

**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**SHOPPING CENTER**  
Sebagai Tempat Rekreasi Alam

**SHOPPING CENTER**  
As a Place of Nature Recreation

Disusun Oleh:  
**Rika Dwiswara**  
**03 512 021**

Yogyakarta, Januari 2008

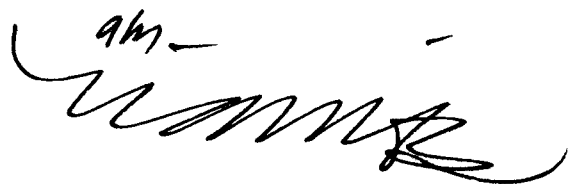
**MENGESAHKAN**

**DOSEN PEMBIMBING  
TUGAS AKHIR**



**Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch**

**KETUA JURUSAN  
ARSITEKTUR FTSP UII**



**Ir. Hastuti Saptorini, MA**

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada hamba-hambanya. Shalawat dan salam kepada junjungan Rasulullah SAW dan aku bersaksi bahwa Muhammad adalah RasulNya yang diutus sebagai rahmat bagi seluruh alam.

Atas izin Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul Shopping Center Sebagai Tempat Rekreasi Alam. Laporan ini dibuat sebagai prasyarat akademis untuk dapat memperoleh gelar kesarjanaan strata satu jurusan Arsitektur pada Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini, antara lain :

1. Allah SWT. Atas izin Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Munichy B. Edrees, M.Arch sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Ir. Muhammad Ifitroni, MLA selaku dosen penguji atas segala masukan saat seminar dan atas ilmu yang telah dibagikan.
5. Papa dan mama tercinta yang sudah memberikan kasih sayang dan dukungannya pada dd. I LUV U ALL.
6. My lovely bro, makasih atas dukungannya. My little bro yang dah nemenin teteh di jogja. Dd sayang kalian.
7. Semua dosen FTSP UII, Pak Uut, Pak Revi, Pak Handoyo, Bu Etik, Bu Sugini, Bu Endi, Pak Hanif, Pak Arif, Bu Dwi, Pak Wawan dan yang lainnya. Terimakasih atas ilmu yang telah dibagikan semoga tetap bermanfaat dan mendatangkan pahala dari Allah SWT.
8. Buat Temen-temen angkatan 2003, makasih semuanya.

9. Serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan hingga masih jauh dari sempurna.

Akhir kata penyusun mengharapkan agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 26 Desember 2007

Penulis,

Rika Dwiswara

(03 512 021)

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
ABSTRAKSI.....	viii
<b>BAB I</b>	
PENDAHULUAN	
1.1 Judul perancangan .....	1
1.2 Pengertian judul .....	1
1.3 Latar belakang .....	1
1.4 Rumusan permasalahan .....	5
1.5 Tujuan dan sasaran .....	5
1.6 Lingkup pembahasan .....	5
1.7 Metode perancangan .....	6
1.8 Keaslian penulis .....	6
1.9 Identifikasi proyek .....	7
1.10 Kerangka pola pikir .....	15
<b>BAB II</b>	
LANDASAN TEORI	
2.1 Shopping Center.....	16
2.2 Study banding Shopping Center.....	31
2.3 Kajian karya.....	36
<b>BAB III</b>	
ANALISIS	
3.1 Analisis site .....	38
3.2 Analisis kegiatan .....	43
3.3 Analisis organisasi ruang dan pengelompokan ruang.....	44
3.4 Analisis besaran ruang .....	47
3.5 Analisis Shopping Center sebagai tempat rekreasi alam .....	48

3.6 Analisis bentuk.....	54
--------------------------	----

## **BAB IV**

### **KONSEP DASAR PERANCANGAN**

4.1. Konsep perancangan bangunan .....	60
--	----

## **BAB V**

### **SKEMATIK DESAIN**

5.1. Permasalahan khusus .....	63
5.2. Site .....	64
5.3. Zoning .....	65
5.4. Diagram konsep site .....	67
5.5. Transformasi bentuk bangunan .....	68
5.6. Lobby dan sungai buatan .....	72
5.7. Sirkulasi .....	73
5.8. Potongan.....	74
5.9. Tampak area rekreasi.....	75
5.10.Fasad.....	76
5.11.Perspektif.....	77

## **BAB VI**

### **LAPORAN PERANCANGAN**

6.1. Fungsi .....	78
6.2. Situasi .....	78
6.3. Siteplan .....	79
6.4. Denah .....	79
6.5. Tampak .....	82
6.6. Drainase site .....	83
6.7. Detail arsitektural .....	83
6.8. Detail lansekap .....	86
6.9. Perspektif .....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 - Monumen Tugu Pal Putih merupakan salah satu peninggalan sejarah kota Yogyakarta .....	2
Gambar 1.2 - Disekitar site terdapat banyak pepohonan.....	3
Gambar 1.3 - Disamping site terdapat Rumah Sakit Happyland.....	4
Gambar 1.4 - Foto udara site.....	11
Gambar 1.5 - Foto udara site.....	11
Gambar 1.6 - View arah site.....	12
Gambar 1.7 - Vegetasi yang tumbuh.....	13
Gambar 1.8 - Jalan raya dilihat dari site.....	13
Gambar 2.1 - Berbagai macam tumbuhan.....	24
Gambar 2.2 - Penggunaan vegetasi pada area sirkulasi memberikan suasana rekreatif.....	25
Gambar 2.3 - air permukaan.....	27
Gambar 2.4 - Air muncrat.....	28
Gambar 2.5 - Matahari.....	28
Gambar 2.6 - Jalur sirkulasi (ramp) yang memutar dan bersambung.....	32
Gambar 2.7 - Desain Interior pada ruang-ruang Mall/pusat perbelanjaan.....	34
Gambar 2.8 - Interior dengan nuansa oriental di dalam Mall.....	35
Gambar 2.9 - Bangunan kantor komersial 30st Mary Axe.....	36
Gambar 2.10 - Potongan New City Hall.....	37
Gambar 2.11 - Selubung kaca New City Hall.....	37
Gambar 3.1 - Hutan rekreasi Ayer Keroh.....	48
Gambar 3.2 - Perpaduan dinding masif dan transparan.....	51
Gambar 3.3 - Peninggia lantai menjadi pembatas pergerakan.....	52
Gambar 3.4 - Permainan tinggi rendah plafon.....	53
Gambar 4.1 - Bentuk lapisan batang pohon yang ditransformasikan menjadi denah.....	60
Gambar 4.2 -Tampak luar bangunan berupa dome.....	61
Gambar 4.3 -Tampak dalam bangunan berupa transformasi dari batang pohon.....	61
Gambar 4.4 - Konsep alam pada bangunan.....	61

Gambar 4.5 - Konsep alam pada bangunan.....	62
Gambar 4.6 - Konsep alam pada bangunan.....	62
Gambar 4.7 - Konsep alam pada bangunan.....	62
Gambar 4.8 - Konsep alam pada bangunan.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 - Kebutuhan dan Besaran Ruang.....47



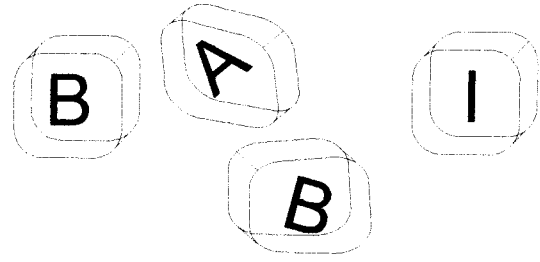
## ABSTRAKSI

Yogyakarta merupakan sebuah kota yang kaya akan predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar, dan kota pariwisata.

Sebutan Yogyakarta sebagai kota pariwisata menggambarkan potensi propinsi ini dalam kacamata kepariwisataan. Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata terbesar setelah Bali. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan dan wisata belanja.

Pola perbelanjaan sebagian besar masyarakat kota yang mulai bergeser dari pasar tradisional ke pusat perbelanjaan modern menjadi salah satu faktor berkembangnya pusat perbelanjaan seperti mall dan shopping center.

Indikator lain yang mendukung dibangunnya shopping center yang baru adalah belum adanya shopping center yang menggabungkan 2 fungsi yaitu sebagai tempat belanja juga sebagai tempat rekreasi alam. Hal ini akan menambah daya tarik kota Jogja.



## PENDAHULUAN



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 JUDUL PERANCANGAN

##### SHOPPING CENTER

“Sebagai Tempat Rekreasi Alam”

#### 1.2 PENGERTIAN JUDUL

**Shopping Center** berasal dari bahasa Inggris, yaitu sekelompok lokasi usaha ritel dan usaha komersial lainnya yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan dikelola sebagai property tunggal.<sup>1</sup>

**Tempat** adalah (place) posisi istimewa/khusus atau titik dari suatu area.<sup>2</sup>

**Rekreasi** adalah penyegaran kembali jiwa dan raga.<sup>3</sup>

**Alam** adalah (nature) seluruh tumbuh-tumbuhan, hewan, dan benda-benda yang ada di jagat raya dan tidak dibuat oleh manusia).<sup>2</sup>

Shopping Center sebagai tempat rekreasi alam adalah pusat perbelanjaan dengan pengaturan area dalam bangunan yang bertujuan untuk kesenangan dan juga area untuk penyegaran kembali jiwa dan raga dengan menggunakan elemen tumbuhan, hewan dan benda-benda yang terbentuk bukan oleh manusia.

#### 1.3 LATAR BELAKANG

##### 1.3.1 KOTA YOGYAKARTA

Wilayah DIY ini berada di bagian tengah Pulau Jawa, termasuk zona tengah bagian selatan dari formasi geologi Jawa Tengah dan Jawa Timur.

---

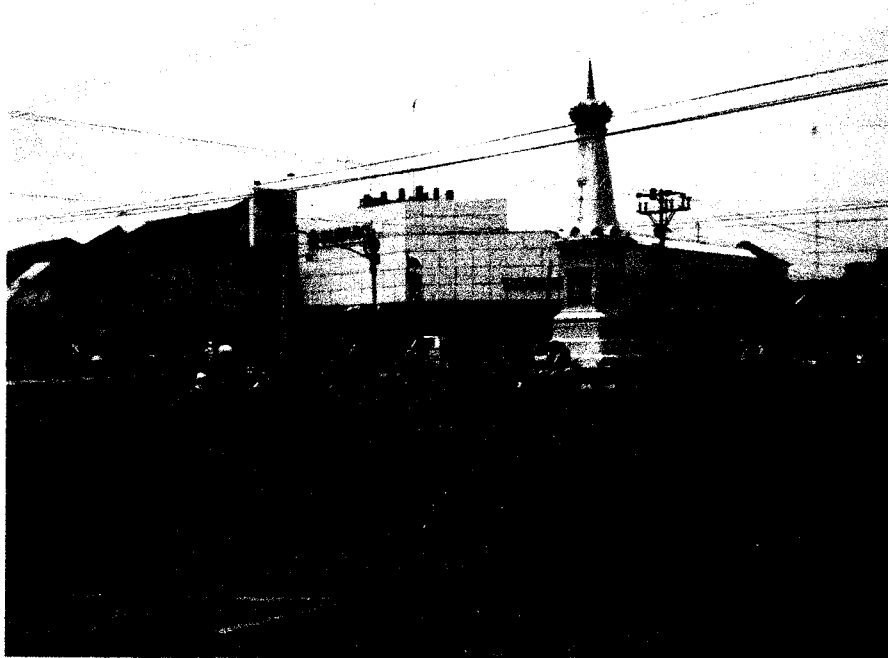
<sup>1</sup>ICSC

<sup>2</sup>*The Oxford English Dictionary, 2003, Oxford University Press*

<sup>3</sup>*Kamus Bahasa Indonesia*

Secara astronomi, daerah ini terletak diantara 7033'LS-8012'LS dengan jumlah penduduk berjumlah  $\pm$  1.2 juta jiwa (th 2003) dan PAD sebesar 56 Milyar (th 2003). Yogyakarta merupakan sebuah kota yang kaya akan predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar, dan kota pariwisata.

Sebutan Yogyakarta sebagai kota pariwisata menggambarkan potensi propinsi ini dalam kacamata kepariwisataan. Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata terbesar setelah Bali. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan dan wisata belanja.



Gambar 1.1

Monumen Tugu Pal Putih merupakan salah satu peninggalan sejarah kota Yogyakarta

(Sumber: Dokumentasi)

Pola perbelanjaan sebagian besar masyarakat kota yang mulai bergeser dari pasar tradisional ke pusat perbelanjaan modern menjadi salah satu faktor berkembangnya pusat perbelanjaan seperti mall dan shopping center. Saat ini di Jogja sudah banyak mengembangkan bangunan komersial seperti Mall. Seperti yang baru saja dibangun adalah

Safir Square dan Ambarukmo Plaza yang konon terbesar se-Jawa Tengah. Dengan adanya mall ini sudah terlihat bahwa Safir Square kalah saing dengan Ambarukmo Plaza. Hal ini dikarenakan fasilitas yang ada di Ambarukmo Plaza lebih lengkap dari Safir Square di tambah lagi adanya Anchor Tenant seperti Carefour.

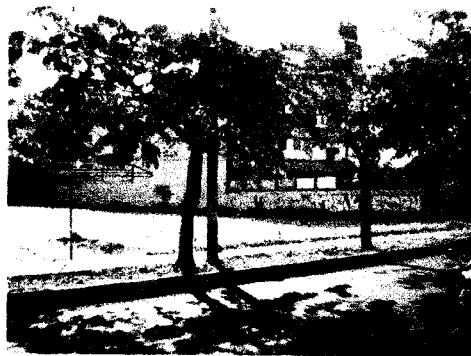
Para wisatawan yang datang ke Jogja pada umumnya menyukai berbelanja, hal ini merupakan potensi pasar yang sangat besar .

Selain indikator diatas indikator lainnya yang mendukung dibangunnya shopping center yang baru adalah belum adanya shopping center yang menggabungkan 2 fungsi yaitu sebagai tempat belanja juga sebagai tempat rekreasi alam. Hal ini akan menambah daya tarik kota Jogja.

Shopping center yang selain memenuhi kebutuhan akan tempat belanja yang representatif bagi warga kota Jogja bisa berperan lebih untuk memberi corak dan menambah warna untuk pariwisata Jogja yaitu sebagai tujuan tempat wisata kota dan wisata belanja.

### 1.3.2 FAKTOR PEMILIHAN SITE

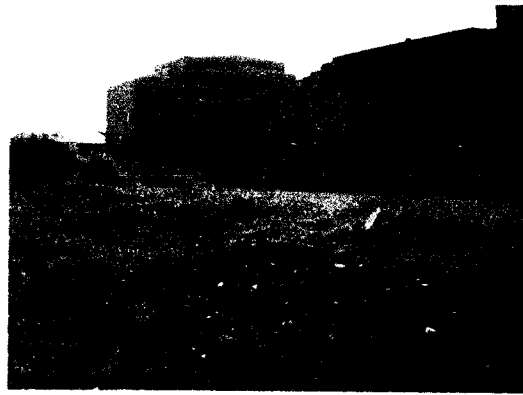
Site yang dipilih berada di pinggir jalan raya. Disekitar site masih terdapat banyak pepohonan rindang yang mendukung akan penghijauan kota. Karena banyaknya pohon-pohon inilah jalan raya lebih terlihat sejuk.



Gambar 1.2

Disekitar site terdapat banyak pepohonan

(Sumber: Dokumentasi)



Gambar 1.3

Disamping site terdapat Rumah Sakit Happyland

(Sumber: Dokumentasi)

Letak site yang berada di pinggir Jalan Raya IPDA Tut Harsono (atau lebih terkenal dengan Timoho) ini tidak jauh dari jalan utama yaitu Jl Laksda Adisucipto dan Jl Kusumanegara, sehingga masih banyak dilalui oleh kendaraan bermotor. Dan jalan ini juga lebih berkesan rindang karena banyak pohon di kiri-kanan jalannya. Tingkat keramaian dan kemacetan yang sedang. Dari segi ekonomi, sangat bagus untuk lokasi shopping center karena pesaingnya sedikit atau hampir tidak ada. Tidak seperti di Jl Laksda Adisucipto yang sudah banyak pesaingnya.

Selain itu, site juga bersebelahan dengan Rumah Sakit Happyland, hal ini memberikan keuntungan, ketika berkunjung ke rumah sakit bisa sekalian berbelanja di shopping center ini.

Dijalan Timoho ini pada malam hari juga sering terlihat ramai. Hal ini dikarenakan adanya angkringan. Ada 3 angkringan yang paling enak untuk didatangi. Dari arah balaikota, yang pertama adalah angkringan Sebul lalu angkringan depan Rumah Sakit Happyland dan yang terakhir angkringan Ceret Telu diseberang APMD atau di selatan Masjid Al-Munawaroh.

Yang paling digemari adalah angkringan yang berada di seberang Rumah Sakit Happyland, karena nuansa pesawahan yang dirasakan seperti layaknya di desa. Dengan adanya perubahan sawah menjadi shopping center yang mempunyai fungsi ganda, maka para langganan angkringan ini tidak serta merta kehilangan nuansa pesawahan karena

shopping center ini juga banyak menggunakan elemen tumbuhan sebagai pendukungnya.

## 1.4 RUMUSAN MASALAH

### 1.4.1 PERMASALAHAN UMUM

- “Bagaimana menciptakan shopping center yang menyatu dengan alam”

### 1.4.2 PERMASALAHAN KHUSUS

- “Bagaimana merancang shopping center yang selain sebagai tempat belanja juga sebagai tempat rekreasi alam”.

## 1.5 TUJUAN DAN SASARAN

### 1.5.1 TUJUAN

- “Menciptakan Shopping Center yang menyatu dengan alam sebagai tempat belanja dan rekreasi para wisatawan asing maupun domestik.”

### 1.5.2 SASARAN

- “Penggunaan elemen alami sebagai tempat rekreasi alam di dalam bangunan agar tidak monoton dan penataan tata ruang dalam pada bangunan shopping center yang kreatif.”

## 1.6 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan akan dilakukan dalam disiplin ilmu arsitektur, serta literature yang terkait dengan pusat perbelanjaan. Hal yang terkait antara lain:

### 1. Arsitektural

- *Spasial Arrangement*, bagaimana karakteristik kreatif diaplikasikan kedalam pengolahan pola tata ruang dalam.
- *Building Envelope*, bagaimana performa bangunan yang berfungsi ganda sebagai tempat belanja juga tempat rekreasi alam.

## 2. Non Arsitektural

- Sistem pelayanan dan fasilitas pendukung yang dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung.

## 1.7 METODA PERANCANGAN

### 1.7.1 TAHAP PENGUMPULAN DATA

- Study Literatur : pencarian data-data mengenai shopping center, elemen bangunan(lanskap) dan studi banding shopping center dari buku dan internet.
- Survey Lapangan : pengamatan terhadap kondisi alam sekitar site yang terpilih, baik potensi maupun kekurangan yang harus diatasi.

### 1.7.2 TAHAP ANALISIS

- Menganalisis potensi alam sekitar site yang dapat dipertahankan dan kekurangan site yang harus diatasi
- Menganalisis pengolahan ruang dalam sehingga tercipta suasana yang rekreatif, lanskap sebagai elemen bangunan yang mendukung fungsi sebagai tempat rekreasi alam.

## 1.8 KEASLIAN PENULIS

- Akhmad Dwijayanto, 00512163/TA/2005  
*Shopping Mall di Sungailiat, Pola Tata Ruang yang Rekreatif dan Interaktif*
- Liyan Imarlin, 02512140/TA/2006  
*Shopping Mall di Magelang, Dengan Penekanan Pemanfaatan Elemen Alam (Air dan Cahaya) serta Pola Sirkulasi sebagai Pembentuk Suasana yang Rekreatif.*
- Isman Zamroni, 95340077/TA/1999  
*Shopping Center, Citra Komersial Modern Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tarik Melalui Paerpaduan Kegiatan*



Promosi, Transaksi, dan Rekreasi di Kawasan Pasar Tradisional Juana.

- Rahmatina Wahyu Ningsih, 00512027/TA/2004  
*Jogja Mall*, Arsitektur Modern Sebagai Pembentuk Performa Bangunan.

## 1.9 IDENTIFIKASI PROYEK

### 1.9.1 PROFIL PENGGUNA BANGUNAN

Pengguna dalam Shopping Center dibedakan atas:

a. Pengunjung/konsumen/pembeli

Yaitu masyarakat/ obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan jasa, barang, rekreasi juga belajar alam.

b. Penyewa/pedagang

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

c. Pengelola

Yaitu memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang mewadahi pedagang yang menyewa pusat perbelanjaan.

d. Supplier

Yaitu pengisi/pangantar barang yang diperlukan pedagang.

### 1.9.2 JENIS PENGUNJUNG

Jenis pengunjung dalam Shopping Center dibedakan atas

a. Pengunjung tradisional

Yaitu pengunjung yang berbelanja untuk memenuhi kehidupan sehari-hari. Mereka mementingkan kualitas dengan harga relatif murah daripada kualitas dengan harga yang relatif mahal. Pengunjung seperti ini tetap ada didaerah pertokoan dan terutama di pedesaan. Tempat bagi kelompok ini adalah tempat yang sederhana dan bebas berinteraksi dengan sesama pembeli atau penjual termasuk tawar-menawar.

b. Pengunjung Modern

Yaitu pengunjung yang berbelanja juga untuk kebutuhan aktualitas diri. Mereka lebih menyukai barang berkualitas tinggi walaupun harganya mahal. Tempat bagi mereka adalah tempat yang berbentuk modern, eksklusif dan lengkap. Disamping itu mereka juga membutuhkan tempat untuk ajang rekreasi dan hiburan. Pengunjung seperti ini banyak terdapat di kota-kota besar.

c. Pengunjung Transisi

Pengunjung transisi adalah peralihan antara pengunjung tradisional dengan pengunjung modern, dengan sifat gabungan diantara keduanya. Tempat bagi kelompok ini adalah tempat dengan sistem modern dan lengkap tetapi tidak eksklusif dan glamour. Pengunjung seperti ini ada di kota besar dan kota kecil.

d. Pengunjung Wisatawan

Pengunjung wisatawan berbelanja pada suatu tempat perbelanjaan dengan sifat musiman. Dalam berbelanja mereka mencari barang khas daerah tersebut, yang tidak melihat harga dan kualitas. Pusat perbelanjaan yang cocok bagi mereka adalah pusat perbelanjaan yang menjual barang kebutuhan souvenir khas daerah tertentu.<sup>4</sup>

### 1.9.3 JENIS KEGIATAN

Jenis kegiatan yang mewadahi dalam kegiatan pusat perbelanjaan yaitu kegiatan jual beli dan kegiatan pengelolaan.

a. Kegiatan jual beli, kegiatan yang mewadahi antara lain :

- Kegiatan pelayanan jual beli
- Kegiatan penyajian barang dan penyimpanan
- Kegiatan promosi
- Kegiatan pergerakan
- Kegiatan distribusi barang

---

<sup>4</sup>Anwar 1998

- b. Kegiatan pengelolaan
  - Kegiatan manajemen
  - Kegiatan operasional dan pemeliharaan

#### 1.9.4 POLA KEGIATAN PENGUNJUNG

Pola kegiatan yang terdapat pada pusat perbelanjaan

a. Pola kegiatan mengenal area

Disini pengunjung memerlukan orientasi yang jelas, sehingga pengunjung dapat memperkirakan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju.

b. Pengunjung telah mengenal area

Pengunjung langsung menuju ketempat yang dituju apabila ada keperluan khusus, sehingga diperlukan pola pencapaian yang efektif. Pengunjung berkeliling jika ingin membeli barang atau sekedar melihat-lihat atau ingin berekreasi.

c. Pola transaksi

Dalam transaksi pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli pada kasir.

d. Pola rekreatif

Pengunjung dalam melakukan kegiatan berbelanja lama akan melelahkan dan membutuhkan suasana yang lebih rekreatif, oleh karena itu dibutuhkan keleluasaan gerak.

e. Pola sirkulasi

Pola sirkulasi disini adalah pola sirkulasi yang mudah dibaca dan sederhana, karena pengunjung cenderung untuk jalan yang singkat apabila kebutuhannya telah terpenuhi.

#### 1.9.5 SIFAT KEGIATAN

Dalam pusat perbelanjaan ada tiga kegiatan yang diwadahi dan sifatnya adalah:

- a. Kegiatan jual beli, mempunyai sifat : dinamis dan terbatas

- b. Kegiatan promosi, mempunyai sifat : dari segi visual barang dagangan mempunyai daya tarik dan dari segi daya saing mengarah pada aspek harga, mutu, serta pelayanan.
- c. Kegiatan rekreasi alam, mempunyai sifat : non formal, dan dinamis.

#### 1.9.6 KEBUTUHAN RUANG

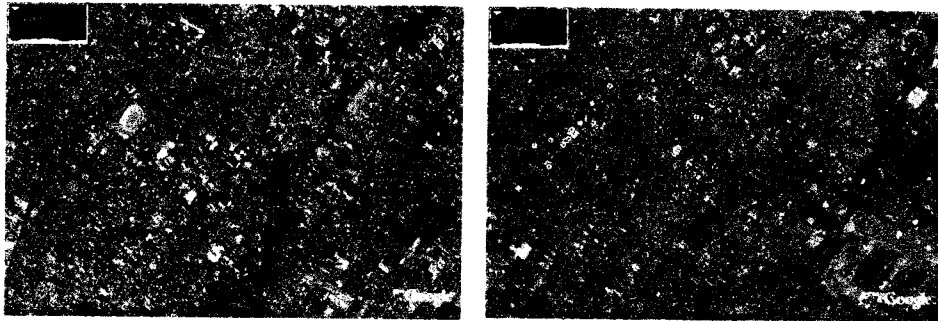
Macam kebutuhan ruang yang dikelompokkan menurut fungsi dan kegiatan, yaitu :

- a. Kelompok penjualan
  - Ruang ritel
  - Ruang department store
  - Ruang supermarket
- b. Kelompok fasilitas pendukung
  - Ruang atrium
  - Ruang Koridor
  - Ruang Plaza
  - Ruang food court/restoran
  - Ruang area bermain
- c. Kelompok ruang service
  - Ruang parkir
  - Parkir Gudang
  - Ruang Loading dock/bongkar muat
  - Ruang lavatory
  - Ruang Mushola
  - Ruang security dan informasi
- d. Kelompok ruang pengelola dan kantor
  - Ruang pimpinan
  - Ruang manajer keuangan
  - Ruang manajer pemasaran
  - Ruang pemeliharaan
  - Ruang mekanikal dan elektrikal
  - Ruang staff

- Ruang informasi/operator
- Ruang rapat
- Ruang tamu

### 1.9.7 LOKASI DAN SITE

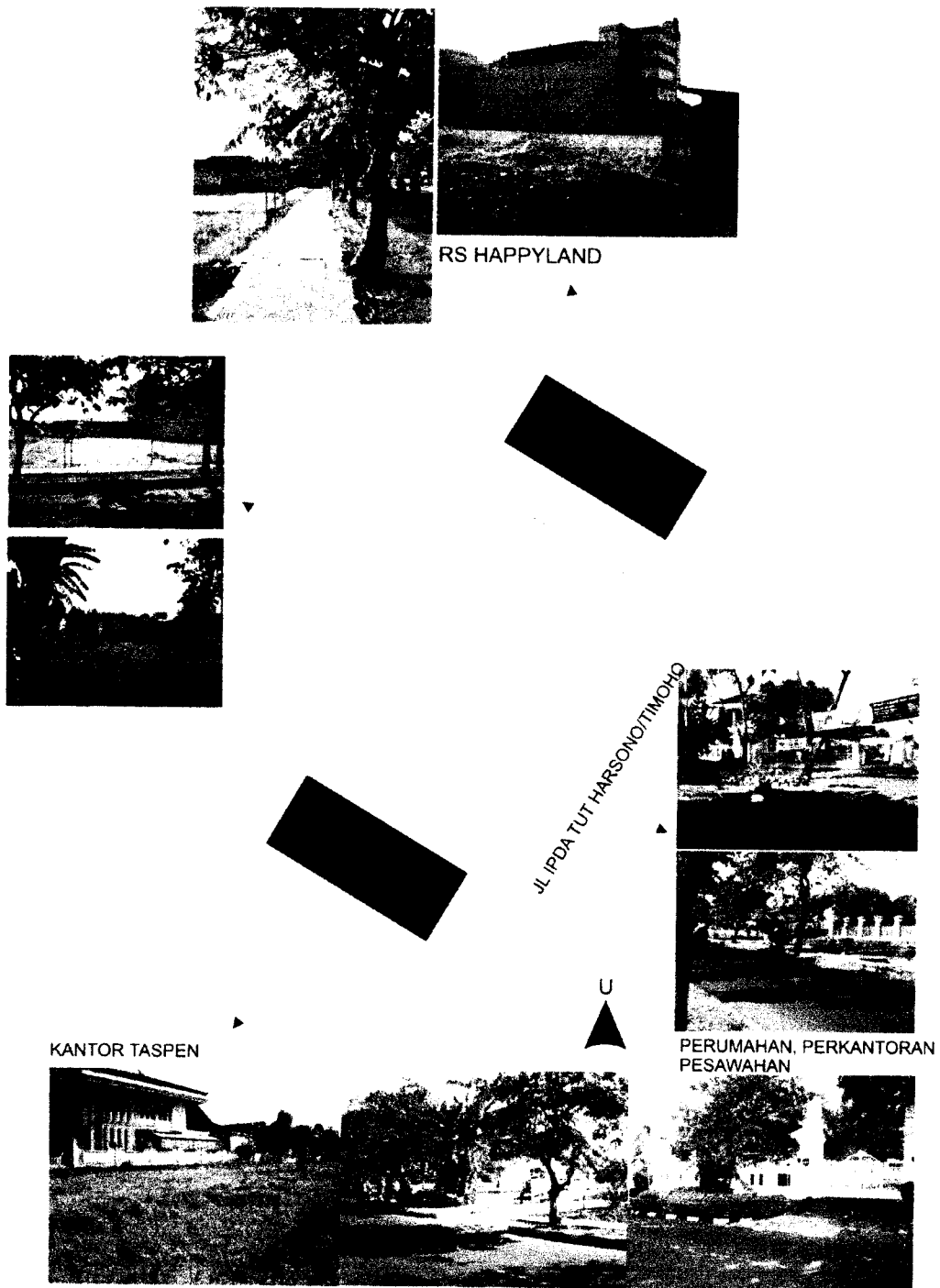
- Site terletak dipinggir jalan IPDA TUT HARSONO (Timoho) bersebelahan dengan Rumah Sakit Happyland. Luas site  $\pm 15000\text{m}^2$ . Batas site sebelah utara adalah persawahan, batas sebelah timur adalah Rumah Sakit Happyland, batas selatan jalan raya dan perkantoran, dan sebelah barat Kantor Taspen.



Gambar 1.4  
Foto udara site  
(Sumber: Google Earth)



Gambar 1.5  
Foto udara site  
(Sumber: Google Earth)



Gambar : 1.6  
View arah site  
(Sumber: Dokumentasi)

Kondisi alam dan sekitarnya :

- Kontur didalam site tidak terlalu terjal. Dibeberapa bagian berupa tanah datar, dan bagian yang lain berupa kontur pesawahan.
- Vegetasi yang dapat hidup sangat beragam seperti pohon pisang, tanaman perindang dan rumput liar.



Gambar 1.7

Vegetasi yang tumbuh

(Sumber: Dokumentasi)

- Tanahnya cukup subur karena letaknya yang berada didataran lereng gunung Merapi yang secara garis besarnya mengandung tanah regosol atau tanah vulkanis muda.
- Site yang bersebelahan dengan jalan raya memungkinkan adanya aksesibilitas langsung ke dalam site, dan tidak perlu mengganggu wilayah yang lain.



Gambar 1.8

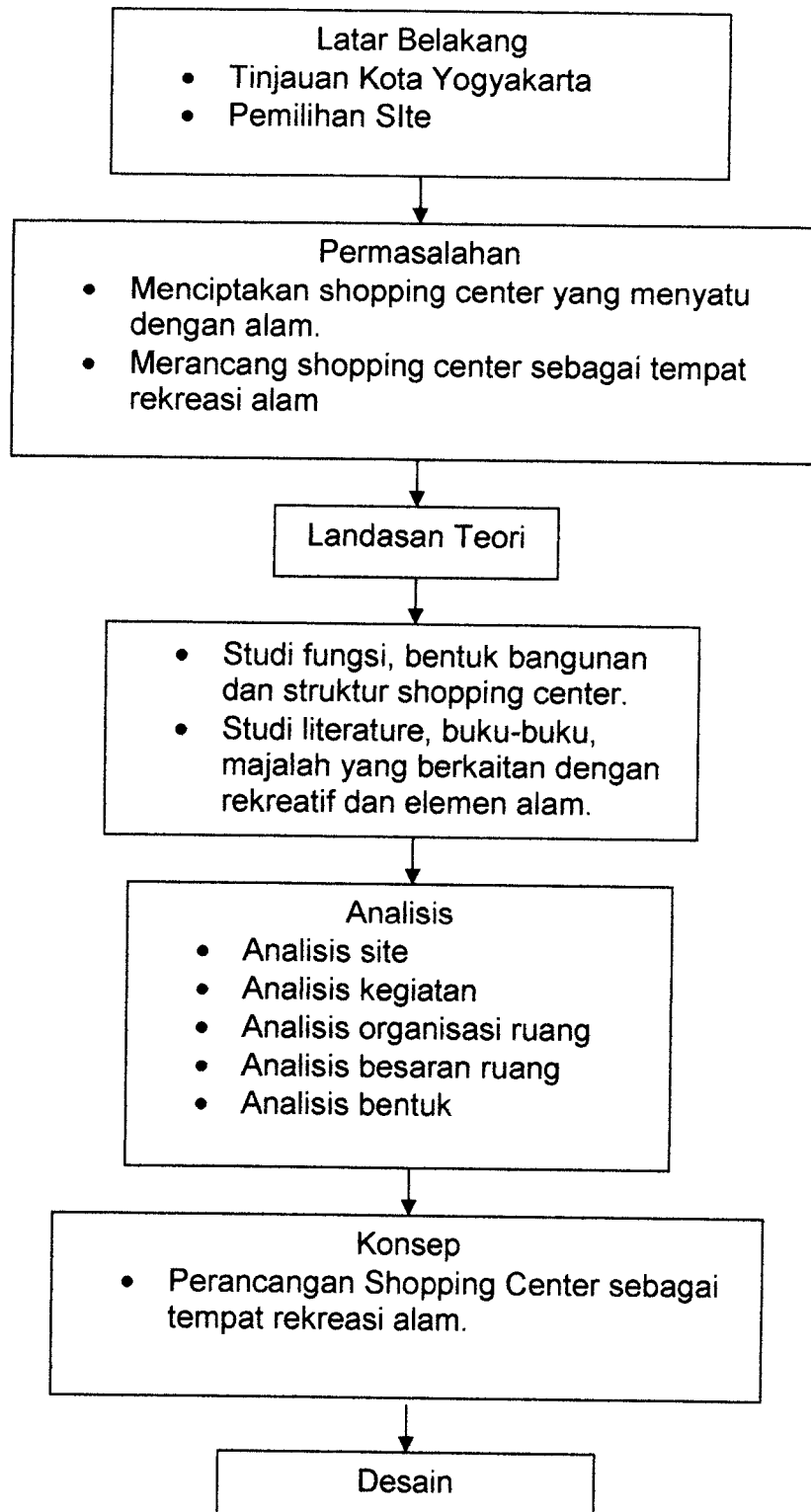
Jalan raya dilihat dari site

(Sumber: Dokumentasi)

- View yang ditawarkan sangat menarik karena disekitar jalan raya sudah rindang ditumbuhi pepohonan sehingga tidak panas. Selain itu dekat dengan perkantoran dan rumah sakit.



## 1.10 KERANGKA POLA PIKIR



B A B II

LANDASAN TEORI



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 SHOPPING CENTER (PUSAT PERBELANJAAN)

##### 2.1.1 PENGERTIAN PUSAT PERBELANJAAN

Shopping center dapat diartikan sebagai suatu kelompok fasilitas komersial (pertokoan, perdagangan dan jasa) yang diwadahi dan digabungkan dalam suatu tatanan arsitektural, didirikan pada suatu tapak dalam suatu bangunan yang direncanakan, dikembangkan dan dimiliki serta diatur sebagai satu unit.

Dalam suatu pusat perbelanjaan terdapat unit-unit fasilitas kegiatan komersial yang dibedakan dalam 3 kategori (Lion, Edgar ; 1976) :

##### A. Fasilitas komersial untuk jual beli barang

Fasilitas ini dapat terdiri dari shop unit (toko), fasilitas perdagangan retail, yang dapat berdiri sendiri atau sekelompok dengan sifat pelayanan langsung antara penjual dan pembeli.

Store, yaitu suatu bentuk fasilitas perdagangan yang menyediakan barang kebutuhan sehari-hari dengan sistem pelayanan *self service*.

Store dapat berupa :

- Departemen store, dengan luas area jual 10.000-20.000 meter persegi.
- Variety store, dengan luas area jual 1000-8000 meter persegi.
- Specialist store, dengan luas area 500-5000 meter persegi.
- Super market, dengan luas area jual 400-2000 meter persegi atau lebih kurang 3000 meter persegi.

##### B. Fasilitas komersial untuk pelayanan jasa

- Restoran, dapat berupa fast food restaurant atau bourmet food marts.
- Fasilitas pelayanan jasa khusus, seperti beauty shop, barber shop, watch repair, music studius & dance, travel agent dan sebagainya.

- Fasilitas hiburan, seperti gedung bioskop, area bowling, area permainan anak.

### C. Fasilitas komersial untuk perkantoran komersial

Fasilitas ini disewa oleh pemakai (badan usaha/perusahaan) untuk digunakan sebagai ruang kegiatan pusat informasi dan promosi dari jenis kegiatan komersial yang dibidangnya, misalnya :

Kantor konsultan, kantor jasa konstruksi, kantor agen penjualan suatu jenis produksi.

### 2.1.2 JENIS PUSAT PERBELANJAAN

Jenis atau tipe pusat perbelanjaan berdasarkan lingkup atau jangkauan pelayanan dapat dibedakan atas :

#### 1. Berdasarkan standart ULI (Urban Land Institute)

##### a. Neighborhood Center

Yaitu suatu pusat perbelanjaan yang biasanya menekankan pelayanan barang kebutuhan sehari-hari seperti makanan, obat-obatan, peralatan/keperluan rumah tangga.

Jenis fasilitas yang termasuk disini adalah : super market, toko-toko tunggal (shop units)

Total area (luas lantai) yang digunakan untuk ruang penjualan = Gross Leaseable Area (GLA) sekitar 5000 m<sup>2</sup> atau berada pada range 3000-10.000 m<sup>2</sup>.

Tingkat layanan (serve trade area population) = 2500 – 40.000 orang. Jenis ini sering dikatakan convenience center, dan merupakan bentuk terkecil dari pusat perbelanjaan.

##### b. Community Center

Yaitu pusat perbelanjaan yang memperdagangkan jenis barang yang lebih luas dari neighborhood center. Jenis fasilitas yang termasuk disini adalah : departemen store, Variety store, Junior department store, super market dan toko-toko tunggal.

Total GLA sekitar 15000 m<sup>2</sup> atau pada range 10.000-30.000 m<sup>2</sup>.

Tingkat layanan 40.000-150.000 orang penduduk.

##### c. Regional Center

Yaitu pusat perbelanjaan yang memperdagangkan jenis barang pada tingkatan yang lebih beragam dari tingkatan sebelumnya. Fasilitas ini terdiri dari kelompok departemen store dan toko-toko tunggal. Total GLA sekitar 40.000 m<sup>2</sup>, atau pada range 30.000-100.000 m<sup>2</sup>. Tingkat layanan diatas 150.000 m<sup>2</sup>.

(Sumber : Marsudi Yuwono. Shopping Center di Madiun. Jogjakarta : UII)

## 2. Berdasarkan Jangkauan Pelayanan

- Pusat perbelanjaan local (Neighbourhood Center)  
Jangkauan pelayanannya antara 5000-40.000 penduduk (skala lingkungan).  
Luas areanya berkisar antara 30.000-100.000 sq.ft (2.787-9290 m<sup>2</sup>).  
Jenis fasilitas : Supermarket, toko-toko tunggal (shop unit).
- Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Center)  
Jangkauan pelayanan antara 40-000-150.000 penduduk (skala wilayah). Luas area berkisar antara 100.000-300.000 sq.ft (9.290-27.870 m<sup>2</sup>).  
Jenis fasilitas : departemen store, variety store, yunior department store, supermarket dan toko-toko tunggal.
- Pusat Perbelanjaan Regional (Main Center)  
Jangkauan berkisar antara 150.000-400.000 penduduk. Luas area berkisar antara 300.000-1.000.000 sq.ft (27.870-92.990 m<sup>2</sup>)  
Jenis fasilitas : Junior departemen store, departemen store dan toko-toko.

## 3. Berdasarkan bentuk fisik

- Shopping street yaitu sederetan pertokoan disepanjang sisi jalan.  
Contoh fasilitas : Pertokoan disepanjang jalan Malioboro
- Shopping Center yaitu komplek pertokoan yang terdiri dari toko tunggal yang disewakan atau dijual.

- Shopping Precint yaitu kompleks pertokoan dengan stan toko menghadap keruang terbuka yang terbebas dari kendaraan.
- Departement store yaitu suatu toko besar terdiri beberapa lantai dan menjual berbagai macam barang. Perletakan tata letak yang memudahkan sirkulasi dan kejelasan akses. Luas lantai 10.000-20.000 m<sup>2</sup>.

Contoh : Matahari

- Supermarket yaitu toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan system pelayanan sendiri dan penjualan bahan makanan tidak melebihi 15% dari seluruh area penjualan. Luas lantai berkisar 1000-2.500 m<sup>2</sup>.

Contoh : Mirota Kampus

- Departemen store dan Supermarket yaitu bentuk perbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan antara departemen store dan supermarket) .

