

PERPUSTAKAAN FTSP UII

HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 13 April 2007

NO. JUDUL : 002346

NO. INV. : 5120002346001

NO. INDUK :

TUGAS AKHIR

SHOPPING MALL DI MAGELANG

**Dengan Penekanan Pemanfaatan Elemen Alam (Air dan Cahaya)
serta Pola Sirkulasi Sebagai Pembentuk Suasana Yang Kreatif**

SHOPPING MALL IN MAGELANG

*Emphasis Of Natural Element Water and Lighting For Recreative
Building Desain*



Disusun Oleh :

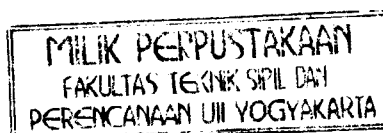
Liyah Imarlin

No Mhs : 02512140



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

2006



HALAMAN PENGESAHAN

SHOPPING MALL DI MAGELANG

**Dengan Penekanan Pemanfaatan Elemen Alam (Air dan Cahaya)
serta Pola Sirkulasi Sebagai Pembentuk Suasana Yang Rekreatif**

SHOPPING MALL IN MAGELANG

*Emphasis Of Natural Element Water and Lighting For Recreative
Building Desain*

Tugas akhir ini telah diseminarkan
Yogyakarta, 06 November 2006

Disusun Oleh :

Liyah Imarlin

No Mhs : 02512140

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur



Hastuti Saptorini, MA

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rini Darmawati'.

Ir. Hj. Rini Darmawati, MT

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji bagi Allah SWT, atas rahmat-Nya karya sederhana ini
dapat terselesaikan

Karya sederhana ini kupersembahkan untuk :

*Keluargaku tercinta,
yang memberikan kasih sayang dan perhatian yang tulus
serta doanya tiada henti*

*Mas Nanang yang selalu memacu semangat, setia dan
penuh pengertian menerima segala keluh kesah, dengan
sikap sederhana dan ketenangan yang menentramkan*

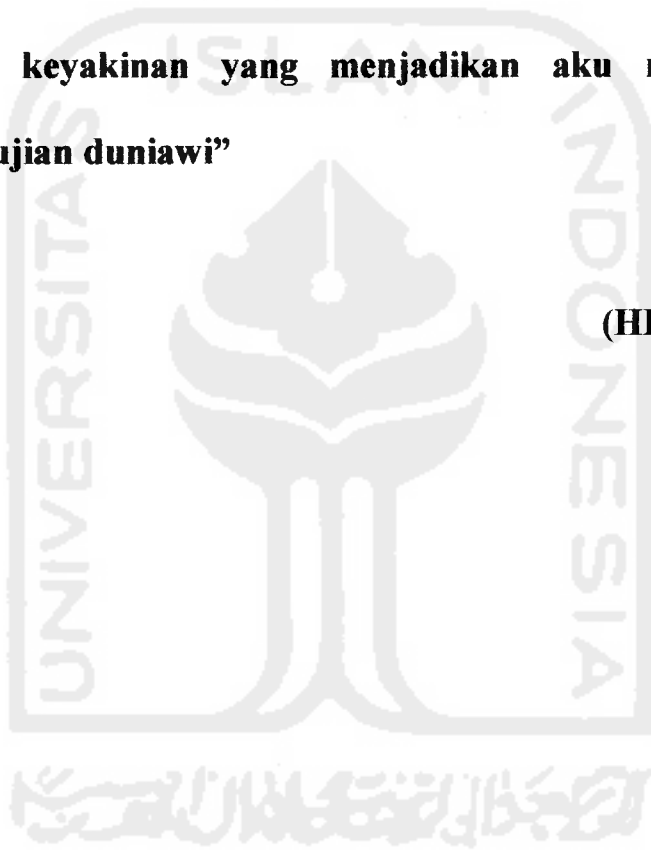
*Sahabat-sahabat baikku (cici, dede, hesti, iwel, rety,
cipy) yang telah memberi semangat, perhatian dan
kebaikannya sehingga membuat hidupku lebih bergairah dan
menjadi jalan penerang buat hidupku*

*Rekan-rekan arsitek '02 terimakasih atas kebersamaannya
selama di bangku kuliah serta rekan-rekan studio atas
kerjasama selama di studio*

MOTTO

“ Ya Allah berilah aku rasa takut kepada-Mu yang dapat menghalangi aku untuk bermaksiat kepada-Mu, Berilah aku ketaatan kepada-Mu yang dapat mengantarkan aku ke surga-Mu, berilah aku keyakinan yang menjadikan aku ringan dalam menghadapi ujian duniawi”

(HR At Tirmidzi)



PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allh SWT, atas petunjuk dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semata-mata adalah rahmat Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Penulis menyadari bahwa telah banyak pihak yang memberikan bantuan berupa dorongan, arahan, dan data yang diperlukan mulai dari persiapan, tempat dan pelaksanaan perancangan hingga tersusunya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih pada :

1. Allah S.W.T yang telah memberikan kekuatan kepada penulis sehingga terselesainya tugas akhir ini.
2. Bapak Ibu tercinta yang telah memberikan kasih sayang tiada terputus dan bantuan baik secara moril maupun materil.
3. Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
4. Ir. Hj. Rini Darmawati, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan selama penulisan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen dan staf karyawan atas segala bantuan yang diberikan selama penulis menuntut ilmu di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
6. Rekan-rekan arsitektur '02 terimakasih atas kebersamaannya
7. Keluarga besar Slawi Ayu dan Rahmat Jaya Ban

8. Keluarga besar Qasima Group
9. Mba' Nunung kakakku yang paling cantik...semoga mendapatkan yang terbaik..hehehehe...dan cepet lulus yach...
10. Adek-adekku yang lucu-lucu (Aji, kiki, alfi, echa, mala, mei, dll) Keberadaan kalian sangat mewarnai kehidupan penulis.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang dengan sengaja maupun tidak sengaja telah banyak membantu terselesainya penyusunan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdoa semoga amal dan kebbaikannya mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 9 November 2006

Liyah Imarlin

02512140

SHOPPING MALL DI MAGELANG

**Dengan Penekanan Pemanfaatan Elemen Alam (Air dan Cahaya)
serta Pola Sirkulasi Sebagai Pembentuk Suasana Yang Rekreatif**

SHOPPING MALL IN MAGELANG

***Emphasis Of Natural Element Water and Lighting For Recreative
Building Desain***

Disusun Oleh :

Liyah Imarlin

02512140

Abstraksi

Secara geografis kota Magelang terletak dalam wilayah yang berbatasan langsung dengan kecamatan yang ada di Kabupaten Dati II Magelang. Luas wilayah kota Magelang 1.812 Ha (18,12 km²). Sedangkan dilihat dari letak/posisi wilayahnya kota Magelang berada di tengah-tengah Kabupaten Magelang dan berada di jalan-jalan arteri yang menghubungkan kota Semarang dan Jogjakarta, maka letak kota Magelang ini menjadi kota yang sangat strategis. Di Magelang terdapat pusat perbelanjaan seperti depstore dan supermarket, tetapi belum ada *shopping mall*. Dari depstore dan supermarket yang ada di Magelang hanya sedikit fasilitas pendukung lainnya (seperti tempat bermain, taman, dll) sehingga sifat rekreatifnya kurang.

Untuk mendukung suasana yang nyaman dalam pusat perbelanjaan dengan membentuk suasana yang rekreatif. Tujuan suasana yang bersifat rekreatif ini adalah agar para pengunjung tidak cepat merasa bosan dan kelelahan tetapi dapat merasa leluasa dalam

melakukan kegiatan belanja. Sehingga perlu adanya variasi suasana maupun variasi kegiatan.

Variasi kegiatan dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas rekreasi berupa tempat permainan anak, billyard center, restoran dan lain-lain. Variasi suasana ini diharapkan mampu menjadi daya tarik pengunjung sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan serta menjadikan tempat rekreasi.

Variasi suasana dapat diciptakan dengan pengolahan jalur sirkulasi serta mengolah ruang terbuka (*plaza*) antara lain dengan memanfaatkan elemen alam, antara lain air dan cahaya. Elemen alam dapat dimanfaatkan dengan tujuan membentuk suasana ruang yang tidak kaku/ membosankan. Gemericik air dapat memberikan suasana yang sejuk dan damai. Maka dari itu banyak yang menyukai air mancur sebagai pelengkap interior dalam suatu ruang. Elemen air dapat berupa air mancur atau dibuat kolam. Demikian pula dengan harapan bila memanfaatkan elemen cahaya alami dengan memasukkan cahaya dalam ruang-ruang agar mendapatkan suasana yang spesifik/diinginkan. Sinar yang datang dari atas bukan hanya menambah terangnya ruang dengan sinar alami pada pagi dan siang hari.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PRAKATA	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
BAGIAN I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN	2
1.2.1. Permasalahan Umum	2
1.2.2. Permasalahan Khusus	2
1.3. TUJUAN DAN SASARAN	3
1.3.1. Tujuan	3
1.3.2. Sasaran	3
1.4. BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN	3
1.4.1. Batasan	3
1.4.2. Lingkup Pembahasan	4
1.5. METODE PEMBAHASAN	4

1.5.1. Deskriptif	4
1.5.2. Observasi	4
1.5.3. Analisis	4
1.5.4. Sintesa	4
1.6. KEASLIAN PENULISAN	5
1.7. DIAGRAM POLA PIKIR	7
BAGIAN II TINJAUAN MALL DAN PUSAT PERBELANJAAN YANG	
BERSIFAT REKREATIF	8
2.1. Pengertian Mall Dan Pusat Perbelanjaan	8
A. Macam-macam Mall	9
B. Karakteristik Shopping Mall	10
C. Klasifikasi Perdagangan	11
1. Skala Pelayanan	11
2. Kuantitas Barang Yang Dijual	12
D. Unsur-unsur Dalam Shopping Mall	13
E. Karakter Dasar Shopping Mall	13
F. Lokasi Pusat Perdagangan	14
G. Akses Pencapaian	15
2.2. Suasana Rekreatif Pada Pusat Perbelanjaan	16
2.2.1. Pengertian Suasana Rekreatif	16
2.2.2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi	16
2.2.3. Studi Suasana Rekreatif Pada	

Shopping Mall	17
2.2.4. Pemanfaatan Elemen Alam Sebagai Pembentuk Suasana Rekreatif	19
1. Air	19
2. Cahaya	21
2.2.5. Pemanfaatan Elemen Pembentuk Ruang	24
1. Dinding	24
2. Plafond/ Langit-langit	25
2.2.6. Tinjauan Sirkulasi Yang Rekreatif	25
A. Pola Sistem Sirkulasi	26
BAGIAN III ANALISA KONSEP	30
3.1. TINJAUAN UMUM KOTA MAGELANG	30
3.1.1. Letak Geografi	30
3.2. ARAH PERKEMBANGAN KOTA MAGELANG	31
3.2.1. Potensi Dan Peluang Kota Magelang	31
1. Industri	31
2. Pariwisata	32
3.2.2. Pengaruh Pola Jalur Lalu Lintas Terhadap Kondisi Perkembangan Kota Magelang	32
3.2.3. Pengaruh Pola Jalan Terhadap Penyebaran Fasilitas Kota	32
3.3. PERKEMBANGAN PERDAGANGAN	

DI KOTA MAGELANG	33
3.4. DASAR PEMILIHAN SHOPPING MALL	34
3.5. ANALISA PEMILIHAN LOKASI	35
3.6. ANALISA KEGIATAN	36
3.7. ANALISA HUBUNGAN RUANG	38
3.8. ANALISA ORGANISASI RUANG	39
3.9. STRUKTUR ORGANISASI PENGELOLA	41
3.10. ANALISA KEBUTUHAN RUANG	41
3.11. ANALISA BESARAN RUANG	43
3.12. ANALISA SIRKULASI DALAM BANGUNAN	47
3.13. ANALISA SUASANA REKREATIF	48
3.14. KONSEP PENGOLAHAN SITE	49
3.15. KONSEP DASAR PENAMPILAN BANGUNAN	50
3.16. KONSEP BENTUK DENAH DAN SIRKULASI	52
3.17. KONSEP SUASANA REKREATIF	53
3.18. KONSEP DASAR SISTEM STRUKTUR	55
3.19. KONSEP UTILITAS	56
BAGIAN IV SKEMATIK DESAIN	57
• Zonifikasi	57
• Lokasi Site	58
• Skema Zoning Site	59
• Zoning Dalam Bangunan	60
• Denah Basement	61

• Denah Lantai Satu	62
• Denah Lantai Dua	63
• Denah Lantai Tiga	64
• Tampak Bangunan	65
• Potongan Bangunan A-A'	66
• Potongan Bangunan B-B'	67
• Entrance	68
• Sirkulasi	69
• Sirkulasi Vertikal	69
• Sirkulasi Menuju/ Keluar Bangunan	70
• Sirkulasi Kendaraan di Luar Bangunan	71
• Sirkulasi Kendaraan	72
• Sirkulasi Dalam Bangunan Lantai Satu	73
• Sirkulasi Dalam Bangunan Lantai Dua	74
• Sirkulasi Dalam Bangunan Lantai Tiga	75
• Konsep Pengembangan Desain (Bersifat Rekreatif	76
• Detil-detil	80
BAGIAN V LAPORAN PERANCANGAN	82
1. KRITERIA DESAIN	82
1.1. Fungsi	82
1.2. Konsep Pemanfaatan Air dan Cahaya	82
2. TRANSFORMASI KONSEP KE DALAM	

BANGUNAN	83
2.1. Perencanaan Tapak	83
• Site Plan	84
• Situasi	85
2.2. Tata Ruang	85
• Denah Basement	86
• Denah Lantai Satu	86
• Denah Lantai Dua	88
• Denah Lantai Tiga	88
2.3. Bentuk Massa Bangunan dan Fasade Bangunan	89
2.4. Sistem Struktur	90
2.5. Sistem Infrastruktur	91
a. Penghawaan	91
b. Air Bersih dan Air Kotor	91
c. Penanggulangan Bahaya Kebakaran	92
d. Pencahayaan	92
e. Sistem Jaringan Kabel	92
2.6. Penerapan Konsep Pada Desain	93
a. Air Mancur Pada Entrance	93
b. Air Mancur Pada Area Parkir	93
c. Air Mancur Pada Sisi Pintu Masuk Bangunan	94
d. Air Mancur Pada Hall Utama	94
e. Cahaya Alami	95

f. Cahaya Buatan	95
g. Pola Lantai	96



DAFTAR GAMBAR

2.1. Tata Letak dan dimensi mall	14
2.2. Pemanfaatan Elemen Alam Sebagai Pembentuk Suasana Rekreatif	20
2.3. Penempatan Lift Panorama dan Air Mancur	20
2.4. Penempatan Air Mancur Dengan Penambahan Vegetasi	21
2.5. Penggunaan Cahaya Alami Pada Atap Sky Light	23
2.6. Pemanfaatan Cahaya Alami	23
2.7. Pemanfaatan Cahaya Alami	23
2.8. Pemanfaatan Cahaya Alami dan Buatan	23
2.9. Atap Sky Light	23
2.10. Bentuk Atap Sky Light.....	24
2.11. Penggunaan Bukaan-bukaan.....	24
2.12 Plafon Sebagai Pengarah dan Penegas	25
2.13 Pola Sistem Sirkulasi	27
2.14. Macam-macam Sirkulasi.....	27
2.15. Sirkulasi Vertikal	28
2.16. Eskalator	29
3.1. Analisa Pemilihan Lokasi	36
3.2. Analisa Kegiatan Pengunjung	37
3.3. Analisa Kegiatan Pengelola	37
3.4. Analisa Kegiatan Pemasok Barang.....	38
3.5. Analisa Hubungan Ruang	38

3.6. Analisa Organisasi Ruang	39
3.7. Organisasi Ruang Basement	39
3.8. Organisasi Ruang Lantai 1	40
3.9. Organisasi Ruang Lantai 2	40
3.10. Organisasi Ruang Lantai 3	40
3.11. Organisasi Ruang Pengelola	41
3.12. Struktur Organisasi Pengelola	41
3.13. Analisis Sirkulasi Dalam Bangunan	47
3.14. Analisis Suasana Rekreatif	48
3.15. Penggunaan Atap Sky Light dan Bukaannya	49
3.16. Konsep Pengolahan Site	50
3.17. Kombinasi Massa Bangunan	51
3.18. Konsep Bentuk Denah Sirkulasi	52
3.19. Konsep Suasana Rekreatif 1	54
3.20. Konsep Suasana Rekreatif 2	55
3.21. Konsep Utilitas Air Bersih	56
3.22. Konsep Utilitas Air Kotor	56
3.23. Konsep Utilitas Jaringan Air Hujan	56
3.24. Konsep Utilitas Jaringan Listrik	56

DAFTAR TABEL

3.10. Analisis Kebutuhan Ruang..... 41





BAGIAN I PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG

Secara geografis kota Magelang terletak dalam wilayah yang berbatasan langsung dengan kecamatan yang ada di Kabupaten Dati II Magelang. Luas wilayah kota Magelang 1.812 Ha (18,12 km²). Sedangkan dilihat dari letak/posisi wilayahnya kota Magelang berada di tengah-tengah Kabupaten Magelang dan berada di jalan-jalan arteri yang menghubungkan kota Semarang dan Jogjakarta, maka letak kota Magelang ini menjadi kota yang sangat strategis. Magelang juga disebut kota jasa, karena letak kota Magelang yang strategis (jalur Jogja – Semarang) sehingga sering dimanfaatkan untuk transit, maka sebagian besar banyak yang menawarkan jasa (hotel, restoran, retail-retail, dll). Letak kota Magelang yang strategis dan sebagai kota jasa, maka aktivitas masyarakat dan pengunjung kota cenderung tinggi terutama di bidang perdagangan dan jasa. Di Magelang terdapat pusat perbelanjaan seperti depstore dan supermarket, tetapi belum ada *shopping mall*. Dari depstore dan supermarket yang ada di Magelang hanya sedikit fasilitas pendukung lainnya (seperti tempat bermain, taman, dll) sehingga sifat rekreatifnya kurang.

Jantung perekonomian bagi suatu wilayah perkotaan adalah tempat perdagangan, dimana pada tempat tersebut terjadi interaksi jual beli barang dan sebagainya. Dengan adanya kegiatan tersebut, maka banyak bermunculan pusat perbelanjaan. Tetapi dalam perkembangan terakhir bangunan-bangunan pusat perbelanjaan tersebut cenderung menonjolkan citra komersialnya. Bangunan yang nyaman dan akrab kurang dirasakan pengguna dan kurang sesuai dengan yang dikatakan Phil Seefield bahwa "Pusat perbelanjaan memiliki fungsi sosial sebagai lingkungan untuk berkomunikasi".



Untuk mendukung suasana yang nyaman dalam pusat perbelanjaan dengan membentuk suasana yang rekreatif. Tujuan suasana yang bersifat rekreatif ini adalah agar para pengunjung tidak cepat merasa bosan dan kelelahan tetapi dapat merasa leluasa dalam melakukan kegiatan belanja. Sehingga perlu adanya variasi suasana maupun variasi kegiatan.

Variasi kegiatan dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas rekreasi berupa tempat permainan anak, billyard center, restoran dan lain-lain. Variasi suasana ini diharapkan mampu menjadi daya tarik pengunjung sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan serta menjadikan tempat rekreasi.

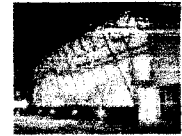
Variasi suasana dapat diciptakan dengan pengolahan jalur sirkulasi serta mengolah ruang terbuka (*plaza*) antara lain dengan memanfaatkan elemen alam, antara lain air dan cahaya. Elemen alam dapat dimanfaatkan dengan tujuan membentuk suasana ruang yang tidak kaku/ membosankan. Gemericik air dapat memberikan suasana yang sejuk dan damai. Maka dari itu banyak yang menyukai air mancur sebagai pelengkap interior dalam suatu ruang. Elemen air dapat berupa air mancur atau dibuat kolam. Demikian pula dengan harapan bila memanfaatkan elemen cahaya alami dengan memasukkan cahaya dalam ruang-ruang agar mendapatkan suasana yang spesifik/ diinginkan. Sinar yang datang dari atas bukan hanya menambah terangnya ruang dengan sinar alami pada pagi dan siang hari.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

- Bagaimanakah mewujudkan sebuah *shopping mall* dengan memperhatikan karakteristik belanja yang bersifat rekreatif dengan penataan ruang dalam yang memanfaatkan elemen alam (air dan cahaya) dan pengolahan sirkulasi sirkulasi.





I.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimanakah sistem sirkulasi pada bangunan *shopping mall* agar menjadi daya tarik pengunjung sehingga tidak membosankan/penghilang kejenuhan serta sekaligus menjadi tempat rekreasi.
- Bagaimanakah penataan ruang dalam dengan memanfaatkan elemen alam (air, cahaya) untuk menjadikan nilai tambah dan daya tarik pengunjung.

I.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Tujuan pembahasan ini adalah merancang *shopping mall* yang dapat mewadahi kegiatan atau aktivitas di dalam maupun diluar bangunan sehingga menciptakan sirkulasi dan suasana yang rekreatif dengan memanfaatkan elemen alam sebagai daya tarik pengunjung.

1.3.2 Sasaran

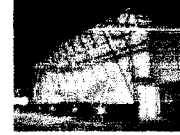
- Merancang *shopping mall* dengan penggabungan karakteristik yang rekreatif (dengan menggabungkan aktivitas belanja serta rekreasi)
- Merancang area sirkulasi serta ruang publik yang rekreatif dengan pemanfaatan elemen alam (air, cahaya).

I.4. BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1 Batasan

Pembahasan ini dibatasi pada masalah bagaimana menciptakan bangunan *shopping mall* yang rekreatif dengan memanfaatkan elemen alam, serta elemen pembentuk ruang sehingga dapat mewadahi aktifitas belanja sekaligus rekreasi.





1.4.2 Lingkup Pembahasan

Pembahasan ini ditekankan pada permasalahan:

- Elemen alam (air, cahaya) yang dapat menciptakan suasana yang rekreatif pada ruang dalam dan ruang luar.
- Fasad eksterior dan interior bangunan shopping mall yang rekreatif dan komersial.

1.5. METODE PEMBAHASAN

1.5.1 Deskriptif

Menjelaskan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran.

1.5.2 Obsevasi

Berupa studi literatur tentang *shopping mall*, suasana rekreatif serta studi banding mall untuk mendapatkan data yang komparatif dalam penganalisaan.

1.5.3 Analisis

Berupa tuntutan permasalahan khusus, sehingga diperlukan pendekatan analisa pada pengolahan ruang dalam, sistem sirkulasi, ruang publik sehingga tercapai suasana yang rekreatif.

1.5.4 Sintesa

Berupa rumusan konsep sebagai tahap transformasi pendekatan ke rancangan yang berupa;

- Pemilihan lokasi site
- Program ruang
- Persyaratan besaran ruang
- Perancangan pola sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif
- Pemanfaatan elemen alam berupa air, cahaya serta elemen pendukung lainnya yang bersifat rekreatif.





I.5. KEASLIAN PENULISAN

Keaslian penulisan dimaksudkan agar tetap terjaga keorisinilan pemikiran-pemikiran, ide-ide serat gagasan-gagasan tentang studi tugas akhir. Dibawah ini beberapa judul yang dijadikan pembanding dari tugas akhir yang pernah diangkat.

1. Judul : *Shopping Mall* di Semarang

Oleh : Dedy Rudyanto/88340022/TA/1994/UII

Permasalahan : Bagaimana *Shopping Mall* sebagai alternatif baru sistem pusat perbelanjaan dan rekreasi dapat lebih memwadahi tuntutan kebutuhan kegiatan belanja dan rekreasi dari sistem-sistem yang ada melalui ungkapan khas suasana publik.

2. Judul : Pusat Perbelanjaan Dan Rekreasi Yogyakarta

Oleh : Yuhri Musthofa/94340128/TA/2000/UII

Permasalahan : Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan pusat perbelanjaan dan rekreasi dikawasan jalan Solo Kecamatan Gondokusumoan, yang dapat menampung kegiatan berbelanja dan rekreasi dalam satu wadah yang terpadu.

3. Judul : *Shopping Mall* Di Cirebon

Oleh : Andis Rahman/01512115/TA/2005/UII

Permasalahan : Bagaimana merancang sebuah *shopping mall* dengan menggabungkan karakteristik aktivitas-aktivita belanja dan rekreasi dalam satu wadah sehingga dapat menciptakan hubungan yang saling menunjang antara keduanya (mutualisme)

4. Judul : *Shopping Center*

Sebagai Fasilitas Perbelanjaan Yang Kreatif Untuk Meningkatkan Daya Tarik Konsumen Di Kawasan Pasar Wates

Oleh : Achid Zudbiriando/Ta/UII

Permasalahan : Membahas *shopping center* dengan menonjolkan suasana yang rekreatif untuk meningkatkan daya tarik dengan





menciptakan pengolahan bentuk, skala ruang, sirkulasi, organisasi ruang, dan warna ruang.





DIAGRAM POLA PIKIR

Latar Belakang

- Belum adanya Mall di Magelang yang juga menggabungkan fungsi belanja dan rekreasi ke dalam satu wadah.
- Adanya Rencana Renovasi dan Pengermbangan Kompleks Stasiun Kereta Api Kebonpolo Magelang untuk dijadikan Mall.
- Belum adanya pola sirkulasi yang kreatif pada pusat-pusat perdagangan di

Permasalahan

- | | |
|--|---|
| <p>Permasalahan Umum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana menggabungkan karakteristik aktivitas-aktivitas belanja dalam satu wadah yang kreatif dengan penataan ruang dalam yang memanfaatkan elemen alam (air dan cahaya) serta pengolahan sirkulasi. | <p>Permasalahan Khusus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana system sirkulasi pada shopping mall dengan memanfaatkan elemen alam (air, cahaya) • Bagaimanakah penataan ruang dalam serta sirkulasi pada bangunan. |
|--|---|

Tinjauan

- | | |
|--|---|
| <p>Tinjauan Umum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan perekonomian Magelang • Data penduduk Badan Pusat Statistik Kota Magelang. • Studi banding mall • Data teoritikal yang berkaitan dengan shopping mall : <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian mall - Jenis-jenis mall - Studi banding mall | <p>Tinjauan Khusus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data teoritikal yang berkaitan dengan sirkulasi. • Unsur-unsur alam sebagai penunjang penataan landscape sehingga menjadi wilayah yang kreatif |
|--|---|

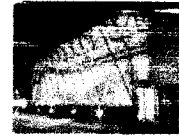
Analisis

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Analisa site atau lokasi • Analisa bentuk sirkulasi <ul style="list-style-type: none"> - Proporsi ruang-ruang - Pola sistem sirkulasi yang kreatif | <ul style="list-style-type: none"> • Analisa pencitraan bentuk bangunan. • Analisa kegiatan • Analisa ruang dalam (jenis barang apa saja yang di perdagangan) • Elemen alam (vegetasi, air) |
|--|---|

Konsep

- Pengembangan alternatif-alternatif desain dengan penggabungan karakteristik aktivitas yang kreatif.
- Penataan dengan memanfaatkan unsur alam (vegetasi) untuk dijadikan nilai tambah atau daya tarik pengunjung (juga sebagai pengarah, pelindung, dan view)

Gambar 1.1



lingkungan/ ciri khusus (citra bangunan komersial, informal dan berbeda dengan lingkungan)

- *Intimacy* (keakraban)

Mempertimbangkan penyelesaian fisik yang memungkinkan terciptanya keintiman dan keakraban antar pengunjung sehingga dapat berinteraksi dengan nyaman, yaitu dengan membuat skala ruang pada beberapa bagian, memasukkan elemen alam kedalam bangunan yang memberikan tangkapan visual pada fasilitas (penataan *landscape* dan elemennya untuk menciptakan ruang terbuka sebagai sarana rileks dan interaksi)

- *Flexibilitay* (fleksibilitas)

Memperhatikan kemudahan multi fungsi dengan membuat system peruangan yang universal, suasana dapat dirubah dan dibentuk dengan karakter yang kuat (pemanfaatan ruang luar dan ruang dalam, dalam satu fungsi kegiatan)

- *Inventiveness* (kebaruan)

Diperlukan tatanan fisik yang inovatif dan ekspresif untuk mencegah kebosanan pengunjung .

- *Complexity* (kompleksitas)

Dengan penciptaan suasana yang dinamis, variatif, dan tidak monoton (kedinamisan bentuk bangunan, warna, massa yang tidak monoton)

➤ Penataan Ruang Dalam

- *Clarity* (kejelasan)

Bertujuan untuk dapat menarik perhatian orang, dan dapat memberikan kejelasan bagi pengunjung mengenali fasilitas dengan cepat (bentuk dan suasana ruang variatif, namun jelas dalam program kegiatan ruang)

- *Intimacy* (keakraban)





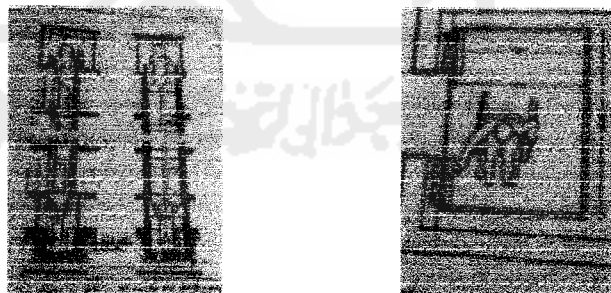
Sirkulasi horizontal pada bangunan mall berupa koridor-koridor umum yang lebarnya berkisar 154,4 cm sampai 365,8 cm, lobi, plaza.

Pada koridor dan lalu lintas pejalan kaki yang terdiri dari dua jalur sebaiknya menggunakan jarak bersih minimal 76,2 cm. (sumber :*Dimensi Manusia dan ruang interior, Julius Panero & Martin Zelnik*)

- Sirkulasi Vertikal

Sirkulasi vertikal pada bangunan *mall* ini berupa *lift*, eskalator, tangga. Pola sirkulasi vertikal pada bangunan mall ini menggunakan *lift* panorama, sehingga pengunjung dapat merasakan suasana yang rekreatif.

Lift ini ditempatkan pada pusat *mall* sehingga pengguna *lift* bisa menikmati *view* yang ada di sekitarnya. Hal tersebut menjadikan *point of interest* pada bangunan mall tersebut. Pada bangunan *mall* ini *lift* merupakan alat utama untuk sirkulasi ke atas terutama bagi penyandang cacat berkursi roda. Di dalam *lift* terdapat tombol pengendali yang dapat ditekan dengan mudah oleh pengguna *lift* tersebut.

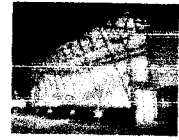


Gambar 2.15

(sumber, *Data Arsitek, Ernst Neufert*)

Selain *lift* juga disediakan eskalator. Eskalator yang digunakan adalah eskalator bersilang/ saling menyilang. Penataan tersebut dipilih sebab mengurangi kesulitan





3.5. ANALISA PEMILIHAN LOKASI

Lokasi pusat perdagangan yang dipilih merupakan tempat yang mempunyai karakteristik sebagai berikut;

1. Faktor pencapaian, lokasi merupakan kawasan yang padat padat bangunannya dan pada jalur lalu lintas utama Kota Magelang. Mudah dilihat oleh pengguna lalu lintas yang melewati jalur tersebut.
2. Faktor strategis dan komersial, adanya potensi untuk menjadi kawasan yang lebih maju atau potensial dalam perdagangan.
3. Faktor teknis, kawasan telah dilengkapi dengan jaringan utilitas.

Oleh sebab itu dipilih lokasi pada daerah Kebonpolo yang memiliki akses cukup baik, sebab daerah tersebut dilewati jalur lalu lintas yang menuju pusat kota. Letak site tersebut berada diantara jalan Ahmad Yani dan jalan Urip Sumoharjo.

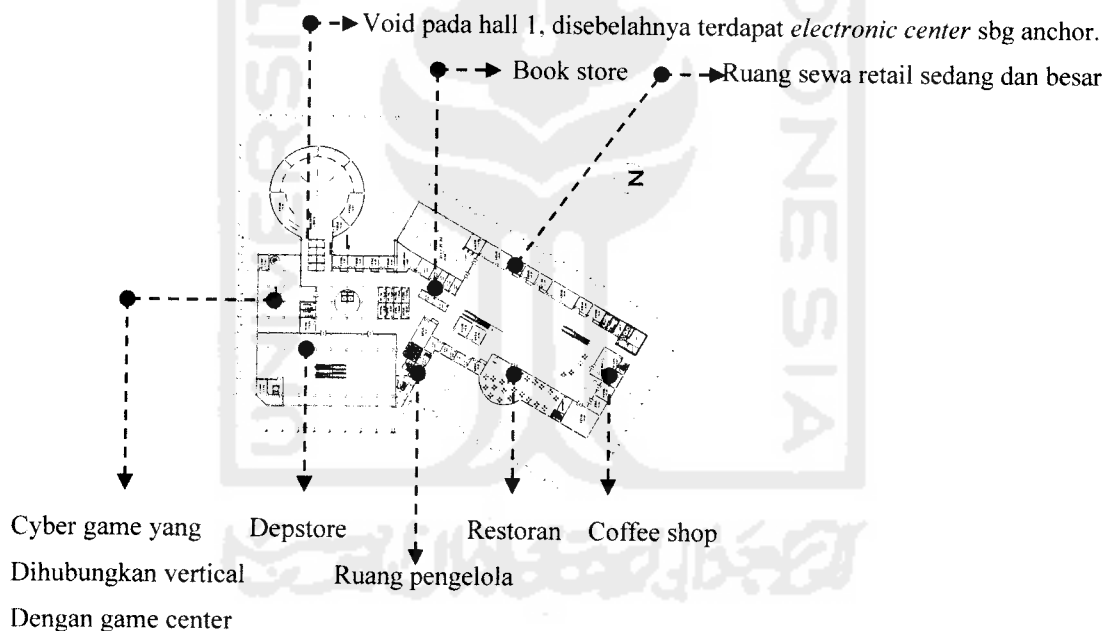




• DENAH LANTAI DUA

Denah lantai dua terdapat fasilitas utama seperti *depstore*, *book center*, *electronic center*, *cyber game*, retail sewa besar, sedang, dan kecil. Sedangkan fasilitas pendukung lainnya terdiri dari toilet, gudang, ruang pengelola.

Pada sebelah void sisi selatan terdapat *coffee shop* yang penempatannya sebagian berada pada luar ruangan, hal tersebut bertujuan untuk mencari suasana yang rekreatif dengan menikmati suasana yang ada dibawahnya melalui void.



• DENAH LANTAI TIGA

Pada denah lantai tiga terdapat fasilitas utama yaitu *depstore*, *phone market*, *book store*, *food court*, *billiard*, retail sewa besar, sedang, dan kecil. Selain itu juga terdapat fasilitas pendukung seperti toilet, gudang, ruang pengelola, ruang janitor, tangga darurat.



BAGIAN II

TINJAUAN MALL DAN PUSAT PERBELANJAAN YANG BERSIFAT REKREATIF

2.1. Pengertian Mall dan Pusat Perbelanjaan

Menurut *Gruen (1973)*, *shopping mall* adalah suatu tempat kegiatan perkotaan dan distribusi barang dan jasa, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuan memetik keuntungan.

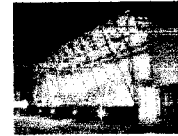
Menurut (*Rubenstein, Harvey, M., 1978*) adalah suatu area yang biasanya memenjang dengan bayangan pohon-pohon peneduh dan digunakan sebagai area pejalan umum. Pada perkembangan sekarang ini, mall digunakan sebagai tempat transaksi jual beli. Mall berkembang menjadi pusat perbelanjaan atau *shopping mall* dengan sistem terbuka, sedangkan untuk sistem tertutup yaitu dengan memasukkan keseluruhan *shopping mall* ke dalam suatu bangunan atau dengan system terpadu.

Sedangkan menurut (*Maitland, Barry, 1987*), *shopping mall* adalah pusat perbelanjaan yang berintikan dari satu atau beberapa *departement store* besar sebagai daya tarik dari *retail-retail* kecil dan rumah makan kecil dengan tipologi bangunan yang menghadap ke koridor utama. Mall atau pedestrian merupakan unsur utama dari sebuah *shopping mall*, yang berfungsi sebagai sirkulasi atau sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang.

Pusat perbelanjaan adalah suatu wilayah atau tempat dimana terjadi adanya aktifitas jual beli. Lokasi pusat perbelanjaan biasanya ditempatkan pada pusat perkotaan, sehingga mudah dijangkau oleh semua orang.

Secara umum pusat perbelanjaan mempunyai pengertian sebagai suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau





lingkungan setempat selain berfungsi sebagai tempat kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga sebagai tempat untuk berkumpul dan berekreasi.

A. Macam-macam Mall

Berdasarkan variasi desain lebar jalannya terdapat 3 macam *mall*,

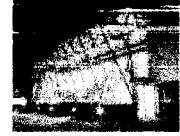
1. Full Mall

Full mall dibentuk dari penutupan jalan dengan menutup jalur lalu lintas kendaraannya dan meningkatkan kualitasnya melalui pemberian pola perkerasan baru, pohon peneduh, tempat duduk, lampu taman, patung dan air mancur. Sejumlah *full mall* di bangun di area-area dengan jumlah penduduk dan dasar ekonomi yang bermacam-macam, biasanya dengan jumlah penduduk antara 9.725-360.000 jiwa. Ada beberapa contoh di luar negeri seperti; *Lebanon, New Hampshire* (jumlah penduduk \pm 9.725 jiwa) dan *Louisville, Kentucky* (jumlah penduduk \pm 360.000 jiwa). Pada *Clarke Quay* di Singapura bertujuan untuk merevitalisasi kawasan kota tua.

2. Transit Mall

Transit Mall atau *transitway* dikembangkan dengan memindahkan arus kendaraan bermotor pada jalan eksisting dan hanya mengijinkan kendaraan transit. Area parkir direncanakan tersendiri dan menghindari system parkir pada jalan (*on-street parking*), memperlebar area pejalan kaki, menambahkan *street furniture* yang sesuai dan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas seperti; *paving*, bangku, patung, lampu taman, lampu jalan, air mancur, dll. *Transit mall* telah dibangun di kota-kota dengan rata-rata ukurannya lebih besar dari full mall maupun semi *mall*, contohnya pada *Minneapolis, Minnesota, Portland, Philadelphia, Oregon, Pennsylvania, dan Vancouver, British Columbia*.





3. *Semi Mall*

Semi mall lebih menekankan pada pejalan kaki, jumlah arus lalu lintas dan parkir dikurangi. Penambahan area pedestrian merupakan hasil dari pelebaran area untuk penempatan pohon peneduh dan *street furniture*, contohnya pada semi mall di *Houston Street, San Antonio, Texas*, upaya pelebaran pedestrian dan mengurangi lalu lintas untuk menambah kenyamanan orang belanja dan para wisatawan.

B. Karakteristik *Shopping Mall*

Menurut *Edgar Lion P.Eng (Shopping Center, Planning, Development, and Administration)*, ada 3 bentuk *shopping mall* ;

1. *Open Mall* (sistem terbuka)

Sebuah bangunan mall yang tanpa pelingkup yang secara teknis memberikan kesan luas tetapi berpengaruh pada kenyamanan terhadap gangguan cuaca dan antara retail yang satu dengan yang lain saling terpisah.

2. *Enclosed Mall* (system tertutup)

Sebuah bangunan mall yang sebagian diberi pelingkup yang memberikan kesan kurang luas tetapi mendapatkan segi kenyamanan, keamanan, serta kesan menyatu dengan bangunan.

3. *Composite Mall* (system terpadu)

Sebuah bangunan mall yang merupakan kesatuan antara mall terbuka dan mall tertutup. Bentuk ini timbul untuk mengantisipasi terhadap pengaruh control penghawaan, keborosan energi, serta mahalnya biaya perawatan lainnya.





