

8. Personil creative source studio (pa Dwi, Arga, taufik, mas bambang, enriko) terima kasih saran-saran struktur dan bantuannya.
9. Teman-Teman studio periode 3 2004/2005 arsitektur UII
10. Semua pihak yang telah membantu penyusunan dalam menyelesaikan laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Mengingat kemampuan penulis begitu terbatas, maka penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penyusun berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya. Amin

***Wassalamu'alaikum. Wr.Wb***

Jogyakarta, Agustus 2005

Penulis

Andis Rahman

2. Rekreasi Keluarga

Aktivitas rekreasi yang diinginkan oleh setiap individu di dalam keluarga sangatlah beragam dan bermacam-macam. Maka dari itu sifat rekreasi sebenarnya diangkat dari rekreasi individu juga yang bisa dilakukan bersama-sama keluarganya. Bisa jadi intisari dari kegiatan rekreasi berasal dari sebagian anggota keluarga, sedangkan yang lain hanya menemani mereka. Shopping street sebagai sarana rekreasi keluarga, fasilitas komersial perdagangan yang menyediakan fasilitas atau memungkinkan menjadi wadah rekreasi yang tersamar dalam suasana yang tercipta dari variasi barang dagangan variasi yang tercipta dari kegiatan jual beli itu sendiri.

**D. Pengertian Umum Rekreasi dan Arena Rekreasi**

Rekreasi berasal dari kata 're-create" yang berarti menciptakan kembali ; maksudnya adalah menciptakan suasana baru. Dalam rekreasi ini tentu akan dibutuhkan adanya arena untuk berekreasi, dalam hal ini pusat perbelanjaan.

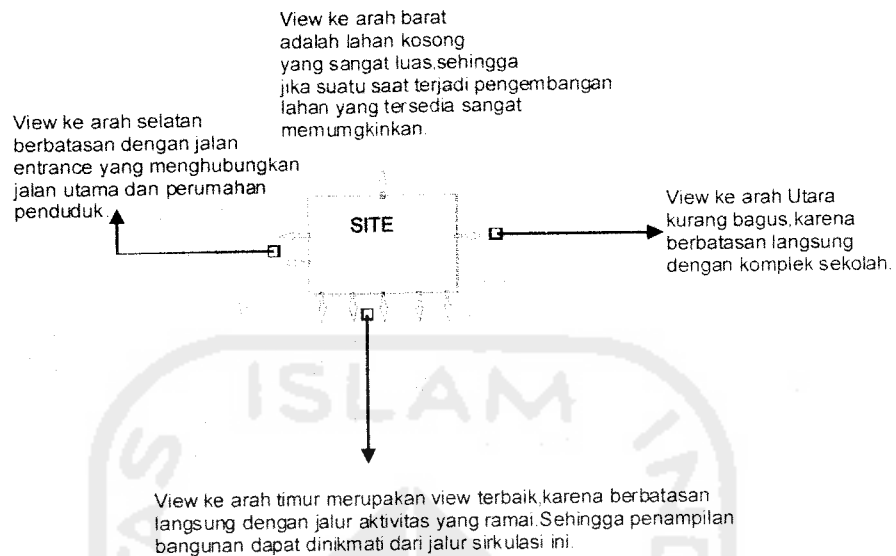
**E. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi**

1. Berdasarkan Sifat Kegiatan

- a. *Entertainment/kesukaan* : restoran, *cafeteria*, *sanck bar*, dan sebagainya.

- b. *Amusement*/kesenangan : bioskop, *night club*, *art gallery*, *ball room*, 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*, *bombom car* dan lain-lain.
  - b. Pasif : kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik seperti menonton bioskop, konser, drama dan sebagainya.
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*, *cafe*.

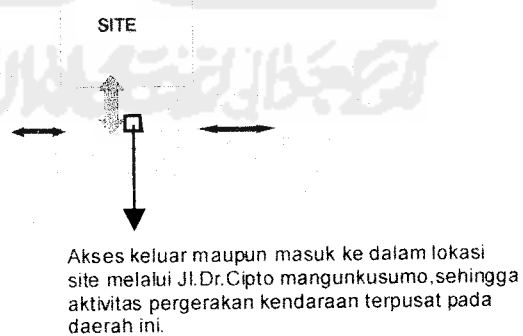
tersebut merupakan area yang produktif, sehingga bangunan mempunyai nilai ekonomis yang tinggi.