Contoh : Malioboro Mall.

- Super Store yaitu toko satu lantai tetapi menjual berbagai jenis barang dengan pelayanan sendiri, dengan lahan terbatas. Luas lantai berkisar 5.000-7.000 m<sup>2</sup>.

#### 4. Berdasarkan kuantitas barang

- Toko Grosir

Yaitu toko yang menjual barang-barang dalam jumlah yang besar.

- Toko Eceran

Yaitu toko yang menjual barang-barang persatuan barang.

#### 5. Menurut Departemen Perdagangan RI

- Pusat perbelanjaan Primer

Fasilitas perbelanjaan yang melayani seluruh wilayah kota.

- Pusat perbelanjaan Sekunder

Fasilitas perbelanjaan yang melayani sebagian wilayah kota atau lingkungan.

- Pusat perbelanjaan Tersier

Fasilitas perbelanjaan yang melayani lingkungan perumahan.

(Sumber : Saifullah Ahmad, M.T. Superblok Apartemen, Pusat Belanja & Perkantoran, Jogjakarta : UGM, dalam TA, Siti Fatimah. Shopping Mall di Kota Jambi, Jogjakarta : UII).

### 2.1.3 TINJAUAN REKREASI

Kata rekreasi diambil dari bahasa latin, *re-creare*, yang secara harfiah berarti 'membuat ulang'. Maksudnya adalah penyegaran jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang selain pekerjaan.

Bisa pula yang dimaksud dengan rekreasi adalah pencarian hiburan, persantiaian atau bersenang-senang. Waktu rekreasi biasanya adalah pada akhir pekan atau hari minggu. Sifat dari rekreasi adalah rekreatif.

Rekratif sering kali dihubungkan dengan suasana interaktif. 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 variable interaktif akan mengarah kepada variable rekreatif dan saling mempengaruhi.

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

- Hubungan atau interaksi didalam Shopping Center
  - Hubungan antar manusia dengan manusia  
Interaksi yang dapat terjadi antara manusia dengan manusia dibedakan menjadi 2 yaitu : hubungan langsung maupun tak langsung.
  - Hubungan antara manusia dengan barang  
Hubungan manusia dengan barang yang ada didalam shopping center 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.
- Hubungan antar 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 rekreatif pada suatu ruangan dipengaruhi oleh pergerakan manusia didalam melakukan aktifitas antara konsumen dan pedagang.  
Pergerakan tersebut dipengaruhi oleh keinginan dalam memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan tersebut adalah :
  1. Faktor pendorong adalah pengunjung melakukan pergerakan menuju tempat 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 yang 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 adalah : bebas, santai, terarah dan dinamis. (Sumber : Toetoeko Hari Hatmojo. 1994 dalam TA, Akhmad Dwijayanto.2005).

- Pola sirkulasi

Shopping Center 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 menerus, suasana yang atraktif bagi pengguna maka perubahan ruang sirkulasi sangat penting.

Selain diatas suasana rekreatif dapat diciptakan dengan pemanfaatan elemen alam seperti vegetasi dan elemen air. Penggunaan arsitektural tanaman diantaranya sebagai pembatas ruang atau membagi ruang ke dalam beberapa area. Penggunaan arsitektural yang lain meliputi fungsi tanaman sebagai :

1. Pelembut garis-garis keras
2. Pembatas pemandangan yang tidak diinginkan
3. Pembatas sebagian pemandangan yang diinginkan untuk menarik perhatian dan meningkatkan kenikmatan melihat pemandangan tersebut.
4. Pembatas yang bersifat pribadi menghindari pandangan yang tidak diinginkan.

Berdasarkan tujuan penggunaan tanaman, desain taman dalam ruang dibedakan menjadi dua macam :

1. Desain yang dibentuk oleh elemen taman berupa tanaman individu dalam pot atau bak tanaman.
2. Desain taman yang terdiri dari penggunaan tanaman secara masal.

Penggunaan tanaman individu biasa diterapkan pada ruang bagian rumah, perkantoran, hotel, bank, maupun shopping center untuk tujuan dekorasi dan keindahan. Selain itu berdaya guna, misalnya berfungsi sebagai pembatas ruang, pengarah, dan sebagainya.

Penggunaan tanaman masal pada taman dalam ruang dapat bersifat permanent maupun tidak permanent. Taman yang bersifat permanen dibuat dengan cara menanam tanaman pada bak-bak tanaman (planters), misalnya di shopping center, mall atau lobi hotel.

Tanaman permanen didalam ruangan menuntut tersedianya cahaya yang cukup. Cahaya ini berupa cahaya matahari atau cahaya buatan. Bila ingin memanfaatkan cahaya matahari, berarti ruangan harus beratapakan bahan yang transparan terbuat dari kaca, fiber glass, atau bahan yang sejenis lainnya.

- Klasifikasi kegiatan rekreasi

1. Berdasarkan Sifat kegiatan

- a) Entertainment/kesukaan : restoran, cafeteria, snack bar, dan sebagainya.
- b) Amusement/kesenangan : bioskop, night club, art gallery, ballroom, teater, dan sebagainya.
- c) Recreation/bermain dan hiburan : bowling, billiard, taman margasatwa, permainan dan ketangkasan seperti pin ball dan sebagainya.
- d) Relaxation/santai : taman kota, swimming mall, jeaside youthclub, cottage, beach dan sebagainya.

2. Berdasarkan jenis kegiatan

- a) Aktif : Kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik seperti renang, golf, billiard, permainan/ketangkasan ; video game, bom bom car dan lain-lain.
- b) Pasif : Kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik seperti menonton bioskop, konser, drama dan lain-lain.

3. Berdasarkan Pola Kegiatan

- a) Massal : pertunjukan film, konser, drama dan sebagainya.
- b) Kelompok kecil : billiard

c) Perorangan : bowling, pinball

#### 4. Berdasarkan waktu kegiatan

a) Pagi hari : jalan-jalan di taman, olah raga di pusat kebugaran dan sebagainya.

b) Pagi, siang, malam : bioskop, billiard, renang, bowling, dan sebagainya.

c) Malam hari : club malam, discotic, café

#### 2.1.4 TINJAUAN ALAM

Alam adalah seluruh zat dan energi, khususnya dalam bentuk esensinya. Dalam skala 'alam' termasuk segala sesuatu dari semesta pada subatom. Ini termasuk seluruh hal binatang, tanaman, dan mineral; seluruh sumber daya alam dan peristiwa (Angin puyuh, tornado, gempa bumi). Juga termasuk perilaku binatang hidup, dan proses yang dihubungkan dengan benda mati.

Adapun elemen-elemen alam adalah sebagai berikut.

##### 1. Vegetasi/tumbuhan



Gambar 2.1 : berbagai macam tumbuhan

Tumbuhan adalah organisme benda hidup yang terkandung dalam alam Plantae. Biasanya, organisme yang menjalankan proses fotosintesis adalah diklasifikasikan sebagai tumbuhan. Tumbuhan

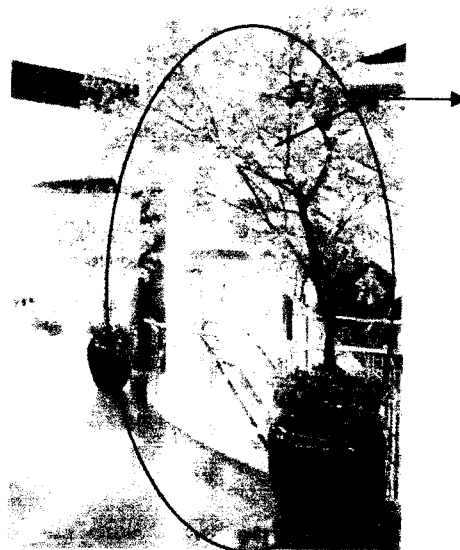
memerlukan cahaya matahari untuk menjalani proses fotosintesis.

Tumbuhan merangkumi semua benda hidup yang mampu menghasilkan makanan dengan menggunakan klorofil untuk menjalani proses fotosintesis dan menghasilkan tepung. Sel tumbuhan berbedanya dengan sel hewan dalam beberapa segi termasuk sel tumbuhan mempunyai dinding sel.

Tumbuhan/pepohonan juga mempunyai beberapa fungsi yaitu: pepohonan atau penghijauan (vegetasi) yang diatur dalam pola penjajaran (alignment) dapat menjelaskan batas dari jalan. Jika vegetasi ini diparalelkan/disejajarkan dengan bangunan maka akan dapat memberikan kesan kesatuan visual yang lebih kuat (Beri,1980.Andis Rahman,2005).

Ruang yang terbentuk dari komposisi vegetasi ini memberikan kontribusi besar untuk memperjelas kedudukan dan orientasi kawasan serta penampilan dan bentuk bangunan disamping sebagai peneduh (Jefri, 1990.Andis Rahman,2005).

Menurut Booth (1983) vegetasi tidak hanya digunakan sebagai dekorasi dan ornament semata. Namun dalam penilaian landscape dan visual quality vegetasi dapat membentuk ruang (space or outdoor rooms) sebagai pengarah pergerakan, penyatu visualitas kelompok bangunan dan pengaruh sinar matahari serta angin.



Penggunaan vegetasi pada area sirkulasi memberikan suasana rekreatif.

Gambar 2.2

Biasanya vegetasi yang digunakan adalah vegetasi kecil, karena vegetasi tersebut dapat ditempatkan pada pot-pot. Vegetasi yang sering digunakan adalah kelompok perdu yang bertajuk kecil.

Vegetasi yang digunakan untuk peneduh juga pemecah jalur sirkulasi adalah vegetasi yang bertajuk lebar dan tinggi. Dimaksudkan dengan rindangnya vegetasi dapat mendeduhkan jalur sirkulasi yang ada disampingnya.

Vegetasi juga dapat disusun mengikuti jalur sirkulasi atau disusun secara linear (memanjang). Hal tersebut dimaksudkan untuk mengarahkan pengunjung untuk melewati area sekitar sirkulasi itu. Vegetasi yang sering digunakan sebagai pengarah biasanya dari jenis palm, karena jenis ini mempunyai batang yang lurus dan panjang serta mempunyai karakter mengarahkan.

## 2. Udara

### a. Atmosfer

Adalah lapisan gas yang tipis, yang menyelimuti bumi, dan merupakan sumber kehidupan bagi seluruh makhluk hidup di planet bumi.

Atmosfer terbentuk dari komposisi molekul gas-gas yang terletak dekat dengan permukaan bumi karena keseimbangan antara gravitasi dan pergerakan termal molekul udara.

Atmosfer adalah system dinamis yang berubah sepanjang waktu, gerakan fisik udara yang dipengaruhi temperature, tekanan, kelembaban, kandungan aerosol, menciptakan cuaca dan iklim.

Sebagai satu energi reaksi kimia yang sangat besar, atmosfer dipengaruhi sinar matahari, energi dan buangan yang dihasilkan makhluk hidup, serta aktivitas agrikultur dan industri manusia.

Banyak reaksi kimia hasil kerja manusia, yang masuk dan mengambil bagian dalam atmosfer, serta mengubah rantai kimianya siang dan malam.

### b. Iklim

Iklim mengacu pada karakteristik kondisi atmosferik (sering kita sebut cuaca) disuatu tempat di bumi. Iklim sangat

dipengaruhi oleh letak geografis suatu tempat didasarkan pada lintang.

Iklim mengacu pada data kondisi dalam waktu lama, sedangkan cuaca mengacu pada data kondisi dalam waktu singkat.

Kategori zona iklim yang kita kenal adalah: tropic, sub-tropic, temperate, arctic, dan Antarctic.

- Iklim Mikro

Masa udara yang bergerak melewati daratan dan lautan (benua dan samudra) berpengaruh terhadap pola musim, seperti curah hujan dan temperature.

Pada skala local menciptakan efek local yang beragam yang disebut iklim mikro. Iklim mikro juga dipengaruhi tampakan permukaan (topografi) lahan.

### 3. Air



Gambar 2.3 : air permukaan

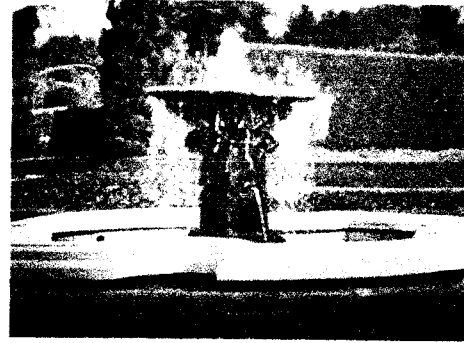
Air adalah cairan yang sangat unik, bila dibandingkan dengan cairan lain yang ada di muka bumi. Merupakan cairan yang melarutkan segala mineral yang ada di bumi, bahkan dalam tubuh manusia.

Secara umum, air yang ada di muka bumi dibagi menjadi 2 (dua), yaitu air tanah dan air permukaan.

Air tanah adalah air yang terdapat di dalam tanah, diantara lapisan batuan penyusun tanah yang memiliki kondisi tekanan dan kejenuhan tertentu.

Air permukaan, biasanya berupa air telaga, air danau, air sungai dan air laut. Air permukaan muncul dan diawali dengan adanya mata air/sumber air yang muncul di permukaan tanah.

Elemen air digunakan sebagai penyeimbang dengan fungsinya sebagai penyejuk suasana, dimana biasanya elemen air ditempatkan pada ruang-ruang public sehingga ruang-ruang tersebut menjadi nyaman.



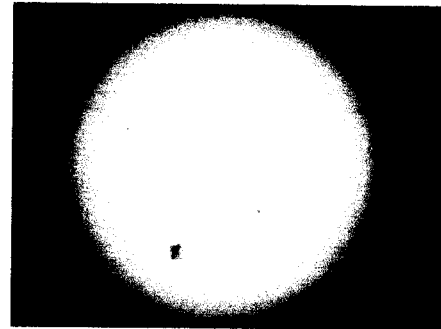
Gambar 2.4

Biasanya kolam dengan air mancur ini diletakkan pada entrance utama bangunan atau pada ruang public yang menampung banyak kegiatan. Bukan hanya pada luar ruang, kolom juga digunakan pada ruang dalam sebagai elemen taman didalam ruang yang berfungsi sebagai penyejuk dan membuat suasana lebih rekreatif.

Selain itu air juga bisa menjadi tirai sebagai penyamar kegiatan yang ada didalamnya yang diharapkan dapat menarik perhatian pengunjung untuk masuk kedalam ruangan tersebut.

#### 4. Matahari

Matahari adalah bintang terdekat dengan Bumi dengan jarak rata-rata 149.680.000 kilometer (93.026.724 mil). Matahari serta kedelapan buah planet (yang sudah diketahui/ditemukan oleh manusia) membentuk Tata



Gambar 2.5: Matahari

Surya. Matahari dikategorikan sebagai bintang kecil jenis G.

Matahari adalah suatu bola gas yang pijar dan ternyata tidak berbentuk bulat betul. Matahari mempunyai katulistiwa dan kutub karena gerak rotasinya. Garis tengah ekuatorialnya 864.000 mil, sedangkan garis tengah antar kutubnya 43 mil lebih pendek. Matahari merupakan anggota Tata Surya yang

paling besar, karena 98% massa Tata Surya terkumpul pada matahari.

Di samping sebagai pusat peredaran, matahari juga merupakan pusat sumber tenaga di lingkungan tata surya. Matahari terdiri dari inti dan tiga lapisan kulit, masing-masing fotosfer, kromosfer dan korona. Untuk terus bersinar, matahari, yang terdiri dari gas panas menukar zat hidrogen dengan zat helium melalui reaksi fusi nuklir pada kadar 600 juta ton, dengan itu kehilangan empat juta ton massa setiap saat.

Matahari dipercayai terbentuk pada 4,6 miliar tahun lalu. Kepadatan massa matahari adalah 1,41 berbanding massa air. Jumlah tenaga matahari yang sampai ke permukaan Bumi yang dikenali sebagai konstan surya menyamai 1.370 watt per meter persegi setiap saat. Matahari sebagai pusat Tata Surya merupakan bintang generasi kedua. Material dari matahari terbentuk dari ledakan bintang generasi pertama seperti yang diyakini oleh ilmuwan, bahwasanya alam semesta ini terbentuk oleh ledakan big bang sekitar 14.000 juta tahun lalu.

#### 5. Tanah

Tanah adalah bagian kulit bumi yang terdiri dari mineral dan bahan organik. Tanah sangat vital peranannya bagi semua kehidupan di bumi, karena tanah mampu mendukung kehidupan tumbuhan dimana tumbuhan menyediakan makanan dan oksigen kemudian menyerap karbon dioksida dan nitrogen.

Komposisi tanah berbeda-beda pada satu lokasi dengan lokasi yang lain. Air dan udara merupakan bagian dari tanah.

#### 6. Batu

Batu adalah sejenis bahan yang terdiri daripada mineral dan dikelaskan menurut komposisi mineral. Pengkelasan ini dibuat dengan berdasarkan:

kandungan mineral yaitu jenis-jenis mineral yang terdapat di dalam batu ini. Tekstur batu, yaitu ukuran dan bentuk hablur-



hablur mineral di dalam batu; struktur batu, yaitu susunan hablur mineral di dalam batu.

Batu-batu secara umum biasanya dibagi menurut proses yang membentuknya, dan dengan itu dipecahkan kepada tiga kumpulan yang besar yaitu:

- batu igneus
- batu endapan
- batu metamorfosis.

Batu igneus adalah batu yang terbentuk dari magma cair, batu endapan melalui endapan dan tekanan bahan tertentu, dan batu metamorfosis melalui salah satu dari dua cara yang disebut terdahulu setelah berubah akibat suhu dan tekanan. Dalam kasus-kasus di mana bahan organik meninggalkan jejak dirinya pada batu, hasil ini dikenali sebagai fosil.

Kerak Bumi (termasuk litosfer) dan mantelnya terbuat dari batu.

## 7. Binatang

Hewan atau binatang atau margasatwa atau satwa saja adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau Metazoa, adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup yang terdapat di alam semesta. Hewan dapat terdiri dari satu sel (uniselular) atau pun banyak sel (multiselular).

Para ilmuwan mengklasifikasikan hewan kepada dua kelompok besar, yaitu hewan bertulang belakang dan hewan tanpa tulang belakang.

- Hewan yang bertulang belakang disebut Vertebrata.
- Hewan tanpa tulang belakang disebut Invertebrata atau Avertebrata.

Hewan juga diklasifikasikan menurut makanan mereka.

- Hewan yang memakan daging dikenal sebagai hewan karnivora. Contoh: anjing, kucing, harimau

- Hewan yang memakan tumbuhan dikenal sebagai hewan herbivora. Contoh: kambing, kuda
- Hewan yang memakan daging dan tumbuhan dikenal sebagai hewan omnivora.
- Hewan yang memakan serangga dikenal sebagai hewan insektivora.

Contoh hewan yang terdapat di dunia:

- Anjing
- Kucing
- Kadal
- Kodok
- Ikan
- Cacing
- Burung Hantu

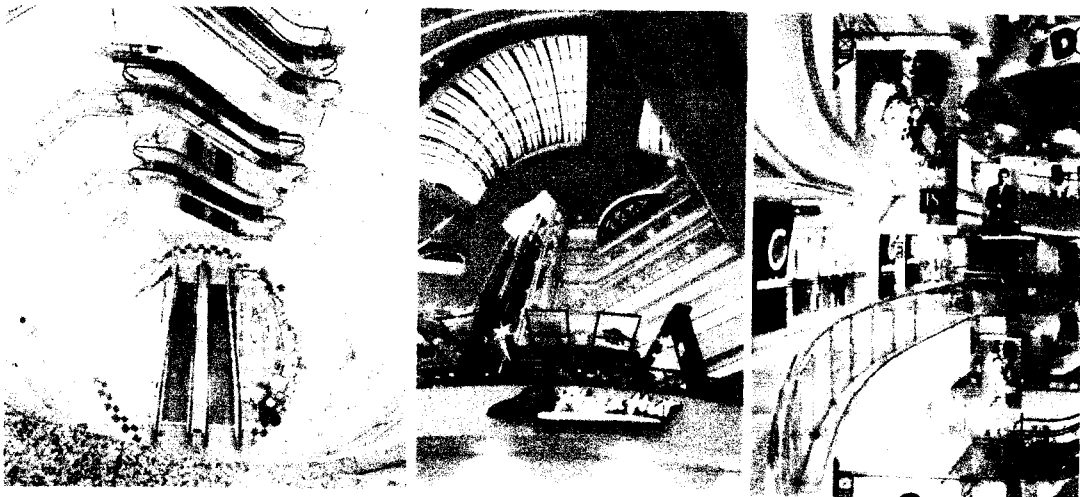
## **2.2 STUDI BANDING SHOPPING CENTER**

### **2.2.1 BLOK M PLAZA**

Blok M ibarat jantung diwilayah Jakarta selatan. Disinilah tempat semua orang bertemu dari seluruh penjuru kota Jakarta bahkan dari seluruh Indonesia. Karena identitasnya sebagai muara masyarakat local maupun pendatang, maka Blok M bisa disebut terminal yang paling ramai dan sibuk diseluruh Indonesia. Sejak tahun 60-an wilayah ini sudah merupakan tempat ideal untuk dibangun rumah tinggal, sekolah, taman-taman kota dan beragam hiburan bagi warganya.

Pada saat itu, belum banyak masyarakat yang terbiasa melihat sesuatu yang dianggap besar dan mewah sebelumnya, seperti sosok pusat perbelanjaan ini. Desain yang diterapkannya sebagian besar merefleksikan sosok modern dengan garis-garis tegas dan unsur-unsur kemewahan yang menarik perhatian pengunjung seperti penggunaan bahan-bahan yang mahal dan tahan lama sebagai ciri bangunan berkelas. Meskipun telah berdiri lebih dari dua decade, keberadaan Blok M Plaza masih terlihat baru dikarenakan factor estetika bahan dan masa pakainya telah terbukti tahan uji. Sebagai contoh bahan krom untuk

handrail dan marmer untuk penutup lantai dan sebagian besar dinding-dinding bangunan. Kualitasnya mewakili sebuah tampilan yang berkelas dan mewah. Salah satu penampilan yang paling menarik adalah jalur sirkulasi didalam bangunan. Konsep perancangannya menggunakan ramp yang berputar dan bersambung diseluruh gedung. Cara ini sangat efektif untuk menggiring pengunjung mendatangi setiap toko-toko didalamnya. Disamping itu ramp juga berfungsi untuk mengakomodir pengunjung yang menggunakan kursi roda atau yang membawa kereta bayi. Bila pengunjung ingin langsung menuju toko yang diinginkan, tidak perlu mengitari jalur ramp sampai keujung. Cukup menyebrangi jembatan yang menghubungkan jalur-jalur sirkulasi disetiap lantai. Selain koridor berupa ramp dan jembatan, jalur sirkulasi lain menggunakan escalator yang terletak disamping Matahari Departemen Store. Jalur-jalur sirkulasi tersebut diterangi cahaya alami yang berasal dari atap tembus pandang ditengah bangunan. Begitu pula disetiap bagian interior bangunan, terlihat terang pada saat siang hari.



Gambar 2.6

Jalur sirkulasi (ramp) yang memutar dan bersambung

(Sumber : Indonesia Shopping Centers)

Fasilitas yang disediakan adalah bioskop, Matahari Departemen Store dan toko-toko yang menyediakan keperluan kawula muda. Pernak-pernik interior yang meramaikan suasana di dalam gedung, dibuat

seatraktif mungkin sesuai citra para remaja yang menyukai sesuatu yang sedang digemari dan akan cepat berganti, bila masanya lewat. Maka beragam hiasan seperti bendera-bendera, balon dan sebagainya merupakan bagian dari konstruksi bangunan yang mempercantik ruangan. Inilah salah satu cara mempertahankan penampilan bangunan, disamping merawatnya secara intensif agar pengunjung merasa senang dan juga aman ketika berada didalamnya.

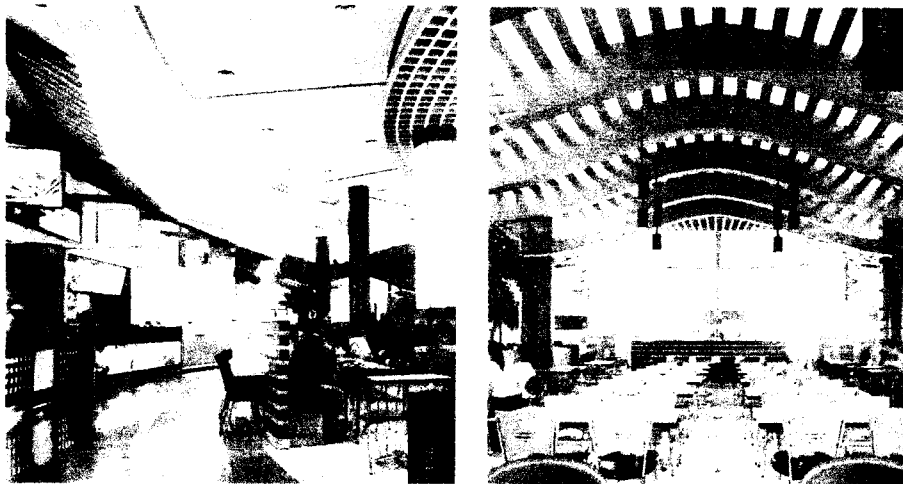
### **2.2.2 PONDOK INDAH MALL 1 & 2**

Pondok Indah Mall atau New PIM ini mempunyai konsep berbelanja dan rekreasi. Hal ini Karena para peminat yang bertambah banyak dalam hal hiburan. Maka mereka tetap memakai konsep tersebut. Penerapannya dapat terlihat dari fasilitas seperti Premier Cinema, café-café ternama untuk sekedar hang out. Restoran row yang menyediakan berbagai macam-macam masakan mancanegara dan beroperasi sampai pukul 24:00 WIB untuk setiap akhir pekan serta area Food Court yang mengadaptasi gaya oriental dengan permainan graphic environment klasik yang menarik dan meriah. Sehingga pengunjung dapat menikmati suguhan suasana yang menyenangkan saat makan bersama rekan atau keluarga. Fungsi shopping center tidak hanya sebagai pusat jajan, makan dan hang out tetapi juga sebagai tempat alternatif berolah raga indoor. Oleh sebab itu sebuah Fittnes Center seluas 2600m<sup>2</sup> juga tersedia bagi pengunjung yang akan meluangkan waktunya untuk menyehatkan raga.

Selain itu New PIM juga sukses mengelompokan tenant-tenant berdasarkan jenis dan fungsinya masing-masing didalam area-area pilihan yang strategis dan sudah diprediksi serta direncanakan oleh tim perancang sesuai program ruang yaitu, ATM & Banking Center, jewelers. Optic, farmasi, sport apparel, salon & beauty center, area permainan anak-anak seperti Time Zone, Fun World, Circuz Playground dan Water Park. Departemen store yang direncanakan sebagai anchor tenant yaitu SOGO melengkapi tenant mix yang sudah ada yaitu Metro Dept Store & Foodhall. Fasilitas lainnya adalah wireless internet atau hot spot untuk seluruh area gedung mal sebagai salah satu merepresentasikan cirri hi-tech.

Sebagai salah satu mal yang memiliki strategi desain yang cermat dan berkelas, tidak luput dari penerapan konsep desain arsitektur dan interior yang luas dan terencana. Dilihat dari masa bangunan mal yang atraktif dan penuh symbol, bisa dipastikan bahwa yang ditonjolkan adalah bentuk-bentuk kontemporer namun tetap mengarah kepada garis desain yang simple. fasad bangunan, mengusung bahasa desain kontemporer yang simbolis, komposisi warna yang atraktif serta ornementalnya dibuat dalam garis desain yang sederhana supaya terlihat mewah.

Menentukan ruang interior secara intens sebuah mal sangat dianjurkan. Program ruang New PIM dirancang berdasarkan pengelompokkan jenis penyewa yang dinamakan system zoning yaitu pengaturan letak tipe/jenis penyewa atau grouping tenent. Untuk produk ritel fashion bermerk internasional, diletakkan di lantai dasar dan lantai 1. Menurut pengelola, cara tersebut cukup efektif mampu menjadi daya tarik pengunjung karena merek dagangnya telah mendunia. Ketika melihatnya, pengunjung spontan menikmati window shopping dan diharapkan tertarik untuk membelinya.



Gambar 2.7

Desain Interior pada ruang-ruang Mal/pusat perbelanjaan

(Sumber : Indonesia Shopping Centers)

Faktor-faktor yang mempengaruhi penampilan interior mal yaitu perencanaan dan perancangan beberapa bagian yang utama ruang-ruang mal. Pertama, penentuan system koridor, ditetapkan sebagai single

corridor system. Manfaatnya supaya seluruh shopfront penyewa-penyewa utama terlihat oleh pengunjung dan ada kelegaan ruang ketika pengunjung berjalan-jalan disepanjang atrium atau koridor. Kedua, perancangan atap mal. Atap rangka baja diatas atrium mal New PIM dirancang transparan, sebagai media interaksi ruang luar dan ruang dalam dan pengadaan cahaya alami keseluruh ruangan utama yaitu disepanjang atrium dan koridor-koridor. Berikutnya penempatan sirkulasi horizontal yang baik tersebut, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perancangan sirkulasi vertical seperti penempatan elevator dan escalator. Elevator ditempatkan pada hampir disetiap sudut mal dan terlihat tidak terlalu menjadi pusat perhatian. Yang paling penting, mudah diakses oleh pengunjung yang berlalu lalang dari dan ke arah Selatan atau Utara bangunan.



Gambar 2.8

Interior dengan nuansa oriental di dalam Mal.

(Sumber : Indonesia Shopping Centers)

Ketika berlalu lalang di sepanjang toko-toko, restaurant atau fasilitas lain yang ada di dalam mal, pengunjung dimanjakan dengan warna-warna alami dan cerah melalui desain atrium ditengah mal dengan

penggunaan lenggam-lenggam geometri, void-void yang ditempatkan di ujung bangunan lengkap dengan tema oriental dan barat, pencahayaan alami dan buatan, pencahayaan dekoratif pada lantai/dinding atau plafon, graphic environment pada ruang-ruang vocal point dimana pengunjung kerap berkumpul dan sebagainya. Beragam aspek desain ditampilkan, ditujukan untuk kenyamanan dan hiburan pengunjung mal yang ingin berada didalam dunia "fantasi".

( Sumber : Yuli S Andyono, Indonesia Shopping Centers, PT.Griya Asri Prima.2006).

## 2.3 KAJIAN KARYA

### 2.3.1 NORMAN FOSTER

Salah satu karya Norman Foster ini adalah 30 St Mary Axe yaitu sebuah kantor komersial yang berada di London, Inggris, UK. Merupakan bangunan pencakar langit yang berorientasi lingkungan yang pertama.



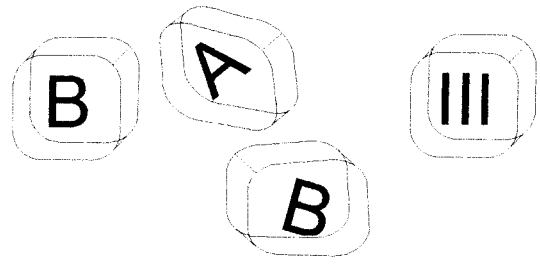
Gambar 2.9

Bangunan kantor komersial 30st Mary Axe

( Sumber : Great Building Onlines)

Jendela yang berada di paling atas terbuka dengan otomatis untuk memperbesar system penghawaan alami. Hal tersebut akan menghemat energi sampai dengan 40%. Denahnya dibentuk menyerupai bunga-bunga, dengan keliling lingkaran yang dibentuk oleh segitiga pancaran cahaya.

Yang lainnya adalah New City Hall, sistem struktur selubung bangunan sama seperti Swis De Tower atau 30st Mary Axe. Sistem strukturnya terdiri dari rangka segitiga.



ANALISIS

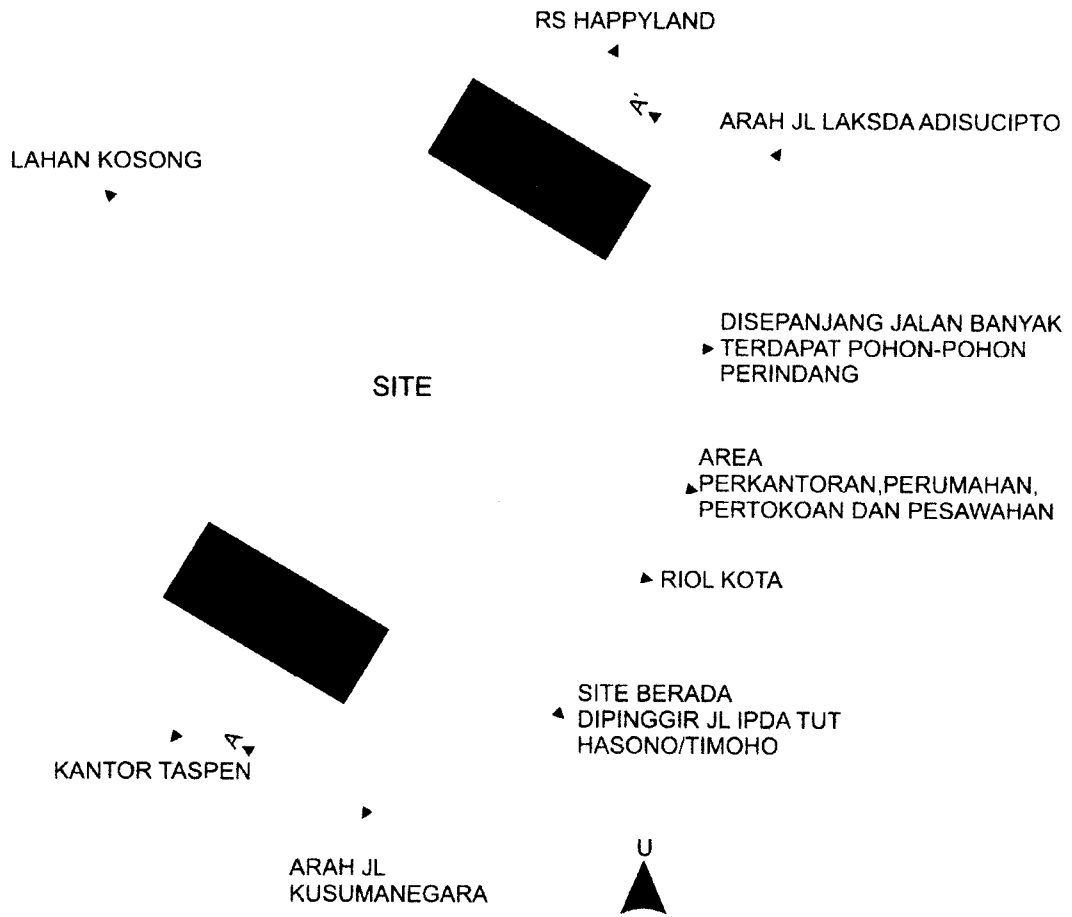




### BAB III ANALISIS

#### 3.1 ANALISIS SITE

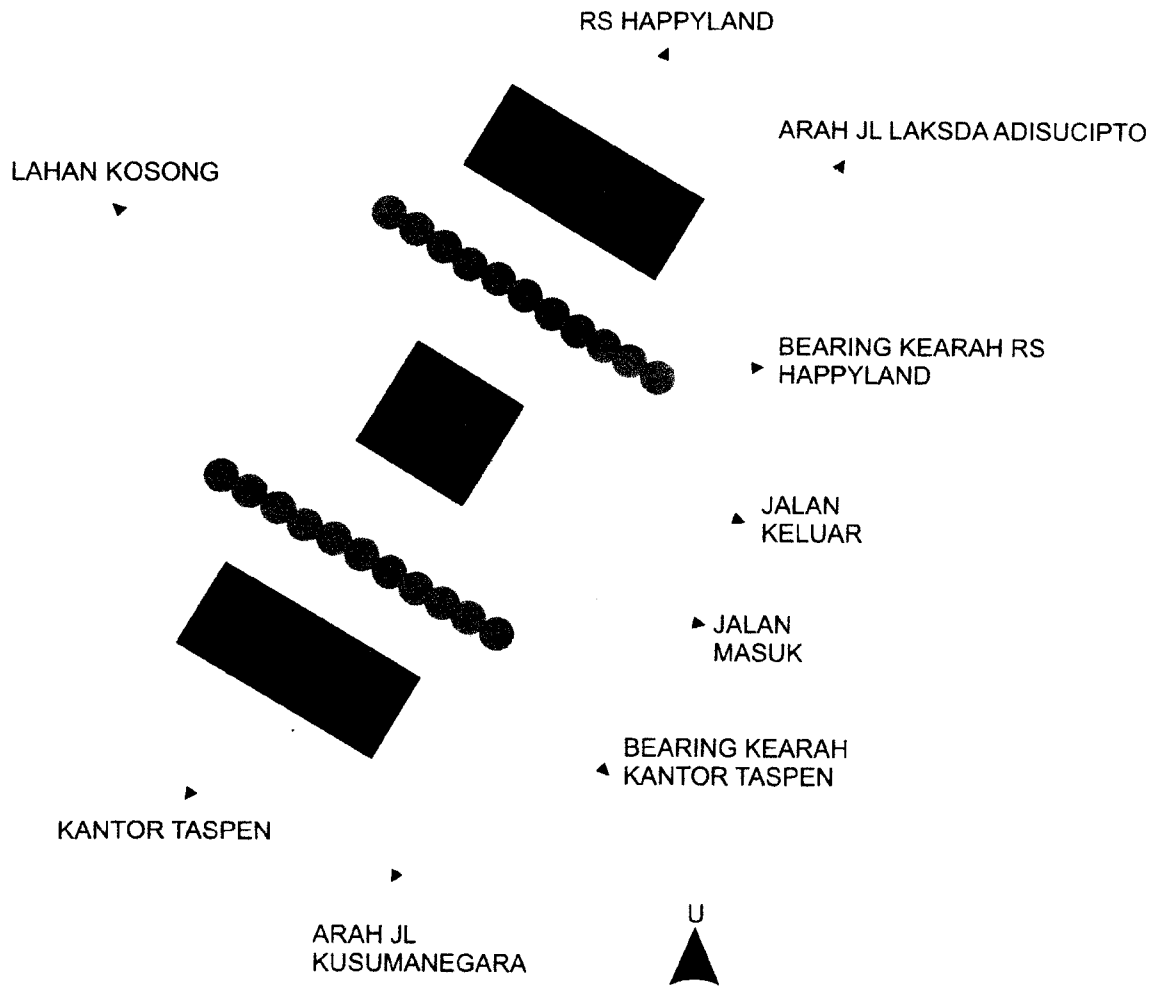
##### 3.1.1 ANALISIS LINGKUNGAN SITE



POTONGAN AA'