C. Klasifikasi Perdagangan

1. Skala Pelayanan

Menurut *Shopping Center Development Handbook* terdiri dari tiga macam perdagangan, yang antara lainnya;

- *Neighborhood Center* (Pusat Perbelanjaan Lokal)

Yaitu pusat perdagangan yang mempunyai area sewa bersih sekitar 50.000 *feet*² dengan jangkauan 30.000 - 100.000 *feet*². Area yang dibutuhkan mulai dari 3 - 10 *acre*. Secara optimal melayani perdagangan dengan populasi 2.000 - 40.000 orang atau dengan kendaraan tidak lebih dari 6 menit. Pusat perbelanjaan tipe ini menyediakan barang-barang kebutuhan setempat, seperti; makanan, obat-obatan, dan lain-lain dengan pelayanan secara perorangan.

- *Community Center* (Pusat Perbelanjaan Distrik)

Yaitu pusat perdagangan yang dibangun dengan diantaranya ada *depstore* junior atau bermacam-macam toko sebagai penyewaan mayoritas dengan *supermarket* sebagai tambahan penunjangnya. Mempunyai area sewa bersih sekitar 150.000 *feet*² atau dengan jangkauan mulai dari 100.000 - 300.000 *feet*² . area sewa yang dibutuhkan 10 - 30 *acre*. Secara normal melayani area perdagangan dengan populasi 40.000 - 150.000 orang. Tipe ini tidak mempunyai *depstore* secara *full-line* walaupun ia dapat menjadi kekuatan khusus. Tipe ini juga memberikan penawaran yang lebih jauh pada pembeli dengan berbagai macam penawaran. Misalnya pada pakaian yang menyuguhkan berbagai ukuran, jenis, warna, bentuk, serta harga.

- *Regional/Main Center* (Pusat Perbelanjaan Regional)

Yaitu pusat perdagangan yang mempunyai area sewa 400.000 *feet*² dengan jangkauan pelayanan mulai dari 300.000 *feet*² - 1.000.000 *feet*² dengan populasi 150.000 orang. Tipe ini biasanya menyediakan barang-barang sebagai mana umumnya sebuah perdagangan seperti;





kebutuhan atau perlengkapan rumah tangga, pakaian, *furniture*, dan lain-lain.

Desain bangunan secara umum menggunakan *mall* pendistribusian baik tertutup ataupun terbuka yang menghubungkan anchor-anchor utama. *Mall* juga dapat membentuk pola-pola dasar untuk mengarahkan arus pemakai bangunan yang melewati toko-toko sewa yang ditempatkan diantara toko-toko utama.

2. Kuantitas Barang yang Dijual

- Toko Grosir

Yaitu toko yang menjual barang dalam jumlah besar secara partai dan dalam jumlah besar. Barang-barang yang dijual di toko tersebut tidak biasanya disimpan di tempat lain, dan yang terdapat di toko hanya sebagai contoh saja.

- Toko Eceran

Yaitu toko yang menjual barang dalam jumlah yang relatif lebih sedikit atau persatuan barang. Lingkup sistem *retail* ini luas dan fleksibel dari pada grosir. Selain toko eceran akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi yang tinggi.

3. Jenis Barang

- *Convenience Store*

Yaitu toko yang menjual barang kebutuhan dimana barang tersebut dibutuhkan secara berkala karena adanya keinginan untuk membeli.

- *Demand Store*

Yaitu toko yang menjual kebutuhan sehari-hari.

- *Impulse Store*

Yaitu toko yang menyediakan barang sebagai penambah kenikmatan hidup. Pengelompokan barangnya berkesan *lux*.



D. Unsur-unsur Dalam Shopping Mall

Shopping Mall merupakan gambaran dari kota yang terbentuk oleh elemen-elemen;

1. *Anchor* (magnet)

Transformasi dari "*nodes*" dapat pula berfungsi sebagai *land mark* perwujudannya berupa plaza dalam *shopping mall*.

2. *Secondary* (magnet sekunder)

Transformasi dari "*districts*" perwujudan berupa *retail-retail* pengecer, *supermarket*, *super store* dan bioskop.

3. *Street Mall*

Transformasi "*paths*" perwujudan berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet.

4. *Lanscaping* (pertamanan)

Transformasi dari "*edges*" sebagai pembatas pusat perkotaan ditempat-tempat luar.

E. Karakter Dasar *Shopping Mall*

1. Standar *Shopping Mall*

- Koridor : tunggal
- Lebar koridor : 8-16 meter
- Lantai : maksimal 3 lantai
- Parkir : mengelilingi bangunan
- Pintu masuk : dapat dicapai dari segala arah
- Atrium : di sepanjang koridor
- Magnet/*anchor* : di setiap akhir koridor
- Jarak antar magnet : 100-200 meter

2. Tata Letak dan Dimensi Mall

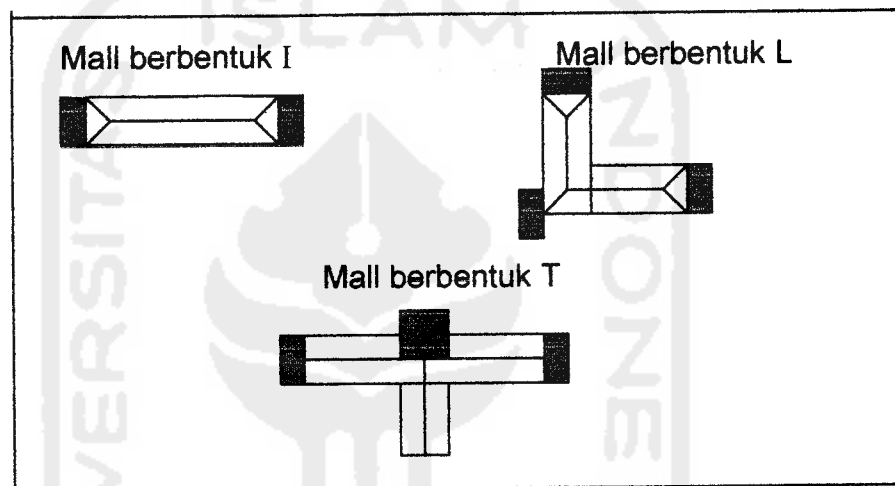
Menurut (*Fries, Northen and Haskoll, M., 1977*) tata letak dan dimensi *mall* sangat mempengaruhi kesuksesan sebuah *shopping mall* berdasarkan keadaan di negara Amerika Serikat





umumnya menggunakan tata letak ruang/ bentuk bangunan yang sederhana seperti bentuk huruf "I, T, dan L". hal ini sesuai dengan karakteristik pengunjung yang pada umumnya ingin mudah menemukan toko/ tempat yang ditujunya.

Bentuk *mall* yang paralel (dobel koridor) atau tata letak berbentuk kompleks lainnya umumnya kurang sukses, dalam arti relatif sedikit dikunjungi orang.



Gambar 2.1

F. Lokasi Pusat Perdagangan

Faktor utama dalam menentukan keberhasilan untuk semua tipe pusat perbelanjaan menurut *Commercial and Office Development Council of ULI (the Urban Land Institute)* yaitu lokasi atau area pusat perdagangan harus sesuai dengan karakter area perdagangan seperti; tingkat pendapatan rumah tangga, kompetisi (persaingan), akses jalan raya dan tingkat keterbukaan visual. *Mall* digunakan sebagai fasilitas rekreasi bagi lingkungan setempat yang memiliki karakter kehidupan cenderung keras, mempunyai *open space* yang semakin hilang, kondisi lingkungan yang *semrawut*, serta kepadatan bangunan yang tinggi. Dengan demikian pusat perdagangan dengan menggunakan *mall*



sebagai fasilitas rekreasi maka lokasi secara umum mempunyai kondisi sebagai berikut;

- Disebuah kota dengan kepadatan bangunan yang cukup tinggi
- Tanah yang tersedia relatif sempit
- Harga tanah relatif mahal
- Tingkat pendapatan rumah tangga dari mulai menengah ke menengah ke atas atau pendapatan rumah tangga cukup tinggi
- Ada kemudahan bagi arus lalu lintas untuk menuju ke *site* atau lokasi tersebut (akses bangunan) dekat dengan jalan besar,dimana kepadatan arus lalu lintas cukup tinggi dan suasana bising
- Dapat lebih mudah untuk melihat *site* bagi pengguna arus lalu lintas
- Biasanya terdiri dari bangunan baik pertokoan atau perkantoran dengan *building coverage* tinggi, dan sedikit sekali bangunan yang dilengkapi dengan fasilitas hijau atau tanaman sehingga terlihat gersang atau panas yang menyebabkan tidak nyaman

Hal ini menyebabkan adanya ketentuan yang sangat berpengaruh pada bangunan, antar lain; perletakan bangunan, bentuk bangunan, ketinggian bangunan, FAR (*Floor Area Ratio*), BC (*Building Coverage*)

G. Akses Pencapaian

Pusat perdagangan merupakan salah satu area dimana terdapat banyak aktifitas yang melibatkan banyak orang. Maka untuk lokasi pusat perdagangan ini tak jarang ditempatkan pada tengah kota yang bertujuan untuk memudahkan para pemakai atau pengguna area tersebut. Faktor penting yang mendukung pencapaian lokasi pusat perbelanjaan adalah arus lalu lintas dan jarak penglihatan ke lokasi





tersebut. Pusat perdagangan ini harus mudah dicapai oleh pengguna. Tak jarang banyak pusat-pusat perdagangan yang menggunakan bangunan komersialnya di rancang sedemikian rupa, sehingga dapat menarik konsumen. Tempat yang strategis adalah salah satu faktor penting dalam penempatan pusat perdagangan.

2.2. Suasana Rekreatif Pada Pusat Perbelanjaan

2.2.1. Pengertian Suasana Rekreatif

Suasana : Kondisi, keadaan setempat.

(*Kamus Besar Bahasa Indonesia*)

Rekreatif : (*re-create*) menciptakan kembali/ melukiskan kembali.

(*The Oxford English Dictionary, 1993, Clarendon press, Oxford*)

Rekreasi : Kegiatan yang dilakukan secara sadar diluar kegiatan rutin, yang merupakan penyaluran fisik, mental, kreatifitas manusia yang bertujuan mendapatkan kesenangan.

Missal : permainan, hobi, olah raga, kesenian, atau sekedar santai.

Suasana rekreatif merupakan kondisi yang diciptakan untuk menghadirkan keadaan setempat menjadi wadah untuk mendapatkan kesenangan.

2.2.2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi

Klasifikasi kegiatan rekreatif dibedakan berdasarkan:

1. Berdasarkan jenis kegiatan:

- *Entertainment/* kesukaan ; cafeteria, restoran, *bar/pub*, diskotik, dsb.
- *Amusement/* kesenangan ; bioskop, karaoke, *art gallery*, *ball room*, teater, dsb.



- Rekreasi ; rekreasi alam, kebun binatang, taman, *billyard*, *bowling*, permainan ketangkasan, dsb.
 - Rileksasi ; *fitness*, *aerobic*, *golf*, *swimming pool*, *cottage*, dsb.
2. Berdasarkan wadah fisik :
- Rekreasi dalam ruang tertutup : rekreasi yang dilakukan di dalam bangunan atau gedung.
Misalnya ; *fitness*, *aerobic*, menonton TV, olah raga *in-door*, dsb.
 - Rekreasi dalam ruang terbuka : kegiatan rekreasi yang dilakukan diluar bangunan.
Misalnya ; teater terbuka, bersepeda, olahraga *out-door*, dsb.
3. Berdasarkan aktivitas :
- Rekreasi berupa kegiatan olah raga
Misalnya ; *fitness*, *aerobic*, renang, dll.
 - Rekreasi berupa kegiatan seni dan budaya. Misalnya ; menyaksikan pertunjukan musik dan tari.
 - Rekreasi dengan kepuasan social tinggi. Misalnya ; *shopping*, di *café*, dll.
- (M. Gold, Seymoun, Ph.D., AKP, 1980, *Recreation Planing and Design*, Mc Grow-Hill Book Company)

2.2.3. Studi Suasana Rekreatif Pada Shopping Mall

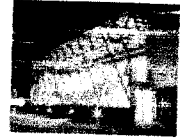
Berdasarkan arsitektur fasilitas komersial, maka suasana yang diharapkan oleh setiap orang yang melakukan kegiatan berbelanja yang rekreatif adalah untuk mendapatkan kebebasan, suasana rileks/ santai, diupayakan dicapai dengan :

➤ Penataan Ruang Luar

- *Boldness* (kemencolokan)

Bentuk kejelasan lain untuk menarik perhatian pengunjung yang dapat ditransformasikan dengan penampakan lain dari





Permainan skala ruang, ketinggian lantai, plafond dan bukaan ruang.

- *Complexity* (kompleksitas)

Kemenarikan penyelesaian interior.

- *Inventiveness* (kebaruaran)

Pengolahan unsure pembentukan kualitas ruang dengan variatif material untuk menciptakan suasana yang berbeda,

(Hoyt, Charles K., 1983, *More Places For People*, Mc. Graw HillBook Company-New York)

2.2.4. Pemanfaatan Elemen Alam Sebagai Pembentuk Suasana

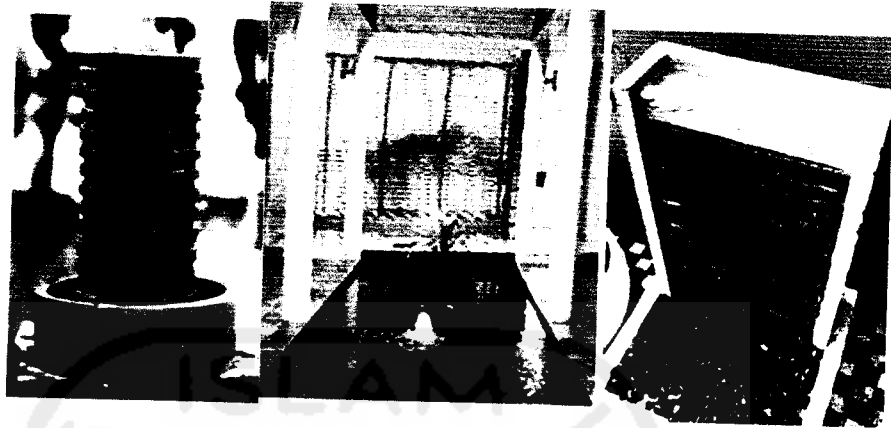
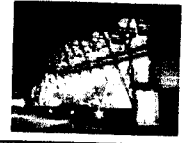
Rekreatif

1. Air

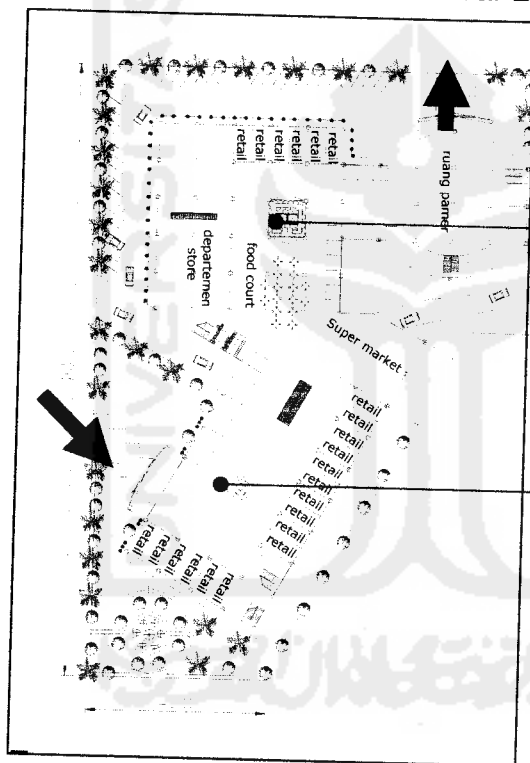
Elemen air digunakan sebagai penyeimbang dan sebagai penyejuk suasana. Gemericik air akan memberikan perasaan sejuk dan damai. Dalam ilmu *Feng Shui*, air dan kemakmuran sangat erat kaitannya. Karena itu air mancur sering kali digunakan untuk menuntun energi positif untuk aliran kehidupan dan lingkungan yang optimal.

Air mancur diletakkan pada posisi yang menarik sehingga dapat dapat menarik energi positif. Sebagai pemanis, taruh tanaman air di dalam kolam. Agar tanaman tersebut cukup untuk mendapatkan cahaya, letakkan air mancur pada tempat yang terkena sinar matahari.

(http://www.femina_online.com).



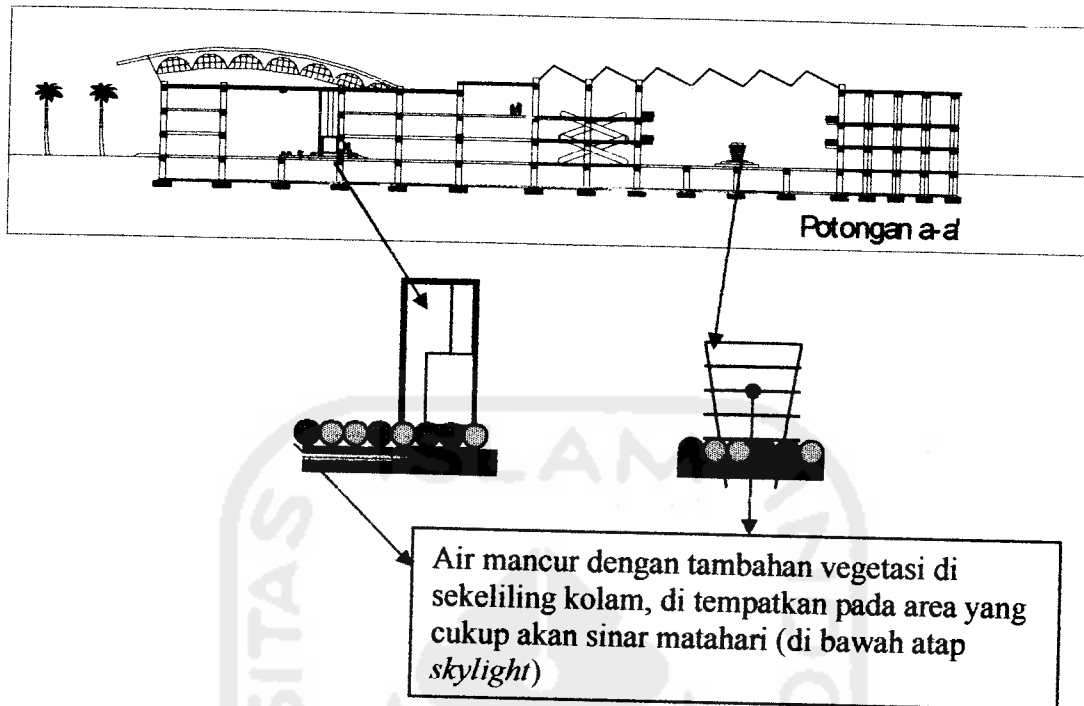
Gambar 2.2



Lift panorama yang berada di tengah kolam. Bertujuan untuk memberikan variasi suasana dalam ruang.

Air mancur dengan penambahan vegetasi di sekelilingnya . ditempatkan dekat dengan entrance sehingga pengunjung akan merasa sejuk saat masuk

Gambar 2.3



Gambar 2.4

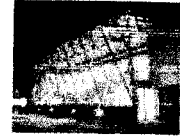
2. Cahaya

Faktor lain yang mendukung suasana yang rekreatif adalah pemanfaatan cahaya. Pemanfaatan cahaya ini dapat dioptimalkan dengan pemberian bukaan-bukaan, atap atau yang lain sebagainya. Pada atap bangunan biasanya menggunakan atap *skylight* yang didesain sedemikian rupa sehingga tercipta suasana yang menyatu dengan alam dan rekreatif.

Demikian pula harapan bila menambah *skylight* di ruang besar. Sinar yang datang dari atas bukan hanya menambah terangnya ruang dengan sinar alami pada pagi dan siang hari. Sinar tersebut akan membuat semua benda-benda di ruangan akan tampak alami. Bentuk apa adanya. Tekstur menjadi lebih jelas. Warna-warna tetap natural.

Sebaliknya pada malam hari *skylight* akan mengeluarkan sinar dari dalam bangunan yang akan menambah keindahan malam di sekitar bangunan. Secara ekonomi *skylight* tentu akan mengurangi biaya listrik untuk penerangan dalam sebab ruangan ber-*skylight* bisa sama sekali tak berlampu sepanjang siang hari.



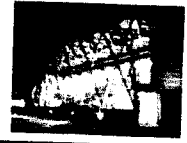


Teknik "mencuri" sinar matahari melalui atap sebenarnya sudah ada sejak lama dan berlaku di segala tempat. Secara teknis perangkat *skylight* juga bisa digunakan sebagai ventilasi ruang. Di rumah-rumah tradisional *skylight*, ini juga digunakan untuk mengeluarkan asap dapur. *Skylight* juga punya potensi dekoratif karena merupakan tempat yang sangat cocok buat menempatkan kaca patri (*stained glass*) atau ukiran-ukiran terali.

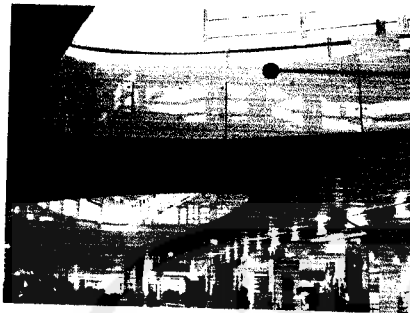
Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *skylight* :

1. *Skylight* ditempatkan hanya untuk ruang-ruang yang agak besar sekitar minimal 7 x 7 m². Sebab, untuk ruang kecil *skylight* akan membuat ruang menjadi lebih panas. Tentu saja ada pengecualian bila ada keperluan khusus seperti tidak memungkinkan adanya jendela karena ruangan ada di tengah bangunan. Dan satu-satunya cara hanyalah "menyelundupkan" sinar dari atas.
2. Harus diperhitungkan juga panas yang akan dibawa oleh sinar matahari (panas konveksi). Karena itu jangan membuat *skylight* yang langsung menganga ke arah matahari pukul 12.00. Sinar matahari yang paling panas akan langsung "menyerbu" ruangan dan sebaik apa pun bahan transparan yang digunakan, ruangan itu akan menjadi seperti rumah kaca (efek *green house*). Ini hanya cocok buat negara-negara bermusim dingin. Efek panasnya akan jauh melebihi efek terangnya. *Skylight* dibuat sedemikian rupa sehingga hanya terbuka untuk sinar matahari sampai sekitar pukul 10.00 atau paling lambat pukul 11.00. Selebihnya sinar matahari dibuat menjadi sinar tidak langsung (*indirect ray*).
3. Untuk mendapatkan hawa alami melalui *skylight*, maka bisa membuat tipe bukaan yang tembus angin dan tembus cahaya secara selang-seling. Umpamanya, membuat jendela kaca dan





jendela kreyak secara bergantian karena jendela kaca memasukkan cahaya, sementara jendela kreyak melewatkan angin.



Gambar 2.5

Pada bangunan ini penggunaan cahaya alami diterapkan pada atap *skylight* yang berada di tengah hall.

Penggunaan cahaya buatan diterapkan pada penataan lampu yang juga berfungsi sebagai pengarah.



Gambar 2.6



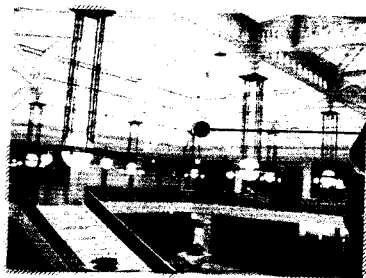
Gambar 2.7

Pemanfaatan cahaya alami ini dapat menekan energi listrik pada siang hari sehingga penggunaan listrik akan hemat.



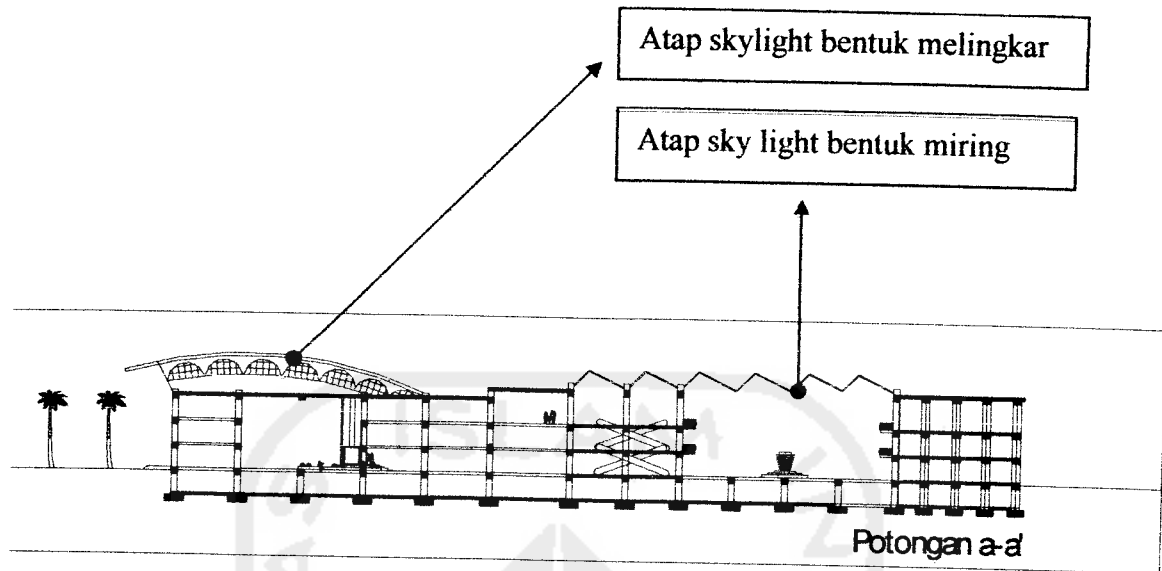
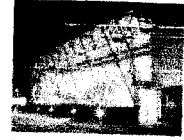
Gambar 2.8

Pada bangunan ini mengekspose ruang dalam dengan memaksimalkan pemanfaatan cahaya alami maupun buatan.



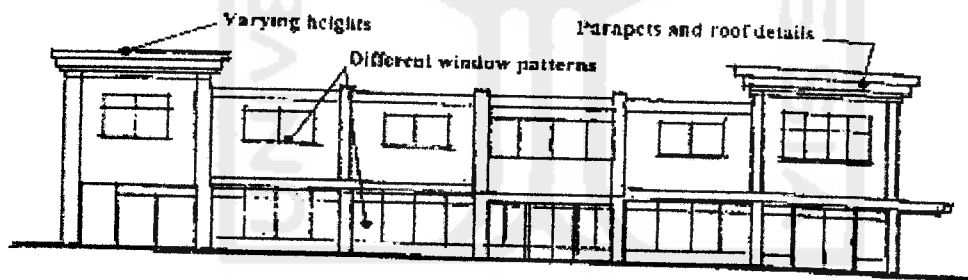
Gambar 2.9

Atap skylight ditempatkan pada atrium / hall pada bangunan utama .



Gambar 2.10

Selain *skylight* juga menggunakan bukaan-bukaan seperti jendela, hal ini juga bertujuan untuk memaksimalkan cahaya alami yang masuk pada bangunan ini.



Gambar 2.11

(sumber, www.mrsc.org/building design standard)

2.2.5. Pemanfaatan Elemen Pembentuk Ruang

1. Dinding

Dinding yang sangat cocok untuk *shopping mall* adalah dinding dengan perpaduan dinding massif (menciptakan ruang tertutup, sangat cocok untuk fungsi servis dan ruang pengelola) dan dinding dengan material transparan (kaca, akan menciptakan ruang yang luas, terbuka dan rekreatif). Perpaduan material ini dapat memberikan





kesan rekreatif dan komersial yang lebih besar tanpa mengurangi privasi ruang tersebut.

Selain pada material, tekstur dan warna juga mempengaruhi kesan visual sebuah ruang. Dinding dengan tekstur kasar akan memberi kesan visual yang berbeda dengan dinding dengan permukaan halus. Sedangkan warna dinding yang terang akan menciptakan suasana ceria, senang dan gembira.

2. Plafond/ langit-langit

Suasana rekreatif dalam ruang sirkulasi dapat diciptakan oleh aspek tinggi rendahnya plafond (level plafond), pola plafond dan lain-lain. Selain sebagai pencipta suasana rekreatif juga dapat sebagai pengarah atau penegas area sirkulasi tersebut.



Sebagai pengarah dan penegas dalam area sirkulasi.

Gambar 2.12

2.2.6. Tinjauan Sirkulasi Yang Rekreatif

Tuntutan kegiatan rekreasi di jalan yang berkembang dari atau pada sebuah pusat titik bersama (*Francis DK Ching, 1991*). Sirkulasi linier yang lurus membuat kejenuhan dan menyebabkan enggan untuk menelusuri. Untuk menanggulangi hal tersebut perlu adanya sifat rekreasi pada jalur sirkulasi. Pada kejenuhan dan keengganan tersebut faktor lain yang mendukung melakukan kegiatan rekreasi menurut kinetika gerak diantaranya;

1. Penerapan kegiatan rekreasi pada sirkulasi

Rekreasi pada sirkulasi lebih menyediakan fasilitas yang menyenangkan, seperti duduk-duduk atau melihat pemandangan.



Selain itu menciptakan ruang santai sebagai pendukung sirkulasi tersebut. Sirkulasi linier dapat diperlebar tidak hanya menampung lebih banyak lalu lintas tapi menciptakan tempat-tempat berhenti, beristirahat, menikmati pemandangan. Sirkulasi spiral sebagai pengembangan sirkulasi linier, merupakan sirkulasi yang cocok dengan gerakan pada tahapan yang dituntut mencapai tujuan akhir dengan melewati fasilitas yang disediakan.

2. Sirkulasi rekreatif

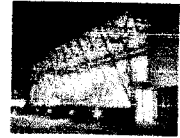
Dalam sebuah jalur sirkulasi yang panjang agar tidak menimbulkan kejenuhan dan kelelahan maka perlu adanya cara yang dapat mengurangi masalah tersebut, antara lain dengan;

- Menyediakan fasilitas istirahat di titik-titik lelah yaitu di tengah atau diakhir jalur, mengingat bahwa fasilitas belanja dan hiburan ini menyediakan fasilitas makan dan minum serta menonton panggung pertunjukan dititik lelah.
- Membuat pola sirkulasi yang memberikan kemungkinan pada setiap bagian mempunyai peluang yang sama untuk dikunjungi, baik pengunjung yang ingin langsung menuju fasilitas yang diinginkan sehingga ingin mencari jalan pintas maupun pengunjung yang ingin berkeliling menikmati suasana.

A. Pola Sistem Sirkulasi

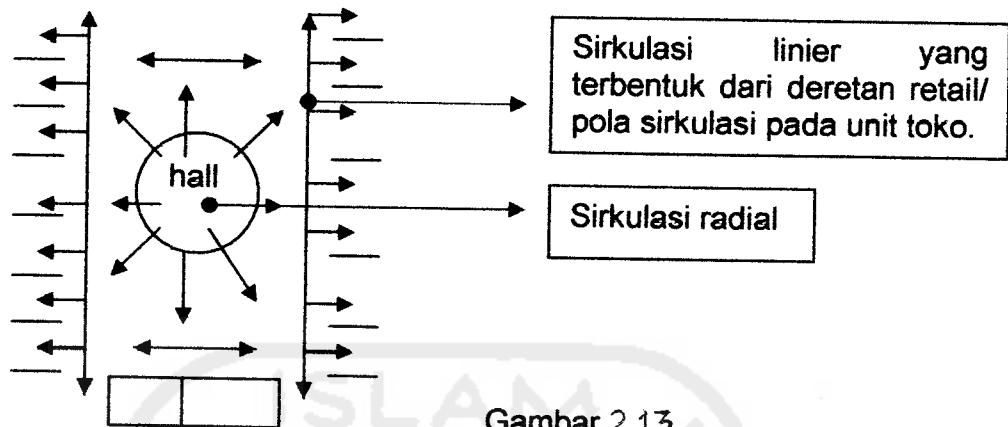
Pada bangunan *shopping mall* ini menggunakan pola sirkulasi linier dan pola sirkulasi radial. Untuk pola sirkulasi linier biasanya digunakan pada koridor yang menghubungkan antar retail, sedangkan pola sirkulasi radial biasanya digunakan pada *hall* atau atrium.





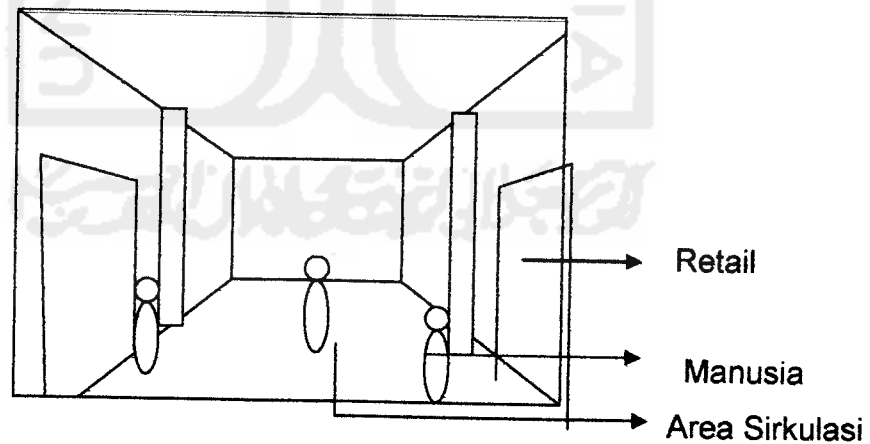
a bangun
arnya ber
s pejalan
nakan jar
lanusia di

bangun ar
sirkulasi v
panorama
yang rek
usat mal
ada di s
st pada k
lift merup
bagi pen
t tombol
n penggu



Gambar 2.13

Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tidak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan. Bentuk suatu ruang sirkulasi harus dapat menampung gerak manusia pada waktu bergerak dan berhenti. Agar pengguna bangunan mall ini merasakan kenyamanan maka menggunakan bentuk ruang sirkulasi yang tertutup. Karakter dari bentuk ruang sirkulasi yang tertutup ini adalah membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui bidang pintu masuk pada bidang dinding.



Gambar 2.14

Sirkulasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu sirkulasi horizontal dan sirkulasi vertikal.

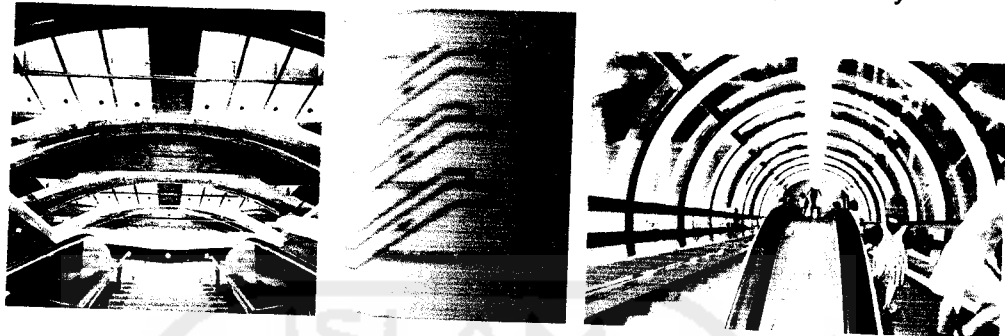
- Sirkulasi Horizontal

ambar 2.15
rsitek, En
an eskal
r bersila
sebab





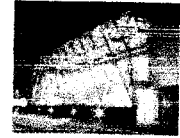
dalam pencapaiannya. Eskalator ini akan ditempatkan pada void yang terhubung dengan koridor di tiap lantainya.



Gambar 2.16

(sumber, Data Arsitek, Ernst Neufert)

Sirkulasi vertikal lainnya yaitu berupa tangga. Tangga pada bangunan *mall* ini biasanya hanya digunakan pada keadaan darurat atau sebagai tangga darurat. Secara umum tangga harus dibangun di dalam lorong tertutup dengan dinding yang tahan api dan pintu bahaya yang dapat menutup sendiri.



BAGIAN III

ANALISA KONSEP

3.1. TINJAUAN UMUM KOTA MAGELANG

3.1.1 Letak Geografi

Batas-batas administrasi kota Magelang adalah;

- Utara : Kecamatan Secang kabupaten Magelang
- Selatan: Kecamatan Mertoyudan kabupaten Magelang
- Timur : Kecamatan Tegalrejo kabupaten Magelang atau sungai Elo
- Barat : Kecamatan Bandongan kabupaten Magelang /sungai Progo

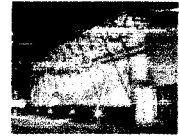
Magelang terletak dalam wilayah yang berbatasan dengan wilayah-wilayah kecamatan yang ada di kabupaten Dati II Magelang. Luas wilayah kota Magelang adalah 1,812 Ha atau (18,12 km²) yang meliputi 2 kecamatan dan terdiri dari 14 kelurahan.

3.1.2. Topografi

Keadaan topografi wilayah ini berupa dataran tinggi dengan sudut kemiringan \pm 2-15%. Kemiringan terjal 45°, pada bagian sisi barat atau sepanjang sungai Progo dan pada sisi timur atau sepanjang sungai Elo. Maka kawasan pemukiman pada umumnya berlokasi didaerah yang relative datar. Kondisi tersebut mempunyai kecenderungan pertumbuhan yang alamiah kearah utara dan kearah selatan. Sedangkan wilayah dengan topografi curam mengalami perkembangan fisik kota yang cenderung lambat.

3.1.3. Kependudukan

Jumlah penduduk Kota Magelang pada tahun 2002 adalah 116.033 jiwa yang terdiri dari 56.036 laki-laki dan 59.997 perempuan. Apabila dilihat dari laju pertumbuhan penduduknya maka ada penurunan dari tahun sebelumnya yaitu 0,47 pada tahun 2001 dan pada tahun 2002 menjadi 0,15.



Permainan skala ruang, ketinggian lantai, plafond dan bukaan ruang.

- *Complexity* (kompleksitas)

Kemenarikan penyelesaian interior.

- *Inventiveness* (kebaruaran)

Pengolahan unsure pembentukan kualitas ruang dengan variatif material untuk menciptakan suasana yang berbeda,

(Hoyt, Charles K., 1983, *More Places For People*, Mc. Graw HillBook Company-New York)

2.2.4. Pemanfaatan Elemen Alam Sebagai Pembentuk Suasana

Rekreatif

1. Air

Elemen air digunakan sebagai penyeimbang dan sebagai penyejuk suasana. Gemericik air akan memberikan perasaan sejuk dan damai. Dalam ilmu *Feng Shui*, air dan kemakmuran sangat erat kaitannya. Karena itu air mancur sering kali digunakan untuk menuntun energi positif untuk aliran kehidupan dan lingkungan yang optimal.

Air mancur diletakkan pada posisi yang menarik sehingga dapat dapat menarik energi positif. Sebagai pemanis, taruh tanaman air di dalam kolam. Agar tanaman tersebut cukup untuk mendapatkan cahaya, letakkan air mancur pada tempat yang terkena sinar matahari.

(http://www.femina_online.com).



Kepadatan rata-rata penduduk kota Magelang pada tahun 2002 adalah 6.404 jiwa/km² dengan kepadatan di kecamatan Magelang Utara sebesar 7.524 jiwa/km² dan di Kecamatan Magelang Selatan sebesar 5.659 jiwa/km². Di tingkat kelurahan Gelangan dengan kepadatan penduduk 14.185 jiwa/km² sedangkan kelurahan dengan kepadatan terendah adalah Kelurahan Jurangombo yaitu sebesar 2.676 jiwa/km².

Dilihat dari mata pencaharian penduduk Kota Magelang pada tahun 2002 sebanyak 75.777 orang telah memiliki pekerjaan formal maupun non formal sebanyak 10.986 orang adalah PNS/TNI (914,47%), pensiunan 6.667 orang (8,8%), buruh 17.541 orang (23,15%), pedagang 9.326 orang (12,31%).

