

BAB V KONSEP

5.1 Konsep Lokasi Dan Site.

5.1.1 Lokasi.

Sesuai dengan **pemanfaatan ruang** dan **RUTRK** Kodya Surakarta yaitu berada pada **bekas Matahari Beteng Plaza** yang merupakan **pusat perdagangan/jasa**, **pusat perkantoran/perbankan**, **pusat pemerintahan** dan **pusat budaya** (konservasi bangunan Kolonial).

5.1.2 Site.

Pencapaian menuju site harus dapat diakses dengan mudah dari berbagai penjurur karena dapat diakses oleh 3 jalan dan **pencapaian menuju bangunan** harus diwadahi agar tidak terjadi kesimpangsiuran antara sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan roda 2 atau roda 4.

5.2 Konsep Tata Ruang.

5.2.1 Konsep Tata Ruang Dalam

Pembentuk karakteristik Mall dengan menggunakan **koridor tunggal** berbentuk Leter S agar terjadi **sirkulasi secara linear** dan **tidak monoton**. Sedangkan penempatan **Penyewa Utama** berada di sisi utara dan selatan dari koridor dengan perbandingan panjang : lebar **optimal** untuk penyewa utama dengan pertimbangan untuk menghasilkan jumlah retail yang ideal agar **seluruh retail dapat terlewati oleh pengunjung**.

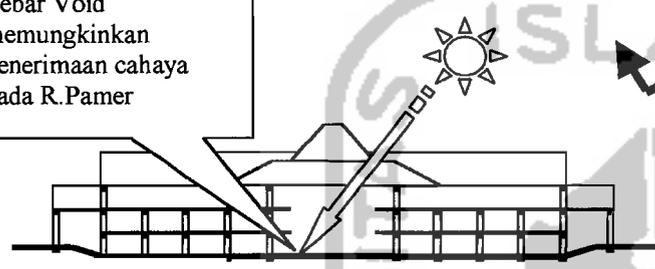
Suasana rekreatif dihadirkan lewat **pemilihan bentuk kolom**, **finishing lantai**, **dinding** dan **plafon** yang dapat memberikan **petunjuk** dan **pengarah** kesuatu tempat (ke Penyewa Utama atau ke Tangga Darurat).