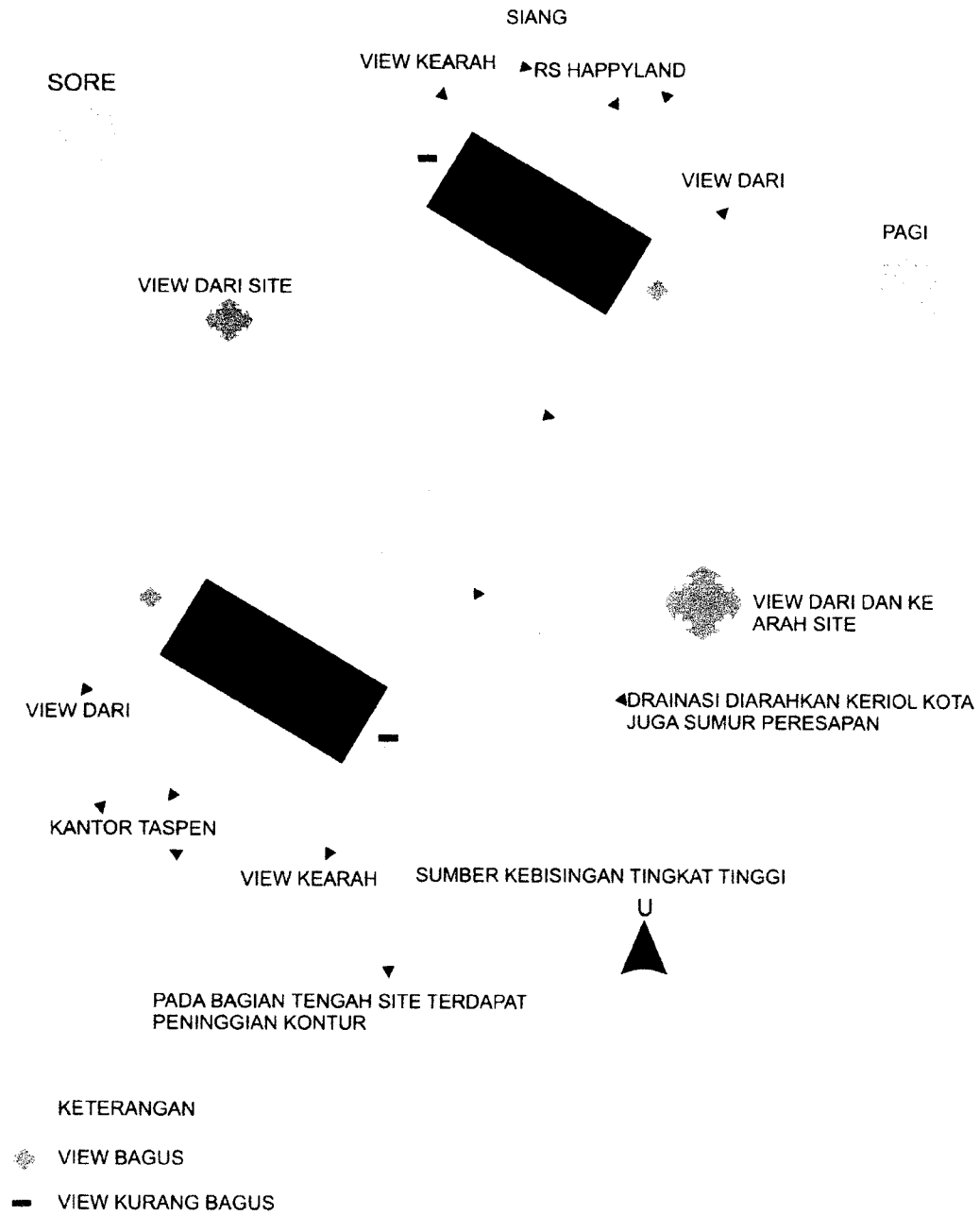
**EKSISTING**

### 3.1.2 RESPON LINGKUNGAN SITE



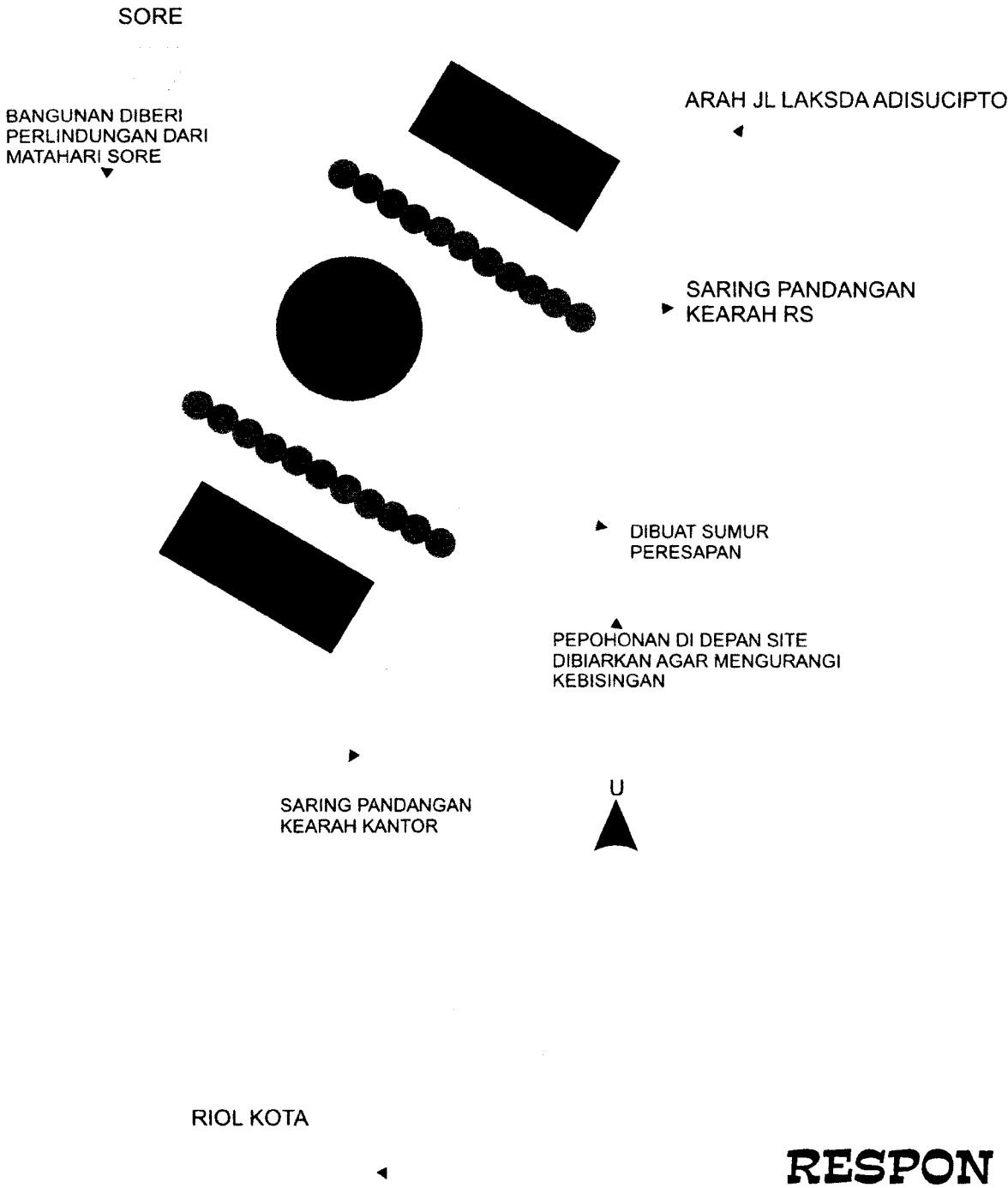
**RESPON**

### 3.1.3 ANALISIS SITE TENTANG MATAHARI, DRAINASI, VIEW, KEBISINGAN

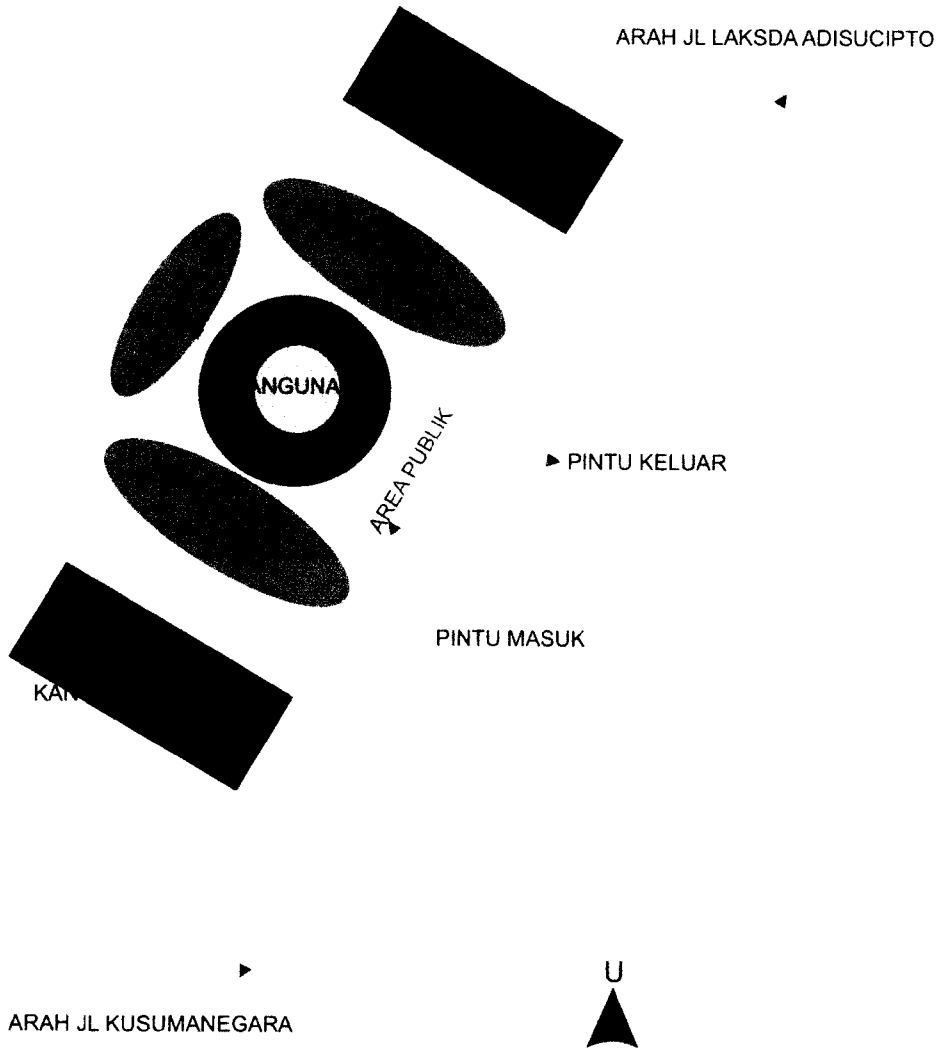


**EKSISTING**

3.1.4 RESPON SITE TENTANG MATAHARI, DRAINASI, VIEW, KEBISINGAN



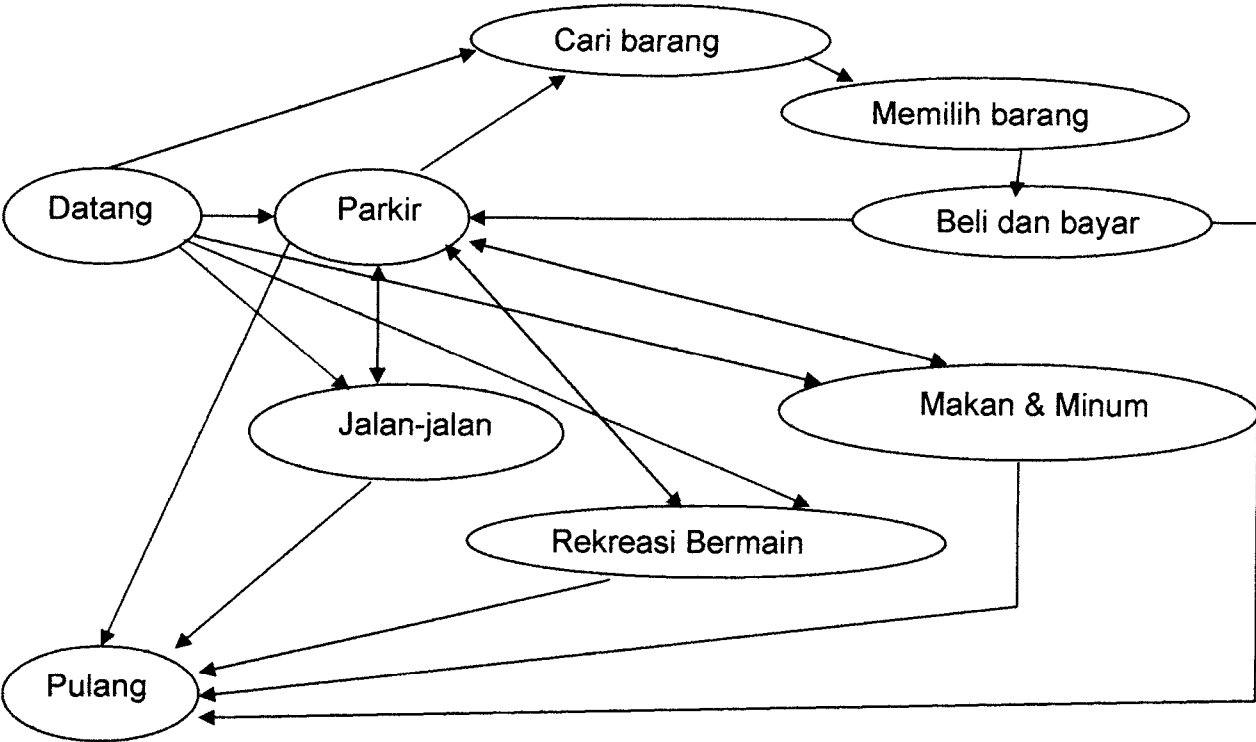
3.1.5 ZONING



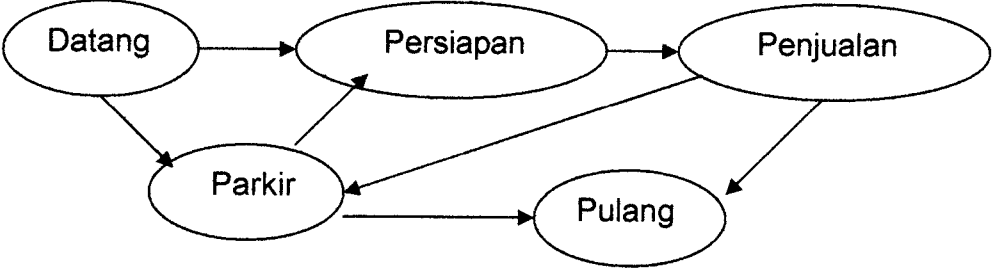
ZONING

3.2 ANALISIS KEGIATAN

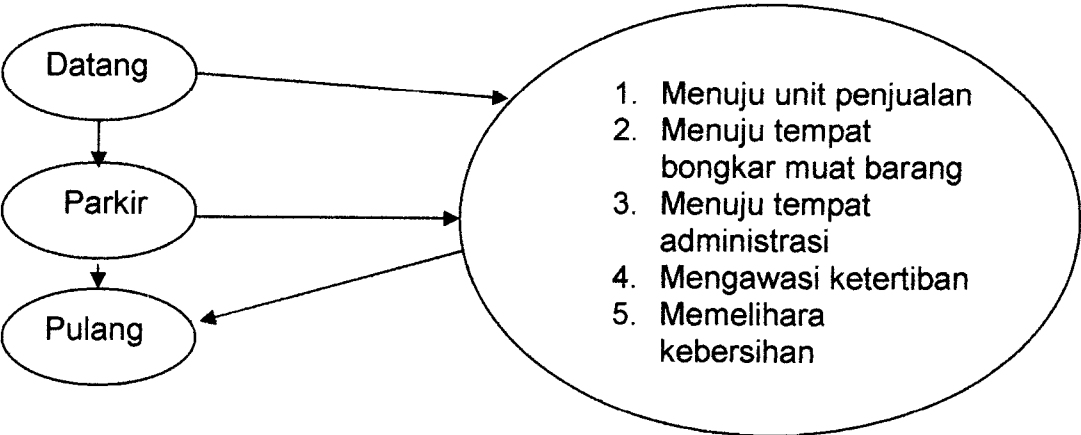
3.2.1 ALUR KEGIATAN PENGUNJUNG



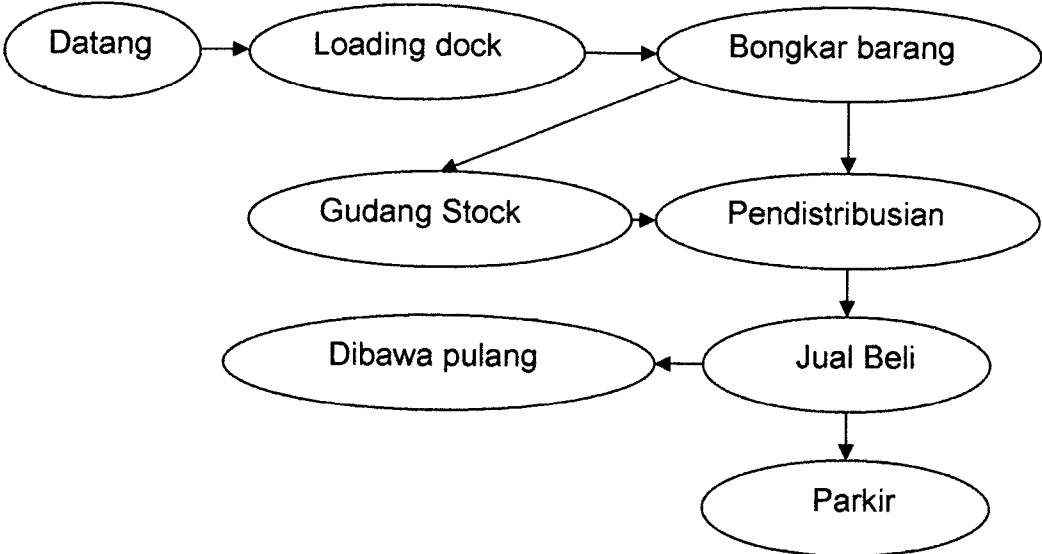
3.2.2 ALUR KEGIATAN PEDAGANG



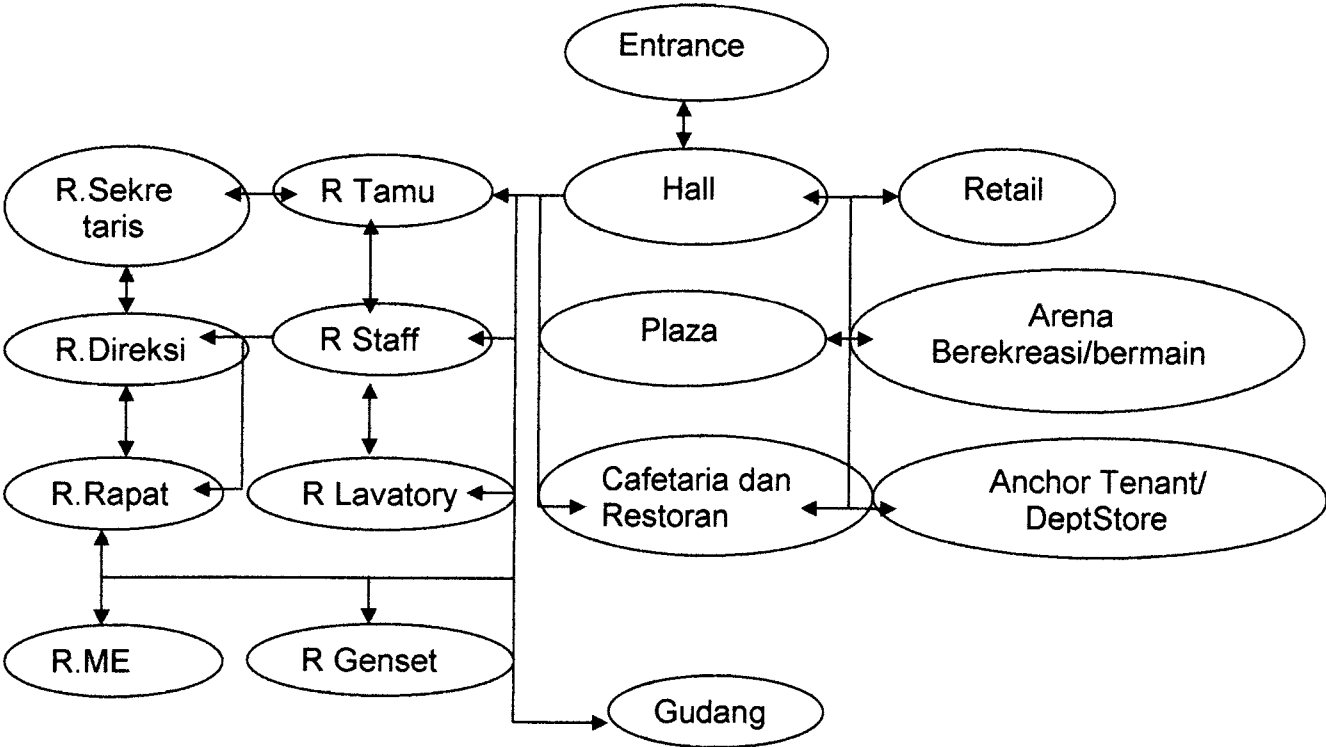
3.2.3 ALUR KEGIATAN PENGELOLA



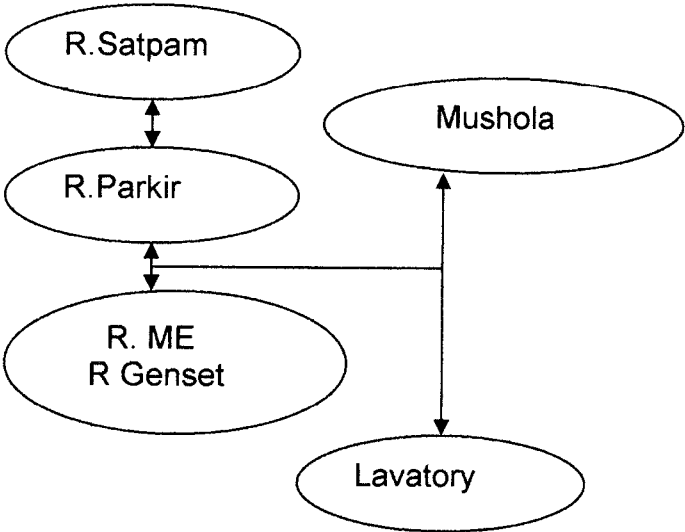
3.2.4 ALUR PERGERAKAN BARANG



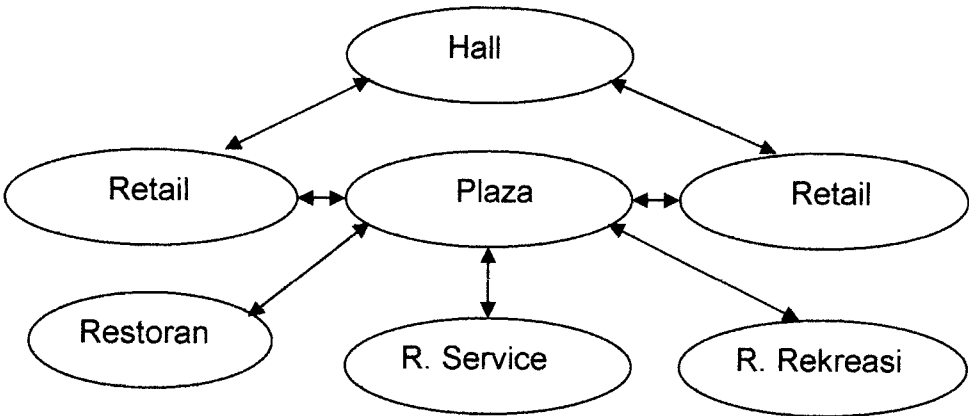
3.3 ANALISIS ORGANISASI RUANG DAN PENGELOMPOKAN RUANG



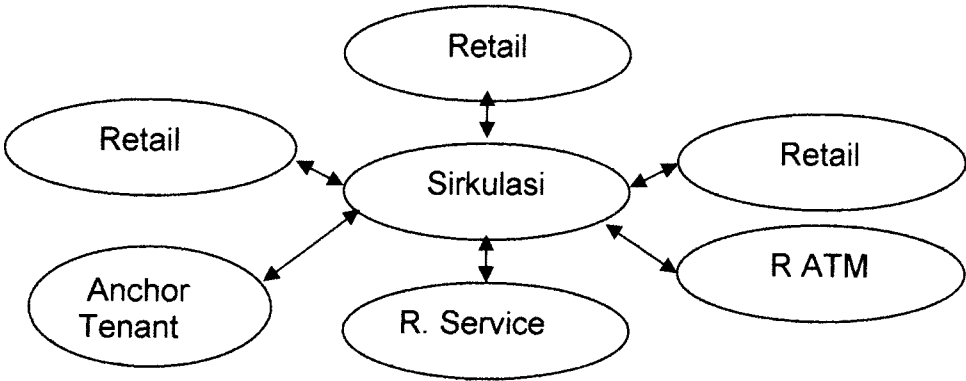
3.3.1 ORGANISASI RUANG BASEMENT



3.3.2 ORGANISASI RUANG LT DASAR

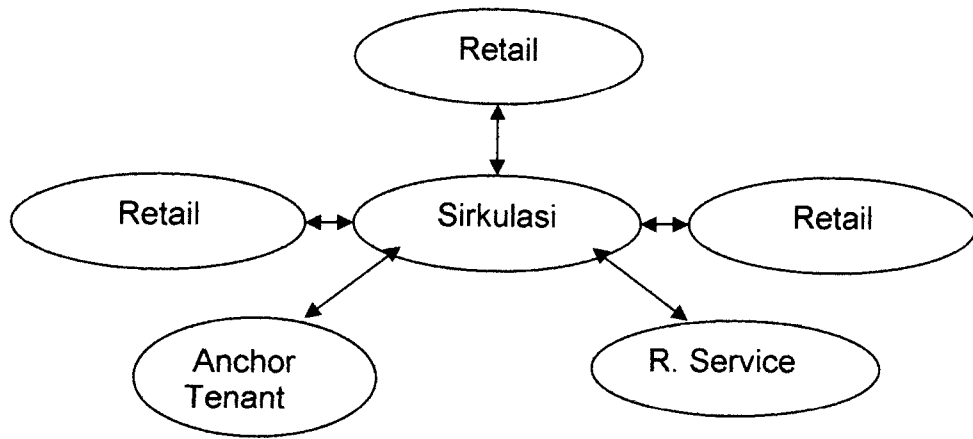


3.3.3 ORGANISASI RUANG LT 1

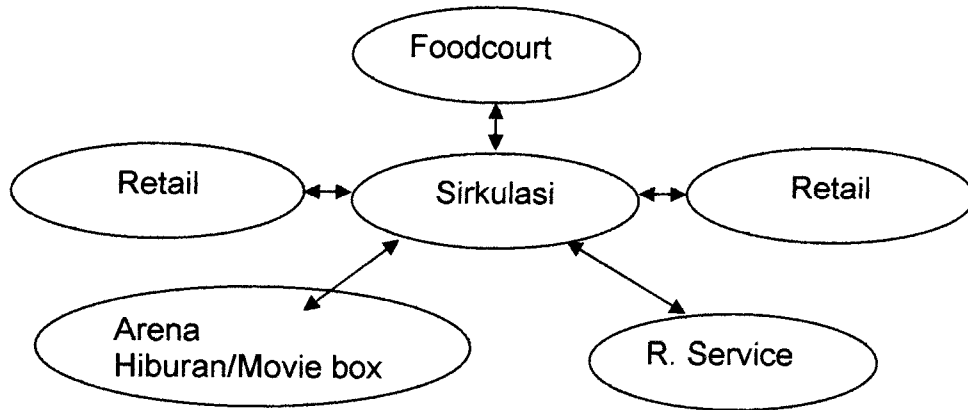




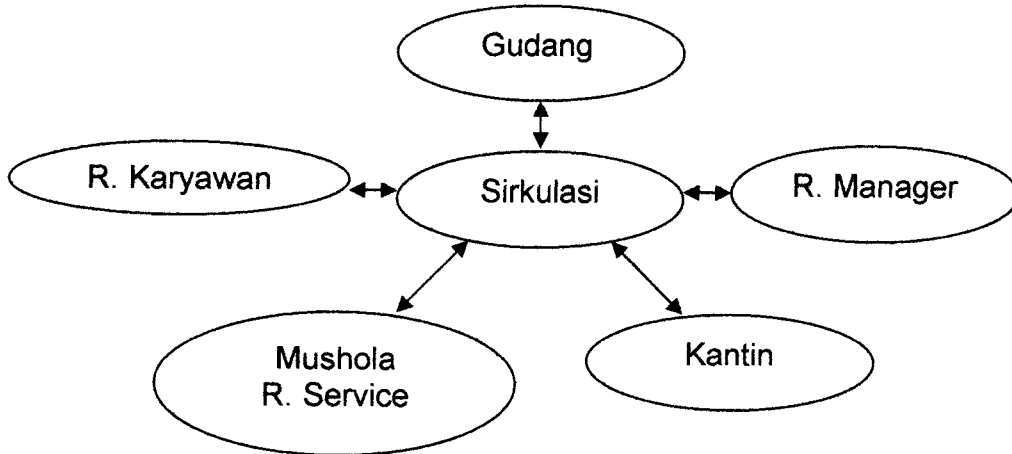
3.3.4 ORGANISASI RUANG LT 2



3.3.5 ORGANISASI RUANG LT 3



3.3.6 ORGANISASI RUANG LT 4



## 3.4 KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

No	KELOMPOK RUANG	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS JUMLAH	STANDAR (m <sup>2</sup> )	BESARAN (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Utama (belanja dan rekreasi)	Anchor Tenant			
		- Depstore	2 buah	500	1000
		Retail :			
		- Retail Besar	8 buah	33.5	268
			24 buah	36.5	876
		- Retail Sedang	39 buah	28.75	1121.25
		- Retail Kecil	24	18.5	444
		Foodcourt	8	6.89	55.12
		Restoran	4	28.75	114.8
		Movie Box	2 buah	53.6	107.2
		Area Bermain Air	-	-	1185.6
		Area Rekrasi Alam/area hijau	-	-	4030.56
		Gazebo	18 buah	4	72
Hall	1 buah	-	500		
2	Ruang Pengelola Dan service	Ruang Pengelola	3 buah	20.1	60.3
		Kamar Mandi	12 buah (pria dan wanita)	37.5 (EN)	450
		Tangga darurat	12 buah	14	168
		Ruang ME	1 buah	6	6
		Mushola	2 buah	22.5	45
		Gudang	2 buah	20	40
3	Parkir Basement	Parkir Motor	50 buah	2 (AGS)	100
		Parkir Mobil	103 buah	15(AGS)	1545
TOTAL					12188.83
4	Sirkulasi			20% dari luas lantai	2437.77
TOTAL					14626.6

(table 1)  
Tabel besaran ruang

Keterangan :

AGS : Architecture Graphic Standar, Ramsey/Sleepers,ed./John Ray Hoke,Jr  
EN : Ernst Neufert, Architect Data

### 3.5 ANALISIS SHOPPING CENTER SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

#### 3.5.1 NUANSA HUTAN

Hutan adalah sebuah kawasan yang ditumbuhi dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya. Kawasan-kawasan semacam ini terdapat di wilayah-wilayah yang luas di dunia dan berfungsi sebagai penampung karbon dioksida (*carbon dioxide sink*), habitat hewan, modulator arus hidrologika, serta pelestari tanah, dan merupakan salah satu aspek biosfera Bumi yang paling penting.



Gambar 3.1  
Hutan rekreasi Ayer Keroh

Ada berbagai jenis hutan. Perbedaan jenis-jenis hutan ini pun bermacam-macam pula. Misalnya:

- a. Berdasarkan letak geografisnya:
  - hutan tropika, yakni hutan-hutan di daerah khatulistiwa
  - hutan temperate, hutan-hutan di daerah empat musim (antara garis lintang  $23,5^{\circ}$  -  $66^{\circ}$ ).
  - hutan boreal, hutan-hutan di daerah lingkaran kutub.
- b. Berdasarkan sifat-sifat musimannya:
  - hutan hujan (rainforest), dengan banyak musim hujan.
  - hutan selalu hijau (evergreen forest)
  - hutan musim atau hutan gugur daun (deciduous forest)
  - hutan sabana (savannah forest), di tempat-tempat yang musim kemaraunya panjang. Dll.
- c. Berdasarkan ketinggian tempatnya:
  - hutan pantai (beach forest)
  - hutan dataran rendah (lowland forest)
  - hutan pegunungan bawah (sub-montane forest)
  - hutan pegunungan atas (montane forest)
  - hutan kabut (cloud forest)

- hutan elfin (alpine forest)
- d. Berdasarkan keadaan tanahnya:
- hutan rawa air-tawar atau hutan rawa (freshwater swamp-forest)
  - hutan rawa gambut (peat swamp-forest)
  - hutan rawa bakau, atau hutan bakau (mangrove forest)
  - hutan kerangas (heath forest)
  - hutan tanah kapur (limestone forest), dll.
- e. Berdasarkan jenis pohon yang dominan:
- hutan jati (teak forest), misalnya di Jawa Timur.
  - hutan pinus (pine forest), di Aceh.
  - hutan dipterokarpa (dipterocarp forest), di Sumatra dan Kalimantan.
  - hutan ekaliptus (eucalyptus forest) di Nusa Tenggara. Dll.
- f. Berdasarkan sifat-sifat pembuatannya:
- hutan alam (natural forest)
  - hutan buatan (man-made forest), misalnya:
  - hutan rakyat (community forest)
  - hutan kota (urban forest)
  - hutan tanaman industri (timber estates atau timber plantation). Dll.
- g. Berdasarkan tujuan pengelolaannya:
- hutan produksi, yang dikelola untuk menghasilkan kayu ataupun hasil hutan bukan kayu (non-timber forest product)
  - hutan lindung, dikelola untuk melindungi tanah dan tata air
  - hutan suaka alam, dikelola untuk melindungi kekayaan keanekaragaman hayati atau keindahan alam
  - hutan konversi, yakni hutan yang dicadangkan untuk penggunaan lain, dapat dikonversi untuk pengelolaan non-kehutanan.

Dalam kenyataannya, seringkali beberapa faktor pembeda itu bergabung, dan membangun sifat-sifat hutan yang khas. Misalnya, hutan hujan tropika dataran rendah (lowland tropical rainforest), atau hutan

dipterokarpa perbukitan (hilly dipterocarp forest). Hutan-hutan rakyat, kerap dibangun dalam bentuk campuran antara tanaman-tanaman kehutanan dengan tanaman pertanian jangka pendek, sehingga disebut dengan istilah wanatani atau agroforest.

Nuansa hutan yang akan dibangun adalah nuansa hutan tropis atau tetumbuhan ditata seperti habitat hutan tropis. Susunan tanaman yang acak dengan daun-daun yang rimbun menjadi salah satu cirinya.

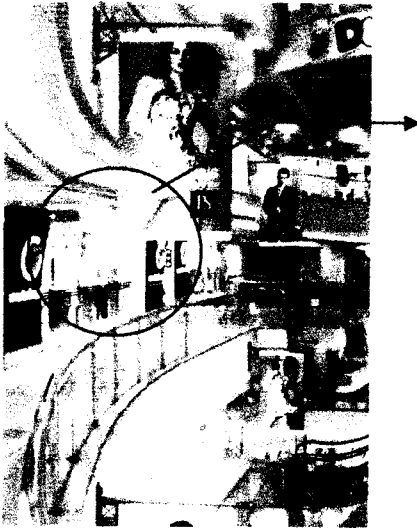
### **3.5.2 Elemen-elemen Pembentuk Ruang**

Elemen-elemen pembentuk ruang adalah salah satu unsur yang mempengaruhi kesan visual pada sebuah ruang. Unsur-unsur tersebut adalah:

1. Dinding
2. Lantai
3. Plafon atau langit-langit

1. Dinding

Sebagai suatu unsur perancangan sebuah dinding dapat diartikan sebagai wajah atau fasad pokok. Bidang dinding ruang dalam membatasi dan membentuk ruang didalam bangunan. Ciri-ciri visual, hubungan satu dengan yang lain, serta ukuran dan distribusi bukaan yang ada akan menentukan mutu ruang yang terbentuk dan derajat keterhubungan ruang tersebut dengan ruang-ruang sekelilingnya, misalnya dinding dengan menggunakan material transparan seperti kaca akan menciptakan ruang yang luas, terbuka dan rekreatif konsep seperti ini sesuai digunakan untuk retail-retail didalam shopping center. Sedangkan dinding yang massif akan menciptakan kesan tertutup sehingga cocok untuk fungsi service-service dan ruang pengelola.



Perpaduan antara dinding masif dan dinding transparan membuat suasana ruang menjadi rekratif.

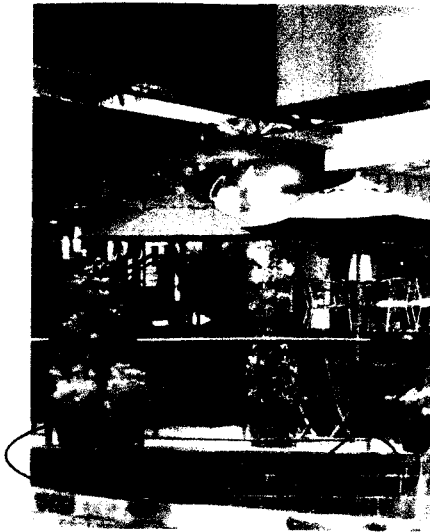
Gambar 3.2

Aspek yang sangat mempengaruhi kesan visual yang diciptakan adalah material yang digunakan, seperti material masif dan material transparan yang berkaitan dengan suasana ruang. Bukan hanya material, tekstur dan warna dinding juga mempengaruhi kesan visual sebuah ruang. Dinding dengan permukaan kasar akan memberikan kesan visual yang berbeda dengan dinding dengan permukaan yang halus. Begitu juga dengan warna dinding, dinding dengan warna terang akan menciptakan suasana yang ceria, senang, dan gembira hal tersebut dirasa lebih rekratif dibandingkan dengan dinding dengan warna putih polos saja.

Dinding yang cocok digunakan pada sebuah shopping center adalah perpaduan antara dinding dengan material masif dan dinding dengan material transparan. Perpaduan antara kedua material ini menciptakan kesan rekratif dan komersial yang lebih besar tanpa mengurangi privasi ruang tersebut.

## 2. Lantai

Aspek yang mempengaruhi kesan visual adalah bentuk, warna, pola, ketinggian dan teksturnya yang akan menentukan sejauh mana bidang tersebut menentukan batas-batas ruang dan berfungsi sebagai dasar dimana secara visual unsur-unsur lain didalam ruang dapat dilihat.



Peninggian lantai menjadi pembatas pergerakan

Gambar 3.3

Bidang lantai yang dibuat bertangga atau berteras untuk memperkecil skala ruang menjadi dimensi-dimensi manusia dan menciptakan tempat untuk pemandangan atau pementasan. Dapat ditinggikan untuk menunjukkan yang dianggap terhormat atau suci. Dan juga dapat menjadi permukaan yang netral dimana unsur-unsur lain dalam ruang dapat terlihat jelas.

Penggunaan lantai yang cocok untuk ruang sirkulasi didalam bangunan adalah dengan penggunaan material yang licin seperti keramik dengan pengaturan pola lantai sesuai dengan fungsi dan maksud yang akan disampaikan. Contohnya pola linear sebagai pengarah pergerakan dan pola radial sebagai titik pusat suatu kegiatan.

### 3. Plafon atau langit-langit

Bidang langit-langit dapat menunjukkan bentuk atau berupa permukaan bawah suatu atap atau suatu lantai yang berada di atasnya dan menunjukkan strukturnya. Dapat juga berupa garis pemisah didalam ruang.



Permainan tinggi rendah plafond menjadi pembatas ruang antara ruang yang satu dengan sirkulasi.

Gambar 3.4

Suasana rekreatif dalam ruang sirkulasi dapat pula ditimbulkan oleh aspek tinggi rendahnya plafond (level plafond), pola plafond dan lain-lain.

Plafon atau langit-langit dapat ditinggikan atau direndahkan untuk memilih skala suatu ruang atau membatasi daerah-daerah ruang didalam suatu ruangan. Permainan tinggi rendah plafon merupakan salah satu cara menciptakan suasana rekreatif.

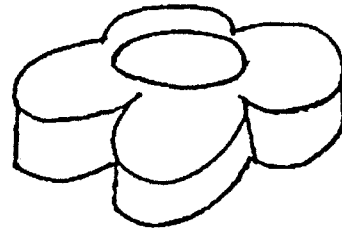
Untuk area sirkulasi, permainan tinggi rendah plafon selain menciptakan suasana rekreatif pada area sirkulasi juga dapat berfungsi sebagai penegas area sirkulasi tersebut.

Adanya permainan pola, tekstur, warna, ketinggian dari dinding, lantai dan plafon akan menambah kesan rekreasi didalam bangunan.