Gambar 3.9

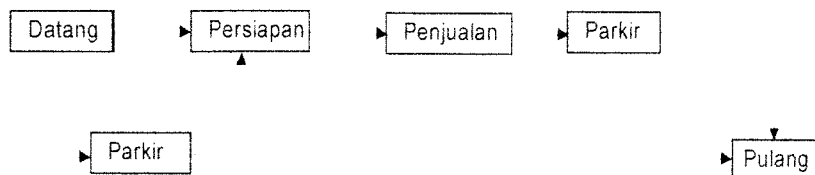
### 3.8 Analisa Akses Masuk site

Akses masuk dan keluar lokasi Site yang paling Utama adalah dari arah Jl.dr.Cipto Mangunkusumo, karena merupakan jalan dua arah yang sangat memungkinkan untuk kegiatan tersebut.



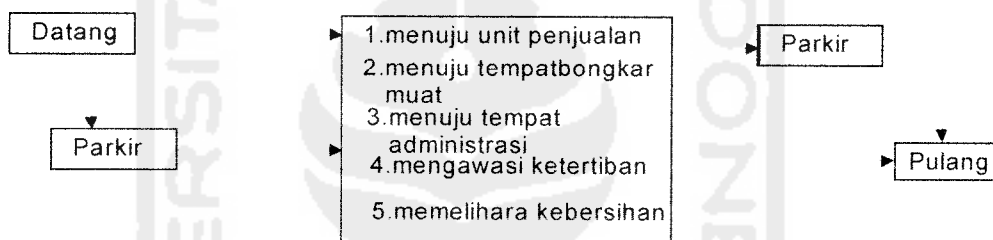
Gambar 3.10

2. Pergerakan Pedagang



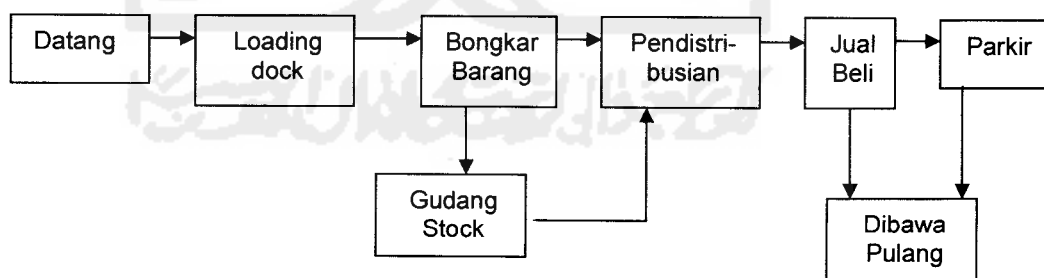
Gambar 3.13

3. Pergerakan Pengelola



Gambar 3.14

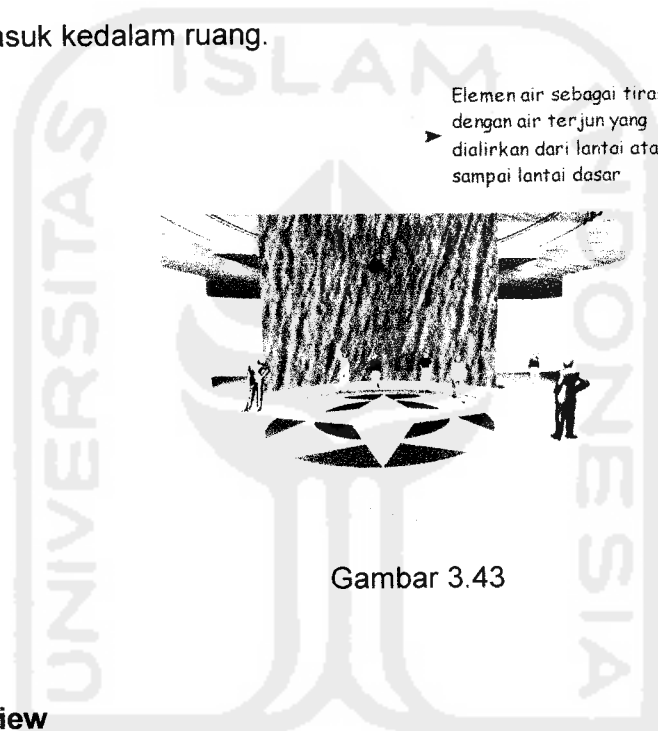
4. Pergerakan Barang



Gambar 3.14

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

Selain itu air juga berfungsi sebagai tirai untuk menyamarkan keadaan di dalam ruang sehingga diharapkan menjadi penarik bagi pengunjung untuk masuk kedalam ruang.