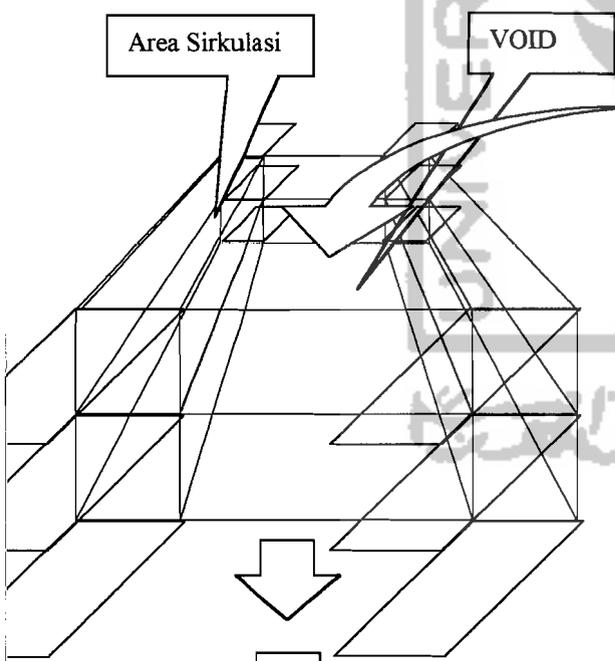
Potongan Melintang

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

Lebar Void
memungkinkan
penerimaan cahaya
pada R.Pamer

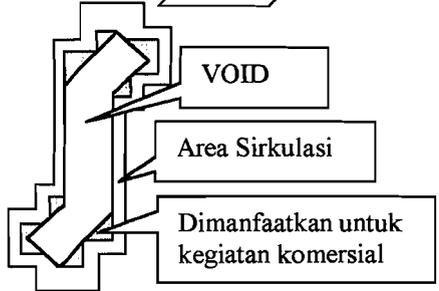


Potongan Membujur



Area Sirkulasi

VOID

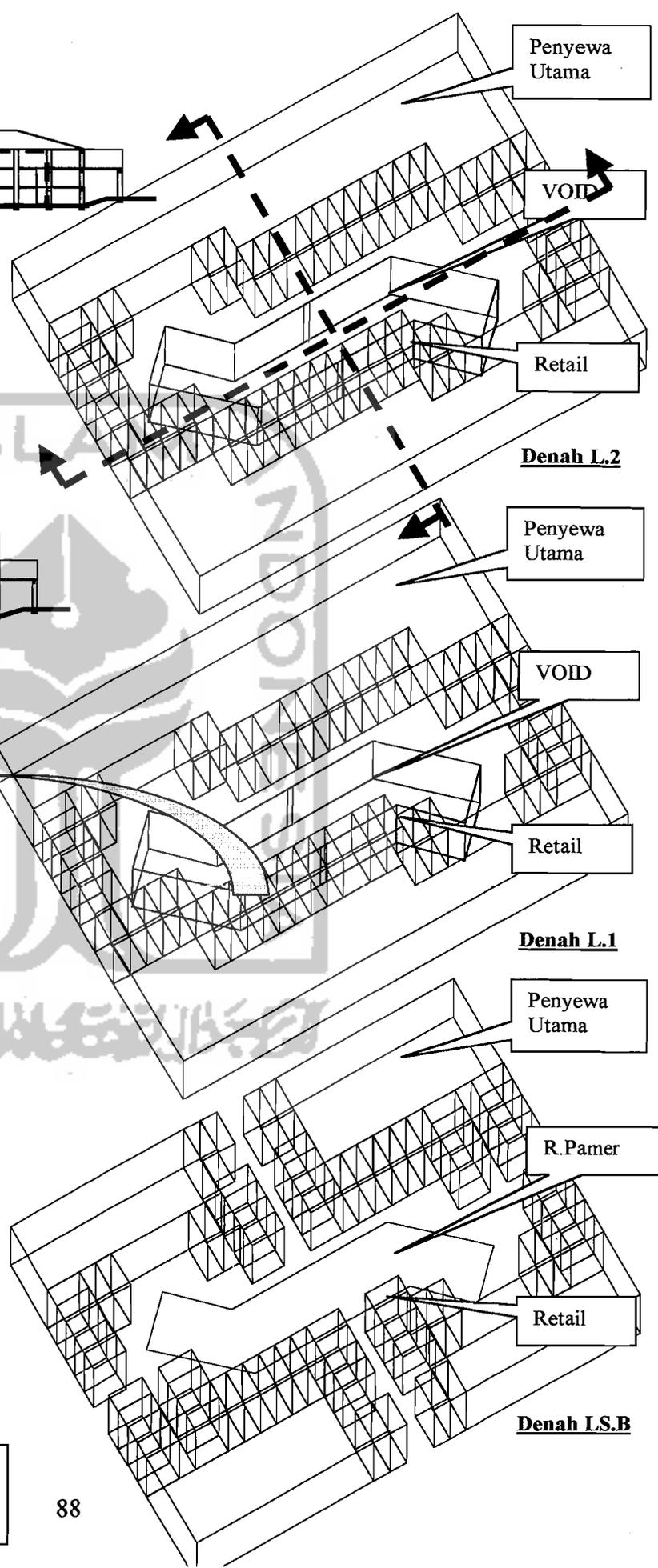


VOID

Area Sirkulasi

Dimanfaatkan untuk
kegiatan komersial

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



Penyewa
Utama

VOID

Retail

Denah L.2

Penyewa
Utama

VOID

Retail

Denah L.1

Penyewa
Utama

R.Pamer

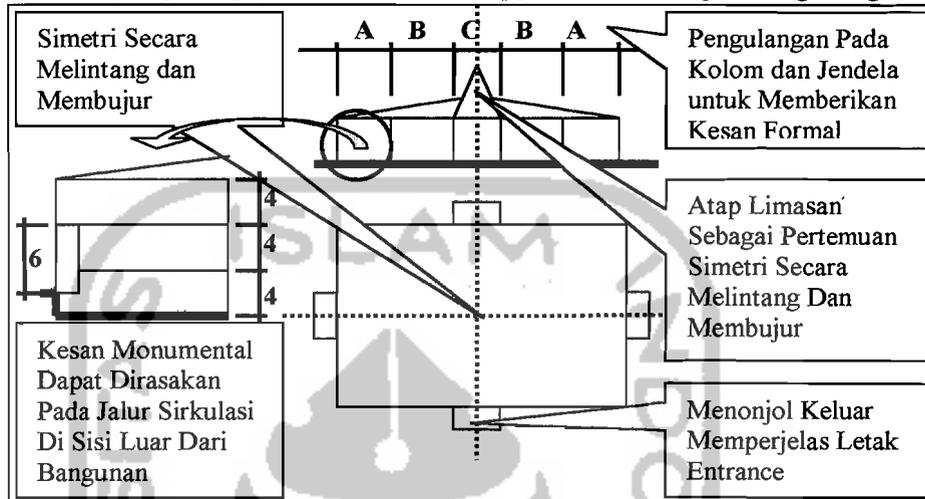
Retail

Denah LS.B

5.3 Konsep Penampilan Bangunan Mall Di Lingkungan Kolonial

5.3.1 Konsep Kontekstual Dengan Lingkungan Kolonial

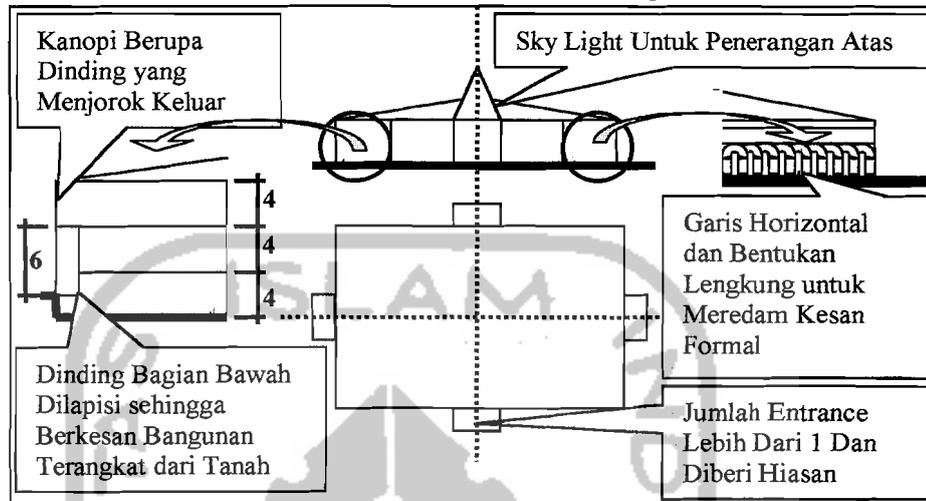
Merupakan usaha untuk **mempertahankan karakter bangunan sekitar yang bergaya kolonial, sehingga sesuai dengan lingkungan**



1. Konsep **Formal**, dengan menggunakan **keteraturan/pengulangan kolom dan jendela dengan pola A B C B A**.
2. Konsep **Simetri**, bangunan simetri **secara melintang dan membujur** dan yang menjadi pembagi adalah entrance dari bangunan.
3. Konsep **Entrance yang jelas**, konsep simetri telah memberikan kejelasan bagi entrance dari bangunan yang diperjelas lagi dengan **menonjolkan entrance** dari bangunan utama.
4. Konsep **Monumental**, jika **tinggi antar lantai lebih dari 4m** tidak efisien sedangkan untuk menampilkan **kesan lebih dari 4 m** dengan **menggabungkan lantai semi basement dan lantai 1 seakan- akan 1 lantai**.
5. Konsep **Atap Limasan**, atap limasan digunakan untuk **memperkuat kesan simetri** dari bangunan dan dapat pula untuk **menunjukkan letak entrance**.

5.3.2 Konsep Kontras Dengan Lingkungan

Merupakan usaha untuk menampilkan karakteristik Mall sekaligus lebih menonjol dari bangunan yang ada di lingkungan kolonial.



1. Konsep **Dinding Bagian Bawah Dilapisi**, dinding bagian bawah dilapisi setinggi 2 m sehingga bangunan tampak terangkat dari permukaan tanah.
2. Konsep **Kanopi Pada Jendela**, dinding eksterior menjorok kedalam pada bangunan inti untuk mendapatkan kanopi.
3. Konsep **Entrance Menggunakan Hiasan**, untuk dapat menarik perhatian pengunjung agar datang dan memberikan kesan terhadap bangunan dalam ingatannya.
4. Konsep **Penerangan Atas**, untuk memanfaatkan potensi alam kedalam bangunan dan menghidupkan suasana rekreatif serta dapat menekan penggunaan penerangan buatan.
5. Konsep **Memakai Entrance Lebih Dari 1**, dengan pertimbangan lokasi dapat diakses dari 3 penjuru sehingga entrance kedalam bangunan juga harus dapat di akses dari 3 penjuru, hal ini menyesuaikan dengan tututan Mall yang harus dapat diakses dengan mudah.
6. Konsep **Garis Horizontal Dan Lengkung**, garis horizontal dan bentukun-bentukun lengkung dapat meredam/ menurunkan kadar formalitas dari bangunan.

Citra Modern dapat memberikan **Kesan Kontras** yang sangat kuat pada lingkungan sekitar sehingga bangunan akan **tampak lebih menonjol dari bangunan disekitarnya**. Citra tersebut akan ditampilkan melalui **permainan bentuk struktur, pemilihan bahan dari logam dan kaca** serta menampilkan **warna-warna yang menyolok** yang dapat memberikan **kesan bangunan komersial** dan menjadi **daya tarik bagi pengunjung**.

5.4 Konsep Sistem Bangunan

5.4.1 Konsep Sistem Struktur

Penggunaan struktur bangunan dapat memberikan **kesan sebagai bangunan Modern**. Struktur yang dipakai dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Sub Struktur

Menggunakan sitem pondasi yang sudah ada yaitu dengan **pondasi basement** dan khusus untuk penompang atap menggunakan pondasi setempat (baru).

2. Struktur Bangunan

Secara umum jenis struktur yaitu **Rangka Kaku** yang menggunakan beton bertulang sebagai bahan struktur. Struktur tersebut dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

a. Lantai Semi Basement

Masih menggunakan **kolom dan balok yang lama** dan kekuatannya ditingkatkan dengan membungkus kolom.

b. Lantai 1

Masih menggunakan **kolom dan balok yang lama** dan kekuatannya ditingkatkan dengan membungkus kolom.

c. Lantai 2

Menganti kolom dan balok yang lama dengan yang baru karena sudah tidak layak pakai (rusak)

3. Struktur Atap

Atap mengabungkan 3 jenis atap, yaitu :

a. Atap Portal Beton dan Frame Baja (Fiber Glass + Kaca)

Untuk **mendapatkan bentang lebar** pada lantai 2 dan Kabel juda dapat **memberikan bentuk pelana** seperti pada bangunan kolonial

b. Atap Space Frame

Untuk memberikan bentuk atap yang **atraktif dan rekreatif** yang dapat dilihat jauh dan dari bawah (Pada Enrtance).

c. Atap Kuda-kuda Baja dan Dome

Untuk menbcrikan **bentuk limasan** jika dilihat dari luar dan **bentuk ½ Lingkaran** jika dilihat dari dalam dan sebagai **pembagi/ simetri** dari bangunan seperti pada bangunan kolonial

5.4.2 Konsep Sistem Utilitas

Sistem ulilitas dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Utama

Berupa ruang untuk mesin-mesin seperti R.Genset, R.Transformer, R.Mesin AC, R.Pompa yang **diletakkan diluar dari bangunan** karena telah tersedia ruang tersebut di luar dari bangunan dan juga untuk menghidari dari bahaya kebakaran serta memudahkan dari segi perawatannya.

2. Pendukung

Berupa ruang pendukung sistem utilitas yang berada **didalam bangunan** seperti R.AHU, Shaf Air Bersih dan Air Kotor, Shaf Listik, Shaf Hub.Telekomunikasi, Shaf Sampah, Bak Penampung Air Bersih (diatas), Bak Penampung Air Kotor (dibawah), Dakting AC, Sistem Pemadam Kebakaran dan Sistem Evakuasi Darurat.