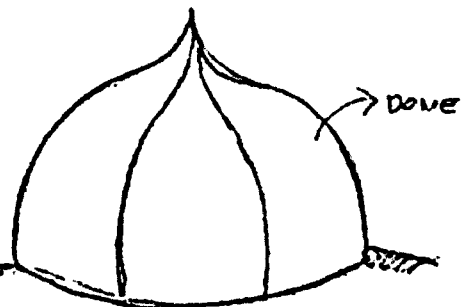
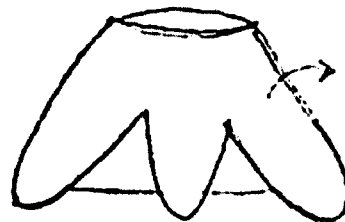


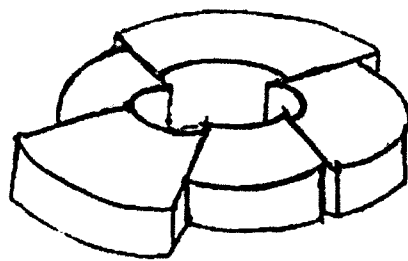
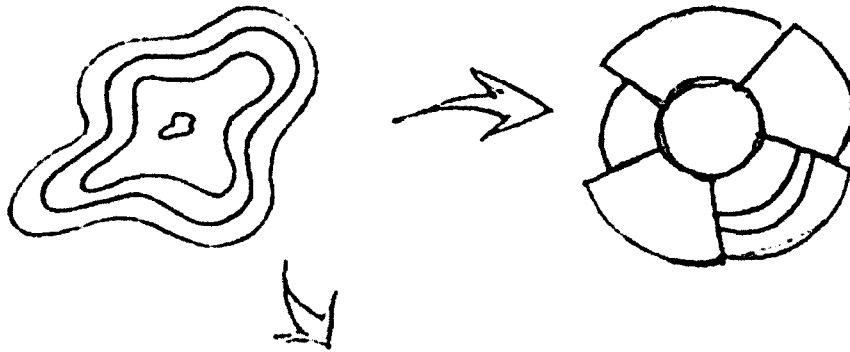
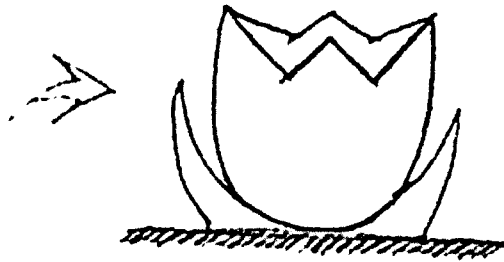
### 3.6 ANALISIS BENTUK

#### 3.6.1 DARI ELEMEN TUMBUHAN



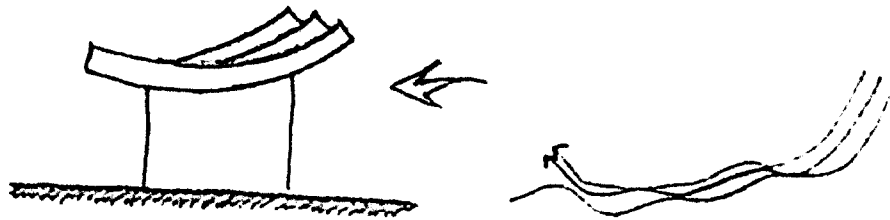
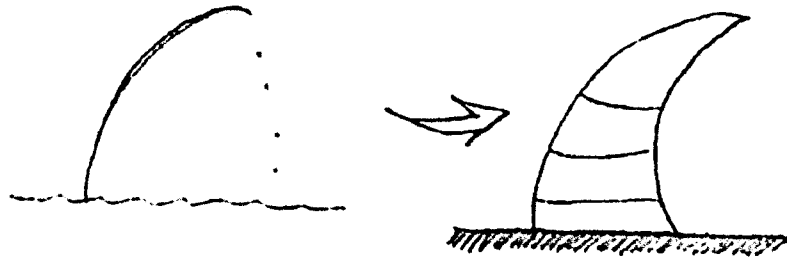
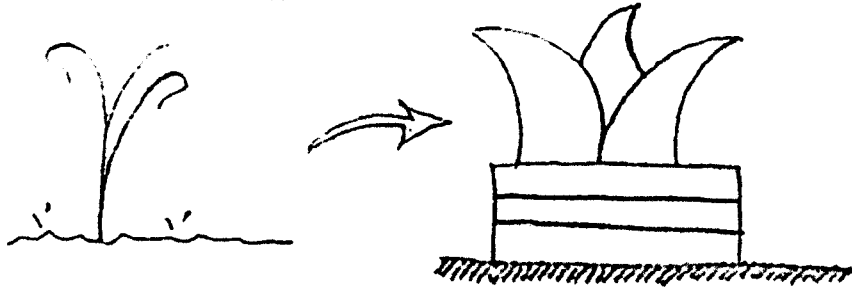
DARI BENTUK BUNGA



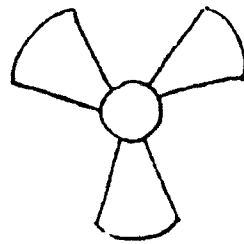
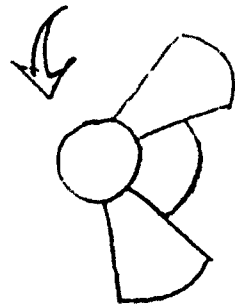
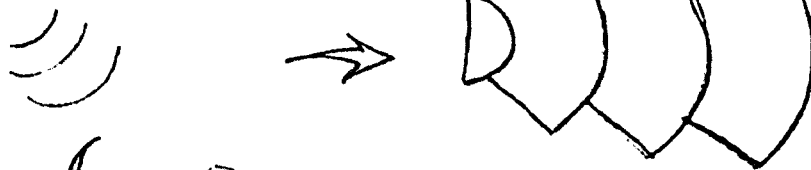


### 3.6.2 DARI ELEMEN AIR

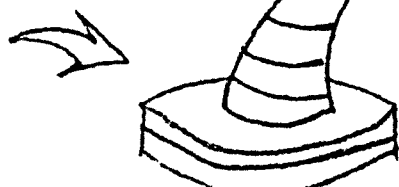
DARI ELEMEN AIR

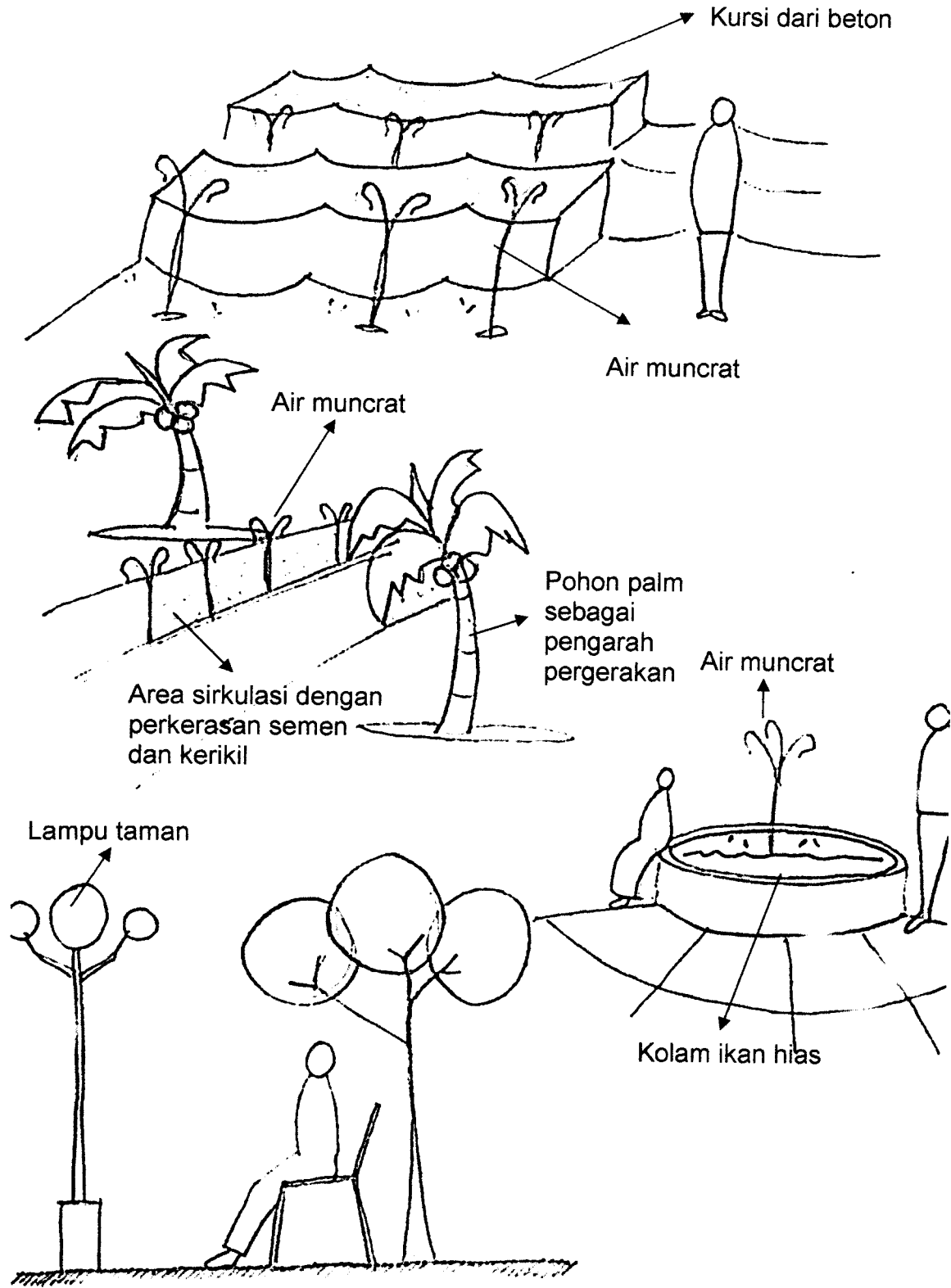


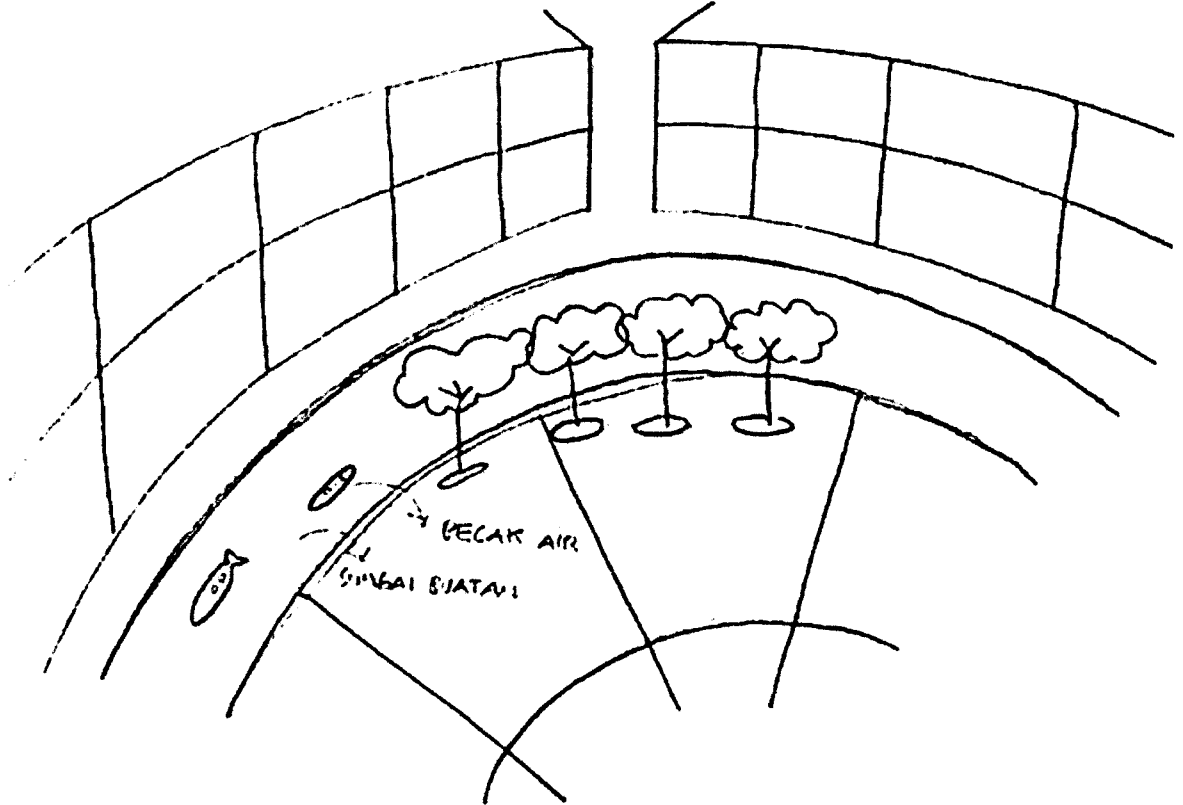
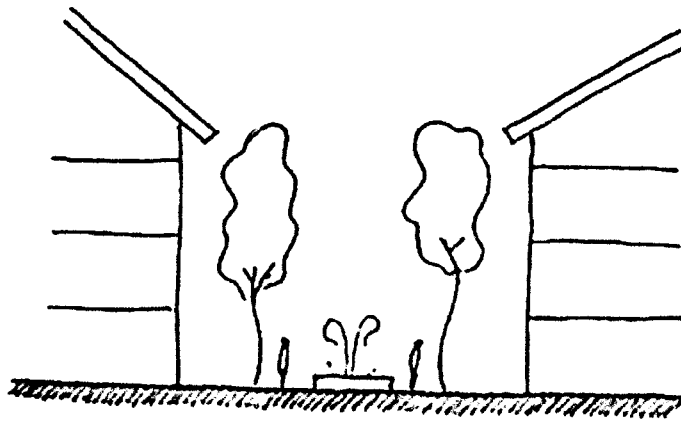
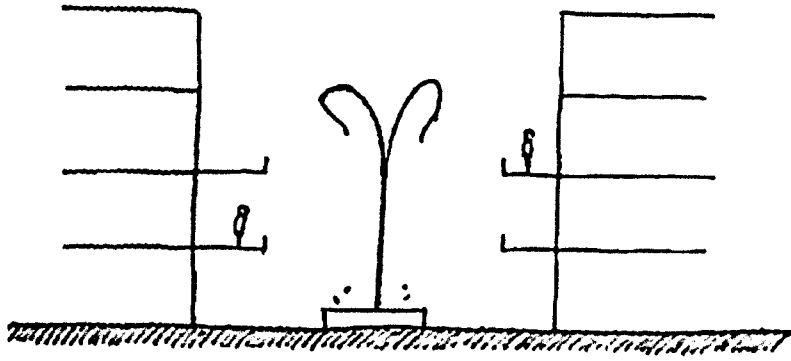
RIAK AIR

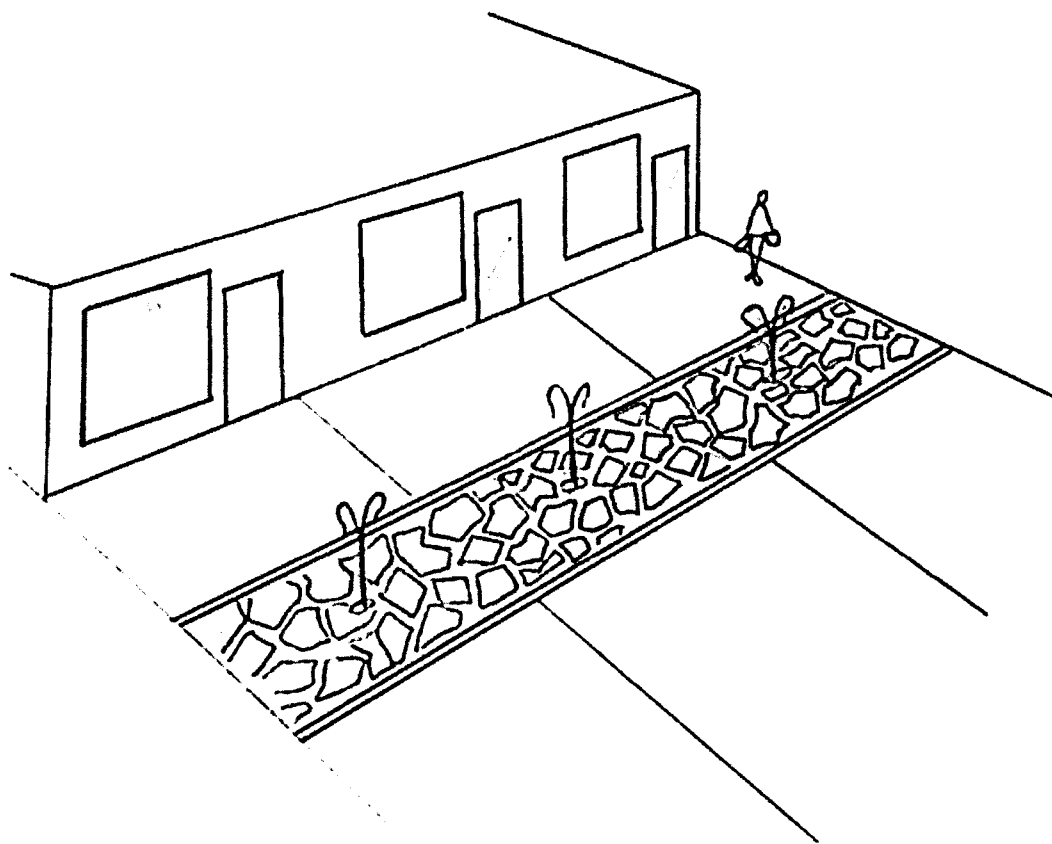
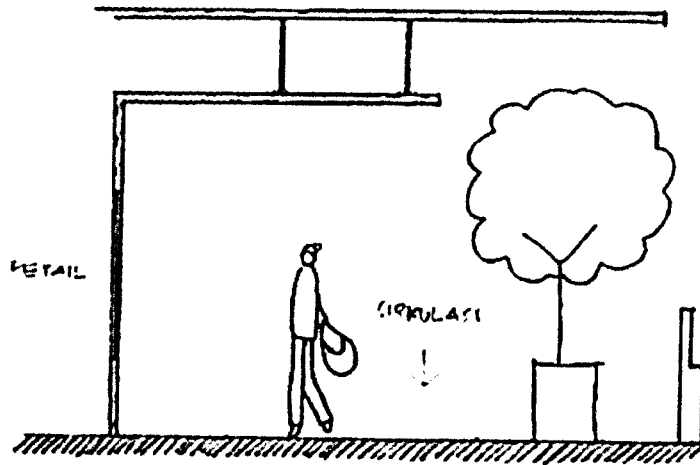


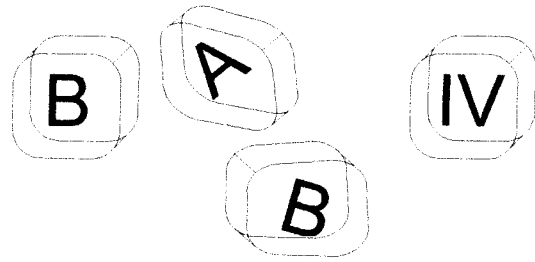
PENGADUKAN ANTARA ELEMEN AIR DAN BUKAN AIR











# KONSEP DASAR PERANCANGAN



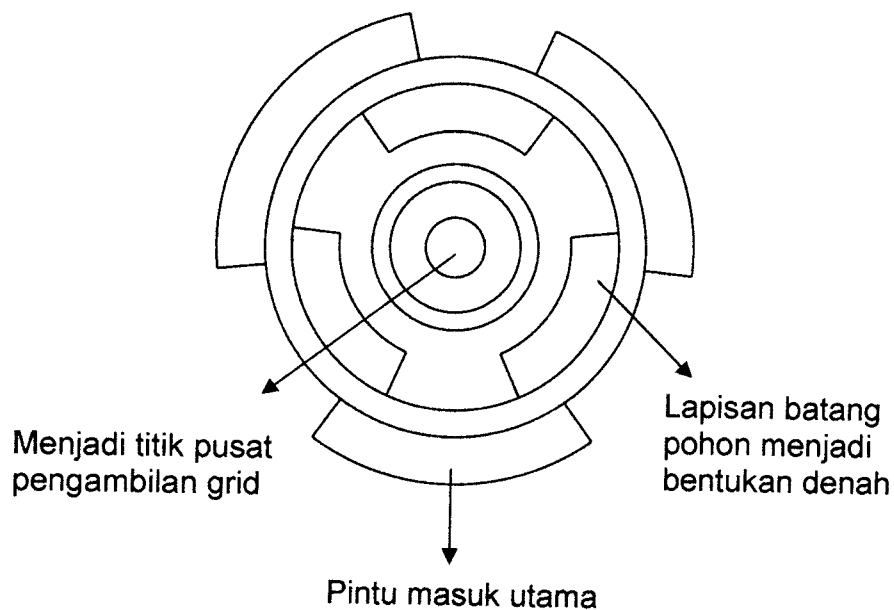
## BAB IV

### KONSEP DASAR PERANCANGAN

#### 4.1 KONSEP PERANCANGAN BANGUNAN

##### 4.1.1 KONSEP BENTUK BANGUNAN

Konsep dari shopping center ini terinspirasi dari bagian batang pohon yang terpotong, yang didalamnya terdapat berbagai macam lapisan. Lingkaran ditengah menjadi titik pusat pengambilan grid.



Gambar 4.1

Bentuk lapisan batang pohon yang ditransformasikan menjadi denah

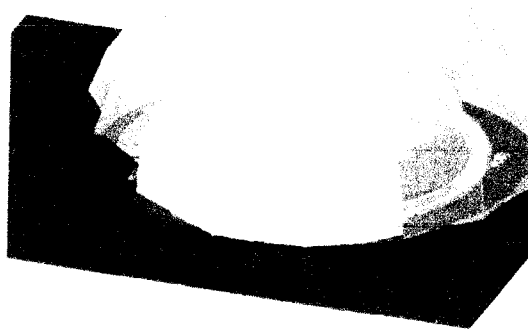
(Sumber : Pemikiran)

##### 4.1.2 KONSEP TAMPAK BANGUNAN

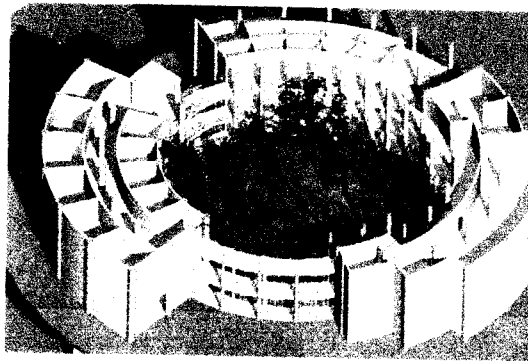
Konsep tampak bangunan terinspirasi dari elemen alam berupa batu yang ditransformasikan pada bangunan berupa dome.



Dome ini fungsinya selain sebagai atap juga sebagai jalan masuknya pencahayaan serta penghematan energi.



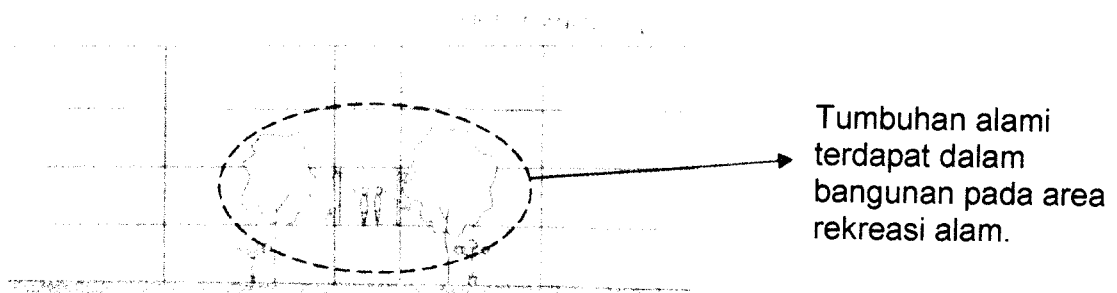
Gambar 4.2  
Tampak luar bangunan berupa dome  
(Sumber : Pemikiran)



Gambar 4.3  
Tampak dalam bangunan berupa transformasi dari batang pohon  
(Sumber : Pemikiran)

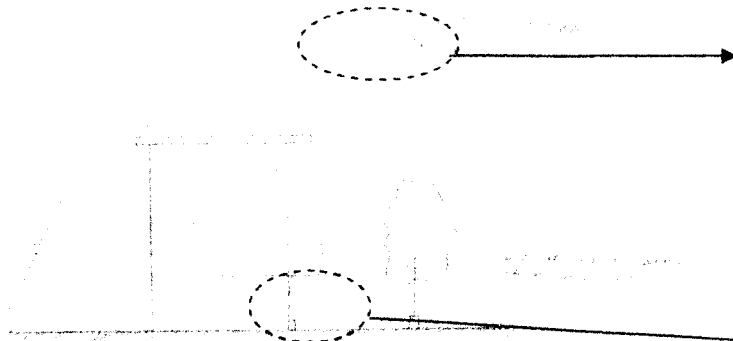
#### 4.1.3 KONSEP ALAM PADA BANGUNAN

Konsep alam yang ada dalam bangunan berupa elemen alam seperti batu alam, tumbuhan, air, udara, hewan, dan matahari. Elemen tumbuhan yang ditransformasikan pada bangunan terdiri dari 2 macam, yaitu : alami dan buatan.



Tumbuhan alami terdapat dalam bangunan pada area rekreasi alam.

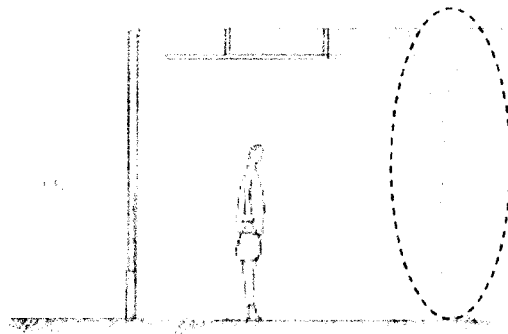
Gambar 4.4



Dome dengan bahan jaring baja. Agar angin bisa masuk kedalam bangunan.

Gambar 4.5

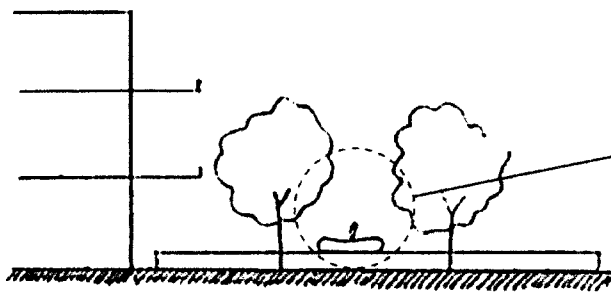
Pohon rambat digunakan sebagai dekorasi pada bangunan.



Gambar 4.6

Pohon buatan. Kolom didekor menyerupai batang pohon.

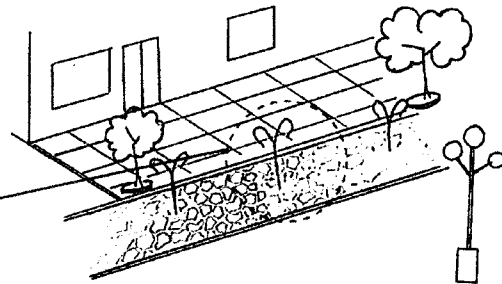
Di dalam bangunan bangunan terdapat elemen air sebagai penyeimbang. Agar elemen air tersebut bisa bersifat rekreatif maka dibuat sebagai arena becak air dan kolam air muncrat.



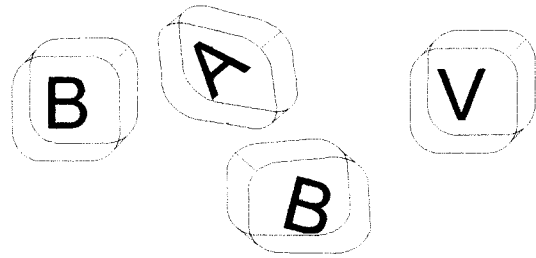
Gambar 4.7

Arena becak air dibuat mengelilingi bangunan.

Air muncrat sebagai penambah kesan rekreatif.



Gambar 4.8



SKEMATIK DESAIN



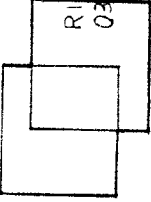
**BAB V**  
**SKEMATIK DESAIN**

**5.1 PERMASALAHAN KHUSUS**

**SUREMAGOR DESAIN...**

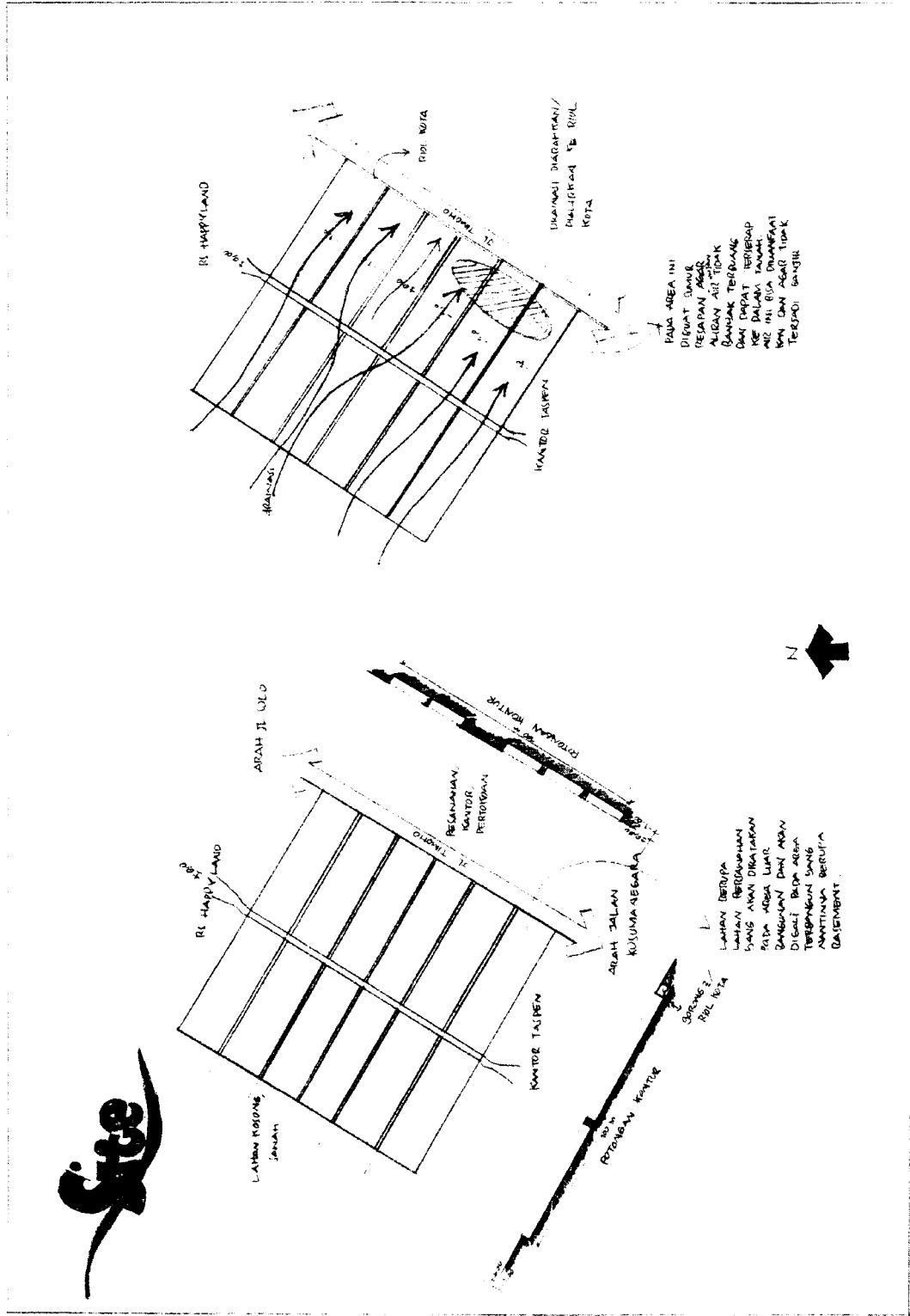
**SHOPPING CENTER**

" BAGAIMANA MENCIPTAKAN SHOPPING CENTER YANG SELAIN SEBAGAI TEMPAT BELANJA JUGA SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM "

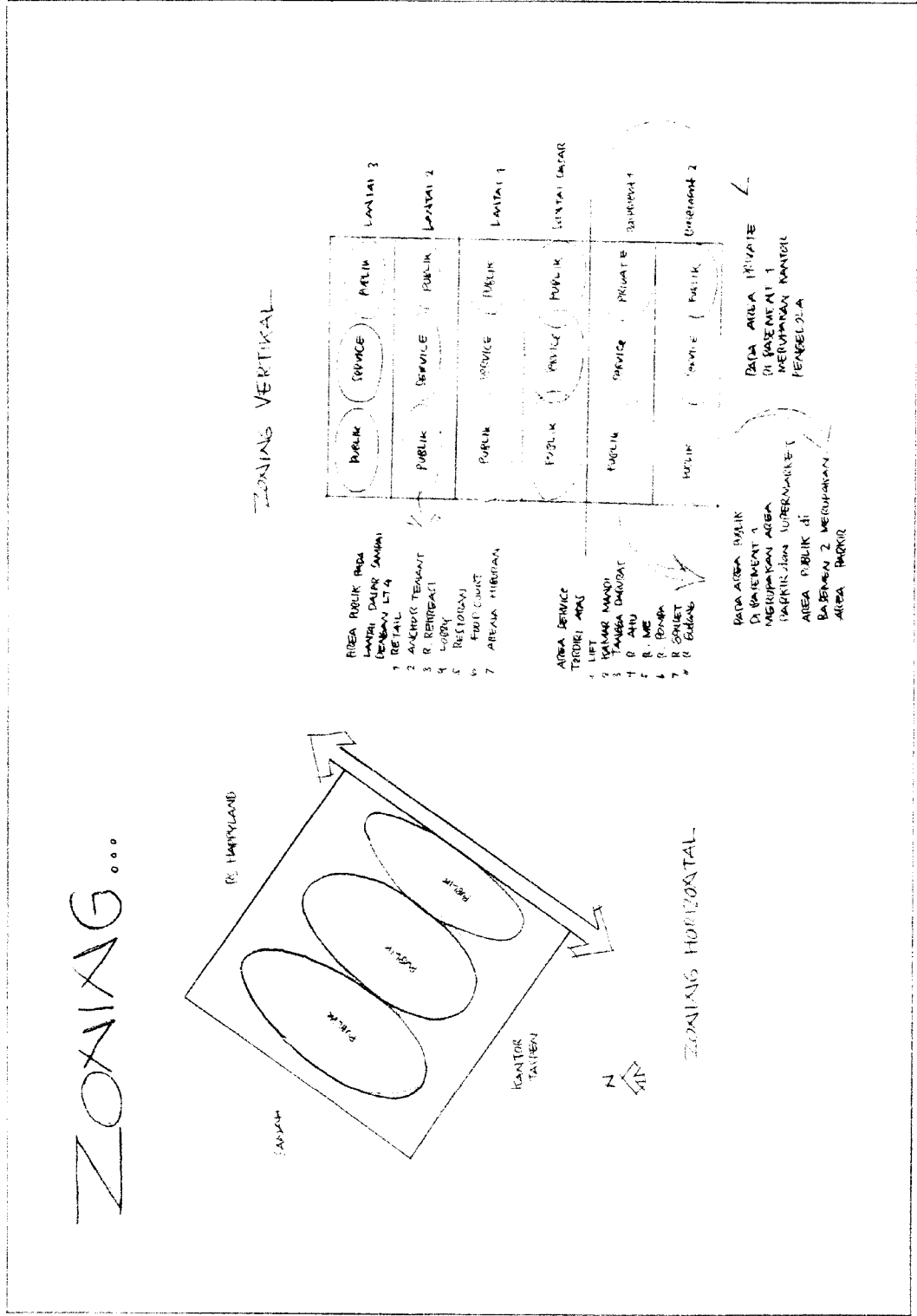


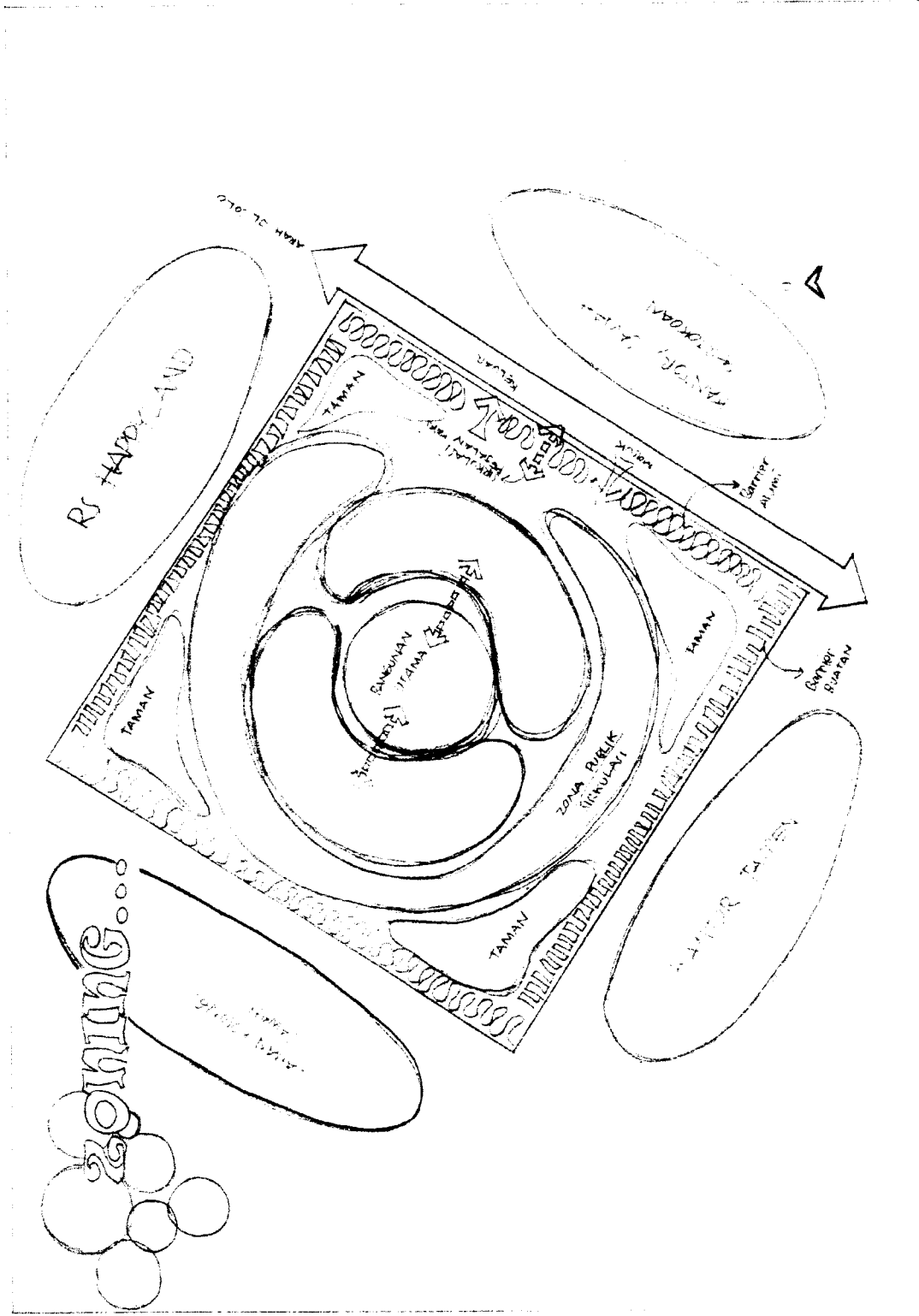
RIKA DWISWARA  
03 512 021

5.2 SITE

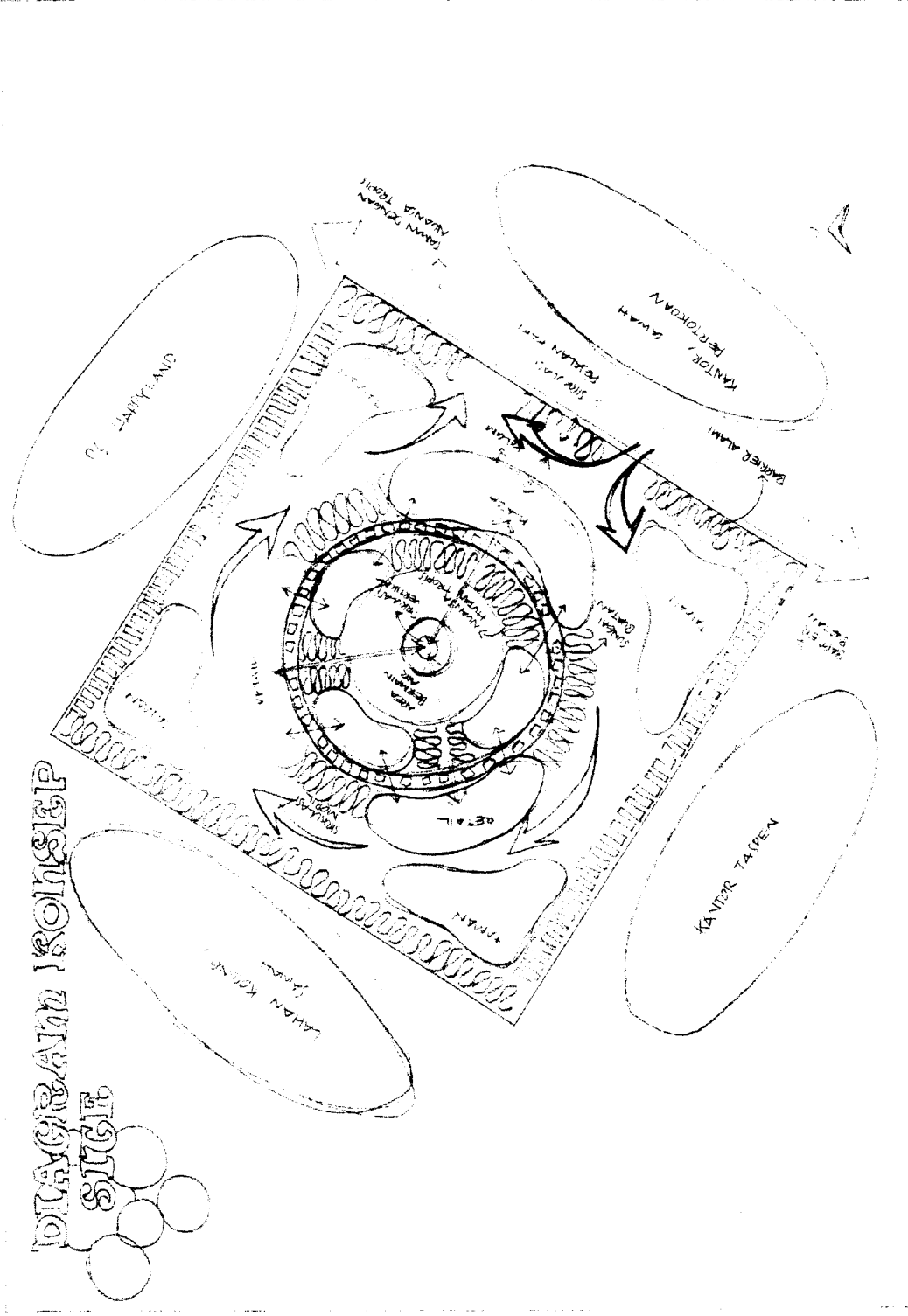


5.3 ZONING





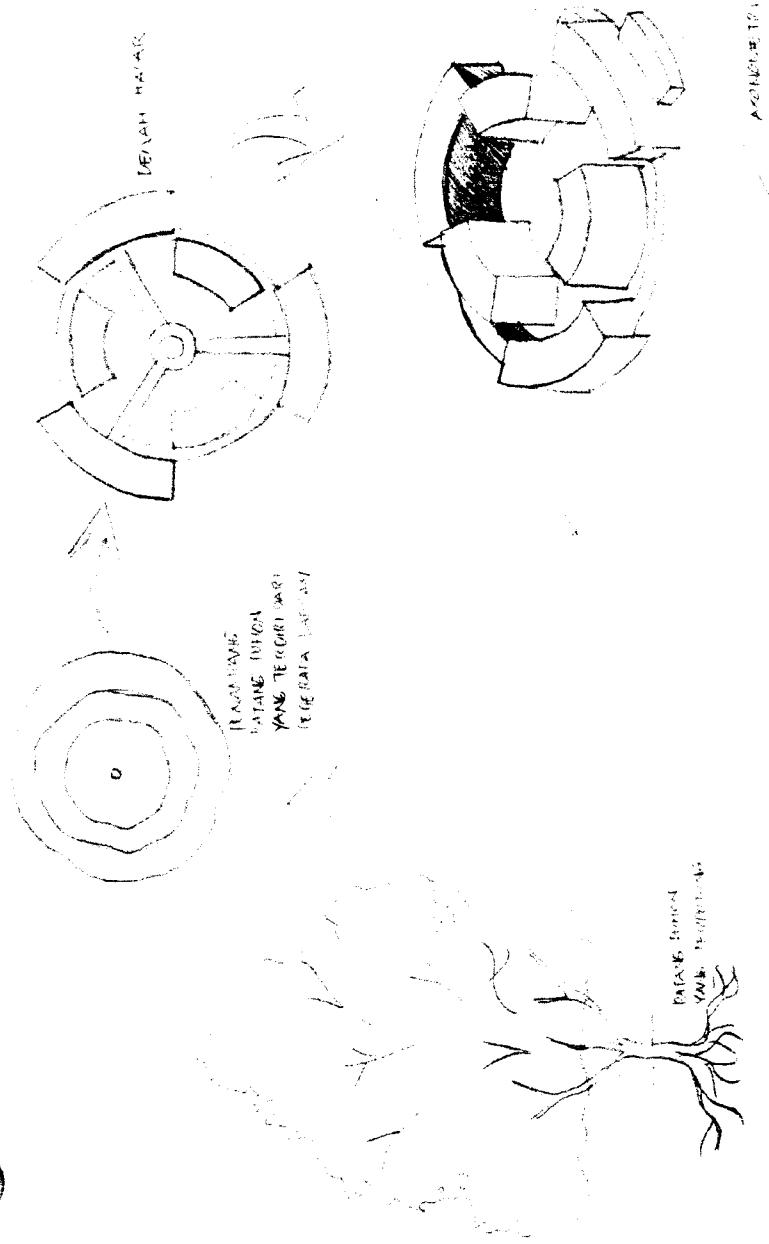
5.4 DIAGRAM KONSEP SITE





5.5 TRANSFORMASI BENTUK BANGUNAN

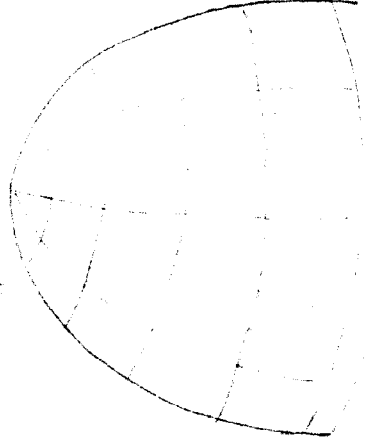
# TRANSFORMASI BENTUK BANGUNAN



5.5.1 TRANSFORMASI BENTUK BATU

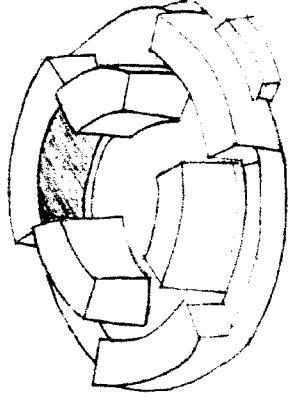
Stone

TRANSFORMASI BENTUK BATU

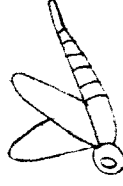


TUBUH BAJA MENGUNCI PAOK BETON YANG LAPISAN BAWAHNYA (BATU CAKUP)