3.2. ARAH PERKEMBANGAN KOTA MAGELANG

Arah perkembangan kota Magelang ini cenderung linier karena akibat :

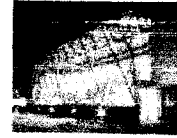
- Bentuk topografi
Bentuk topografi kota Magelang yang sedemikian rupa atau yang cenderung terjal perkembangannya lambat, sedangkan daerah yang datar cenderung perkembangannya cepat.
- Jalur regional Semarang – Jogja
Kuatnya pengaruh jalur regional tersebut membuat pesatnya pertumbuhan pada jalur tersebut, sehingga pertumbuhan kota cenderung memanjang arah (utara – selatan).

3.2.1 Potensi dan Peluang Kota Magelang

1. Industri

Sektor industri yang berpeluang dalam pengembangan investasi, yang membutuhkan lahan tidak luas dengan penggunaan teknologi madya dan maju. Dengan tersedianya sumber daya manusia terampil sebagai





pemasok tenaga serta sarana/prasarana pemasaran yang memadai merupakan daya tarik bagi berkembangnya investasi.

2. Pariwisata

Kota Magelang dengan kondisi geografis budaya dan historisnya merupakan potensi pariwisata yang mempunyai daya tarik tinggi bagi wisatawan mancanegara maupun nusantara. Kota Magelang yang berhawa sejuk dengan panorama yang indah juga dikelilingi oleh wisatawan yang jumlahnya cukup banyak. Dengan demikian sektor pariwisata merupakan sektor yang sangat berpeluang, dalam berinvestasi.

3.2.2. Pengaruh Pola Jalur Lalu lintas terhadap Kondisi Perkembangan Kota Magelang

Pada kontur datar pola jalur lalu lintas cenderung menyebar, sedangkan pada kontur yang miring pola jalur lalu lintas mengikuti kemiringan tanah. Pola jalur lalu lintas kota Magelang yang searah dengan sumbu utara-selatan cenderung berkembang.

Pola jalur yang menggunakan sistem hirarki dimana jalan utama (jalan arteri) yang memotong pusat kota yaitu jalan Sudirman, jalan A.Yani, jalan Pemuda. Tidak adanya kantong-kantong untuk mawadahi area parker pada daerah perdagangan sehingga mengakibatkan jalan-jalan disekitarnya menjadi berubah fungsi menjadi tempat-tempat parker yang semakin lama semakin luas. Akibat dari itu semua adalah sulitnya mendapatkan tempat-tempat pendistrian yang nyaman dan tidak bising serta udara yang bersih atau bebas dari polusi.

3.2.3. Pengaruh Pola Jalan terhadap Penyebaran Fasilitas Kota

Sistem pohon juga mengakibatkan jalan-jalan utama menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk melakukan aktifitas. Akibat pola jalan



Sebuah pertokoan yang dimiliki oleh suatu perusahaan yang memiliki modal besar yang terdapat pada kawasan padat sehingga bangunan merupakan bangunan bertingkat yang menyatukan tempat rekreasi dan tempat perdagangan.

3.4. DASAR PEMILIHAN SHOPPING MALL

A. Berdasar Skala Pelayanan

Berdasarkan skala pelayanannya pusat perbelanjaan yang direncanakan adalah dalam klasifikasi (*community centre*) pusat perbelanjaan distrik. Jenis fasilitas yang termasuk disini adalah *depstore* junior atau bermacam-macam toko sebagai penyewaan mayoritas dengan *supermarket* sebagai tambahan penunjangnya. Mempunyai area sewa bersih sekitar 150.000 *feet*² atau dengan jangkauan mulai dari 100.000 – 300.000 *feet*². area sewa yang dibutuhkan 10 – 30 *acre*. Secara normal melayani area perdagangan dengan populasi 40.000 – 150.000 orang. Pusat perbelanjaan ini akan melayani penduduk Magelang sejumlah ±116.033 jiwa (*Bappeda, 2002*)

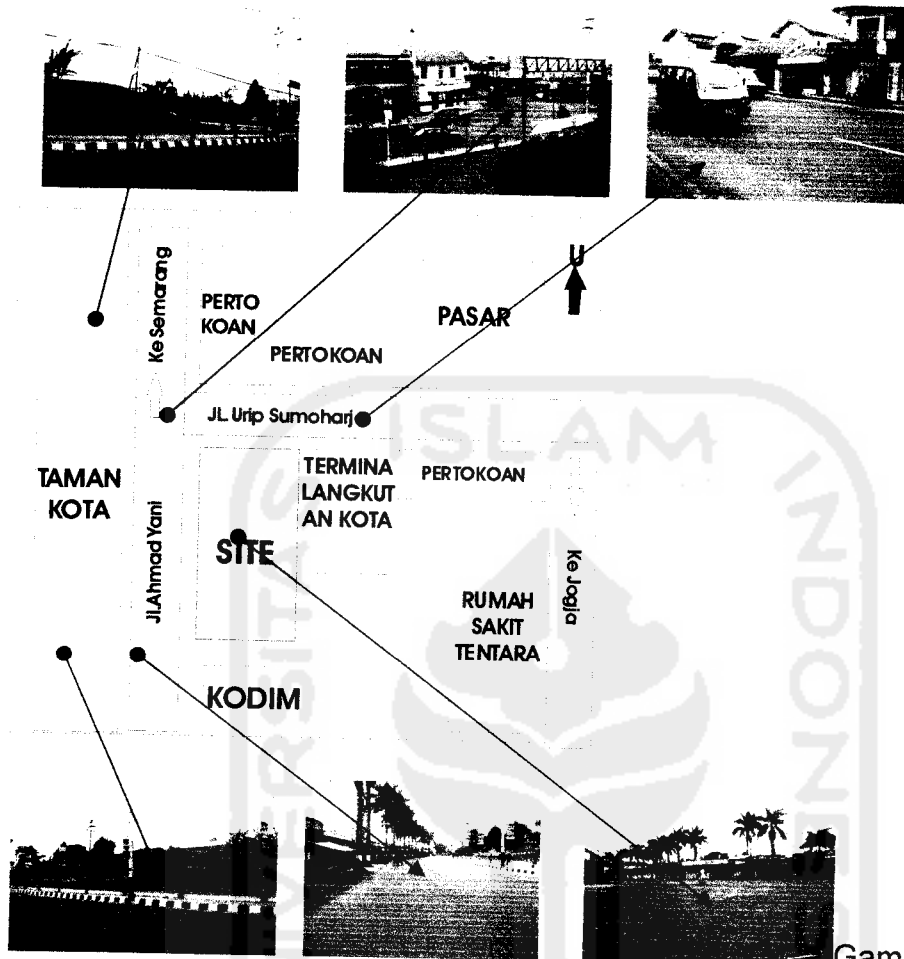
B. Berdasar Kualitas Barang Yang Dijual

Berdasarkan kualitas barang yang dijual maka pusat perbelanjaan yang direncanakan lebih didominasi oleh area jual beli dengan sistem eceran.

C. Berdasar Bentuk Fisik

Berdasarkan bentuk fisik maka pusat perbelanjaan yang direncanakan adalah *shopping center* karena memiliki usaha untuk menyatukan sebuah kompleks pertokoan dengan tempat rekreasi yang ruang terbukanya (*mall*) merupakan pusat orientasi dengan area jual beli di dalamnya. Mall memiliki bentuk berupa jalur pedestrian (untuk aktifitas jual beli) yang mengalir dan memiliki beberapa anchor atau magnet sebagai pengikat.



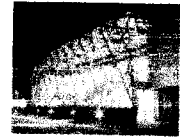


Gambar 3.1

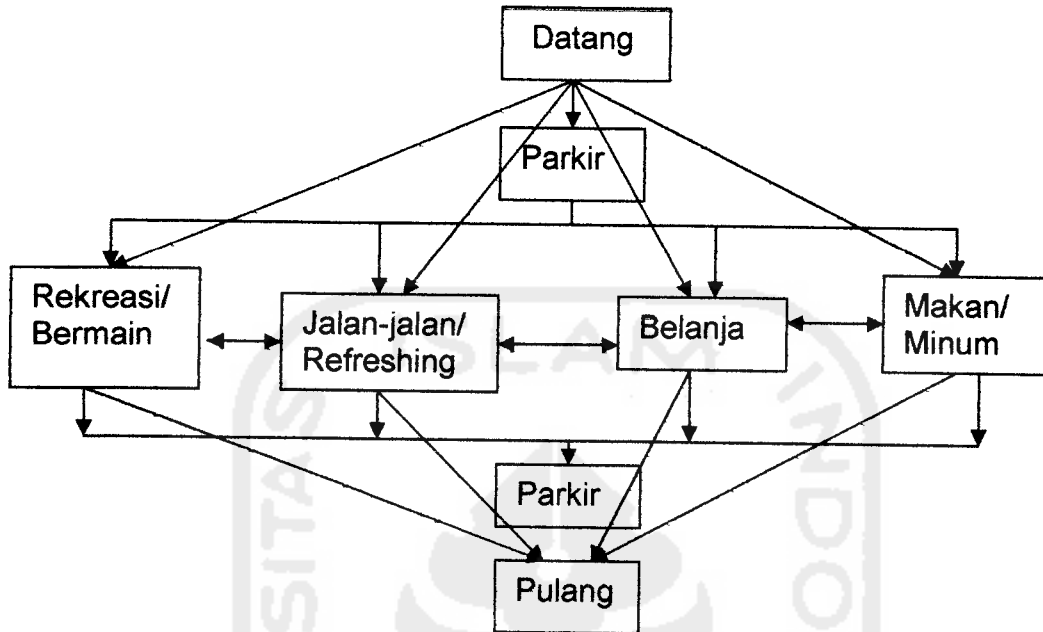
Site yang terpilih tepatnya diantara jalan Urip Sumoharjo dan jalan Ahmad Yani, pada sisi timur berbatasan langsung dengan terminal angkutan kota, sisi selatan berbatasan dengan kantor KODIM, sisi barat berbatasan dengan jalan Ahmad Yani dan taman kota, sedang pada sisi utara berbatasan dengan jalan Urip Sumoharjo dan pertokoan. Luas site total $\pm 20.000 \text{ m}^2$.

3.6. ANALISA KEGIATAN

Kegiatan yang ada di wilayah perdagangan ini dapat dibedakan antara lain; pengunjung, pengelola, pedagang/penyewa, penyalur/pemasok barang, pelaksana servis (petugas keamanan, petugas kebersihan, dll)

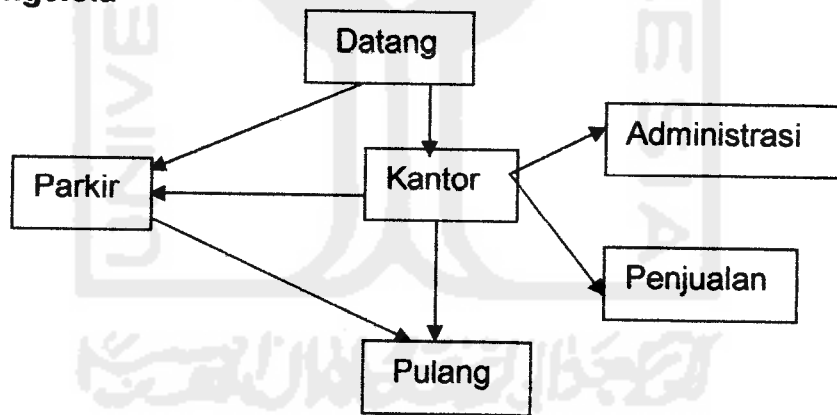


1. Pengunjung



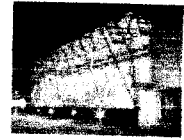
Gambar 3.2

2. Pengelola

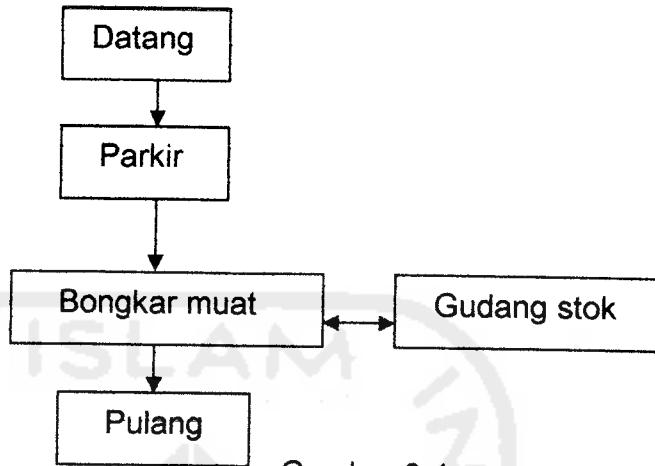


Gambar 3.3



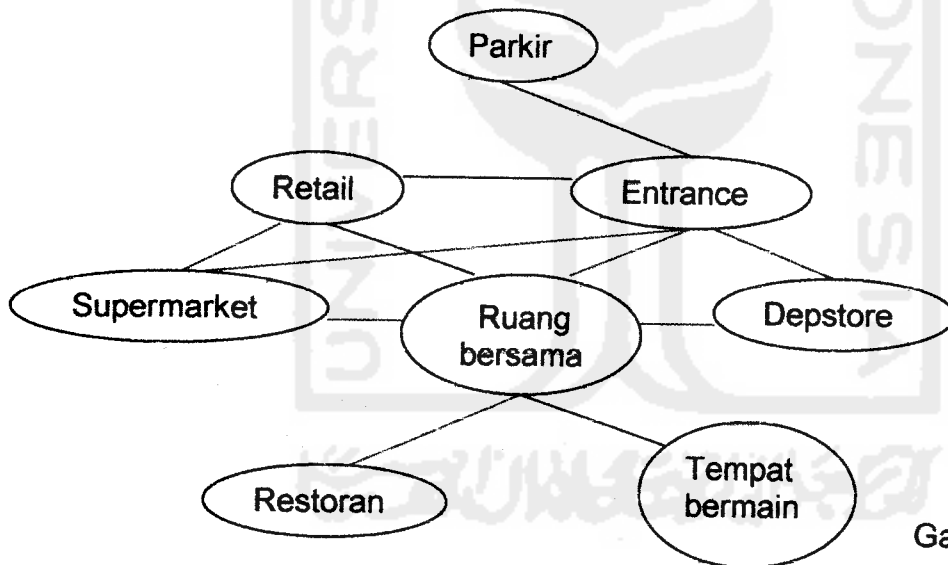


3. Pemasok barang



Gambar 3.4

3.7. ANALISA HUBUNGAN RUANG



Gambar 3.5

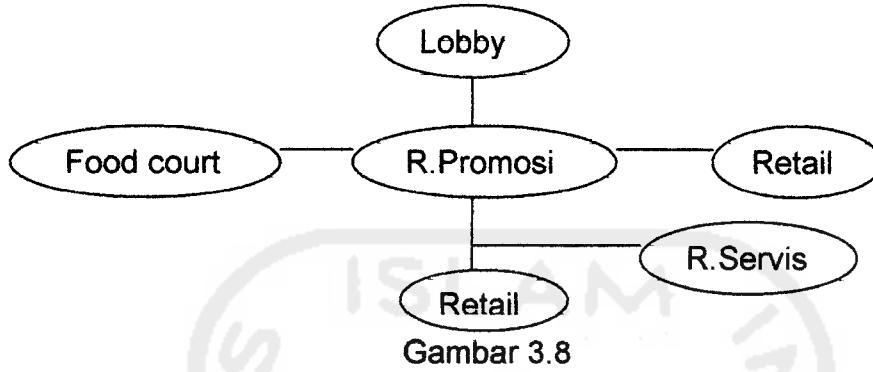
Keterangan

- _____ Sangat erat
- _____ Erat
- _____ Kurang erat

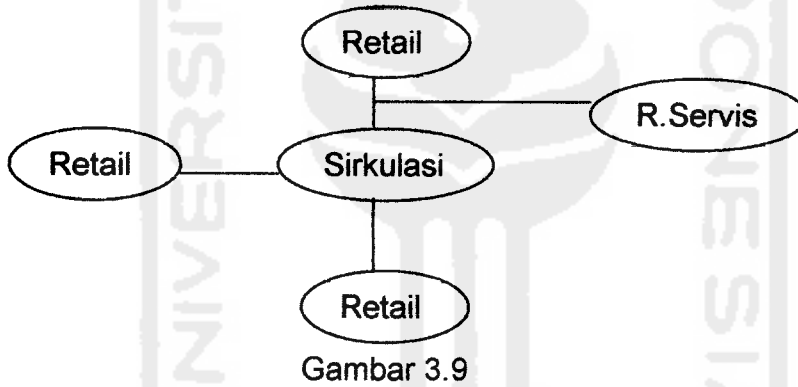




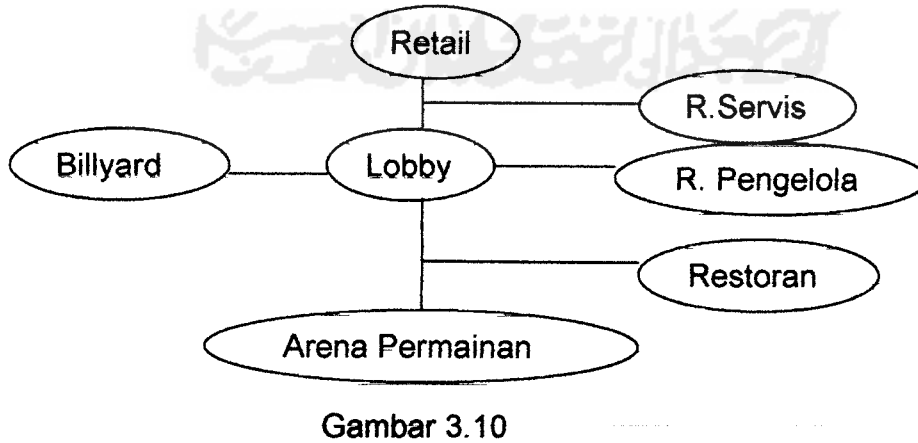
ORGANISASI RUANG LANTAI 1



ORGANISASI RUANG LANTAI 2

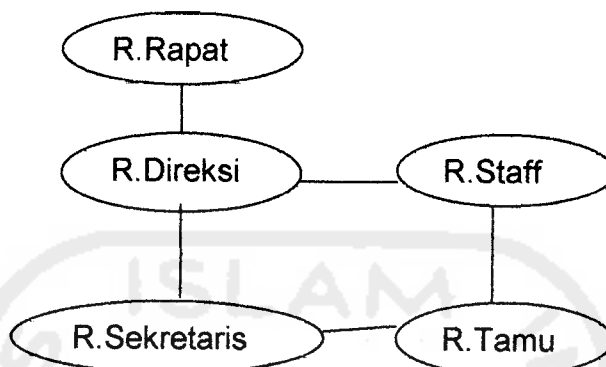


ORGANISASI RUANG LANTAI 3



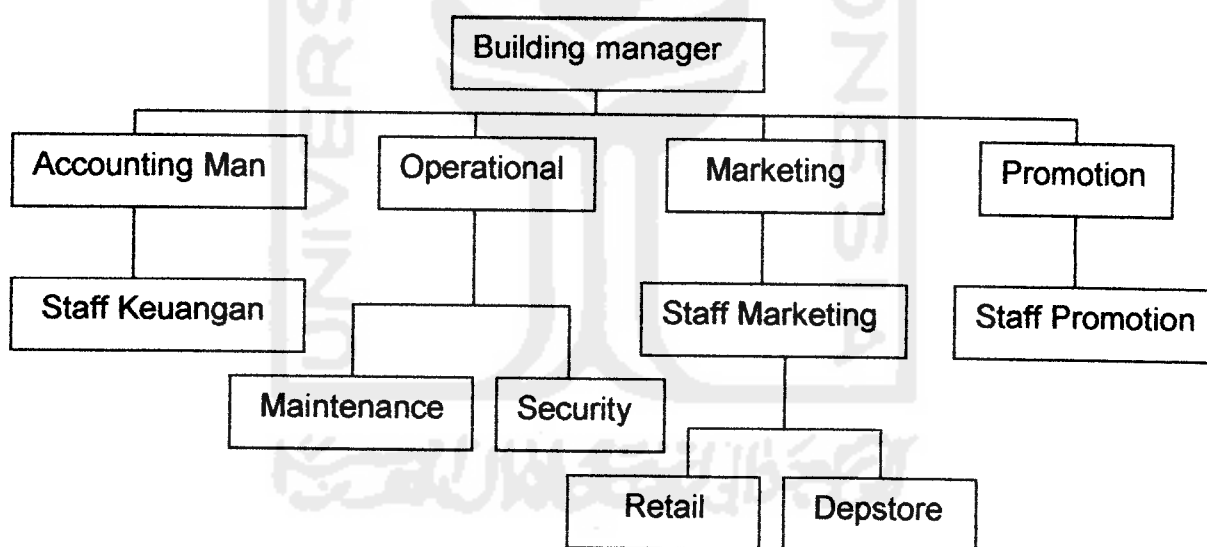


ORGANISASI RUANG PENGELOLA



Gambar 3.11

3.9. . STRUKTUR ORGANISASI PENGELOLA

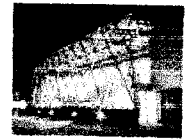


Gambar 3.12

3.10. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

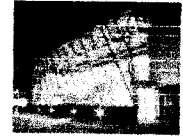
Prediksi kebutuhan pada setiap kelompok kegiatan;

No	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang
1	Ruang Utama (belanja dan rekreasi)	# Toko / retail - retail besar



		<ul style="list-style-type: none"> - retail sedang - retail kecil # Supermarket # Departementstore # Restoran # Coffee shop # Food court # Book center # Game center # Cyber game # Electronic center # Billyard center # Phone market # Hall utama # Hall pendukung
2	Ruang pengelola dan ruang servis	<ul style="list-style-type: none"> # Ruang Pengelola - ruang administrasi - ruang staff - ruang rapat - ruang sekretaris - ruang direksi - ruang tamu # Ruang servis - ruang informasi - lavatory/toilet - mushola - pos penjagaan - gudang - gudang sewa





- Restoran (2 unit)

Diasumsikan untuk 100 orang (@1,5 m²); $100 \times 1,5 \text{ m}^2 = 150 \text{ m}^2$

Ruang karyawan, gudang, dapur $25\% \times 150 \text{ m}^2 = 37,5\text{m}^2$

Sirkulasi dan servis $20\% \times 150 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2 +$

$217,5\text{m}^2 \times 2$

= 434 m²

- Café (1 unit)

Diasumsikan untuk 50 orang (@1,5m²); $50 \times 1,5\text{m}^2 = 75 \text{ m}^2$

Ruang karyawan, gudang, dapur $25\% \times 75 \text{ m}^2 = 18,75 \text{ m}^2$

Sirkulasi dan servis $20\% \times 75 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2 +$

108,75 m²

- Food court

Diasumsikan untuk 300 orang (@1,5m²); $300 \times 1,5 \text{ m}^2 = 450 \text{ m}^2$

Ruang karyawan, gudang, dapur $25\% \times 450 = 112,5\text{m}^2$

Sirkulasi dan servis $20\% \times 450 = 90 \text{ m}^2 +$

652,5m²

- Book center (2unit)

Diasumsikan untuk 200 orang (@2 m²); $200 \times 2 \text{ m}^2 = 400 \text{ m}^2$

Ruang karyawan, gudang, toilet $10\% \times 400 = 40 \text{ m}^2$

Sirkulasi dan servis $20\% \times 400 = 80 \text{ m}^2 +$

$520 \text{ m}^2 \times 2$

= 1040 m²

- Area bermain (2unit)

Diasumsikan untuk 200 orang (@2,5 m²); $200 \times 2,5 \text{ m}^2 = 500 \text{ m}^2$

Ruang karyawan, gudang, toilet $10\% \times 500 = 50 \text{ m}^2$

Sirkulasi dan servis $20\% \times 500 = 100 \text{ m}^2 +$

$650 \text{ m}^2 \times 2$

= 1700 m²





- *Pengelola shopping mall*

Diasumsikan untuk 45 orang (@5,5 m ²);	$45 \times 5,5 \text{ m}^2 = 248 \text{ m}^2$
Ruang direksi	$= 20 \text{ m}^2$
Ruang sekretaris	$= 9 \text{ m}^2$
Ruang rapat	$= 40 \text{ m}^2$
Ruang tamu	$= 12 \text{ m}^2 +$
	329 m²

- *Mushola*

Diasumsikan untuk 25 orang (@1 m ²);	$25 \times 1 \text{ m}^2 = 25 \text{ m}^2$
Ruang wudlu dan toilet	$25\% \times 25 = 6,25 \text{ m}^2+$
	31,25 m²

- *Lavatory (untuk 3 lantai)*

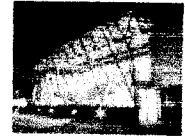
Putra: 15 toilet (@2,4 m ²);	$15 \times 2,4 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2$
15 urinoir (@0,8 m ²);	$15 \times 0,8 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$
6 westafel (@1,2 m ²);	$6 \times 1,2 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2+$
	55,2 m²
sirkulasi	$20\% \times 55,2 \text{ m}^2 = 11,04 \text{ m}^2+$
	66,24 m²

Putri: 15 toilet (2,4 m ²);	$15 \times 2,4 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2$
3 dressroom (@2 m ²);	$3 \times 2 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$
6 westafel (@1,2 m ²);	$6 \times 1,2 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2+$
	49,2 m²
sirkulasi	$20\% \times 49,2 \text{ m}^2 = 9,84 \text{ m}^2+$
	60,84 m²

- *Area parkir mobil*

Diasumsikan untuk 100 mobil (@12 m ²);	$100 \times 12 \text{ m}^2 = 1200 \text{ m}^2$
Sirkulasi	$50\% \times 1200 = 600 \text{ m}^2+$
	= 1800 m²





- **Area parkir motor**
 Diasumsikan untuk 400 motor (@1,5 m²); $300 \times 1,5 \text{ m}^2 = 450 \text{ m}^2$
 Sirkulasi $50\% \times 450 \text{ m}^2 = 225 \text{ m}^2 +$
= 675m²

- **Area parkir bongkar muat**
 Diasumsikan untuk 2 truk (@24m²); $2 \times 24 \text{ m}^2 = 48 \text{ m}^2$
 Ruang manuver truk $15 \times 15 = 225 \text{ m}^2 +$
= 273m²

- **Hall utama**
 Diasumsikan untuk 250 orang (@1 m²); $800 \times 1 \text{ m}^2 = 800 \text{ m}^2$
 Sirkulasi $20\% \times 800 = 160 \text{ m}^2 +$
960 m²

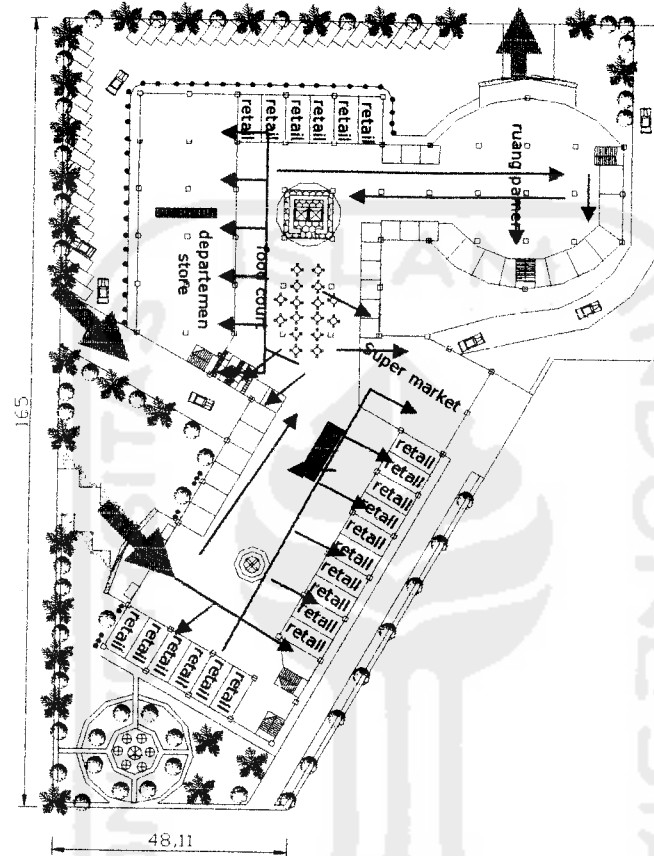
- **Hall pendukung**
 Diasumsikan untuk 100 orang (@1 m²); $250 \times 1 \text{ m}^2 = 250 \text{ m}^2$
 Sirkulasi $20\% \times 250 \text{ m}^2 = 50 \text{ m}^2 +$
300 m²

- **Ruang ME (4lantai)** $28 \text{ m}^2 \times 4 = 112 \text{ m}^2$
- **Ruang AHU** $120 \text{ m}^2 \times 1 = 120 \text{ m}^2$

- Luas Total = 18.220,58 m²**



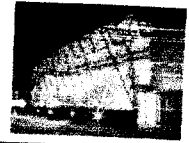
3.12. ANALISA SIRKULASI DALAM BANGUNAN



Gambar 3.13

Untuk sirkulasi dalam bangunan menggunakan beberapa pola penerapan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan atau area. Pola sirkulasi tersebut antara lain :

- Sirkulasi melewati ruang
Pola ini digunakan pada sirkulasi tiap retail-retail yang ada pada bangunan ini. Tujuannya supaya ruang-ruang pada fasilitas ini memiliki intergritas masing-masing (tertutup berbentuk koridor).
- Sirkulasi memotong ruang



menggunakan sistem pohon ini telah membuat penyebaran fasilitas kota Magelang menjadi tidak merata. Banyak fasilitas kota yang kemudian berdiri di sekitar jalur utama dan mempunyai tingkat aksesibilitas yang cukup tinggi.

3.3. PERKEMBANGAN PERDAGANGAN DI KOTA MAGELANG

Di kota Magelang bentuk pusat perdagangan dari tahun ketahun mengalami perubahan. Bentuk pusat perdagangan sampai saat ini ada yang masih bertahan tetapi ada pula yang sudah tidak bertahan lagi.

- **Masa Pasar Tradisional**

Perdagangan di kota Magelang pada mulanya merupakan sebuah pasar tradisional yang merupakan sebuah tempat dimana terjadi transaksi barang atau saling tukar menukar barang antar satu dengan yang lainnya. Biasanya berupa barang hasil pertanian atau hasil bumi . di kota Magelang terdapat beberapa pasar tradisional yang sekarang masih bertahan antara lain pasar Rejowinangun, pasar Kebonpolo, dan pasar Gotong royong.

- **Masa *Shopping Precint***

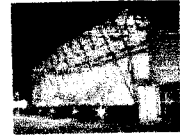
Masa selanjutnya disekitar area pasar tumbuh tidak hanya sebuah tempat perdagangan hasil pertanian tetapi juga terdapat toko-toko yang menyediakan barang-barang industri dari luar kota Magelang.

- **Masa *Shopping Center***

Perkembangan selanjutnya adalah usaha untuk menyatukan sebuah kompleks pertokoan dengan tempat rekreasi yaitu dengan sistem pembangunan multilevel.

- **Masa *Departement Store***

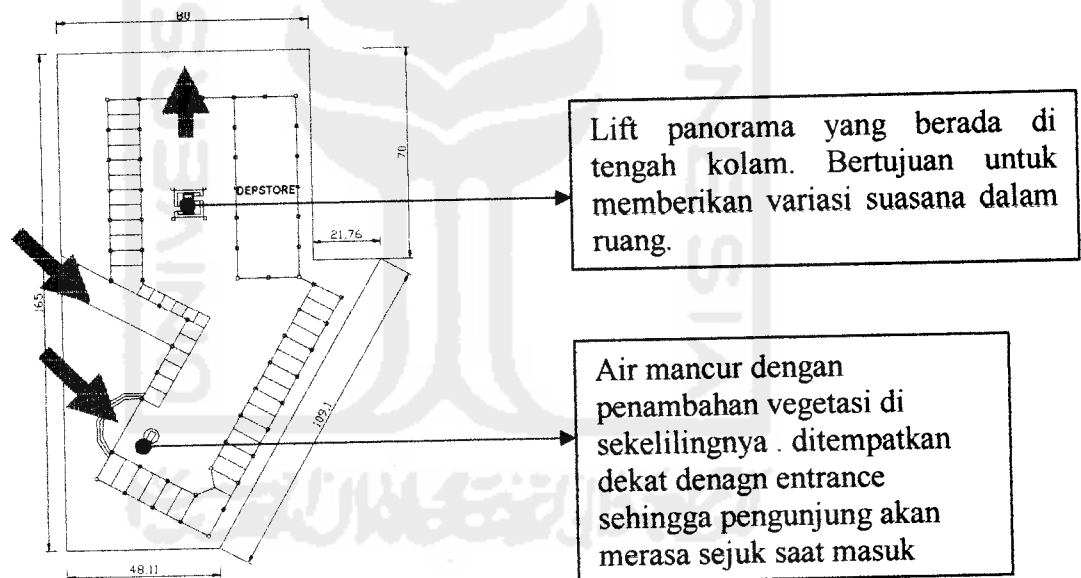




Sirkulasi ini digunakan pada informasi, promosi, untuk membentuk karakter sirkulasi yang dinamis dan tidak membosankan (terbuka pada salah satu sisi, untuk memberikan kontinuitas visual dengan ruang-ruang yang dihubungkan).

- Sirkulasi berakhir pada ruang
Pola ini hanya digunakan pada ruang-ruang tertentu, dan ruang ini memerlukan tingkat privacy yang tinggi (terbuka pada kedua sisi, menjadi perluas fisik dari ruang yang ditembus).

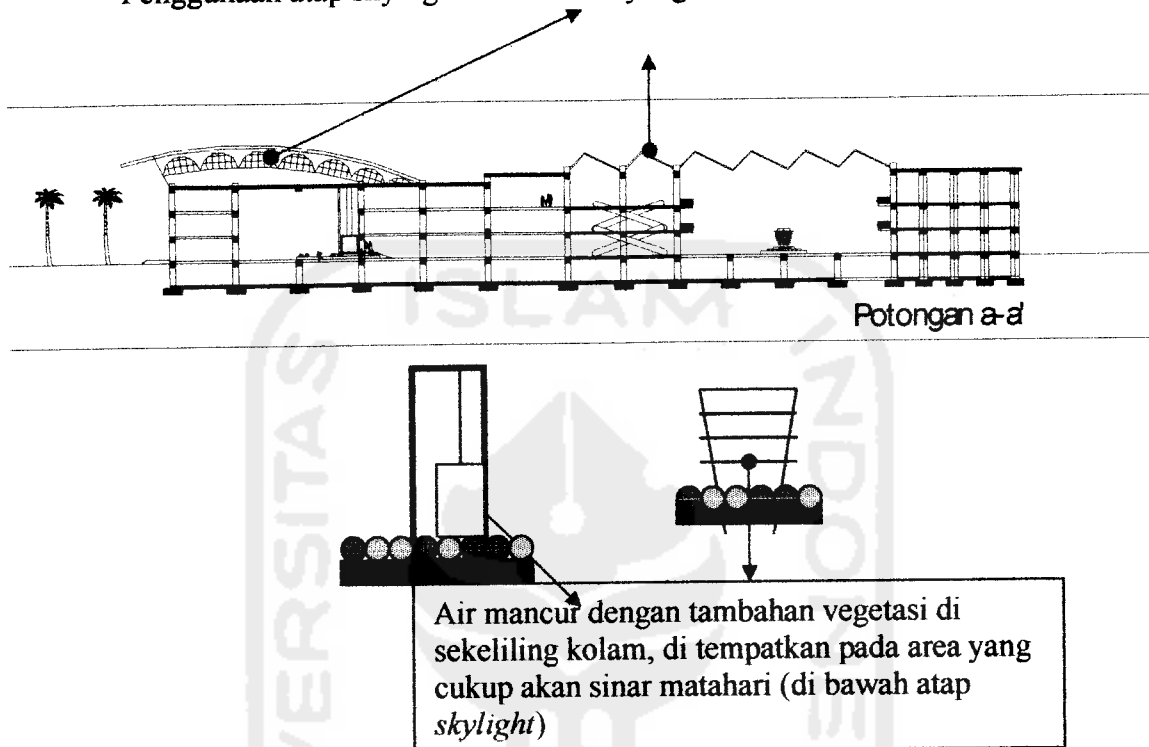
3.13. ANALISA SUASANA REKREATIF



Gambar 3.14



Penggunaan atap sky light dan bukaan yang memaksimalkan cahaya alami

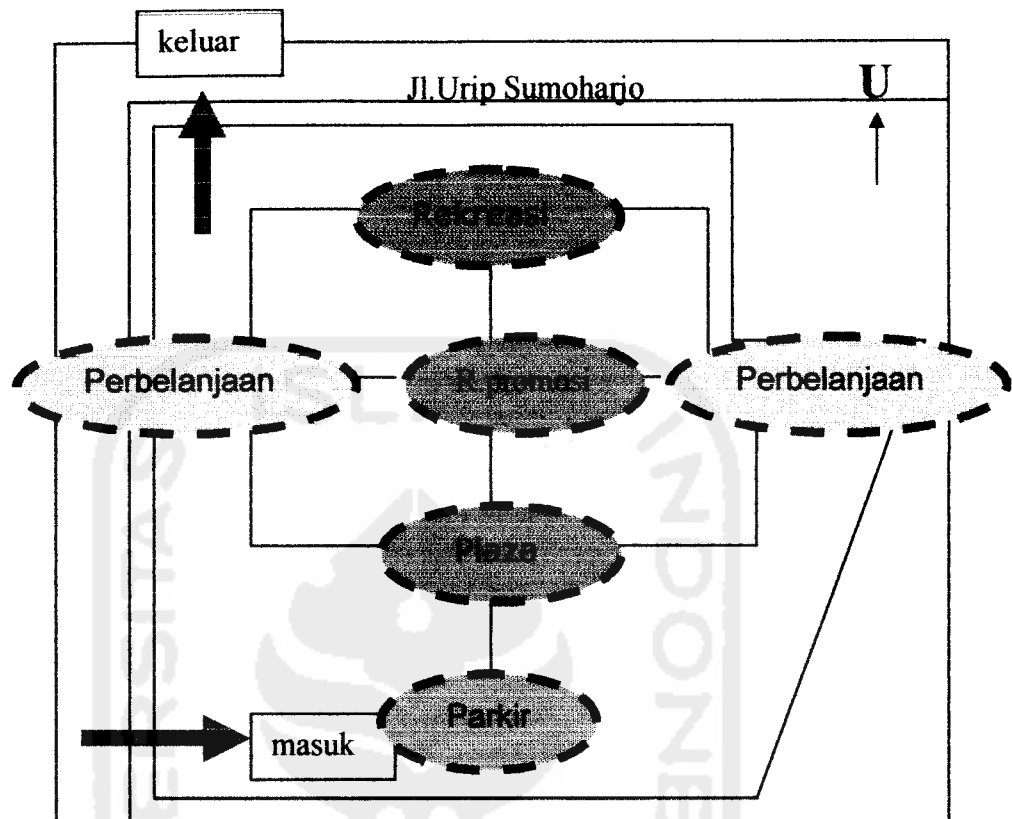
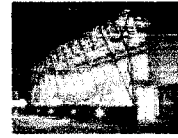


Gambar 3.15

3.14. KONSEP PENGOLAHAN SITE

Site yang terpilih berada di kawasan yang cukup strategis dan dapat dicapai dengan mudah karena jalur yang melintas diantara site dilalui oleh semua kendaraan baik kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

Berdasarkan sirkulasi dalam site dapat terlihat pada gambar 3.27. Orientasi utama bangunan diarahkan pada sisi barat atau jalan Ahmad Yani yang bersebrangan dengan taman kota. View pada sisi ini sangat menarik sehingga dijadikan entrance utama yang merupakan tempat yang strategis bagi pengamat. Sedangkan untuk orientasi yang kedua di posisikan pada jalan Urip Sumoharjo atau pada sisi utara site, pada orientasi ini digunakan untuk jalur keluar dari site.



