>2</sup> /orang
		Rapat/Brifing	Ruang Rapat	5,5 m <sup>2</sup> /orang
				5,5 m <sup>2</sup> /orang
				5,5 m <sup>2</sup> /orang
5.	Penjaga Pengunjung Pengelola	Mencari Tempat	Sirkulasi Kendaraan	15% Total Area Parlir
		Parkir	Ruang Parkir	75% Total Area Parlir
		Menuju Bangunan	Pedestrian	10% Total Area Parlir

(Sumber : Human Demension and Interior Space)

#### 4.4 Analisis Kebutuhan Dan Besaran Ruang Shopping Mall.

Melihat kapasitas layanan pada Matahari Beteng Plaza sebelum terbakar yaitu sekitar 4000 orang yang mendekati tingkat layanan lokal (menurut teori) hal ini untuk mengimbangi kebutuhan pasar karena banyaknya fasilitas yang ada dan sebarannya. Sehingga dalam perencanaan juga mengacu pada kebutuhan pasar seperti pada Matahari Beteng Plaza sebelum terbakar dengan pertimbangan bahwa fasilitas yang lain nantinya juga akan dibangun dan hidup kembali.

Jika melihat kapasitas yang ditampung pada Matahari Beteng Plaza sebelum terbakar yaitu sekitar 4000 orang. Hal ini sebenarnya belum maksimal karena banyak ruang yang terbuang untuk area sirkulasi. Sehingga dalam perencanaan dengan mengubah tata ruang untuk mendapatkan sirkulasi yang efisien dapat dimaksimalkan kapasitasnya menjadi sekitar 5000 orang, dengan perincian sebagai berikut :

1. Departemen Store.

Diasumsikan untuk 1000 orang (@ 2 m<sup>2</sup>),  $1000 \times 2 = 2000 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan servis,  $20\% \times 2000 = 400 \text{ m}^2$ . Ruang karyawan, gudang, toilet  $10\% \times 1000 = 200 \text{ m}^2$ . Luas Total Area =  $2600 \text{ m}^2$ .

2. Supermarket/Bazar.

Diasumsikan untuk 500 orang (@ 2 m<sup>2</sup>),  $500 \times 2 = 1000 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan servis,  $20\% \times 1000 = 200 \text{ m}^2$ . Ruang karyawan, gudang, toilet  $10\% \times 1000 = 100 \text{ m}^2$ . Luas Total Area =  $1300 \text{ m}^2$ .

3. Ruang Pamer

Diasumsikan untuk 250 orang (@ 2 m<sup>2</sup>),  $250 \times 2 = 500 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan servis,  $20\% \times 500 = 100 \text{ m}^2$ . Luas Total Area =  $600 \text{ m}^2$ .

4. Retail.

Unit A , Toko  $18 \text{ m}^2$  (88 buah),  $88 \times 18 = 1584 \text{ m}^2$ . Unit B , Toko  $36 \text{ m}^2$  (34 buah),  $34 \times 36 = 1224 \text{ m}^2$ . Unit C , Toko  $54 \text{ m}^2$  (12 buah),  $12 \times 54 = 648 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan servis,  $30\% \times 3456 = 1036 \text{ m}^2$ . Luas Total Area =  $4492 \text{ m}^2$ .

5. Restaurant.

Diasumsikan bagi 300 orang (@ 1,5 m<sup>2</sup>),  $300 \times 1,5 = 450 \text{ m}^2$ . Ruang Karyawan = 45 m<sup>2</sup>. Dapur dan gudang,  $50 \% \times 450 = 225 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan service,  $20 \% \times 450 = 90 \text{ m}^2$ . Luas Total Area = 810 m<sup>2</sup>.

6. Pujasera.

Diasumsikan bagi 300 orang (@ 1,5 m<sup>2</sup>),  $300 \times 1,5 = 450 \text{ m}^2$ . Ruang Karyawan = 45 m<sup>2</sup>. Dapur dan gudang,  $50 \% \times 450 = 225 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan service,  $20 \% \times 450 = 90 \text{ m}^2$ . Luas Total Area = 810 m<sup>2</sup>.

7. Kafe

Asumsi untuk 50 orang (@ 1,5 m<sup>2</sup>),  $50 \times 1,5 = 75 \text{ m}^2$ . Dapur dan gudang  $20 \% \times 75 = 15 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan servis  $20 \% \times 75 = 15 \text{ m}^2$ . Luas Total Area = 105 m<sup>2</sup>.