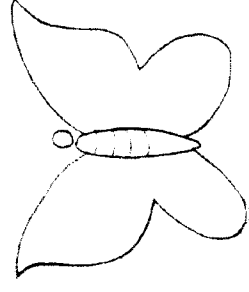
JALAN BAJA



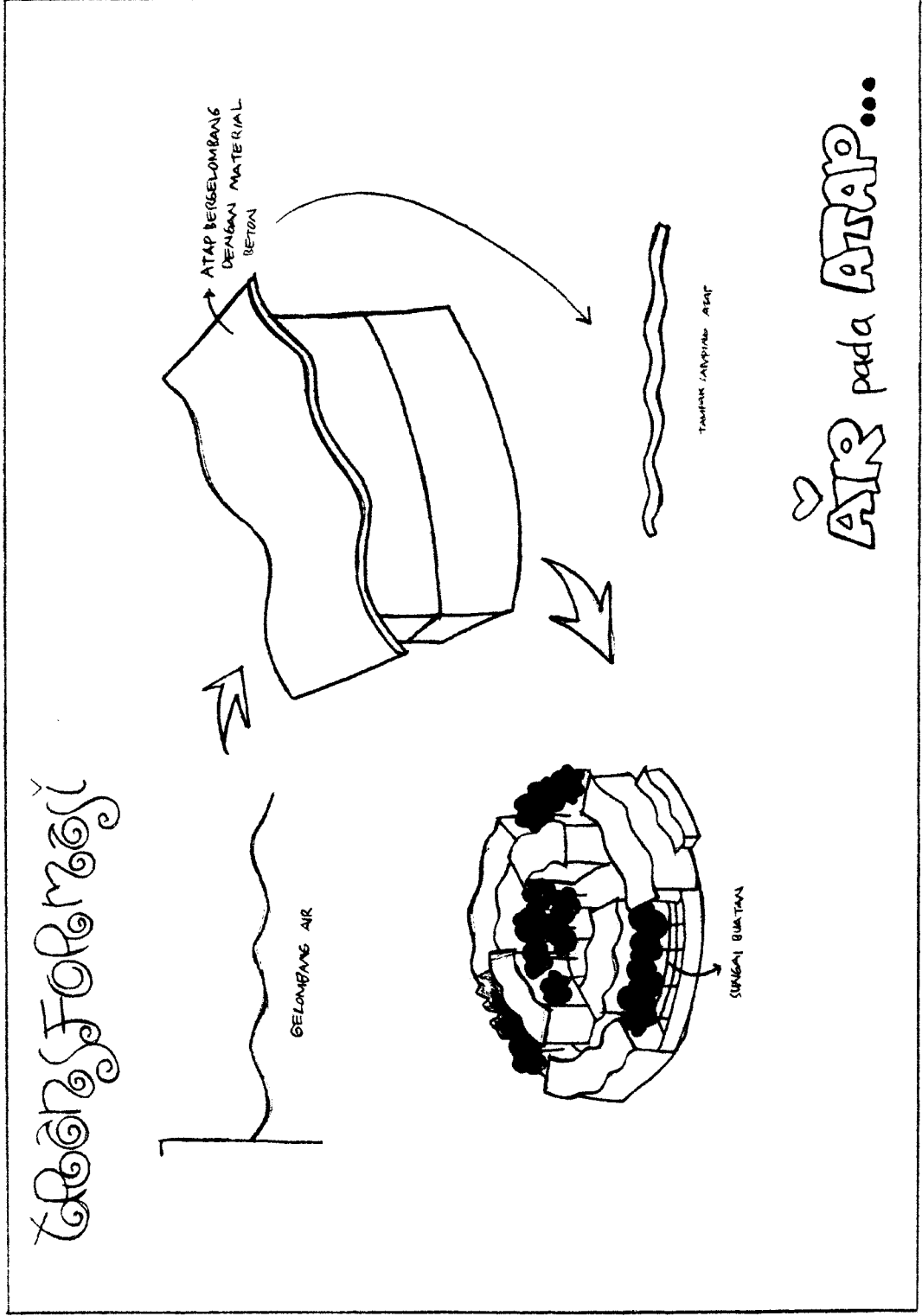
BANGUNAN DI BILUKAN



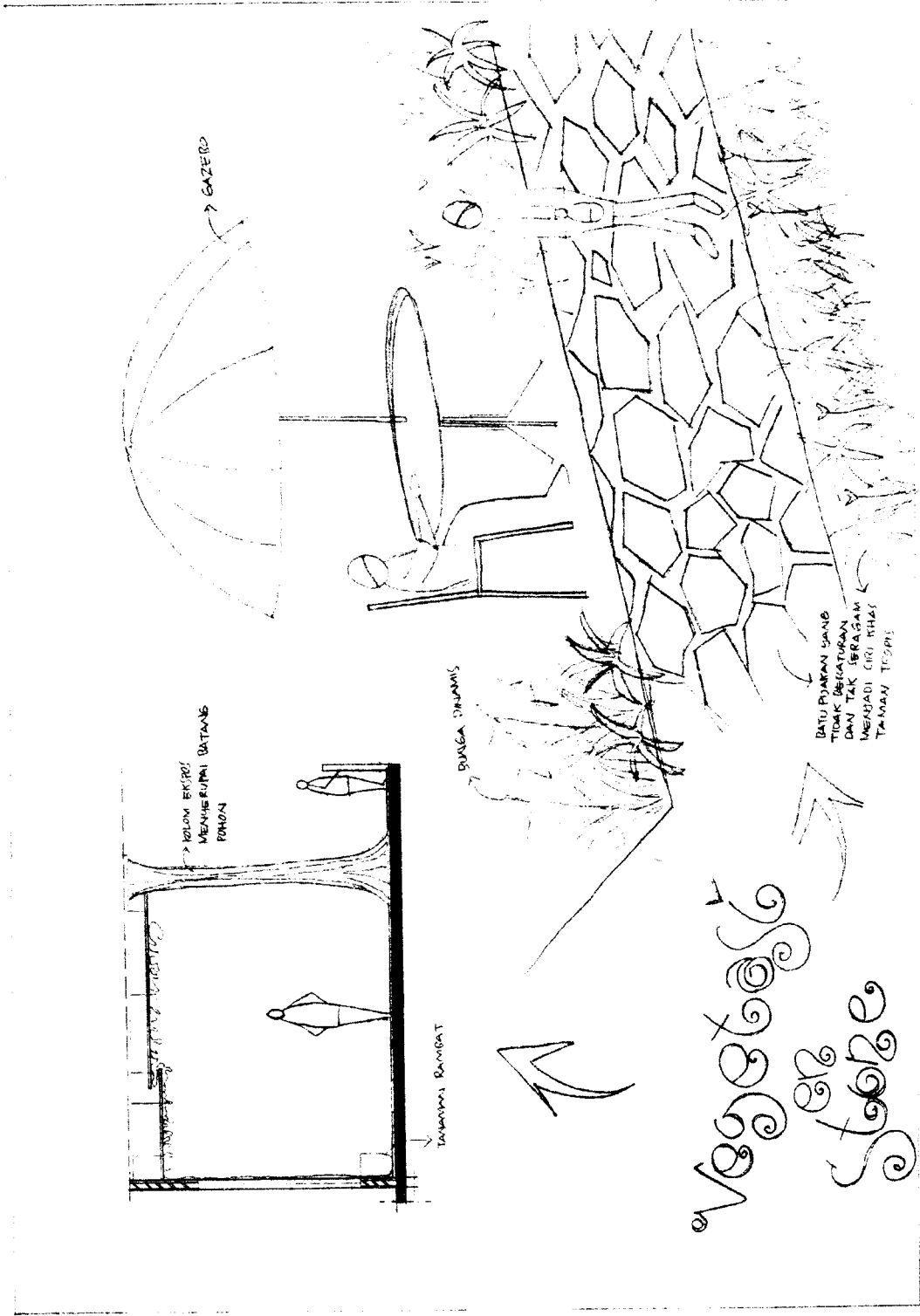
JALING BAJA BERLUNGS: SEBAGAI PENGABAS AGAR HEWAN HEMAN SEPERTI: KUPU-KUPU DAN CACING PISAK KELUAR TUBUH SALAM (BANGUNAN)



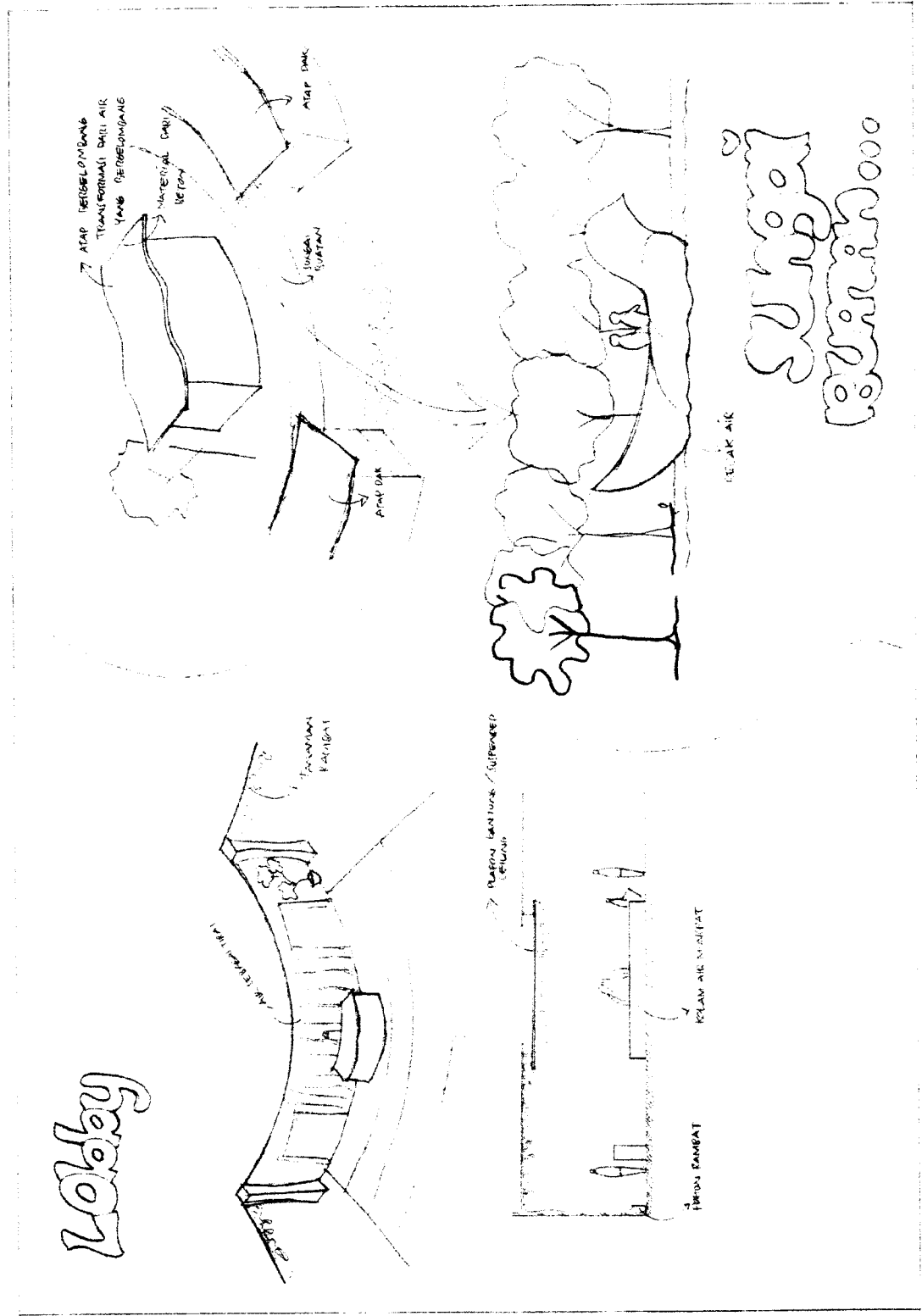
5.5.2 TRANSFORMASI GELOMBANG AIR



5.5.3 TRANSFORMASI TUMBUHAN

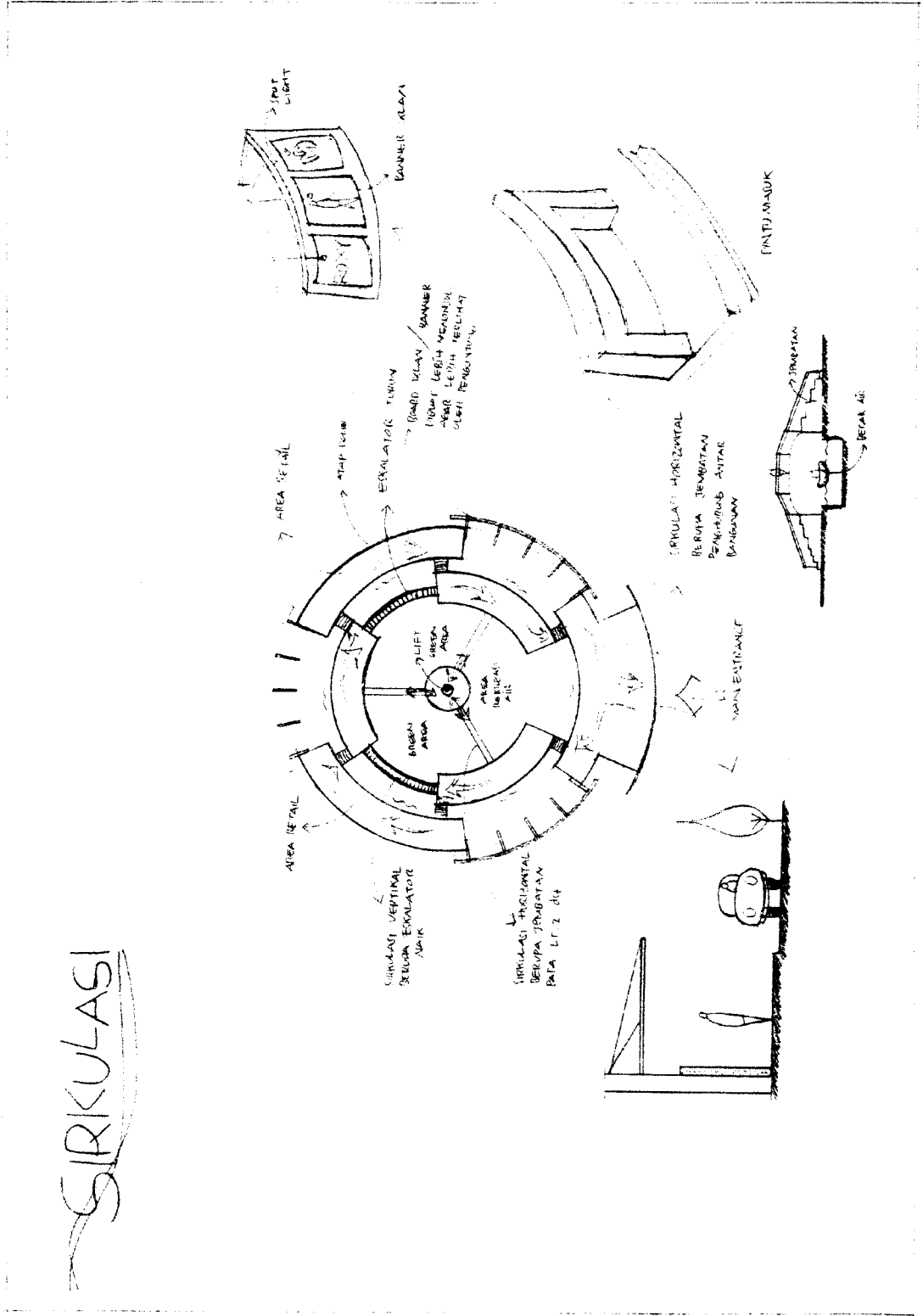


5.6 LOBBY DAN SUNGAI BUATAN

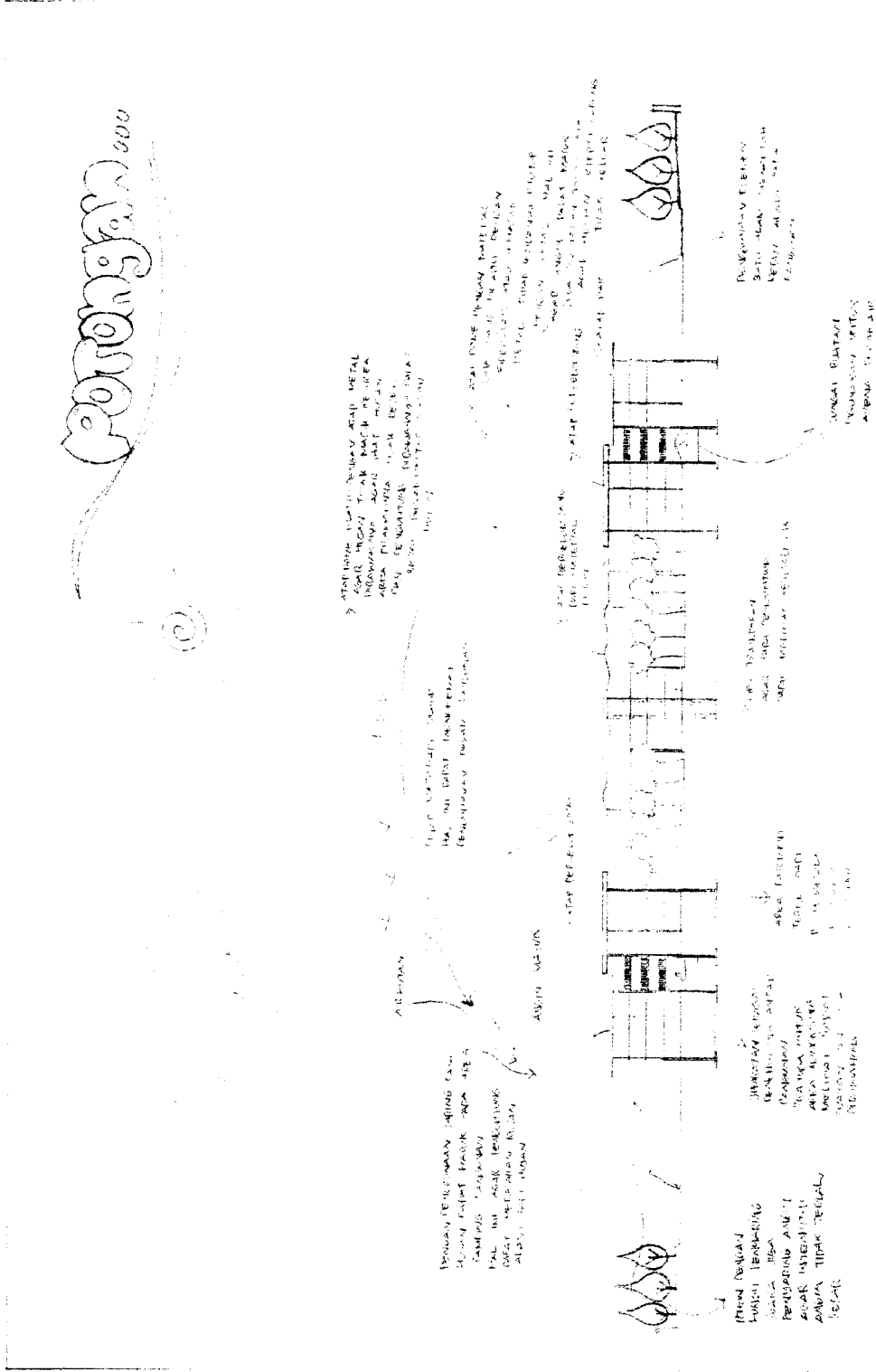


5.7 SIRKULASI

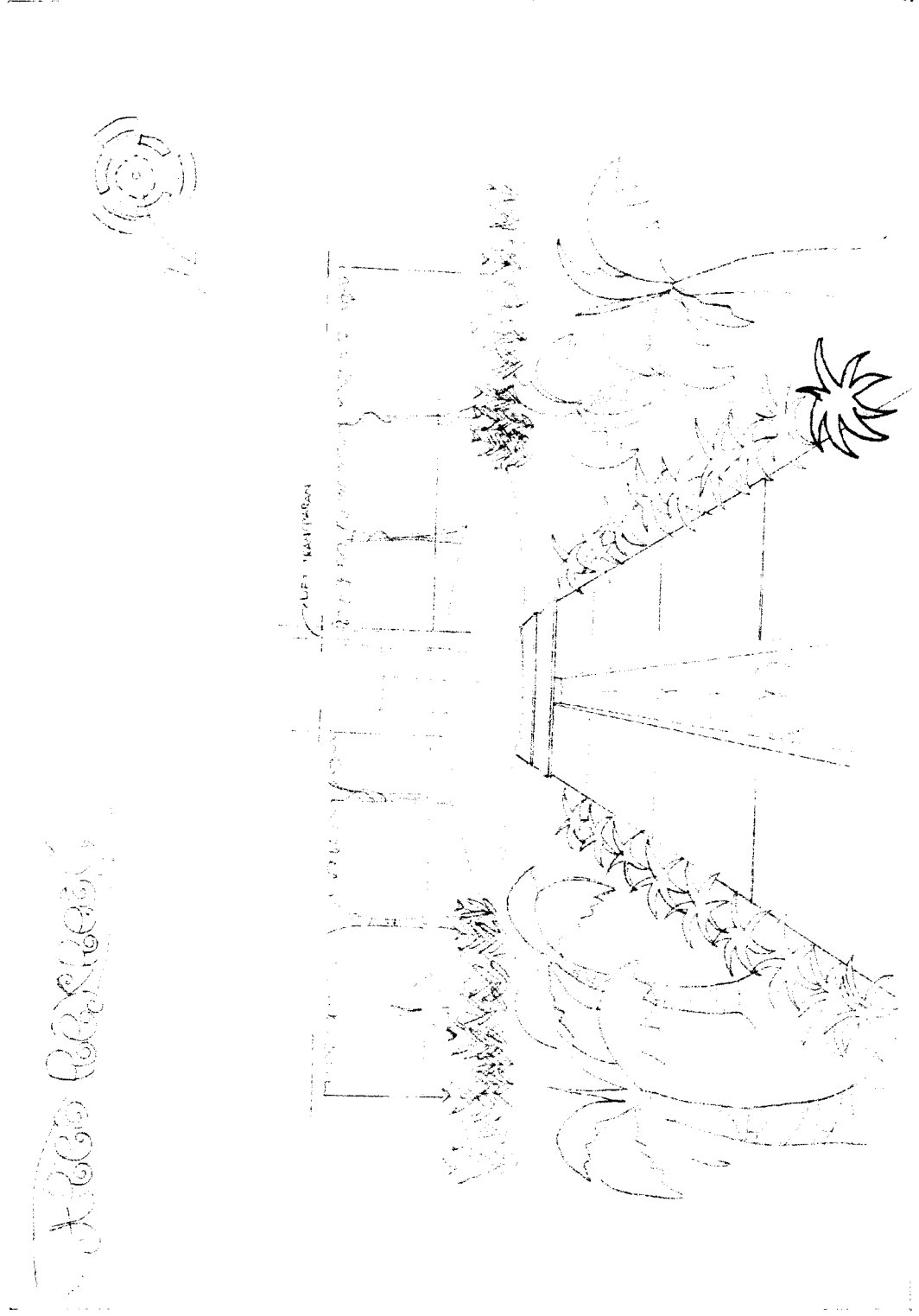
SIRKULASI



5.8 POTONGAN

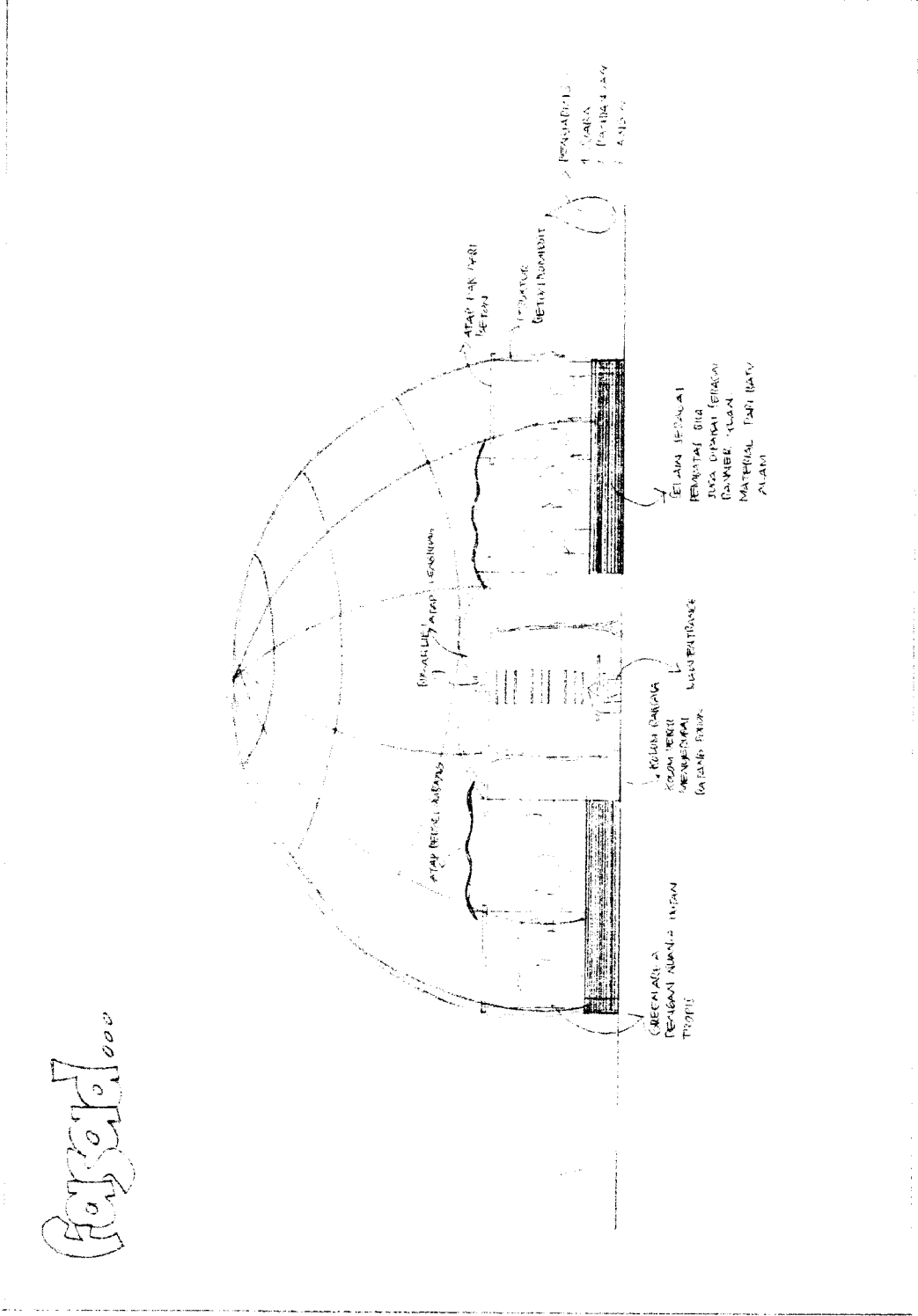


5.9 TAMPAK AREA REKREASI

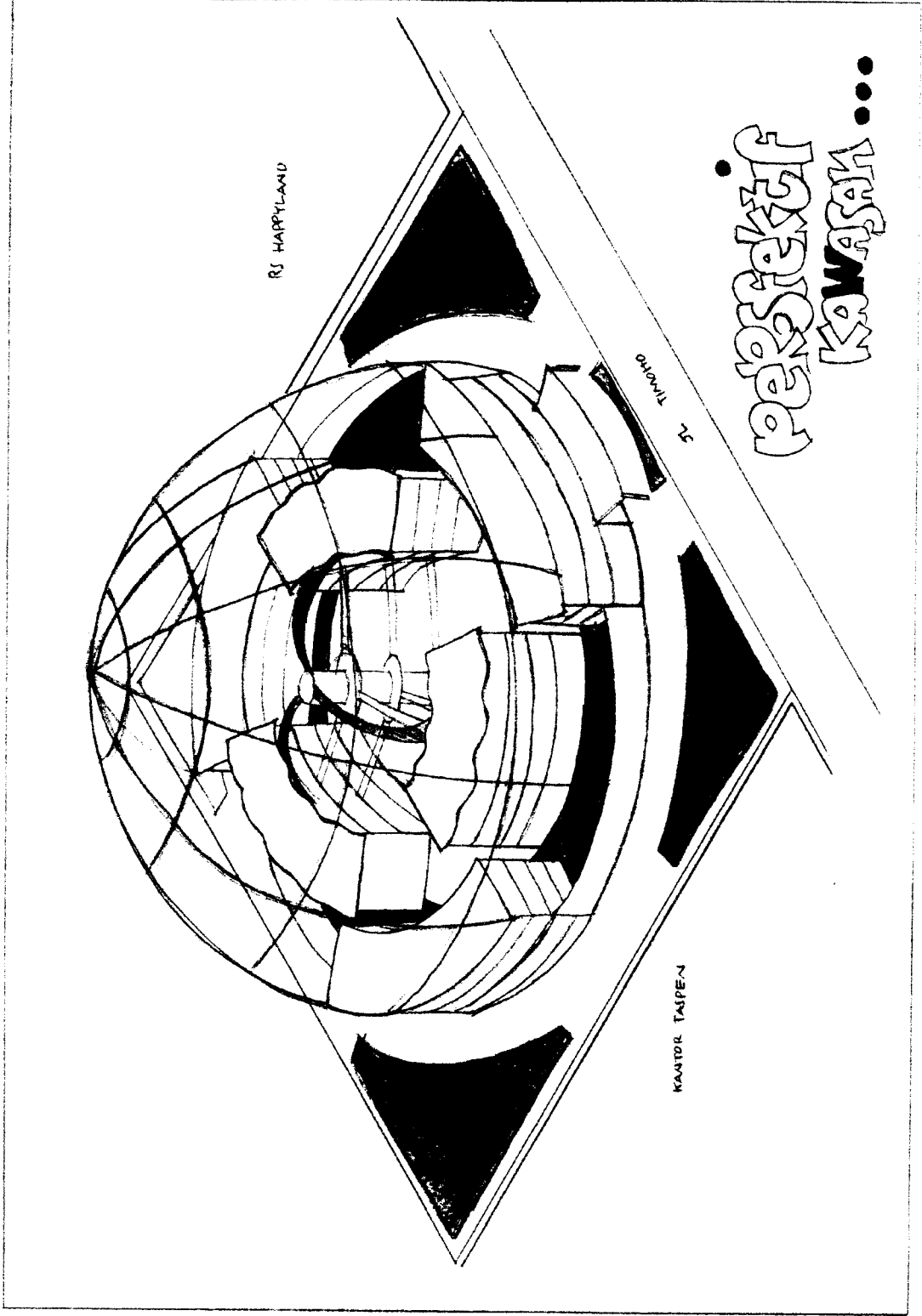




5.10 FASAD



5.11 PERSFEKTIF





B A VI  
B

# LAPORAN PERANCANGAN



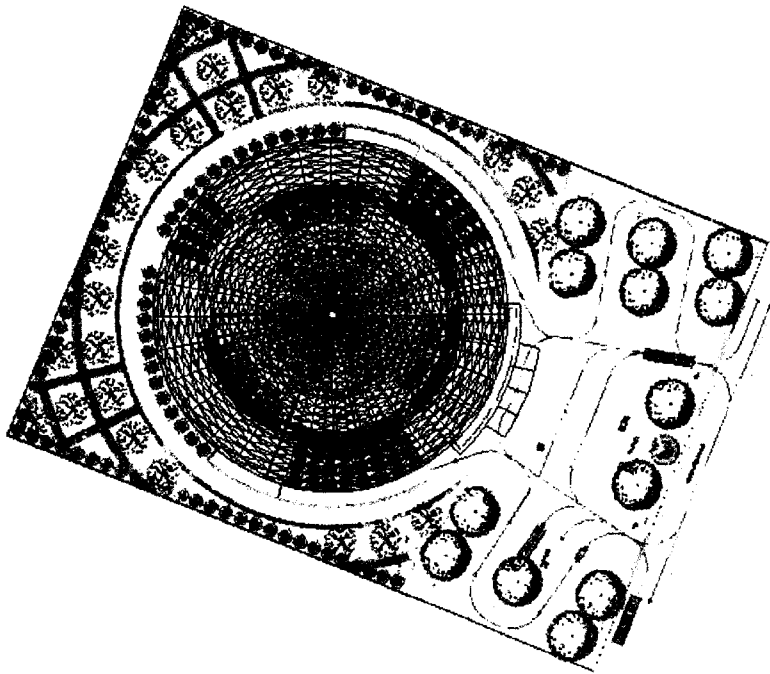
## BAB VI

### LAPORAN PERANCANGAN

#### 6.1 FUNGSI

Bangunan ini selain berfungsi sebagai tempat belanja juga merupakan tempat rekreasi alam. Jadi para pengunjung yang tidak sempat untuk berekreasi di alam dapat melakukannya di shopping center ini. Hal ini karena shopping center ini dirancang menyerupai hutan atau bisa juga disebut bernuansa hutan. Didalam bangunan juga terdapat tempat rekreasi air yaitu sungai buatan dan kolam air muncrat. Sungai buatan dibuat melingkari bangunan agar para pengunjung bisa menikmati retail-retail yang ada atau window shopping. Banyaknya permainan air muncrat dengan irama yang berbeda dapat menarik perhatian anak-anak untuk bermain air. Pada area rekreasi ini juga disediakan tempat makan seperti halnya sedang piknik bersama dengan keluarga.

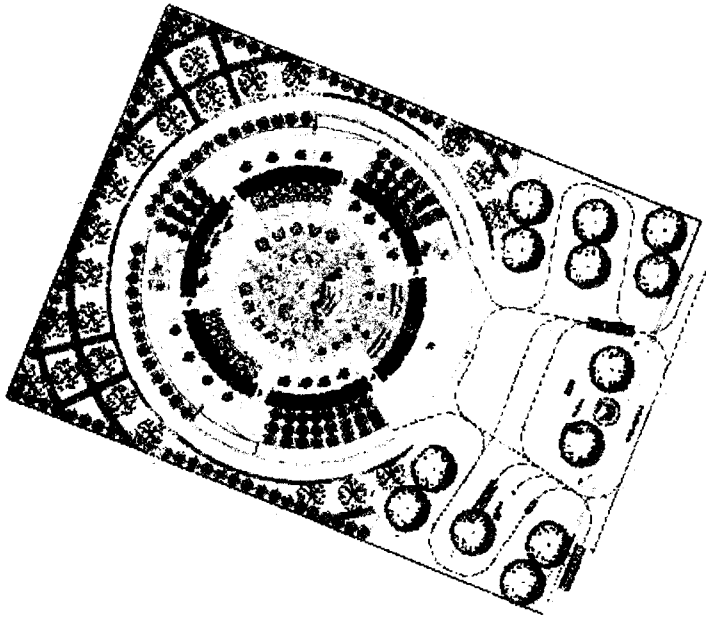
#### 6.2 SITUASI



Shopping Center ini terletak di jalan IPDA TUT HARSONO atau Timoho, berbatasan dengan sebelah utara RS Happyland, sebelah

selatan Kantor Taspen, sebelah timur pertokoan, perkantoran juga pesawahan, dan sebelah barat pesawahan juga lahan kosong.

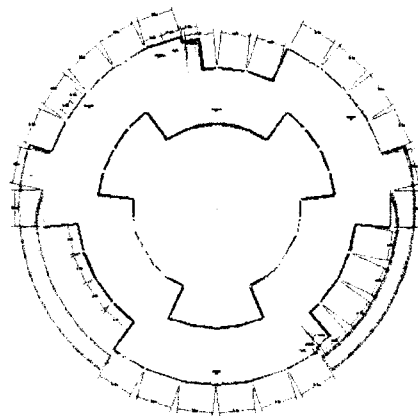
### 6.3 SITEPLAN



Arah pintu masuk keluar kendaraan dipisahkan agar tidak terjadi kemacetan disebabkan kendaraan yang keluar dan masuk. Bentuk sirkulasi kendaraan dibuat trapesium agar mudah mengarahkan pengunjung yang pusatnya pada bangunan itu sendiri. Pada bagian luar bangunan dirancang banyak menggunakan elemen tumbuhan, agar terkesan rindang dan hijau.

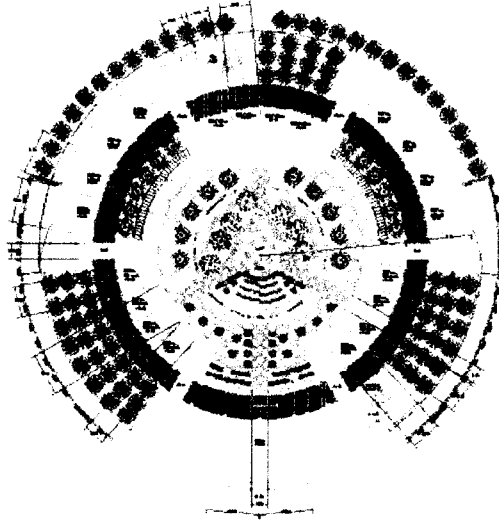
### 6.4 DENAH

#### 6.4.1 DENAH LT BASEMENT



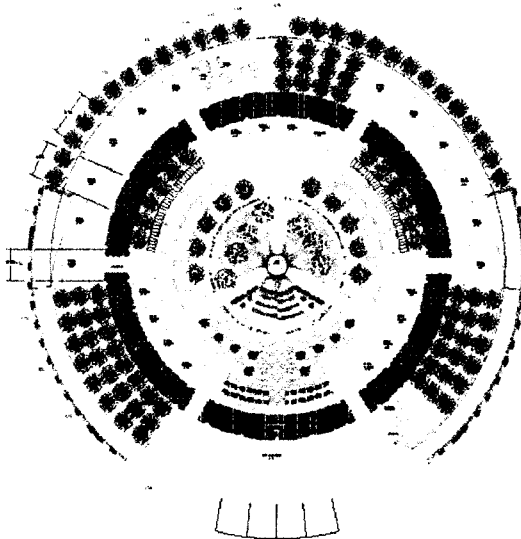
Denah pada lantai basement terdiri dari ruang satpam, parkir motor dan mobil, ruang MEE, mushola, kamar mandi, lift barang dan tangga darurat.

#### 6.4.2 DENAH LT DASAR



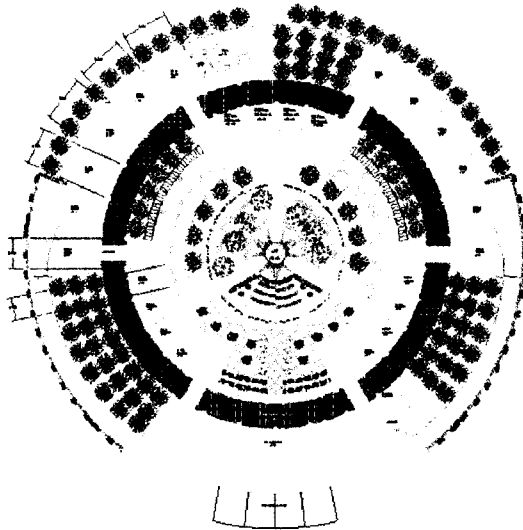
Denah pada lantai dasar terdiri dari retail besar, retail sedang, restoran, hall, juga plaza, area rekreasi, kamar mandi, lift barang dan pengunjung, juga tangga darurat.