Gambar 3.15

3.15. KONSEP DASAR PENAMPILAN BANGUNAN

Karakteristik penampilan bangunan;

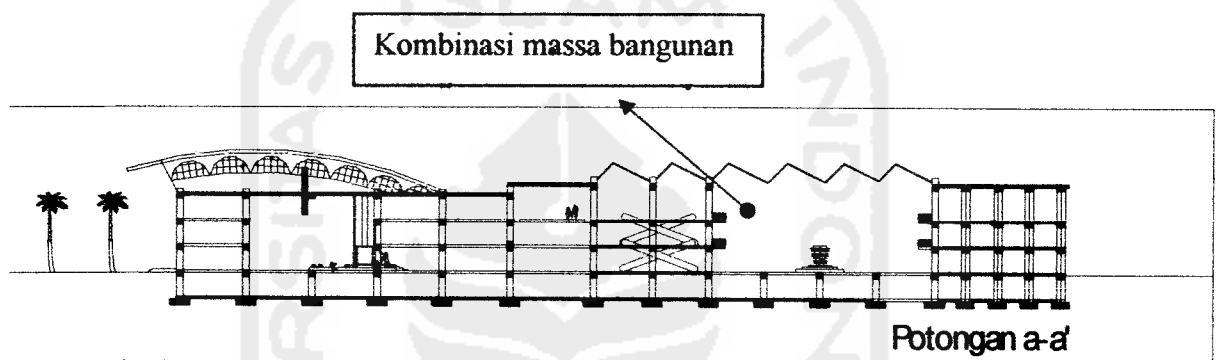
- Mempunyai citra fisik komersial yang sesuai dengan fungsinya sebagai pusat perbelanjaan dan rekreasi
- Mempunyai kesan terbuka dan akrab
- Mempunyai bentuk perpaduan inti bangunan sekitar dengan bangunan modern.

Penampilan bangunan sebagai fasilitas perbelanjaan tidak terlepas dari komunikasi bentuk yang menjadi daya tarik bagi konsumen/ pengunjung, sehingga perlu penciptaan bentuk-bentuk yang bervariasi dengan permainan bidang-bidang fasad bangunan, melalui;



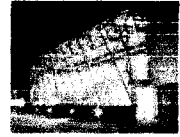
1. Kejelasan (*clarity*) : memberikan kejelasan untuk menarik perhatian pengunjung.
2. Kemencolokan (*Boldness*) : menciptakan citra melalui bentuk, warna dan tekstur.

Penampilan bentuk bangunan dengan mengkombinasikan massa akan menghasilkan suatu bentuk yang dinamis dan tidak monoton.

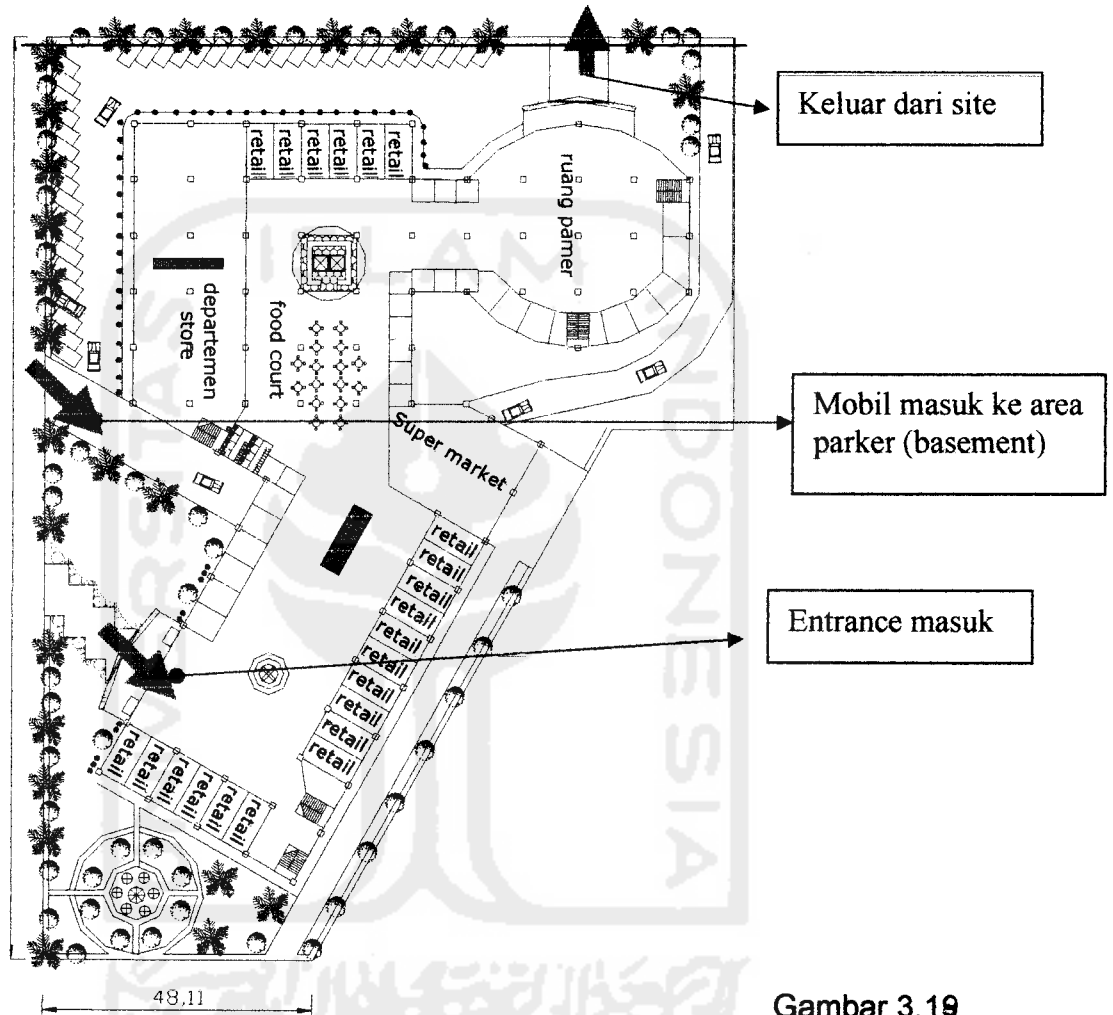


Gambar 3.17





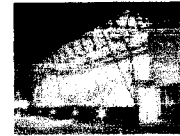
3.16. KONSEP BENTUK DENAH DAN SIRKULASI



Gambar 3.19

Bentuk massa bangunan sengaja dibedakan untuk mengurangi adanya kemonotonan yang dapat menyebabkan bosan. Bentuk persegi memudahkan perletakan retail-retail yang mendukung, sedangkan bentuk lingkaran dapat menyeimbangkan antara kedua massa bangunan yang sama. Bentuk setengah lingkaran ini sebagai hall masuk bagi para pengunjung *mall*, dengan mengkombinasikan pola lantai yang memusat. Sedangkan untuk bagian tengah massa





bangunan persegi ditempatkan untuk area bersama dengan penambahan elemen alam yang berupa air dan *lift* panorama.

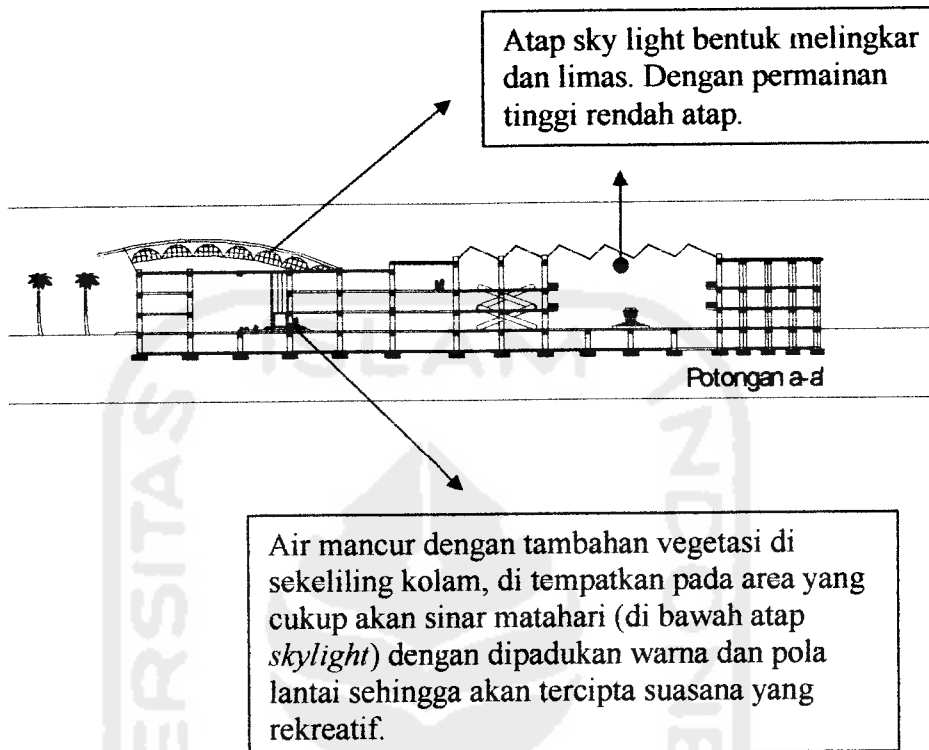
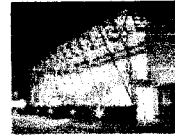
Sirkulasi untuk pencapaian tiap retail-retail yang digunakan adalah sirkulasi radial dan linier, hal tersebut dipertimbangkan untuk menghilangkan kesan monoton dan menghadirkan berbagai variasi di dalam sirkulasi tersebut.

3.17. KONSEP SUASANA REKREATIF

Untuk menjadikan *shopping mall* yang bersifat rekreatif maka perlu adanya nilai tambah dalam bangunan mall itu sendiri. Pada *shopping mall* ini akan menggunakan pencahayaan alami dengan menggunakan atap skylight dan bukaan-bukaan transparan pada sebagian bangunan sehingga cahaya yang masuk akan mengoptimalkan suasana yang cukup baik, selain itu dapat juga sebagai pengarah untuk jalur sirkulasi. Pencahayaan alami ini digunakan untuk penerangan ruang seperti; koridor, ruang promosi, plaza/ ruang bersama.

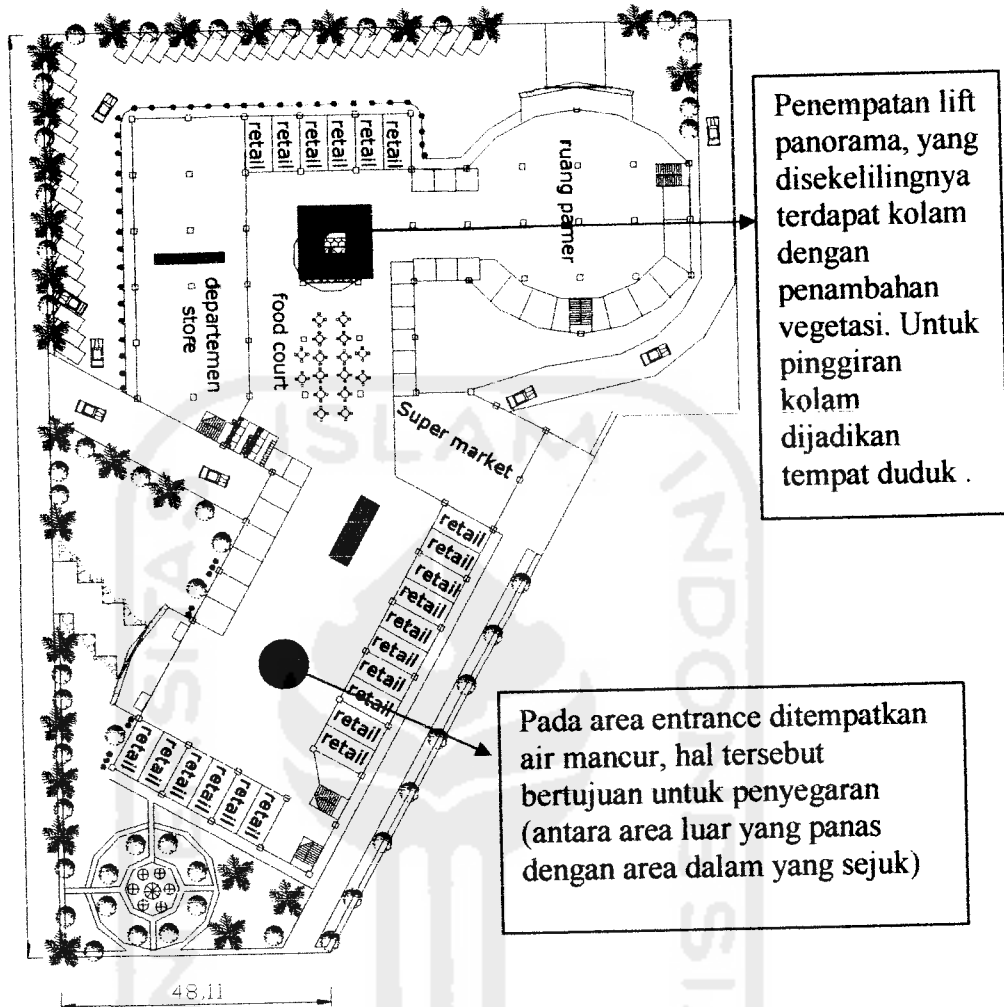
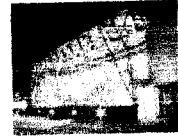
Selain menggunakan cahaya alami juga menggunakan elemen air. Elemen air dapat dimanfaatkan antara lain sebagai; kolam, air mancur, dan lain-lainnya. Pada bangunan shopping mall ini menggunakan kolam, air mancur, dan air yang mengalir. Penempatannya pada tengah ruang publik, hal tersebut bertujuan untuk menjadikan point of interest pada area tersebut selain itu juga sebagai penyeimbang dan penyejuk suasana.

Variasi plafond dengan permainan tinggi rendah, pola lantai, warna juga dapat menarik pengunjung, serta juga dapat berfungsi sebagai dasar dimana secara visual unsur-unsur lain didalam ruang dapat dilihat.



Gambar 3.19

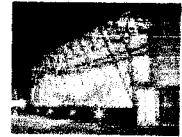




Gambar 3.2 D

3.18. KONSEP DASAR SISTEM STRUKTUR

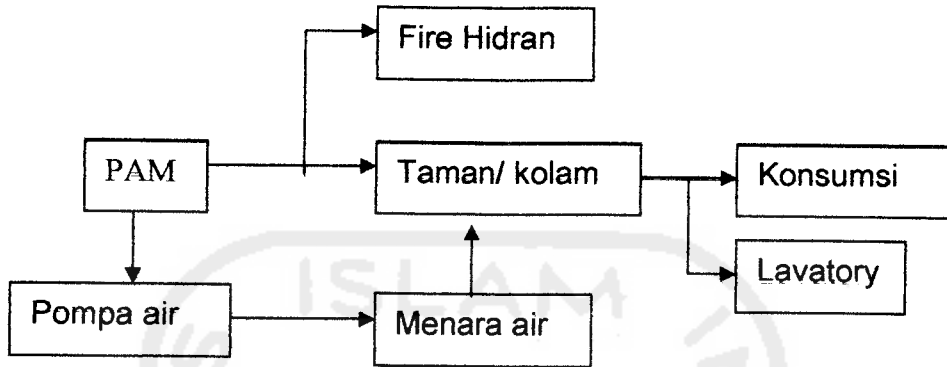
Struktur utama pada bangunan pusat oerbelanjaan dan rekreasi ini menggunakan kombinasi system rangka dan core untuk kestabilan vertikal dan horizontal. Struktur dan konstruksi bangunan ini mencakup empat hal yaitu; pondasi, kolom dan balok, dinding, dan atap. Pada pondasi dipilih pondasi plat basement dengan konstruksi beton bertulang kepad air. Sedangkan untuk kolom menggunakan sistem struktur rangka dengan penyesuain dimensi. Untuk struktur atap menggunakan rangka baja dengan pertimbangan dapat digunakan pada bentang lebar dan penutup atap transparan pada tempat tertentu untuk memasukkan cahaya alami ke dalam ruangan.



3.19. KONSEP UTILITAS

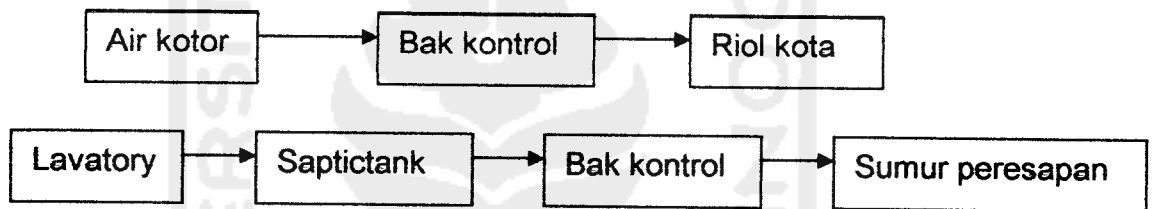
Dengan konsep utilitas;

- Air bersih



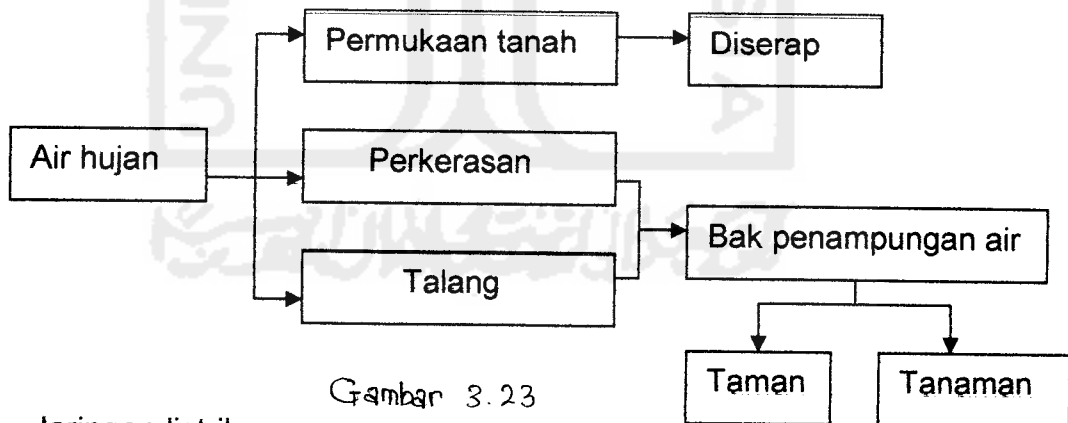
Gambar 3.21

- Air kotor



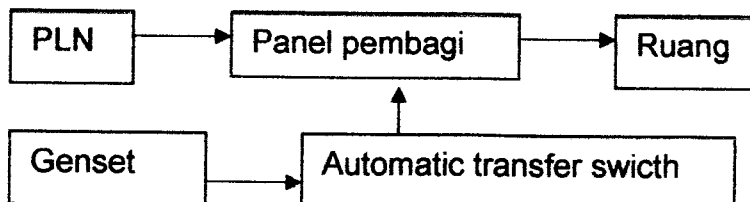
Gambar 3.22

- Jaringan air hujan



Gambar 3.23

- Jaringan listrik



Gambar 3.24

Shopping Mall di Magelang

Zonifikasi

Kelompok ruang penjualan

- retail kecil 3m x 3m (9 m²)
- retail sedang 6m x 6m (36m²)
- retail besar 6m x 12m (72m²)
- super market (690 m²)
- departemen store (910m²)

Kelompok ruang servis

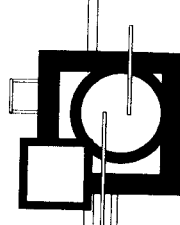
- ruang MEE/ shaft
- ruang kontrol
- gudang
- lavatory
- ruang jaga
- ruang parkir

Kelompok ruang pengelolaan

- ruang pimpinan /wakil
- ruang staff
- ruang tamu
- ruang rapat

Kelompok ruang penunjang

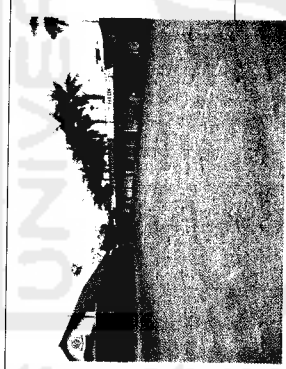
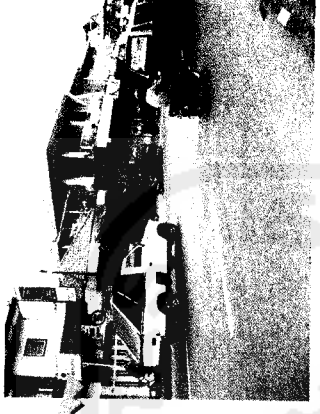
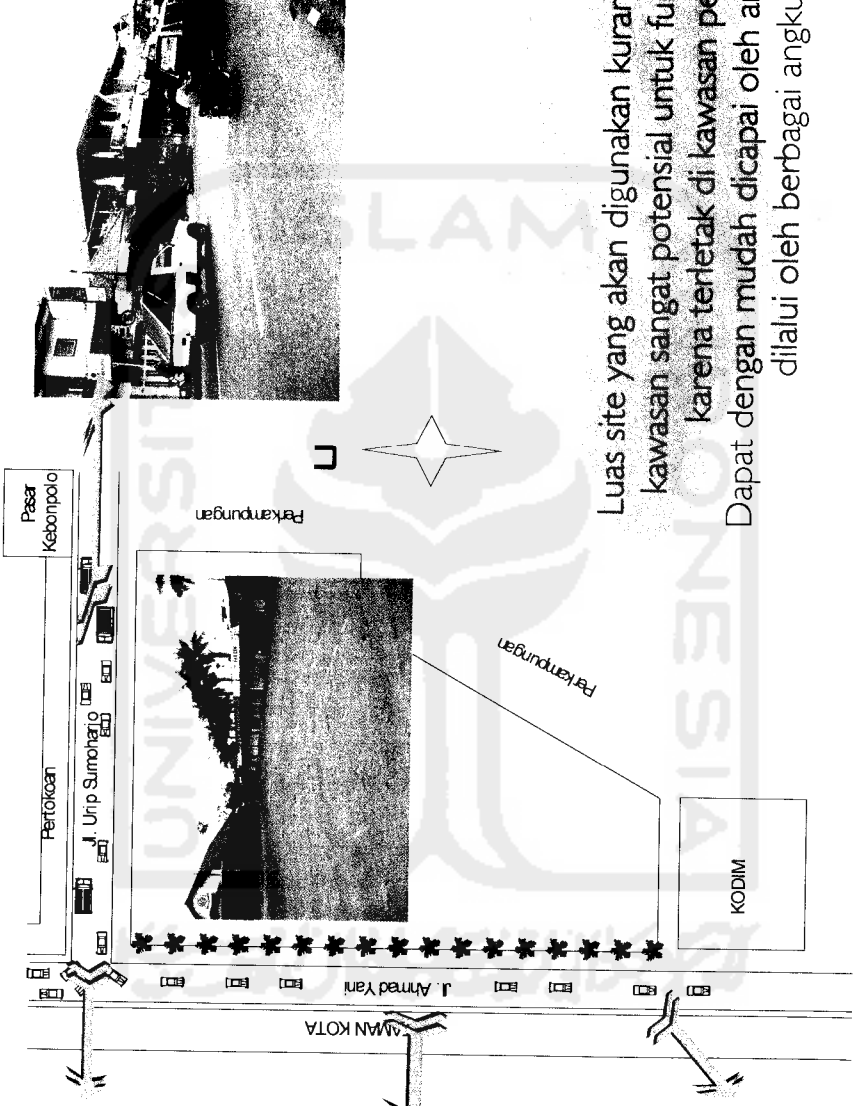
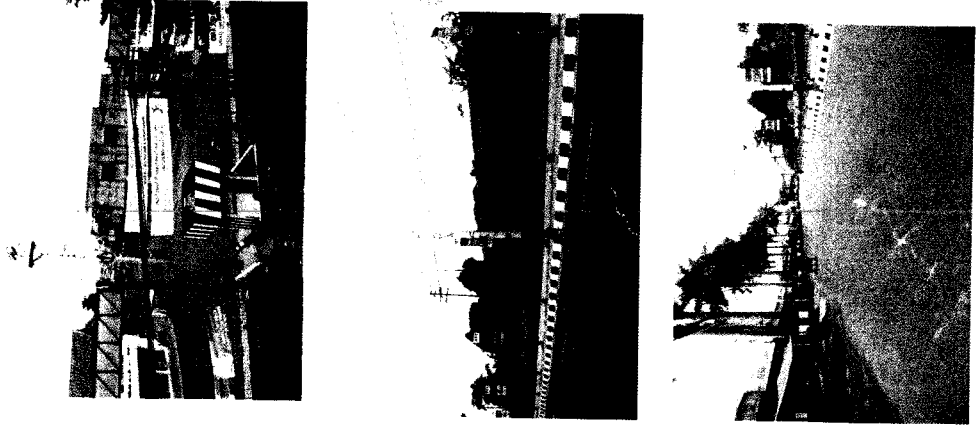
- restoran
- mushola
- hall



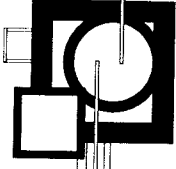


Shopping Mall di Magelang

Lokasi Site



Luas site yang akan digunakan kurang lebih 20.000 m² kawasan sangat potensial untuk fungsi perdagangan karena terletak di kawasan perdagangan. Dapat dengan mudah dicapai oleh angkutan umum dan dilalui oleh berbagai angkutan kota



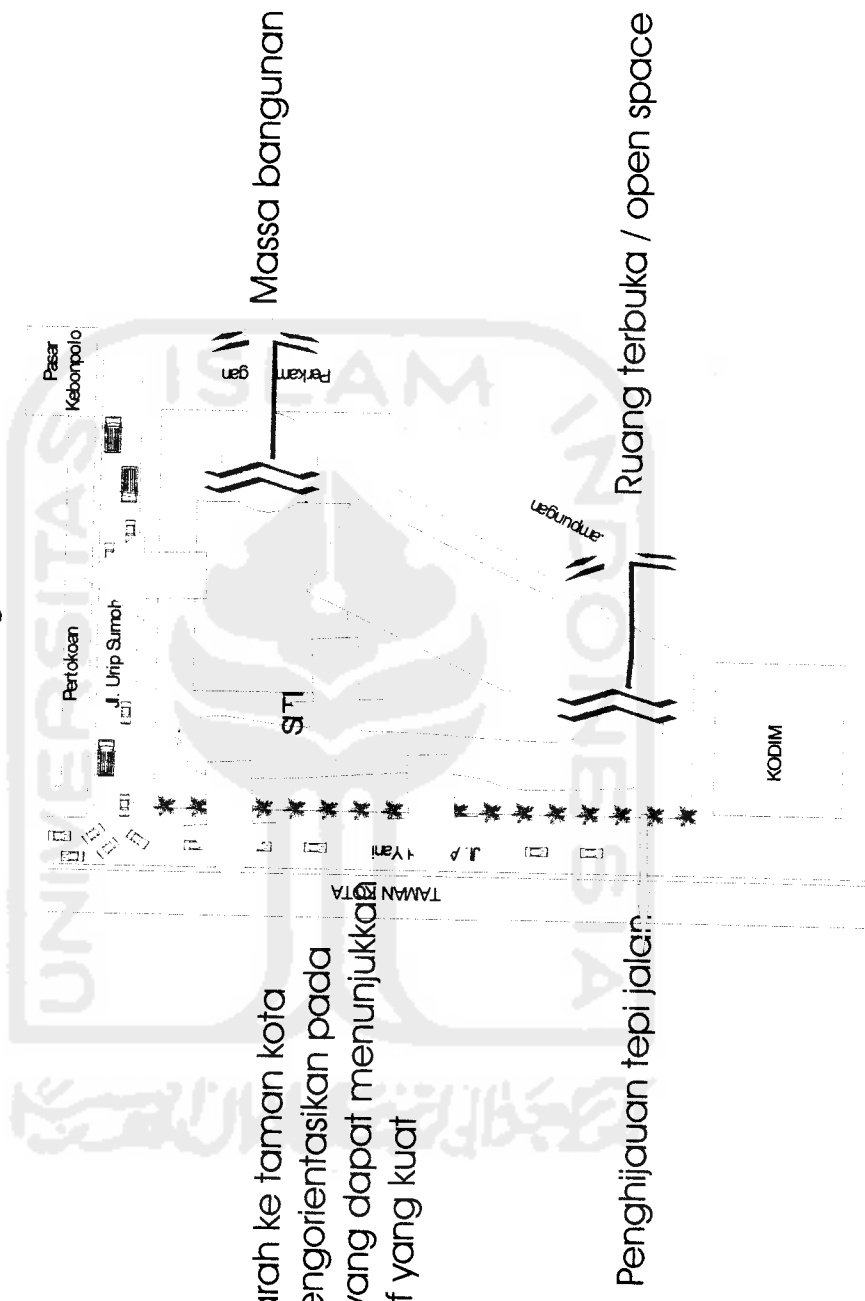


Shopping Mall di Magelang

Orientasi Massa

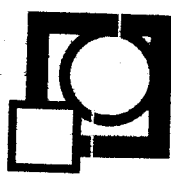
Massa bangunan diorientasikan pada ke arah jalan Ahmad Yani dan jalan Urip Sumoharjo yang bertujuan untuk menarik pengunjung.

Orientasi keluar mengarah ke taman kota (sebelah barat) serta mengorientasikan pada open space / ruang terbuka yang dapat menunjukkan karakter rekreatif yang kuat



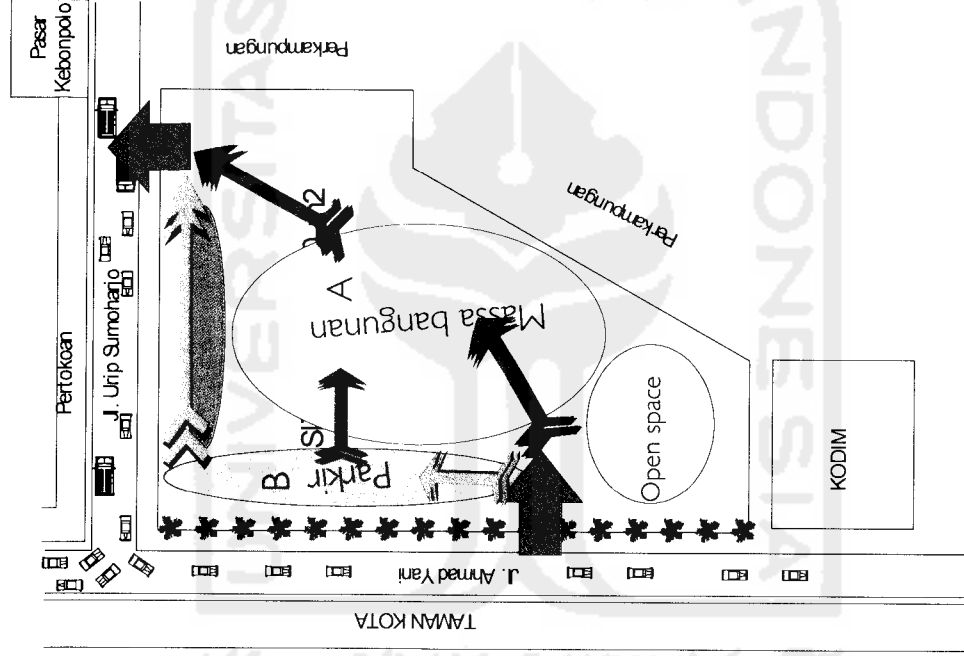
Liyah Imarlin - 02512140

Skematik Desain



Shopping Mall di Magelang

Skema Zoning Site



Keterangan :

A Kelompok ruang penjualan dan penunjang, serta kelompok ruang servis, informasi dan pengelolaan

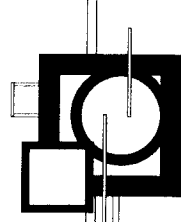
B Kelompok ruang parkir

C Main entrance site

C Keluar

⌋ Sirkulasi kendaraan

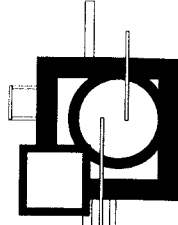
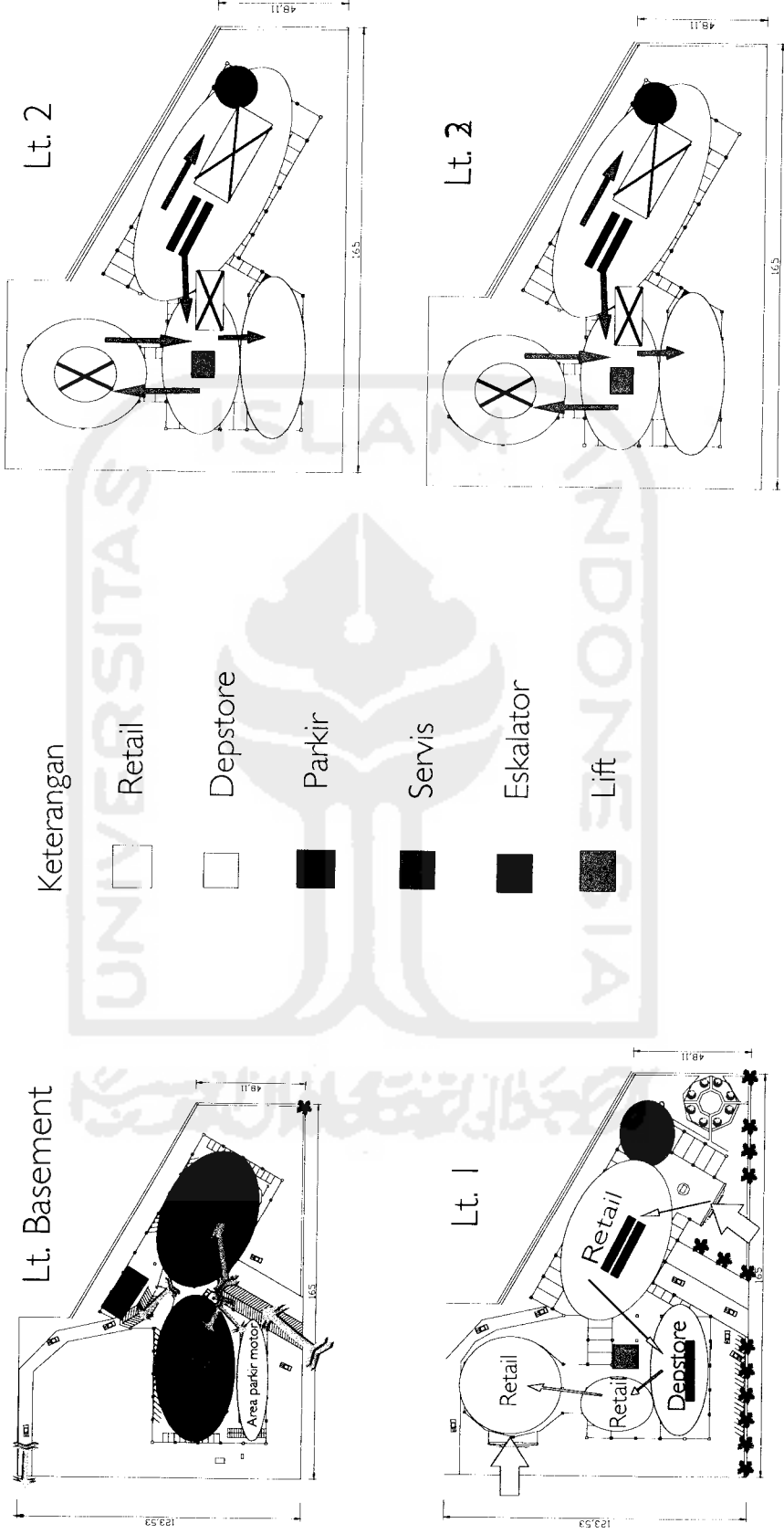
⌋ Sirkulasi manusia





Shopping Mall di Magelang

Zoning Dalam Bangunan

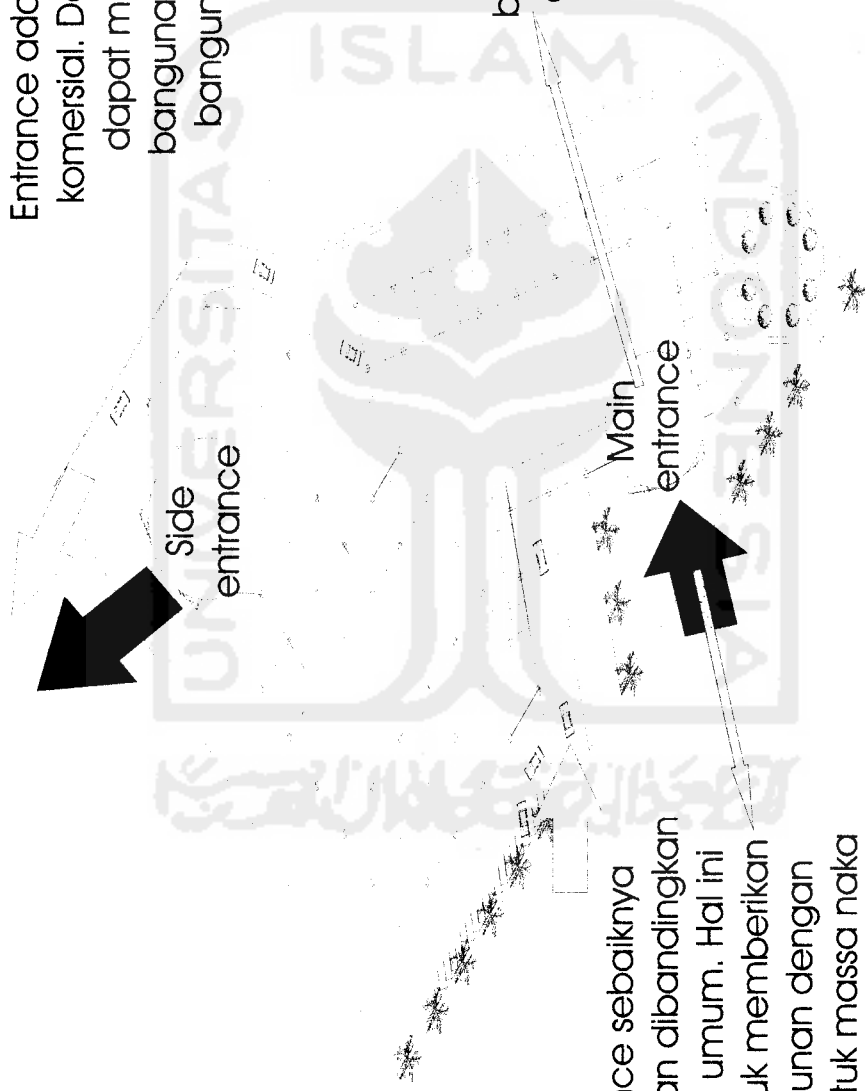




Shopping Mall di Magelang

Entrance

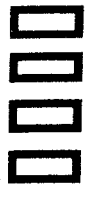
Entrance adalah bagian terpenting pada bangunan komersial. Dengan entrance yang baik maka akan dapat menarik pengunjung untuk memasuki bangunan tersebut, sehingga para penyewa bangunanpun akan diuntungkan dengan banyaknya pengunjung.



Bentukan entrance sebaiknya memiliki perbedaan dibandingkan bentuk secara umum. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan sign pada bangunan dengan perbedaan bentuk massa naka pengunjung akan lebih mudah mengenali tujuan mereka.