Gambar 3.43

### **3.14.6 View**

#### **1. View ke dalam bangunan**

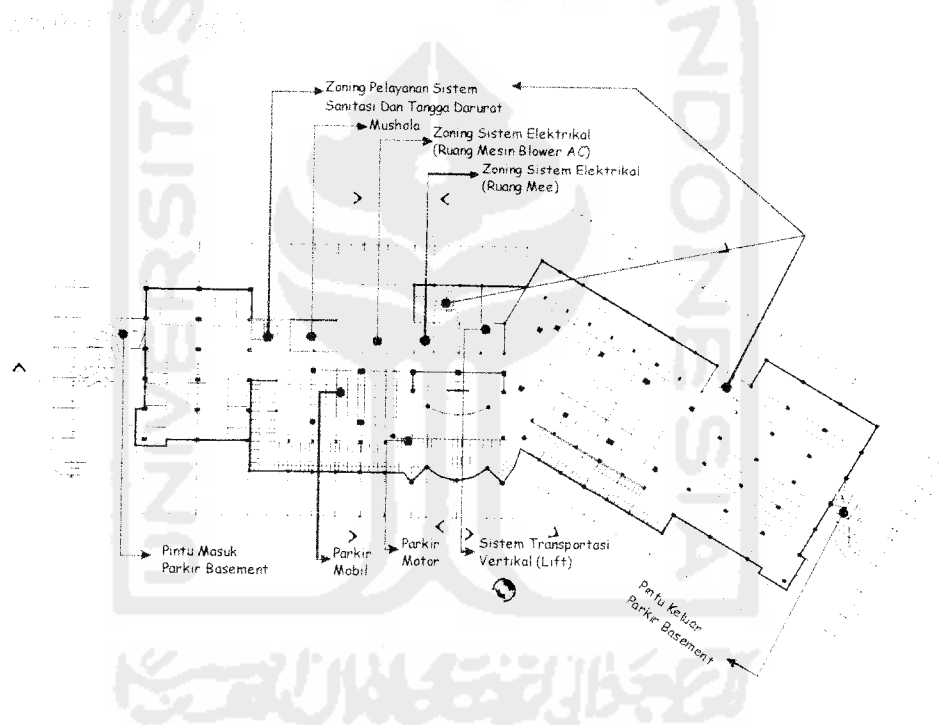
Penggunaan void diantara ruang sirkulasi memberikan pandangan yang lebih luas kepada pengunjung sehingga menciptakan suasana ruang yang tidak membosankan.

serta dapat membawa mental dan emosional seseorang terhadap lingkungan yang bebas (alamiah)

- Pemanfaatan elemen air baik pada ruang luar digunakan sebagai penarik pengunjung dan menciptakan suasana yang alami pada bangunan. Elemen air tersebut ditransformasikan menjadi kolam dengan air mancur yang berada pada *main entrance* bangunan serta kolam-kolam dengan air mancur kecil disepanjang *fasad* depan bangunan.
- Pada ruang dalam elemen air berfungsi sebagai tirai untuk menyamarkan keadaan di dalam bangunan sehingga pengunjung akan merasa tertarik untuk masuk lebih dalam. Fungsi tersebut ditransformasikan dengan adanya air terjun pada hall utama yang menerus dari lantai tiga sampai lantai dasar, sehingga pengunjung merasakan kenyamanan, kesejukan maupun suasana alamiah yang ditimbulkan oleh suara gemericik air.
- Dengan penggunaan material lantai, pola lantai yang variatif seperti perpaduan antara lantai keramik dan granit, serta pola-pola lantai yang atraktif dengan penggunaan warna maupun tekstur diharapkan suasana yang terjadi di dalam bangunan menjadi tidak membosankan.
- Penggunaan *leveling plafond* dengan perbedaan warna serta permainan lampu menjadikan ruang dalam menjadi tidak membosankan.

#### 4.2.2 Tata Ruang

Pada area *basement* terdapat sistem pelayanan parkir roda dua maupun roda empat. Area parkir di *basement* untuk kendaraan roda dua dengan luas  $\pm 800 \text{ m}^2$  dengan kapasitas 200 motor dan dapat digunakan untuk roda empat dengan luas  $\pm 4200 \text{ m}^2$  dengan kapasitas 122 mobil. Selain itu juga terdapat ruang sistem pelayanan seperti sistem sanitasi, AHU, *Mechanical Electrical*, sistem transportasi vertikal berupa tangga dan lift, mushola, gudang penyimpanan dan kamar mandi (*toilet*).

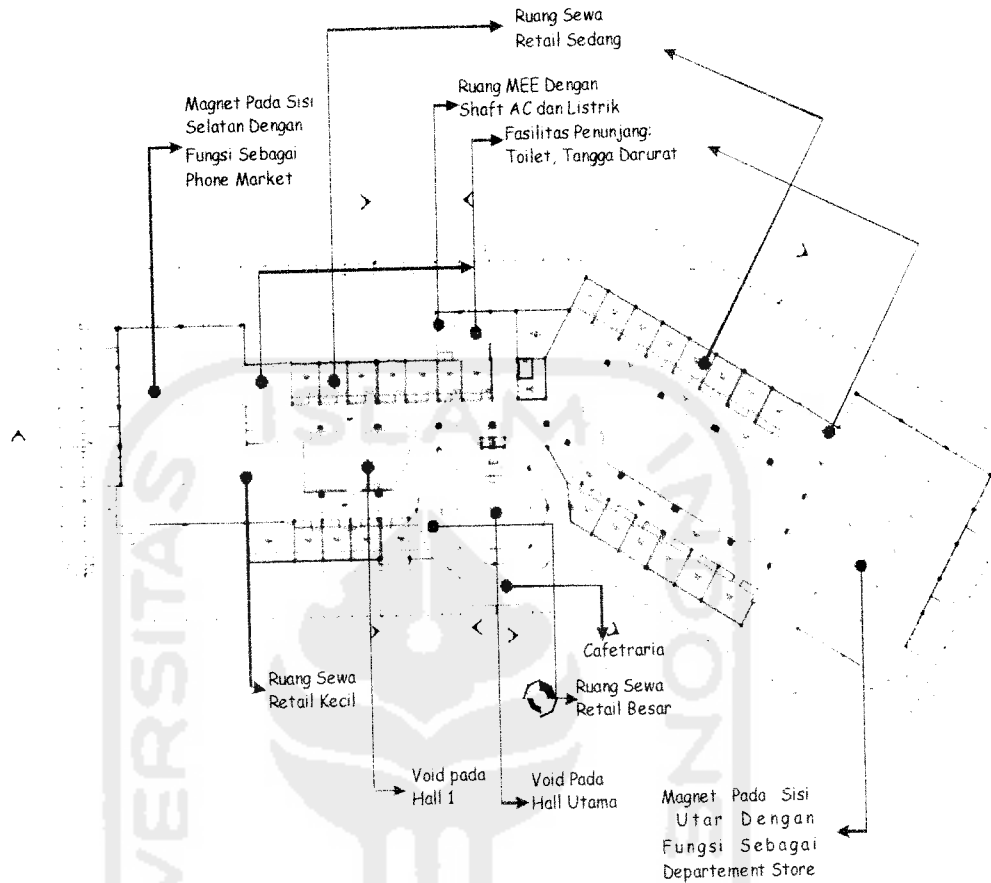


Gambar 4.3

Penzoningan pada lantai dasar berpusat pada tiga buah hall yang ada di dalam bangunan. Hall utama yang merupakan entrance masuk kedalam bangunan merupakan titik pusat pola pergerakan di dalam

Andis Rahman





Gambar 4.7

Pada lantai tiga terdapat fasilitas utama seperti departement store dan phone center. Selain itu terdapat retail-retail sewa yang berukuran besar, sedang maupun kecil. Fasilitas pendukung terdiri dari kamar mandi (*toilet*), kantor pengelola, ruang transit barang.

darurat dibagi menjadi tiga zona distribusi yang dapat memenuhi kebutuhan dari bangunan.

**c. Penghawaan**

Shopping mall ini mempunyai sistem tertutup sehingga penghawaan di dalam bangunan menggunakan penghawaan buatan berupa AC sentral, karena penggunaannya secara terus menerus.

**d. Pencahayaan**

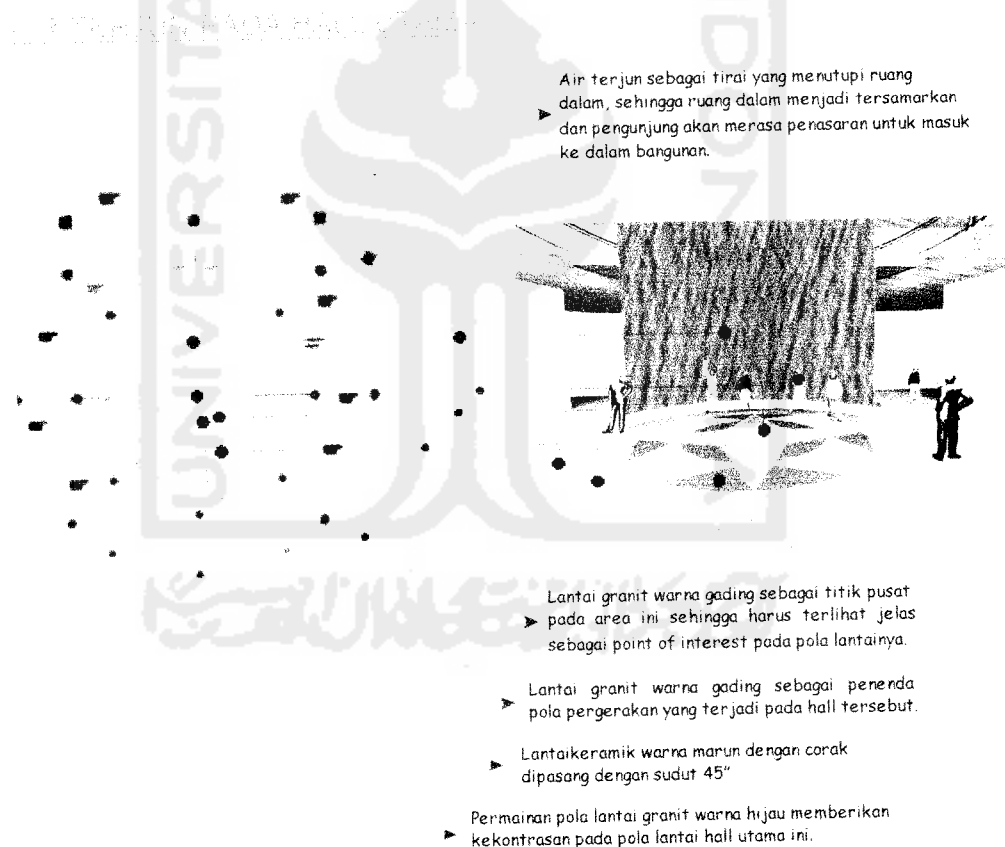
Pencahayaan yang digunakan shopping mall ini adalah pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu. Penggunaan lampu pada shopping mall ini disajikan berdasarkan kebutuhan ruang yang diwadahnya.

**e. Sistem Jaringan Kabel**

Sistem jaringan kabel pada shopping mall ini yaitu jaringan kabel listrik dan kabel telepon. Distribusi jaringan secara vertikal didistribusikan melalui shaft *mechanical electrical*, sedangkan pendistribusian secara horisontal didistribusikan melalui ruang antara plafond dan plat lantai.

#### 4.2.6 Detail Penerapan Konsep Desain

Elemen air merupakan unsur dari taman, baik di dalam ruang maupun di luar ruang. Kehadirannya dirasakan dapat menciptakan kesejukan ruangan dan menimbulkan salah satu elemen desain yang cukup penting, yaitu "bunyi". Gemiciknya suara air terjun maupun air mancur dapat menimbulkan imajinasi seolah-olah berada di alam terbuka. Kondisi demikian dapat mengendapkan kejenuhan, menghilangkan keletihan dan kepenatan. Selain itu air terjun dapat berfungsi sebagai tirai untuk menyamarkan keadaan di dalam ruang.



Gambar 4.16