#### 6.4.3 DENAH LT 1



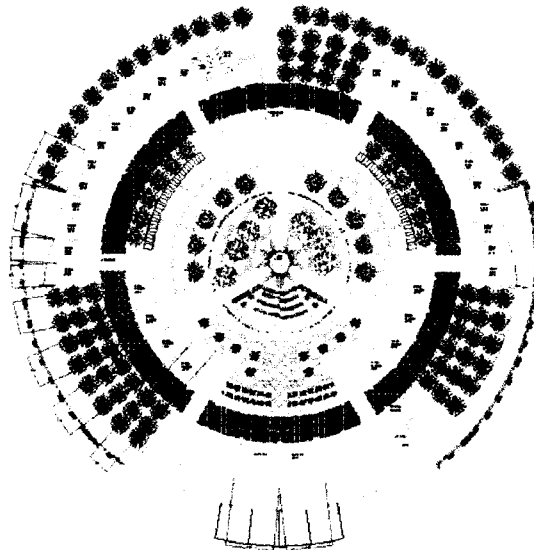
Denah lantai 1 terdiri dari retail besar, retail sedang, ruang ATM, DepStore/AnchorTenant, kamar mandi, lift barang dan pengunjung juga tangga darurat.

#### 6.4.4 DENAH LT 2



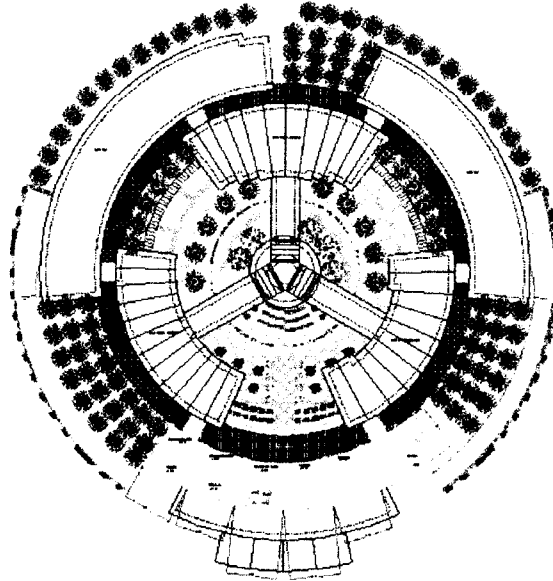
Denah lantai 2 terdiri dari retail besar, retail sedang, DepStore, kamar mandi, lift barang dan pengunjung juga tangga darurat.

#### 6.4.5 DENAH LT 3



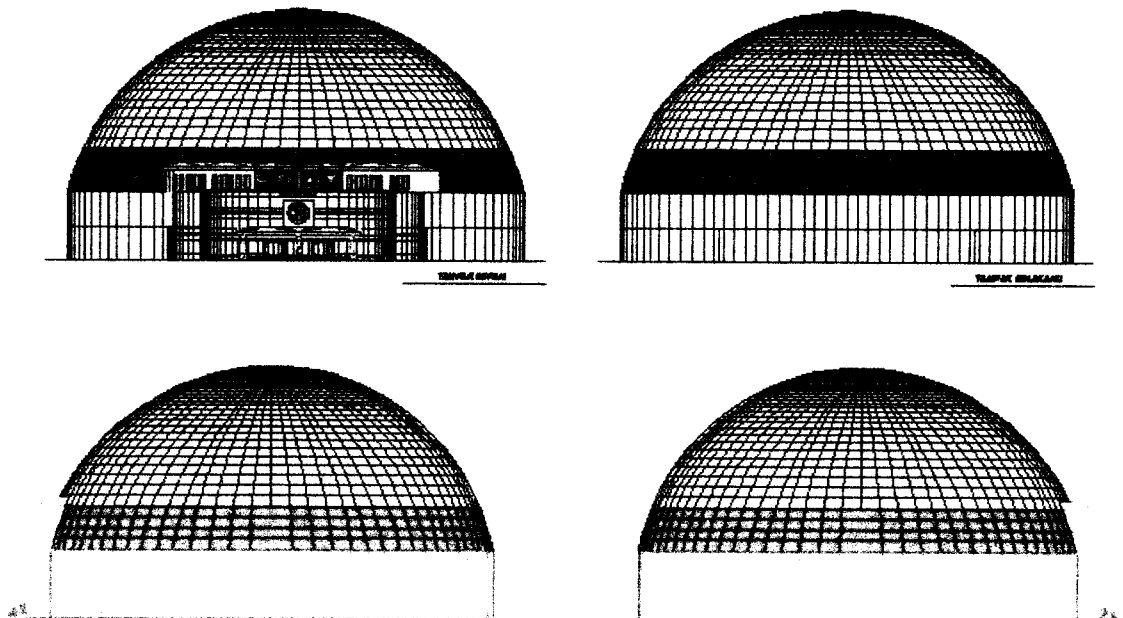
Denah lantai 3 terdiri dari retail sedang, retail kecil, foodcourt, movie box, kamar mandi, lift barang dan pengunjung juga tangga darurat.

### 6.4.6 DENAH LT 4



Denah lantai 4 terdiri dari ruang manager, ruang karyawan, gudang, kantin, mushola, kamar mandi, lift barang dan tangga darurat.

### 6.5 TAMPAK BANGUNAN

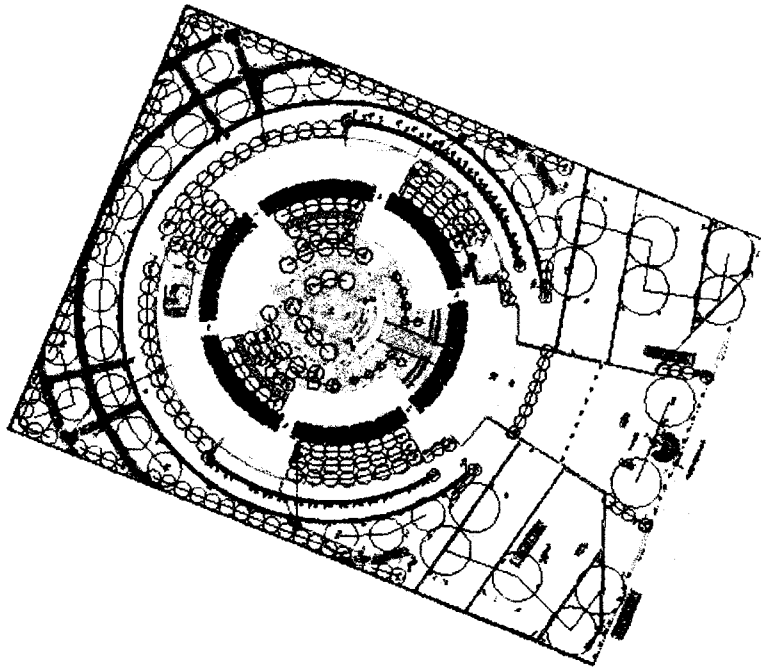


Pada tampak bangunan banyak digunakan elemen alam yaitu batu alam pada dinding penyangga dome. Untuk domanya digunakan jaring baja. Fungsi jaring baja pada area samping dome ini agar angin dan hujan dapat masuk kedalam bangunan yang akan menimbulkan kesan alami.



Dibangun juga menggunakan atap bergelombang juga dak beton. Untuk atap bergelombang merupakan transformasi dari gelombang air.

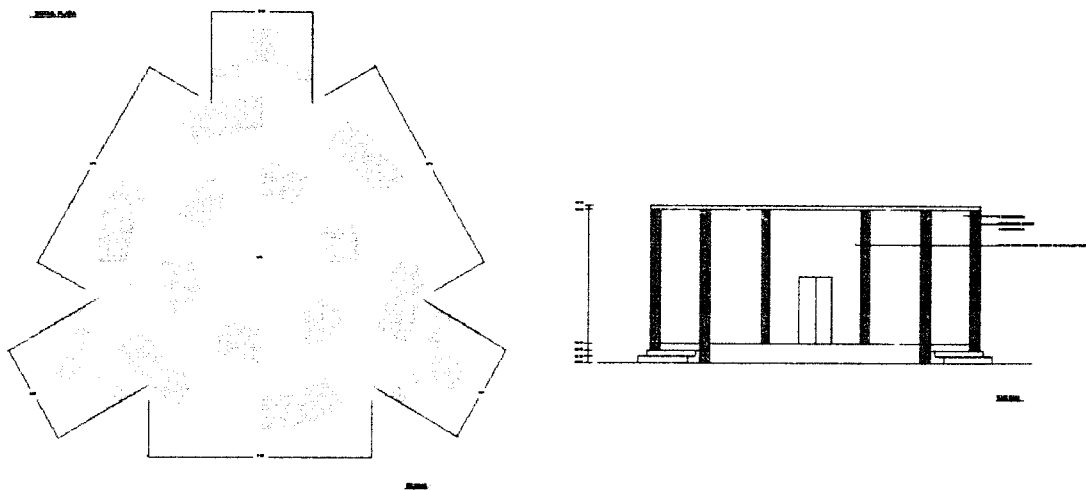
## 6.6 DRAINASE SITE



Karena limpasan air hujan yang cukup banyak, maka dibuatkan sumur peresapan di beberapa sudut site. Selain sumur peresapan air juga dialirkan ke riol kota.

## 6.7 DETAIL ARSITEKTURAL

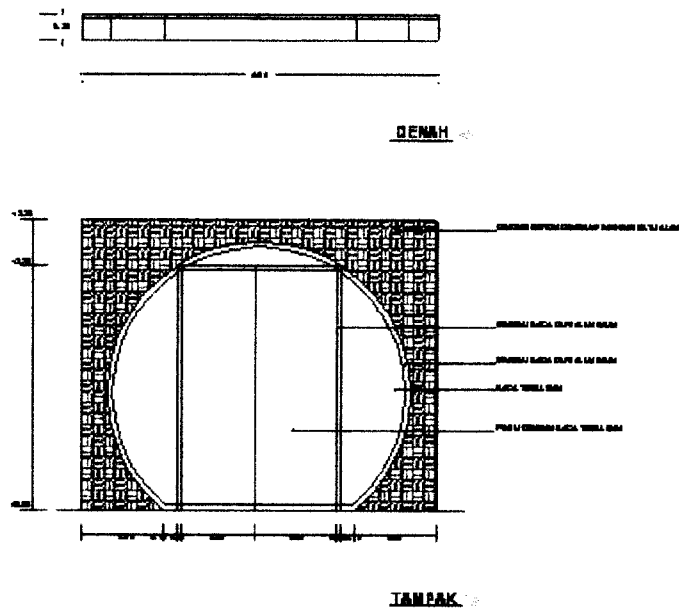
### 6.7.1 PLAZA



Plaza sebagai tempat bertemunya pengunjung dari berbagai arah sirkulasi. Dibagian tengah terdapat lift pengunjung sebagai transportasi vertikal. Lift dibuat transparan agar pengunjung dapat melihat berbagai arah dengan jelas. Kolomnya didekor menyerupai pohon.

### 6.7.2 ENTRANCE BANGUNAN

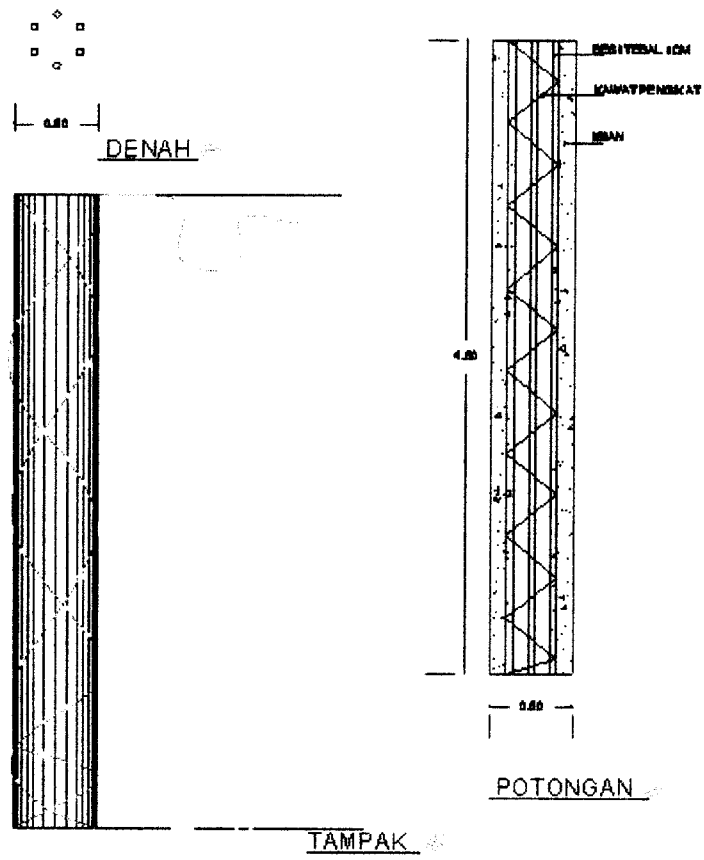
#### DETAIL ENTRANCE BANGUNAN



Pintu masuk utama merupakan pintu geser otomatis, dengan material kaca. Dekorasi luar menggunakan elemen batu alam sebagai transformasi dari rekreasi alam.

### 6.7.3 KOLOM DEKOR

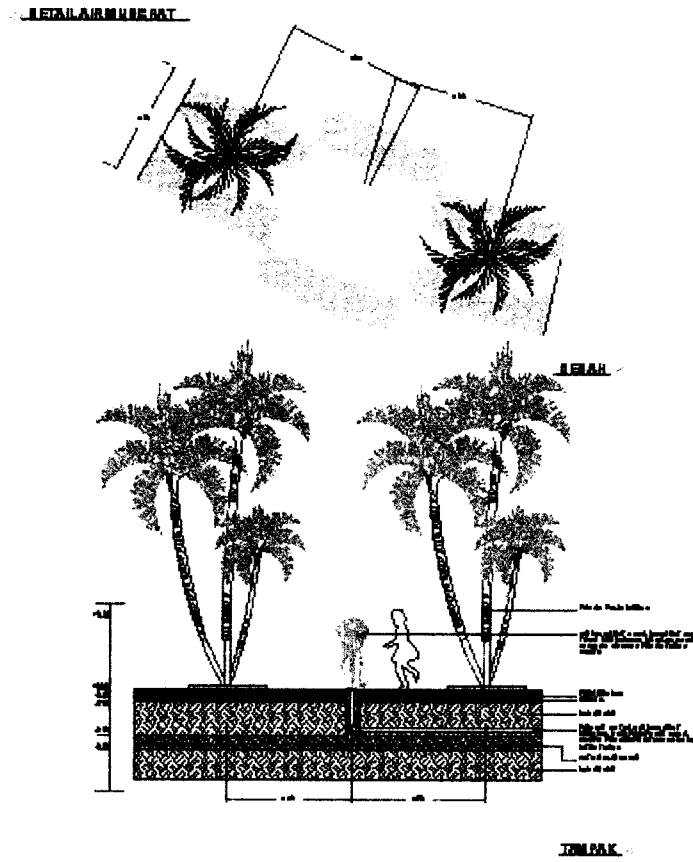
DETAIL KOLOM DEKOR



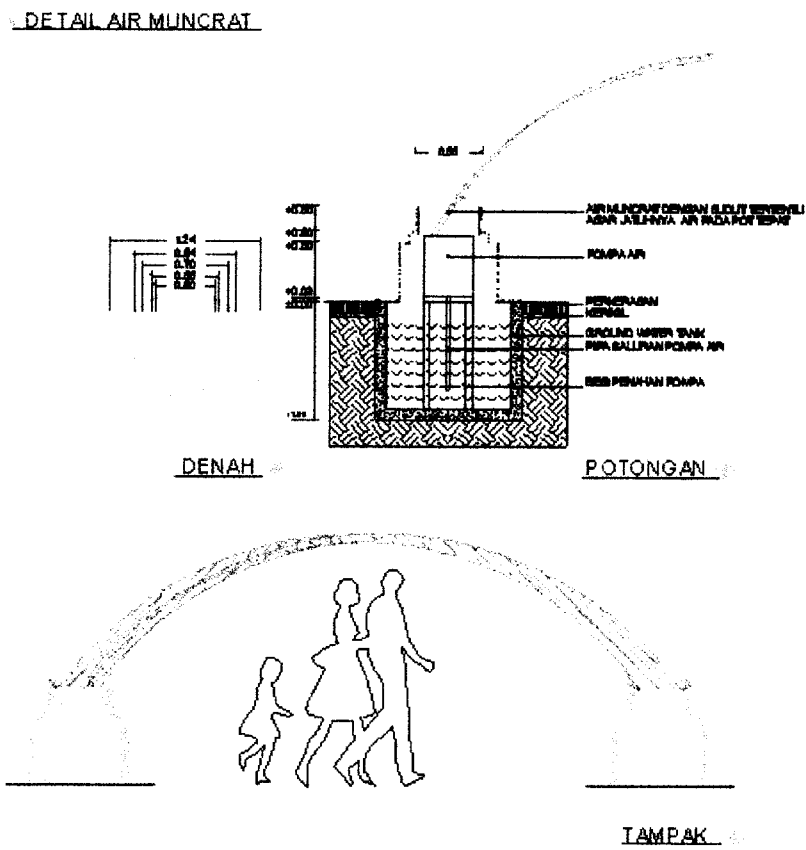
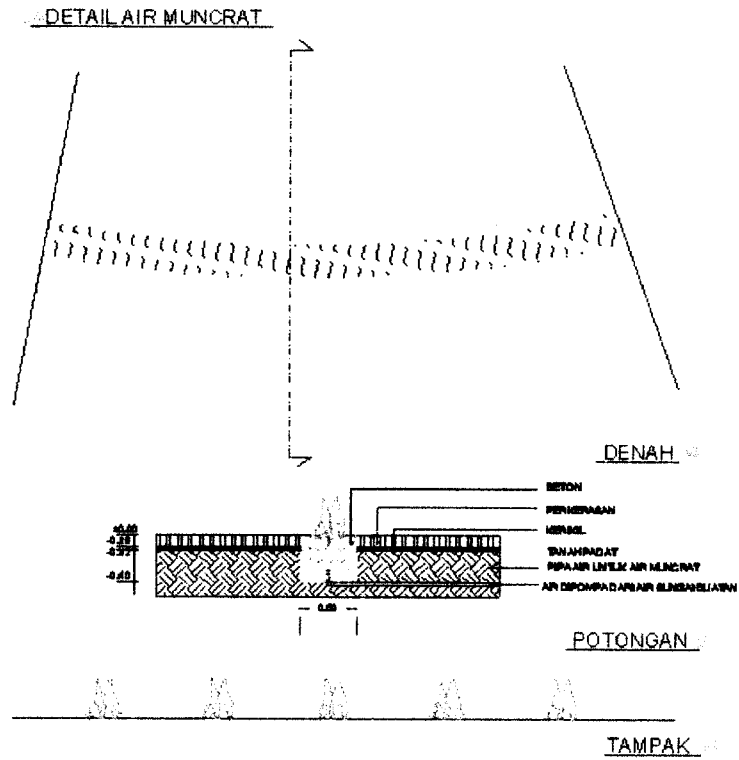
Kolom didekor dengan tanaman rambat, agar terkesan alami.

### 6.8 DETAIL LANSEKAP

#### 6.8.1 AIR MUNCRAT



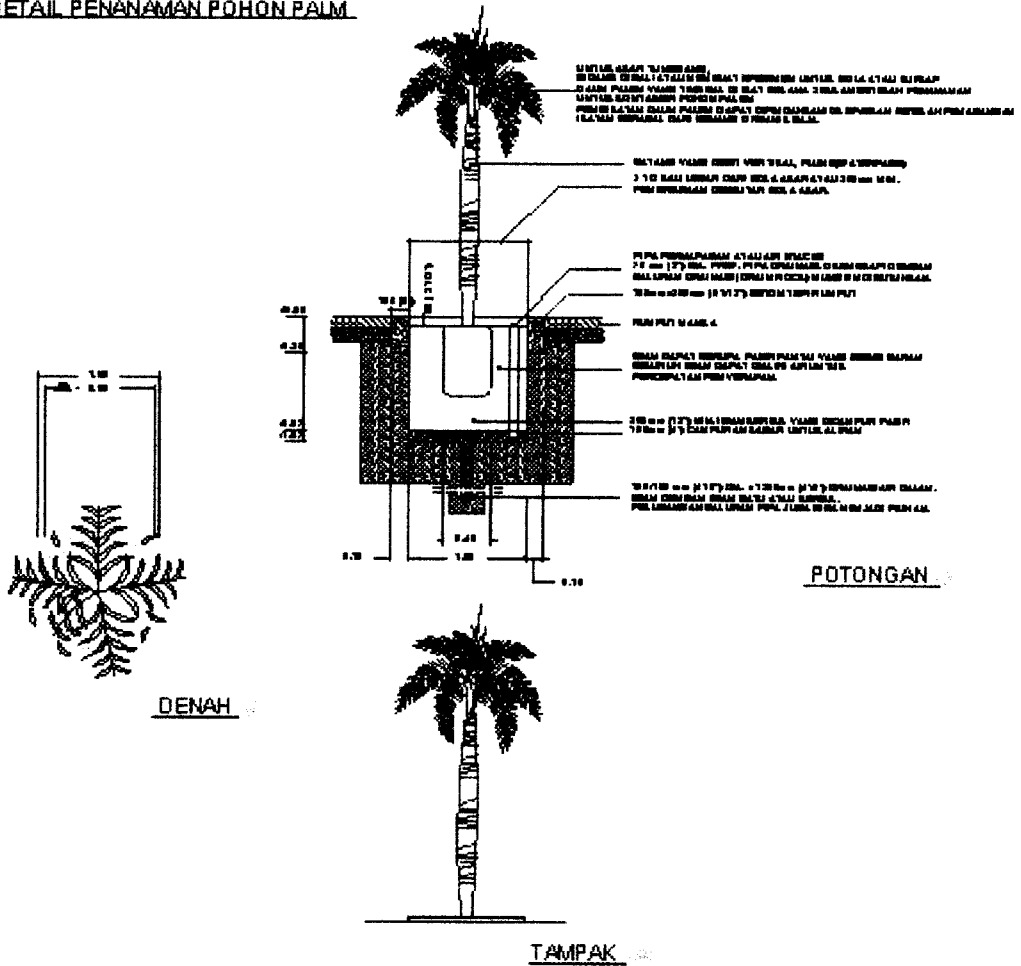
Pada area rekreasi ini, air muncrat bergantian keluar atau disetting agar tidak bersamaan keluar. Hal ini agar menambah daya tarik juga rasa penasaran pada anak-anak yang sedang bermain air.



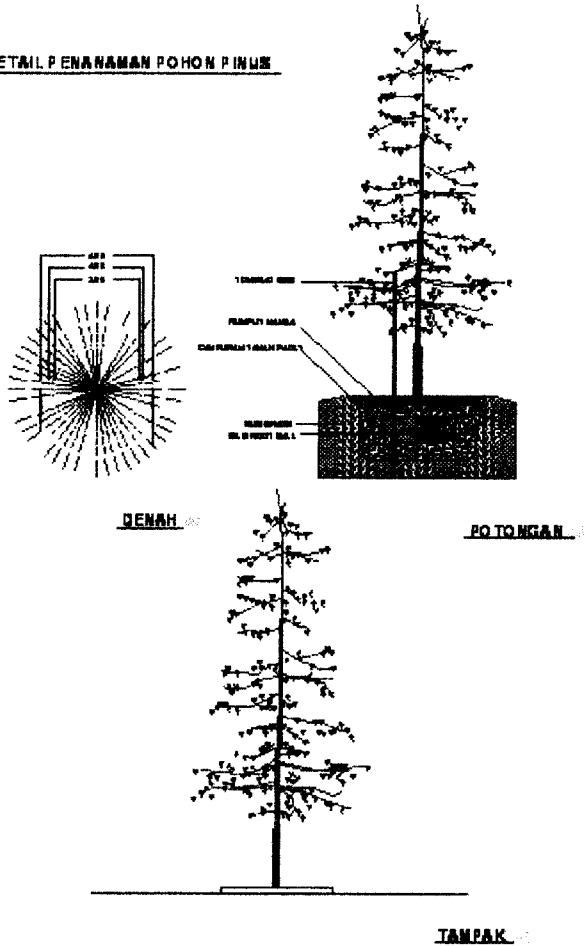
Air muncrat menambah daya tarik pengunjung untuk datang.

### 6.8.2 DETAIL PENANAMAN POHON

#### DETAIL PENANAMAN POHON PALM

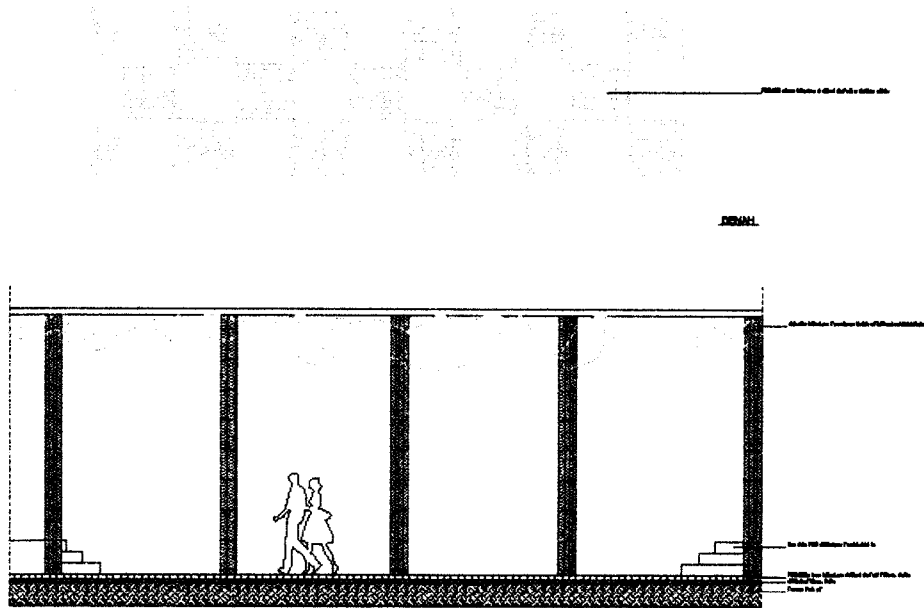


DETAIL PENANAMAN POHON PINUS

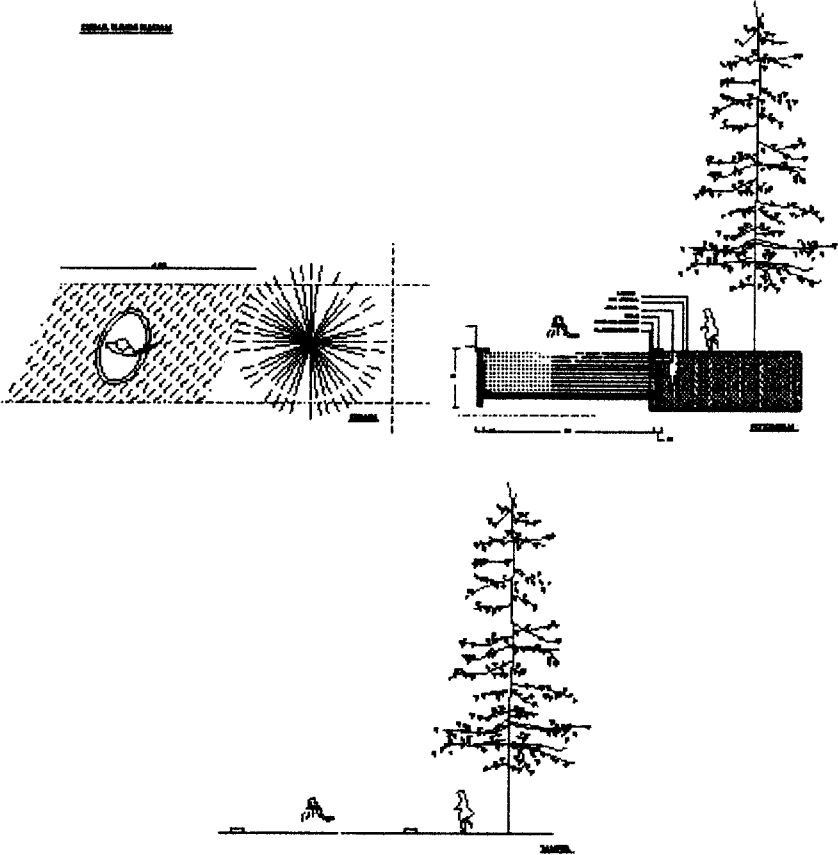


6.8.3 SIRKULASI

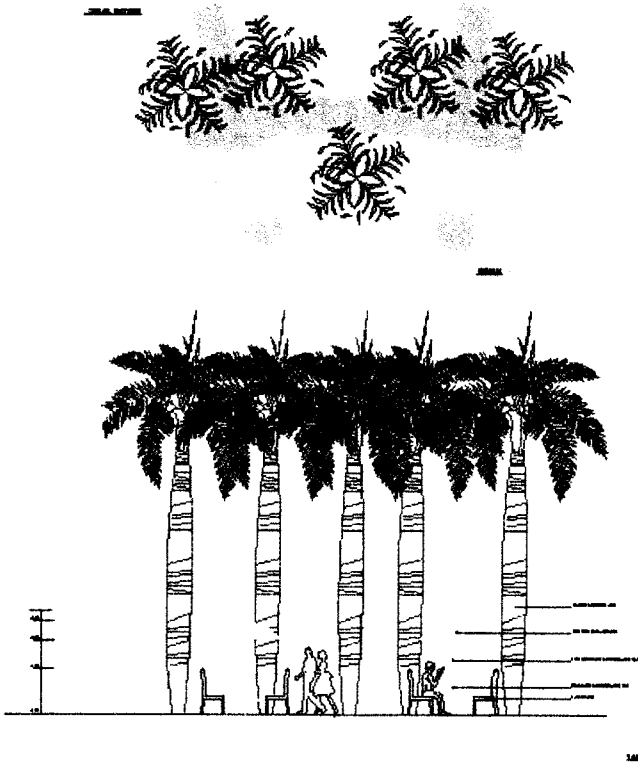
DETAIL SIRKULASI PLAZA



6.8.4 SUNGAI BUATAN



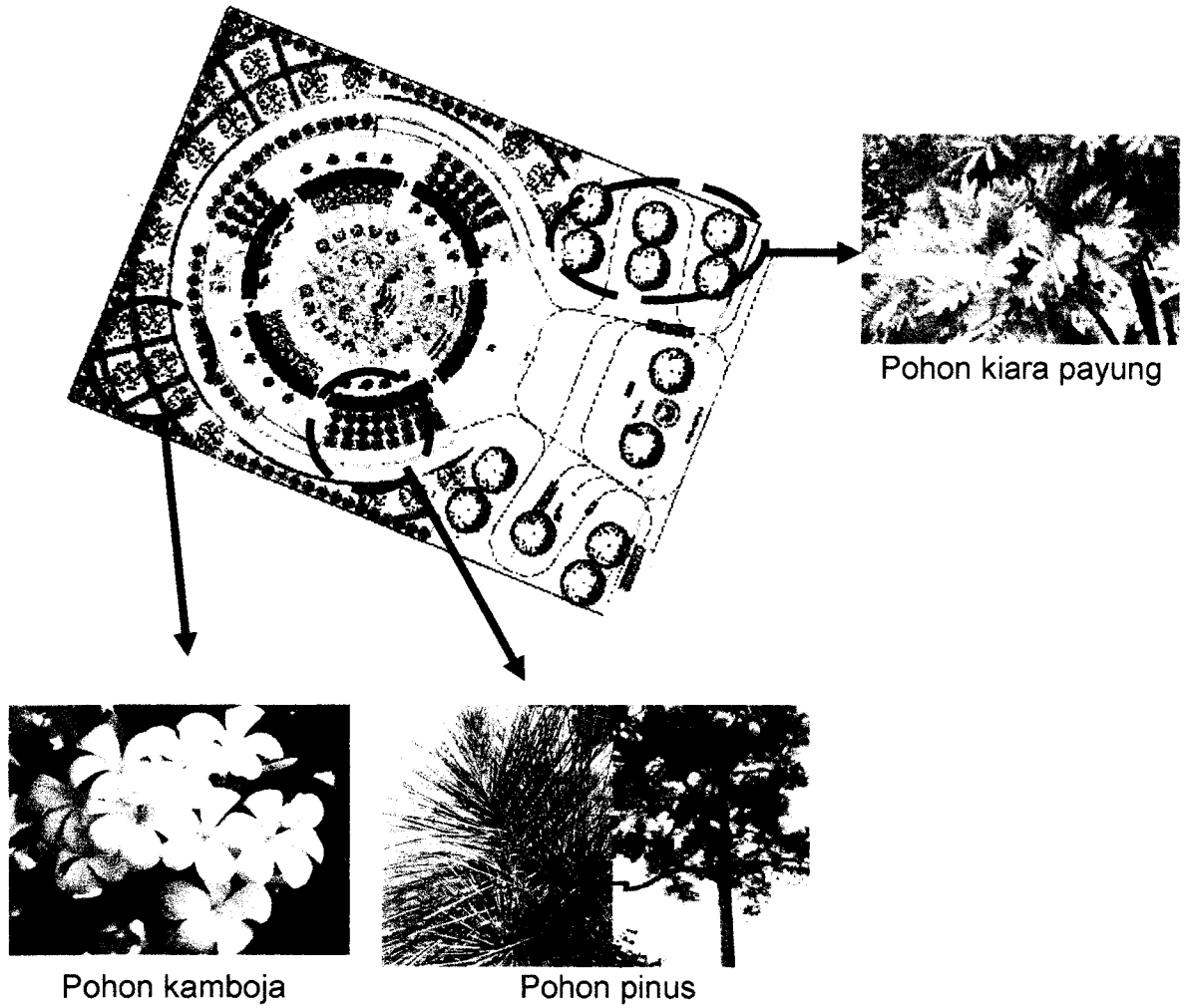
6.8.5 GAZEBO



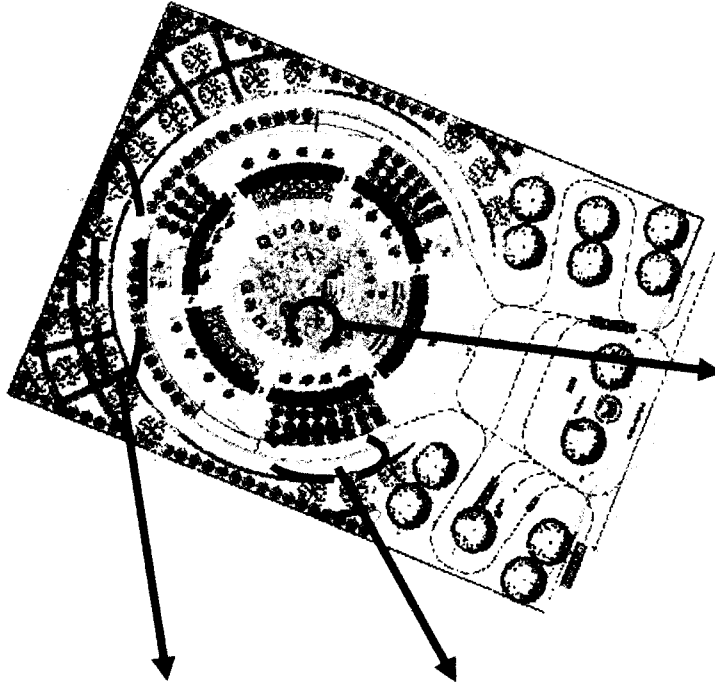


### 6.8.6 VEGETASI

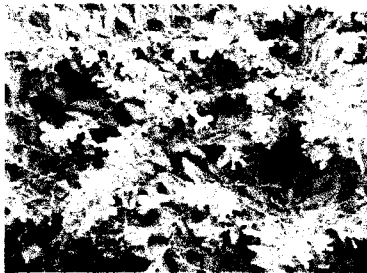
Didalam site terdapat berbagai macam vegetasi. Vegetasi yang berfungsi sebagai perindang atau pelindung adalah kiara payung (*Filicium decipiens*), pinus (*Pinus mercusii*) dan kamboja (*Plumeria obtusa*).



Vegetasi perdu berbunga terdiri dari soka (*Ixora javanica*), azalea (*Rhododendron*) dan Taiwan beauty (*Cuphea hyssopifolia*).



soka

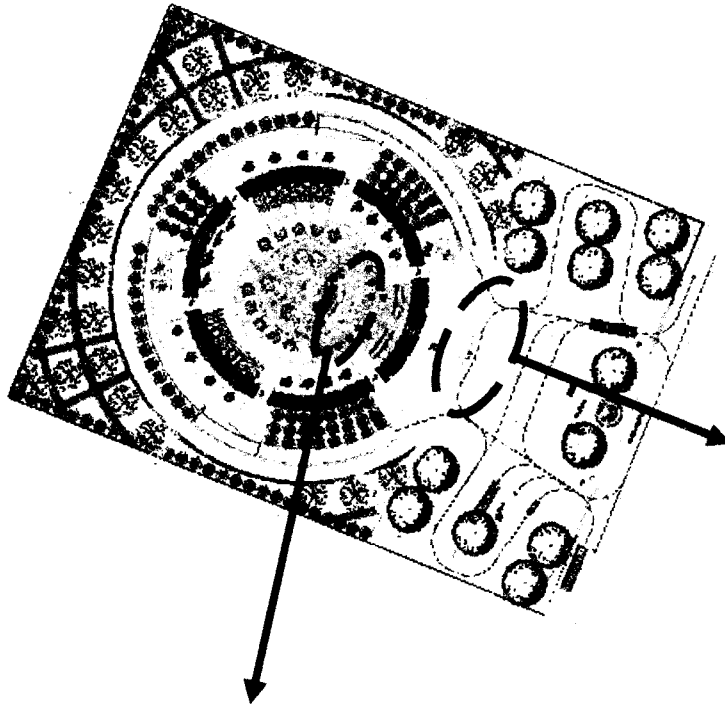


taiwan beauty



azalea

Sebagai barrier digunakan bambu jepang, dan sebagai pelengkap adalah palem ekor tupai dan palem merah. Rumput yang digunakan rumput jepang, dan tanaman yang merambat yaitu alamanda (*Allamanda cathartica*).