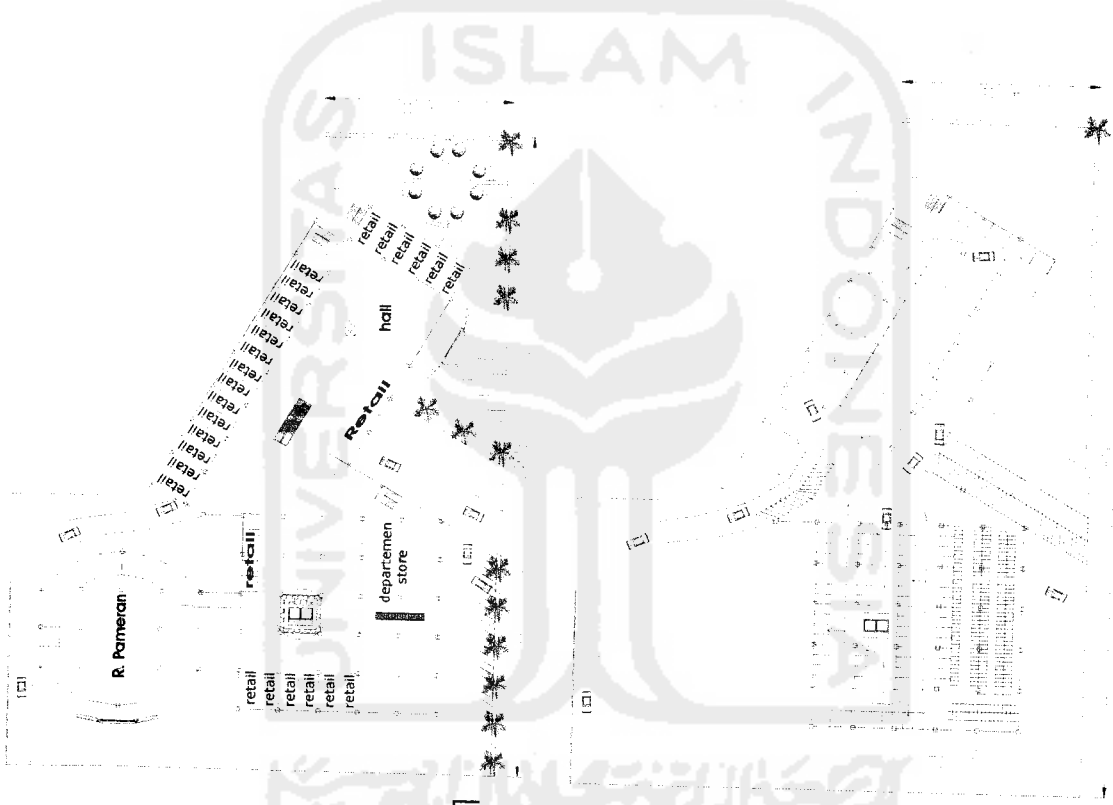
Bentukan melingkar dipilih karena bentukan tersebut langsung menyatu dengan ruang(tidak mempunyai sisi) sehingga keefektifan ruang masih tetap terjaga.





Shopping Mall di Magelang

Denah

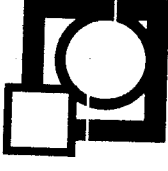


Denah lantai 1

Denah basement

Liyah Imarlin - 02512140

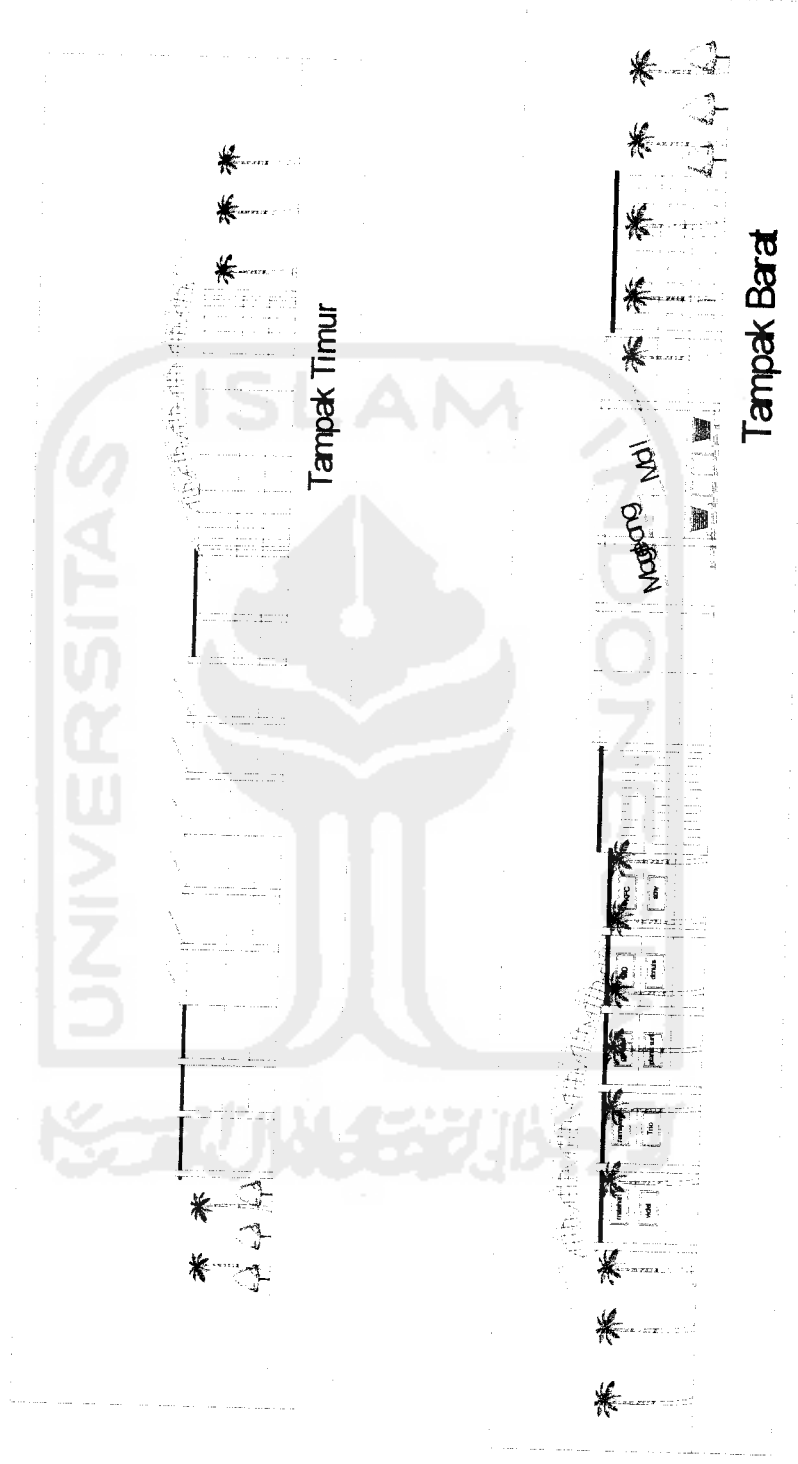
Skematik Desain





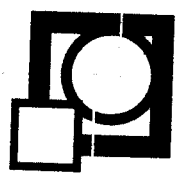
Shopping Mall di Magelang

Tampak Bangunan



Liyah Imarlin - 02512140

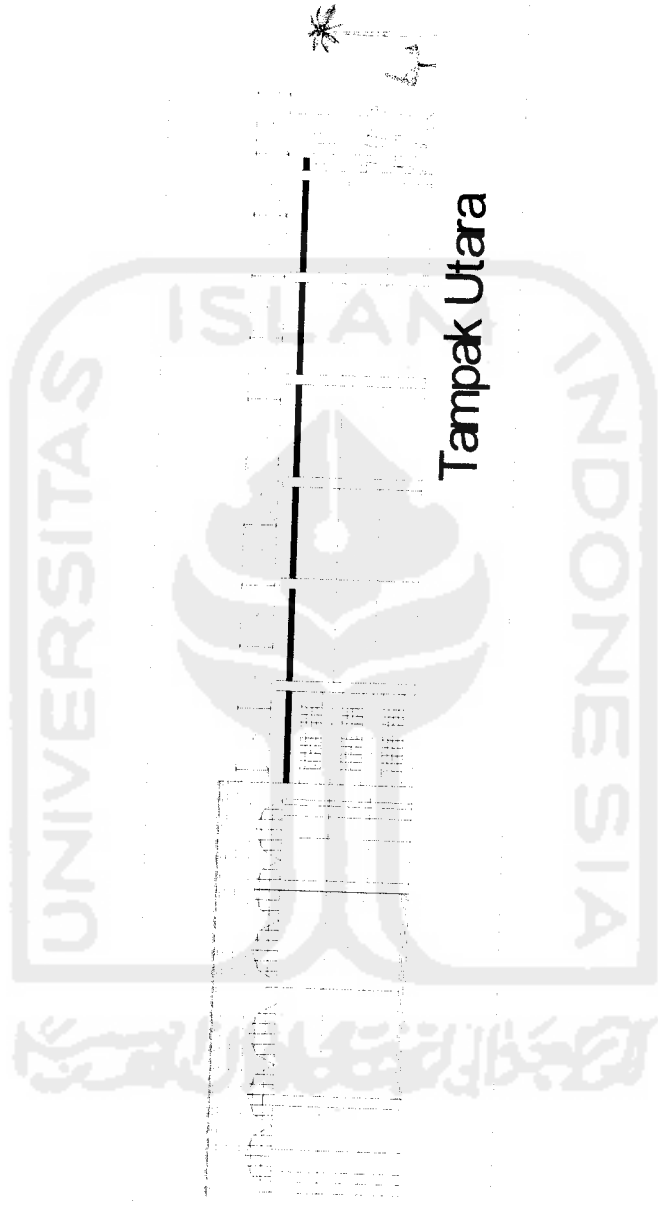
Skematik Desain





Shopping Mall di Magelang

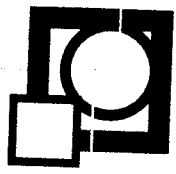
Tampak Bangunan



Tampak Utara

Liyah Imarlin - 02512140

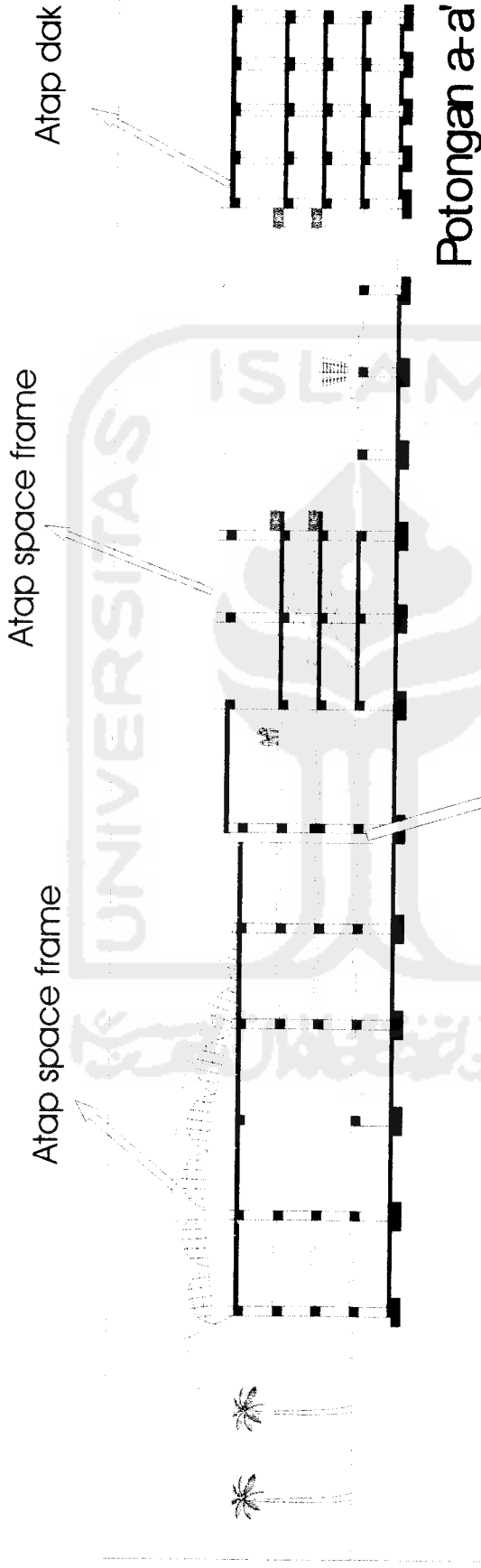
Skematik Desain





Shopping Mall di Magelang

Potongan Bangunan



Sistem struktur menggunakan sistem rangka (rigid frame) konstruksi utama beton bertulang struktur tap dak beton dan rangka space frame

Liyah Imarlin - 02512140

Skematik Desain





Shopping Mall di Magelang

Sirkulasi

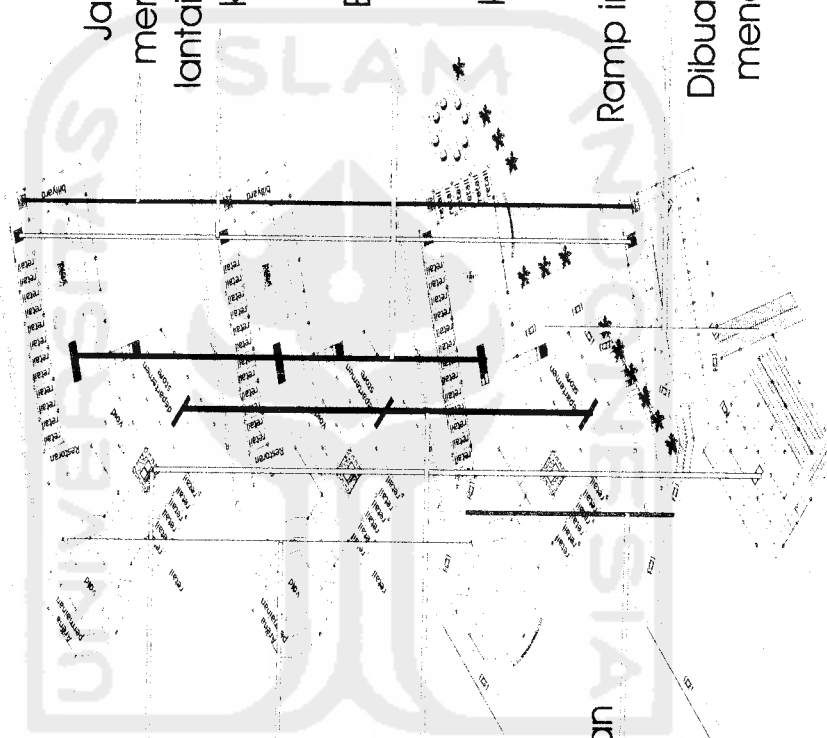
Sirkulasi vertikal

Lift menerus dari lantai basement sampai lantai tiga sebagai jalur sirkulasi vertikal untuk semua pengguna terutama pemakai kursi roda

Tangga darurat menerus dari lantai satu sampai lantai tiga

Eskalator dalam ruangan bdepstore dari lantai 1 sampai lantai 3

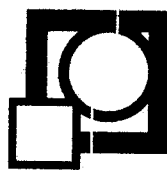
Ramp ini digunakan untuk keluar kendaraan dari basement ke luar (lantai 1).



Jalur sirkulasi vertikal tangga darurat menerus dari lantai basement sampai lantai tiga. Yang ada di basement dapat keluar melalui ramp kendaraan

Eskalator naik menerus dari lantai satu sampai lantai tiga sebagai jalur sirkulasi vertikal secara keseluruhan ke dalam bangunan

Ramp ini digunakan untuk masuk kendaraan dari lantai satu ke basement. Dibuat terpisah dengan pintu keluar untuk menghindari crossing antar kendaraan.

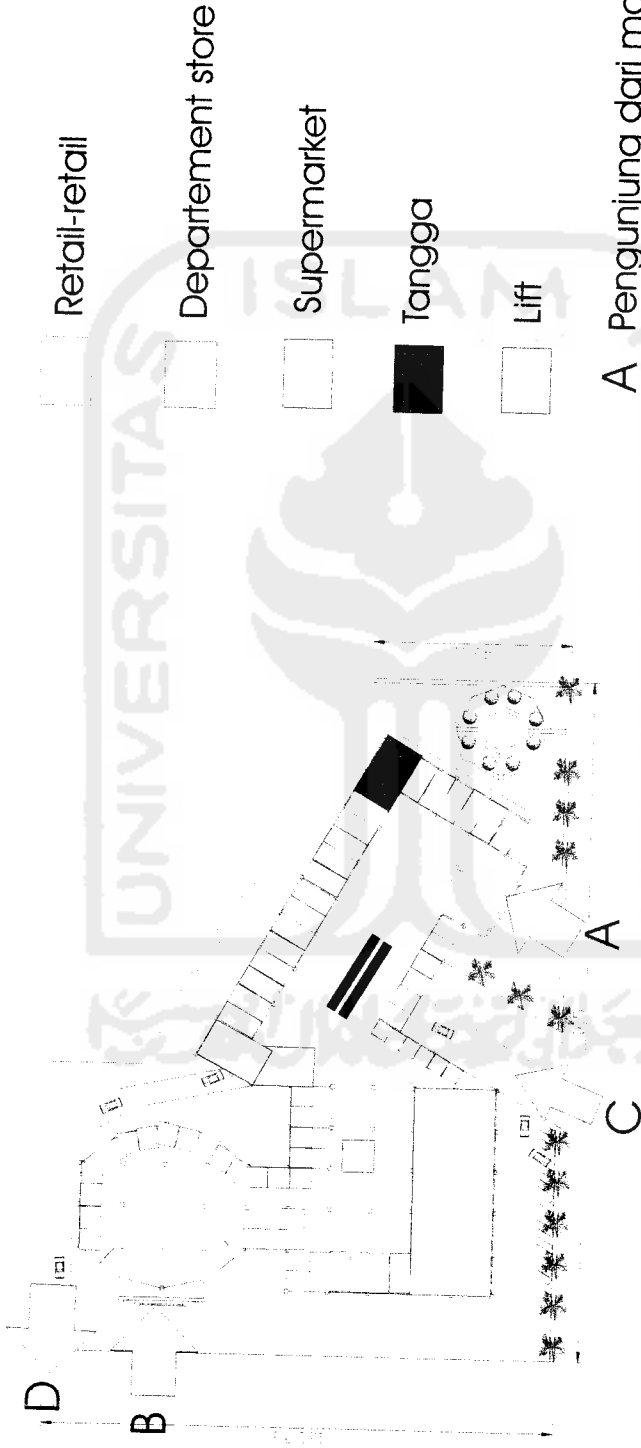




Shopping Mall di Magelang

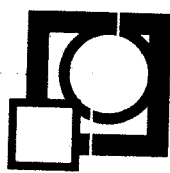
Sirkulai Menuju / Keluar Bangunan

Keterangan



Livah Imarlin - 02512140

Skematik Desain



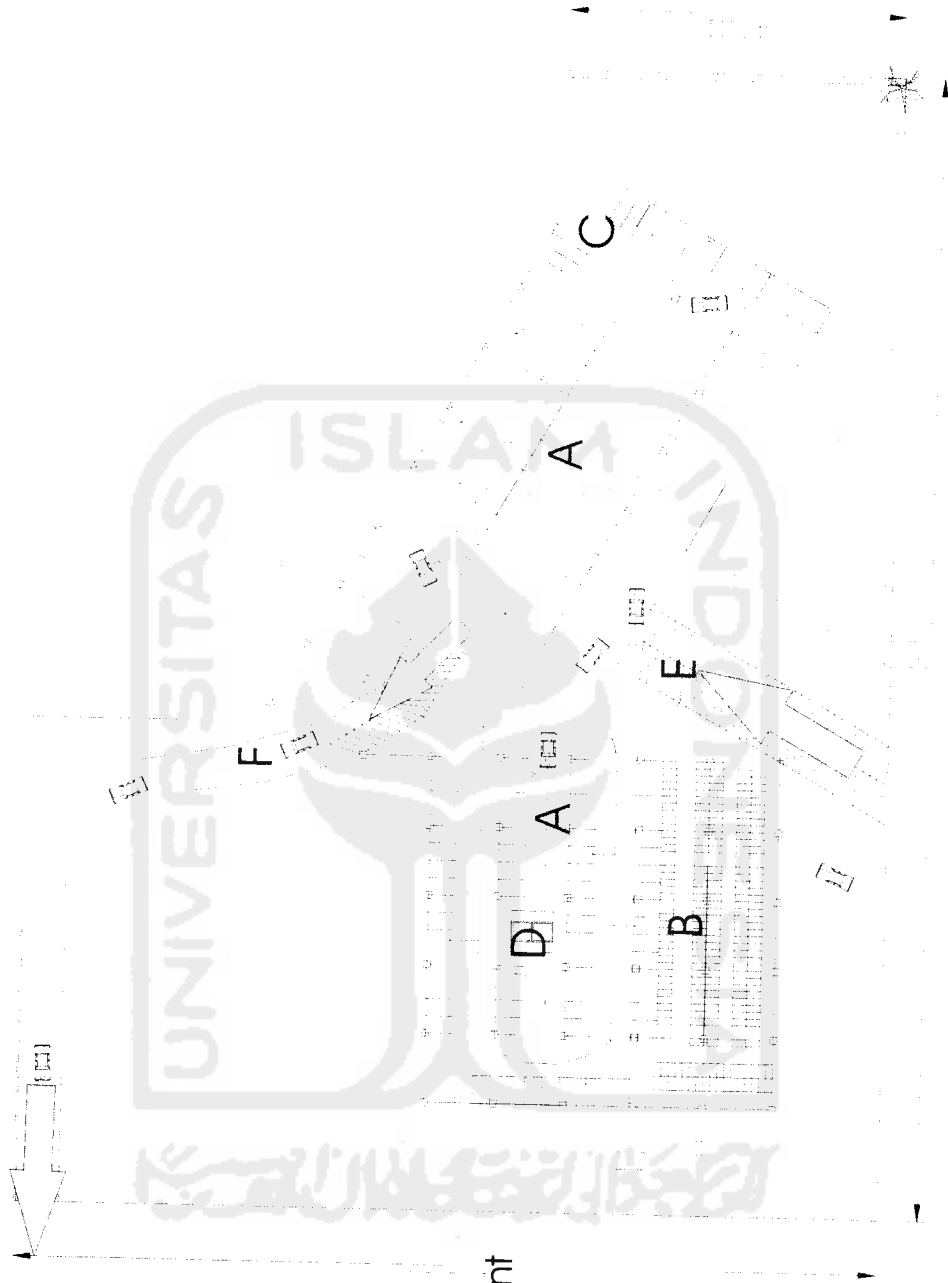


Shopping Mall di Magelang

Sirkulasi Kendaraan

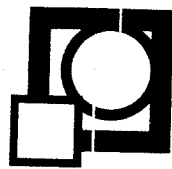
Keterangan

- A Area parkir mobil
- B Area parkir motor
- C Tangga
- D Lift
- F Ram menuju basement dari jl. Ahmad Yani
- G Ram keluar dari basement menuju jl. Urip Sumoharjo



Liyah Imarlin - 02512140

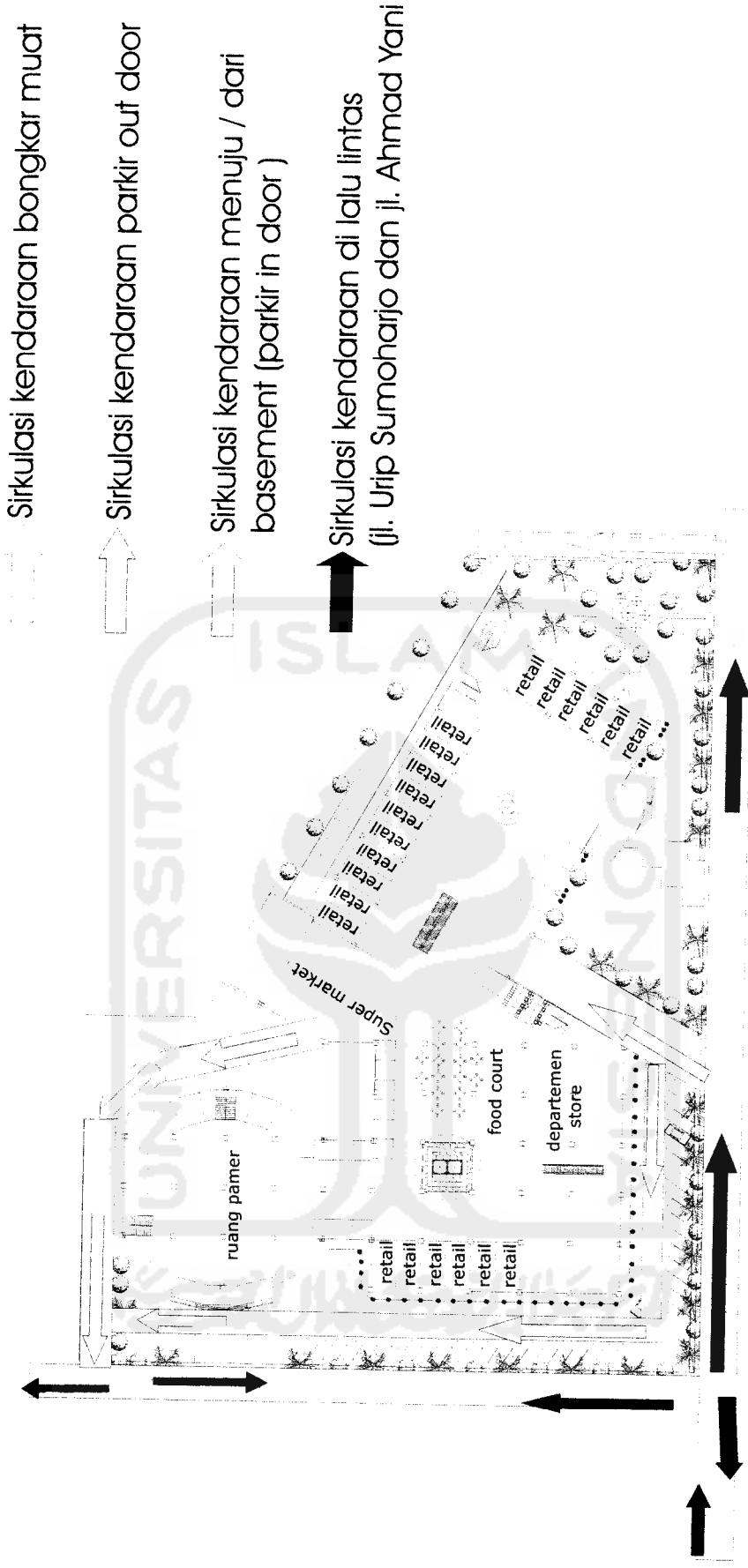
Skematik Desain





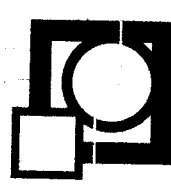
Shopping Mall di Magelang

Sirkulasi Kendaraan di Luar Bangunan



Liyah Imarlin - 02512140

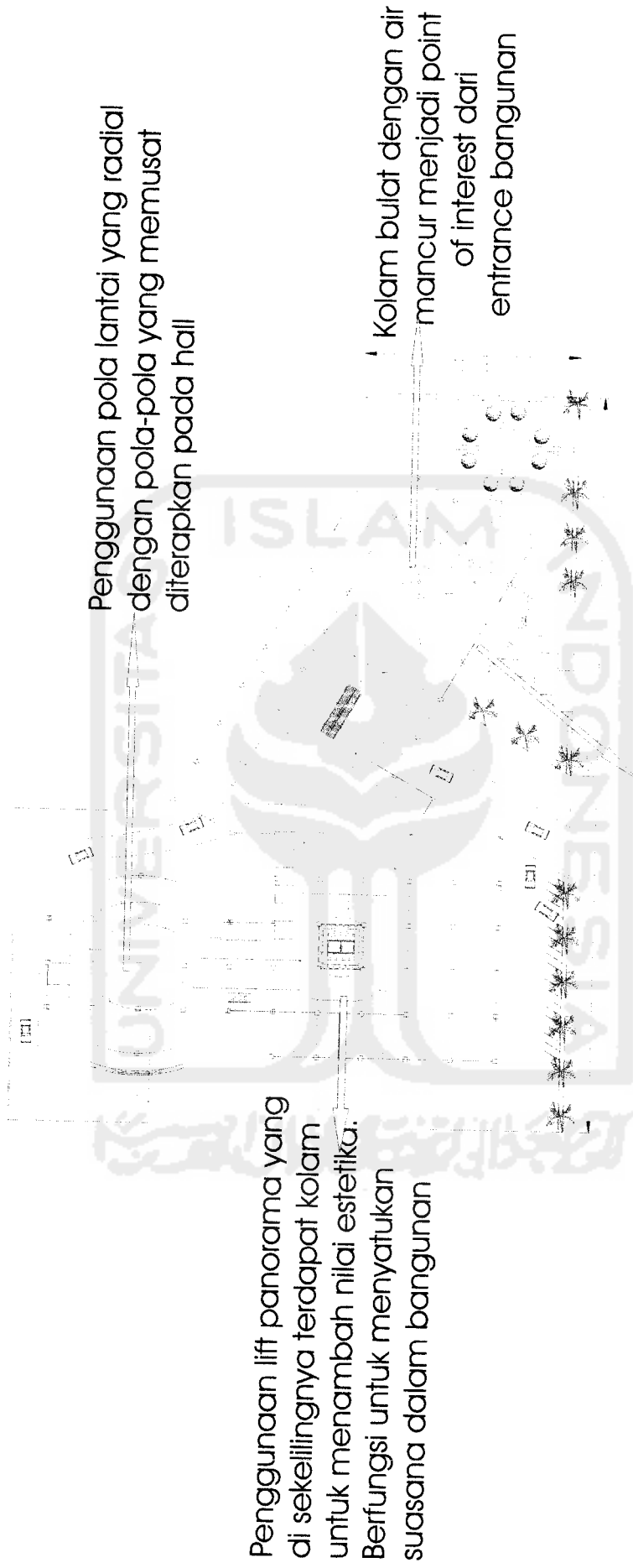
Skematik Desain





Shopping Mall di Magelang

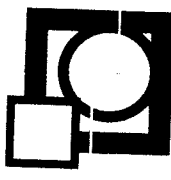
Konsep Pengembangan Desain (bersifat rekreatif)



Air mancur yang ditempatkan di pintu masuk berfungsi menyegarkan suasana dan agar dapat menarik pengunjung

Liyah Imarlin - 02512140

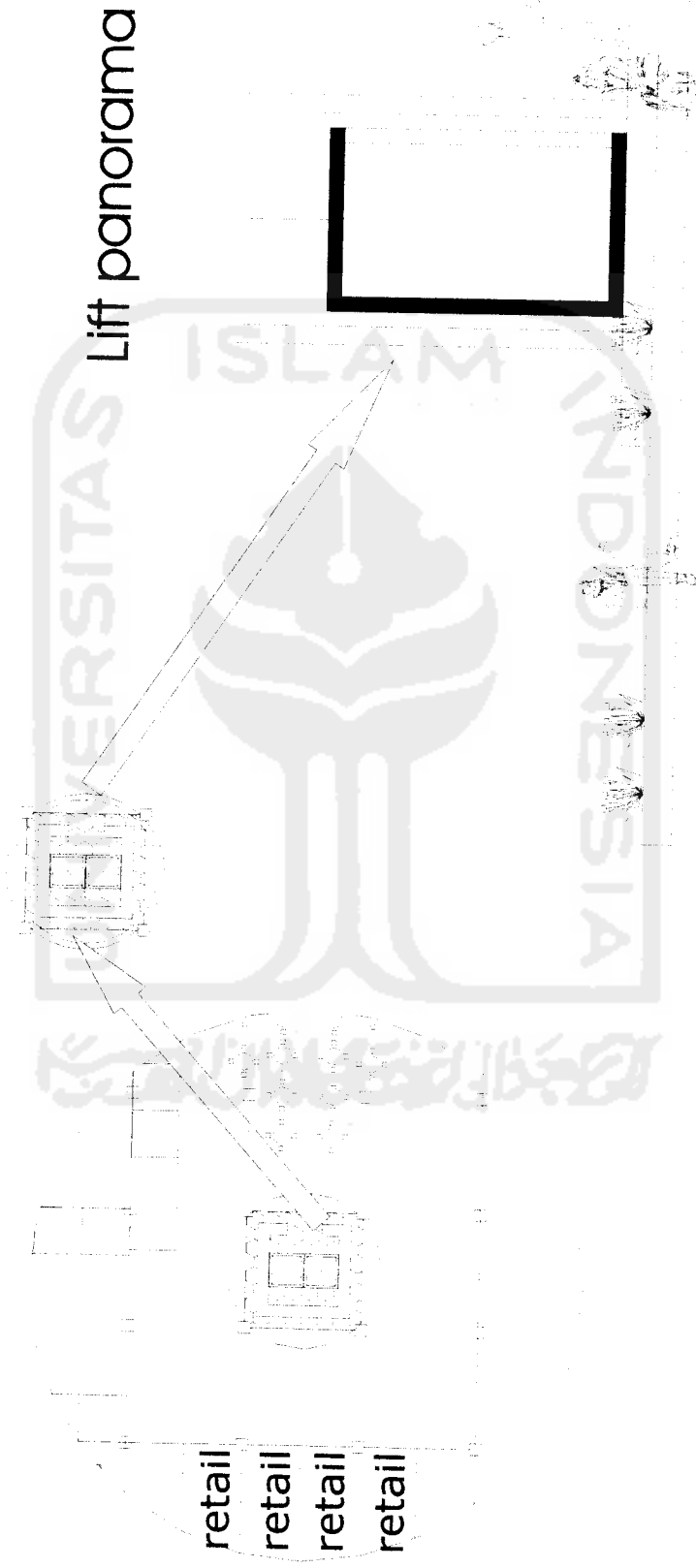
Skematik Desain





Shopping Mall di Magelang

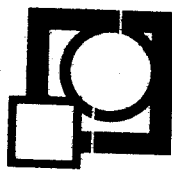
Konsep Pengembangan Desain (bersifat rekreatif)



Lift panorama diharapkan memberikan suasana yang lebih menyatu dengan area sekitar
Pemakai lift bisa melihat area sekitar, begitu juga dengan orang-orang yang ada disekitarnya

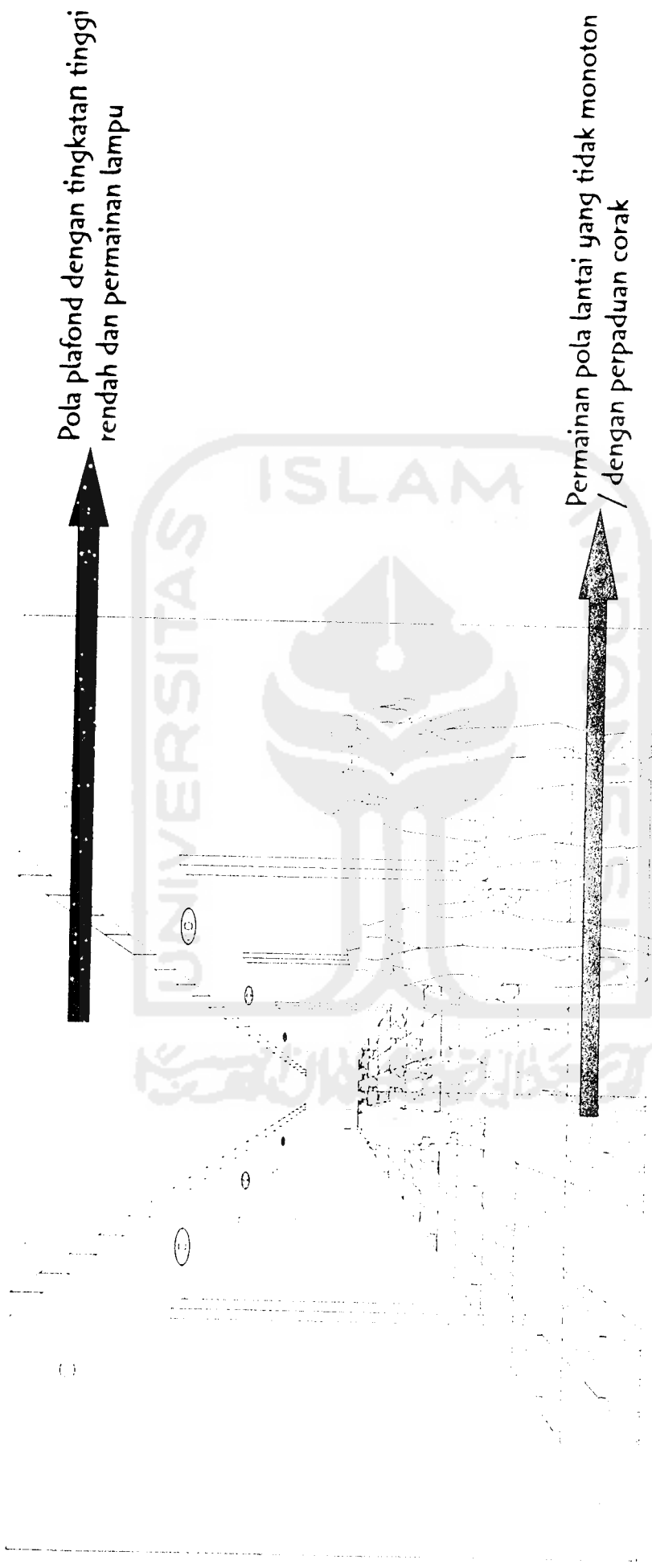
Liyah Imarlin - 02512140

Skematik Desain



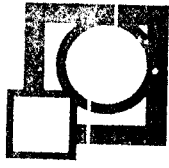
Shopping Mall di Magelang

Konsep Pengembangan Desain (bersifat rekreatif)



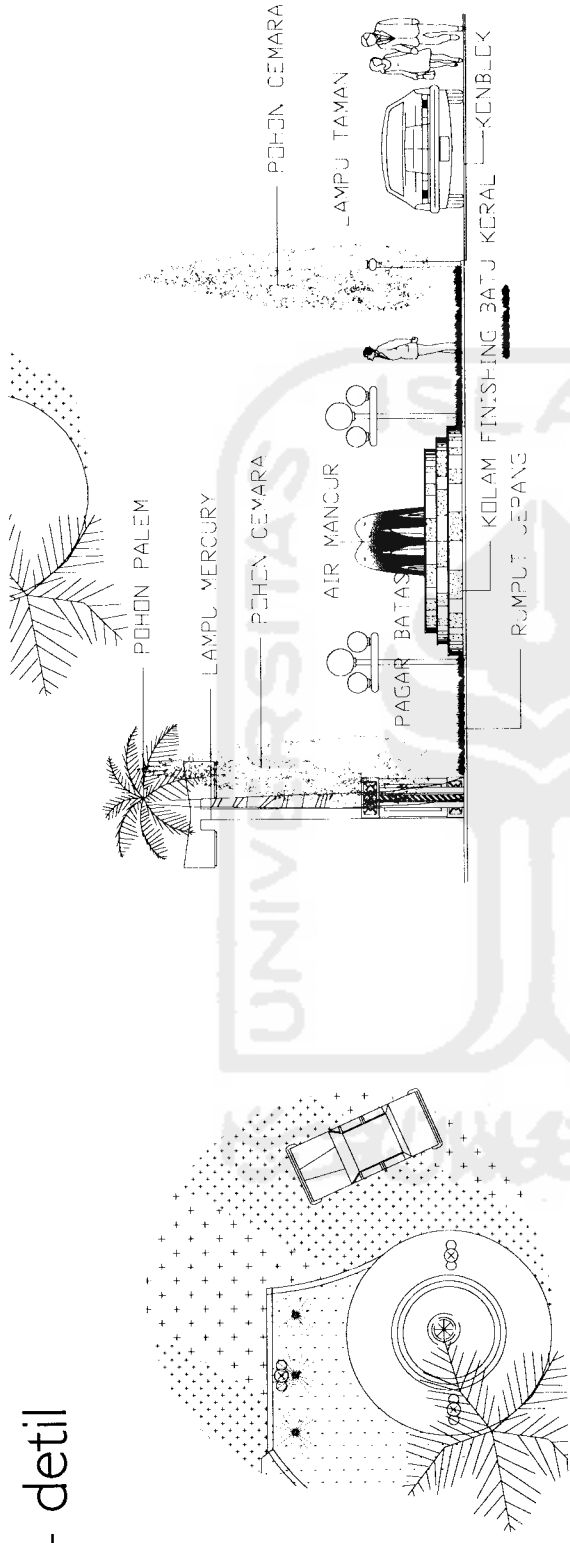
Liyah Imartin - 02512140

Skematik Desain

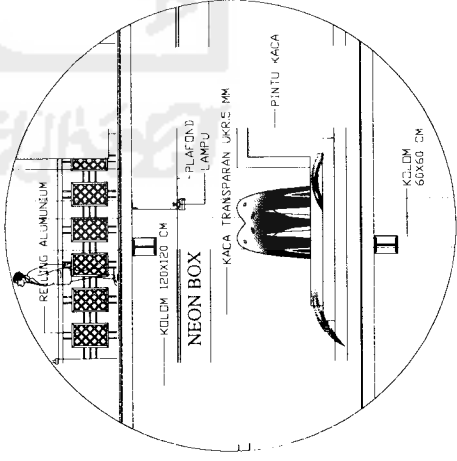


Shopping Mall di Magelang

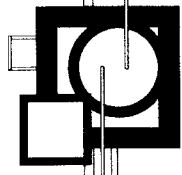
Detail- detail



Detail kolam dengan air mancur pada sisi entrance masuk site

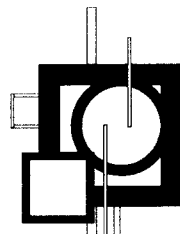
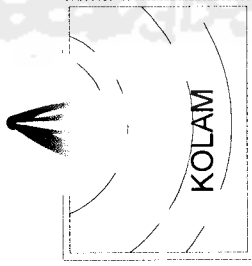
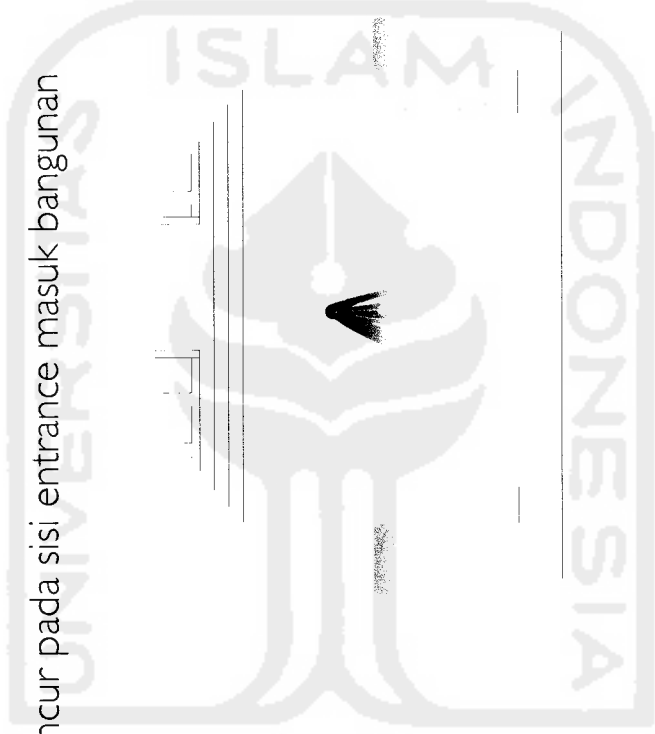


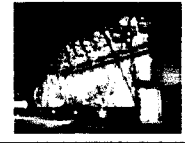
Detail kolam dengan air mancur pada hall utama



Detail- detail

Detail kolam dengan air mancur pada sisi entrance masuk bangunan





LAPORAN PERANCANGAN

1. KRITERIA DESIGN

1.1. Fungsi

Shopping Mall mempunyai sebagai fungsi perbelanjaan. Selain sebagai tempat perbelanjaan, Shopping Mall juga sering dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi, sehingga dalam perancangan ini terjadi penggabungan fungsi antara fungsi perbelanjaan dan fungsi rekreasi dengan pendekatan alamiah menggunakan elemen air dan elemen cahaya.