8. Fasilitas Permainan Anak.

Asumsi untuk 200 orang (@ 2,5 m<sup>2</sup>),  $2,5 \times 200 = 500 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan gudang,  $20 \% \times 500 = 100 \text{ m}^2$ . Luas Total Area = 600 m<sup>2</sup>.

9. Toko Alat Tulis Kantor.

Asumsi untuk 200 orang (@ 2 m<sup>2</sup>),  $2 \times 200 = 400 \text{ m}^2$ . Sirkulasi dan gudang,  $20 \% \times 400 = 80 \text{ m}^2$ . Luas Total Area = 480 m<sup>2</sup>.

10. Pengelola Shopping Mall.

Asumsi 45 orang (@ 5,5 m<sup>2</sup>),  $45 \times 5,5 = 248 \text{ m}^2$ . Ruang Direksi = 25 m<sup>2</sup>. Ruang Tunggu = 45 m<sup>2</sup>. Ruang Rapat = 45 m<sup>2</sup>. Sirkulasi dan service  $20 \% \times 363 = 72 \text{ m}^2$ . Luas Total Area = 340 m<sup>2</sup>.

L.SB = R.Pamer, Bazar, Alat Tulis, Permainan, Retail (36A+12B+4C),  
Utilitas = 4402 m<sup>2</sup>.

L.1 = Departement Store, Retail (6A+18B+6C) = 4362 m<sup>2</sup>.

L.2 = Restorant, Pujasera, Retail (46A+4B+2C), Pengelola = 3561 m<sup>2</sup>.

Kebutuhan Ruang untuk Shopping Mall adalah sebesar 12403 m<sup>2</sup>.

Utilitas  $2 \% \times 12403 \text{ m}^2 = 248,06 \text{ m}^2$ .

Jadi total luas bangunan Shopping Mall sebesar 12651,6 m<sup>2</sup>.

Luas Site  $120\text{m} \times 140\text{m} = 16800 \text{ m}^2$ .

Building Coverage =  $4362 : 16800 \times 100\% = 25,96 \%$ .

## **4.5 Analisis Penampilan Shopping Mall**

### **4.5.1 Analisis Penampilan Shopping Mall**

Penampilan Shopping Mall yang harus dipenuhi :

1. *Clarity* (kejelasan)

Perlunya memberi penyelesaian dengan sesuatu yang sangat penting untuk bisa menarik perhatian pengunjung dan memberikan kejelasan bagi seseorang mengenali suatu fasilitas perbelanjaan dengan cepat dan dapat menemukan pintu utama (main entrance).

Bangunan harus memberikan identitasnya sebagai Shopping Mall agar tidak dikira bangunan perkantoran, hotel dan sebagainya.

2. *Boldness* (menonjol)

Dalam usaha menarik perhatian dari pembeli bangunan diusahakan lebih menonjol (kontras) dengan bangunan sekitarnya dan dapat memberikan kesan agar pengunjung ingat terhadap bangunan tersebut.

3. *Intimacy* (Akrab)

Pertimbangan terhadap lingkungan sekitar yang mewajibkan bangunan untuk selaras dengan lingkungan agar terjadi kesan akrab dengan lingkungannya.

### **4.5.2 Analisis Penampilan Bangunan Modern**

Seperti yang telah diutarakan pada bab tinjauan teoritis mengenai bangunan modern bahwa penampilan bangunan modern yang akan diterapkan tidak menunjuk pada salah satu style dalam arsitektur (arsitektur Modern, Post-Modern, Dekonstruksi dan lain-lain) melainkan merupakan suatu gambaran (image) seseorang tentang Shopping Mall (fungsi komersial). Kesan modern dapat ditampilkan melalui permainan bentuk struktur, bahan bangunan (logam, kaca) dan warna-warna yang berani (seperti warna pastel yang menyolok), sehingga dapat menghadirkan kesan yang rekreatif dan menjadi daya tarik bagi pengunjung.



## Tipologi Bank Indonesia

### 1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan yang terpotong
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Bujur sangkar

### 2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

### 3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

### 4. Simetri

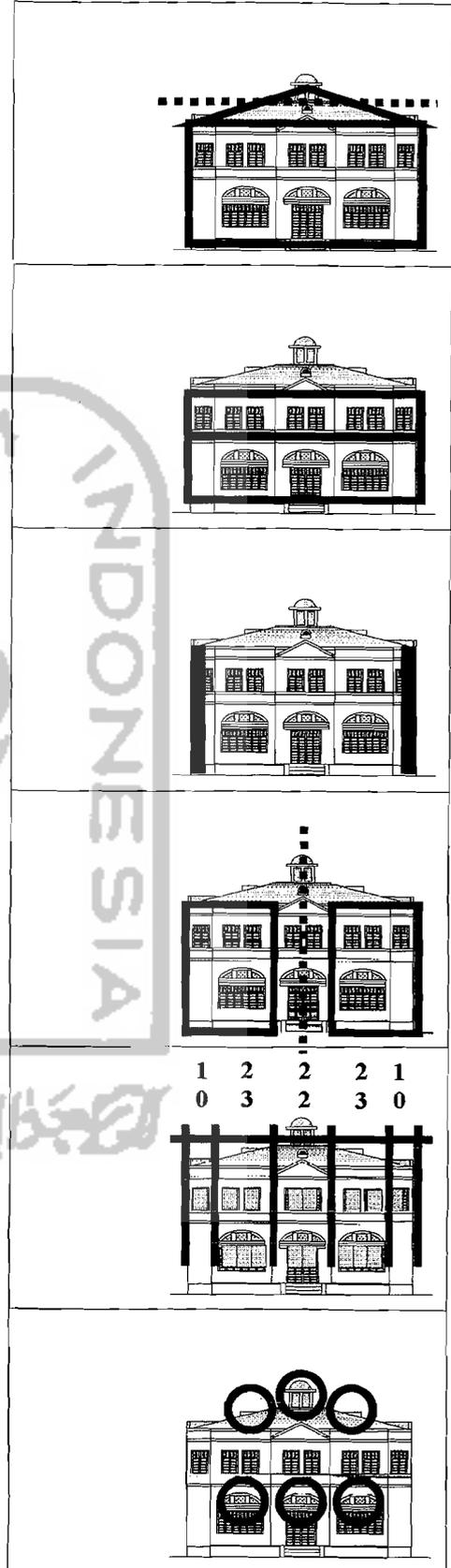
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

### 5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 1 2 2 2 1 untuk L.2 dan 0 3 2 3 0 untuk L.1

### 6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur lengkung pada atap yaitu menara pandang dan pencahayaan alami.
- Unsur lengkung juga nampak pada bukaan pintu dan jendela pada L.1.



## Tipologi Kantor Brigif 6

### 1. Pembentuk Fasade

- Atap : Pelana
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Persegi Panjang

### 2. Proporsi

- Proporsi vertikal terlihat jelas.
- Penempatan jendela menyebabkan proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

### 3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

### 4. Simetri

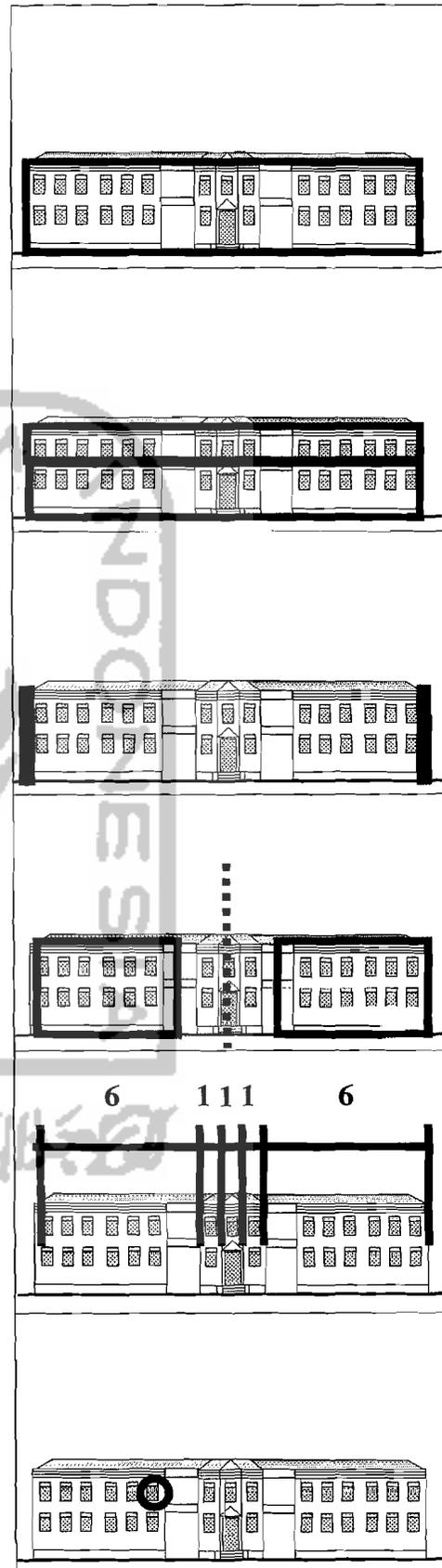
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

### 5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 6 1 1 1 6 untuk L.2 dan L.1

### 6. Ornamentasi

- Adanya unsur lengkung pada jalur sirkulasi antar bangunan.
- Yang menonjol adalah penggunaan jendela yang sangat banyak dengan kanopi yang menjorok keluar.



## Tipologi Gerbang Benteng Vastenbergh

### 1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan segi enam
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Segi Enam

### 2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

### 3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

### 4. Simetri

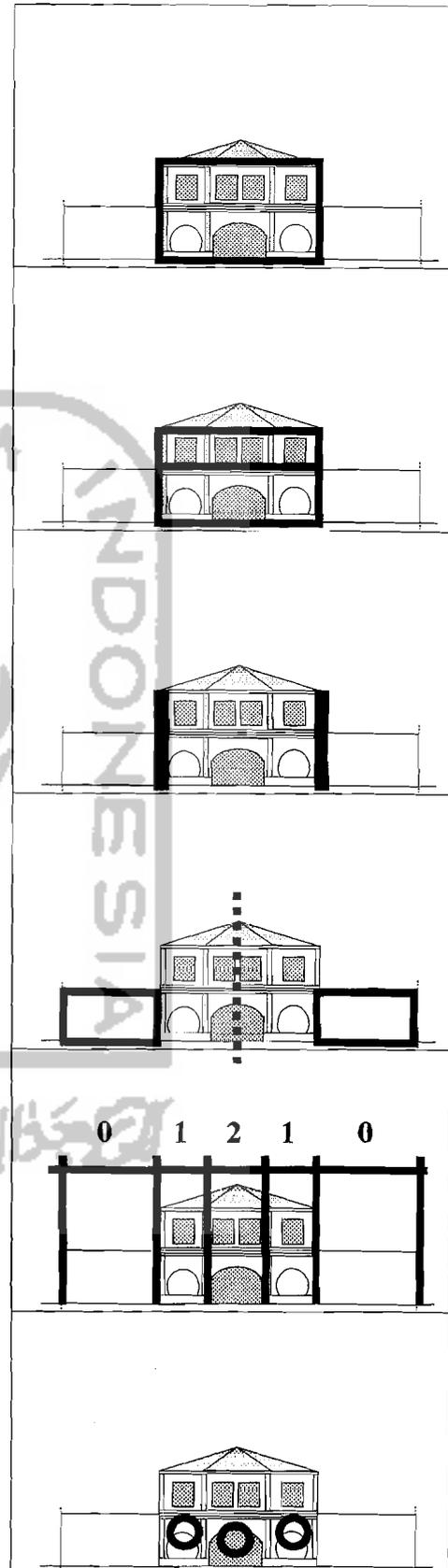
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

### 5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 0 1 2 1 0 untuk L.2

### 6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur lengkup pada L.1 untuk mempertegas entrance dan penempatan patung.



## Tipologi Bunderan Purbayan

### 1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan dan Pelana
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Persegi Panjang

### 2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

### 3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

### 4. Simetri

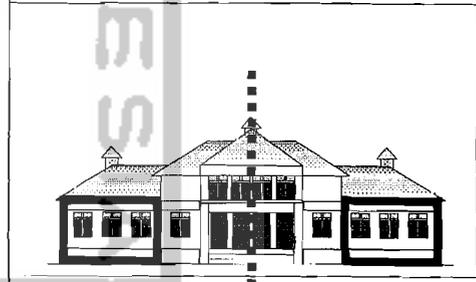
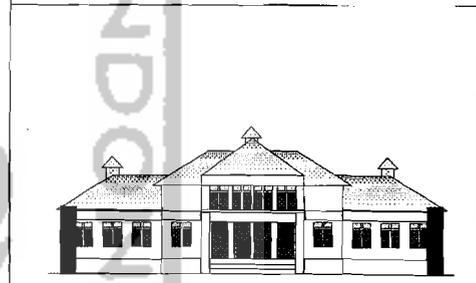
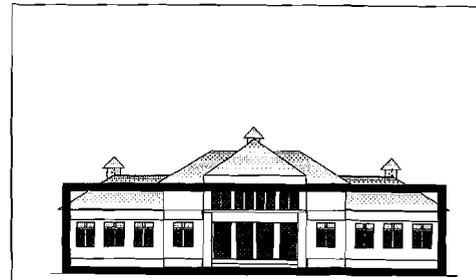
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

### 5. Pengulangan

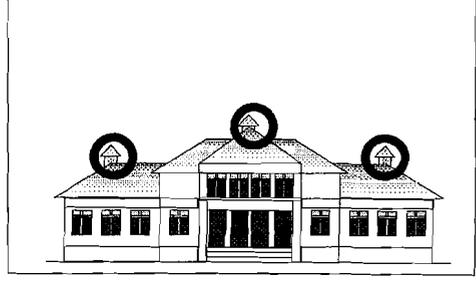
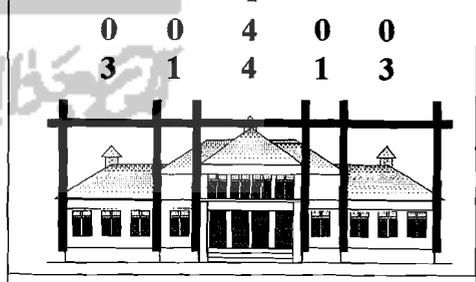
- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme  
**0 0 4 0 0** untuk L.2 dan **3 1 4 1 3** untuk L.1

### 6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur segitiga pada atap yaitu menara pandang dan pencahayaan alami.
- Unsur lengkung tidak nampak pada bukaan pintu maupun pada jendela.



0	0	4	0	0
3	1	4	1	3



## Tipologi Kantor Bondo Lamakso

### 1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan yang tertutup dinding
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Bujur sangkar

### 2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 tinggi sehingga muncul kesan monumental.

### 3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

### 4. Simetri

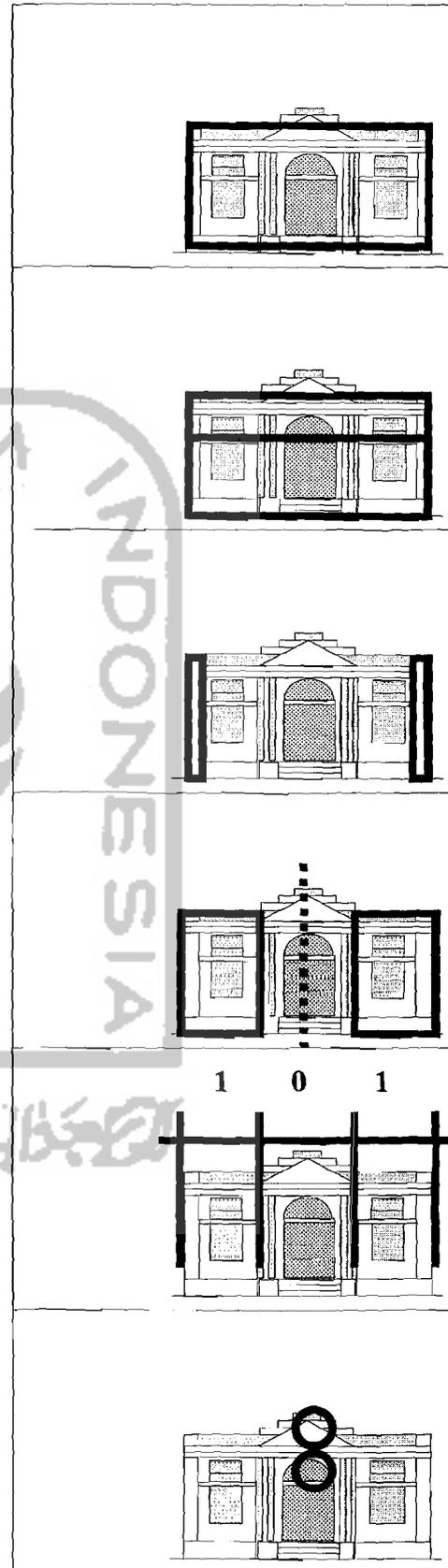
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

### 5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 0 1 0 1 0

### 6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur lengkung pada bukaan pintu dan jendela pada L. 1.
- Adanya penggunaan lambang kraton pada kanopi entrance.



Dari analisa tipologi bangunan kolonial diatas, karakteristik dasar yang menjadi Intimacy bangunan kolonial disekitar site adalah :

1. Pembentuk fasade

Atap berbentuk limasan atau pelana dengan pelobangan untuk pencahayaan alami.

Badan berbentuk masih bujur sangkar yang terdapat pelubangan untuk penempatan pintu dan jendela.

Denah umumnya terbentuk dari bidang dasar yaitu bujur sangkar atau persegi panjang.

2. Proporsi

Permainan bidang-bidang vertikal dan horizontal yang menampilkan proporsi horizontal lebih dominan dibanding vertikal. Adanya usaha untuk mengangkat bangunan agar lantai 1 lebih tinggi dibanding lantai 2.

3. Simetri

Bangunan terdiri dari bangunan inti dan kedua sayapnya yang simetri ditengah.

4. Datum

Adanya garis vertikal yang tegas disetiap sisi bangunan (kolom) yang menyatukan isi fasade bangunan (pintu/jendela).

5. Pengulangan

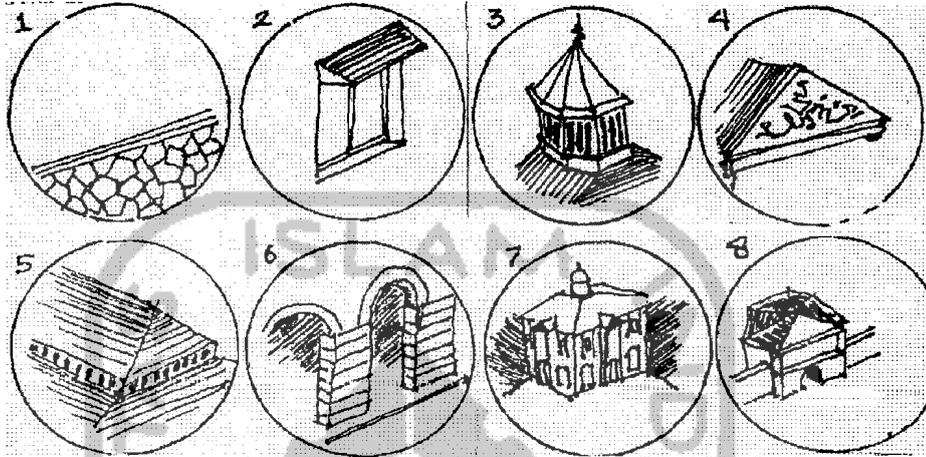
Adanya keteraturan, baik pada kolom-kolom ataupun pada bukaan-bukaan jendela dan ventilasi dengan pola **A B C B A**.

6. Ornamentasi

Masing-masing bangunan menggunakan ornamentasi sebagai salah satu pembentuk fasade yang berupa bidang dasar yaitu bujur sangkar, persegi panjang atau lengkung. Ornamentasi diwujudkan pada penggunaan kolom, pintu/jendela, kanopi entrance dan atap.

Masing-masing bangunan kolonial 1 dengan yang lainnya berbeda, yang menyebabkan perbedaan tersebut karena antar bangunan kolonial memiliki boldness sendiri-sendiri, antara lain :

(lihat tanda lingkaran pada ciri bangunan kolonial didepan)



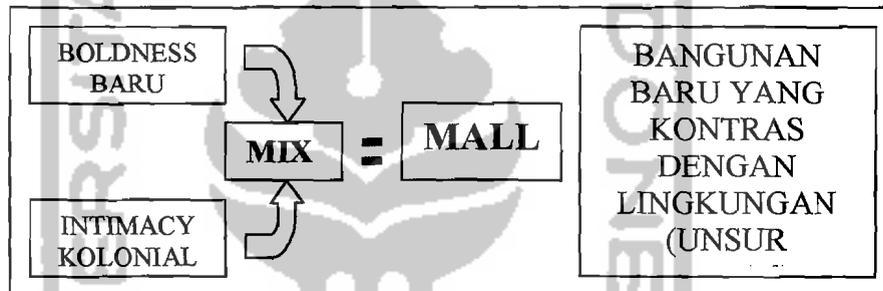
1. Kantor Kodim  
Dinding bagian bawah dilapisi dengan batu kali.
2. Kantor Brigif 6  
Jendela menggunakan kanopi.
3. Gedung Purbayan  
Ada 3 menara pada tengah bangunan dan kedua sayapnya.
4. Kantor Bondo Lamakso  
Pada entrance terdapat lambang Kraton Kasunanan.
5. Gedung Sekolah Parmadi Putri  
Penerangan atas menggunakan rooster.
6. Stasiun Jebres  
Memiliki garis-garis horizontal sangat kuat yang dipadukan dengan unsur lengkung..
7. Bank Indonesia  
Memiliki lebih dari 1 entrance dan memadukan unsur lengkung dengan segitiga.
8. Benteng Vastenberg  
Bentuk denah ruang jaga segi enam dengan patung penjaga seperti pada gerbang alun-alun.

#### 4.5.4 Analisa Penampilan Shopping Mall Yang Bergaya Kolonial.

Shopping Mall yang akan dibangun diharuskan akrab dengan lingkungan dengan mengambil unsur-unsur intimacy di atas, tetapi karena Mall lebih bersifat rekreatif (tidak formal seperti halnya kantor) maka perlu penambahan unsur lain yang dapat menurunkan kesan formal pada bangunan kolonial sekaligus menjadi boldes dari bangunan kolonial disekitarnya.

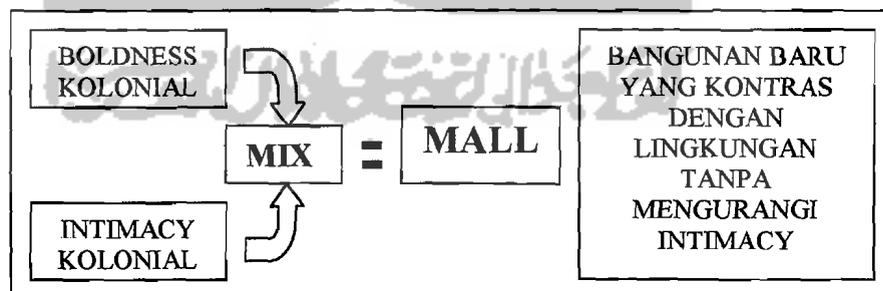
Ada 2 alternatif yang dapat membantu menampikan Mall di lingkungan kolonial :

1. Membuat unsur baru yang tidak terdapat pada masing-masing bangunan kolonial.



Contoh : Jendela berbentuk segitiga/ lingkaran. Hal ini akan sangat mencolok dan mengurangi keakrapan antar bangunan.

2. Mengambil sebagian atau semua boldes yang dimiliki oleh masing-masing bangunan kolonial diatas.



Contoh : mengkombinasikan boldness yang ada.

Hal ini dapat menampilkan bangunan baru yang lebih menonjol dengan sekitarnya dan tanpa mengurangi keakrapan antar bangunan serta menambah kreasi bangunan yang dapat memberikan identitas bangunan sebagai Mall.

#### 4.6 Kesimpulan.

1. Lokasi bangunan Shopping Mall adalah di bekas Matahari Beteng Plaza yang sesuai dengan dasar kriteria pemilihan lokasi, disamping itu juga menyesuaikan dengan rencana Pemda tentang pengembangan tata ruang kota Surakarta.
2. Penggunaan tata ruang luar pada Site mewadahi kegiatan sirkulasi kendaraan, parkir dan sirkulasi pejalan kaki serta ruang terbuka yang dapat menimbulkan suasana rekreatif.
3. Untuk mewujudkan Shopping Mall dapat menggunakan prinsip Mall mengenai penggunaan koridor tunggal sebagai jalur sirkulasi yang linear untuk menghubungkan Anchor Tenant agar semua retail dapat terlewati pengunjung secara merata.
4. Pengolahan tata ruang dalam memperhatikan penempatan Anchor Tenant yang seimbang disetiap lantai agar pengunjung dapat melewati retail secara merata, hal ini dapat dibantu dengan penempatan tangga naik/turun yang lokasinya berbeda.
5. Sirkulasi pada Shopping Mall harus dapat menampilkan suasana rekreatif karena sirkulasi sebagai penghubung antar Anchor Tenant dan dapat sebagai pengarah bagi pengunjung untuk menuju ke Anchor Tenant tersebut.
6. Penampilan bangunan menyesuaikan bangunan yang sudah ada sehingga tercipta kontinuitas sejarah daerah tersebut selain itu penampilan bangunan harus dapat menjadi daya tarik dan mempunyai kesan bagi pengunjung.