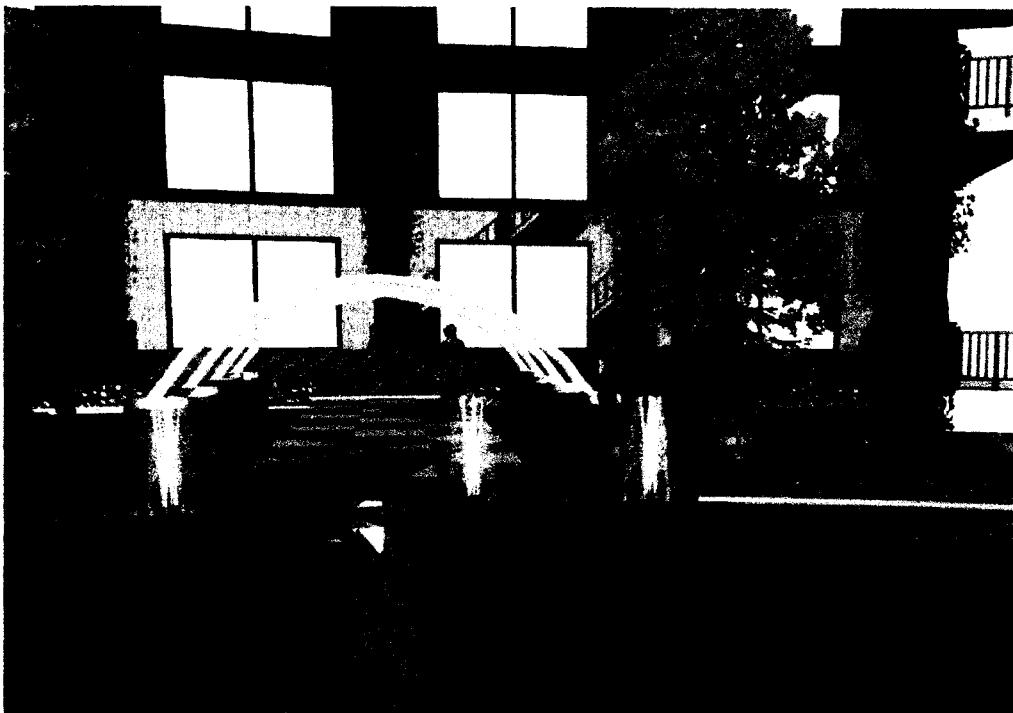
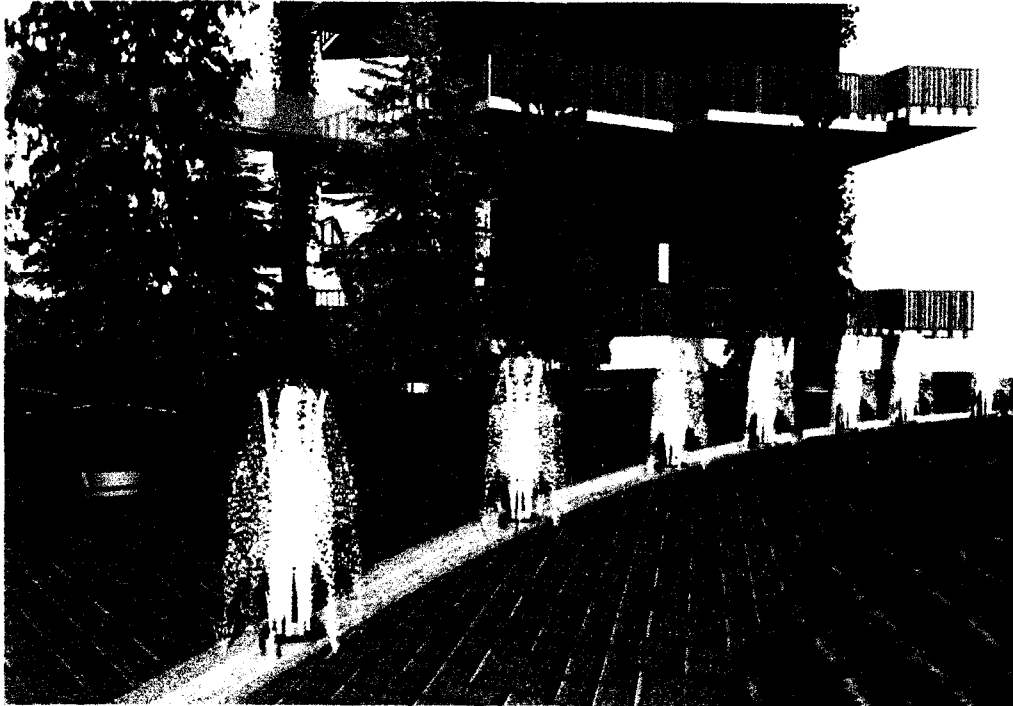
Palem ekor tupai



Palem merah

## 6.9 PERSPEKTIF

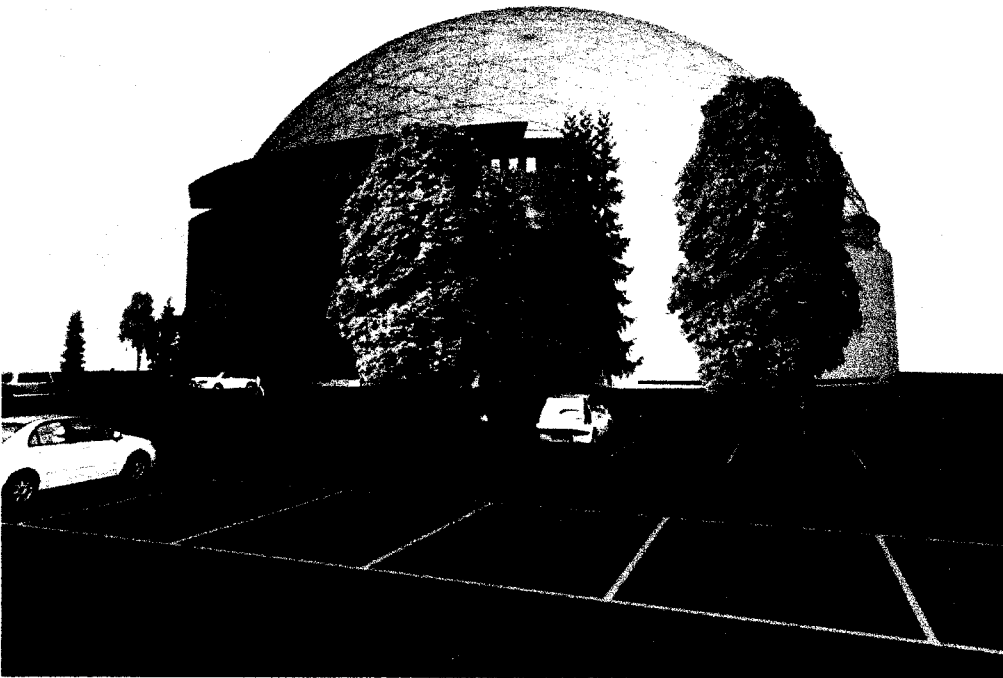
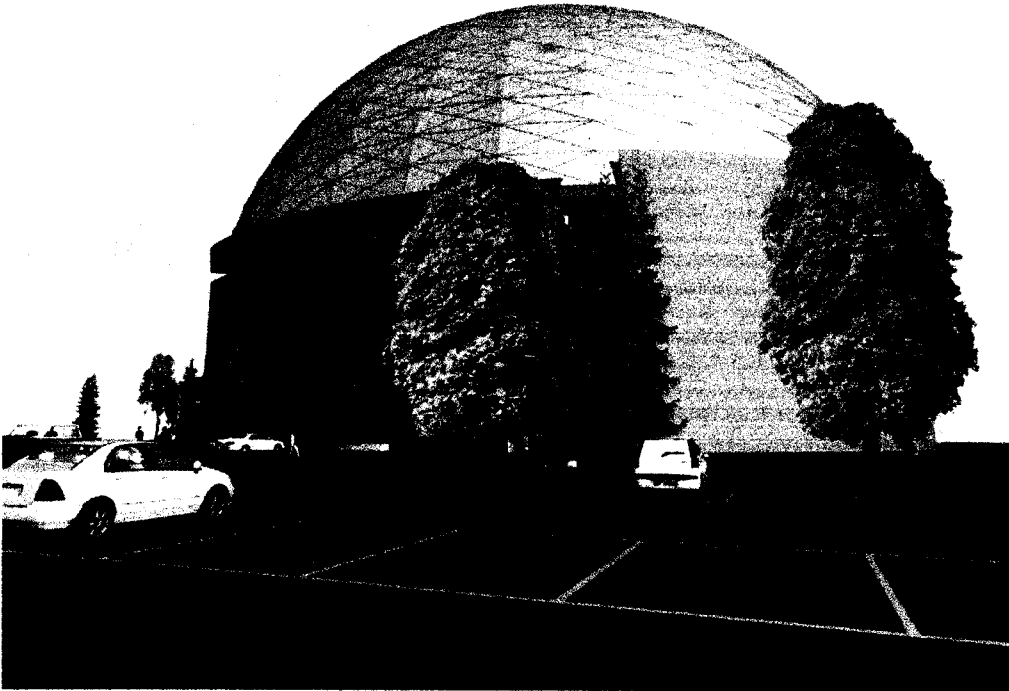
### 6.9.1 INTERIOR



Interior bangunan pada area rekreasi alam, yaitu kombinasi antara air , tumbuh-tumbuhan, sinar matahari, dan angin.

Pada interior diatas terdapat permainan air muncrat yang dibuat dengan sudut tertentu dimana pengunjung dapat melewati air muncrat tersebut dibawahnya.

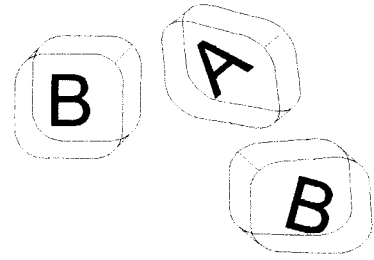
## 6.9.2 EXTERIOR



Exterior bangunan, atap dome dengan struktur space frame dan penutup atap fiberglass atau semacam kaca dengan jaring baja pada ujung dome. Jaring baja dimaksudkan agar hujan dan angin masih dapat masuk. Hal ini akan menambah kesan alami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Flona Serial, Merancang Taman Gaya Lahan Terbatas, PT Samindra Utama, Jakarta 2006.
- Yuli S Andyono, Indonesia Shopping Centers, PT.Griya Asri Prima, Jakarta, 2006.
- W.J.S Poerwadaminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka.
- Neufert Ernst, Architects' Data, Crosby Lockwood Staples, London, 1970.
- Andis Rahman, Shopping Mall Di Cirebon, Tugas Akhir, UII, Yogyakarta, 2005.
- Isman Zamroni, Shopping Center, Tugas Akhir, UII, 1999.
- Akhmad Dwijayanto, Shopping Mall Di Sungailiat, Tugas Akhir, UII, 2005
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
- [www.yogyes.com](http://www.yogyes.com)

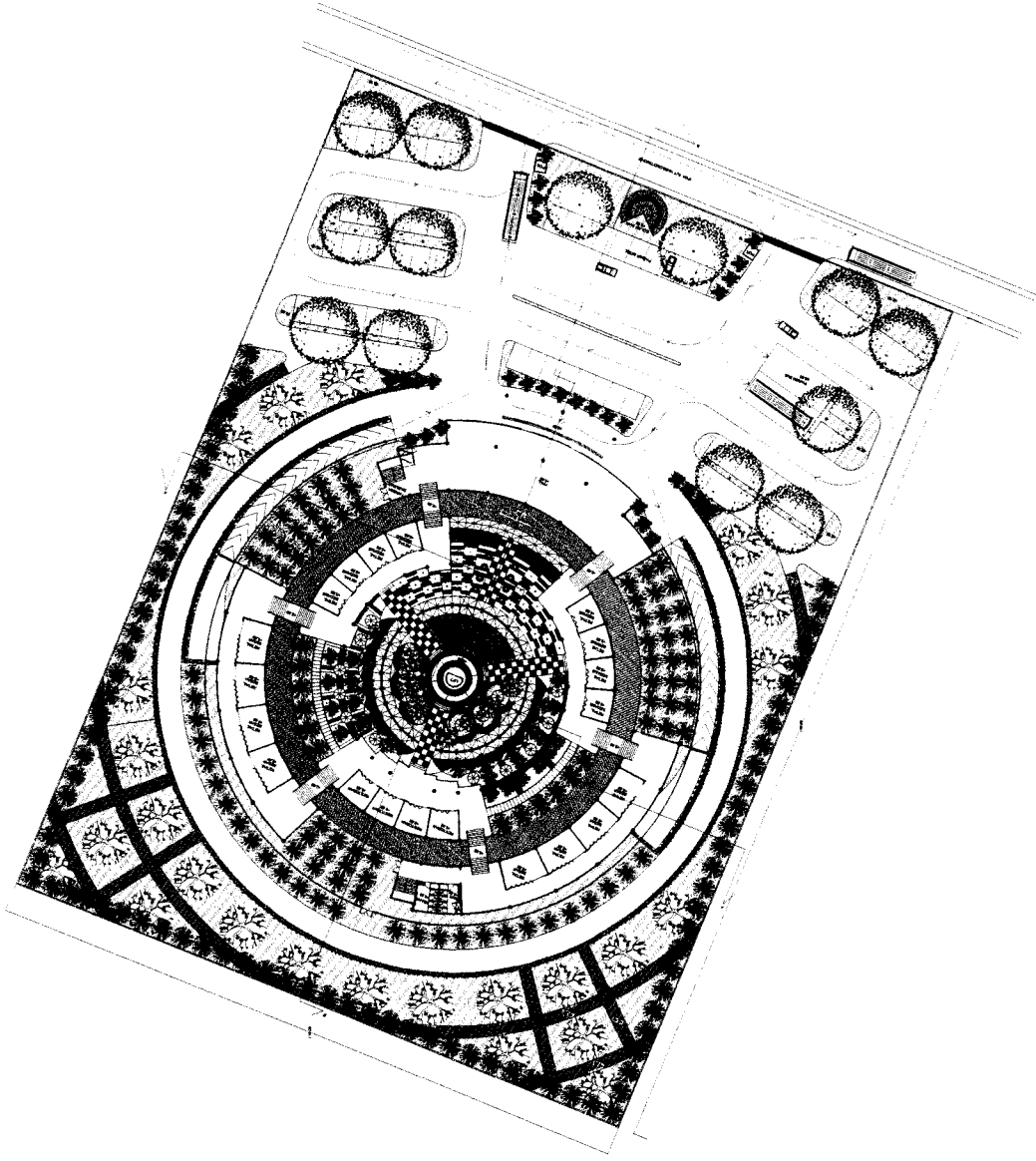


LAMPIRAN



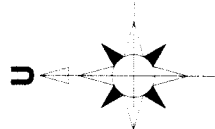




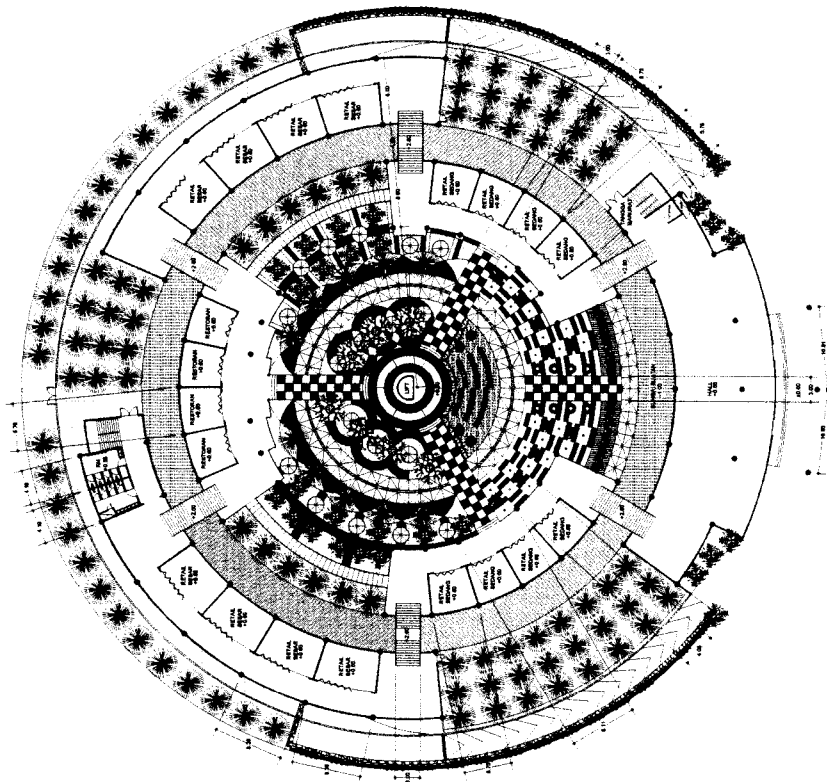


**LEGENDA :**

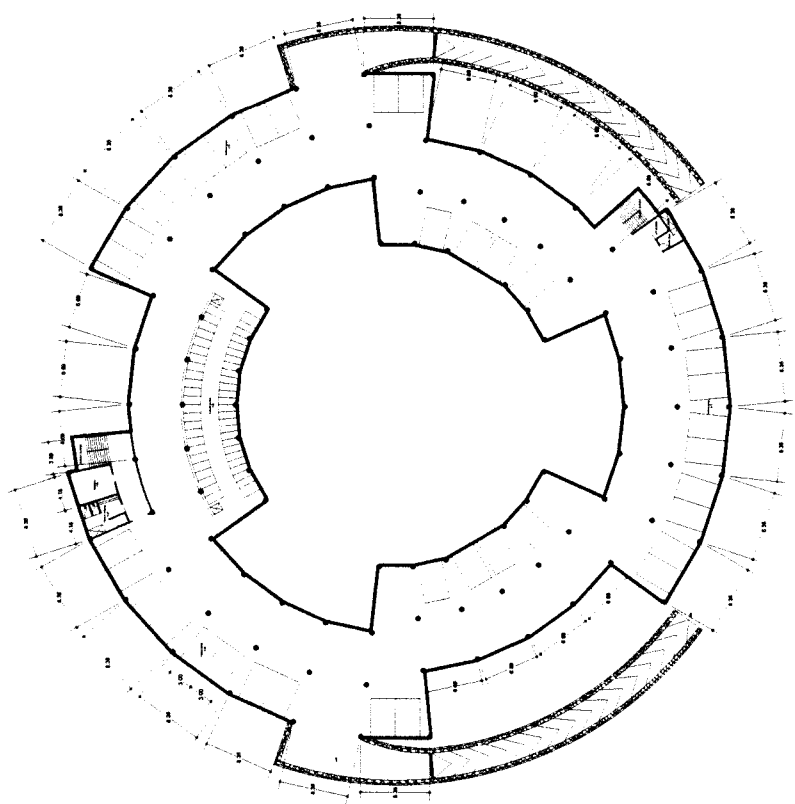
- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  | Pohon Bayam (Pongamia peltata)<br>T 10 m, Ø 15 cm |  | Ruang Jalan (Carpeted Area)<br>T 0,1 m |
|  | Palem (Coccothrinax sp.)<br>T 3 m, Ø 10 cm        |  | Lampiran Beton Halus                   |
|  | Bambu (Bambusa nana)<br>T 1 m, Ø 10 cm            |  | Keramik Betonak Berg Tegel             |
|  | Bambu (Bambusa nana)<br>T 1 m, Ø 10 cm            |  | Keramik                                |
|  | Tanaman Hiasan (Poinsettia)<br>T 1 m, Ø 10 cm     |  | Bekas Beton                            |
|  | Pohon (Pongamia peltata)<br>T 10 m, Ø 15 cm       |  | Bekas Beton Halus                      |
|  | RAMPA JALAN (Paving/Asphalt)<br>T 1 m, Ø 10 cm    |  | As                                     |
|  | Pohon (Pongamia peltata)<br>T 10 m, Ø 15 cm       |  |  |
|  | Aspal   |  |  |
|  | Pohon (Pongamia peltata)<br>T 10 m, Ø 15 cm       |  |  |



<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS PADJARAN INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2007/2008	SHOPPING CENTER SEKITAR TEMPAT REPELAS ALAM	DOSEN PEMBIMBING Ir MUNCHY BE MARCH		IDENTITAS MAHASISWA NAMA: RIKA DWISWARA NO. MHS: 03 512 021 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR SITEPLAN	SKALA 1 : 400	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN

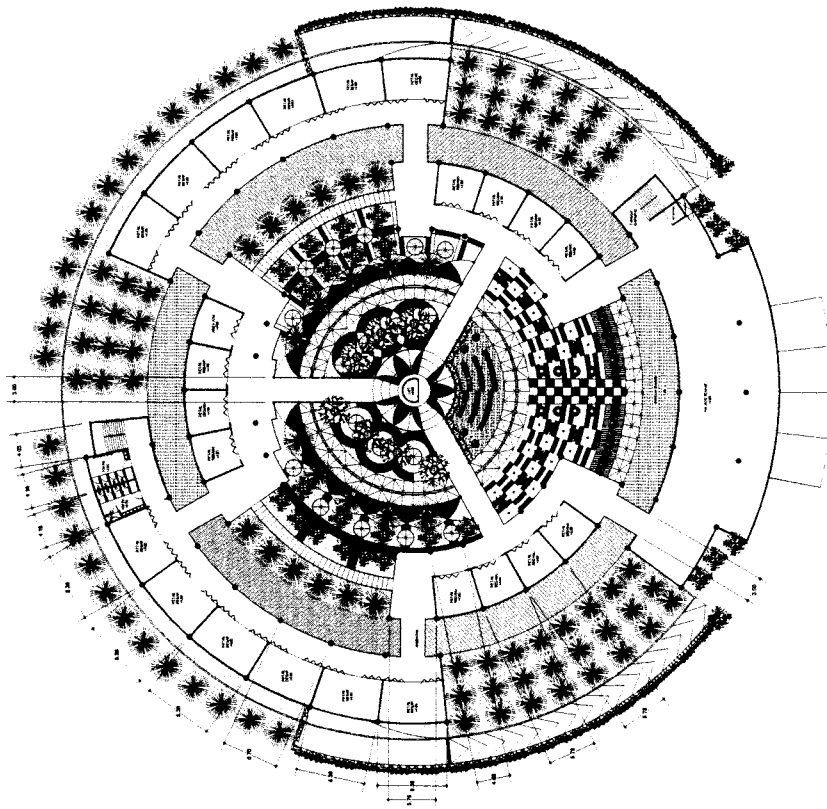


DENAH LANTAI DASAR

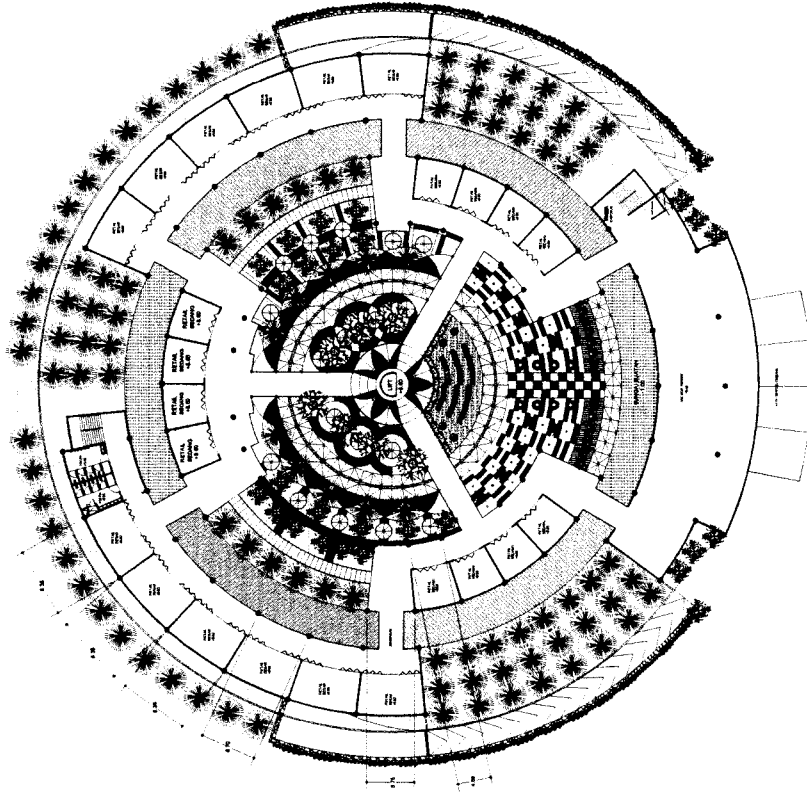


DENAH BASEMENT

<b>TUGAS AKHIR</b> JURISAH ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2007/2008		SHOPPING CENTER SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM		DOSEN PEMBIMBING  Ir. MURNICHY BE MARCH	IDENTITAS MAHASISWA NAMA RIKA DHISWARA NO. MHS 03 513 031 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	(Empty space for student signature and approval)										



DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2



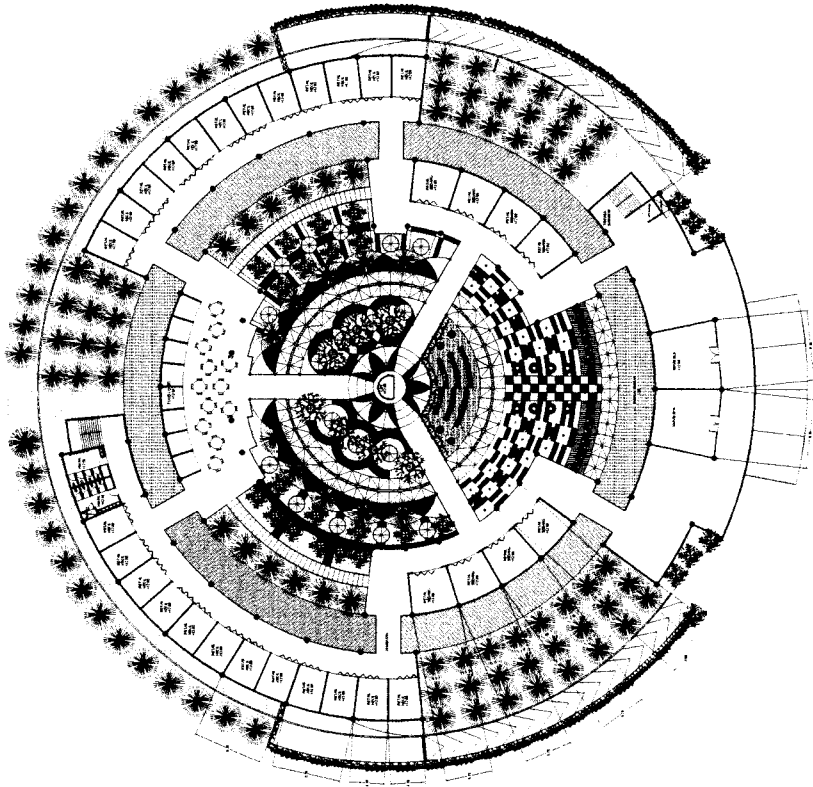
**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURABAYA

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

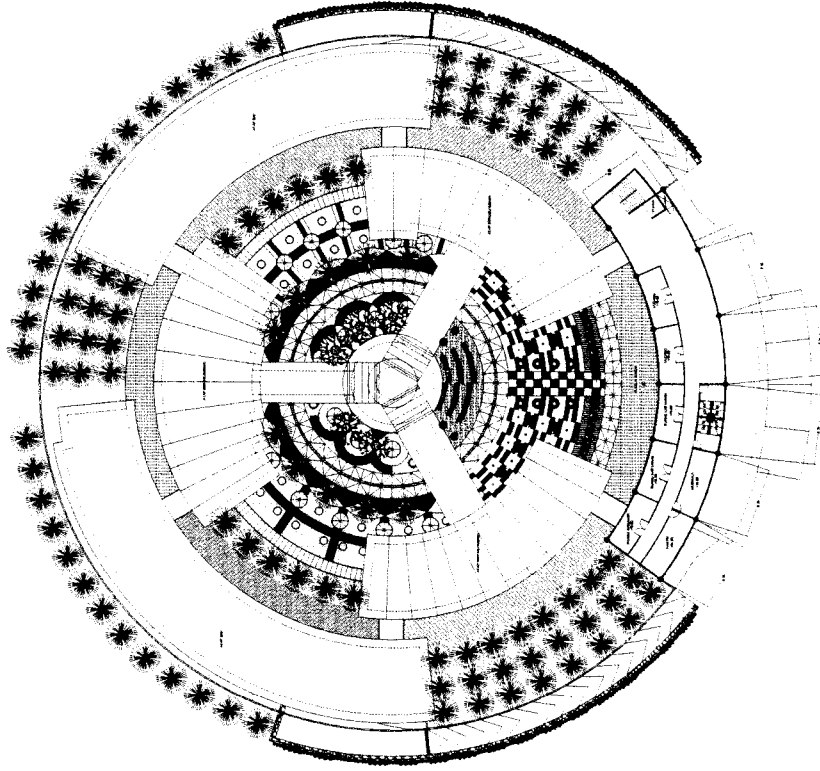
SHOPPING CENTER  
 SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

Dr. MUNICHTY BE M. Arch

DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA: RKA DHRISWARA	DENAH	1 : 200			
	NO. NIS: 03 512 071					
	TANDA TANGAN:					



DENAH LANTAI 3



DENAH LANTAI 4

**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS TELAM TERBUKA



PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2007/2008

SHOPPING CENTER  
SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

DOSEN PEMBIMBING

Ir. MURNICI BE MAECH

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: RKA DMSWARA  
NO. IMHS: 03 513 031  
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

DENAH

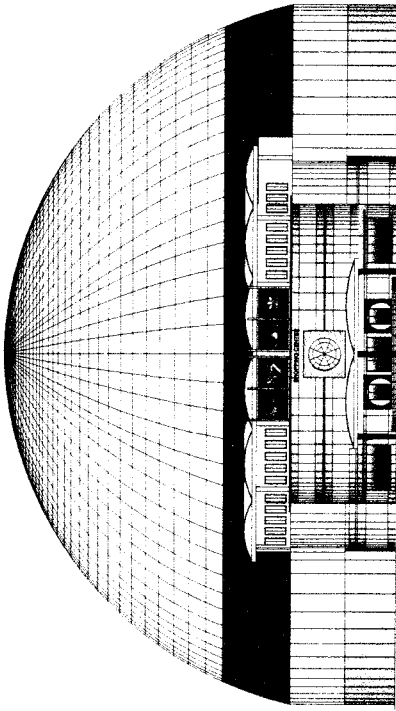
SKALA

1 : 200

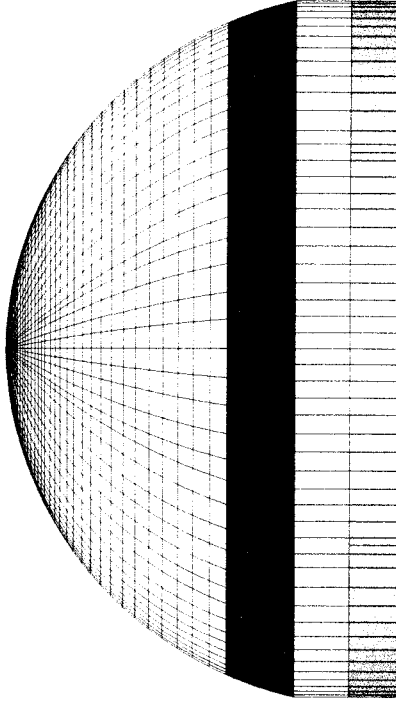
NO. LBR

JML LBR

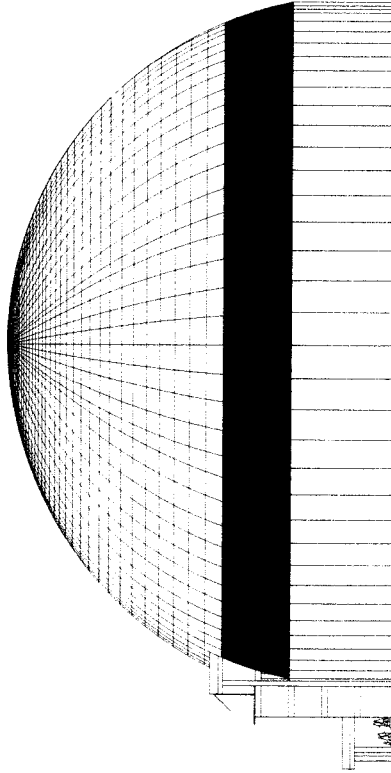
PENGESAHAN



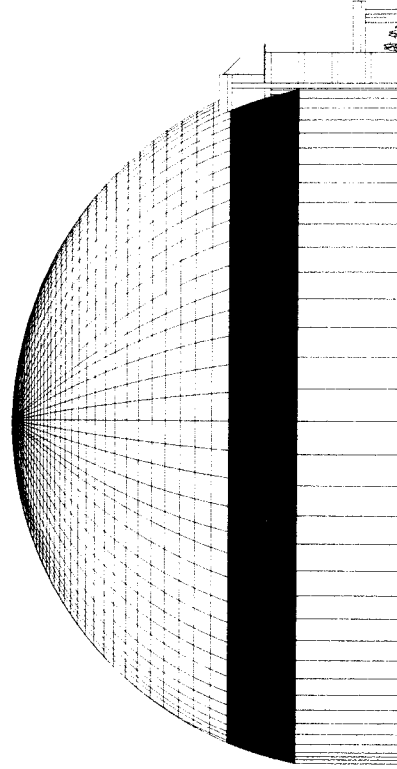
TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG



TAMPAK SAMPIING KIRI



TAMPAK SAMPIING KANAN

**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS SELAM INDONESIA



PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2007/2008

SHOPPING CENTER  
SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

DOSEN PEMBIMBING

Ir. MUNICIKY BE M.Arch

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: RIKALDIHSHWARA  
NO. MHS: 03 512 071  
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

TAMPAK

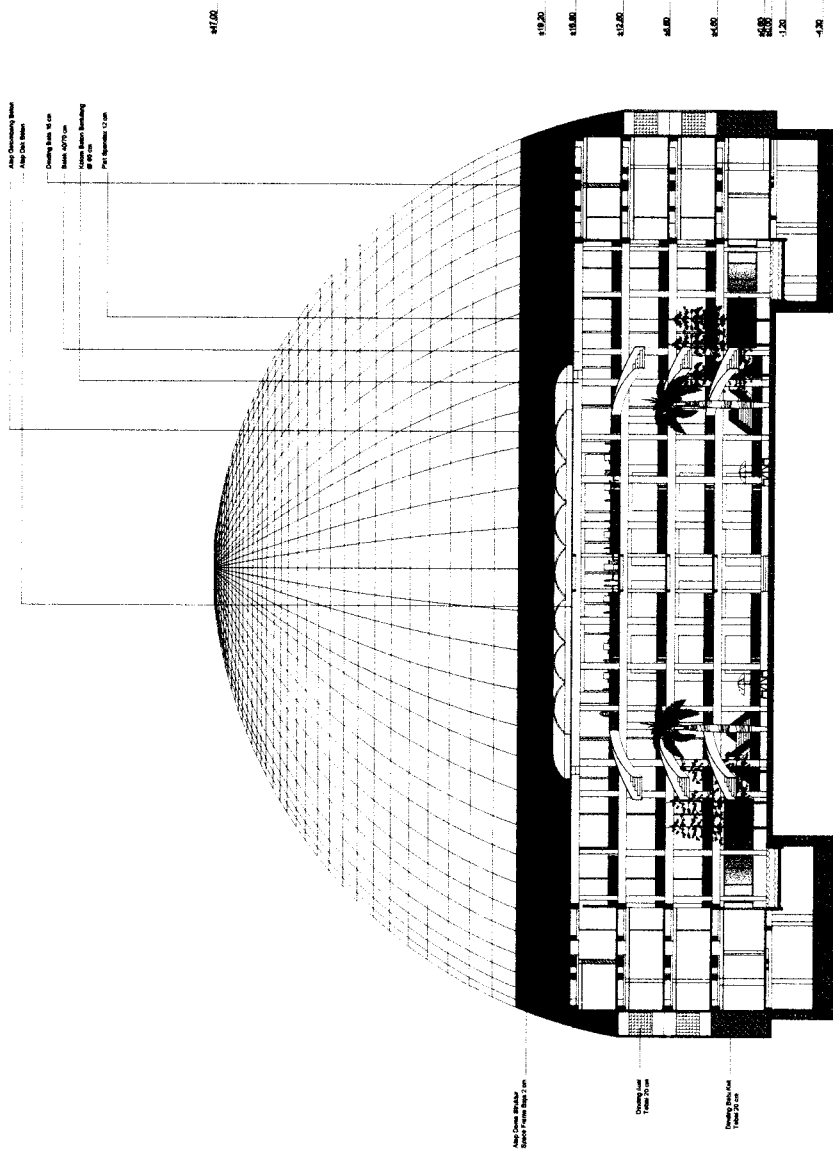
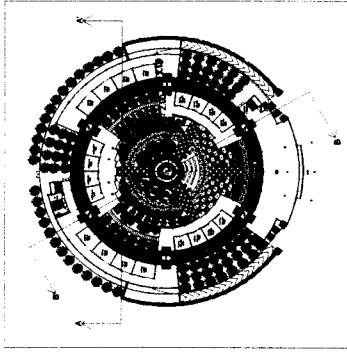
SKALA


1 : 200

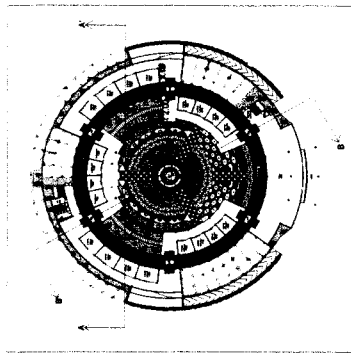
NO. LBR

JML LBR

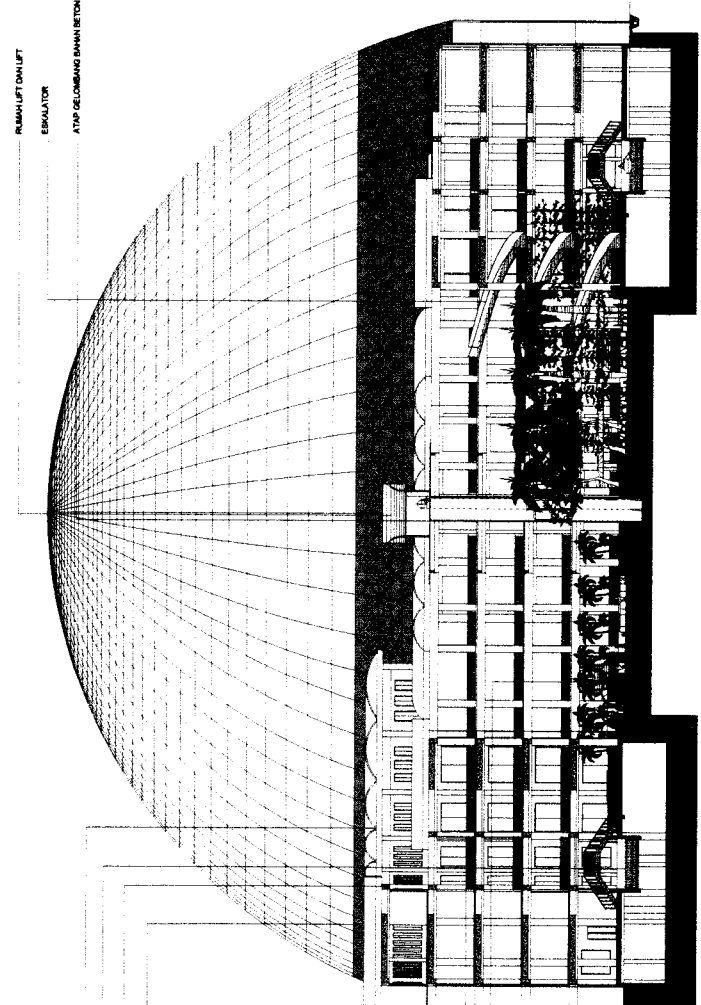
PENGESAHAN



		<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		<b>PERIODE I</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2007/2008</b>		<b>SHOPPING CENTER</b> SEBAGAI TEMPAT RECREASI DAN		<b>DOSEN PEMBIMBING</b> IR MUNICHY BE MARCI		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: RKA DWISWARA NO. MHS: 03 512 021 TANDA TANGAN:		<b>NAMA GAMBAR</b> POTONGAN BANGUNAN AA'		<b>SKALA</b> 1 : 200		<b>NO. LBR</b>		<b>JML LBR</b>		<b>PENGESAHAN</b>	
---	--	--	--	---	--	---	--	--	--	--	--	---	--	-------------------------	--	----------------	--	----------------	--	-------------------	--



+48.00  
 +22.00  
 +20.70  
 +18.00  
 +16.80  
 +12.00  
 +8.00  
 +4.80  
 +0.00  
 -2.00  
 -3.00

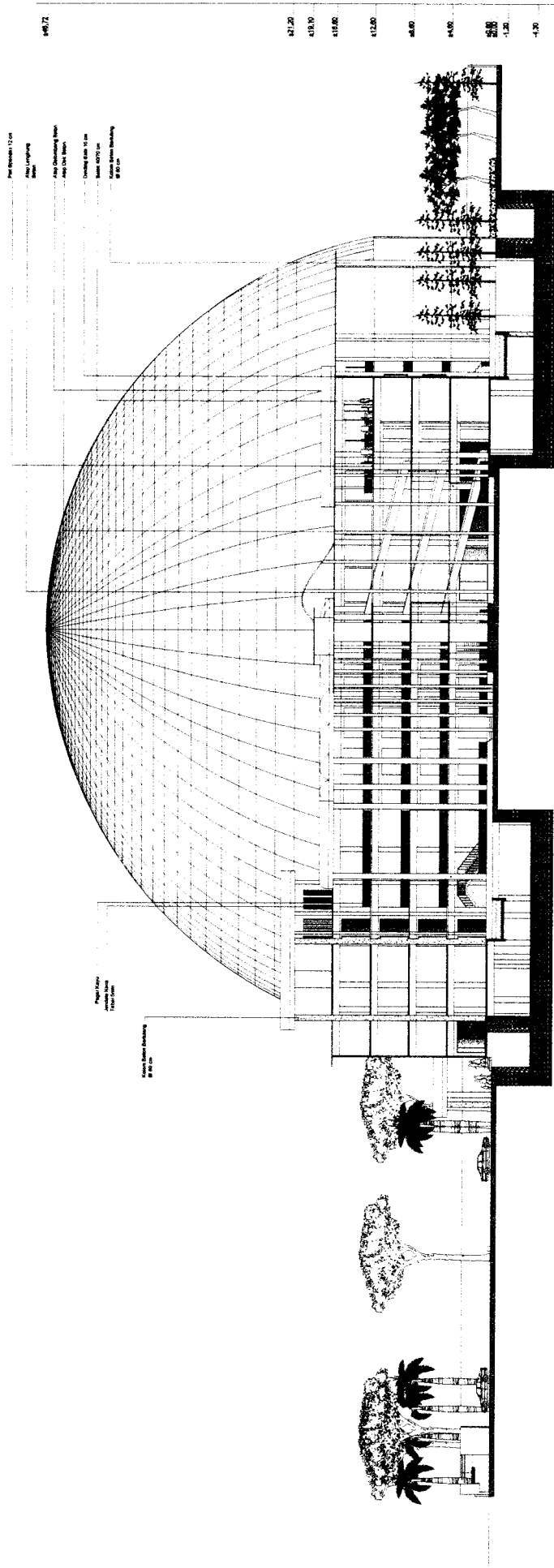


1.00 2.00 3.70 2.04 3.28 1.47 2.87 1.85 3.80 4.05 2.26 4.70 3.55 3.08 0.11 0.11 3.08 4.70 2.94 0.28 4.38 3.58 10.02 0.28 1.24 3.27 0.88 3.37 1.74 0.84 0.06

<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	<b>PERIODE I</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2007/2008</b>		<b>DOSEN PEMBIMBING</b> NAMA: RKA DWISWARA NO. MHS: 03 512 021 TANDA TANGAN:		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: RKA DWISWARA NO. MHS: 03 512 021 TANDA TANGAN:	<b>NAMA GAMBAR</b> POTONGAN BANGUNAN BB'	<b>SKALA</b> 1 : 200	<b>NO. LBR</b>	<b>JML LBR</b>	<b>PENGESAHAN</b>
	SHOPPING CENTER REKONSTRUKSI BERKUALITAS		I. MUNICHY BE.M.A. (TD)							



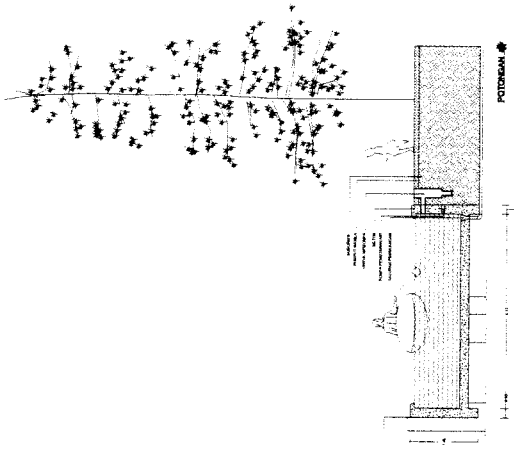
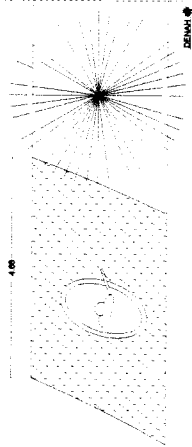




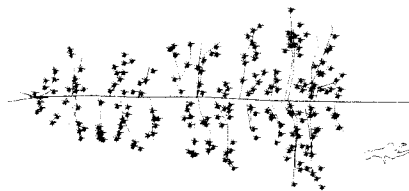
<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS TOAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2007/2008		SHOPPING CENTER SEKOLAH TEMPAT MELAKUKAN		DOSEN PEMBIMBING IY MUNICHY BE MARCI		IDENTITAS MAHASISWA NAMA RIKAL DWISWARA NO. MHS 03 812 021 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR POTONGAN KAWASAN BB'		SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	(Empty space for student signature and date)													