1.2. Konsep Pemanfaatan Air dan Cahaya

Unsur alam yang digunakan pada konsep perancangan ini adalah air dan cahaya yang dapat menciptakan suasana rekreatif pada ruang sirkulasi dan ruang publik.

Pemanfaatan elemen alam dan elemen cahaya dapat diketahui antara lain ;

- Pemanfaatan elemen air pada ruang luar maupun ruang dalam digunakan sebagai penarik pengunjung serta menciptakan suasana alami pada bangunan tersebut (sebagai penyegar suasana). Elemen air tersebut ditransformasikan pada kolam dengan air yang mengucur pada *entrance* bangunan serta kolam dengan air mancur yang ditempatkan pada posisi tengah hall sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan dan kesejukan suasana alami yang ditimbulkan oleh adanya suara gemericik air. Selain itu pada luar bangunan juga terdapat kolam dengan air mancur yang ditempatkan pada *entrance site* dan pada area parkir mobil luar bangunan yang bertujuan untuk menarik pengunjung serta pengarah jalur sirkulasi kendaraan.



- Pemanfaatan cahaya alami dan buatan pada bangunan. Elemen cahaya alami ditransformasikan pada penggunaan atap serta bukaan-bukaan pada bangunan. Pada atap menggunakan atap space frame yang bertujuan mengekspose cahaya matahari pada siang hari. Sedangkan untuk malam hari akan mengekspose cahaya buatan yang ditimbulkan dari permainan cahaya lampu pada dalam bangunan sehingga menjadikan ruang dalam tidak membosankan.
- Penggunaan pola lantai yang variatif dan atraktif dengan penggunaan warna maupun tekstur diharapkan akan menjadikan suasana dalam bangunan menjadi tidak membosankan selain itu dapat mengarahkan pengunjung pada jalur sirkulasi.
- Perpaduan antara material dinding yang transparan maupun massif pada ruang dalam maupun fasad bangunan serta dilengkapi dengan space iklan.

2. TRANSFORMASI KONSEP KE DALAM BANGUNAN

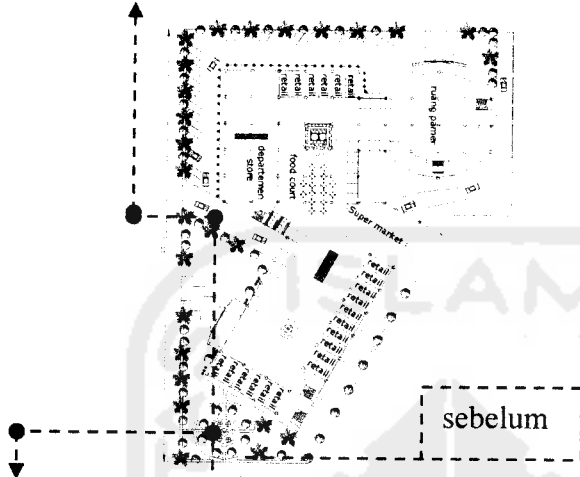
2.1. Perencanaan Tapak

Perencanaan tapak untuk bangunan ini dipengaruhi oleh fungsi bangunan sebagai pusat perbelanjaan modern yang berkarakter alamiah serta suasana yang rekreatif yang akan ditimbulkan. Pengolahan material serta sirkulasi kendaraan menjadi penekanan utama landscape bangunan ini.



• **SITE PLAN**

Entrance masuk kurang menarik sebab kurang adanya akses yang menonjolkan sesuatu yang dapat menarik pengunjung masuk ke dalam site tersebut (contohnya; kolam,patung, dll)

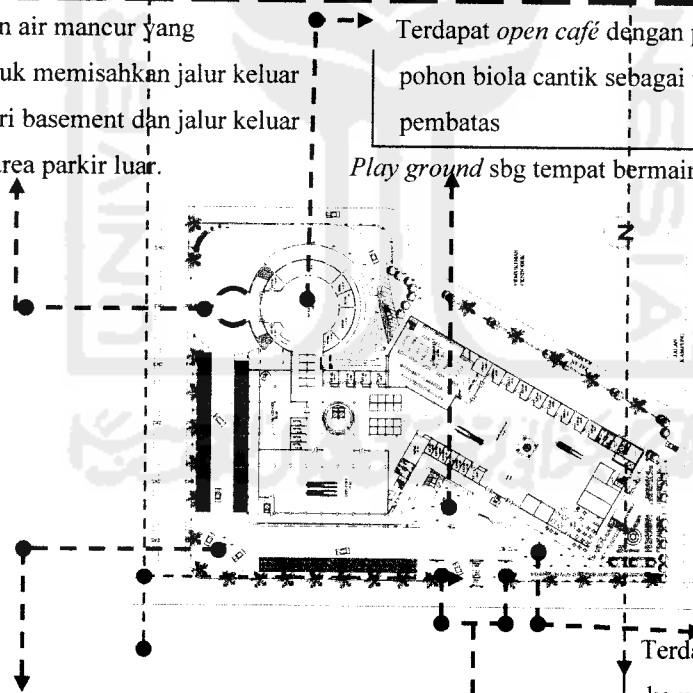


Open café kurang efisien sebab memakan lahan yang cukup banyak, pada rancangan sesudahnya lahan ini difungsikan sebagai area parkir motor dan mushola

Kolam dengan air mancur yang bertujuan untuk memisahkan jalur keluar kendaraan dari basement dan jalur keluar masuk pada area parkir luar.

Terdapat *open café* dengan penempatan pohon biola cantik sebagai peneduh dan pembatas

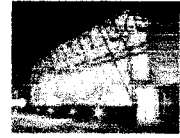
Play ground sbg tempat bermain anak.



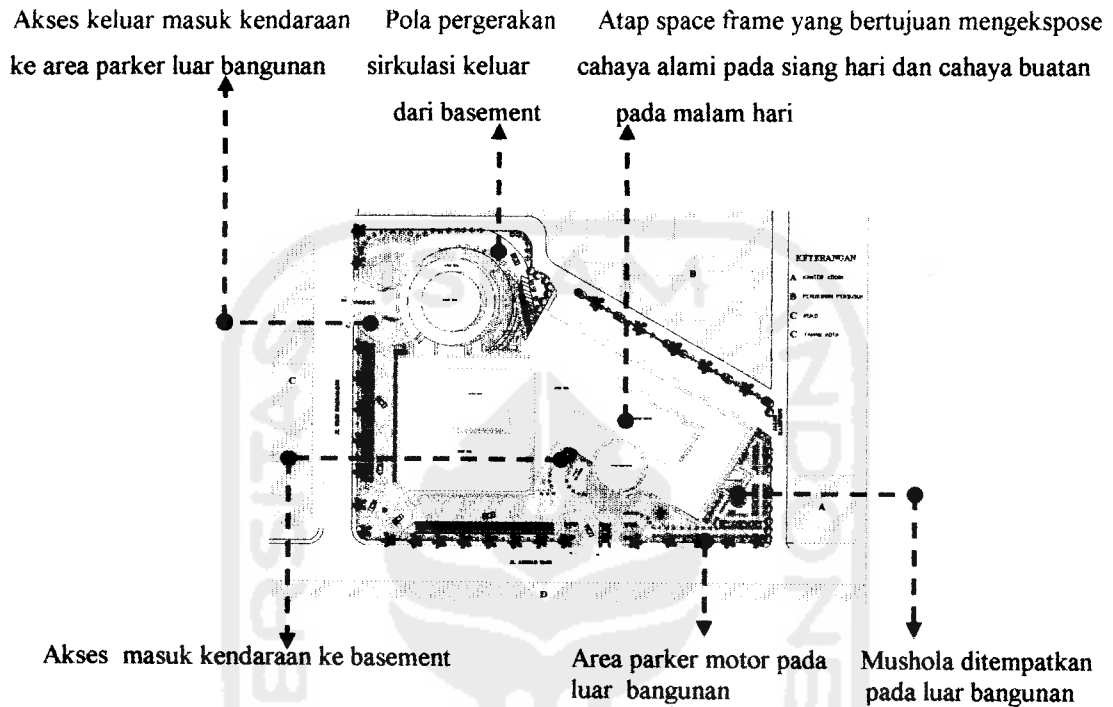
Air mancur yang terdapat pada area parkir mobil sebagai pengarah sirkulasi kendaraan untuk memutar

Air mancur di depan bangunan sebagai *point of interest* dari ruang luar sebagai penarik pengunjung untuk masuk ke dalam area bangunan mall

Terdapat panggung terbuka untuk *live band* yang di kelilingi gazebo sbg tempat makan pada restoran tsb.



• SITUASI



Pola sirkulasi kendaraan dirancang menggunakan pola arah yang menekankan pergerakan yang mengalir. Area parkir terdapat dua bagian yaitu parkir kendaraan roda empat (mobil) pada sisi kiri dan parkir kendaraan roda dua (motor) pada sisi kanan. Untuk area parkir mobil berkapasitas ±60, sedangkan untuk parkir motor berkapasitas ±290. Luasan parkir mobil beserta sirkulasinya adalah ±2790 m², sedangkan untuk parkir motor beserta luasannya adalah ±686 m².

2.2. Tata Ruang

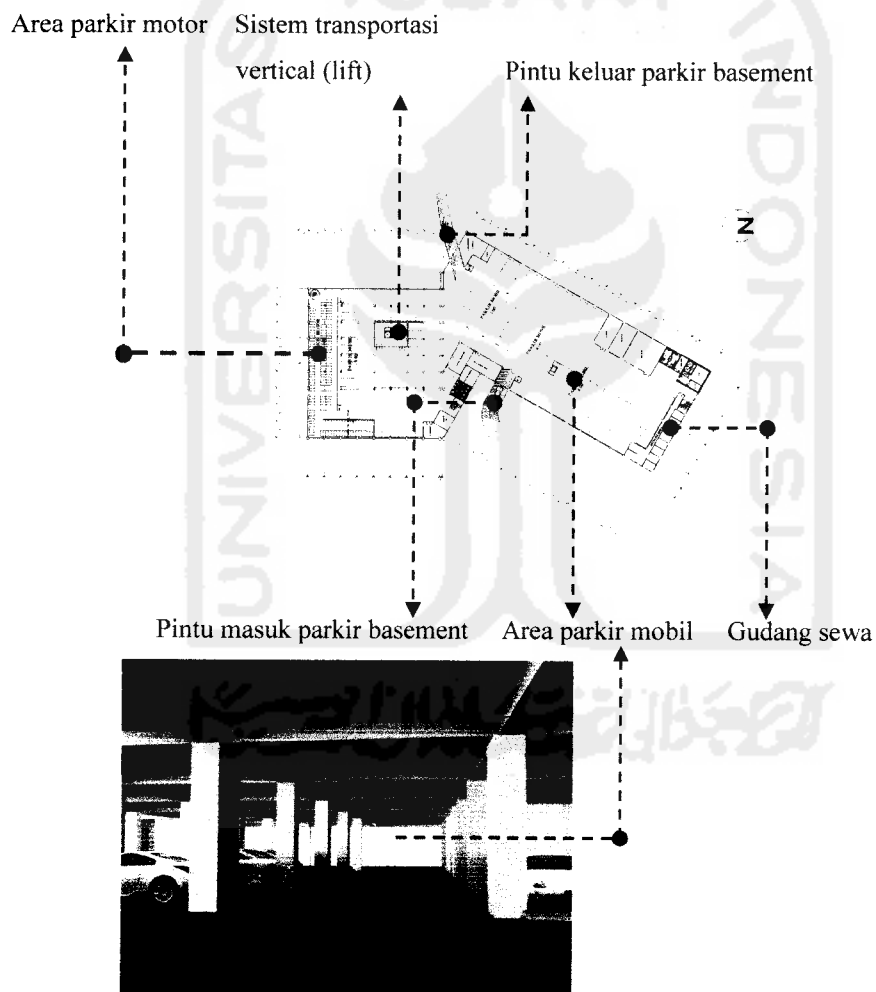
Pada area *basement* terdapat area parkir motor dan area parkir mobil. Luasan area parkir motor ±690 m² dengan kapasitas ±150 motor, sedangkan untuk luasan area parkir mobil ±4500 m² dengan kapasitas ± 130 mobil. Selain sebagai area parkir, basement ini juga terdapat ruang system pelayanan seperti AHU, Mechanical Electrical,



gudang sewa, ruang karyawan, system transportasi vertical berupa; tangga, lift.

- DENAH BASEMENT

Denah basement difungsikan sebagai area parkir motor dan mobil dalam bangunan. Selain itu juga digunakan sebagai gudang sewa, ruang generator, ruang pompa, ruang treatment, ruang mesin, ruang janitor, toilet, dan ruang servis lainnya.



- DENAH LANTAI SATU

Denah lantai satu terdiri dari kelompok fasilitas utama yang pada tiap sudut terdapat anchor sebagai magnet/ penarik yang terdiri dari



game center dan department store (sisi utara), supermarket (sisi timur), café (sisi selatan). Selain itu terdapat retail-retail sewa yang berukuran besar, sedang dan kecil. Fasilitas pendukung lainnya antara lain; ATM center, ruang janitor, gudang, toilet. Penzoningan pada lantai satu berpusat pada dua buah hall yang berada pada sisi utara dan sisi selatan dengan penambahan kolam air mancur serta ornament lainnya. Hall merupakan entrance masuk kedalam bangunan yang merupakan titik pusat pola pergerakan di dalam bangunan.



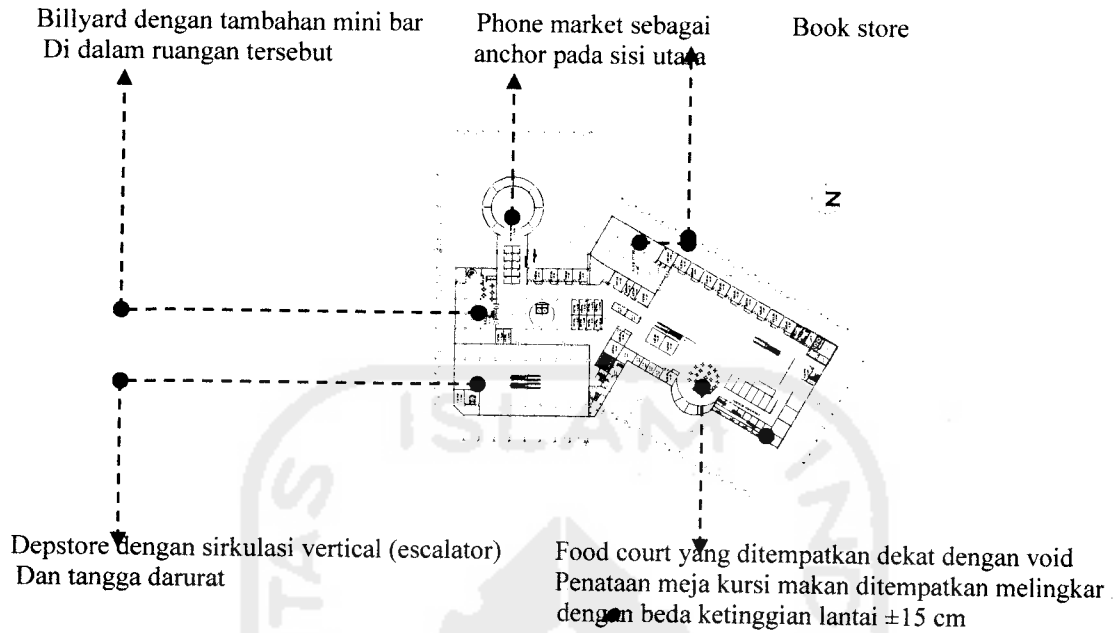
Selasar main entrance utama

Dengan penambahan kolam yang bermanfaat

Sebagai penarik pengunjung serta memberikan

Kesan alamiah.





2.3. Bentuk Massa Bangunan dan Fasade Bangunan

Bangunan yang dirancang merupakan salah satu fasilitas komersial, sehingga efisiensi lahan merupakan ladang pendapatan dari pengelola. Bentuk dasar bangunan mengikuti pola dasar dari kondisi *eksisting site*.

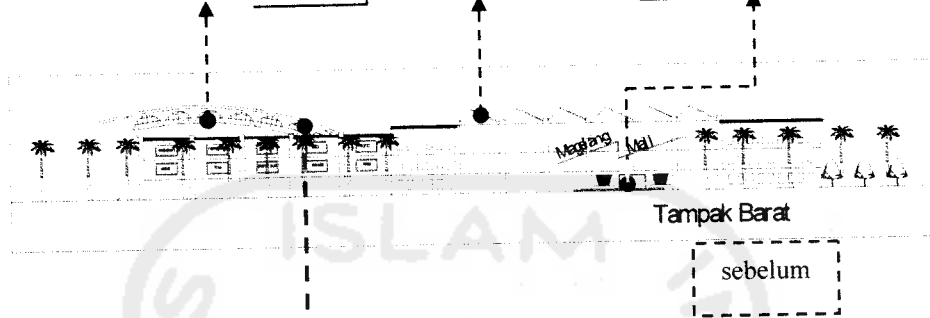
Fasade bangunan dipengaruhi oleh citra bangunan sebagai bangunan komersial, sehingga pada bangunan ini menonjolkan citra komersial. Hal ini dapat dilihat dari permainan elemen-elemen space iklan pada bangunan tersebut.



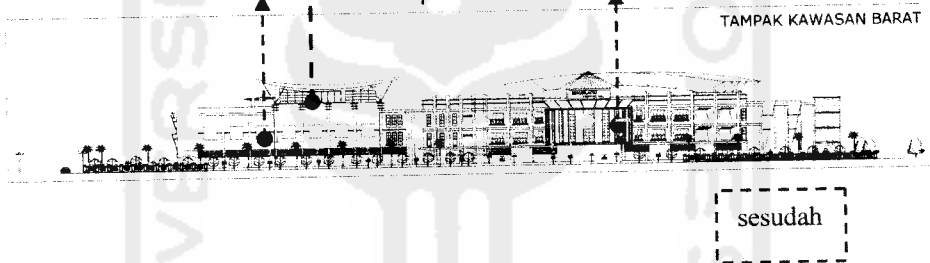
▼Citra komersial ditonjolkan dengan adanya permainan space iklan pada fasade bangunan▼



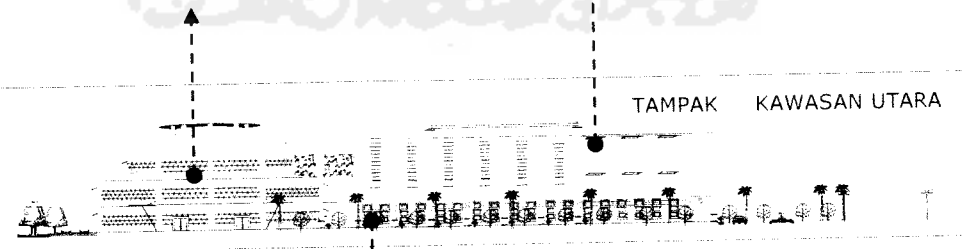
Atap lengkung diganti dengan atap persegi yang melengkung ke dalam Bentukkan atap space frame kurang efisien Akses pada entrance kurang menonjol



Permainan bidang dan banner iklan Memperkuat kesan komersial bangunan Bidang melengkung menjorok kedepan membuat tampak terlihat lebih menarik dan mewah.



Dinding kaca melingkar, dapat Mengekspose kegiatan di dalam bangunan Dan mengekspose cahaya dari luar pada Siang hari, sedang malam mengekspose Cahaya buatan (lampu) Space iklan pada dinding yang menonjolkan citra komersial, selain menambah nilai estetika



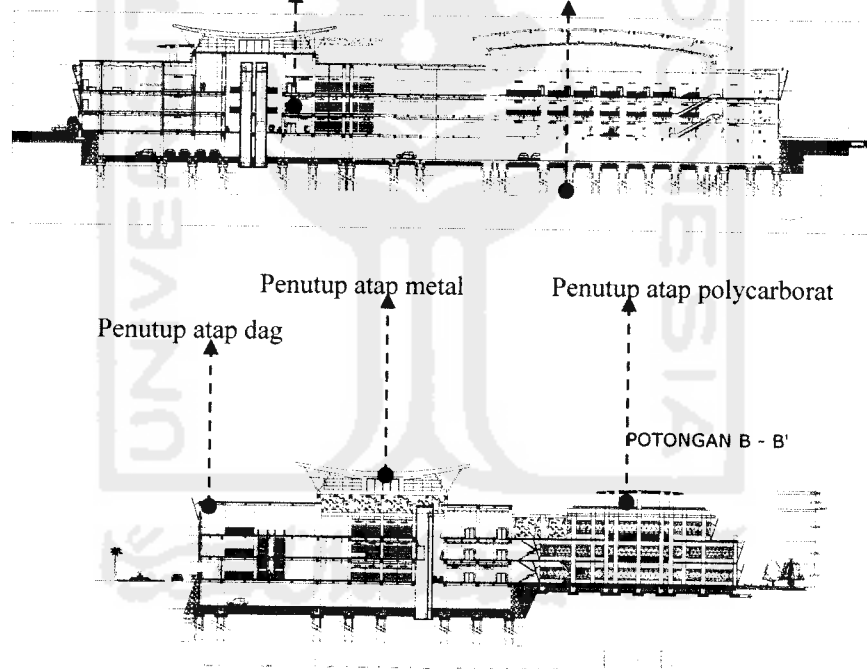
Pengaturan vegetasi pada luar bangunan berfungsi sebagai pengarah, pembatas, dan Peneduh pada area parkir luar bangunan.



2.4. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada bangunan shopping mall ini menuntut struktur yang aman dan efisien. Pada system pondasi menggunakan pondasi tiang pancang dengan material beton bertulang dengan basement sebagai lantai paling bawah. System kolom dan balok sebagai penahan serta penyalur beban. System struktur kolom sebagai penyalur beban vertical sedangkan balok sebagai penahan beban dan menyalurkannya secara horizontal.

Sistem kolom balok sebagai penahan serta Penyalur beban secara horizontal & vertikal System struktur pondasi tiang pancang serta pile capping





2.5. Sistem Infrastuktur

Shopping mall merupakan tempat belanja yang sekaligus mewadahi aktivitas yang bersifat rekreatif, sehingga menuntut infrastruktur yang aman dan efisien.

a. Penghawaan

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

b. Air Bersih dan Air Kotor

Pada sistem suplay air bersih dan pembuangan air kotor didistribusikan melalui shaft-shaft plumbing yang ada pada bangunan shopping mall ini.

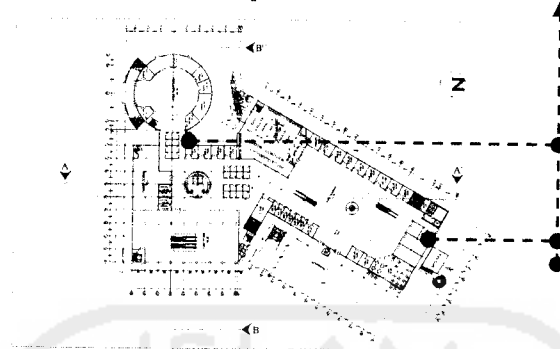


c. Penanggulangan Bahaya Kebakaran

Penanggulangan bahaya kebakaran pada bangunan shopping mall ini didukung dengan adanya tangga darurat, hydrant, dan springkler. Tangga darurat dibagi menjadi dua zona yaitu pada sisi utara dan selatan bangunan shopping mall ini, sedangkan springkler diletakkan pada plafond diseluruh bangunan ini.



Tangga darurat ditempatkan pada sisi utara dan selatan bangunan



d. Pencahayaan

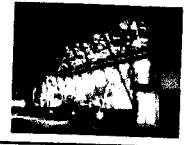
Selain menggunakan pencahayaan alami, pada shopping mall ini juga menggunakan pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu. Penggunaan lampu pada shopping mall ini didasarkan berdasarkan kebutuhan ruang yang diwadahi. Pada jalur sirkulasi pada bangunan ini pun menonjolkan permainan lampu, yang bertujuan mengurangi kejenuhan untuk para pengunjung.

e. Sistem Jaringan Kabel

Sistem jaringan kabel pada bangunan shopping mall ini dengan menggunakan jaringan kabel listrik dan kabel telepon. Pendistribusian secara vertical melalui shaft mechanical electrical, sedangkan pendistribusian secara horizontal melalui antara plafond dan plat lantai.

2.6. Penerapan Konsep pada Desain

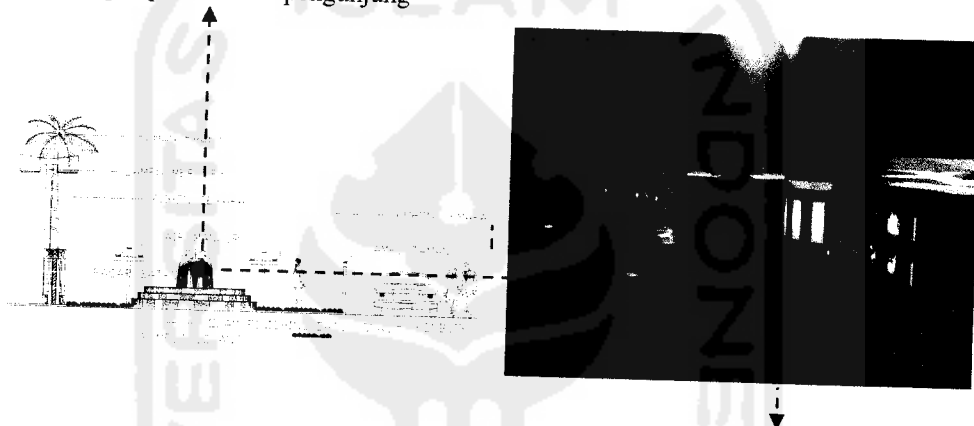
Elemen alami yang diterapkan pada konsep desain bangunan shopping mall ini adalah air dan cahaya. Elemen tersebut diterapkan baik dalam bangunan maupun luar bangunan.



a. Air Mancur pada Entrance

Gemicik air yang ditimbulkan pada air mancur ini dapat menciptakan suasana yang sejuk serta rileks. Air mancur ini sengaja ditempatkan pada entrance untuk menarik pengunjung untuk masuk ke dalam shopping mall, selain itu juga berfungsi sebagai pembatas area masuk pada site tersebut.

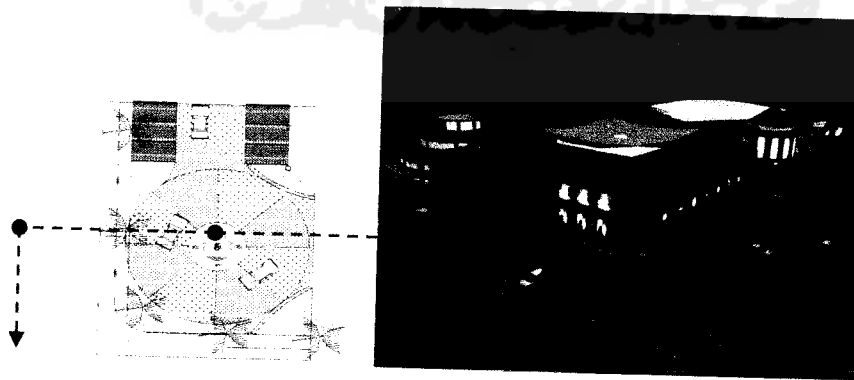
Kolam dengan air mancur pada entrance bangunan sebagai salah satu point of interest yang dapat menarik pengunjung



Penggunaan konblok yang dipasang secara melintang diharapkan menjadikan entrance lebih atraktif.

b. Air Mancur pada Area Parkir

Air mancur pada area parkir mobil ini berguna untuk pembatas jalur sirkulasi, selain itu juga sebagai penyejuk suasana.



Kolam dengan air mancur di area sirkulasi parkir

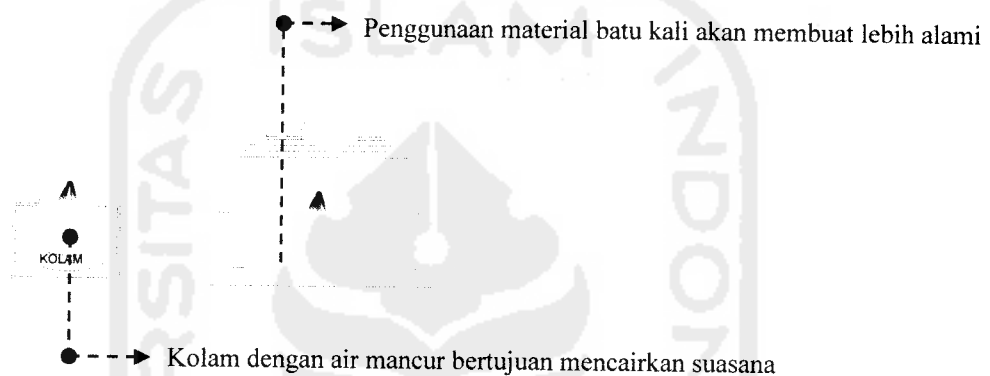
Penggunaan konblok dipasang radial

Diharapkan akan menjadi lebih atraktif.



c. Air Mancur pada Pintu Masuk Bangunan

Gemicik air yang ditimbulkan pada air mancur ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang sejuk serta rileks. Selain itu juga diharapkan mampu menarik pengunjung untuk masuk dalam bangunan shopping mall ini. Material yang digunakan pada kolam menggunakan batuan alam sehingga suasana alami akan tercipta.



d. Air Mancur pada Hall Utama

Air mancur pada hall utama bertujuan untuk menciptakan kesejukan ruangan dan menimbulkan salah satu elemen desain yang cukup penting. Kondisi demikian dapat mengendapkan kejenuhan, menghilangkan kepanasan dan keletihan.



Penempatan air mancur berada di tengah hall, fungsi hall itu sendiri sebagai ruang pameran, diharapkan para pengunjung yang datang dapat menikmati suasana yang disajikan pada ruangan tersebut.



e. Cahaya Alami

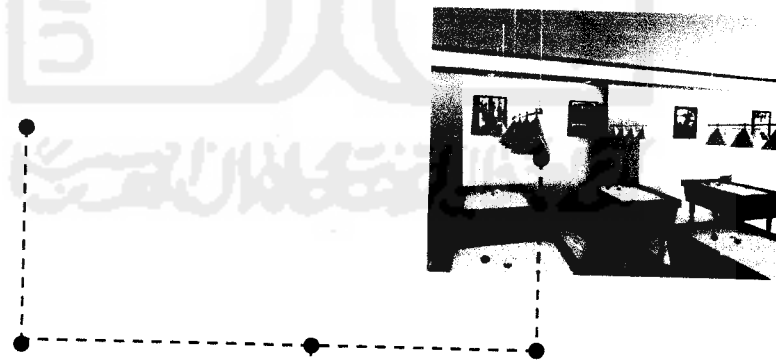
Selain elemen air, elemen lainnya adalah cahaya. Cahaya mempunyai peranan penting dalam menciptakan efisiensi didalam ruang. Dengan adanya cahaya alami yang masuk dalam ruang maka akan tercipta suasana alamiah pada ruang tersebut.

Penggunaan bukaan mampu memasukkan cahaya alami dengan material bukaan berupa kaca ryben. Atap space frame dapat mengekspose lebih banyak cahaya alami.

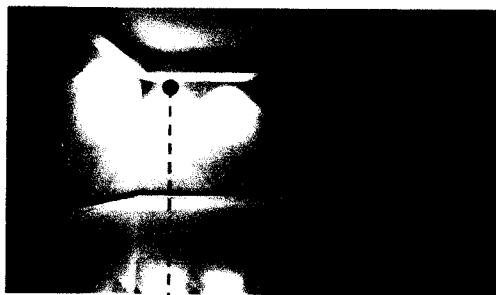


f. Cahaya Buatan

Selain cahaya alami, elemen lain yang dipilih adalah cahaya buatan. Cahaya buatan ini juga mempengaruhi kenyamanan visual ruang. Untuk cahaya buatan itu sendiri adalah lampu, permainan lampu pada ruang-ruang dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan.



Permainan lampu pada ruang bilyard memberikan kesan yang tidak monoton
Gelap terang cahaya diatur sedemikian rupa sehingga tercipta suasana yang rekreatif.



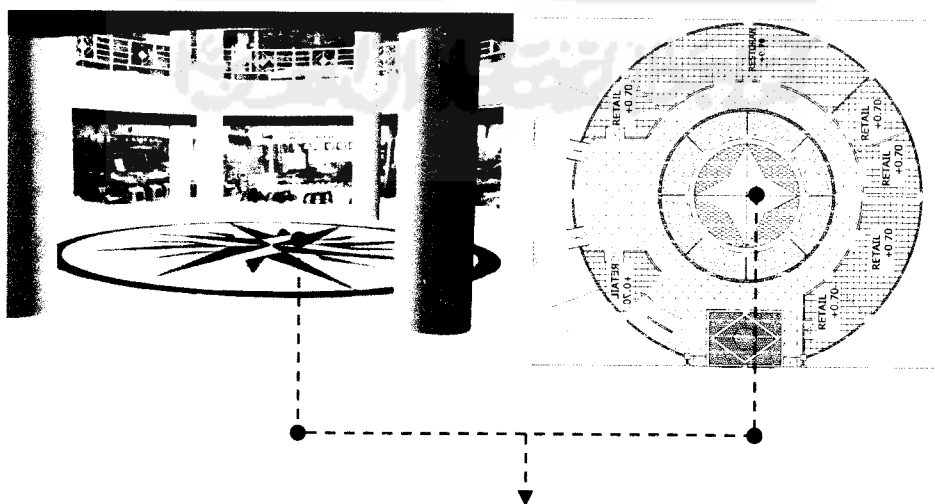
Permainan lampu dan plafond pada ruanga-ruang tenant/ retail



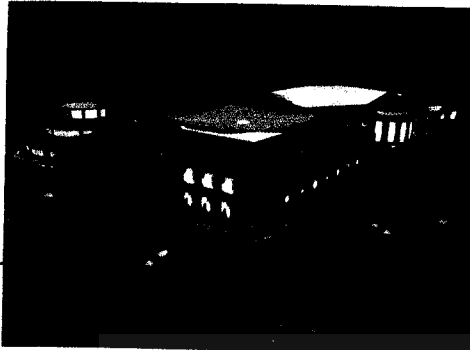
Pada ruangan ini permainan lampu (cahaya buatan) diekspose sehingga dari luar akan terlihat lebih menarik.

g. Pola Lantai

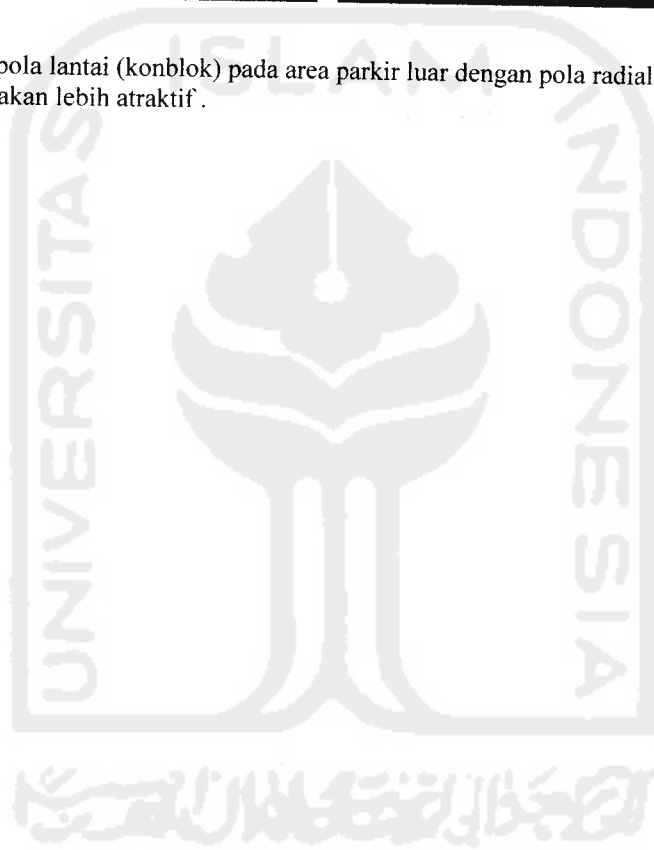
Elemen tambahan lainnya adalah pola lantai. Permainan pola lantai pada jalur sirkulasi dalam bangunan bertujuan sebagai pengarah pergerakan pengunjung pada tiap titik ruangan.



Pada hall 1, permainan pola lantai granit warna kuning yang dipadukan dengan warna hitam sebagai titik pusat hall 1.

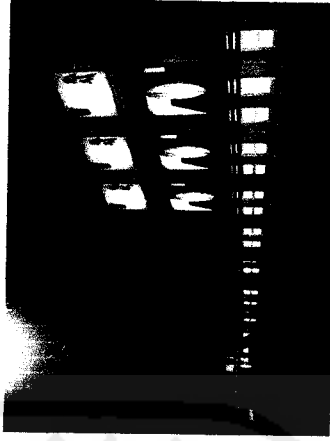
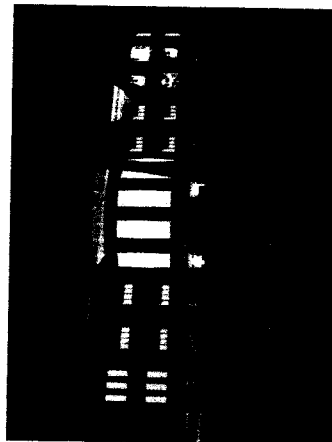


Permainan pola lantai (konblok) pada area parkir luar dengan pola radial dan melintang diharapkan akan lebih atraktif.

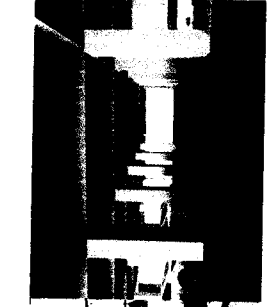
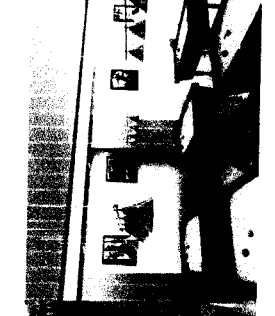
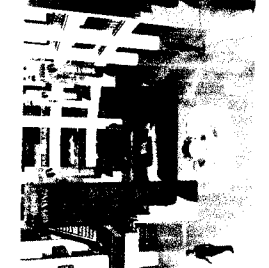
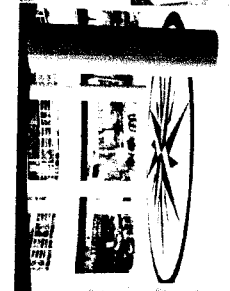


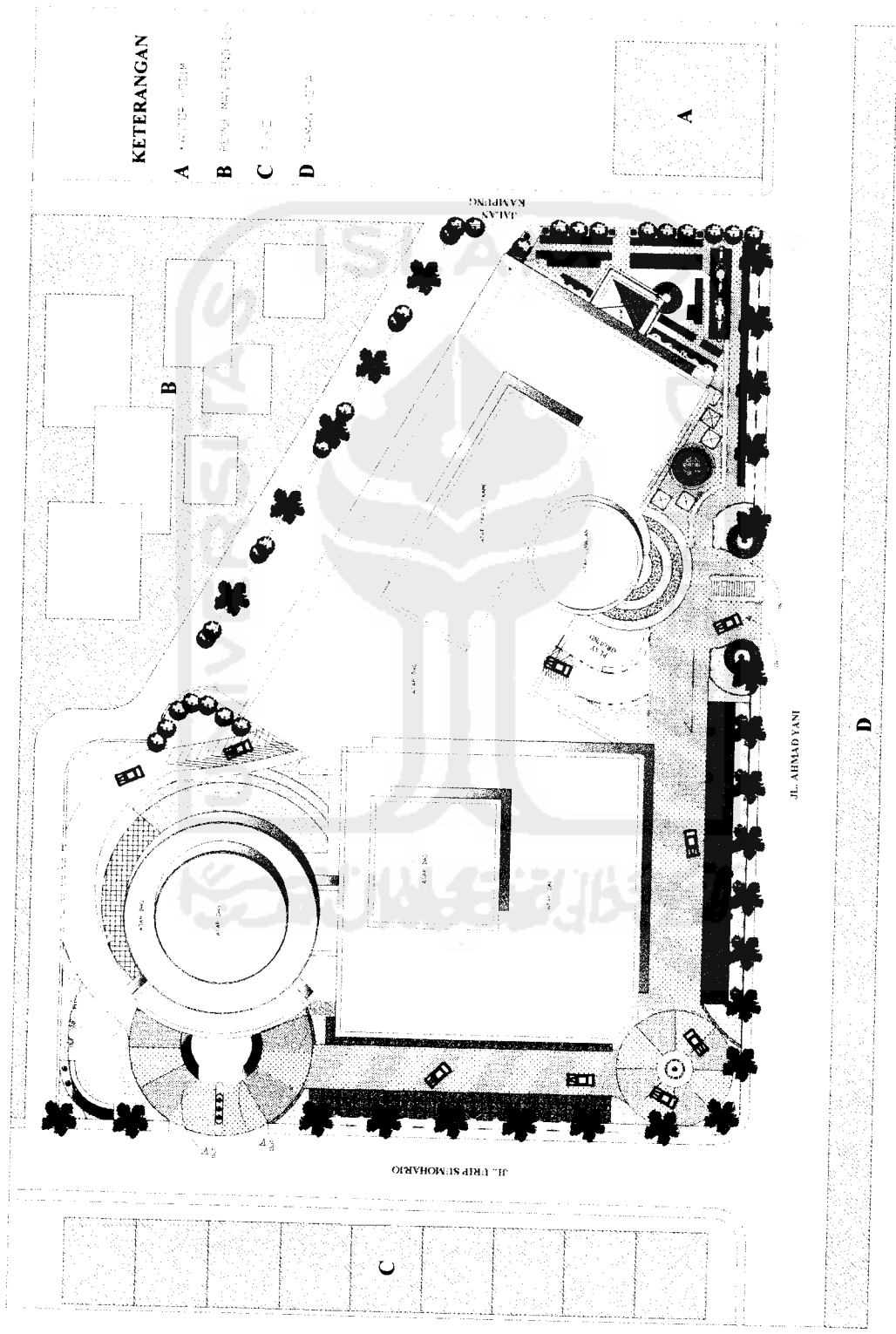
S H O P P I N G M A L L D I M A G E L A N G

EXTERIOR



INTERIOR





KETERANGAN

- A BANGUNAN
- B PARKIR
- C JALAN
- D TANDU



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURABAYA

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

SHOPPING MALL DI MAGELANG
 DENGAN PERAWAN PENANJAKAN ELEMEN ALAM
 SEBAGAI PEMERINTA KAWASAN YANG BERDITA

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hj. Rini Darmawati MT

IDENTITAS MAHASISWA

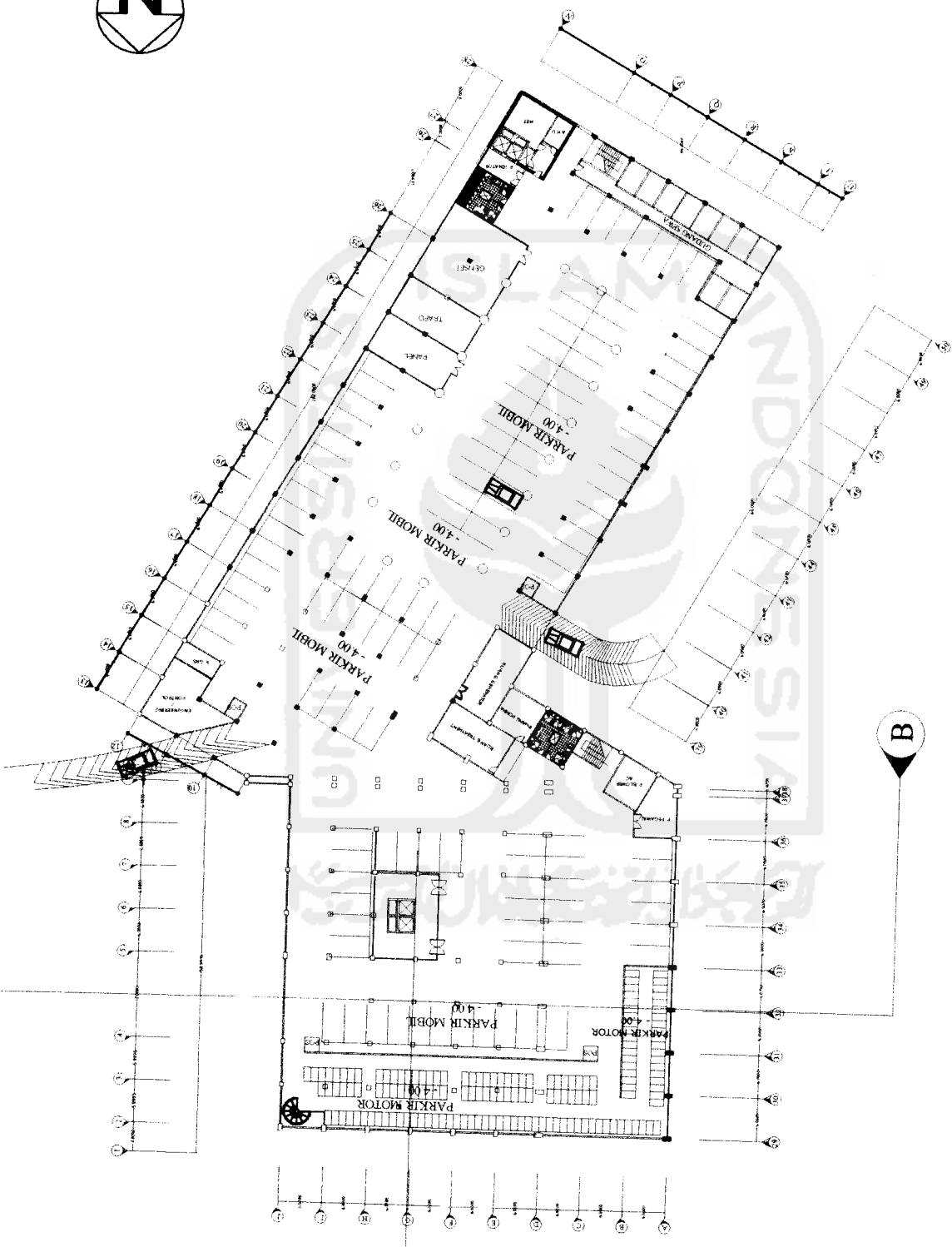
NAMA LIYAH IMARLIN
 NO. MHS 02512140
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN

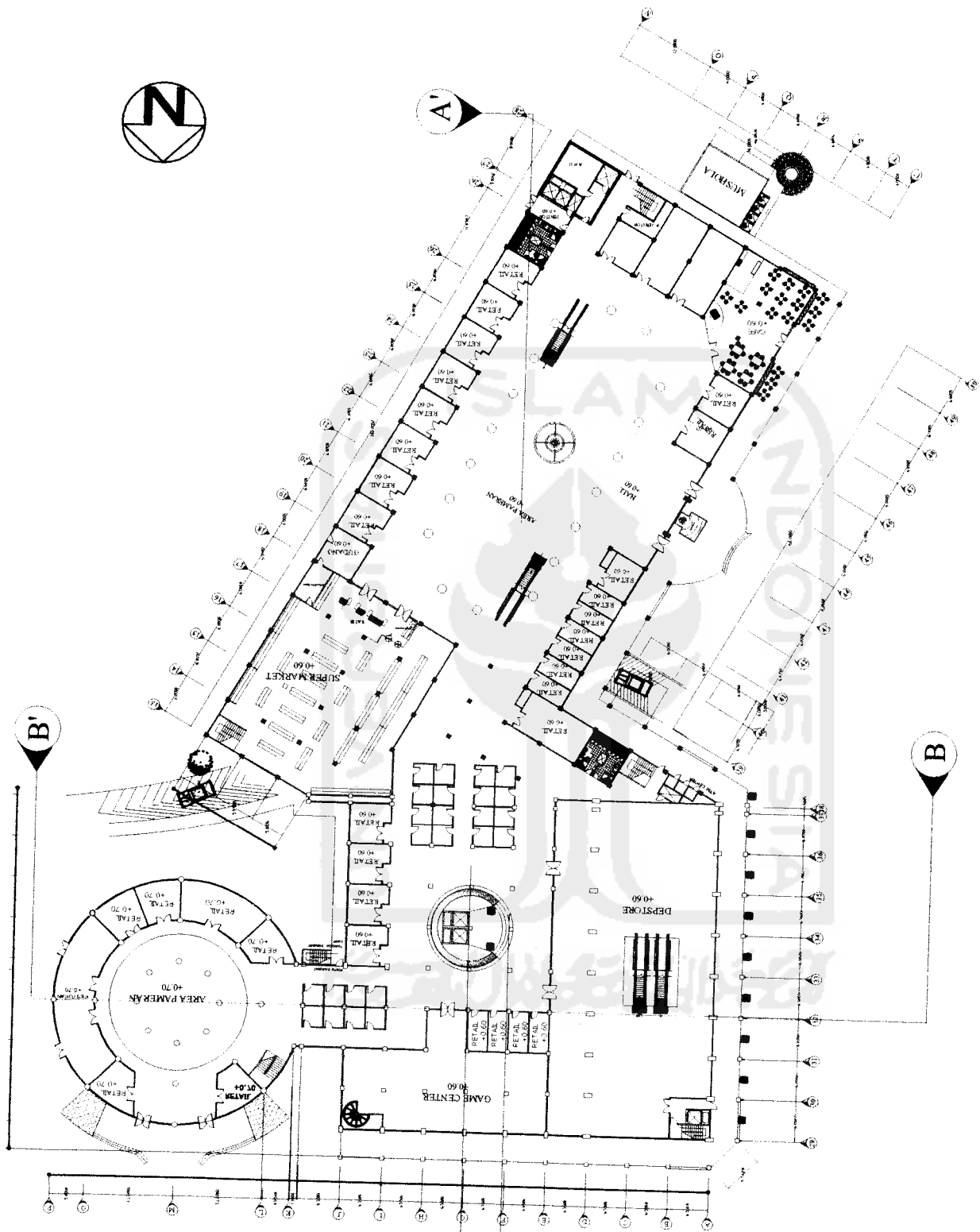
1 : 400

SITUASI



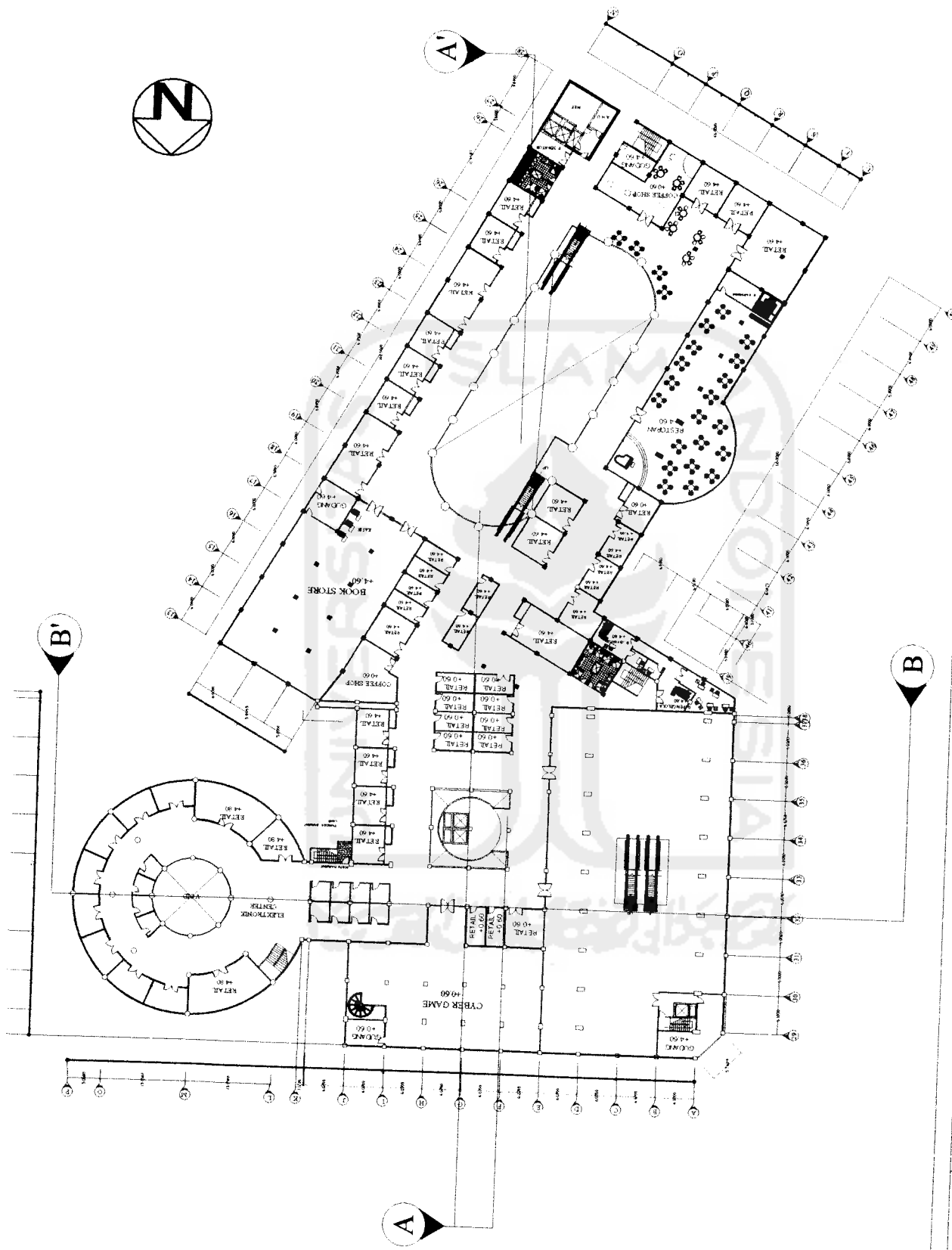
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006		SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF		DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Dirmaswati MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LYAH IMARLIN NO. MHS: 02512140 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DENAH BASEMENT	SKALA 1 : 200	NO. LBR 6	JML LBR 6	PENGESAHAN



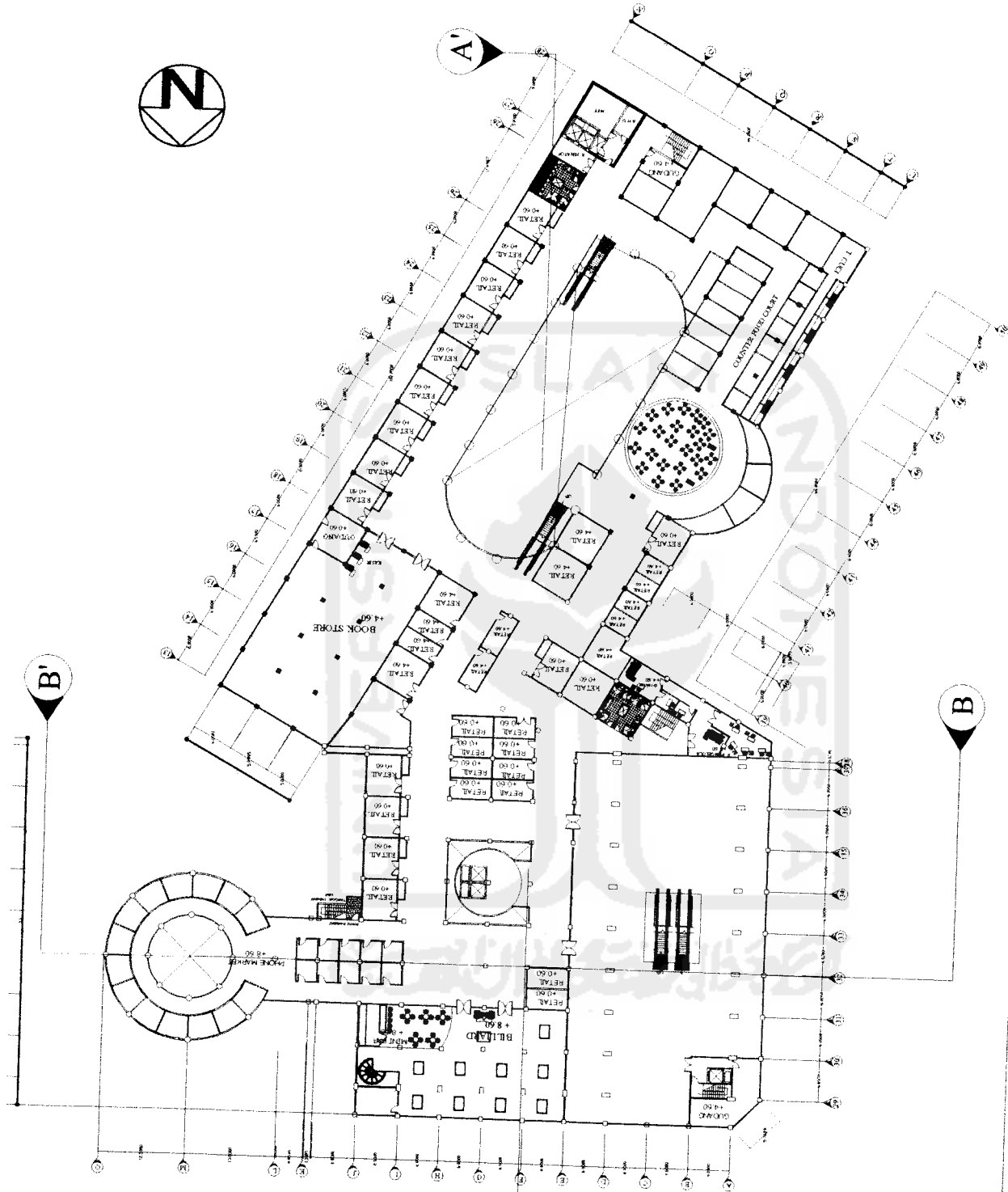


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF	DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj Rini Darmawati MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA LITYAH MARLIN NO. MHS 02512140 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 1	SKALA 1 : 200	NO. LBR JML LBR PENGESAHAN
			(Empty space for student signature)	(Empty space for student signature)	(Empty space for student signature)	(Empty space for student signature)	





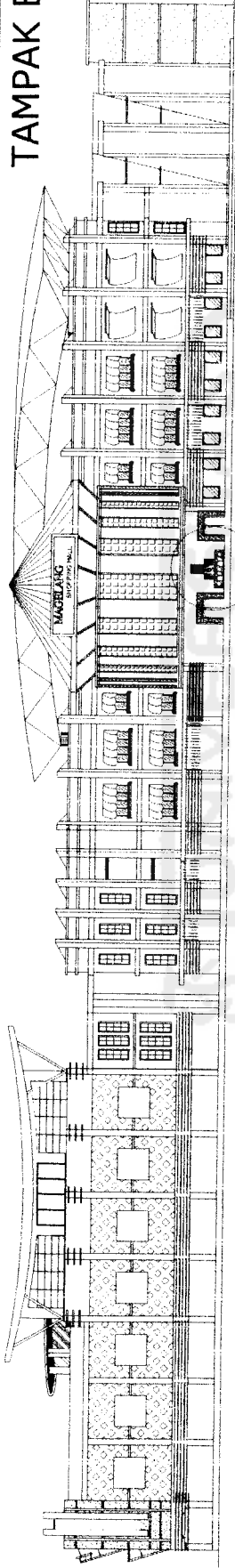
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006		SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN LEBIH ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF		DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Darmawati, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LIYAH IMARLIN NO. MHS: 02512140 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 2	SKALA NO. LBR: 1 : 200 JML LBR : 4 PENGESAHAN :
--	---	--	---	--	---	---	--	--



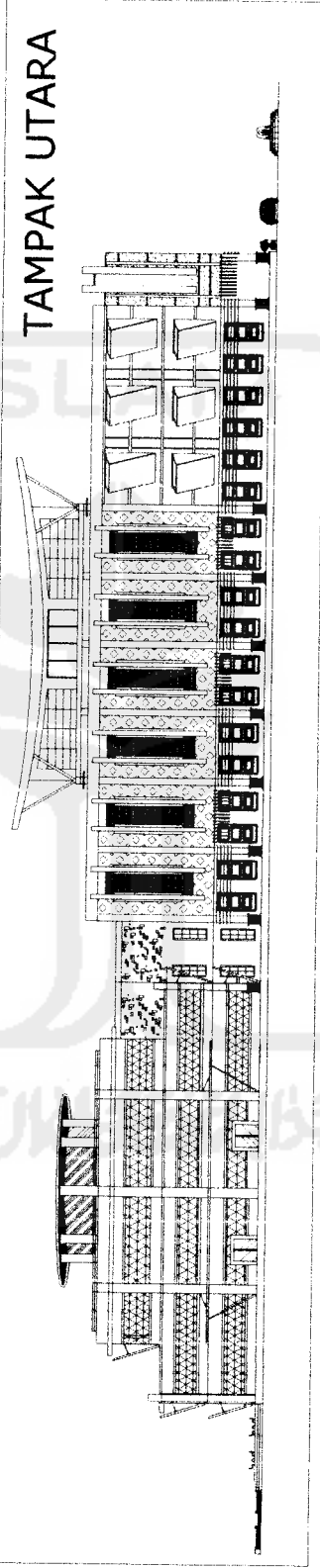
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006		SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF		DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Dirmawati MT		IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LIYAH IMARLIN NO. IMHS: 02512140 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 3	SKALA 1 : 200	NO. LBR 6	JML LBR 6	PENGESAHAN



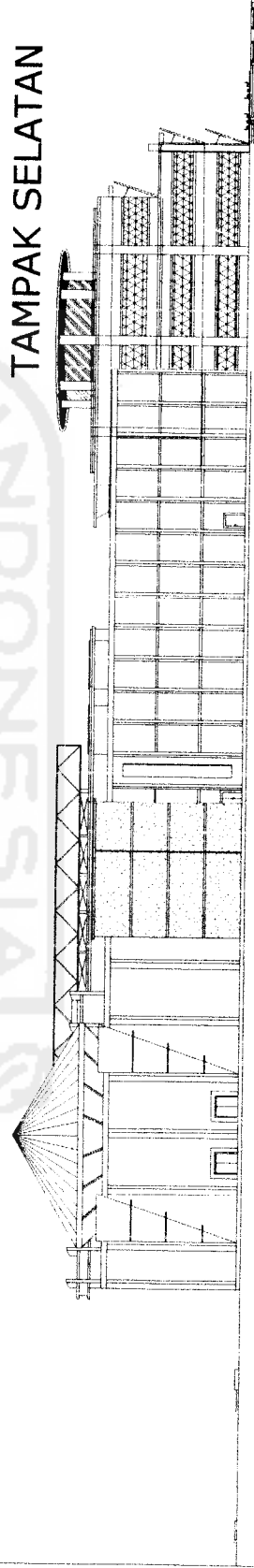
TAMPAK BARAT



TAMPAK UTARA



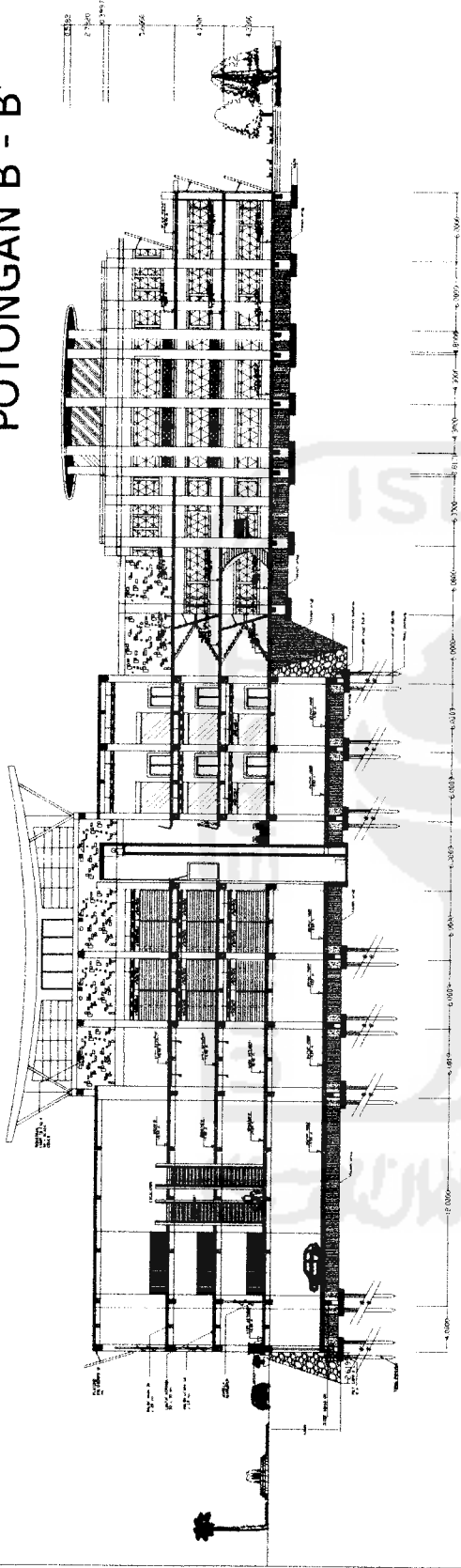
TAMPAK SELATAN



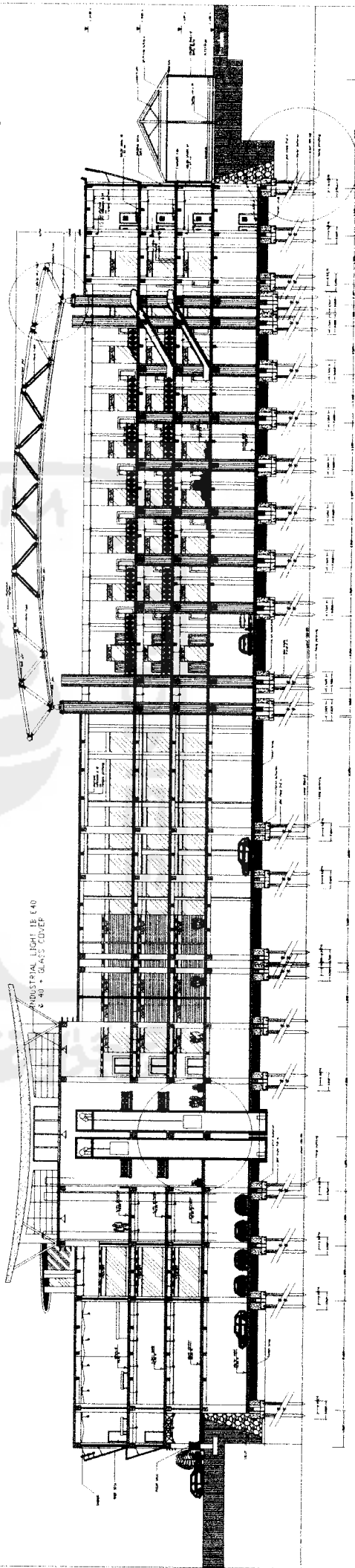
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENYALINAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK BUDSAHA YANG REKREATIF	DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Darmawati MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA LITAH MARLIN NO. MHS 02512140 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR TAMPAK BANGUNAN	SKALA 1 : 200	NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN



POTONGAN B - B'



POTONGAN A - A'



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

SHOPPING MALL DI MAGELANG

DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM
(AIR DAN CAHAYA)
SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF

DOSEN PEMBIMBING

Ir Hj Rini Darmawati MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA LIYAH IMARLIN
NO. MHS 02512140
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

TAMPAK 1

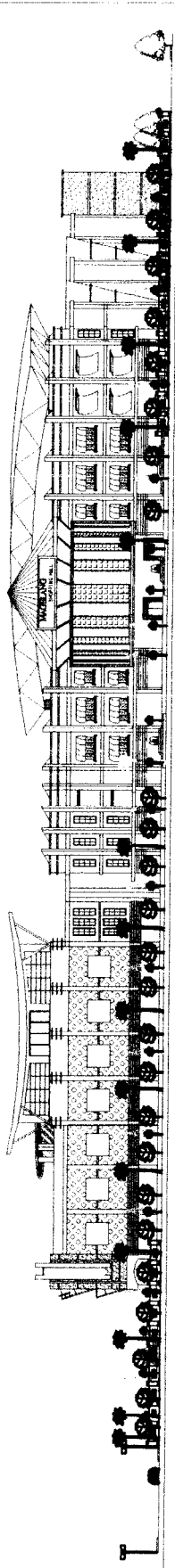
SKALA NO. LBR JML LBR

1 : 200

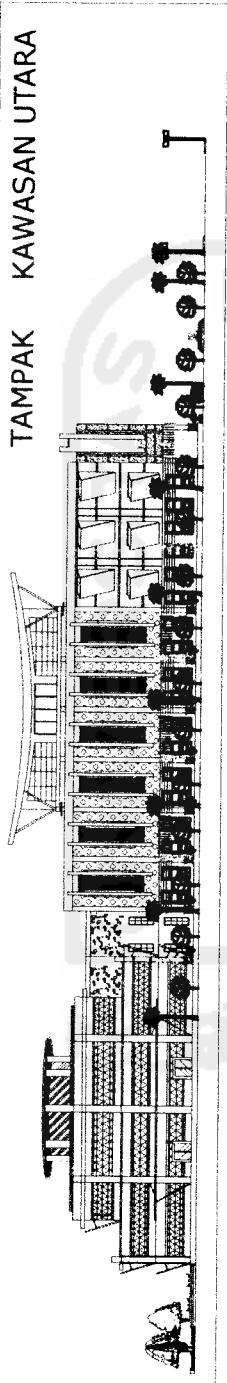
PENGESAHAN



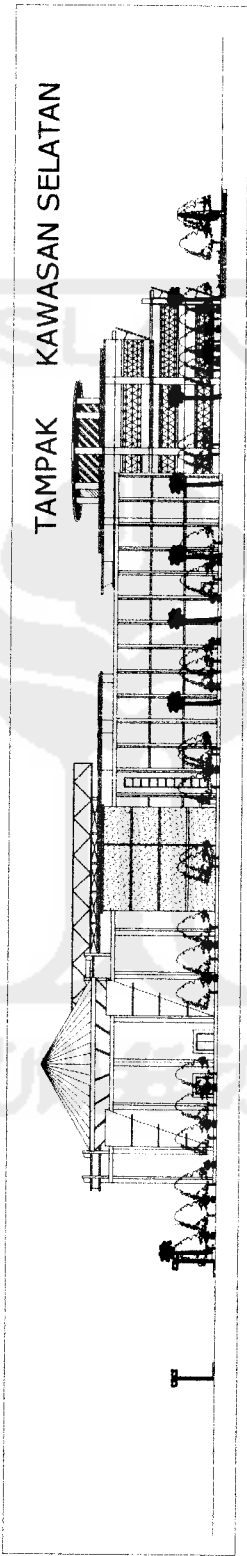
TAMPAK KAWASAN BARAT



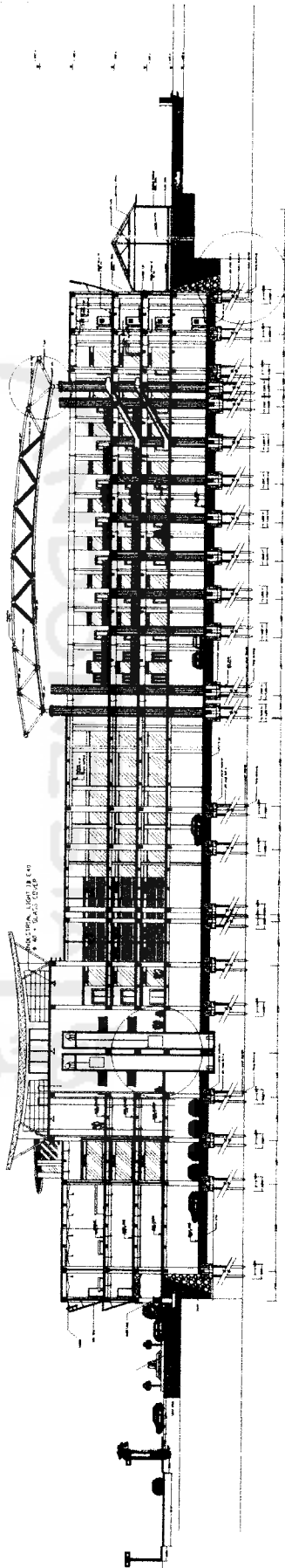
TAMPAK KAWASAN UTARA



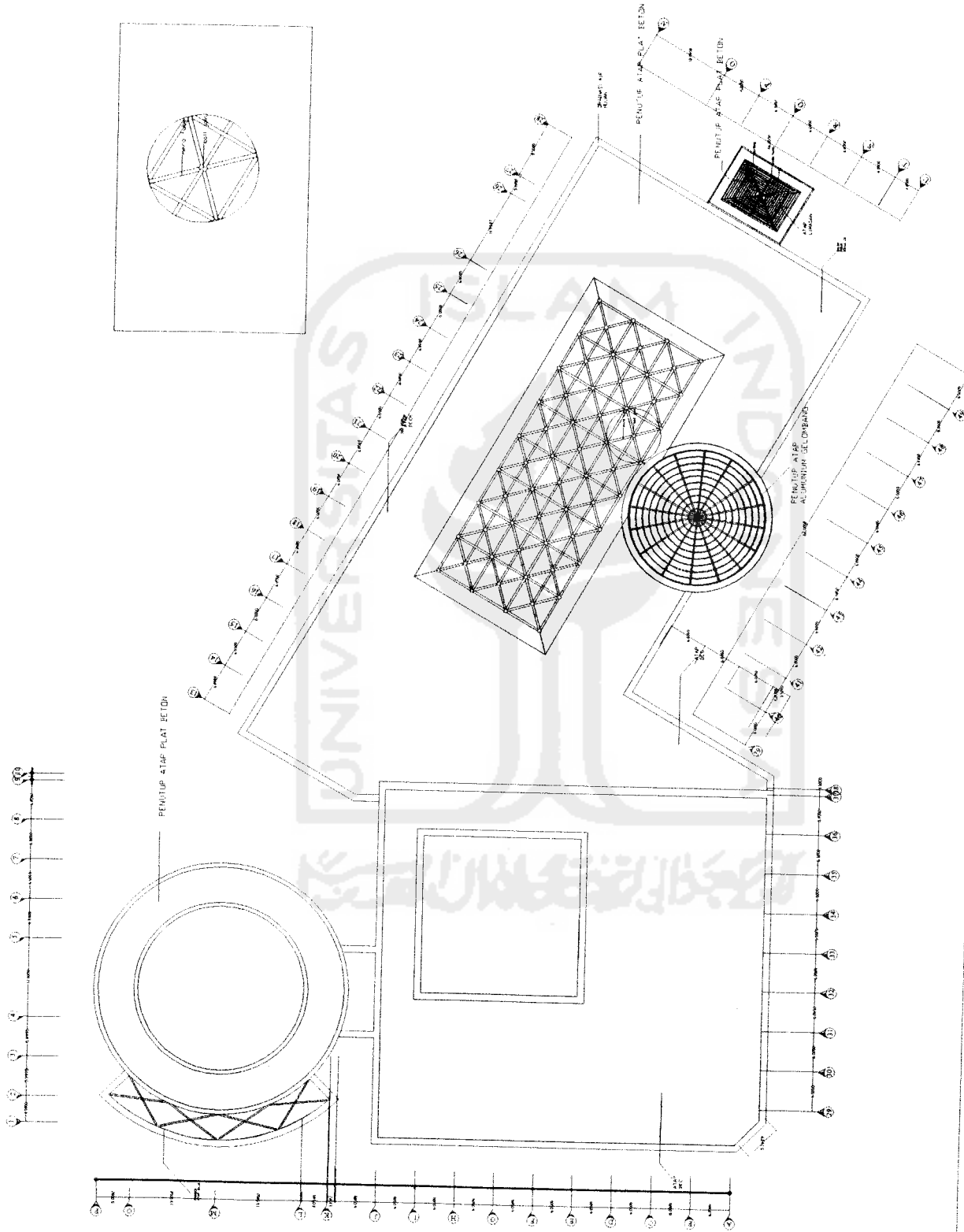
TAMPAK KAWASAN SELATAN



POTONGAN KAWASAN A - A'



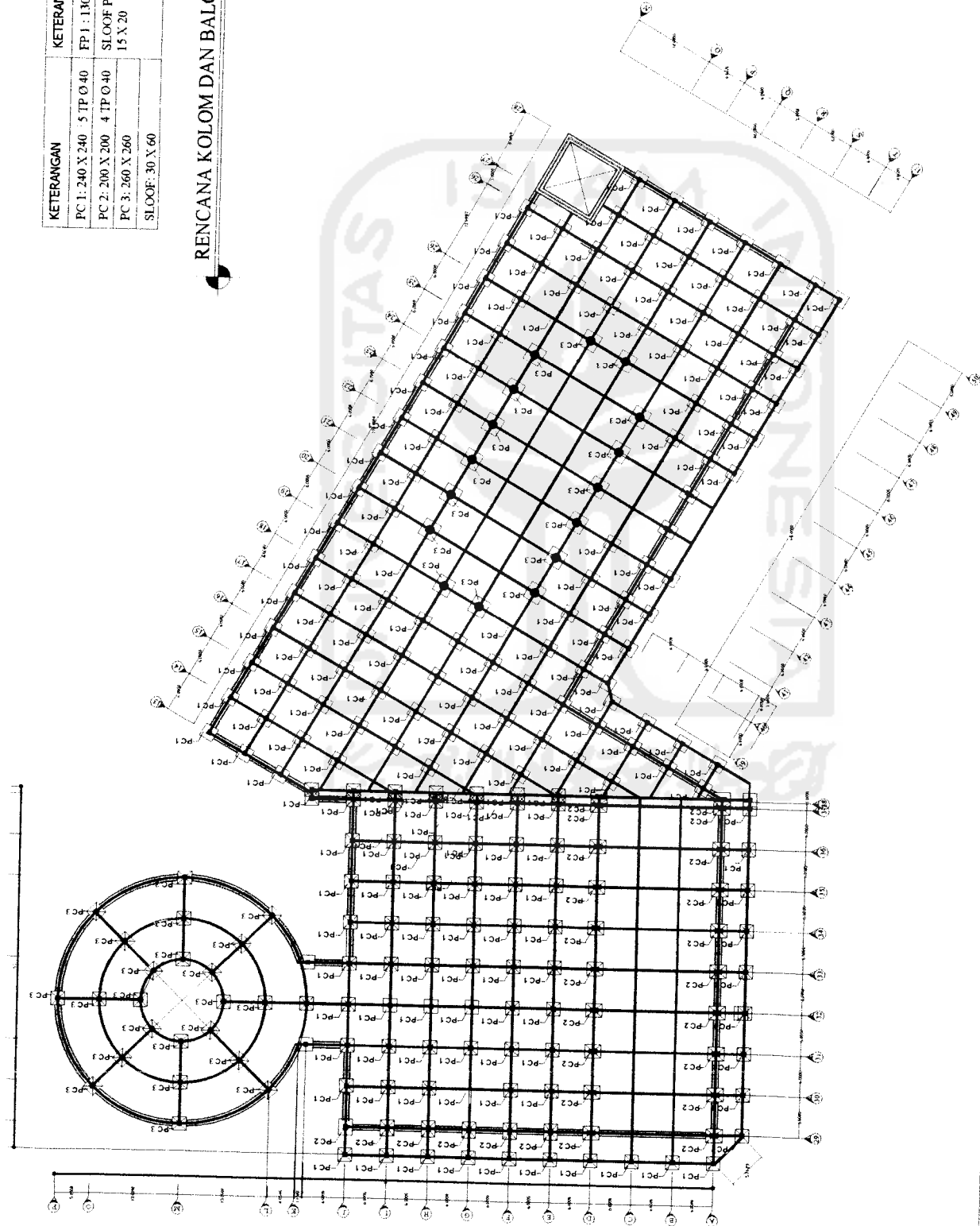
<p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ITS, SURABAYA, INDONESIA</p>	<p>PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>SHOPPING MALL DI MAGELANG</p> <p>DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>Ir. Hj. Rini Darmawati MT</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p> <table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>LITAH IMARLIN</td> </tr> <tr> <td>NO. IMS</td> <td>02512140</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>	NAMA	LITAH IMARLIN	NO. IMS	02512140	TANDA TANGAN		<p>NAMA GAMBAR</p> <p>TAMPAK DAN POTONGAN KAWASAN</p>	<p>SKALA</p> <p>1 : 200</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
	NAMA	LITAH IMARLIN													
NO. IMS	02512140														
TANDA TANGAN															
<p>1</p>															



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2009	SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF	DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Darmawati MT		IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LIYAH IMARLIN NO. MHS: 02812140 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			1 : 200								

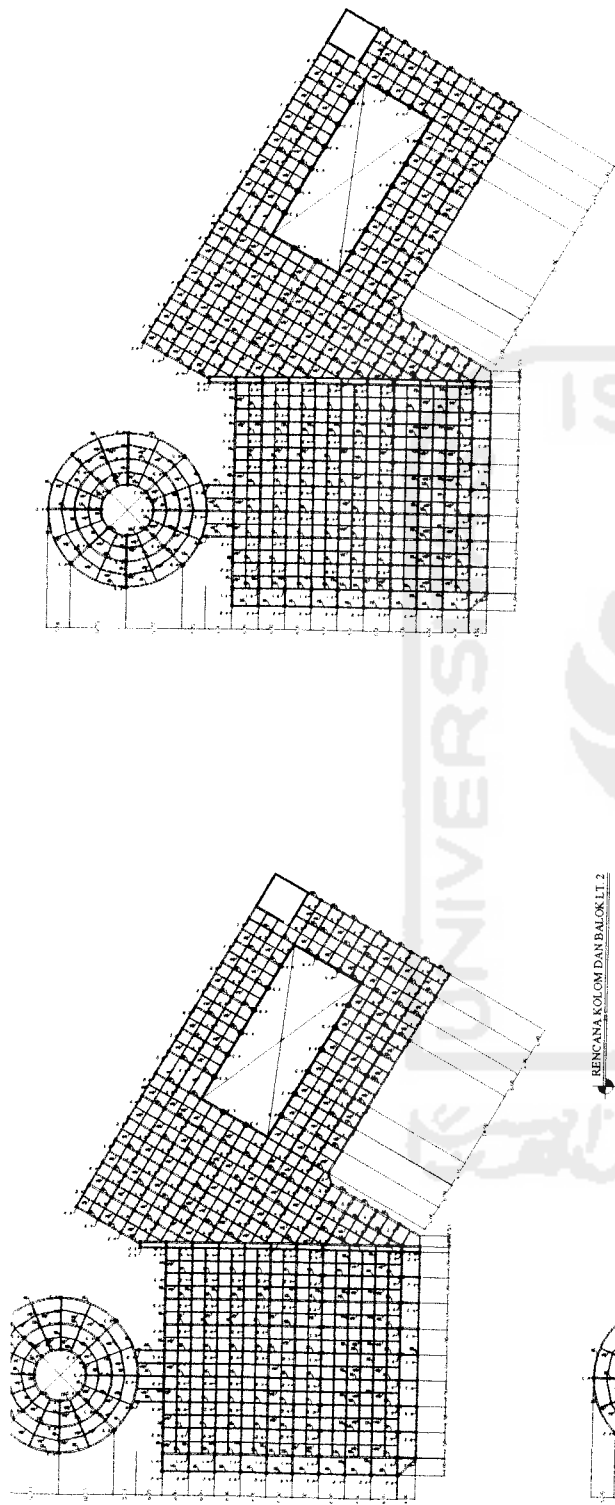
KETERANGAN	KETERANGAN
PC 1: 240 X 240	5 TP Ø 40
PC 2: 200 X 200	4 TP Ø 40
PC 3: 260 X 260	SLOOF PRAKTIS: 15 X 20
	SLOOF: 30 X 60

RENCANA KOLOM DAN BALOK LT. 1



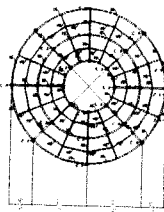
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2003/2006	SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) POLA SIRKULAS SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF	DOSEN PEMBIMBING Ir/Hj Rini Darmawati MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LIYAH IMARLIN NO. MHS: 02812140 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 2	SKALA 1 : 200	NO. LBR 4	JML LBR 4	PENGESAHAN
				(Signature area for student)						





RENCANA KOLOM DAN BALOK LT. 1

RENCANA KOLOM DAN BALOK LT. 2

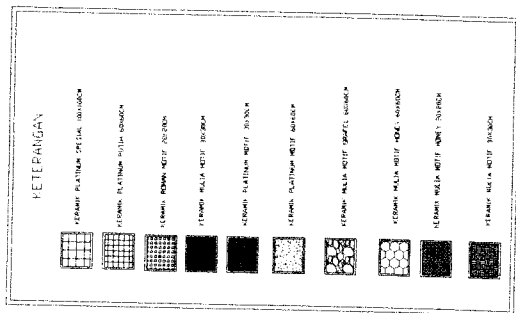
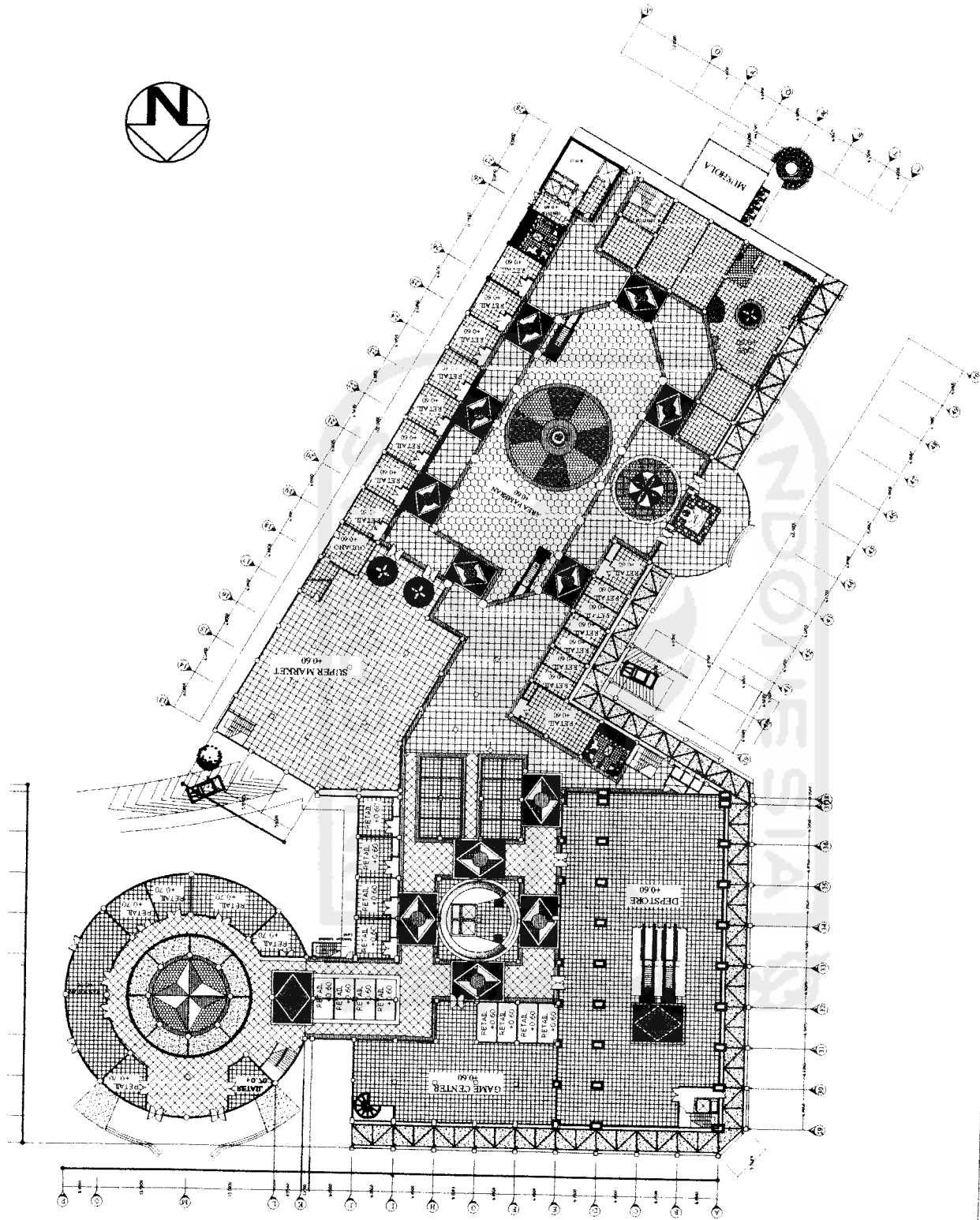


RENCANA KOLOM DAN BALOK LT. 3

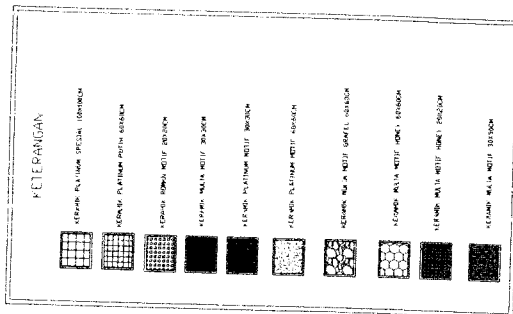
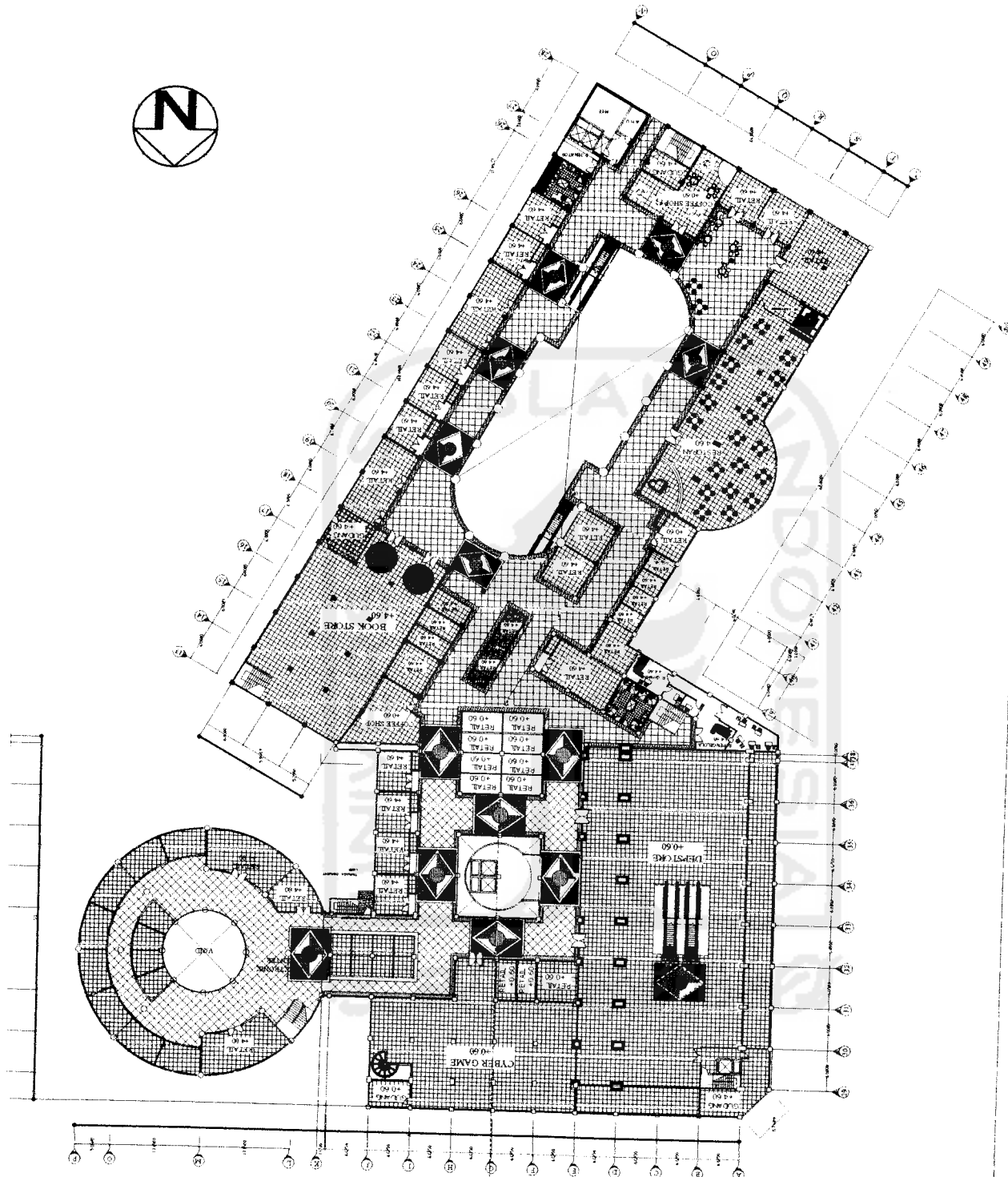
* ETERAPAN *	
K. 10.1.1.1	SKALA 1:100
K. 10.1.1.2	SKALA 1:100
K. 10.1.1.3	SKALA 1:100

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) DAN POLA SIRKULASI SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF	DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj Rini Darmawati MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA LIYAH IMARLIN NO. MHS 02612140 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA KOLOM BALOK	SKALA 1 : 400	NO. LBR 	JML LBR 	PENGESAHAN

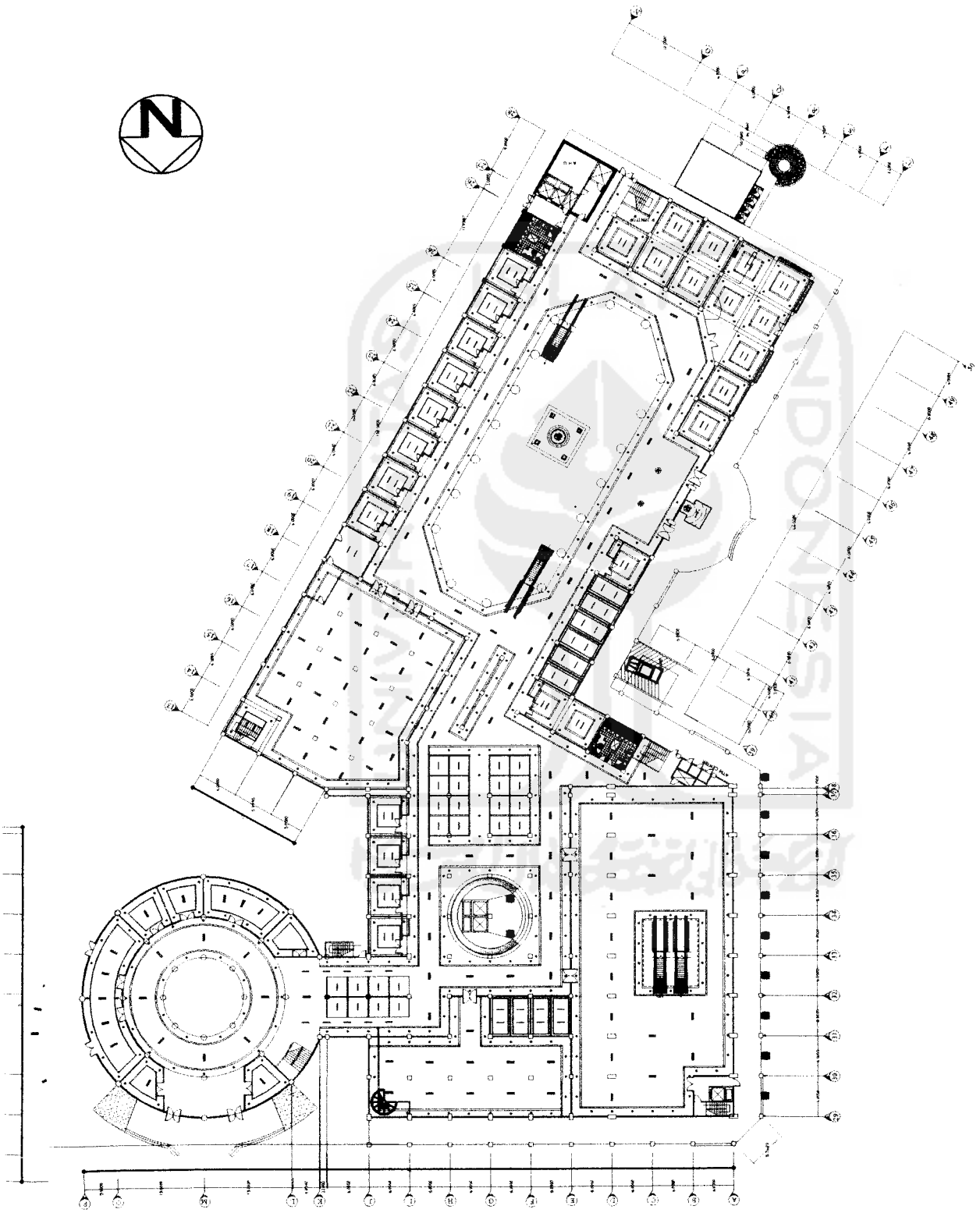




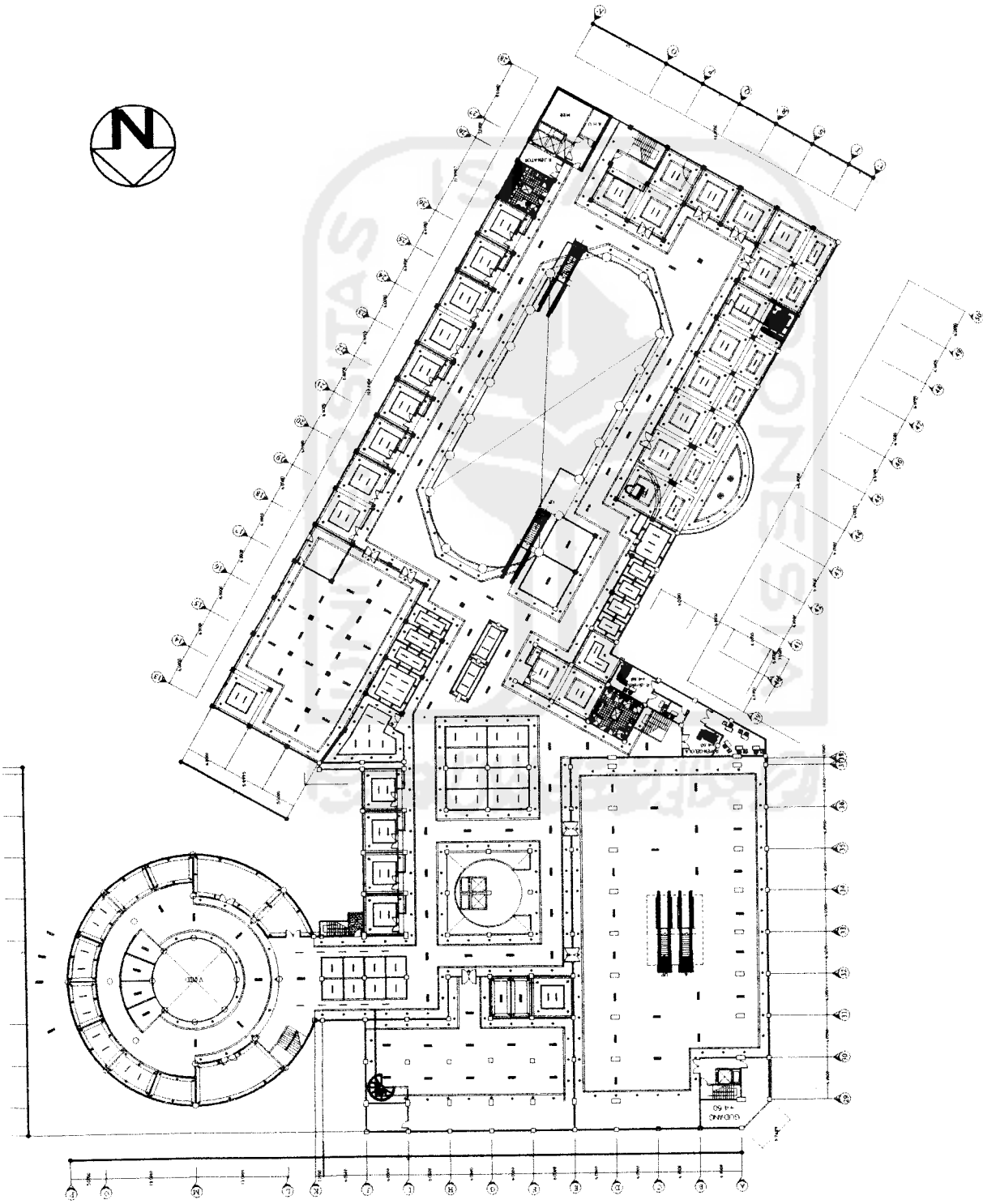
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF	DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Darmawati MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LITAH IMARLIN NO. MHS: 02512140 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR RENC. POLA LANTAI 1	SKALA NO. LBR: 1 : 200	JML LBR 2	JML LBR PENGESAHAN

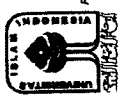



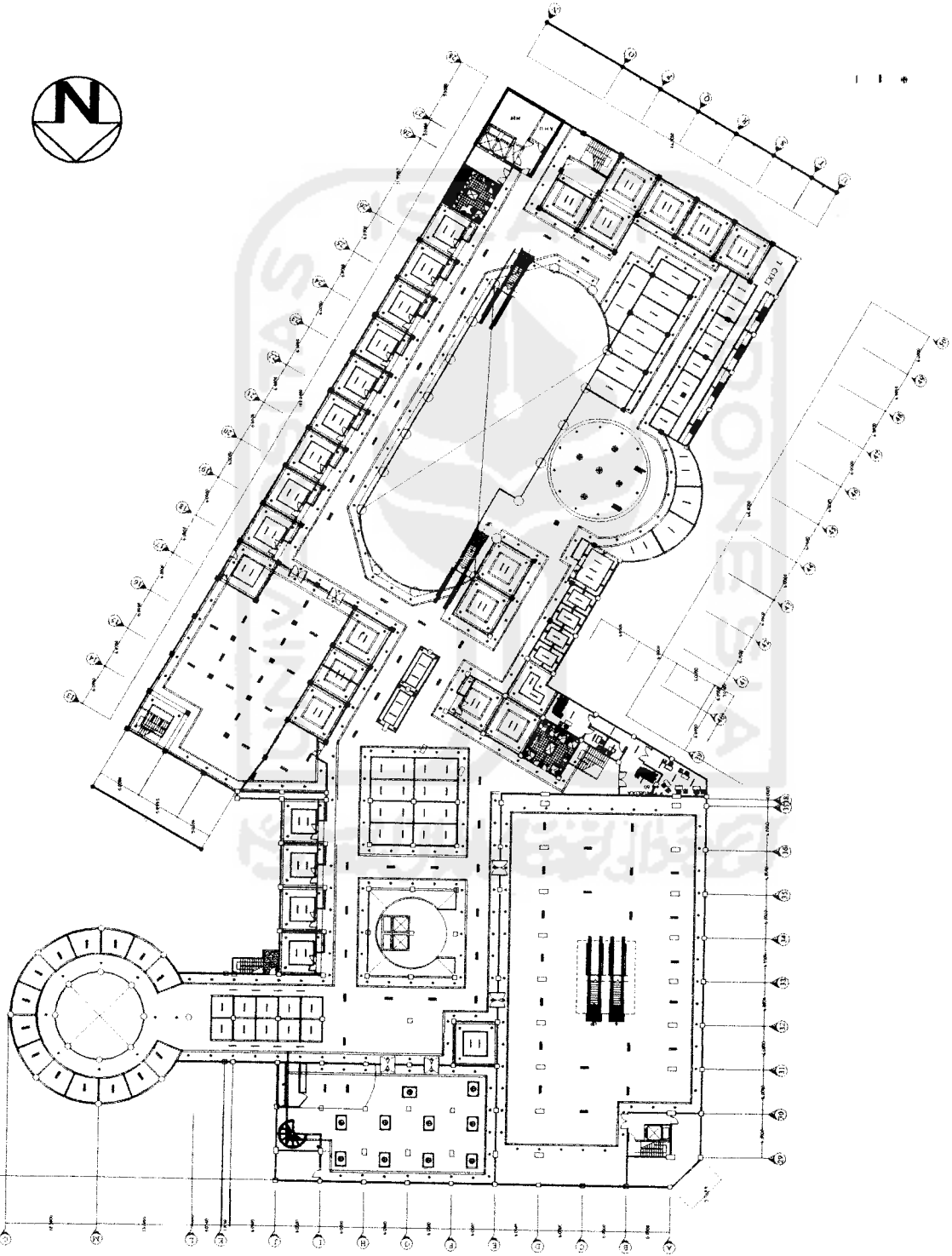
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2003/2006		SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKAKAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF		DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Darmawati MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LIYAH IMARLIN NO. MHS: 02512140 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR RENC. POLA LANTAI 2	SKALA 1 : 200	NO. LBR 2	JML LBR 2	PENGSAHAHAN
--	---	--	--	--	--	---	---	-------------------------	---------------------	---------------------	--------------------



	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SELAM INDONESIA		PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006		SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PENANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) DAN POLA SIRKULASI SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF		DOSEN PEMBIMBING Ir. Hj. Rini Darmawati, MT		IDENTITAS MAHASISWA NAMA LIYAH IMARLIN NO. IMHS 02817140 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR RENCANA TITIK LAMPU DAN POLA PLAFOND LANTAI 1		SKALA 1 : 200		NO. LBR 4		JML LBR 		PENGESAHAN	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------------------	--	--------------	--	-------------	--	------------	--



	<p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEKANAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) DAN POLA SIRKULAS SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING Ir Hj Rini Darmawati MT</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA: LIYAH IMARLIN NO. MHS: 02812140 TANDA TANGAN: </p>	<p>NAMA GAMBAR RENCANA TITIK LAMPU DAN POLA PLAFOND LANTAI 2</p>	<p>SKALA: NO. LBR: 1 : 200 JML. LBR: 4</p>	<p>PENGESAHAN</p>
---	---	---	---	--	---	---	---	-------------------



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

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

SHOPPING MALL DI MAGELANG
 DENGAN PENEKATAN PEMANFAATAN ELEMEN ALAM
 (AIR DAN CAHAYA) DAN POLA SIRKULASI
 SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. Hj. Rini Dermawati MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA LIYAH IMARLIN
 NO. MHS 02512140
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 RENCANA TITIK LAMPU
 DAN POLA PLAFOND
 LANTAI 3

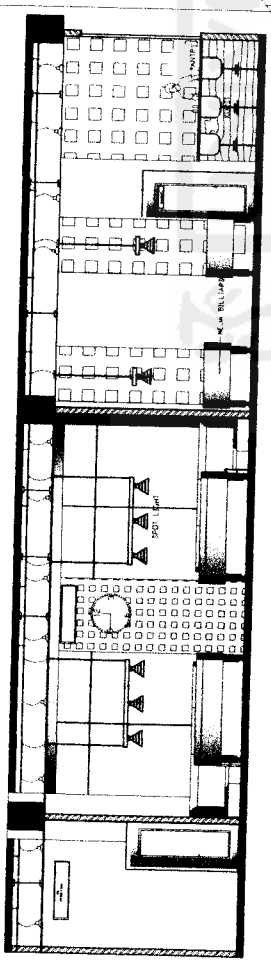
SKALA
 1 : 200

NO LBR
 4

JML LBR
 4

PENGESAHAN

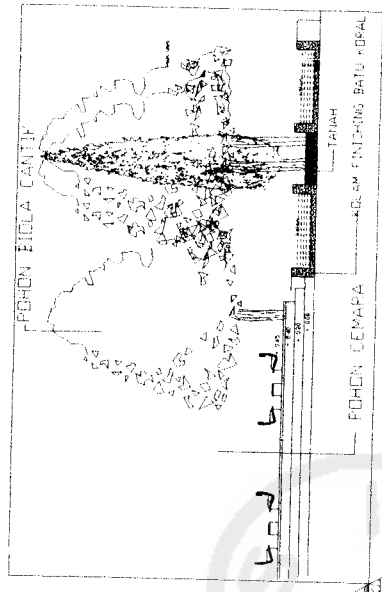
DETAIL POTONGAN PJANG BILLIARD



RUANG PERALATAN

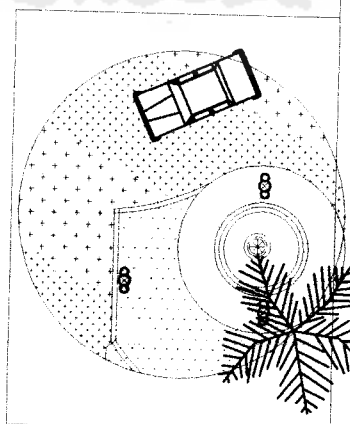
BILLIARD

MINI CAFE



FOHON BOLA CANTIK

FOHON CEMARA



FOHON PALEM

LAMPU MENCUPY

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

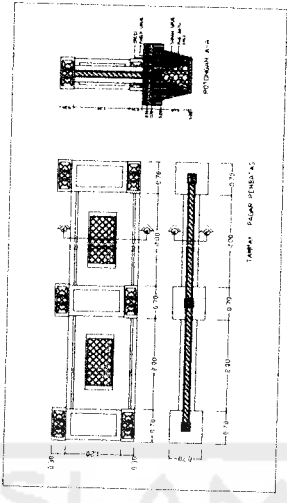
LAMPU TAMAN

AIR MANCUR

PADA BATAS

KOLAM FINISHING BATU KORAL

RUMPUT JEPANG



FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

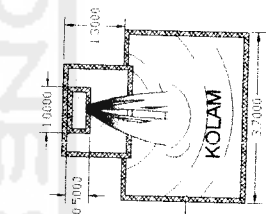
FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

DETAIL AIR MANCUR PADA ENTRANCE BRUNIAWA



KOLAM

KOLAM

KOLAM

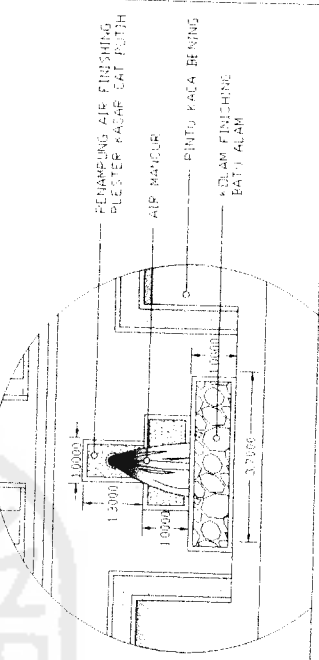
KOLAM

KOLAM

KOLAM

KOLAM

KOLAM



FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

FOHON CEMARA

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



SHOPPING MALL DI MAGELANG

DENGAN PEMERIKSAAN PERMATAAN ELEHREN ALAM
SEBAGAI PEMERIKSAAN SUKSESNYA YANG BERES-DIP

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

DOSEN PEMBIMBING

IR H RINI DARMAWATI MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

LIYAH MARLIN

NO. MHS

02512140

TANDA TANGAN

[Signature]

NAMA GAMBAR

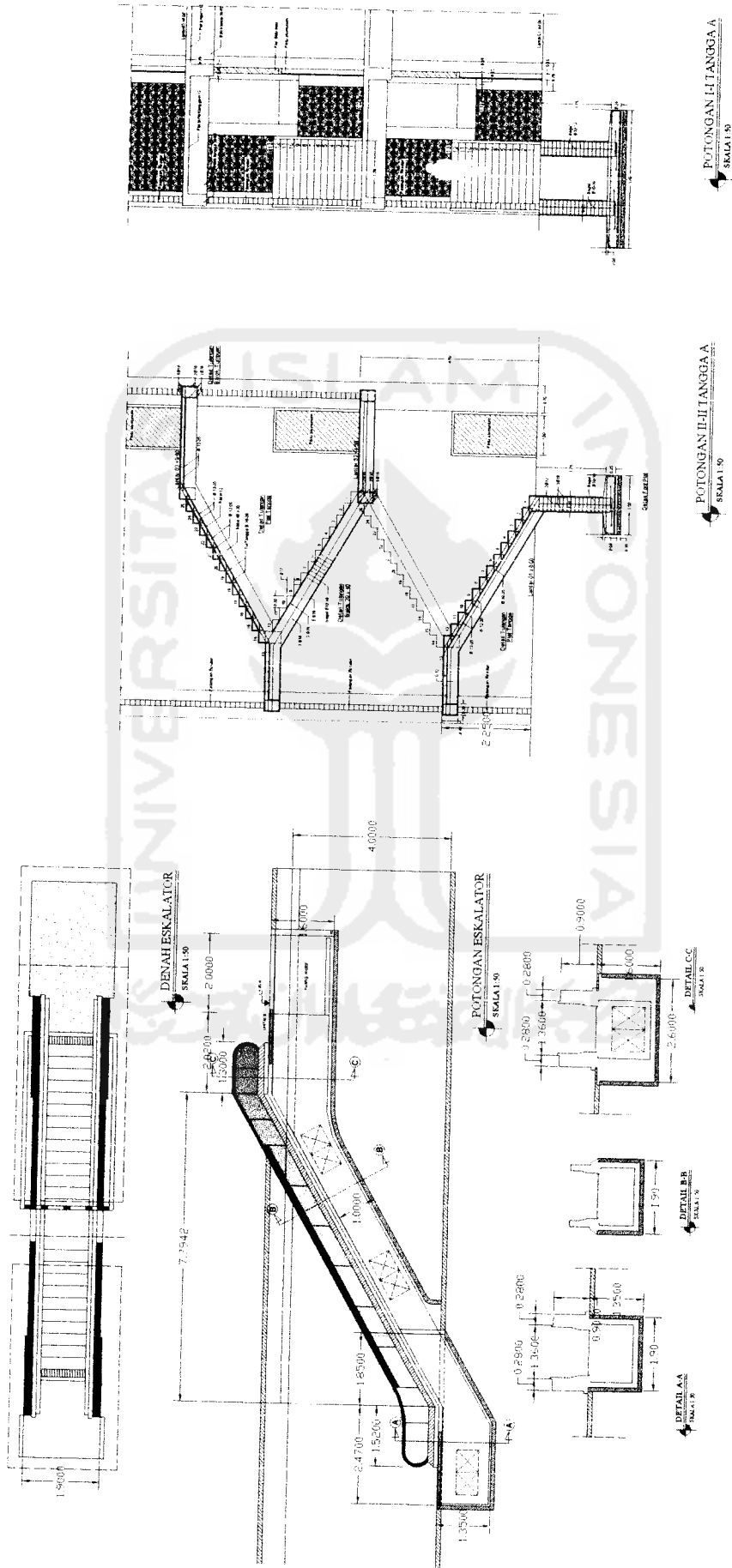
DETAIL

SKALA

1 : 50

PENGESAHAN

[Signature]



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SHOPPING MALL DI MAGELANG DENGAN PENEMAMAN PENAKMATAN ELEMEN ALAM (AIR DAN CAHAYA) SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA YANG REKREATIF	DOSEN PEMBIMBING IR H RINI DARMAWATI MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA LIYAH MARLIY	NAMA GAMBAR DETIL ESKALATOR DAN TANGGA	SKALA NO. LBR 1 : 50	JML LBR	PENGESAHAN
				NO. IHS 02512140				