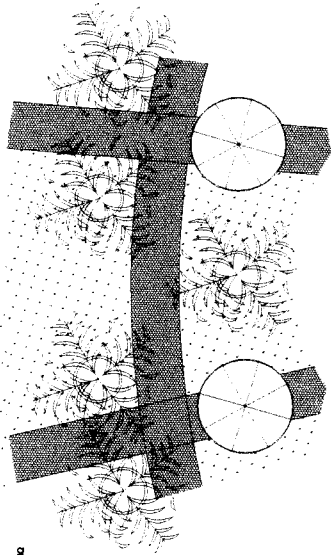
DETAIL SUNGAI BUATAN



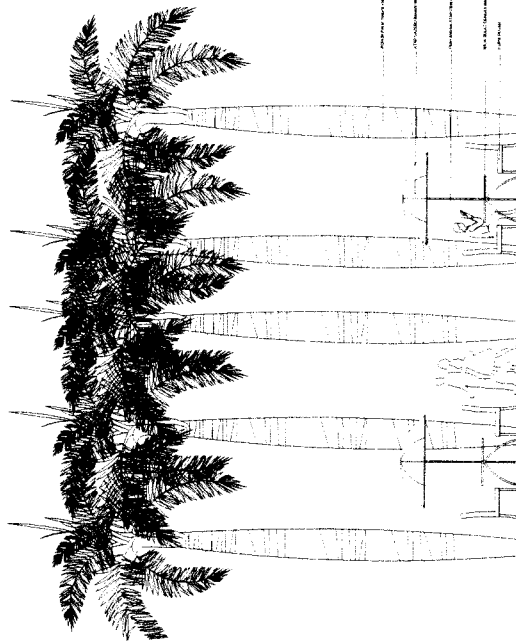
TAMPAK



DETAIL GAZEBO



DETAIL



TAMPAK



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

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 SEKITAR TEMPAT BERDIRI ALAM

DOSEN PEMBIMBING  
 Ir. MUNICHY BE MALICH

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA RKA DWISWARA  
 NO. MHS 03 512 021  
 TANDA TANGAN

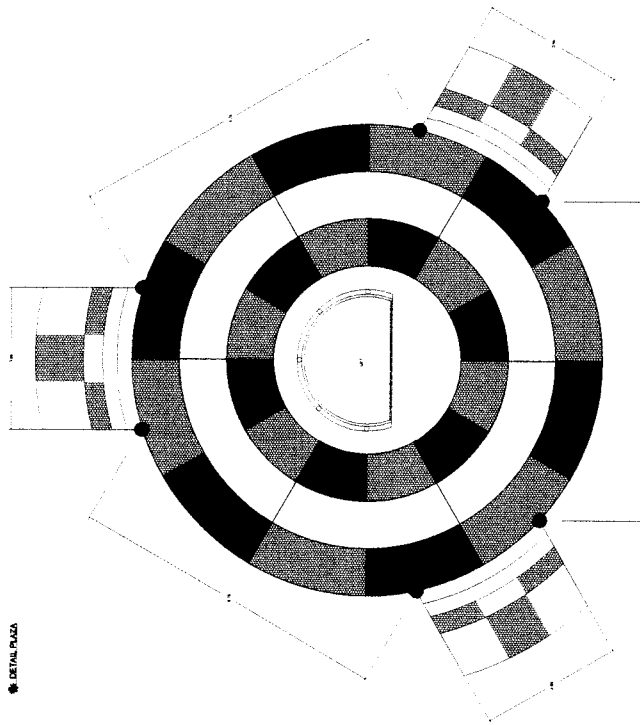
NAMA GAMBAR  
 DETAIL

SKALA  
 1 : 50

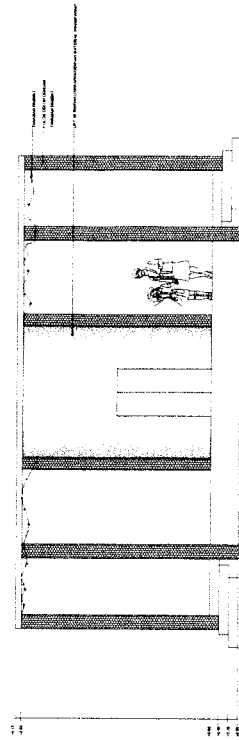
NO. LBR  
 JML LBR

PENGESAHAN

✱ DETAIL PLAZA



CEKUNG ✱



TAMPAK ✱



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

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 SEMOGA TEMPAT BERKREASI ALAM

DOSEN PEMBIMBING  
 Ir. MURNICHY BE WILATER

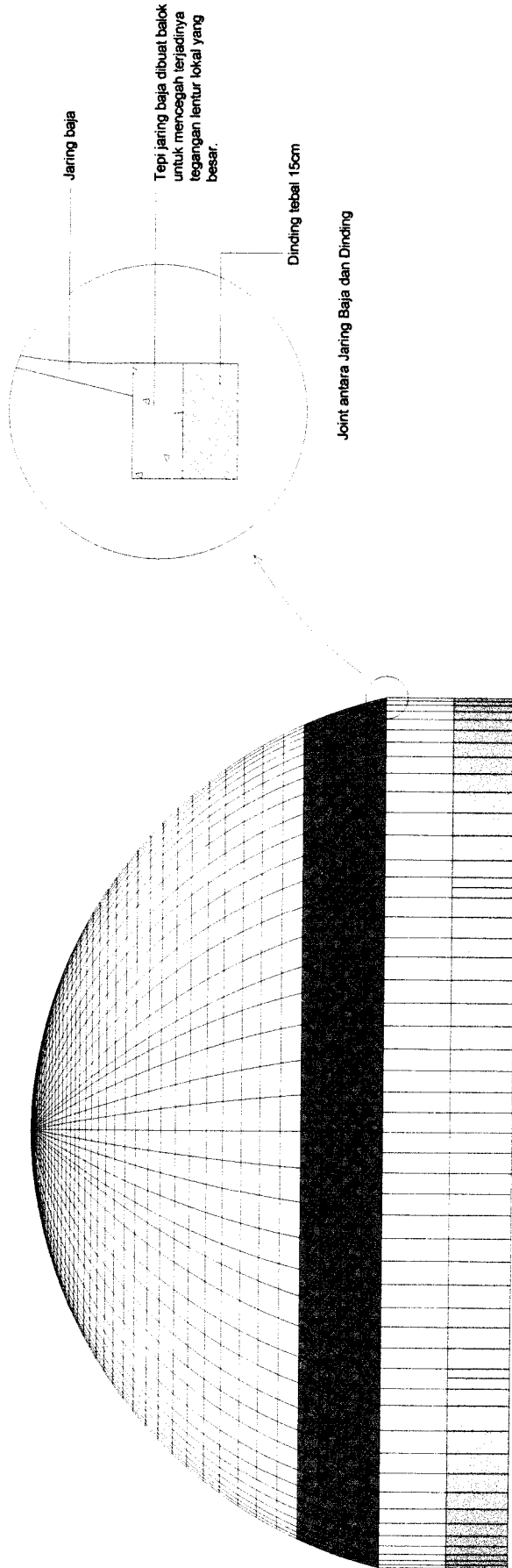
IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA RKA DWISWARA  
 NO. MHS 03 512 021  
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
 DETAIL

SKALA  
 1 : 50

NO. LBR  
 JML LBR

PENGESAHAN



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

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 RUMAH TANGGA KEBUDAYAAN

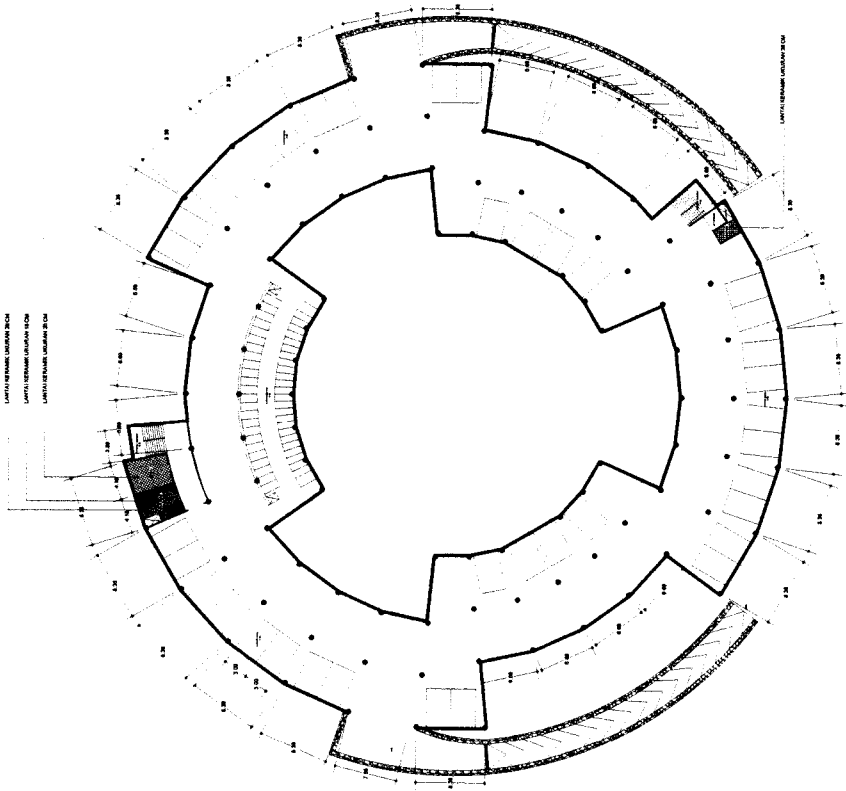
DOSEN PEMBIMBING  
 Ir. MUNICHY BE M.Arch

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA: RIKA DWISWARA  
 NO. IMHS: 03 512 021  
 TANDA TANGAN:

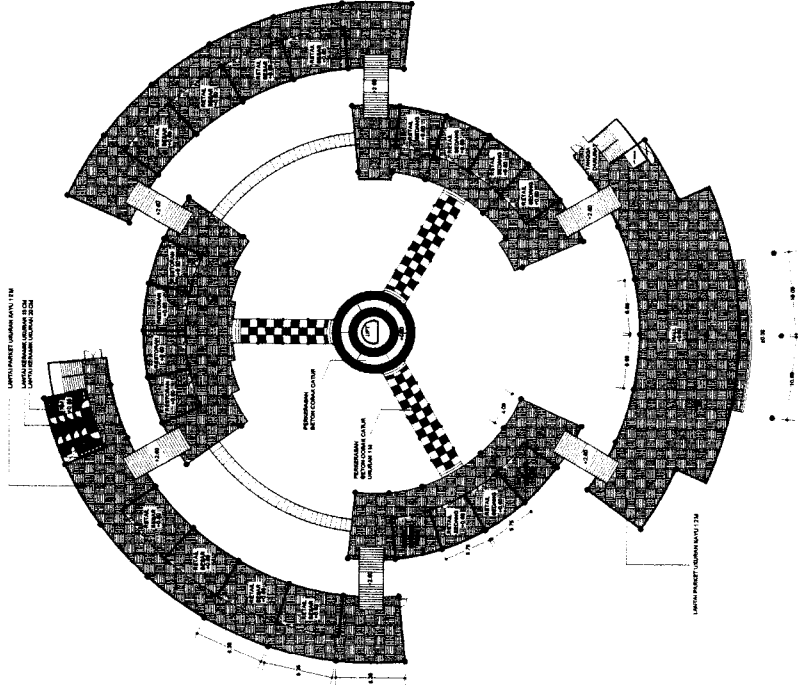
NAMA GAMBAR  
 DETAIL

SKALA  
 1 : 50

NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN



POLA LANTAI DEMAH BASEMENT



POLA LANTAI DEMAH LANTAI DASAR



**TUGAS AKHIR**

JURISAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS INDONESIA

PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2007/2008

SHOPPING CENTER  
SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

DOSEN PEMBIMBING

Ir. MUNICHY BE MARICH

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: RIKA DHIWYARA  
NO. IMS: 03 512 071  
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

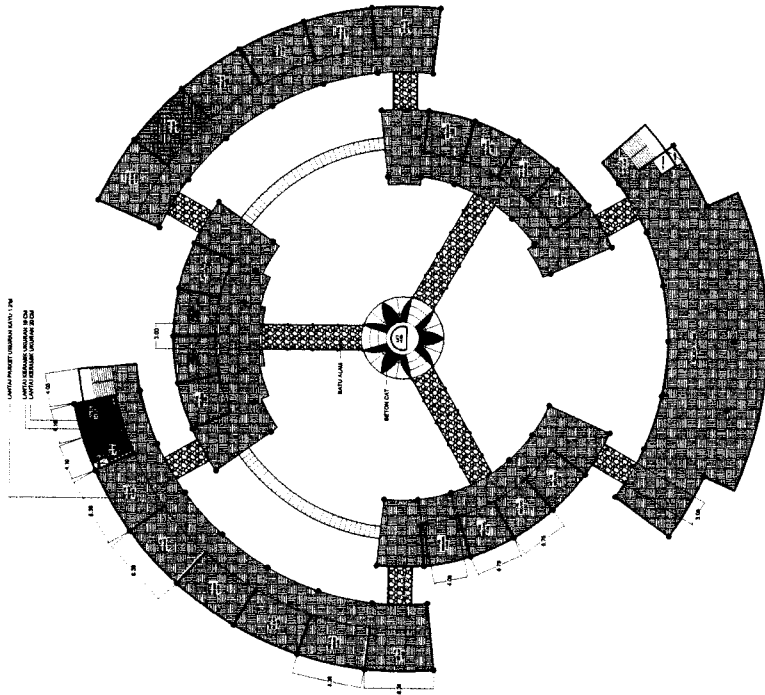
POLA LANTAI

SKALA

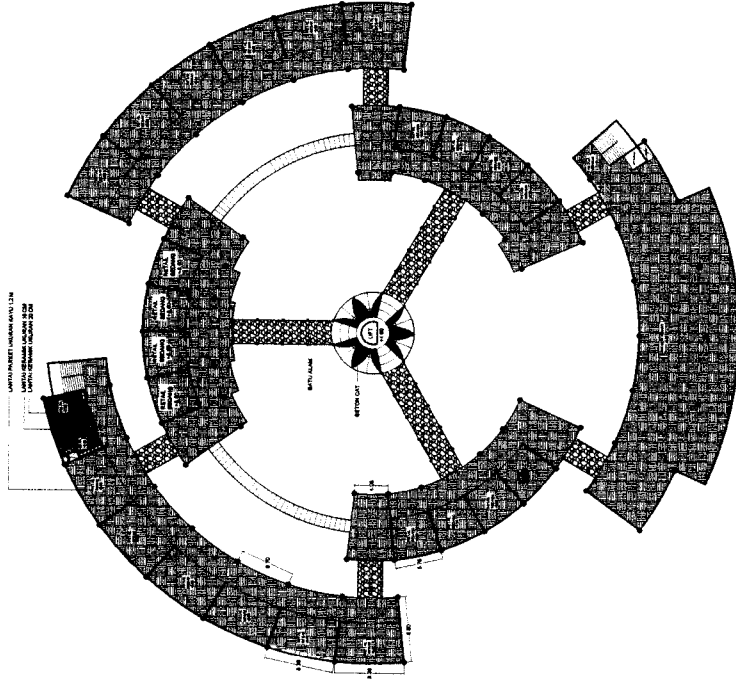
1 : 200

JML LBR

PENGESAHAN



POLA LANTAI DENAH LANTAI 1



POLA LANTAI DENAH LANTAI 2



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

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

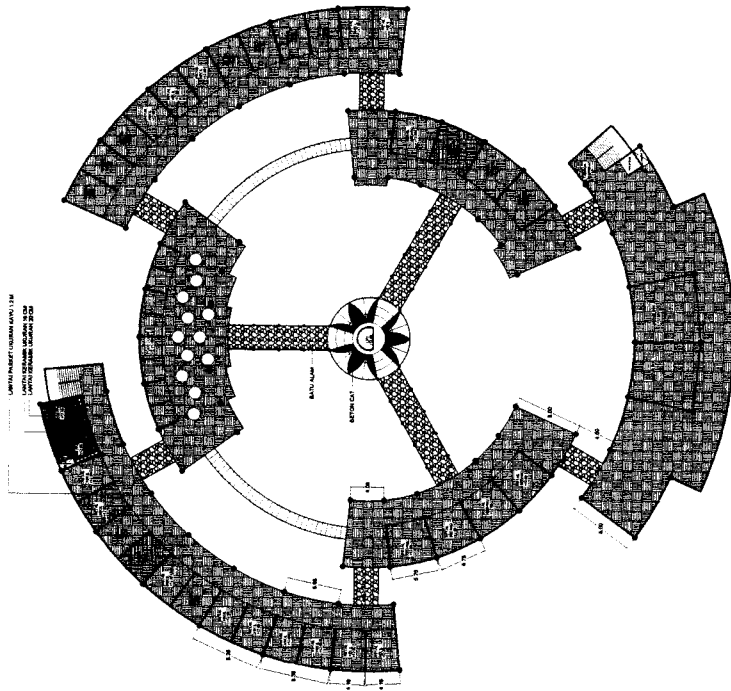
DOSEN PEMBIMBING  
 Ir. MUNICHY BE, M.Arch

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA: RKA DHIWIWARA  
 NO. IMHS: 03 512 071  
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR  
 POLA LANTAI

SKALA  
 1 : 200

JML LBR PENGESAHAN



POLA LANTAI DENAH LANTAI 3



POLA LANTAI DENAH LANTAI 4



**TUGAS AKHIR**  
 JURISAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS INDONESIA

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

DOSEN PEMBIMBING  
 Ir. MUJINGCHY BE M.Arch

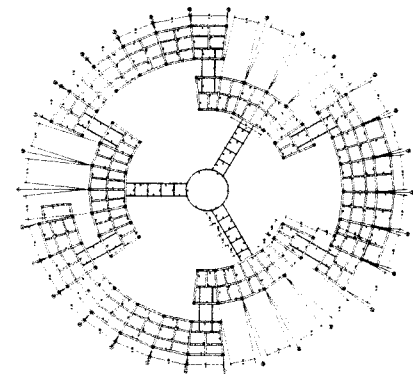
IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA: RIKKA DHISWARA  
 NO. IMHS: 03 512 071  
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR  
 POLA LANTAI

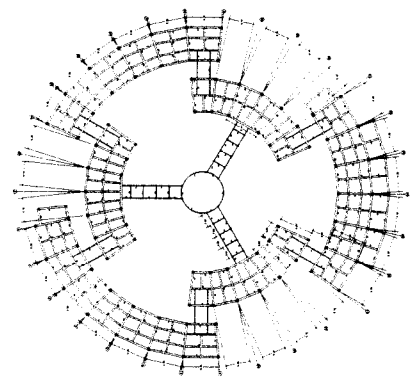
SKALA  
 1 : 200

NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN

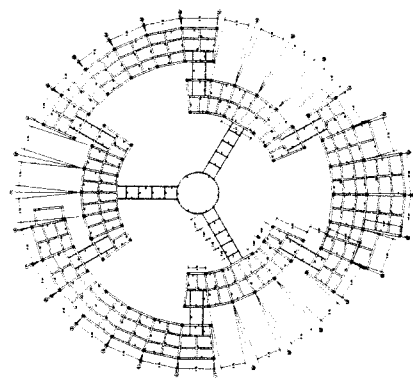




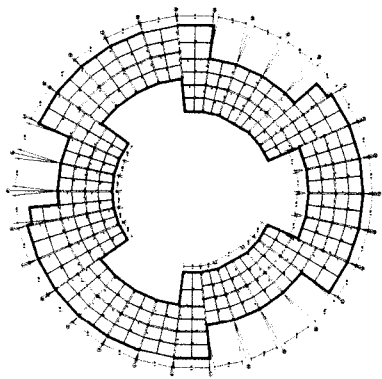
STRUKTUR LANTAI MALL LANTAI LANTAI 1



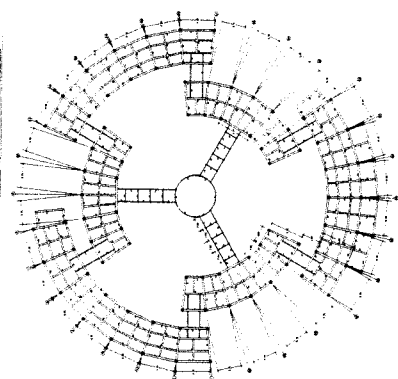
STRUKTUR LANTAI MALL LANTAI LANTAI 2



STRUKTUR LANTAI MALL LANTAI LANTAI 3

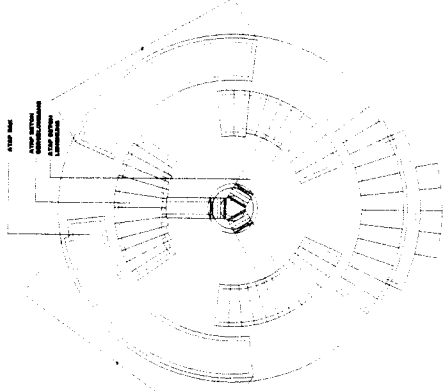


STRUKTUR LANTAI MALL LANTAI LANTAI 4

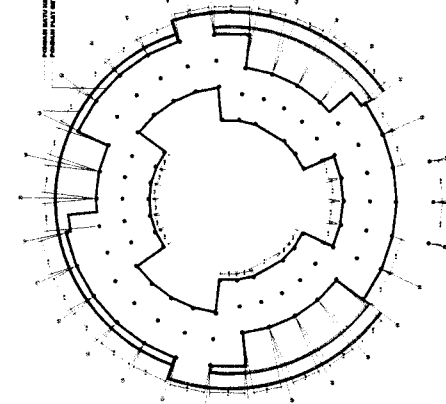


LAMPIRAN 1

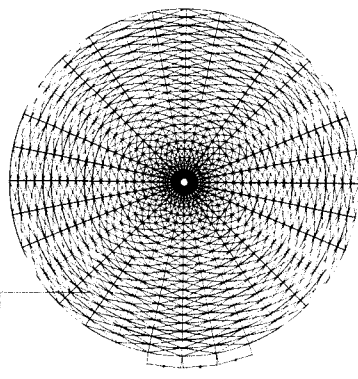
LEMBURAN	NO. 1
LEMBURAN	NO. 2
LEMBURAN	NO. 3
LEMBURAN	NO. 4
LEMBURAN	NO. 5
LEMBURAN	NO. 6
LEMBURAN	NO. 7
LEMBURAN	NO. 8
LEMBURAN	NO. 9
LEMBURAN	NO. 10



STRUKTUR LANTAI MALL LANTAI LANTAI 5



STRUKTUR LANTAI MALL LANTAI LANTAI 6



STRUKTUR LANTAI MALL LANTAI LANTAI 7



**TUGAS AKHIR**  
 JURISAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

Ir. MUNICHY BE M. Arch

DOSEN PEMBIMBING

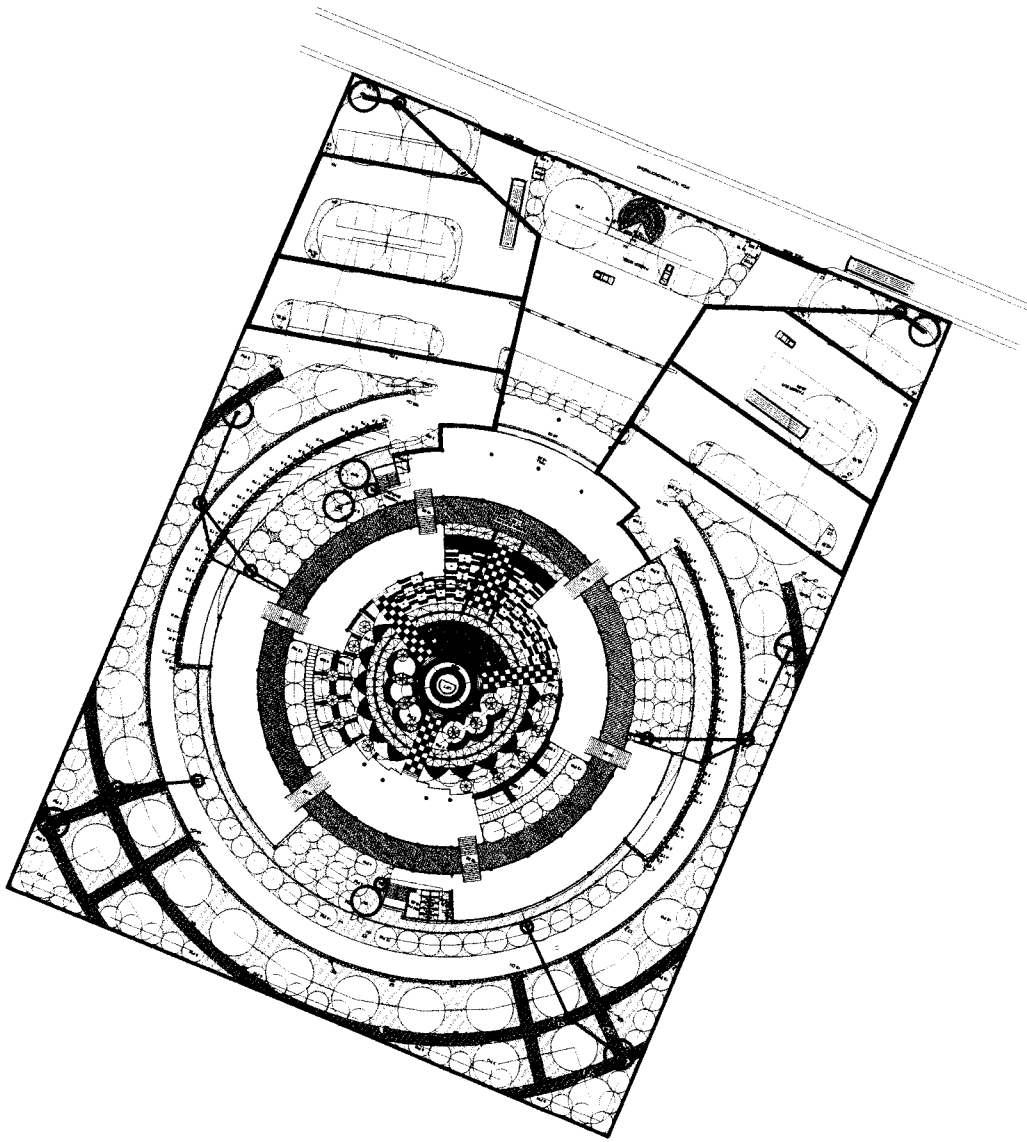
IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: RKA DWISWARA  
 NO. IMS: 03 512 021  
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR  
 RENCANA STRUKTUR

SKALA  
 1 : 400

NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN



LEGENDA :

- |     |  |                |  |              |         |
|-----|--|----------------|--|--------------|---------|
| P   |  | Area Pusat     |  | Lantai Atas  | 1 x 1 m |
| R   |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| U   |  | Area Kantor    |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| CH  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| PH  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| TS  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| MB  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| K   |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| CI  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| KA  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| LT  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| BK  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| BP  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| BT  |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |
| SAB |  | Area Perumahan |  | Lantai Bawah | 1 x 1 m |

**TUGAS AKHIR**

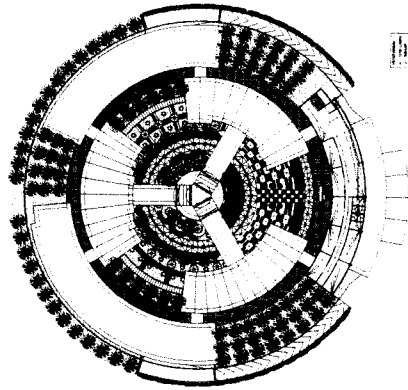
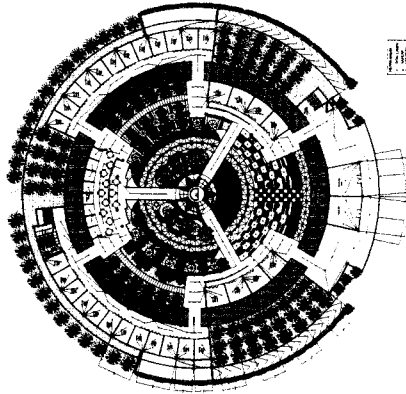
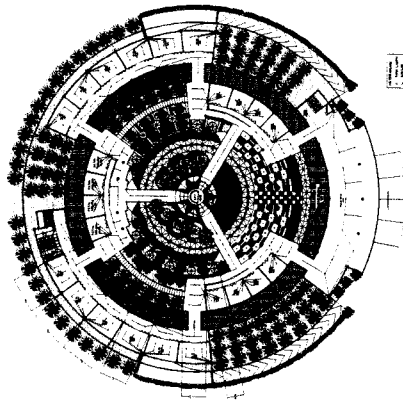
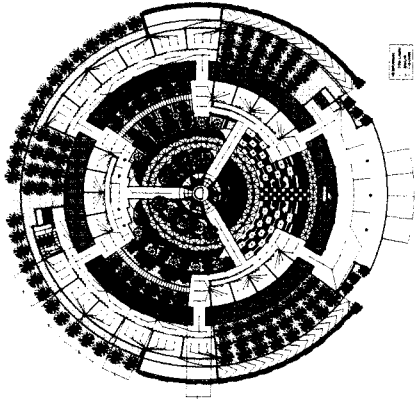
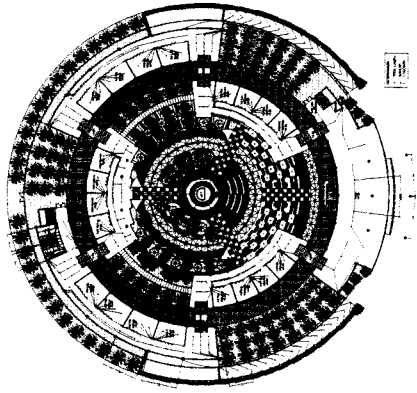
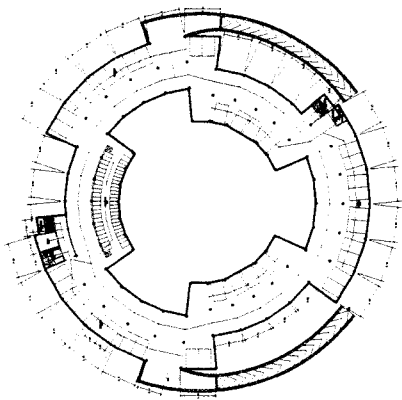
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2007/2008

SHOPPING CENTER  
REMANA TEMPAH PERUMAHAN

DOSEN PEMBIMBING  
IR. MUNCHY BE. MARC

NAMA	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
RIKA DWISWARA	03 512 021	REMANA LANSEKAP	1 : 400			
NO. MHS						
TANDA TANGAN						



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

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

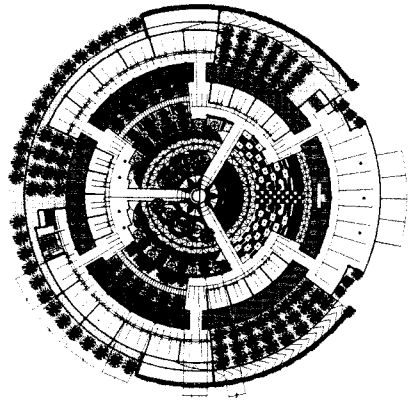
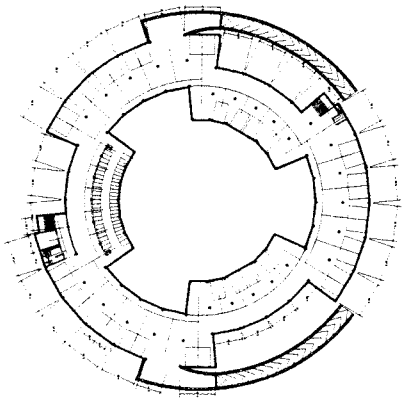
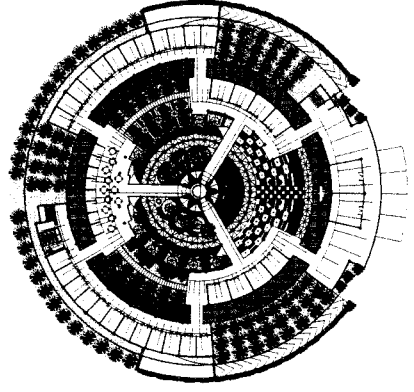
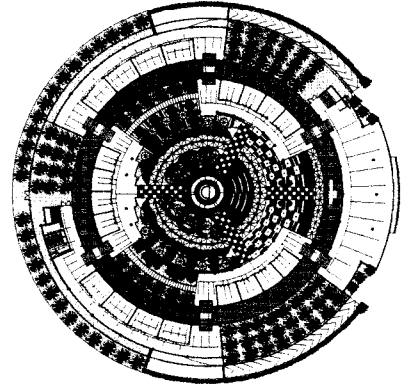
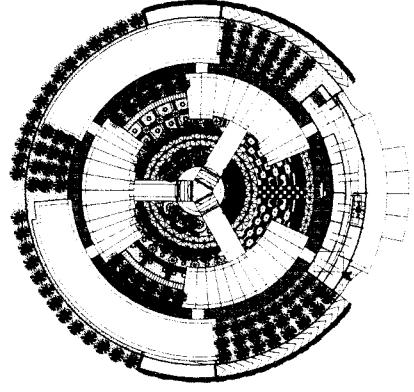
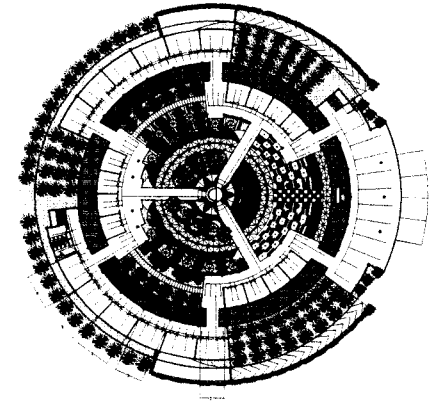
DOSEN PEMBIMBING  
 Ir. MUNICHY BE MARSH


IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA RKA DIMSWARA  
 NO. IMS 03 512 021  
 TANDA TANGAN

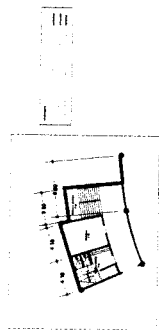
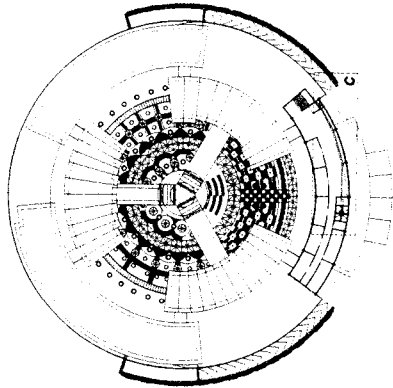
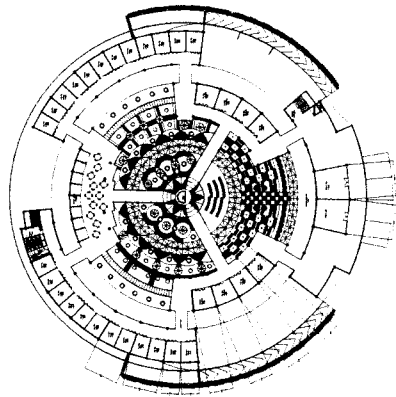
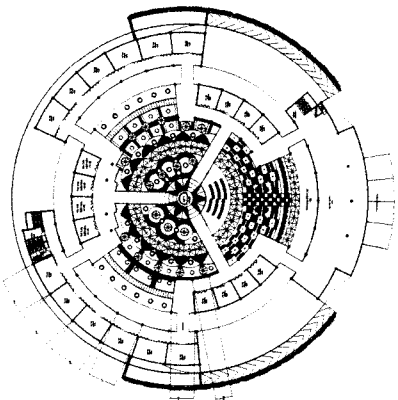
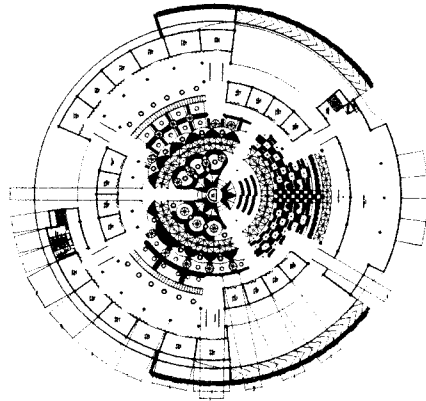
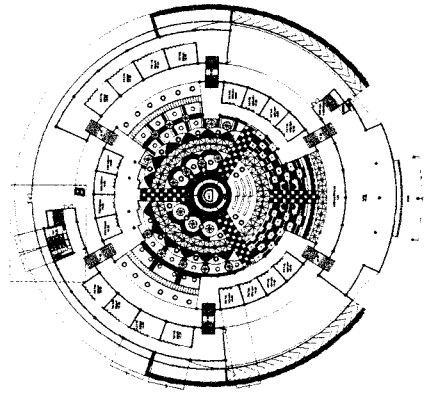
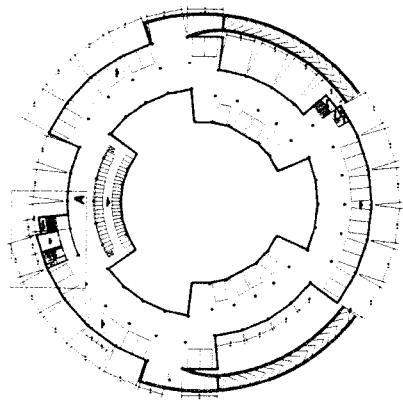
NAMA GAMBAR  
 RENCANA TITIK LAMPU

SKALA  
 1 : 400

NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN



 <p><b>TUGAS AKHIR</b>          JURUSAN ARSITEKTUR          FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN          UNIVERSITAS PELAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE I          TAHUN AKADEMIK          2007/2008</p>		<p>SHOPPING CENTER          SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM</p>		<p>DOSEN PEMBIMBING          Ir. MUNCHY BE MARSH</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA          NAMA: RKA. LDHISWARA          NO. IHS: 03 512 021          TANDA TANGAN:</p>	<p>NAMA GAMBAR          RENCANA SISTEM          KESELAMATAN BANGUNAN</p>	<p>SKALA          1 : 400</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
	<p>IR. MUNCHY BE MARSH</p>										
	<p>IR. MUNCHY BE MARSH</p>										



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS INDONESIA, DEPOK, INDONESIA

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER  
 SEBAGAI TEMPAT REKREASI ALAM

DOSEN PEMBIMBING  
 DR. MUNICHY BE M. ARCH

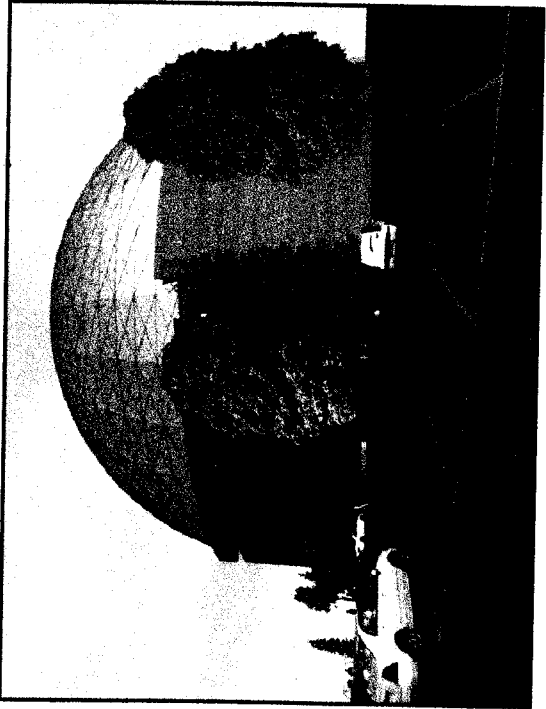
IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA: RKA DHRISWARA  
 NO. IMHS: 03 512 021  
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR  
 RENCANA SANITASI

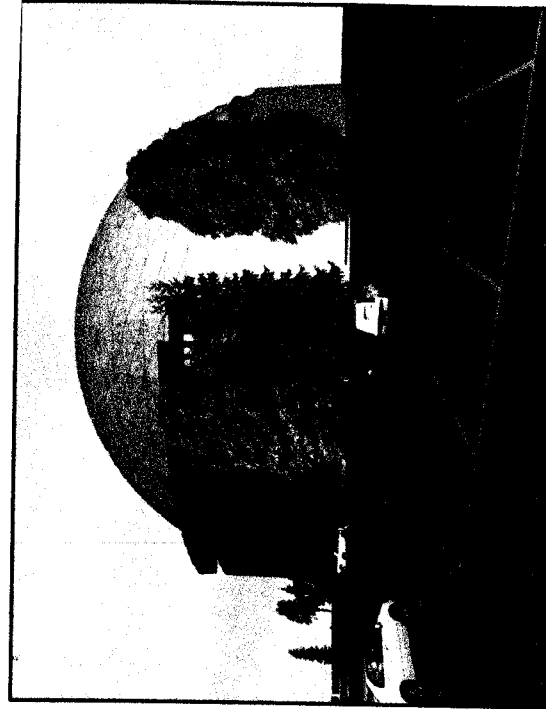
SKALA  
 1 : 400

NO. LBR

JML LBR  
 PENGESAHAN



EXTERIOR SHOPPING CENTER



EXTERIOR SHOPPING CENTER



INTERIOR AREA REKREASI



INTERIOR AREA REKREASI



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE /  
 TAHUN AKADEMIK  
 2007/2008

SHOPPING CENTER

DOSEN PEMBIMBING

IF MUNICRY BE MARCH

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA RIKA DWISWARA  
 NO. MHS 03 512 071  
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
 PERSEKUTIF

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN