

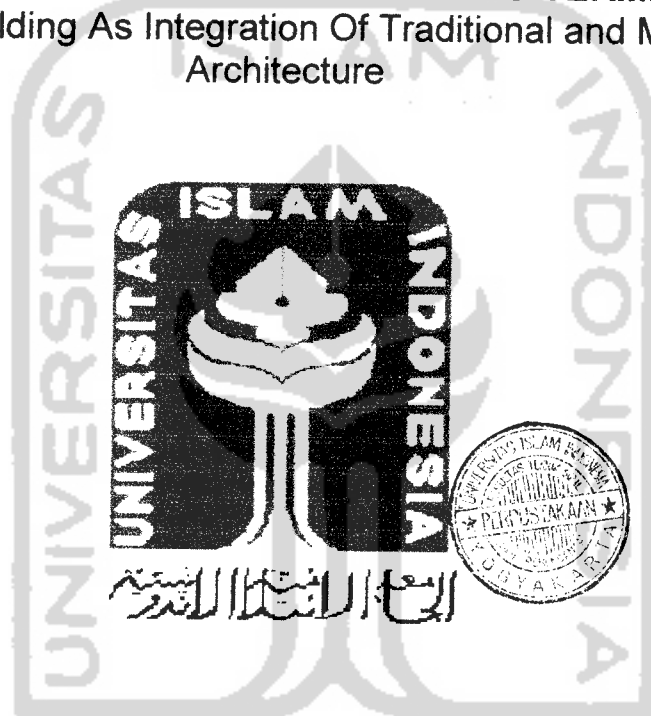
PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAN/BELE	
TGL. TERIMA :	21-11-2007
NO. JUDUL :	2504
NO. INV. :	5120002504001
NO. INDIK. :	002504

**LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

**SHOPPING CENTER DI KAWASAN TERMINAL
PURWOKERTO**

Citra Modernitas Bangunan Sebagai Wujud Perpaduan Arsitektur
Tradisional dan Modern

SHOPPING CENTER IN PURWOKERTO TERMINAL
Modern Building As Integration Of Traditional and Modern
Architecture



Disusun oleh :
DHANNY NUR MAYADI
02.512.188

Pembimbing :
IR. PRIYO PRATIKNO, MT

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

SHOPPING CENTER DI KAWASAN TERMINAL PURWOKERTO

Citra Modernitas Bangunan Sebagai Wujud Perpaduan Arsitektur
Tradisional dan Modern

DISUSUN OLEH :

**DHANNY NURMAYADI
02 512 188**

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal
10 Februari 2007

MENGESAHKAN,



IR. PRIYO PRATIKNO, MT

Dosen Pembimbing

MENGETAHUI,



IR. HASTUTI SAPTORINI, M.Arch

Ketua Jurusan Arsitektur



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

Orang Tua dan Keluarga tercinta, Serta seseorang yang selalu ada dalam hatiku, yang telah banyak memberikan Arti Hidup dan Kehidupan dalam diriku untuk tetap kuat menjalani hidup dan terus berkarya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah menganugrahkan kemudahan dan kelancaran proses penyusunan laporan, sehingga pada akhirnya kami dapat menyelesaikan semua tahap demi tahap dan laporan Tugas Akhir ini. Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, kami merasa masih banyak sekali kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, namun demikian hasil ini adalah hasil maksimal dari usaha kami saat ini.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan yang harus diperbaiki, mengingat terbatasnya kemampuan, tetapi kami telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan, demi perbaikan dan keberhasilan studi yang lebih baik lagi di masa mendatang.

Semoga dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini mendapatkan rida Allah SWT, dan kami berharap dapat bermanfaat bagi pembaca, amin.

Pada kesempatan ini tak lupa kami menyampaikan terima kasih atas segala bimbingan, pengarahan dan bantuan yang telah diberikan kepada kami, baik moril maupun spirituil selama kami menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu kami ucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Priyo Pratikno, MT selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu sabar dalam membimbing kami dan meluangkan banyak waktu demi keberhasilan Tugas Akhir kami serta nasehatnya yang bijaksana selalu memberikan kami motivasi dan semangat untuk terus melanjutkan Tugas Akhir ini sampai selesai.

3. Bapak Ir. Arman Yulianto, MUP selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
 4. Bapak Ir. Revianto Budi S, M.Arch, serta seluruh Dosen Arsitektur atas masukan dan bimbingannya selama ini.
 6. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Tri Wahyono, BE (Alm) dan Ibu Endang Puji W atas do'a yang tak pernah putus dan memberikan dukungan serta kasih sayang yang membuat hidupku lebih berarti.
 6. Kakakku tercinta, Vemmy Nur Firmansyah, ST terima kasih atas dukungan dan nasehatnya yang sangat berarti dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
 7. Nenekku tercinta, Mbah Sitti Abibbah (Alm) terima kasih atas nasehatnya yang membuat hidupku jauh lebih berarti. Dhanny minta maaf tidak bisa merawat mbah hingga tiada, hanya demi menyelesaikan Tugas Akhir ini.
 8. Kekasihku tercinta Sheva, terima kasih atas semua kebaikan dan kasih sayangmu selama ini, semoga kita dapat hidup bersama untuk selamanya.
 9. Sahabatku yang professional (Satria Bettencourt, BangBudz, dan Berfido, dll) terima kasih atas dukungan moral dan masukannya yang sangat berarti dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
 10. Rekan – rekan studio 2006 (Dj Arbee, Ivan Gunawan, Mas Yukron, PamPam, Taufik B, Rian, Juandri, Yoppie, Kukuh, Ira, Vidya, Vita, Meira, Dian, Mas Sarjiman dan Mas Tutut, dll) atas pengertian, saran dan masukan selama proses desain perancangan berlangsung.
- Akhir kata semoga Laporan Tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semuanya, amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 14 Februari 2007

(Dhanny Nurmayadi)

ABSTRAK

Kota Purwokerto merupakan kota yang terletak di Kabupaten Banyumas yang memiliki keanekaragaman seni budaya dan obyek wisata yang menarik, salah satunya adalah seni budaya wayang dan obyek wisata Baturaden. Disamping sebagai kota yang mempunyai banyak seni budaya dan obyek wisata, Purwokerto juga berperan sebagai pusat jalur transportasi yang strategis yang berada pada persimpangan jalur utama pada pertengahan Pulau Jawa. Sebagian besar jalur transportasi darat dari Jakarta menuju berbagai tujuan di Pulau Jawa akan melewati Kota Purwokerto, sehingga Purwokerto menjadi kota yang strategis untuk didirikan sebuah pusat perbelanjaan (shopping center).

Shopping Center di Purwokerto merupakan jawaban atas semua permasalahan untuk memenuhi kebutuhan hidup bagi masyarakat Purwokerto serta sebagai daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung untuk menikmati seni budaya maupun obyek wisata yang ada di Purwokerto.

Adapun konsep dari Shopping Center itu sendiri adalah *Archi modernitas yang ber nuansa Jawa* dengan memadukan *Archi modernitas* dan *Archi modern*, sehingga didalam perancangan pusat perbelanjaan ini benar-benar memperhatikan unsur budaya tradisional yang mengambil preseden dari pola tata ruang rumah tradisional jawa yang sangat memperhatikan orientasi dengan sumbu simetri yang tegas yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern. Konsep ini ditransformasikan pada ruang-ruang Retail Shop dan magnet (tenant) didalam bangunan serta Fasade pada Shopping Center.

Dengan adanya Shopping Center di Purwokerto ini diharapkan mampu menjadi sebuah pusat perbelanjaan dengan nuansa modern yang berbeda sehingga memberikan atmosfer baru bagi masyarakat tanpa melupakan unsur-unsur tradisional yang ada di Purwokerto.

Kata Kunci : Purwokerto, Shopping Center, Tradisional, Modern.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 Sekilas Kota Purwokerto.....	1
1.1.2 Kesenian dan Kebudayaan Kota Purwokerto.....	1
1.1.3 Obyek Wisata Kota Purwokerto.....	3
1.1.4 Umum.....	5
1.1.5 Khusus.....	11
1.1.6 Kesimpulan Latar Belakang.....	13
1.1.7 Visi dan Misi Shopping Center.....	13
1.1.8 Lingkup Pelayanan.....	14
1.2 PERMASALAHAN	15
1.2.1 Permasalahan Umum.....	15
1.2.2 Permasalahan Khusus.....	15
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	15
1.3.1 Tujuan.....	15
1.3.2 Sasaran.....	16
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN	16
1.5 METODE PEMBAHASAN	17
1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN	17
1.7 KERANGKA POLA PIKIR	19

BAB II TINJAUAN TEORITIS

2.1	TINJAUAN SHOPPING CENTER	20
2.1.1	Pengertian Shopping Center	20
2.1.2	Pengkategorian Shopping Center.....	21
2.1.3	Materi yang Dijual Dalam Shopping Center.....	24
2.1.4	Sistem Pelayanan Shopping Center	24
2.1.5	Pelaku dan Alur Kegiatan	25
2.2	KARAKTERISTIK BANGUNAN KOMERSIAL	27
2.2.1	Pengertian Bangunan Komersial	27
2.2.2	Tata Letak dan Dimensi Mall	29
2.2.3	Pembagian Tipe Mall.....	30
2.2.4	Bentuk Mall.....	30
2.2.5	Elemen Pembentuk Mall.....	31
2.2.6	Karakter Bangunan Komersial.....	31
2.2.6.1	Citra Visual Bangunan Komersial.....	31
2.2.6.2	Ciri Bangunan Komersial.....	33
2.2.7	Sistem Sirkulasi Shopping Center	34
2.2.7.1	Pengertian Sistem Sirkulasi.....	34
2.2.7.2	Tujuan Pengendalian Sirkulasi.....	34
2.2.7.3	Sistem Sirkulasi Horizontal.....	34
2.2.7.4	Sistem Sirkulasi Vertikal	34
2.3	KARAKTERISTIK TIPOLOGI BANGUNAN TRADISIONAL	36
2.3.1	Anatomi Rumah Tradisional Jawa	37
2.3.2	Identifikasi Bentuk Rumah Tradisional Jawa	37
2.4	TINJAUAN KARAKTERISTIK BANGUNAN MODERN	43
2.5	TINJAUAN CITRA BANGUNAN	44
2.5.1	Pengertian Citra.....	44
2.5.2	Elemen Pembentuk Kota.....	45
2.6	STUDI BANDING SHOPPING CENTER	46
2.6.1	Taman Anggrek Mall	46
2.6.2	Karawaci Mall	48

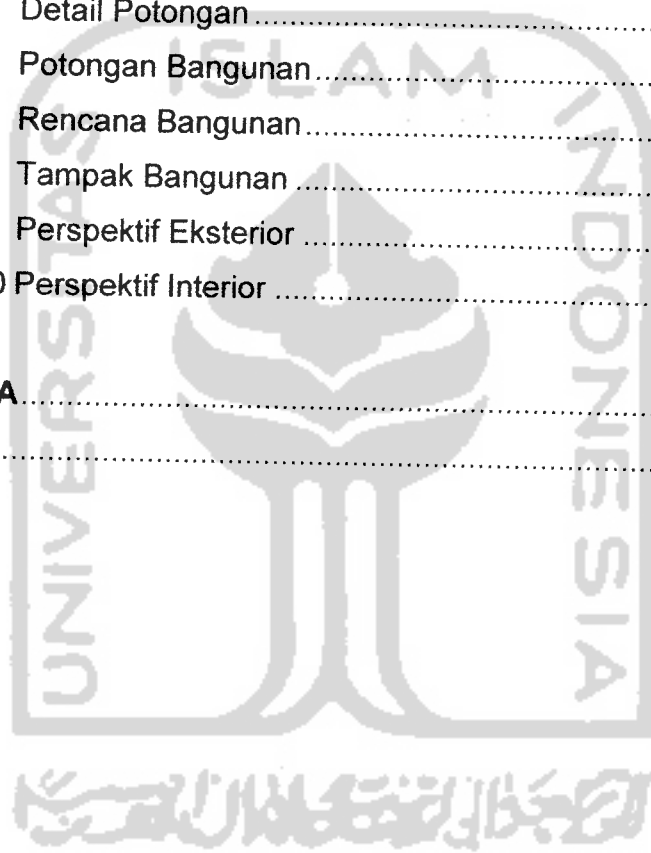
BAB III ANALISA ARSITEKTURAL

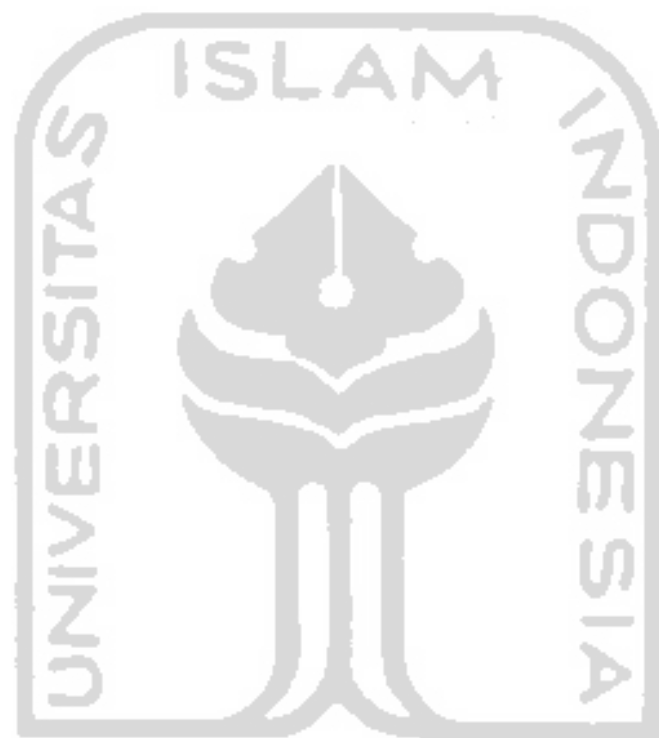
3.1	ANALISA LOKASI DAN SITE	50
3.1.1	Dasar Pertimbangan Penentuan Site	50
3.1.2	Batasan Site	50
3.2	ANALISA PENGOLAHAN SITE MAKRO	53
3.2.1	Analisa View	53
3.2.2	Strategi Pengolahan Site	54
3.3	ANALISA PENGOLAHAN SITE MIKRO	54
3.3.1	Analisis View	54
3.4	ANALISA PENDEKATAN KONSEP KERUANGAN	56
3.4.1	Analisa Kelompok Kegiatan	56
3.4.2	Analisa Pengelompokan Ruang	56
3.4.2.1	Fasilitas Umum	56
3.4.2.2	Fasilitas Utama	57
3.4.2.3	Fasilitas Penunjang	58
3.4.3	Analisa Persyaratan Kelompok Ruang	59
3.4.4	Analisa Kelompok Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	61
3.4.5	Analisa Besaran Ruang	65
3.4.5.1	Dasar Pertimbangan	65
3.4.5.2	Dasar Perhitungan	66
3.4.6	Perhitungan Besaran Ruang	67
3.4.6.1	Fasilitas Umum	67
3.4.6.2	Fasilitas Utama	68
3.4.6.3	Fasilitas Penunjang	77

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1	SCHEMATIC DESIGN	83
4.1.1	Konsep Gubahan Masa	83
4.1.2	Analisis Ecotect	89

4.1.3	Zoning.....	92
4.1.4	Konsep Sirkulasi.....	93
4.1.5	Konsep Struktur.....	94
4.2	HASIL RANCANGAN	95
4.2.1	Situasi.....	95
4.2.2	Siteplan.....	96
4.2.3	Denah Bangunan.....	97
4.2.4	Detail Fasade	101
4.2.5	Detail Potongan.....	102
4.2.6	Potongan Bangunan.....	104
4.2.7	Rencana Bangunan.....	106
4.2.8	Tampak Bangunan	110
4.2.9	Perspektif Eksterior	112
4.2.10	Perspektif Interior	113
	DAFTAR PUSTAKA.....	114
	LAMPIRAN.....	115





جامعة الإسلام في إندونيسيا



UII

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Sekilas Kota Purwokerto

Gambar 1.a. Gambar Peta Kota Purwokerto



Purwokerto adalah sebuah kota di Kabupaten Banyumas yang terletak di $108^{\circ}39'17''$ - $109^{\circ}27'15''$ Bujur Timur, $7^{\circ}15'05''$ - $7^{\circ}37'10''$ Lintang Selatan. Purwokerto merupakan kota yang terletak di selatan Gunung Slamet yang memiliki keanekaragaman seni budaya dan obyek wisata yang menarik diantaranya adalah :

1.1.2 Kesenian dan Kebudayaan Kota Purwokerto

- Pagelaran wayang kulit gragak banyumasan

Merupakan jenis seni pertunjukan wayang kulit yang bernafaskan Banyumasan. Di daerah ini terdapat dua jenis gragak atau gaya yaitu gragak kidul Gunung dan gragak lor Gunung. Spesifikasi dari wayang kulit gragak banyumasan adalah nafas kerakyatannya yang begitu kental dalam setiap pertunjukannya.

– Lengger

Lengger merupakan jenis tarian tradisional yang tumbuh subur di wilayah sebaran budaya Banyumas. Kesenian ini umumnya disajikan oleh dua orang wanita atau lebih. Pada pertengahan pertunjukan hadir seorang penari pria yang lazim disebut badhud. Lengger disajikan diatas panggung pada malam hari atau siang hari yang diiringi oleh seperangkat musik calung.

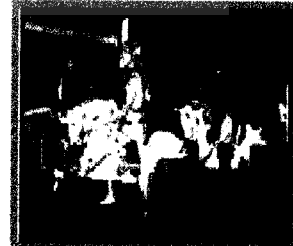
– Calung

Calung merupakan perangkat musik khas Banyumas yang terbuat dari bambu wulung, mirip dengan gamelan Jawa. Calung terdiri atas gambang barung, gambang penerus, dhemdhem, kenong, gong dan kendang. Dalam penyajiannya calung diiringi vokalis yang disebut sinden. Aransemen musical yang disajikan berupa gending-gending Banyumasan.

– Ebeg

Ebeg adalah bentuk tari tradisional khas Banyumas dengan Properti utama berupa ebeg atau kuda kepang. Kesenian ini menggambarkan kegagahan prajurit berkuda dengan segala atraksinya dan dibawakan oleh delapan penari pria. Biasanya dalam pertunjukkan ebeg dilengkapi dengan atraksi barongan, penthul dan cepet. Dalam pertunjukannya ebeg diiringi oleh gamelan yang lazim disebut bendhe. Dalam pertunjukannya, ebeg dilengkapi dengan sintren (penari pria yang berdandan seperti wanita) di dalam sebuah kurungan. Ebeg masih tumbuh subur di seluruh wilayah Kabupaten banyumas.

Gambar 1. b. Gambar Kesenian dan Budaya Banyumas¹



¹ Sumber : www.student.ukdw.ac.id/~22033215/kesenian.html.

1.1.3 Obyek Wisata Kota Purwokerto

– Lokawisata Baturaden

Obyek wisata di Purwokerto yang sangat terkenal adalah Baturaden. Lokawisata Baturaden terbentang di sebelah selatan di kaki Gunung Slamet pada ketinggian sekitar 640 m diatas permukaan laut. Baturaden terletak hanya 14 km dari Kota Purwokerto yang dihubungkan dengan jalan yang memadai. Di tempat wisata ini Anda dapat menikmati pemandangan indah dan udara pegunungan yang segar dengan suhu 18° Celcius - 25° Celcius. Sedangkan, Gunung Slamet dengan ketinggian 3.428 m, merupakan gunung berapi terbesar dan gunung tertinggi ke-2 di Jawa. Jika cuacanya bagus, Kota Purwokerto dapat terlihat dari Baturaden, begitu juga dengan Cilacap dan Nusa Kambangan Ketika kita melihat gunung Slamet, kita dapat melihat lereng gunung Slamet yang ditutupi oleh hutan Heterogen.

– Wana Wisata

Terletak 2 km dari lokawisata Baturaden. Di tempat ini dapat dinikmati keindahan alam hutan dilengkapi dengan tempat perkemahan yang dapat menampung 1000 tenda. Ditempat ini juga terdapat cagar alam dan pembibitan tanaman produksi seperti cemara, pinus, dan sebagainya.

– Pancuran 3 (Telu)

Air panas yang mengandung belerang sangat diminati wisatawan, selain kehangatan juga khasiatnya untuk mengatasi berbagai penyakit kulit dan tulang.

– Pancuran 7 (Pitu)

Terletak 2,5 km dari Lokawisata Baturaden. Tempat rekreasi ini menyuguhkan keindahan alam dan hutan yang didukung dengan adanya Pancuran 7 sebagai tempat wisata husada.

– Goa Sarabadak

Beranjak dari pancuran 7 menelusuri jalan setapak wisatawan dapat menikmati kesegaran air hangat dan dingin di Goa Sarabadak, dengan bebatuan warna keemasan yang menajubkan.

– Telaga Sunyi

Telaga Sunyi terletak kurang lebih 3 km di sebelah Timur Lokawisata Baturaden. Tempat rekreasi ini menyajikan telaga yang indah dan berair dingin, dan pada musim-musim tertentu dapat dijumpai aneka warna kupu-kupu dan capung yang beterbangan di sekitar telaga.

– Curug Cipendok

Terletak di desa Karang Tengah kecamatan Cilingok, kurang lebih 25 km dari kota Purwokerto. Obyek wisata alam ini berupa air terjun dengan ketinggian 92 m yang dikelilingi pemandangan alam dan hutan yang indah.

– Curug Ceheng

Terletak di kecamatan Sumbang 8 km dari kota Purwokerto. Obyek wisata ini menampilkan keindahan air terjun yang diselingi dengan maraknya satwa lawa yang beterbangan.

Gambar 1.c. Gambar Obyek Wisata di Purwokerto²



² Sumber : www.student.ukdw.ac.id/~22033215/pariwisata.html.



Disamping sebagai kota yang mempunyai banyak seni budaya dan obyek wisata, Purwokerto juga berperan sebagai pusat jalur transportasi yang strategis yang berada pada persimpangan jalan utama pada pertengahan Pulau Jawa. Kebanyakan jalur transportasi darat dari Jakarta menuju berbagai tujuan di Pulau Jawa akan melewati Kota Purwokerto, sehingga Purwokerto menjadi kota yang strategis untuk bisnis dan jalur perdagangan.

Tahun berganti tahun, jaman pun kian berkembang menjadi lebih modern. Kota Purwokerto tumbuh dan berkembang dalam berbagai sektor pemenuhan kebutuhan dasar kehidupan masyarakat kota. Namun sektor perdagangan hingga saat ini, tetap menjadi sektor yang dominan. Hal ini ditunjukkan dengan, banyak bermunculannya fasilitas saran dan prasarana perdagangan yang pada mulanya dimulai pada pasar tradisional hingga pasar modern (shopping mall) yang sangat memadai bagi kenyamanan berdagang dan berbelanja.

1.1.4 Umum

Dewasa ini, kegiatan perekonomian menjadi kebutuhan utama bagi perkembangan dan pertumbuhan suatu kota, dimana hal ini dapat menimbulkan dampak persaingan pemanfaatan tata ruang lebih pada hal yang bersifat ekonomi. Perubahan peruntukan lahan menjadi sebuah areal perdagangan adalah sesuatu yang biasa.

Kota Purwokerto mempunyai kegiatan utama yang paling dominan yaitu sebagai areal fungsional kota yang terdiri dari area perdagangan, perkantoran, dan hunian, dimana sebagian besar kegiatan perdagangan sangat mempengaruhi pertumbuhan kota sekaligus juga kehidupan masyarakat kota ini. Kehidupan masyarakat tidak lepas dari sebuah tuntutan untuk memenuhi kebutuhan fisik (makanan, pakaian dan kebutuhan rumah tangga).

Sarana perbelanjaan sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat

Kegiatan perekonomian semakin berkembang dengan pesat seiring dengan tuntutan pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat, hal ini terlihat dengan menjamurnya jenis sarana perbelanjaan yang ada baik dalam skala kecil, menengah maupun besar (tingkat pelayanannya) yaitu pasar tradisional, pasar swalayan, dept. Store, pusat perbelanjaan, umum, hawan dan lain-lain bahkan pedagang kaki lima, dimana setiap tahunnya bertambah sesuai tuntutan kebutuhan masyarakat yang beraneka ragam. Kebutuhan masyarakat tidak dapat diperoleh hanya pada satu sarana perbelanjaan yang ada di Purwokerto sekarang ini. Sehingga satu sarana perbelanjaan tidak dapat memenuhi salah satu kebutuhan mereka, maka mereka berpindah ke sarana perbelanjaan yang lain.

Kekurangan Fasilitas Belanja Di Purwokerto

Cukup banyak sarana perbelanjaan yang ada di Purwokerto dari yang berskala besar maupun kecil yang dari tahun ke tahun berkurang dan bertambah sesuai dengan pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat. Namun jumlah inipun tidaklah cukup dalam memenuhi kebutuhan masyarakat Purwokerto dan masyarakat wilayah Kabupaten Banyumas.

Kota Purwokerto juga memiliki beberapa tempat perbelanjaan (shopping mall). Tempat perbelanjaan yang aktif dan telah beroperasi adalah :

1. Sri Ratu Pasar Raya (Jln. Jend. Soedirman), bangunan 4 lantai $\pm 6000 \text{ m}^2$
2. Moro Dept. Store (Jln. Perintis Kemerdekaan), bangunan 2 lantai $\pm 6000 \text{ m}^2$
3. Matahari Dept. Store (Jln. Kebon Dalem), bangunan 3 lantai $\pm 4000 \text{ m}^2$
4. Rita Dept. Store dan Supermarket :
 - Jln. Jend. Soedirman, bangunan 1 lantai $\pm 2000 \text{ m}^2$
 - Jln. Letjend. Suprpto, bangunan 3 lantai $\pm 4000 \text{ m}^2$
 - Jln. Brigjend. Slamet Riyadi, bangunan 1 lantai $\pm 2000 \text{ m}^2$
5. Intan Dept. Store (Jln. Jend. Soedirman), bangunan 3 lantai $\pm 4000 \text{ m}^2$
6. Super Ekonomi (Jln. KH Moh. Syafei), bangunan 3 lantai $\pm 4000 \text{ m}^2$

Jumlah Penduduk Kota Purwokerto

Penduduk Kabupaten Banyumas pada akhir tahun 2004 tercatat sebesar 1.538.285 jiwa atau naik sebesar 13.384 jiwa. Dengan rata-rata laju pertumbuhan penduduknya per tahun 2003-2004 sebesar 0,88 persen, yang berarti mengalami penurunan pertumbuhan sebesar 0,15 persen dari kurun waktu sebelumnya 2002-2003. Rasio Jenis Kelaminnya pada akhir tahun 2004 sebesar 99,70; yang berarti dari setiap 100 penduduk perempuan terdapat 99 penduduk laki-laki. Jumlah rumah tangga pada akhir tahun 2004 sebesar 409.631 atau naik sebesar 11.876 rumah tangga 2,99 persen dari tahun sebelumnya. Rata-rata jiwa per rumah tangga sekitar 3 - 4 jiwa. Dengan yang terendah pada Kecamatan Lumbir dan yang tertinggi pada Kecamatan Purwokerto Timur. Luas Wilayah Kabupaten Banyumas pada akhir tahun 2004 sebesar 1.327,59 km persegi, sehingga kepadatan penduduknya sebesar 1.159 jiwa per km persegi. Dengan kepadatan tertinggi ada di Kecamatan Purwokerto Timur sebesar 7.609 jiwa per km persegi dan yang terendah di Kecamatan Lumbir sebesar 446 jiwa per km persegi. Jika dilihat berdasarkan kelompok umur, maka penduduknya tergolong pada gambar piramida penduduk tahun 2004 yang melebar pada bagian bawahnya.³

Tabel 1.1. Jumlah Pertumbuhan Penduduk Tahun 2000 – 2004

Tahun	Penduduk	Pertambahan Jiwa	Pertumbuhan
2000	1485754	15566	1,06
2001	1498122	12368	0,83
2002	1509367	11245	0,75
2003	1524901	15534	1,03
2004	1538285	13384	0,88

³ Sumber : www.jawa.tengah.go.id/penduduk_kab.banyumas.

Tabel 1.2. Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin Tahun 2004

Kecamatan	Laki-laki	Perempuan.	Jumlah	Rasio Jenis Kelamin
1. Lumbir	22621	23204	45825	97,49
2. Wangon	35939	35748	71687	100,53
3. Jatilawang	27961	28424	56385	98,37
4. Rawalo	23694	23179	46873	102,22
5. Kebasen	27135	27258	54393	99,55
6. Kemranjen	32419	32699	65118	99,14
7. Sumpiuh	27552	27878	55430	98,83
8. Tambak	23844	23621	47465	100,94
9. Somagede	17414	17487	34901	99,58
10. Kalibagor	21357	21074	42431	101,34
11. Banyumas	23852	23774	47626	100,33
12. Patikraja	23782	23765	47547	100,07
13. Purwojati	16897	17055	33952	99,07
14. Ajibarang	43252	43325	86577	99,83
15. Gumelar	24300	24147	48447	100,63
16. Pekuncen	32272	32459	64731	99,42
17. Cilongok	55594	55190	110784	100,73
18. Karanglewas	26317	26467	52784	99,43
19. Kedungbanteng	25702	25201	50903	101,99
20. Baturaden	21427	21388	42815	100,18
21. Sumbang	34785	34530	69315	100,74
22. Kembaran	32444	32170	64614	100,85
23. Sokaraja	35870	36389	72259	98,57
24. Purwokerto Selatan	31798	32184	63982	98,80
25. Purwokerto Barat	24856	25920	50776	95,90
26. Purwokerto Timur	31051	32978	64029	94,16
27. Purwokerto Utara	23828	22766	46594	104,66
Jumlah	767963	770280	1538243	99,70

Dari tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa laju pertumbuhan penduduk di wilayah Kabupaten Banyumas setiap tahunnya mengalami pertambahan penduduk \pm 13.600 jiwa dan pada tahun 2006 jumlah penduduk \pm 1.700.000 jiwa dengan kepadatan

penduduk $\pm 1600 / m^2$. Dari data jumlah pertumbuhan tersebut maka kebutuhan hidup masyarakat pun akan semakin bertambah kompleks.⁴

Diperkirakan pada tahun 2010, pertumbuhan ekonomi meningkat dengan tajam dan kota Purwokerto memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi kota perdagangan dimana kota ini sebagai ibukota Kabupaten Banyumas dan menjadi salah satu target masyarakat dari luar Purwokerto. Disamping letak kota Purwokerto sendiri yang sangat strategis untuk dicapai dari berbagai daerah di sekitarnya. Kota Purwokerto merupakan kota wisata yang cukup berpotensi, sehingga memungkinkan banyaknya pengunjung domestik maupun luar negeri yang datang.

Potensi-potensi ini menjadi hal yang sangat mendukung apabila kota Purwokerto mempunyai tambahan sebuah pusat perbelanjaan regional yaitu pusat perbelanjaan berskala pelayanan kota dalam radius 4 mil untuk melayani 150.000 – 400.000 penduduk, dengan luas area sekitar 23.225 – 92.900 m² (Joseph de Chiara and John Hancock Callender, Time Standard for Building Types, Mc Graw-Hill Inc, USA, 1973), sehingga dapat lebih memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin bertambah. Dimana pusat perbelanjaan tersebut memiliki daya tarik yang berbeda dari pusat perbelanjaan sebelumnya (pusat perbelanjaan skala lokal dan distrik) yang ada di Purwokerto karena di samping sebagai pemenuhan kebutuhan pokok, masyarakat juga mempunyai keinginan/tuntutan untuk memenuhi kebutuhan fisik mentalnya.

Keinginan Masyarakat Dalam Sarana Perbelanjaan

Aspek sosial mempengaruhi dalam perkembangan jenis sarana perbelanjaan. Salah satu faktornya adalah budaya kebiasaan/kecenderungan masyarakat dalam berbelanja. Keberadaan sebuah pusat perbelanjaan dapat diterima, apabila mengetahui kebiasaan dan kecenderungan masyarakat dalam berbelanja. Berdasarkan pengalaman dan survey, secara umum masyarakat dalam berbelanja mempunyai kecenderungan :

- Membeli barang dengan mengandalkan merk dagang
- Membeli barang baru yang sedang mode

⁴ Sumber : www.map-bms.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Banyumas.

- Mendapatkan segala kebutuhan dalam satu tempat perbelanjaan ‘one stop shopping”
- Berkunjung ke pusat perbelanjaan yang baru beroperasi
- Berjalan-jalan ke pusat keramaian/pusat-pusat perbelanjaan, walaupun tidak untuk membeli (hanya untuk melihat-lihat saja)
- Setelah berbelanja (kebutuhan terpenuhi dalam berbelanja), cenderung mencari tempat untuk istirahat, duduk-duduk, santai sambil makan-minum.

Dari kecenderungan tersebut terlihat adalah bahwa selera masyarakat tentang nilai kehidupan berubah dari benda menjadi kesenangan.⁵ Konsumen menuntut agar mereka bisa berbelanja bersama keluarga dalam suasana akrab dan kekeluargaan serta memungkinkan untuk bersosialisasi, berekreasi, bersenang-senang di dalam bangunan. Untuk menjawab kebutuhan itu perlu dimasukkan unsur-unsur rekreatif dan dalam penataan kawasan perdagangan sehingga bisa memberikan warna baru akan pusat-pusat pertokoan dan perbelanjaan yang telah ada.

Pusat Perbelanjaan sebagai sarana Rekreasi ‘one stop shopping’

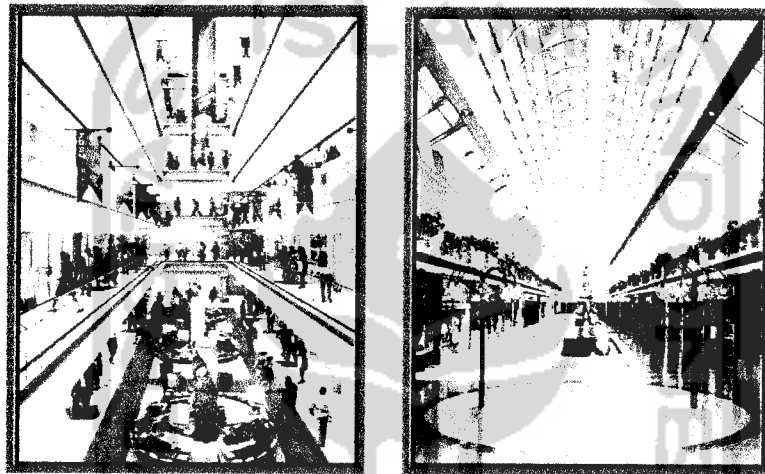
Sebuah bangunan pusat perbelanjaan besar yang serba ada yang memadai baik kualitas dan kuantitasnya sebagai tempat untuk mendapatkan kebutuhan sehari-hari dan berkala, akan berkembang fungsinya sesuai dengan tuntutan kecenderungan masyarakat, menjadi tempat rekreasi dan tempat untuk bersenang-senang bagi keluarga dan masyarakat, sehingga tidak hanya menyediakan unit-unit toko saja, melainkan sarana rekreasi yang nyaman, menyenangkan dan menarik. Dimana disitu pengunjung selain dapat berbelanja untuk memenuhi kebutuhan dengan mudah, juga sekaligus dapat menikmati sarana lainnya seperti toko, salon, restoran, bioskop, bahkan arena permainan/*gamestation/kids centre* bagi anak-anak mereka sementara para orang tua berbelanja ataupun memenuhi kebutuhan mereka. Keberadaan *open space (plaza)* yang dilengkapi fasilitas *street furniture* (bangku, pohon peneduh, lampu taman) juga membuat keadaan semakin menyenangkan.

⁵ Mal menjadi Simbol Keberagaman Daerah, Kompas, senin, 10 Mei 2004

Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi sebagai alat komunikasi sosial

Pusat perbelanjaan dan rekreasi dapat digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakat baik antara sesama konsumen (individu masyarakat) maupun antara produsen dengan konsumen. Dimana antar individu dapat saling berkomunikasi sambil menikmati fasilitas belanja maupun rekreasi yang tersedia.

Gambar 1.d. Gambar Shoothing Mall

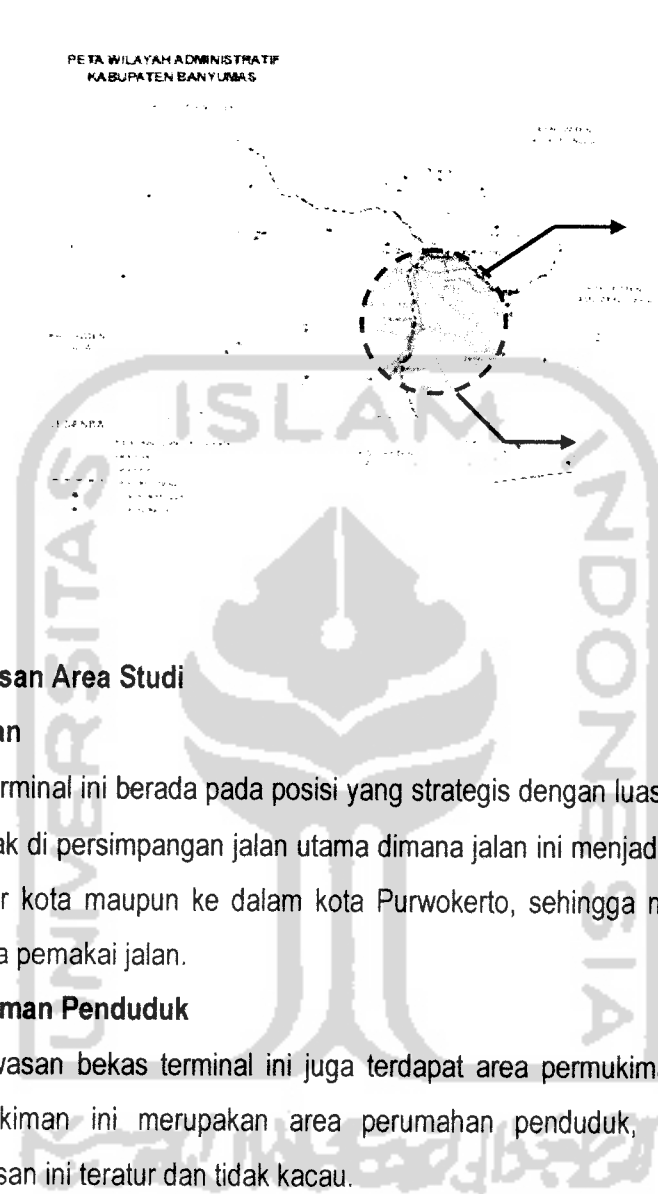


www.arch-photo.com/shopping

1.1.5 Khusus

Pusat perbelanjaan (shoothing center) yang akan direncanakan di Purwokerto terletak di area bekas terminal, tepatnya di Purwokerto bagian selatan. Pemilihan lokasi dianggap strategis karena berdasarkan survey lokasi yang dilakukan, bahwa aktivitas ekonomi masyarakat berpusat pada Purwokerto bagian utara, sedangkan menurut pemerintah daerah pengembangan Kota Purwokerto mengarah kearah selatan.

Gambar 1.e. Gambar Peta Wilayah Administratif Kabupaten Banyumas



Potensi Kawasan Area Studi

Posisi kawasan

Letak bekas terminal ini berada pada posisi yang strategis dengan luas total site ± 15.000 m² yang terletak di persimpangan jalan utama dimana jalan ini menjadi akses jalan utama menuju ke luar kota maupun ke dalam kota Purwokerto, sehingga menjadikan area ini ramai bagi para pemakai jalan.

Area Permukiman Penduduk

Di sekitar kawasan bekas terminal ini juga terdapat area permukiman penduduk yang padat. Permukiman ini merupakan area perumahan penduduk, sehingga suasana disekitar kawasan ini teratur dan tidak kacau.

Hotel, Losmen, dan Restoran

Usaha perhotelan berbintang, losmen dan restoran pun turut menjadi daya tarik untuk menjadi tempat persinggahan (transit) para pendatang, tempat peristirahatan setelah melepas kepenatan selama perjalanan, karena memang dulu kawasan ini merupakan terminal sehingga fasilitas tersebut ada disekitar area ini.

Jalan Raya dan Transportasi

Keadaan-keadaan di atas menyebabkan jalan raya di sekitar kawasan ini menjadi sangat ramai. Di samping itu juga transportasi umum dalam kota yang melewati jalan ini menyebabkan semakin 'hidup' kawasan bekas terminal ini dan menjadi kawasan perdagangan dimana masyarakat dapat dengan mudah menjangkau dengan mudah daerah ini.

Area Industri dan Perdagangan

Usaha perdagangan dan industri rumah tangga seperti makanan, pakaian, mebel, kerajinan, menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat daerah ini, karena industri tersebut laku keras di beberapa daerah lain. Menjadi keuntungan pada kedua belah pihak apabila hasil industri ini dapat dijual di Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi, dan bagi masyarakat sendiri dapat menjadi pendorong kapasitas produksi sehingga meningkatkan penghasilan mereka.

1.1.6 Kesimpulan Dari Latar Belakang Proyek

1.1. Rencana pengembangan lahan di kawasan bekas terminal bus Purwokerto sebagai sarana dan prasarana perdagangan yang berupa bangunan *Shopping Center yang Bermuansa Tradisional-Modern* sebagai unsur pemertua budaya dan teknologi sehingga menjadi bangunan yang 'kontekstual' terhadap lingkungan sekitar yang diharapkan akan menciptakan magnet baru kegiatan perdagangan bagi masyarakat Banyumas pada umumnya dan masyarakat Purwokerto pada khususnya.

Adapun pendeskripsian secara umum maksud dari fungsi bangunan Shopping center yang akan di rancang oleh penulis, adalah sebagai berikut :

1.1.7 Visi dan Misi Shopping Center

- **Visi**

Mewujudkan bangunan Shopping Center menjadi sebuah pusat kegiatan komersial dengan skala pelayanan regional dan target pengunjung masyarakat golongan menengah ke atas. Memberikan kepuasan kepada pengunjung sehingga mampu memenuhi kriteria komersial dan rekreatif sebagai 'magnet' pusat kawasan perdagangan

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah bangunan Shopping Center yang benar-benar dapat memenuhi standar kualitas fungsi bangunan komersial, dengan pendekatan arsitektur tradisional yang dipadukan dengan unsur modern sebagai perwujudan usaha mengkontekstualkan dengan citra kawasan terminal Purwokerto.

1.2.2 Permasalahan Khusus

Didalam merancang sebuah bangunan Shopping center, penulis akan menjumpai berbagai permasalahan, baik dari segi fungsi bangunan maupun metode perancangan yang harus dikonsepskan, dengan berdasar oleh banyak teori/ landasan dari berbagai tinjauan. Oleh sebab itu, penulis telah menentukan untuk lebih menekankan permasalahan perancangan, pada konsep desain penampilan bangunan Shopping Center yang berlanggam arsitektur tradisional yang dipadukan dengan arsitektur modern, serta penataan ruang luar yang mendukung bagi sebuah citra kawasan terminal Purwokerto.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Mendapatkan rumusan konsep dan desain perancangan sebuah bangunan Shopping Center yang kontekstual dengan kawasan terminal Purwokerto. Konsep langgam bangunan tradisional-modern sebagai faktor penentu perancangan haruslah dapat menyelesaikan konflik dengan fungsi bangunan sebagai pusat perdagangan yang selama ini bercitrakan modernitas.

Oleh karena itu, meskipun konsep wujud desain penampilan bangunan, adalah menanggapi langgam fasad bangunan tradisional dari kawasan terminal Purwokerto, haruslah mencitrakan sebagai suatu langgam fasad yang sangat kharismatik/berkarakter unik(*Un-Distinguis*) sehingga menjadi nodes, atau edge (garis batas/ gerbang), atau bahkan ke karakter yang lebih mendekati Landmark kota Purwokerto.

1.3.2 Sasaran

Tuntutan yang mendasar adalah mensinkronkan wujud penampilan bangunan dan tata ruang luar agar dapat benar-benar berintegrasi dengan baik, dalam usaha membentuk citra kawasan terminal Purwokerto yang harmonis, dan dinamis.

Oleh karena itu konsep perancangan yang akan dirumuskan nanti juga harus memperhatikan tentang detil dari elemen-elemen bangunan, seperti pemilihan bentuk style ornamen, yang berdampak pada skala proporsional dari tiap-tiap elemen-elemen bangunan, seperti bentuk dan jumlah kolom, tekstur dinding, tinggi ceiling, kemiringan atap, jumlah bukaan dan lain sebagainya.

Pemilihan material dan sistem atau teknik konstruksi yang akan di pakai, juga memiliki peran sangat penting dalam konsep sinkronisasi yang akan dilakukan. Begitu pula dengan pemilihan warna bangunan dari floor hingga roof, harus harmonis, kontras dan dinamis dengan bangunan shopping center yang modern.

Mendesain layout / site plan zoning penempatan massa bangunan dan tata taman yang kontekstual terhadap eksisting yang sudah ada, dan secara efektif dapat benar - benar mewadahi dengan nyaman dan memuaskan bagi setiap pengguna yang merasakannya. Sekaligus juga harus memberikan solusi terhadap permasalahan kota yang sudah ada dan bukan malah menambah/ membebani lagi menjadi lebih rumit atau kompleks.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan di batasi pada kajian ilmu arsitektur. Hal yang berkaitan pada studi perencanaan arsitektur dibahas dengan pendekatan dasar logika sederhana, untuk memperkuat analisis dari sudut pandang arsitektur.

Mengkaji secara mendalam tentang citra penampilan bangunan arsitektur tradisional dan modern sebagai preseden fungsi bangunan shopping center, dengan mengadakan pengamatan pada kawasan disekitar site, sehingga dapat ditentukan suatu desain penyelesaian, yang benar-benar di butuhkan bagi masyarakat kota Purwokerto dan sekitarnya.

1.5 METODE PEMBAHASAN

Metode yang digunakan di dalam penulisan skripsi ini, dengan Observasi langsung mengamati dan mendokumentasikan, bagaimana kondisi site / lahan proyek yang sebenarnya melalui survey. Kemudian berusaha melakukan pencarian data-data sekunder, melalui studi literatur, meliputi study preseden, karakter dan citra bangunan arsitektur tradisional dan modern, dan study berbagai fasilitas yang harus di penuhi bagi sebuah bangunan komersial pusat perbelanjaan untuk menyusun sebuah patokan teori, sebagai acuan dasar. Yang pada akhirnya menganalisa agar bisa dicari beberapa alternatif pemecahan masalah, yang kemudian dipilih salah satunya sebagai konsep gagasan akhir untuk ditransformasikan kedalam pengolahan desain bangunan

1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Dalam pembahasan skripsi ini, terbagi menjadi 4 (empat bagian pokok yang saling berkesinambungan dan mengarah pada suatu kesimpulan akhir.

BAB 1 PENDAHULUAN

Penjabaran latar belakang secara umum dari permasalahan yang diangkat dengan mengungkapkan latar belakang permasalahan, permasalahan yang ada, maksud, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN TEORITIS

Studi literatur mengenai pengertian Pusat perbelanjaan serta hakekat konsep sebuah bangunan komersial, yang sangat memperhatikan efisiensi dan efektifitas. Melakukan tinjauan terhadap sejarah bangunan tradisional di Purwokerto dan melakukan Study preseden terhadap bangunan tradisional yang ada. Dan tidak lupa juga melakukan study banding / study kasus terhadap bangunan pusat perbelanjaan yang sudah ada dan telah beroperasi dengan baik.

BAB 3

ANALISA ARSITEKTURAL

Mengungkapkan analisa tentang penampilan bangunan Arsitektur tradisional sebagai konsep preseden dalam desain rancangan penampilan bangunan Shopping Center di kawasan terminal Purwokerto. Serta analisa yang mendalam terhadap standart kebutuhan, bagi sebuah bangunan komersial.

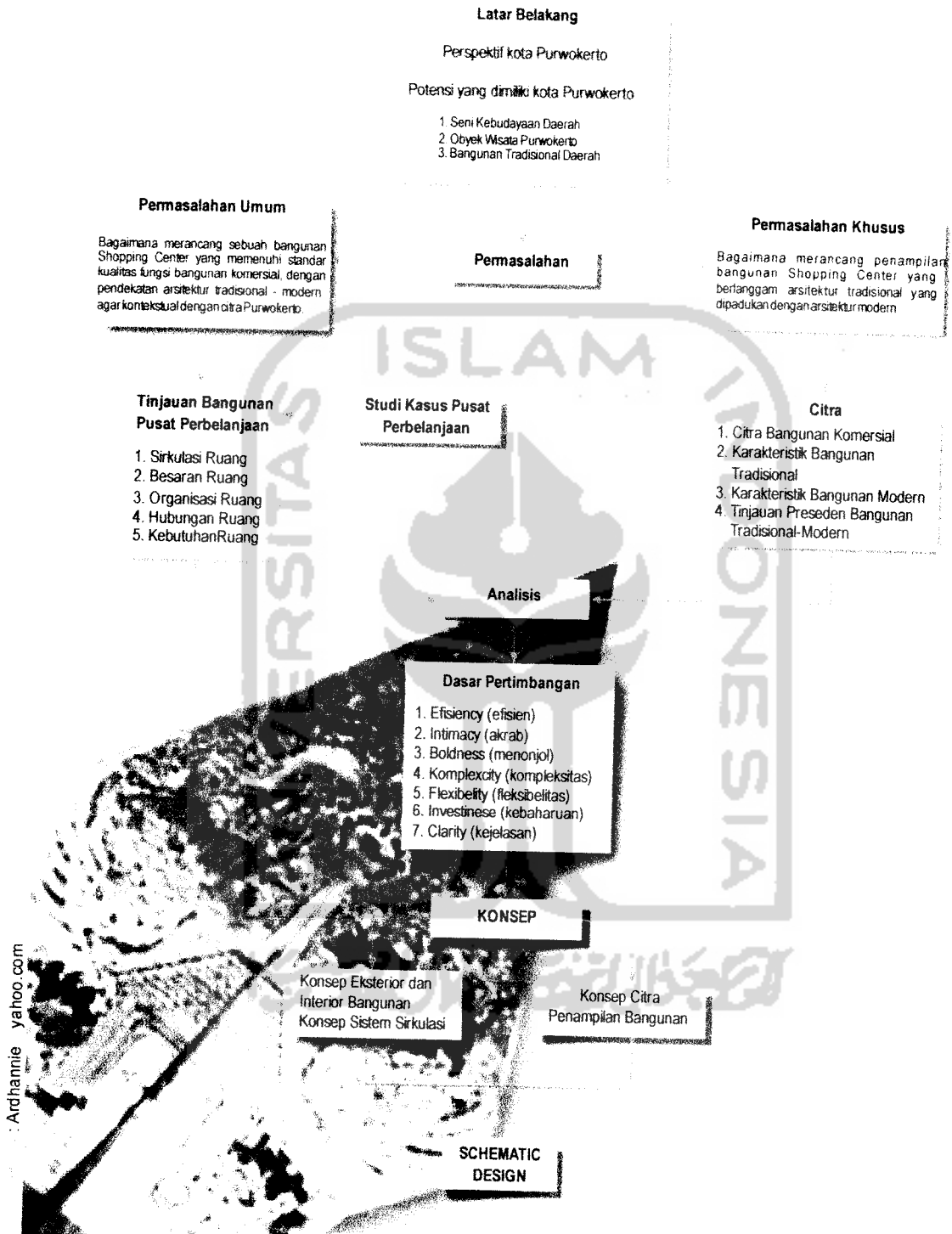
BAB 4

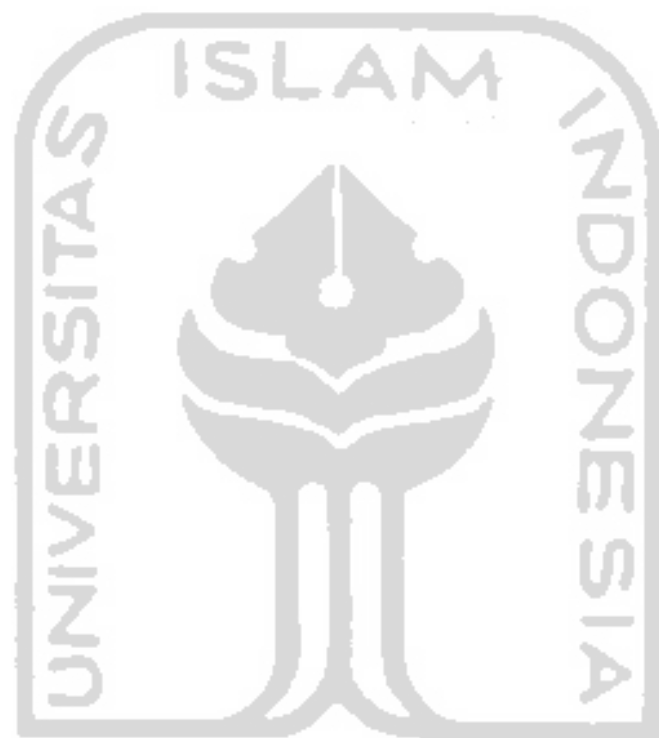
KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pembahasan suatu konsep dasar yang telah ditentukan atas berbagai pilihan penyelesaian masalah, sebagaimana telah diungkapkan di dalam analisa arsitektural. Yang kemudian dapat menjadikan acuan, bagi transformasi bentuk yang akan di rancang pada tahap skematik desain.

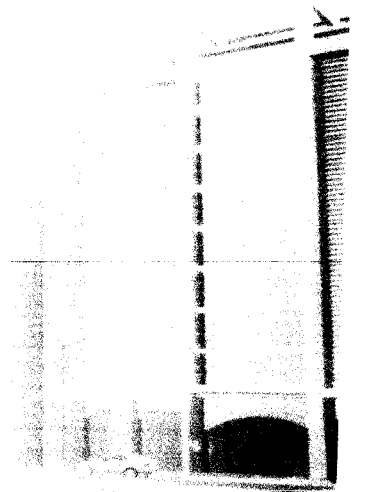


1.7 KERANGKA POLA PIKIR





جامعة الإسلام في إندونيسيا



BAB II

BAB II TINJAUAN TEORITIS

2.1 TINJAUAN SHOPPING CENTER

Shopping : berbelanja atau perbelanjaan

- Merupakan kegiatan berbelanja untuk memenuhi suatu keperluan. ¹
- Belanja berarti kegiatan untuk menyediakan berbagai macam kebutuhan baik barang maupun jasa untuk kebutuhan sehari-hari maupun kebutuhan berkala.

Center : pusat ²

- Merupakan pokok/pangkal dari berbagai hal atau urusan. ³
- Bagian utama yang merupakan tempat terjadinya berbagai aktivitas
Sehingga pusat berarti suatu pokok/pangkal terjadinya berbagai kegiatan dimana terdapat satu kegiatan yang paling utama dan berpotensi dalam kegiatan tersebut.

2.1.1 Pengertian Shopping Center.

- Sekelompok kesatuan bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan mulai dari diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (operating unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko dan area dari unit perbelanjaan tersebut. Unit ini menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko-toko.⁴ (Mc Keever, J.R. et al, 1977)
- Suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang dan jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuannya adalah memetik keuntungan.⁵

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta, 1988

² S. Wojowasito, Kamus Umum Lengkap Inggris-Indonesia, Pengarang, 1982

³ W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1986

⁴ Urban Land Institute, Shopping Center Development Handbook, Community Builders Handbook Series, Washington, 1977

⁵ Gruen, Victor, Centers for the Urban Environment: Survival of the Cities, Van Nostrand Co, New York, 1973

- Suatu wadah kegiatan dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat, selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga sebagai tempat untuk berkumpul atau berekreasi / relax. ⁶

Purwokerto : kota yang terletak di Jawa Tengah, Kabupaten Banyumas, merupakan lokasi dari Shopping Center ini.

Shopping Center di Purwokerto adalah sebuah pusat kegiatan komersial dengan skala pelayanan regional dan target pengunjung golongan menengah keatas dengan spesifikasi sebagai pusat terjadinya kegiatan perbelanjaan yang menyediakan berbagai macam kebutuhan sekaligus kegiatan yang memberikan sarana rekreasi sebagai penyegaran setelah melakukan aktivitas rutin sehari-hari, yang diarahkan menjadi pusat perdagangan di Kota Purwokerto dan sekitarnya.

2.1.2 Pengkategorian Shopping Center

1 Berdasarkan skala pelayanan⁷

- Pusat Perbelanjaan Lokal (Neighbourhood Center) :
Jangkauan pelayanan antara 5.000 – 40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas area berkisar antara 2.787 – 9.290 m². Unit terbesar, adl Supermarket.
- Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Center) :
Jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 penduduk (skala wilayah). Luas area berkisar antara 9.290 – 27.870 m². Terdiri dari Departmen store kecil, Supermarket, dan toko-toko.
- Pusat Perbelanjaan Regional (Main Center) :
Jangkauan pelayanan antara 150.000 – 400.000 penduduk. Luas area berkisar antara 27,870 – 92.990 m². Terdiri dari Department store, junior Department store dan berjenis-jenis toko.

⁶ Nadine Bendington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982

⁷ Gruen, Victor, Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Cooperation NY, 1960

2 Berdasarkan bentuk fisik⁸

– Shopping Street :

Toko yang berderet di sepanjang sisi jalan.

– Shopping Center :

Kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual.

– Shopping Precient :

Kompleks pertokoan yang pada bagian depan stand (toko) menghadap ke ruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.

– Department Store :

Merupakan suatu toko yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai, yang menjual berbagai macam barang termasuk pakaian. Perletakan barang-barang memiliki tata letak yang khusus yang memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses. Luas lantai berkisar antara 10.000 – 20.000 m².



⁸ Nadine, Bendington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982

- Supermarket :
Merupakan toko yang menjual berbagai barang kebutuhan sehari-hari dengan sistem pelayanan self – service dan area penjualan bahan makanan tidak melebihi 15% dari keseluruhan area penjualan. Luasnya berkisar 1.000 – 2.500 m².
- Gabungan antara Department Store dan Supermarket :

Merupakan bentuk-bentuk perbelanjaan modern yang umum di kunjungi.

- Super Store :
Merupakan toko satu lantai yang menjual berbagai macam barang kebutuhan sandang dengan sistem self-service. Luasnya berkisar antara 5.000 – 7.000 m², dengan luas area penjualan minimum 2.500 m².

3 Berdasarkan kuantitas barang yang dijual

- Toko Grosir :
Toko yang menjual barang dalam jumlah besar atau secara partai, dimana barang-barang tersebut biasanya di simpan di tempat lain, dan yang terdapat di toko-toko hanya sebagai contohnya saja.
- Toko Eceran (retail) :
Toko yang menjual barang dalam jumlah yang relatif lebih sedikit atau per satuan barang. Lingkup sistem eceran ini lebih luas dan fleksibel daripada grosir. Selain itu toko retail akan lebih banyak menarik pengunjung karena variasi barang lebih banyak.

4 Berdasarkan variasi barang yang di jual⁹

- Specially Shop
Merupakan toko yang menjual barang tertentu, misalnya: toko obat, toko sepatu, toko kacamata, toko emas dan lain sebagainya.
- Variety Shop
Merupakan toko yang menjual berbagai jenis barang, seperti toko kelontong.

⁹ Gruen, Victor, Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Cooperation NY, 1960

2.1.3 Materi yang Dijual Dalam Shopping Center

Berdasarkan tingkat kebutuhan pemakaian :

- Demand Goods
Yaitu barang-barang kebutuhan pokok yang di butuhkan setiap hari.
- Convenience Goods
Yaitu barang yang sering dibutuhkan, tetapi bukan kebutuhan pokok, dan tidak dibutuhkan setiap hari.
- Impuls Goods
Yaitu barang kebutuhan khusus, mewah, dan biasanya untuk kepuasan bahkan menaikkan gengsi pemakainya.

2.1.4 Sistem Pelayanan Shopping Center

- 1 Personal Service :
Pembeli dalam melakukan tawar menawar di layani oleh Pramuniaga melalui counter, sehingga anantara pedagang dan konsumen terpisah dengan jelas.
- 2 Self Service :
Pembeli bebas memilih barang yang mereka inginkan, umumnya ruang yang dibutuhkan untuk sirkulasi cukup besar dan dilengkapi dengan trolley (keranjang belanja), ruang antara pedagang dan konsumen tidak terpisah dengan jelas dan pembayaran dilakukan melalui counter akhir.
- 3 Vending Machine :
Cara pelayanan dengan memakai alat mekanis, umumnya di buat ruang yang besar.
- 4 Order system :
Cara pemesanan barang berdasarkan contoh dalam ukuran dan variasi sesuai keinginan melalui sarana komunikasi, internet, pos, dan telpon sehingga ruang yang di butuhkan relatif kecil, pembayaran dilakukan saat pengambilan pesanan.



2.1.5 Pelaku dan Alur Kegiatan

1 Pelaku kegiatan

- Konsumen/ Pengunjung/ Pembeli

Konsumen sebagai obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan dalam hal barang dan jasa. Kondisi sosial ekonomi konsumen sangat mempengaruhi jumlah dan jenis kebutuhannya. Pengunjung sebagai calon konsumen menginginkan memperoleh banyak pilihan barang dengan pelayanan maksimal serta menikmati suasana yang menyenangkan dan penampilan ruang dan bangunan.

- Penyewa/ Pedagang

Pemakai ruang dengan menyewa atau membelinya dari pemilik pusat perbelanjaan (owner) untuk digunakan sebagai tempat menjual barang dagangannya.

- Investor/ Pemilik modal ruang dagang (owner)

Sebagai penanam modal terbesar memberi pelayanan dan fasilitas yang memadai agar pedagang mau menyewa/ membeli berbagai luasan yang ditawarkan.

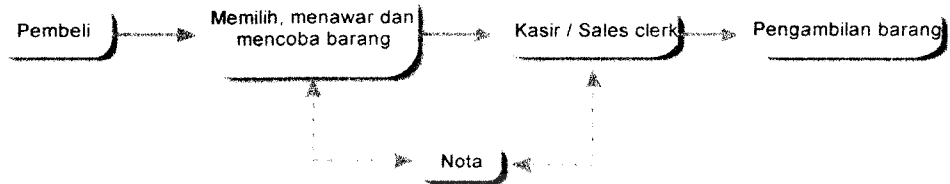
- Supplier

Pensupply barang dagangan dalam jumlah yang besar, dan di jual kembali oleh pedagang kepada konsumen.

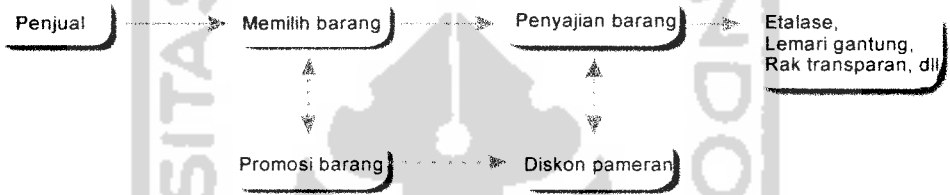
2 Alur Kegiatan

A. Kegiatan Jual – Beli, meliputi :

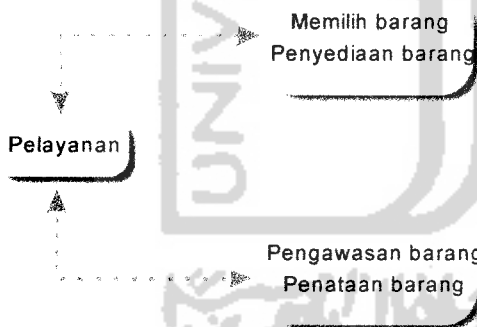
- Kegiatan pergerakan pembeli



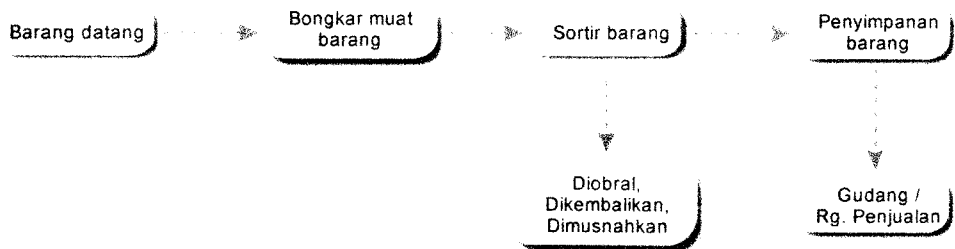
- Kegiatan penyajian barang



- Kegiatan pelayanan



B. Kegiatan Pengadaan Barang, meliputi :

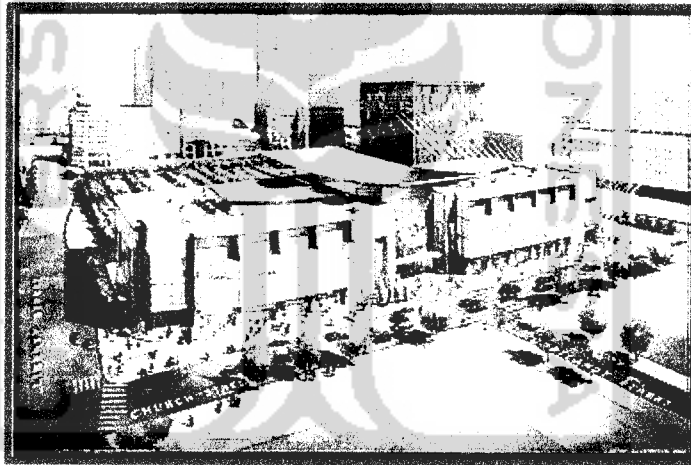


2.2 KARAKTERISTIK BANGUNAN KOMERSIAL

2.2.1 Pengertian Bangunan Komersial

Commercial Building, diartikan sebagai suatu tempat pusat kegiatan yang pada tujuan akhirnya, adalah mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Sifat komersial selalu berpangkal pada prinsip ekonomi, yang berbunyi " Dengan modal yang sedikit, haruslah bisa memperoleh laba/ keuntungan sebesar-besarnya.

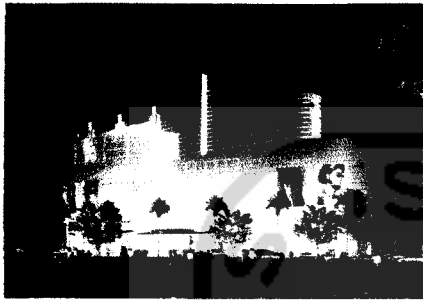
Standar kualitas sebuah bangunan komersial pada saat ini, sudah dituntut adanya kelengkapan berbagai fasilitas yang mendukung bagi kenyamanan pengunjung dalam berbelanja , berdagang, dan lain sebagainya. Kenyamanan tersebut, meliputi kenyamanan inderawi, sirkulasi pergerakan, keamanan serta kenyamanan thermal dan akustik bangunan.



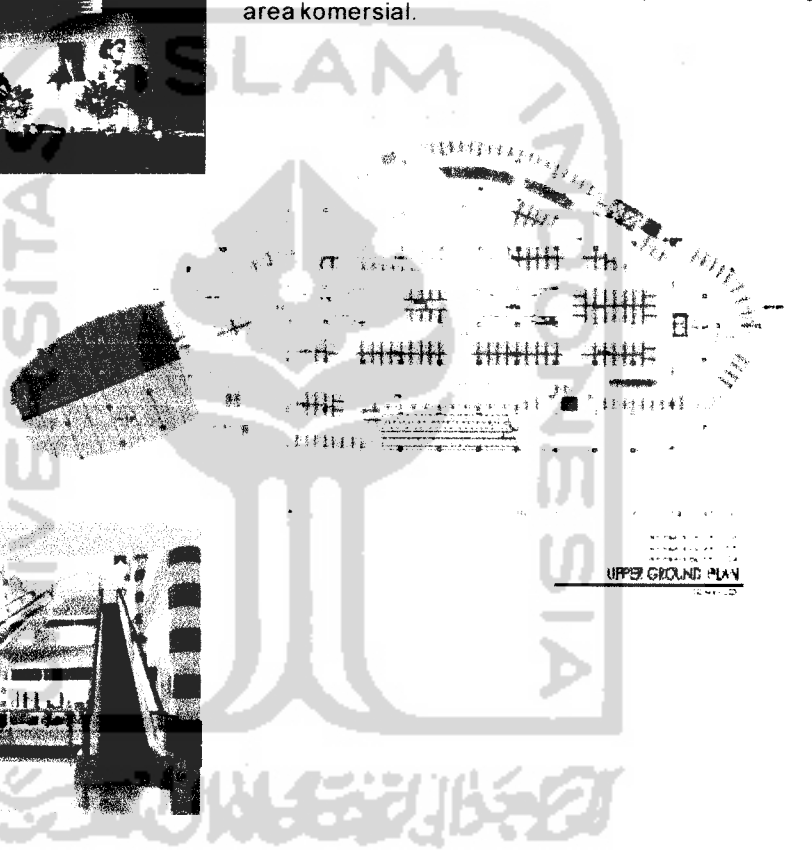
Sebuah bangunan komersial, haruslah dilengkapi dengan *mall*, yaitu area pergerakan horizontal yang diorientasikan bagi pejalan kaki (berbentuk padestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional).¹⁰ Area pergerakan/ *mall* sering ditumbuhi oleh pedagang tidak tetap yang menyewa ruang dagang sempit dan sering kurang terencana, sehingga mengganggu ruang gerak pengunjung yang sedang melakukan aktivitas pergerakan. Akibatnya terjadi pengumpulan aktivitas kerana terhambat dalam

¹⁰ Rubenstein, Harvey M, *Central City Mall*, 1978

pergerakannya, menjadikan *mall* sebagai fasilitas yang harus didesain dengan sangat fleksibel untuk berbagai asumsi/ perkiraan kejadian yang mungkin terjadi.



Roxy Square adalah mall yang terletak di Jakarta Barat. Bentuk dari mall ini mengikuti bentuk dari kondisi eksisting site, sehingga mall ini benar-benar memaksimalkan site agar dapat digunakan sebagai area komersial.

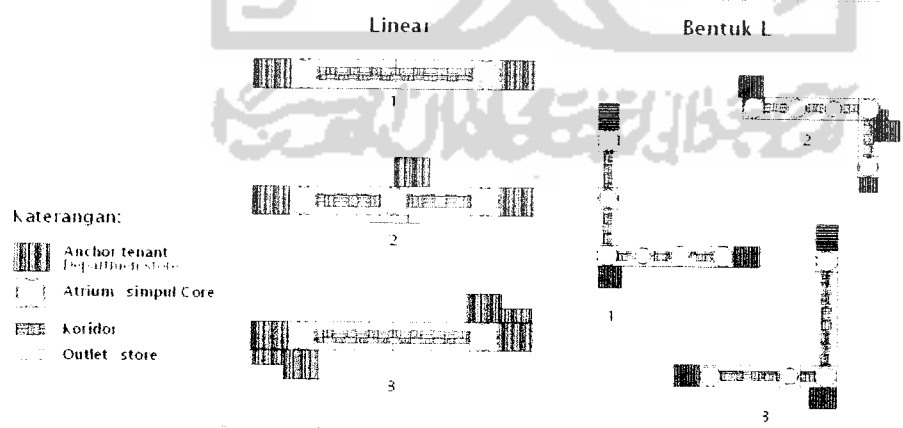


2.2.2 Tata Letak dan Dimensi Mall

Tata letak mall yang dianggap paling berhasil, dari bangunan komersial yang sudah ada, adalah yang berbentuk sederhana, seperti bentuk huruf I, T dan L.¹¹ Mall harus didesain dengan kejelasan akses menuju pada setiap magnet atau *anchor tenant* yang akan dituju oleh pengunjung. Panjang mall yang ideal adalah berkisar antara 180 meter hingga 240 meter.¹² Mall jangan terlalu panjang, sehingga pengunjung akan jenuh dan tidak mampu berjalan sampai ke ujung mall.

Permasalahan terlalu panjangnya mall ini bisa dipecahkan dengan adanya anchor/magnet. Jarak antar anchor biasanya adalah 100-200 meter. Fungsi Anchor atau magnet sebagai daya tarik yang dapat mengalihkan perhatian untuk bersantai dan melepas lelah. Anchor ini dapat berupa square, courts, food courts, plaza dan ruang terbuka lainnya. Court atau square dapat berisi fasilitas rest area, tempat duduk, tanaman / small garden dan juga harus didesain agar dapat menampung pengunjung pada saat ramai, sehingga keramaian dapat dihindari. Total area mall, termasuk plaza/court/square/ruang terbuka lainnya, minimal 10% dari total luas lantai bangunan komersial seluruhnya.

Hubungan proporsional antara lebar dan tinggi serta derajat ketertutupan mall sangatlah penting, karena hal ini berdampak pada efek psikologis yang mendalam terhadap pengunjung. Lebar mall umumnya berkisar 8 – 16 meter.



¹¹ Frics, Northen and Haskoll M, Shopping Centers, College of Estate Management, 1977

¹² Rubenstein, Harvey M, Central City Mall, 1978

2.2.3 Pembagian Tipe Mall¹³

1 Full Mall

Terbentuk oleh sebuah jalan, dimana jalan tersebut sebelumnya digunakan untuk lalu lintas kendaraan kemudian diperbaharui menjadi jalur pejalan kaki atau plaza (alun-alun) yang dilengkapi dengan paving, pohon-pohon, bangku-bangku, pencahayaan dan fasilitas-fasilitas baru lainnya seperti patung dan air mancur.

2 Transit Mall

Transit mall atau transit way dikembangkan dengan memindahkan lalu lintas mobil pribadi ke jalur lain dan hanya mengijinkan angkutan umum seperti bus dan taksi. Area parkir direncanakan tersendiri dan menghindari system parkir pada jalan (on street parking), jalur paving, bangku, pohon-pohon, pencahayaan, patung, air mancur, dan lain sebagainya. Transit mall telah dibangun di kota-kota dengan rata-rata ukurannya lebih besar dari Full mall maupun semi mall, contohnya di: amerika, yaitu Mennesota, Portland, Philadelphia, Vancouver, etc.

3 Semi mall

Semi mall lebih menekankan pada pejalan kaki, oleh karena itu areanya diperluas dan dilengkapi dengan tanaman sebagai vegetasi dan pencahayaan serta fasilitas lainnya sedangkan jalur kendaraan dan area parkir dikurangi.

2.2.4 Bentuk Mall

1. Terbuka

Tipe ini terbentuk dengan menutup jalan-jalan dan kemudian dikembangkan menjadi jalan pedestrian atau plasa yang dilengkapi dengan pohon-pohon, air mancur, sitting group, dan pelengkap lainnya, seperti patung atau lampu-lampu taman. Mall terbuka merupakan mall tanpa pelingkup. Mempunyai keuntungan: kesan yang ditimbulkan luas, perencanaan teknis mudah sehingga biaya murah. Kerugiannya kesulitan *Climatic Control* (berpengaruh pada kenyamanan berbelanja).

¹³ Majalah Asri no 85, Th 1990

2 Tertutup

Merupakan suatu perancangan bangunan perbelanjaan yang lengkap dimana pembeli dan pemilik toko terlindung dalam suatu bangunan tertutup dan terkontrol, yang memungkinkan agar dapat berinteraksi social, pameran maupun kegiatan komersial lainnya. Mall tertutup yaitu Mall dengan pelingkup. Keuntungannya: Nyaman terhadap *Climatic Control*, kerugiannya: memerlukan biaya mahal dan kesan tertutup / kurang luas.

3 Integrated Mall (kombinasi)

Gabungan antara mall terbuka dan mall tertutup dimana sebagian terbuka dan bagian lainnya tertutup. Pada tipe ini, bagian yang tertutup diletakkan sebagai pusat sekaligus magnet yang menarik pengunjung untuk masuk ke dalam bangunan.

2.2.5 Elemen Pembentuk Mall

Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi merupakan penggambaran dari kota yang terbentuk oleh elemen-elemen seperti :¹⁴

- a. Magnet atau anchor, merupakan transformasi dari node, dapat pula berfungsi sebagai landmark, perwujudannya berupa 'plaza' dalam pusat perbelanjaan dan rekreasi.
- b. Magnet Sekunder, merupakan transformasi dari district, perwujudannya berupa pertokoan-pertokoan retail, misalnya retail store, supermarket, department store, bioskop, dan lain-lain.
- c. Street Mall, merupakan transformasi dari path, perwujudannya berupa jalan pedestrian yang menghubungkan antara magnet-magnet tersebut.
- d. Landscape dan jalan, merupakan transformasi dari edges, yang berfungsi sebagai pembatas pusat perbelanjaan dan rekreasi tersebut dengan tempat-tempat diluarnya.

2.2.6 Karakter Bangunan Komersial

2.2.6.1 Citra Visual Bangunan Komersial

Penampilan visual bangunan komersial sudah selayaknya untuk diupayakan memenuhi kriteria-kriteria sebagai-berikut¹⁵ (Hoyt, 1978):

¹⁴ Beddington, Nadine, Design FSC, Butterworth Scientific, London, 1982, hlm. 16-24

1. Clarity (kejelasan)

Sifat dari penampilan visual yang dapat menunjukkan gambaran mengenai fungsi fasilitas tersebut. Maksudnya adalah: visual pusat perbelanjaan harus dapat menunjukkan dengan jelas fungsi bangunan bahwa bangunan merupakan pusat perbelanjaan.

2. Boldness (menonjol)

Sifat yang menunjukkan kesan menonjol. Jadi suatu pusat perbelanjaan penampilannya harus menonjol dari lingkungan sekitarnya agar fasilitas perdagangan tersebut dapat menarik perhatian dari pembeli/ pengunjung.

3. Intimacy (akrab)

Sifat penampilan visual yang menunjukkan keakraban bangunan dengan lingkungan sekitar.

4. Flexibility (Fleksibilitas)

Memperhatikan kemudahan penglihatan fungsi dan citra dengan membuat peruangan yang universal, suasana yang dapat berubah dan dibentuk oleh karakter yang kuat.

5. Complexity (kompleksitas)

Menciptakan sesuatu yang dinamis, variatif, dan tidak monoton, berupa bentuk-bentuk massa yang variatif sehingga menciptakan sesuatu yang khas pada pusat perbelanjaan.

6. Efficiency (Efisien)

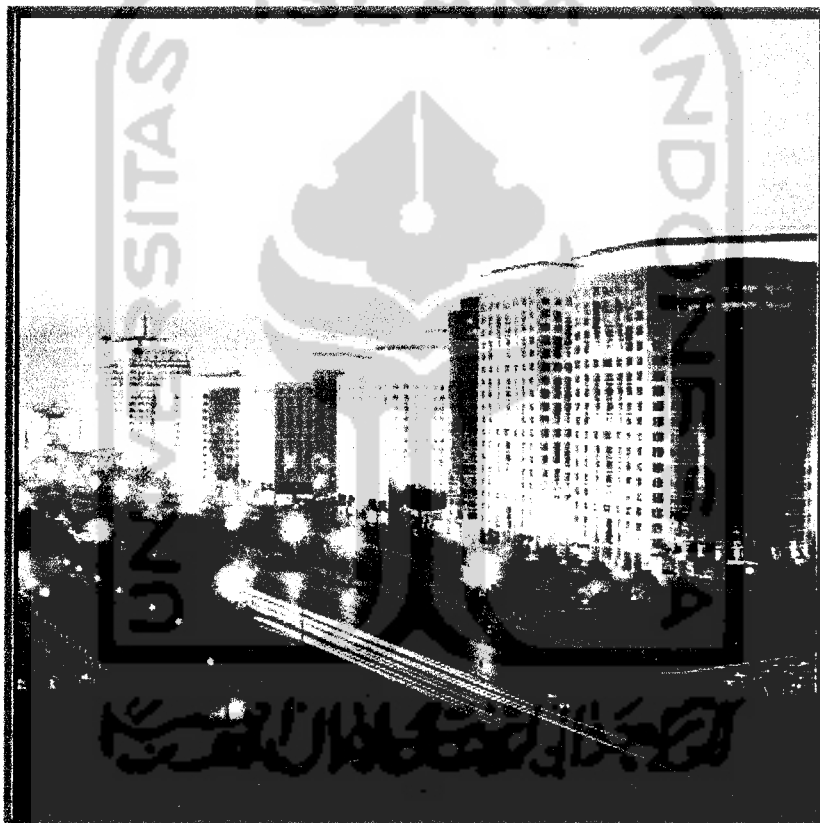
Suatu citra penggunaan yang optimal dari setiap jengkal ruang dan setiap biaya yang dikeluarkan.

7. Investinense (kebaharuan)

Suatu sifat penampilan pusat perbelanjaan yang memberikan citra yang mencerminkan inovasi baru, ekspresif, dan spesifik.

2.2.6.2 Ciri Bangunan Komersial

Pada prinsipnya, bangunan komersial selalu berkonsep untuk memanfaatkan lahan dengan seoptimal dan seefektif mungkin. Sehingga bentuk yang sering terjadi, adalah : Memiliki koridor tunggal, lebar koridor 8 – 16 meter, parkir mengelilingi bangunan mall (tdk ada gedung parkir), entrance dapat dicapai dari segala arah, atrium di sepanjang koridor, anchor tenant / magnet (ex. Department store) di setiap akhiran koridor (hub horizontal), jarak antar magnet 100 – 200 meter.¹⁶



¹⁶ Rubenstein, Harvey M, Central City Mall, 1987

2.2.7 Sistem Sirkulasi Shopping Center

2.2.7.1 Pengertian Sistem Sirkulasi

Pergerakan/ perpindahan manusia, barang dan kendaraan dari satu tempat ke tempat yang lain. Bila sirkulasi di dalam Pusat perbelanjaan secara keseluruhan dianggap sebagai suatu system, maka didalamnya terdapat sub system-sub system, yang meliputi :

- Sub system sirkulasi manusia
- Sub system barang
- Sub system kendaraan

2.2.7.2 Tujuan Pengendalian Sirkulasi

Agar pengunjung atau user mendapatkan "kemudahan dan kenyamanan" dalam melakukan proses perpindahan dan pergerakan, yaitu dengan:

- a. Mengatasi kesulitan parker. Membuat pola yang jelas terarah dan teratur. Menyediakan luasan dan kapasitas yang memadai serta mengatur perletakan area parker dengan mempertimbangkan kondisi site terhadap system lalu-lintas di lingkungannya.
- b. Mengurangi konsentrasi pengunjung pada ruang ruang pergerakan dengan luasan yang memadai dan pada ruang perpindahan dengan jumlah, jarak dan luasan ruang yang memenuhi ketentuan standart besaran.

2.2.7.3 Sistem Sirkulasi horizontal

Pada bangunan komersial, sirkulasi horizontalnya sering di sebut sebagai koridor/ mall, yang memiliki fasilitas-fasilitas berupa plaza, *court*, *food court*, atrium dan lain sebagainya. Pergerakan manusia dan barang di luar bangunan dan di dalam bangunan secara horizontal harus mempertimbangkan akan kemudahan dalam pencapaian kebangunan secara langsung menuju ke pintu masuk/ *entrance*. Pintu masuk harus didukung dengan kejelasan secara visual maupun dimensi. Pola pergerakan di dalam bangunan sesuai dengan pola bentuk mall atau formasi koridor yang terbentuk .

2.2.7.4 Sistem Sirkulasi Vertikal

- a. Menggunakan Tangga

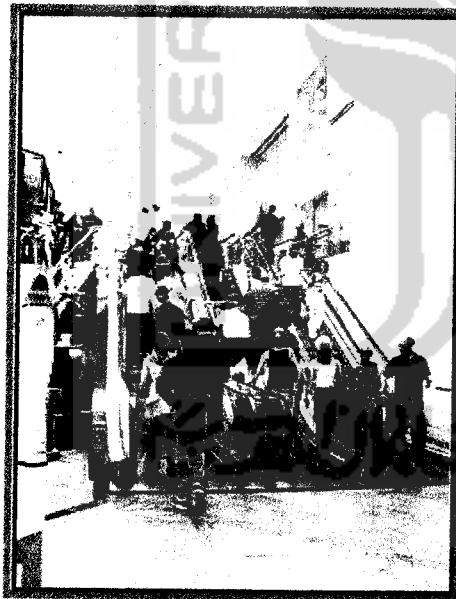
Perletakan tangga harus mudah dilihat dan dicari. Apabila tangga dimaksudkan sebagai jalan darurat, sebaiknya diletakkan dekat dengan pintu keluar.

b. Elevator

Agar mudah dilihat, elevator dapat diletakkan ditengah-tengah bangunan dengan jarak tidak lebih dari 50 m dari bagian penjualan pada masing-masing lantai.

c. Eskalator

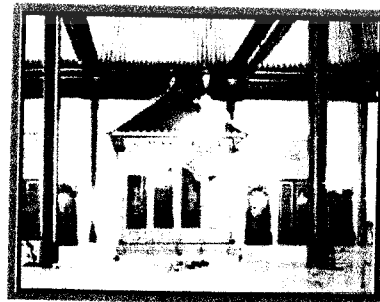
Perletakkannya harus mengarahkan para pengunjung untuk melewati outlet-outlet/ toko². Eskalator sangat menyenangkan, karena tidak terlalu banyak mengeluarkan tenaga dalam menempuh tujuan, selama perjalanan memberi pandangan yang luas kesegala arah termasuk semua barang pada lantai penjualan yang dilewati, sehingga memberikan kemungkinan kepada pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap sewaktu yang bersangkutan berpindah tempat dari satu lantai ke lantai yang berikutnya, tidak membutuhkan waktu tunggu seperti pada elevator.



2.3. KARAKTERISTIK TIPOLOGI BANGUNAN TRADISIONAL

Masyarakat Jawa lama disusun atas dasar kedudukan sosial, teritorial, komunal, dan religius. Dasar tersebut dalam proses pembentukan masyarakat Jawa akan terpancar dalam ciri-ciri dasar masyarakat Jawa yang tetap mereka pertahankan dan mereka lestarikan keberadaannya dalam wujud pandangan dunia orang Jawa. Pandangan dunia dimaksudkan sebagai keseluruhan keyakinan deskriptif tentang kenyataan suatu kesatuan antara alam, masyarakat, dan alam gaib, yang daripada Nya manusia berusaha memberi suatu struktur yang bermakna bagi pengalamannya.

Bangunan pokok rumah adat Jawa ada lima macam, yaitu: panggung pe, kampung, limasan, joglo dan tajug. Namun dalam perkembangannya, jenis tersebut berkembang menjadi berbagai jenis bangunan rumah adat Jawa, hanya bangunan dasarnya masih tetap berpola dasar bangunan yang lima tersebut (Narpawandawa, 1937-1938). Di dalam bangunan rumah adat Jawa tersebut juga ditentukan ukuran, kondisi perawatan rumah, kerangka, dan ruang-ruang di dalam rumah serta situasi di sekeliling rumah, yang dikaitkan dengan status pemiliknya. Di samping itu, latar belakang sosial, dan kepercayaannya ikut berperanan. Agar memperoleh ketentraman, kesejahteraan, kemakmuran, maka sebelum membuat rumah di'petang' (diperhitungkan) dahulu tentang waktu, letak, arah, cetak pintu utama rumah, letak pintu pekarangan, kerangka rumah, ukuran dan bangunan rumah yang akan dibuat, dan sebagainya. Di dalam suasana kehidupan kepercayaan masyarakat Jawa, setiap akan membuat rumah baru, tidak dilupakan adanya sesajen, yaitu benda-benda tertentu yang disajikan untuk badan halus, danghyang desa, kumulan desa dan sebagainya, agar dalam usaha pembangunan rumah baru tersebut memperoleh keselamatan (R. Tanaya, 1984:66-78).



2.3.1 Anatomi Rumah Tradisional Jawa

Untuk mengetahui anatomi rumah Jawa, Mac Laine Pont dalam bukunya "Javaansche Architecture" mencoba mengupas arsitektur Jawa melalui pengamatannya terhadap anatomi candi yang melambangkan *alam atas* (Tuhan, dewa, leluhur, perlambangan masa depan), *alam tengah* (manusia, flora, fauna, perlambangan masa kini), *alam bawah* (lelembut, arwah jahat, perlambangan masa lampau).

Anatomi seperti tersebut di atas ternyata mengejawantah pula dalam arsitektur tradisional Jawa, yang diatur sesuai susunan tubuh manusia, terbagi dalam 3 bagian yaitu *kepala* (atap), *badan* (tiang atau dinding), dan *kaki* (umpak atau batur).



- Kepala (atap)
- Badan (tiang atau dinding)
- Kaki (umpak atau batur)

2.3.2 Identifikasi Bentuk Rumah Tradisional Jawa

Dalam perkembangan selanjutnya, bangunan rumah adat Jawa berkembang sesuai dengan kemajuan. Berdasarkan tinjauan perubahan atapnya, maka dapat diklasifikasikan 5 bentuk dasar atap rumah Jawa yaitu :

1. **Panggang – Pe** : Berasal dari kata *panggung* (dipanaskan di atas bara api) dan *epe* (dijemur sinar matahari). Jenis atap ini merupakan ragam arsitektur Jawa yang paling tua dan sederhana.

Tipe dan Sub-tipe Panggang Pe :

- a. Pokok
- b. Trajumas
- c. Kios
- d. Gedhang
- e. Cere Gancet
- f. Empyak Setangkep
- g. Barengan

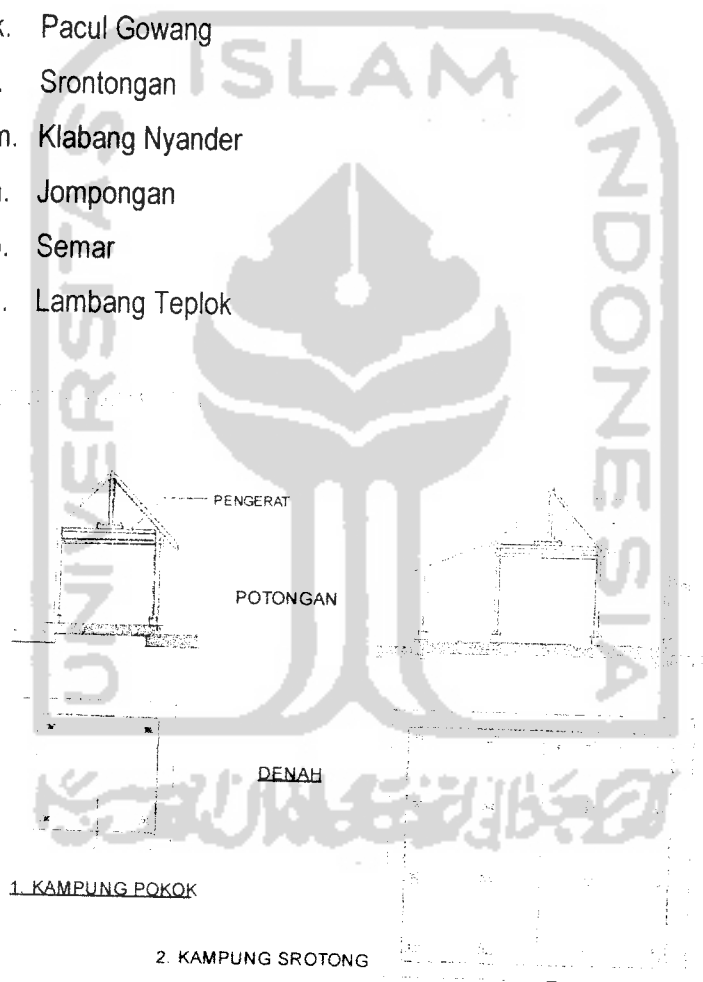


2. **Kampung** : Berasal dari bahasa Jawa yang berarti desa atau dusun. Merupakan ragam arsitektur Jawa yang setingkat lebih sempurna dari Panggang – Pe, dengan denah persegi panjang bertiang empat, dua bidang atap lereng yang dipertemukan pada sisi atasnya dan ditutup dengan “tutup keyong”.

Tipe dan Sub-Tipe Kampung :

- a. Pokok
- b. Trajumas

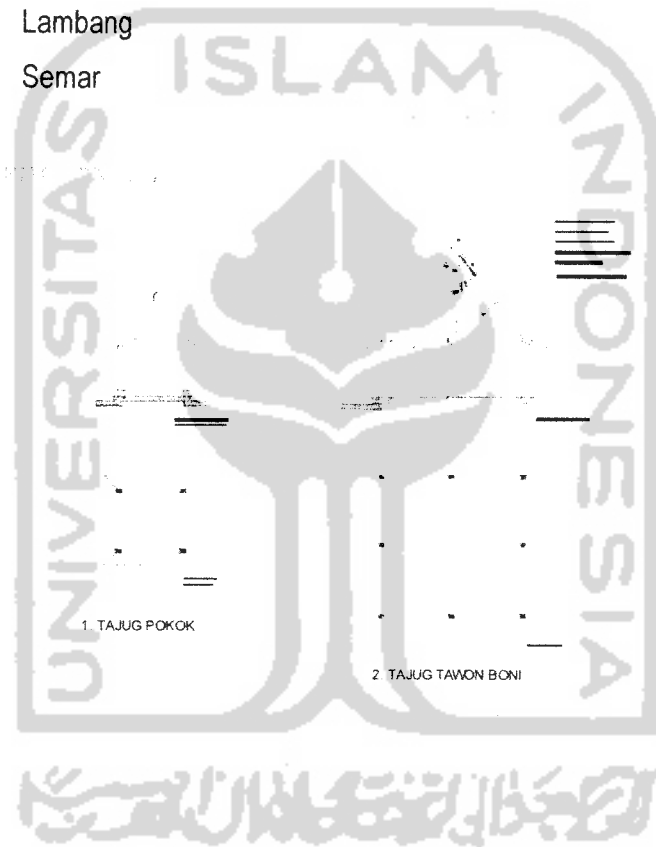
- c. Gedhang Selirang
- d. Sinom
- e. Apitan
- f. Gajah
- g. Gotong Mayit
- h. Cere Gancet
- i. Dara Gepak
- j. Baya Mangap
- k. Pacul Gowang
- l. Srontongan
- m. Klabang Nyander
- n. Jompongan
- o. Semar
- p. Lambang Teplok



3. **Tajug atau Masjid** : Ragam ini mempunyai denah bujur sangkar dengan empat tiang dan empat bidang atap yang bertemu di satu titik puncak yang runcing. Ragam ini banyak digunakan untuk bangunan sakral seperti cungkup, makam, langgar, mushola, dan masjid.

Type dan Sub-Type Tajug / Masjid :

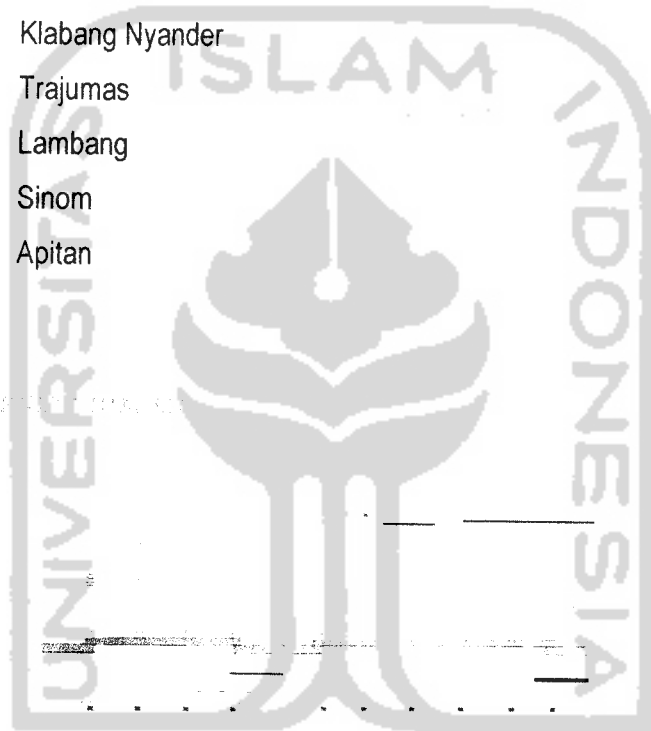
- a. Tawon Goni
- b. Ceblokan
- c. Lawakan
- d. Lambang
- e. Semar



4. **Limasan** : ragam limasan mempunyai denah empat persegi panjang, dengan empat bidang atap. Yang dua bidang berbentuk segitiga sama kaki yang disebut "kejen" atau "cocor", sedang dua bidang lainnya berbentuk jajaran genjang sama sisi yang disebut "brujung". Dalam perkembangannya, bentuk Limasan-pokok tersebut diberi tambahan pada sisi-sisinya yang disebut "empyak-emper".

Tipe dan Sub-Tipe Limasan :

- a. Enom
- b. Ceblokan
- c. Cere Gancet
- d. Gotong Mayit
- e. Semar
- f. Empyak Setangkep
- g. Bapangan
- h. Klabang Nyander
- i. Trajumas
- j. Lambang
- k. Sinom
- l. Apitan



1. LIMASAN POKOK

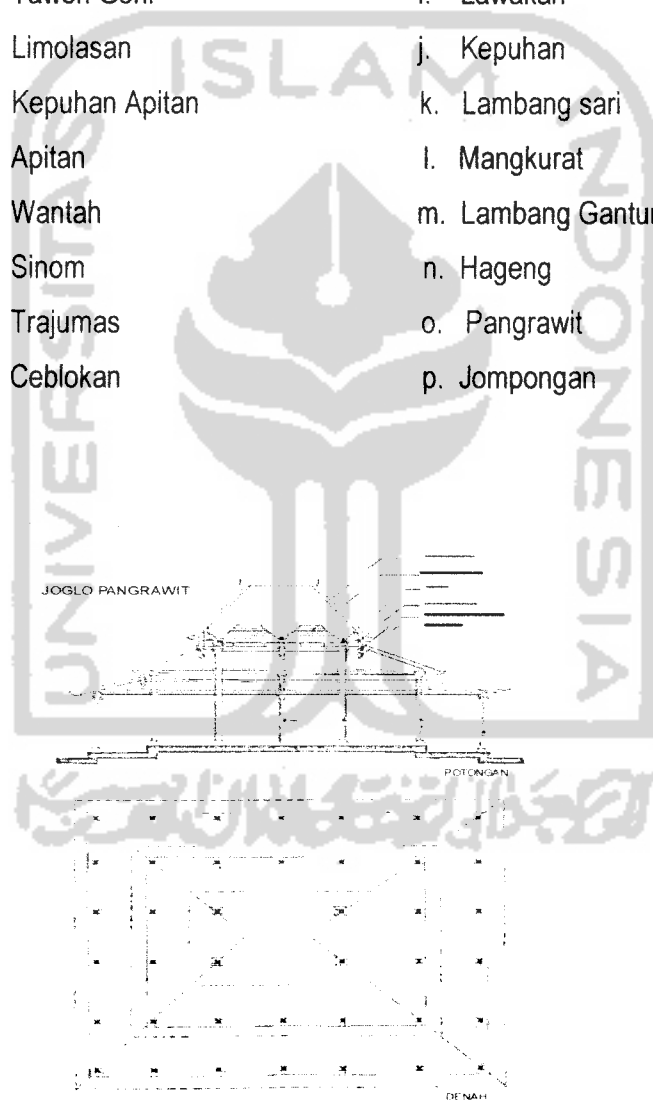
2. LIMASAN LAWAKAN

Rum yang mas; men; buda Kabu nene jawa Sehir ruma dapa

5. **Joglo atau Tikelan** : Merupakan ragam arsitektur tradisional Jawa yang paling sempurna dan canggih, dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan ragam-ragam yang lain. Ciri umum bentuk bangunan joglo adalah empat tiang pokok di tengah yang disebut *saka guru*, dan digunakannya blandar bersusun yang disebut *tumpang sari*. Blandar tumpang sari ini bersusun ke atas, makin ke atas makin melebar.

Tipe dan Sub-Tipe Joglo :

- | | |
|-------------------|--------------------|
| a. Tawon Goni | i. Lawakan |
| b. Limolasan | j. Kepuhan |
| c. Kepuhan Apitan | k. Lambang sari |
| d. Apitan | l. Mangkurat |
| e. Wantah | m. Lambang Gantung |
| f. Sinom | n. Hageng |
| g. Trajumas | o. Pangrawit |
| h. Ceblokan | p. Jompongan |



INJAUAN K

modernisme
para arsitek
paya interna
mengharapan
berdasarkan
insip kesa!
mengatakan
angunan h
mpulan "I
mengekses
arena memi
angunan-ba
ass-and-ste
buah makr
ereka juga
odel "dunia

Rumah adat Jawa di mata masyarakat adalah sebagai salah satu budaya Jawa yang sudah sangat melekat pada masyarakat Jawa dan telah dikenali oleh masyarakat Indonesia bahkan telah sampai ke luar negeri. Orang telah lama mengenal budaya ini sebagai sosok bangunan yang memiliki nilai sejarah dan budaya lokal yang tinggi. Rumah adat ini juga merupakan rumah adat di Kabupaten Banyumas khususnya Purwokerto dan merupakan budaya warisan nenek moyang yang harus dilestarikan sehingga menjadi kebanggaan masyarakat Jawa pada umumnya dan masyarakat Purwokerto pada khususnya.

Sehingga di dalam proses perancangan Shopping Center ini mengambil tipologi rumah tradisional Jawa dari segi budaya sebagai konsepnya, dengan tujuan agar dapat memberikan karakteristik yang khas dari kebudayaan Jawa di Purwokerto.

2.4. TINJAUAN KARAKTERISTIK BANGUNAN MODERN

Modernisme mendominasi arsitektur (juga bidang lainnya) sampai pada tahun 1970-an. Para arsitek modern mengembangkan gaya yang terkenal dengan International style (gaya internasional). Arsitektur modern mempunyai keyakinan kepada rasio manusia dan pengharapan untuk menciptakan manusia idaman.

Berdasarkan prinsip tersebut, arsitek-arsitek modern mendirikan bangunan sesuai dengan prinsip kesatuan (unity). Frank Lloyd Wright menjadi contoh bagi arsitek lainnya. Ia mengatakan bangunan-bangunan modern harus merupakan sebuah kesatuan organis. Bangunan harus merupakan "kesatuan yang agung" (one great thing) dan bukan kumpulan "bahan yang tidak agung" (little things). Sebuah bangunan harus mengekspresikan makna tunggal.

Karena memegang prinsip kesatuan, arsitektur modern mempunyai ciri khas "univalence." Bangunan-bangunan modern menunjukkan bentuk yang sederhana dan ini nyata dari pola glass-and-steel boxes. Arsitektur mencari bentuk sederhana yang dapat menyampaikan sebuah makna tunggal. Cara yang digunakan adalah "repetisi"(pengulangan). Karena mereka juga hendak sempurna dalam geometri, bangunan-bangunannya menyerupai model "dunia lain."

Arsitektur modern berkembang dan menjadi arus yang dominan. Arsitektur modern memajukan program industrialisasi dan menyingkirkan aneka ragam corak lokal. Akibatnya ekspansi arsitektur modern sering menghancurkan struktur bangunan tradisional. Ia hampir meratakan semua bangunan tradisional dengan bulldozer. Bulldozer adalah alat yang merupakan cetusan jiwa modern untuk "maju"(progress).¹⁷



2.5. TINJAUAN CITRA BANGUNAN

2.5.1 Pengertian Citra

Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu gambaran (*image*). Suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra erat kaitannya dengan guna. Citra menunjuk pada tingkatan kebudayaan, sedangkan guna lebih menuding pada segi keterampilan / kemampuan.¹⁸

¹⁷ Walter Gropius, "Programme of the staatloches Bauhaus in Weimar" (1919), dalam Programmes and Manifestos on Twentieth-Century Architecture, ed. Ulrich Conrads, terj. Michael Bullock (London: Lund Humphries, 1970), Hal. 25.

¹⁸ Mangunwijaya, YB, Wastu Citra, hlm 25, PT Gramedia Jakarta, 1988



Menurut YB Mangun Wijaya, citra merupakan ungkapan bangunan yang diterima orang yang menangkap kesan dan pesan dari bangunan tersebut. Ungkapannya dapat berupa, antara lain, adalah sebagai berikut:¹⁹

1. Bentuk sebagai Citra
2. Citra sebagai Bahasa (Alat komunikasi)
3. Cita sebagai Ekspresi (Ungkapan jiwa)
4. Citra sebagai Simbol
5. Citra sebagai Ciri/ Karakter

Menurut Harvey M. Rubenstein, citra dapat di bentuk oleh 5 hal, yaitu:²⁰

- A. Shape (bentuk/ raut)
- B. Color (warna)
- C. Texture (tekstur)
- D. Arrangement (komposisi, susunan)
- E. Sensory Quality (kualitas panca indera)

2.5.2 Elemen Pembentuk Kota

Citra dapat diwujudkan ke dalam desain ruang luar dan ruang dalam suatu rancangan bangunan, dengan mentransformasikan 5 elemen pembentuk kota, yaitu:

- a. **Paths**, yaitu rute-rute sirkulasi yang menampung pergerakan orang. Misalnya: jalan, jalan kecil/setapak, angkutan dan rel kereta api.
- b. **Nodes**, yaitu pusat-pusat aktivitas yang mana kita dapat masuk ke dalamnya. Mereka adalah persimpangan dan perempatan jalan, poin-poin konsentrasi seperti plaza, tempat-tempat aktivitas moda transportasi seperti jalan bis atau stasiun kereta api.
- c. **Edges**, yaitu batas area atau wilayah yang terkenal terhadap yang lainnya. Mereka berupa sungai, jalan sebagai batas sebuah kota.
- d. **Distric**, yaitu pemisah anatar bagian luar sebuah kota yang biasanya berkarakter secara khusus.

¹⁹ Ibid, hlm 89

²⁰ Rubenstein, Harvey. M, Central City Mall, 1987

- e. **Landmark**, yaitu berupa objek fisik seperti building (bangunan), tower (menara) sign (tanda), Dome (kubah), mountain (gunung), hill (bukit).

2.6. Studi Banding Pusat Perbelanjaan

Studi banding disini sebagai gambaran Pusat Perbelanjaan yaitu dengan mengidentifikasi mengenai bangunan Pusat Perbelanjaan yang telah ada dan beroperasi dengan baik.

2.6.1 Taman Anggrek Mall – Jakarta Barat

Merupakan mall terbesar yang ada di Jakarta dengan skala pelayanan regional dan sasaran pengunjung golongan menengah keatas. Mall ini merupakan pusat perbelanjaan dan rekreasi yang menyediakan kelengkapan barang kebutuhan serta fasilitas hiburan sekaligus juga memiliki condominium. Dengan menggunakan gaya arsitektur modern dan fasilitas yang modern pula, mall ini menampilkan ke-modern dirinya sebagai "The Greatest Place in Jakarta for Shopping Dinning and Entertainment". Mall ini memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang datang baik untuk berbelanja maupun hanya sekedar jalan-jalan, hal ini ditunjukkan dengan tersedianya berbagai fasilitas kenyamanan seperti street furniture, taman, petunjuk arah jalan manually, peta lokasi computerize yang tersedia pada setiap lantainya.

Spesifikasi :

- Koridor : lebih dari satu
- Lebar koridor standar : 6 m
- Jumlah lantai : 4 lantai, 1 lantai basement, 2 lantai dasar
- Transportasi : lift, escalator, tangga
- Parkir : di dalam bangunan
- Pintu masuk : dari pintu utama
- Atrium : tengah bangunan
- Magnet / anchor : hubungan vertikal / horisontal



Fasilitas yang ditawarkan :

- 5 department store dan supermarket
- lebih dari 400 unit pertokoan (fashion, hobbies, gifts, books, toys, shoes, accesories, beauty & fragrances, hair salon & bridal, jewellery & watches, textile & batik, home furnishing, health % pharmacies, service & photo, electronics, music & computer, opticians, bank + financial services)
- 85 restoran dan cafe
- ice-rink klas internasional
- entertainment (bioskop, terminal game, sky rink ice skating, cyberia infokom, animation technology), stage.

2.6.2 Karawaci Mall – Tangerang

Merupakan mall dengan skala pelayanan regional dan dengan sasaran pengunjung golongan menengah keatas. Mall ini merupakan pusat perbelanjaan sekaligus rekreasi yang menyediakan kelengkapan barang kebutuhan serta fasilitas hiburan. Pada mall ini ada pemisahan yang cukup jelas antar bagian pusat perbelanjaan (retail, supermarket, department store) dan pusat rekreasinya (hiburan, arena anak-anak, foodcourt, restoran), hal ini ditunjukkan pula dengan adanya perbedaan gaya bangunan antar keduanya.



Spesifikasi :

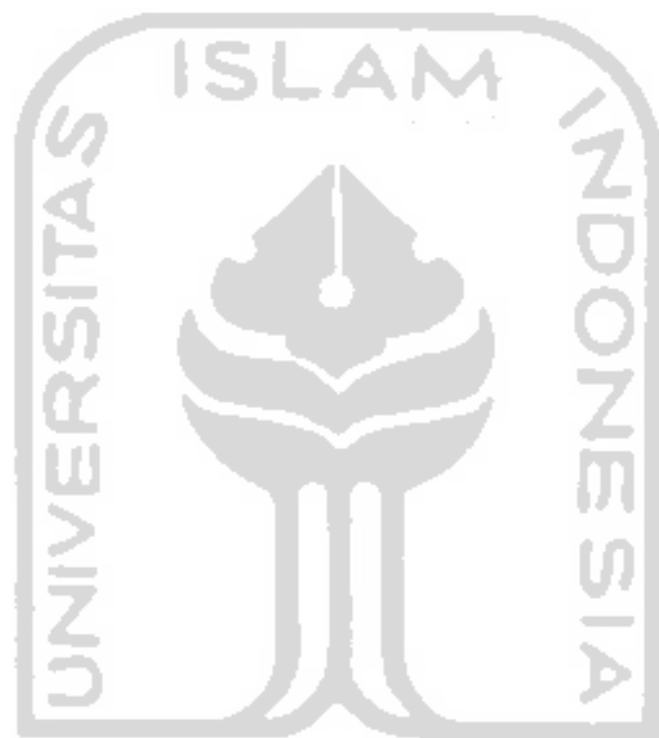
- Koridor : lebih dari satu
- Lebar koridor standar : 6 m
- Jumlah lantai : 2 lantai, 1 basement
- Transportasi : escalator, tangga
- Parkir : di luar bangunan dan dalam bangunan
- Pintu masuk : dari pintu utama

- Atrium : tengah bangunan
- Magnet / anchor : hubungan vertikal / horisontal
- Jarak antara magnet : atas – bawah / lebih dari 2.00 m

Fasilitas yang ditawarkan :

- 1 department store & supermarket
- lebih dari 50 unit pertokoan (fashion, hobbies, gifts, books, toys, shoes, accesories, beauty & fragrances, salon, jewellery & watches, textile & batik,
- home furnishing, service & photo, electronics, music & computer, opticians, bank + financial services)
- 30 restoran dan cafe
- entertainment (bioskop, terminal game, cyberia infokom, animation technology), entertainment stage.





جامعة الإسلام في إندونيسيا



٤٣٤ III

BAB III

ANALISA ARSITEKTURAL

3.1. ANALISA LOKASI DAN SITE

3.1.1 Dasar pertimbangan penentuan site :

Site terpilih, terletak di lahan bekas terminal Purwokerto yang memiliki luas 1.53 Ha. Site ini terletak disudut barat persimpangan Jl. Gerilya dan Jl. K.H. Wachid Hasyim, Kelurahan Karangklesem.

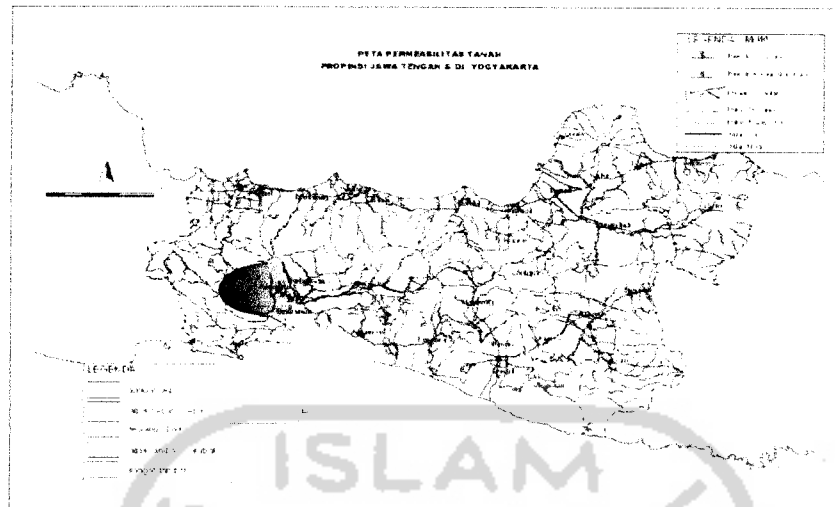
Berdasarkan Perda Propinsi Jawa Tengah No. 2 Tahun 2003 dan Perda Kabupaten Banyumas No. 6 Tahun 2002 tentang RUTRK / RDTRK Purwokerto, maka lahan bekas terminal seluas ± 1.53 Ha adalah ;¹

- Merupakan kawasan perdagangan dan jasa dengan lingkup pelayanan regional (fungsi primer).
- Koefisien dasar bangunan maksimum 80% atau 12.240 m²
- Ketinggian bangunan yang diijinkan maksimum 10 lantai.

3.1.2 Batas - Batas Site :

- Batas Utara : jalan raya, pertokoan, hotel dan masjid
- Batas Selatan : Permukiman, sawah, penginapan dan jalan lingkungan
- Batas Timur : Permukiman, pengadilan negeri dan jalan lingkungan
- Batas Barat : Permukiman, pertokoan, dan jalan raya

¹ Sumber : DPRD Kabupaten Banyumas, Pemanfaatan Lahan Bekas Terminal Bus Purwokerto



Peta Jawa Tengah dan DIY



Peta Purwokerto

Site Shopping Center

Area Perdagangan

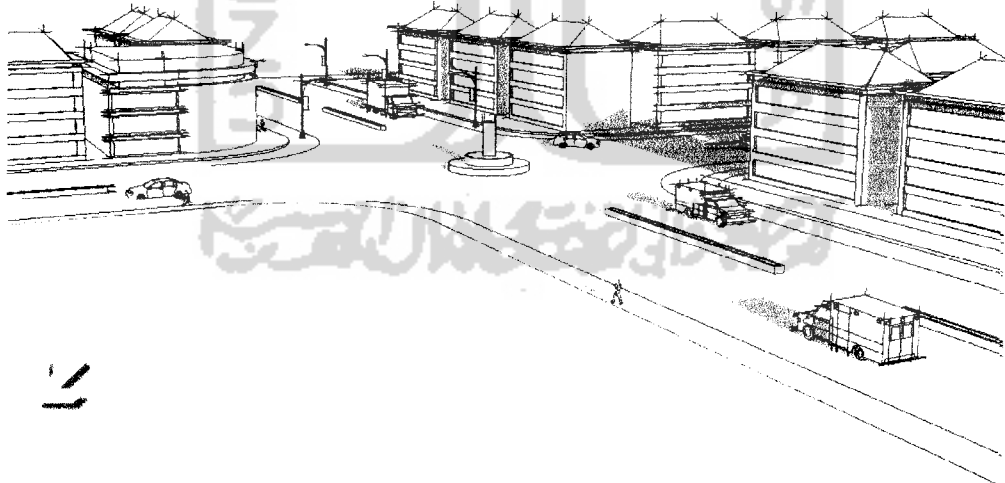
Area Permukiman
Penduduk



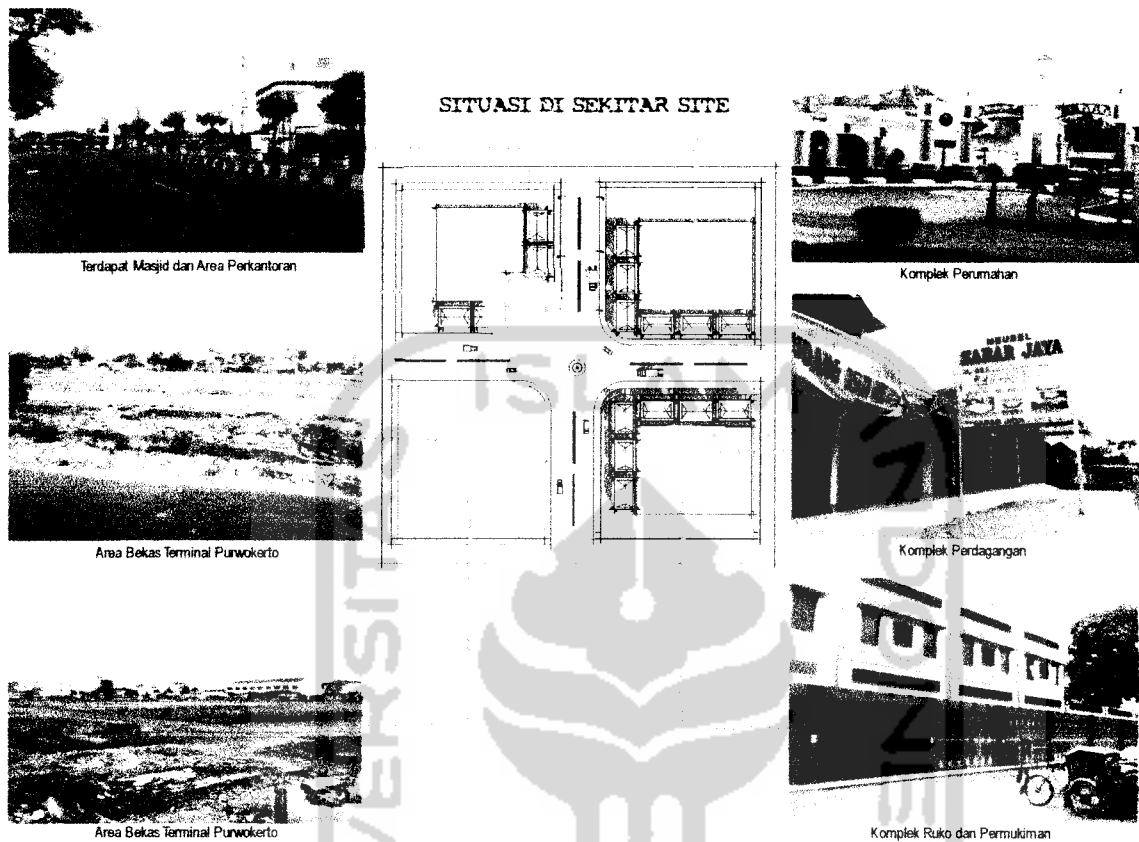
SHOPPING CENTER



Situasi di sekitar site.....



12



3.2. ANALISA PENGOLAHAN SITE MAKRO

3.2.1 Analisis View

Dasar pertimbangan :

- Kepadatan lalu lintas di sekitar lingkungan site yang dapat menimbulkan kemacetan
- Kecenderungan penyedia jasa transportasi seperti taksi, becak dan bus untuk mencari penumpang di area komersial
- Hilangnya lahan pekerjaan bagi PKL yang berada di tepi jalan sekitar site

Isu Strategis : Dengan peran kawasan sebagai pusat perdagangan dan pertokoan, diharapkan Shopping Center di Purwokerto dapat menjadi pusat kegiatan komersial skala pelayanan regional menengah keatas sebagai magnet pusat perdagangan di kawasan

3.4 ANALISA PENDEKATAN KONSEP KERUANGAN

3.4.1 Analisa Kelompok Kegiatan

Dengan pertimbangan akan kebutuhan kegiatan dan sifat kegiatan yang akan di fasilitasi, jenis kegiatan yang diwadahi dalam area Shopping Center di Purwokerto terdiri atas :

- a. Kegiatan Umum : terdiri dari kegiatan informasi, promosi/pameran dan pergerakan
- b. Kegiatan Utama : terdiri dari kegiatan perbelanjaan, dan rekreasi
- c. Kegiatan Penunjang : terdiri dari kegiatan pengelolaan, operasional dan servis.

3.4.2 Analisa Pengelompokan Ruang

Dengan berdasarkan pertimbangan bentuk dan jenis kegiatan serta sifat dan karakter kegiatan yang berlangsung dalam Pusat Perbelanjaan di Purwokerto, maka pengelompokan ruang sebagai fasilitas kegiatan yang ada meliputi fasilitas-fasilitas sebagai berikut :

3.4.2.1 Fasilitas Umum

Fasilitas umum berfungsi untuk menunjang kegiatan umum yang pola kegiatannya untuk semua aktifitas pergerakan umum pelaku bangunan baik pengunjung, penyewa/ penjual maupun pengelola meliputi :

- **Main entrance, hall utama, atrium, ruang pameran, entertainment stage**, direncanakan saling berhubungan dekat dan terletak pada lantai dasar dengan pertimbangan untuk kemudahan pencapaian dan untuk menarik perhatian pengunjung. Serta tambahan beberapa fasilitas lain seperti fasilitas ATM.
- **Mall / koridor (street mall) dan ruang informasi**, disediakan di tiap lantai dengan pertimbangan kebutuhan sebagai pendukung kegiatan pergerakan dan informasi. Sebagai pelengkap diberikan fasilitas street furniture, petunjuk arah dan peta lokasi. Serta beberapa fasilitas lain seperti lavatory dan fasilitas telepon terletak pada ujung bangunan, dengan pertimbangan kebutuhan fasilitas ini dapat menunjang unit-unit perbelanjaan, rekreasi dan jasa.

3.4.2.2 Fasilitas Utama

Fasilitas utama yang meliputi fasilitas perbelanjaan dan rekreasi, direncanakan terletak menyebar pada tiap-tiap lantai, dengan pertimbangan alur sirkulasi yang dilalui oleh pengunjung dapat seimbang baik secara horisontal maupun vertikal. Meliputi :²

1. Unit-unit perbelanjaan, seperti :
 - **Department store**, direncanakan dalam ruangan yang cukup luas terletak pada lantai 2 dan 3 pada bagian sudut bangunan dan terletak agak jauh dari area makanan serta mempunyai jalur pedestrian yang cukup lebar.
 - **Supermarket**, direncanakan terletak dalam 1 lantai yang cukup luas yaitu pada sudut lantai 1 dan berada dekat dengan car park dengan pertimbangan kemudahan trolley barang dapat langsung didorong sampai ke kendaraan.
 - **Retails**, direncanakan terletak merata pada setiap lantai, setiap unit retail mempunyai ukuran dan bentuk yang adaptable berdasarkan kebutuhan penyewa dimana penyewa dapat merubah desain ruangan berdasarkan persetujuan pihak pengelola (divisi architectural). Contohnya retails hardware (elektronik, furniture, dan benda antik), yang mempunyai kebutuhan ruangan berdinding untuk penempatan barang.
 - **Bookstore**, direncanakan berada dalam 1 lantai setiap unitnya antara sudut lantai 2 sampai 3, dengan pertimbangan dapat menjangkau retails yang berada di antaranya.
2. Unit-unit rekreasi, seperti :
 - **Teather, nightclub**, direncanakan berada pada lantai teratas dengan pertimbangan kebutuhan struktur dan material yang berbeda dengan unit rekreasi lain, seperti kebutuhan sound system, akustik, ketinggian lantai dan ceiling.

² Darlow, Clive, BSc, ARICS, Enclosed Shopping Centre, Architectural Press – London, London, 1972, hlm 22

pengelola, sedangkan pengunjung dan penyewa terletak di basement / lantai parkir serta halaman sekitar bangunan.

3.4.3 Analisa Persyaratan Kelompok Ruang

Dengan pertimbangan persyaratan kebutuhan fasilitas yang harus disediakan, atas pengelompokkan ruang di atas, setiap ruang kegiatan out-door dan in-door baik fasilitas pusat perbelanjaan, rekreasi, layanan jasa, maupun servis pengelolaan, operasional servis dan area parkir juga memiliki perbedaan kebutuhan ruang masing-masing.



Jenis Ruang	Persyaratan
1 Peruangan seluruh fasilitas Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> - jalan masuk maupun sirkulasi dalam ruang harus jelas - kelengkapan fasilitas dalam ruang yang memenuhi standar (pertimbangan tinggi dan besar manusia) - tinggi antar lantai tiap ruang 4-5 m - area perbelanjaan merupakan area bebas kolom (untuk kenyamanan gerak dan pandangan dalam ruangan) - lebar selasar/street mall min. 2 m - terdapat batas tepi street mall dengan ruang pertokoan 60 cm - pengaturan lighting peruangan - accessibility for all (kemudahan fasilitas untuk penyandang cacat) - aksesibilitas (kemudahan sirkulasi jalan baik jalan masuk, jalur keluar, jalur horisontal, vertikal, tangga darurat, dll)
2 Peruangan untuk fasilitas rekreasi <ul style="list-style-type: none"> - restoran, cafe, coffeeshop, foodcourt (in door) (out door) - night club - bioskop - community centre - gamestation, kids centre outdoor 	<ul style="list-style-type: none"> - tata letak harus jelas - sirkulasi pergerakan lancar - pengaturan penerangan, sound system, ketinggian lantai - sirkulasi udara terbuka lancar - berada pada ruangan pada lantai bawah, pengaturan penerangan, sound system, kedap suara, ketinggian lantai - pengaturan penerangan, sound system, kedap suara/akustik, ketinggian lantai - ruangan luas, jalan masuk berbeda dengan area perbelanjaan - tata letak harus jelas - sirkulasi harus jelas didukung dengan landscape
3 Fasilitas Umum dan Servis	<ul style="list-style-type: none"> - Letaknya terjangkau dan jelas - Besaran ruang minimal 1 orang (60x50 cm) - Ruang parkir mempunyai akses langsung untuk masuk ke dalam bangunan, tinggi antar lantai 2,5 - 3 m, luasan cukup besar untuk menampung, parkir ekonomis (90°)
4 Ruang Luar	<ul style="list-style-type: none"> - Taman untuk mengcover polusi lalu lintas jalan - Perbedaan jalur sirkulasi kendaraan dan pedestrian untuk masuk ke dalam bangunan dengan perbedaan tekstur/ketinggian lantai - Jalur pedestrian terlindung (memakai atap) - Jalur kendaraan mempunyai 2 akses, langsung/melewati bangunan dan masuk parkir bangunan

Ardhannie yahoo.com

Secara khusus, penyewa yang menyewa ruang pertokoan baik unit perbelanjaan maupun rekreasi dapat mendesain kembali ruangan tersebut namun disesuaikan dengan ketentuan atau persyaratan yang dibuat atau dengan persetujuan divisi architectural bangunan Shopping Center di Purwokerto.

3.4.4 Analisa Kelompok Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Dasar Pertimbangan :

- a. Macam aktivitas kegiatan yang terjadi dari masing-masing kelompok ruang
- b. Fasilitas dari tiap kelompok ruang

<p>KEGIATAN UMUM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan Informasi - Kegiatan Pameran/Promosi/Entertainment - Kegiatan Pergerakan 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Informasi - R. Pameran - R. Entertainment Stage - R. Sirkulasi - ATM - Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian informasi pelanggan - Pameran/promosi peragaan barang - Pelayanan customer - Penyajian hiburan - Sirkulasi - Transaksi ATM - Metabolisme 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Informasi/Customer Service - R. Pameran - Counter Pelayanan - Atrium - Entrance/main hall - ATM box - Lavatory
<p>KEGIATAN UTAMA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan Belanja 	<ul style="list-style-type: none"> - Departement Store - Supermarket 	<ul style="list-style-type: none"> - Penjualan barang - Pengepasan pakaian - Pengadaan/penyimpanan barang - Pembayaran - Penitipan barang - Penjualan kebutuhan sehari-hari - Penyimpanan bahan makanan - Penyimpanan barang - Pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Penyajian barang - Fitting & dressing room - Storage Space/gudang - Kasir - Tempat penitipan - R. Penyajian barang - Gudang pendingin - Storage Space/gudang - Kasir

<p>- Kegiatan Rekreasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bookstore - Retails Shop - Bioskop - Gamestation - Kids centre - Restoran 	<ul style="list-style-type: none"> - Penitipan barang - Penjualan buku & alat tulis - Pengadaan barang - Pembayaran - Penjualan aneka barang - Peragaan barang - Pengadaan barang - Pembelian tiket - Menunggu pemutaran film - Pembelian snack - Menonton film - Persiapan Karyawan - Administrasi bioskop - Pemutaran film - Metabolisme - Pembelian tiket - Permainan gamestation - Pengelolaan gamestation - Penyimpanan alat - Pembelian tiket - Permainan - Menunggu anak - Pengelolaan Kids centre - Penyimpanan alat - Makan dan minum - Penyimpanan bahan - Pengolahan makanan - Penyimpanan alat - Pembuangan sampah - Pembayaran - Penyimpanan barang - Metabolisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penitipan - R. Penyajian barang - Storage Space/gudang - Kasir - R. Penyajian barang - R. Peragaan/Etalase - Storage Space/gudang - Loket - Lobby/R. Tunggu - Cafeteria - Audience - R. Karyawan - R. Administrasi - R. Proyektor - Lavatory - Loket - Arena gamestation - R. Pengelola - Gudang - Loket - Arena kidscentre in/out - Area/R. Tunggu - R. Pengelola - Gudang - Area makan minum - Gudang pendingin - Dapur - Gudang - R. Sampah - Kasir - Loker - Lavatory
----------------------------	--	--	---

KEGIATAN PENUNJANG			
- Kegiatan Service	- Maintenance	- Maintenance gedung - Penyimpanan alat	- R. Maintenance - Gudang
	- R. Karyawan	- Penyimpanan barang - Ganti kostum - Istirahat karyawan	- Locker barang - R. Ganti - R. Karyawan
	- Sarana peribadatan	- Peribadatan - Metabolisme	- R. Ibadah - Lavatory
	- Pos keamanan	- Penjagaan keamanan - Istirahat	- Pos jaga - R. Keamanan
	- Area parkir	- Parkir pengunjung - Parkir pengelola	- Area parkir mobil - Area parkir motor - Area parkir mobil - Area parkir motor

3.4.5 Analisa Besaran Ruang

3.4.5.1 Dasar Pertimbangan

- Kapasitas ruang/jumlah pemakai
- Dimensi perabot/peralatan
- Jenis kegiatan
- Standar luasan unit fungsi yang dibakukan
- Standar flow gerak, sirkulasi

⁴Pendekatan hubungan personal (meter) yang cukup bagi individu untuk mewujudkan personal spacenya atau suatu kapsul maya yang berpindah-pindah mengikuti gerakan individu yang bersangkutan (J.D. Fisher, 1984) sesuai dengan tingkat interaksi sosialnya dengan orang lain, dengan menggunakan formula : luas alas kapsul maya personal space x jumlah pelaku kegiatan = $\pi.r^2.A$

⁴ Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Solo Baru, TGA, 2002

6 Perhit

3.4.6.1

π : 3,14

r : jarak personal space sesuai dengan tingkat interaksi sosial antar individu

A : pendekatan kapasitas ruang/jumlah pelaku kegiatan

3.4.5.2 Dasar Perhitungan :

1. Perhitungan Standart (studi literatur) :

- Neufert Architect Data, Ernst Neufert, edisi 1 & 2, 1980
- Time-Saver Standards for Building Types, Joseph de Chiara and John Hancock Callender, 1973
- Human dimension and interior space

2. Perhitungan Khusus : ditentukan dari besaran kapasitas, kenyamanan pengguna ruang, unit fungsi, sirkulasi, flow

Penentuan gerak flow :

- 10 % = standar flow gerak minimum
- 20 % = kebutuhan keleluasaan gerak
- 30 % = tuntutan kenyamanan fisik
- 40 % = tuntutan kenyamanan psikis
- 50 % = tuntutan persyaratan spesifikasi kegiatan
- 60 % = keterlibatan terhadap service kegiatan
- 70 – 100 % = untuk ruang umum, hall, mall, galeri pameran

30% = 30'

dan Total F

3.4.6.2 Fasilitas Utama

a. Fasilitas Perbelanjaan

	KEBUTUHAN	KAPASIT AS/UNIT	PENDEKATAN/ STANDART M ² /org	LUAS M ²	TOTAL M ²
Retails Shop					
- Shop	71 unit	-	Standar: 16-40m ² /unit	5x8	71x40= 2840
- Retail shop	40 unit	-	Asumsi: 2x luas shop	8x10	40x80= 3200
Flow 30% = 30%x(2840+3200)=					1812
Luasan Total Retail Shop = 7852m ²					
Department Store					
- Area penjualan	-	-	Asumsi: 50%luas retail	3200x0,5	1600
- Penyimpanan	-	-	Standar: 10%xarea penjualan	10%x1600	160
- Kamar pas	16 unit	2 orang	Standar: 1,5x1=1.5	16x1.5	24
- Kasir	8 unit	16 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja kasir 2 kursi 1 rak simpan	Besaran perabot: 1x0,9x1,5=1,35 2x0,6x0,55=0,66 0,4x3=1,2	3,21x8= 25,68
Flow 30% = 30%x(1600+160+24+26)= 1810x0.3					543
Luasan Total Department Store = 2353m ²					
Supermarket					
- Area penjualan	-	-	Asumsi: = 30%luas retail	30%x3200	960
- pendingin	1 unit	-	Standar: 5%xarea penjualan	5%x960	48
- R. Penyimpanan	1 unit	-	Standar: 5%xarea penjualan	5%x960	48
- Kasir	4 unit	8 orang	kebutuhan perabot: 1 meja kasir 1meja pengepakan	besaran perabot: 0,6x0,75=0,45 0,9x1,5=2,7	4x6,65 =26,6
- T. Penitipan barang	1 unit	2 orang	kebutuhan perabot: 2 rak simpan 2 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	besaran perabot: 2x0,6x1,5=1,8 2x0,6x0,55=0,66	2,46x1,3 =3,2
Flow 30% = 30%x(960+48+48+27+3,2)=1086 x0,3					326
Luasan Total Supermarket = 1412m ²					

Bookstore					
- Area penjualan	-	-	Standar: 20% luas retail	15%x3200	480
- Gudang	1 unit	-	Standar: 10%area penjualan	10%x480	48
- Kasir	2 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja 2 kursi 1 rak simpan	Besaran perabot: 0,9x1,5=1,35 2x0,6x0,55=0,66 0,4x3=1,2	3,21x2 =6,42
- T. Penitipan barang	1 unit	1 orang	Kebutuhan perabot: 2 rak simpan 1 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,6x1,5=1,8 0,6x0,55=0,33	2,13x1,3 =2,8
Flow 30% =30%x(480+48+6,4+2,8)= 537,2x0,3					161
Luasan Total Bookstore = 699m ²					
Luasan Total Fasilitas Belanja = 12.315 m					

b. Fasilitas Rekreasi

	KEBUTUHAN	KAPASITASI/UNIT	PENDEKATAN/ STANDART M ² /org	LUAS M ²	TOTAL M ²
Teather					
- Audience	2 unit	230 orang	Kebutuhan perabot: 230 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 230x0,7=161 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x80=62,8	2x224= 448
- Loket	4 unit	1 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja 1 kursi hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,6x0,4=0,24 0,55x0,6=0,33 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x1=1,78	4x2,35= 9,4
- Cafee shop	2 unit	16 orang	Kebutuhan perabot: 3 rak makanan 1 almari simpan 4 meja 16 kursi hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 3x0,6x1,25=2,25 0,4x2,25=0,9 4x0,6x0,9=2,16 16x0,55x0,6=5,28 besaran ruang: 3,14x0,8x16=40,2	2x50,8= 101,6
- R. Administrasi	1 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 2 meja 4 kursi	Besaran perabot: 2x0,9x1,5=2,7 4x0,6x0,55=1,32	11,6

- R. Proyektor	2 unit		1 rak simpan hubungan personal 0,5-1,3 Standar: 19-25	0,4x1,5=0,6 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x4=7 2x20	40
- Lavatory	2 unit lavatory wanita	6 orang	Kebutuhan perabot: 3 closet 3 wastafel hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 3x0,8 x1,2=2,88 3x0,5x0,7=1,05 besaran ruang: 3,14x0,6x6=11,3 total 1 unit= 15,23	2x15,23= 30,46
	2 unit lavatory pria	6 orang	Kebutuhan perabot: 3 closet 2 urinal hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 3x0,8x1,2=2,88 2x0,65x0,6=0,78 besaran ruang: 3,14x0,6x6=11,3 total 1 unit= 15	2x15=30
Flow 30% = 30%x(448+9,4+101,6+11,6+40+60,5) = 671,1x0,3					201,3
Luasan Total Bioskop = 872,4 m ²					

Gamestation					
- Loket	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja layanan 2 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,6x1,25=0,75 2x0,55x0,6=0,66 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x2=3,5	4,9
- Arena gamestation	1 unit	60 orang	Kebutuhan perabot: 30 videogame 30 game ketangkasan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 30x1,5x0,9=40,5 30x1,5x1,2=54 besaran ruang: 3,14x1 ² x60=188,4	282,9
- R. Pengelola	1 unit	6 orang	Kebutuhan perabot: 3meja 6 kursi 1 rak simpan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 3x0,7x1=2,1 6x0,55x0,6=1,98 0,4x1,25=0,5 besaran ruang: 3,14x1 ² x6=18,84	23,42
- Gudang	1 unit	-	Standar: 10% area mainan	besaran ruang: 10%x282,9	28,3
Flow 40% = 40%x(4,9+282,9+23,42+28,3)=339,52x0,4					135,8
Luasan Total Gamestation = 475,32 m ²					

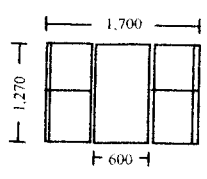
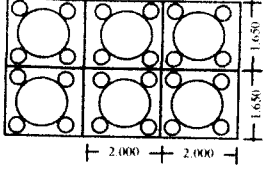
Kids Centre					
- Loket	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja layanan 2 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,6x1,25=0,75 2x0,55x0,6=0,66 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x2=3,5	4,9
- Arena Kidscentre	1 unit	20 orang	Kebutuhan perabot: 1 ring panjatan	Besaran perabot: 4,5x9=40,5	241,65

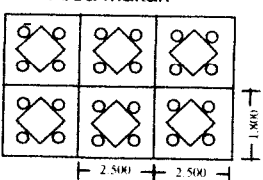
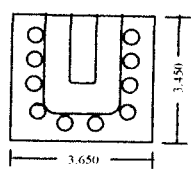
- Area tunggu	1 unit	20 orang	2 papan luncur 1 kolam bola 3 binatang gerak 1 area mobil mini: 8 mobil mini hub.person 0,5-1,3 hubungan personal: 0,5-1,3 Kebutuhan perabot: 5 bangku panjang hubungan personal: 0,5-1,3	2x3,6x10,5=75,6 3,5x2,75=9,625 3x1x1=3 8x0,8x1,2=7,68 3,14x1,3 ² x8=42,45 besaran ruang: 3,14x1 ² x20=62,8 Besaran perabot: 5x0,55x1,8=4,95 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x20=15,7	20,65
- R. Pengelola	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 2 meja 2 kursi 1 rak simpan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,7x1=1,4 2x0,55x0,6=0,66 0,4x1,25=5 besaran ruang: 3,14x1 ² x2=6,28	13,34
- Gudang	1 unit	-	Standar: 10% area mainan	10%x282,15	28,2
Flow 40% = 40%x(4,9+241,65+13,34+28,2)					123,5
Luasan Total Kidscentre = 432 m ²					

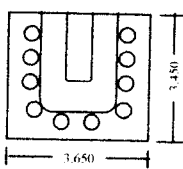
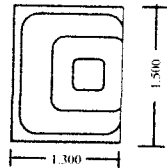
Food Court					
- Area makan	30 unit	4 orang	Standar: 1 meja 4 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	2,35x2,35=5,52 5,52x30= 165,6 3,14x1 ² x30= 94,2	165,6+94,2 = 259,8
- Pantry	15 unit	-	Standar: 30% area makan	30%x176,25	52,875
- Loker	1 unit	15 orang	Kebutuhan perabot: 15 loker simpan 1 meja 1 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 15x0,6x0,4=3,6 1x0,6x0,9=0,54 1x0,55x0,6=0,33 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x15=11,8	16,3
- Gudang	1 unit	-	Standar: 10% area makan	10%x176,25	17,625
- R. Sampah	1 unit	-	Standar: 10% pantry	10%x52,875	5,3
- Kasir	2 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 2 meja kasir 4 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,6x0,75=0,9 4x0,6x0,55=1,32 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x4=7,1	2x9,32= 18,64
- Lavatory	2 unit lavatory wanita	6 orang	Kebutuhan perabot: 3 closet 3 wastafel hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 3x0,8 x1,2=2,88 3x0,5x0,7=1,05 besaran ruang: 3,14x0,6x6=11,3 total 1 unit= 15,23	2x15,23= 30,46
	2 unit lavatory				

	pria	6 orang	Kebutuhan perabot: 3 closet 2 urinal hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 3x0,8x1,2=2,88 2x0,65x0,6=0,78 besaran ruang: 3,14x0,6x6=11,3 total 1 unit= 15	2x15=30
Flow 60% = 60%x(259,8+52,9+16,3+17,6+5,3+18,6+30,46+30)= 430,96x0,6					258,58
Luasan Total Food Court = 669,5 m ²					

Restoran					
- Restoran	20 unit	4 orang	Standar: 1 meja, 4 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	2,35x2,35=5,52 5,52x30= 165,6 besaran ruang: 3,14x1 ² x20= 62,8	165,6+62,8 =228,4
- Dapur	1 unit	-	Standar: 15% area makan	15%x228,4	34,26
- Gudang pendingin	1 unit	-	Standar: 5% area makan	5%x228,4	11,42
- Gudang kering	1 unit	-	Standar: 5% area makan	5%x228,4	11,42
- R. Sampah	1 unit	-	Standar: 10% dapur	10%x34,26	3,4
- Loker	1 unit	15 orang	Kebutuhan perabot: 15 loker simpan 1 meja 1 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 15x0,6x0,4=3,6 1x0,6x0,9=0,54 1x0,55x0,6=0,33 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x15=11,8	16,3
- Kasir	2 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 2meja kasir 4 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,6x0,75=0,9 4x0,6x0,55=1,32 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x4=7,04	9,26
- Lavatory	1 unit lavatory wanita	3 orang	Kebutuhan perabot: 2 closet 2 wastafel hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,8x1,2=1,92 2x0,5x0,7=0,7 besaran ruang: 3,14x1 ² x3=9,42 total 1 unit= 12,04	12,04
	1 unit lavatory pria	3 orang	Kebutuhan perabot: 2 closet 2 urinal hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,8x1,2=1,92 2x0,65x0,6=0,78 besaran ruang: 3,14x1 ² x3=9,42 total 1 unit=12,12	12,12
Flow 60% = 60%x(228,4+34,26+11,42+11,42+3,4+16,3+9,26+12,04+12,12)= 338,62x0,6					203
Luasan Total Restoran = 541,62 m ²					

Cafe					
- Area duduk	8 unit	4 orang	Standar: 1 meja 4 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	$1,270 \times 1,7 = 2,16$ besaran ruang: $3,14 \times 0,5^2 \times 4 = 3,14$	$8 \times 5,3 = 42,4$
					
	10 unit	-	Standar: 1 meja 4 kursi	$2 \times 1,65 = 3,3$	11,3
- Dapur	1 unit	-	Standar 15% area duduk	$15\% \times 75,4$	7,5
- Gudang	1 unit	-	Standar: 10% area duduk	$10\% \times 75,4$	1,5
- Stage	1 unit	-	Standar: 20% area duduk	$20\% \times 75,4$	34
- R. Persiapan	1 unit	10 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja rias 1 meja kopi 2 sofa hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: $0,4 \times 0,6 = 0,24$ $0,5 \times 1,2 = 0,6$ $2 \times 0,7 \times 1,25 = 1,75$ besaran ruang: $3,14 \times 1^2 \times 10 = 31,4$	8,5
- R. Operator	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja 1 rak simpan 2 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: $0,6 \times 1,25 = 0,75$ $0,6 \times 1 = 0,6$ $2 \times 0,6 \times 0,55 = 0,66$ besaran ruang: $3,14 \times 1^2 \times 2 = 6,28$	2,6
- Kasir	1 unit	1 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja kasir 1 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: $0,6 \times 0,75 = 0,45$ $0,6 \times 0,55 = 0,33$ besaran ruang: $3,14 \times 0,75^2 \times 1 = 1,8$	22
- Lavatory	1 unit lavatory wanita	3 orang	Kebutuhan perabot: 2 closet 1 bak mandi 2 wastafel hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: $2 \times 0,8 \times 1,2 = 1,92$ $0,75 \times 1,5 = 1,125$ $2 \times 0,5 \times 0,7 = 0,7$ besaran ruang: $3,14 \times 1^2 \times 3 = 9,42$	total 1 unit 13,2
	1 unit lavatory pria	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 closet 1 bak mandi 1 urinal hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: $0,8 \times 1,2 = 0,96$ $0,75 \times 1,5 = 1,125$ $1 \times 0,65 \times 0,6 = 0,39$ besaran ruang: $3,14 \times 1^2 \times 2 = 6,28$	total 1 unit 8,7
Flow 60% = $60\% \times (42,4 + 33 + 11,3 + 7,5 + 15 + 34 + 8,5 + 2,6 + 22)$					105,8
Luasan Total Cafe = 282 m ²					

Coffee Shop							
- Area makan 	8 unit	-	Standar: 1 meja 4 kursi	$2,5 \times 1,8 = 4,5$	$8 \times 4,5 = 36$		
- Bartender 	1 unit	-	Standar: 1 meja 10 kursi	$3,45 \times 3,65 = 12,6$		12,6	
- Kasir	1 unit	1 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja kasir 1 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: $0,6 \times 0,75 = 0,45$ $0,6 \times 0,55 = 0,33$ besaran ruang: $3,14 \times 0,75^2 \times 1 = 1,8$		2,6	
- Area Servis	1 unit	8 orang	Standar 30% area makan	$30\% \times 36 = 10,8$		10,8	
Flow 60% = $60\% \times (36 + 12,6 + 2,6 + 14,6)$							39,5
Luasan Total Coffee Shop = 105 m ²							

Night Club						
- R. Bartender 	1 unit	-	Standar: 1 meja 10 kursi	$3,45 \times 3,65 = 12,6$		12,6
- Area Duduk (sofa) 	20 unit	6 orang	Standar: 1 meja 1 kursi sofa bundar	$1,5 \times 1,3 = 1,95$	$20 \times 1,95 = 39$	
- R. Longe/melantai	1 unit		Asumsi: 100% area duduk	$100\% \times 39 = 39$		39
- Stage	1 unit	-	Standar: 20% area duduk	$20\% \times 39 = 7,8$		7,8
- R. Persiapan	1 unit	10 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja rias 1 meja kopi 2 sofa hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: $0,4 \times 0,6 = 0,24$ $0,5 \times 1,2 = 0,6$ $2 \times 0,7 \times 1,25 = 1,75$ besaran ruang: $3,14 \times 1^2 \times 10 = 31,4$		34
- R. Operator	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja	Besaran perabot: $0,6 \times 1,25 = 0,75$		8,5

- Kasir	1 unit	1 orang	1 rak simpan 2 kursi hubungan personal: 0,5-1,3 Kebutuhan perabot: 1 meja kasir 1 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	0,6x1=0,6 2x0,6x0,55=0,66 besaran ruang: 3,14x1 ² x2=6,28 Besaran perabot: 0,6x0,75=0,45 0,6x0,55=0,33 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x1=1,8	2,6
- Lavatory	1 unit lavatory wanita	3 orang	Kebutuhan perabot: 2 closet 1 bak mandi 2 wastafel hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,8x1,2=1,92 0,75x1,5=1,125 2x0,5x0,7=0,7 besaran ruang: 3,14x1 ² x3=9,42 total 1 unit 13,2	22
	1 unit lavatory pria	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 closet 1 bak mandi 1 urinal hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,8x1,2=0,96 0,75x1,5=1,125 1x0,65x0,6=0,39 besaran ruang: 3,14x1 ² x2=6,28 total 1 unit 8,7	
- Gudang	1 unit	-	Standar: 10% area duduk	10% x 39 = 3,9	3,9
Flow 60% = 60% x (12,6 + 39 + 39 + 7,8 + 34 + 8,5 + 2,6 + 22 + 3,9)					101,64
Luasan Total Night Club = 274 m ²					
Luasan Total Fasilitas Rekreasi = 3668,84 m ²					

c. Fasilitas Pelayanan Jasa

	KEBUTUHAN	KAPASITAS/UNIT	PENDEKATAN/STANDART M ² /org	LUAS M ²	TOTAL M ²
--	-----------	----------------	---	---------------------	----------------------

Biro Perjalanan / Travel Agent					
- R. Layanan	1 unit	6 orang	Kebutuhan perabot: 2 meja 6 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,9x1,5=2,7 6x0,6x0,55=1,98 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x6=10,6	15,5
- R. Administrasi	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 2 meja 2 kursi 1 rak simpan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,9x1,5=2,7 2x0,6x0,55=0,66 0,4x1,5=0,6 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x2=3,5	7,5
- R. Tunggu	1 unit	10 orang	Kebutuhan perabot: 10 meja	Besaran perabot: 10x0,6x0,55=3,3	22

			1 kursi hubungan personal 0,5-1,3	0,6x0,8=0,48 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x10=18	
Flow 30% = 30%x(15,5+7,5+22)					18
Luasan Total: Biro perjalanan = 78 m ²					

Bank / Money Changer					
- R. Tunggu	4 unit	6 orang	Kebutuhan perabot: 6 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 6x0,65x0,85=3,3 besaran ruang: 3,14x1 ² x6=18,84	4x22,14 = 88,56
- R. Security	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja kerja 2 kursi kerja	Besaran perabot: 1,5x0,9=1,35 2x0,65x0,85=1,105	2,46
- R. Pelayanan Money Changer	3 unit	3 orang	Kebutuhan perabot: 3 meja kasir komputer 3 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 3x0,55x0,8=1,32 3x0,65x0,85=1,66 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x3=2,35	3x5,33= 15,99
- R. Akuntansi	2 unit	2 orang	Asumsi: 6m ² Kebutuhan perabot: 2 kursi 2 meja komputer hubungan personal: 0,5-1,3	6 Besaran perabot: 2x0,65x0,85=1,1 2x0,55x0,8=0,88 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x2=1,57	2x3,55= 7,1
- R. Sekretariat	1 unit	1 orang	Kebutuhan perabot: 1 kursi 1 meja komputer hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,65x0,85=0,55 0,55x0,8=0,44 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x1=0,78	1,77
- R. Pimpinan	1 unit	1 orang	Kebutuhan perabot: 1 kursi 1 meja komputer hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,65x0,85=0,55 0,55x0,8=0,44 besaran ruang: 3,14x1 ² x1=3,14	4,13
Flow 30% = 30%x(88,56+2,46+16+7,1+1,77+4,13)=120x0,3					36
Luasan Total Bank/Money Changer = 158 m ²					
Luasan Total Fasilitas Layanan Area = 234 m ²					

3.4.6.3 Fasilitas Penunjang

a. Fasilitas Pengelola

	KEBUTUHAN	KAPASITAS/UNIT	PENDEKATAN/ STANDART M ² /org	LUAS M ²	TOTAL M ²
Administrasi / Manajemen					
- R. General Manager	1 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja kerja 1 meja komputer 1 kursi kerja 2 kursi tamu 2 sofa 1 meja kopi 1 rak simpan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 1,5x0,9=1,35 0,55x0,8=0,44 0,65x0,85=0,55 2x0,55x0,6=0,66 2x0,7x1,25=1,75 0,6x0,8=0,48 0,6x1,5=0,9 besaran ruang: 3,14x1 ² x4=12,56	18,69
- R. Asisten manager	1 unit	3 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja kerja 1 meja komputer 1 kursi kerja 2 kursi tamu 1 rak simpan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 1,5x0,9=1,35 0,55x0,8=0,44 0,65x0,85=0,55 2x0,55x0,6=0,66 0,6x1,5=0,9 besaran ruang: 3,14x1 ² x3=9,42	13,3
- R. Tamu	1 unit	6 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja 2 sofa hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,8x1,2x0,96 2x0,7x1,25=1,75 besaran ruang: 3,14x1 ² x6=18,84	21,55
- R. Manager	8 unit	3 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja kerja 1 meja komputer 1 kursi kerja 2 kursi tamu 1 rak simpan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 1,5x0,9=1,35 0,55x0,8=0,44 0,65x0,85=0,55 2x0,55x0,6=0,66 0,6x1,5=0,9 besaran ruang: 3,14x1 ² x3=9,42	8x13,3= 106,4
- R. Administrasi	1 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 4 meja kerja 4 kursi 4 rak simpan hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 4x1,5x0,9=1,35 4x0,55x0,6=1,32 4x0,6x1,5=3,6 besaran ruang: 3,14x1 ² x4=12,56	18,83
- R. Pengelola Data	1 unit	8 orang	Kebutuhan perabot: 4 meja kerja 8 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 4x1,5x0,9=1,35 8x0,55x0,6=2,64 besaran ruang: 3,14x0,5 ² x8=6,28	10,27
- R. Arsip	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 4 rak simpan	Besaran perabot: 4x0,6x1,5=0,48	9,88

- Mushola	1 unit	30 orang	Kebutuhan perabot: 30 sajadah 1 almari hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 30x0,75x1,1=24,75 1,25x0,6=0,75 besaran ruang 3,14x0,5 ² x30=23,55	49,05
- Tempat wudlu	2 unit	10 orang	hubungan personal 0,5-1,3	besaran ruang 3,14x0,5 ² x30=23,55	2x7,85=
- Gudang	1 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 6 rak simpan hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 4x0,6x1,5=3,6 besaran ruang 3,14x0,5 ² x2=1,57	15,7 5,17
Flow 20% = 20%x(26,05+7,2+22+4,5+49,05+15,7+5,17)					26
Luasan Total unit Sarana Penunjang = 156 m ²					
Luasan Total Fasilitas Pengelola = 472 m ²					

b. Fasilitas Servis

	KEBUTUHAN	KAPASITAS/UNIT	PENDEKATAN/ STANDART M ² /org	LUAS M ²	TOTAL M ²
Operasional					
- R. Bongkar muat	1 unit	20 orang	Standar kebutuhan: 3 truk hubungan personal: 0,5-1,3	3x4x24=288	350,8
- R. Loadingdock	1 unit	-	Standar: 60%area bongkar muat	besaran ruang: 3,14x1 ² x20=62,8 60%x350,8	210,5
- Gudang	4 unit	-	Standar: 10% area bongkar muat	10%x350,8=35	4x35= 140
- Lift barang	2 unit	20 orang/ beban angkut 1500 kg	Standar: 1 lift	2,3x2,5=5,75	2x5,75= 11,5
- R. Pegawai	1 unit	10 orang	Kebutuhan perabot: 10 kursi 2 meja kopi 1 rak simpan hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 10x0,55x0,6=3,3 2x0,6x1,2=1,44 0,6x1,2=0,72 besaran ruang 3,14x1 ² x10=31,4	36,9
Flow 20% = 20%x(350,8+210,5+140+11,5+36,9)					149,9
Luasan Total unit Operasionalisasi = 900 m ²					

Utilitas / ME					
- R. Genset	1 unit	2 orang	Asumsi kebutuhan: 1 unit genset kapasitas 1000KVA hubungan personal: 0,5-1,3	27 besaran ruang 3,14x1 ² x10=31,4	58,4
- R. AHU	2 unit	2 orang	asumsi: = R. Genset	58,4	58,4
- R. Reservoir	2 unit	-	Asumsi kebutuhan: air bersih/hrxasumsi jumlah pengguna	120 m ³	30
- R. PABX	2 unit	-	sumsi: 50% R. Genset	50%x58,4	29,2
- R. Panel	2 unit	-	Asumsi: 50% R. Genset	50%x58,4	29,2
- R. Sampah	2 unit	-	Asumsi: 50% R. Genset	50%x58,4	29,2
- Gudang	2 unit	-	Asumsi: 50% R. Genset	50%x58,4	29,2
Flow 20% = 20%x(58,4+58,4+30+29,2+29,2+29,2+29,2)					58,4
Luasan Total unit Utilitas = 360 m ²					

Maintenance					
- R. Maintenance	1 unit	20 orang	hubungan personal 0,5-1,3	besaran ruang 3,14x0,5 ² x20=35,3	35,3
- Gudang	1 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 4 rak simpan hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 4x0,9x1,2=4,32 besaran ruang 3,14x0,5 ² x4=3,14	3,14
Flow 20% = 20%x(35,3+3,14)					7,7
Luasan Total unit Perawatan bangunan = 46 m ²					

Karyawan					
- R. Loker	1 unit	100 orang	Kebutuhan perabot: 100 loker simpan 1 meja 1 kursi hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 100x0,6x0,4=24 1x0,6x0,9=0,54 1x0,55x0,6=0,33 besaran ruang 3,14x0,5 ² x100=78,5	103,4
- R. Ganti	2 unit	10 orang	Standar: 10 kamar pas hubungan personal 0,5-1,3	5x2,337x1,372=16 besaran ruang 3,14x0,5 ² x10=7,85	2x23,85=47,7
- R. Karyawan	1 unit	30 orang	Kebutuhan perabot: 6 meja 10 kursi 3 bangku panjang hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 6x0,6x0,6=3,24 10x0,55x0,6=3,3 3x0,55x1,8=2,97 besaran ruang 3,14x0,5 ² x30=23,5	33
Flow 20% = 20%x(103,4+47,7+33)					36,8
Luasan Total unit Karyawan = 226 m ²					

Peribadatan					
- Mushola	1 unit	50 orang	Kebutuhan perabot: 50 sajadah 2 almari hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 50x0,75x1,1=41,25 2x1,25x0,6=1,5 besaran ruang 3,14x0,5 ² x50=39,25	82
- Tempat wudlu	1 unit	15 orang	hubungan personal 0,5-1,3	besaran ruang 3,14x0,5 ² x15=11,78	2x11,78=
- Lavatory	1 unit lavatory wanita	6 orang	Kebutuhan perabot: 4 closet 2 bak mandi 2 wastafel hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 4x0,8x1,2=3,84 2x0,75x1,5=2,25 2x0,5x0,7=0,7 besaran ruang: 3,14x1 ² x6=18,84	23,56
	1 unit lavatory pria	6 orang	Kebutuhan perabot: 4 closet 2 bak mandi 1 urinal hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 4x0,8x1,2=3,84 2x0,75x1,5=2,25 1x0,65x0,6=0,39 besaran ruang: 3,14x1 ² x6=18,84	51
Flow 20% = 20%x(82+23,56+51)					31,3
Luasan Total unit Peribadatan = 185 m ²					

Keamanan					
- Pos Jaga	4 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 2 meja 2 kursi hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,9x1,8=3,24 4x0,6x0,55=1,32 besaran ruang: 3,14x1 ² x4=12	4x16,56=
- R. Keamanan	4 unit	4 orang	Kebutuhan perabot: 2 single bed 1 meja kopi 1 almari hubungan personal 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x1x2=4 0,5x1,2=0,6 0,6x1,25=0,75 besaran ruang: 3,14x1 ² x2=6	66,24
					4x11,35=
					45,4
Flow 20% = 20%x(66,24+45,4)					24
Luasan Total unit Keamanan = 144 m ²					
Luasan Total Fasilitas perabot dan perabot = 329 m ²					

8,69+13,3+21
administrasi

3.4.6 Perhitungan Besaran Ruangan

3.4.6.1 Fasilitas Umum

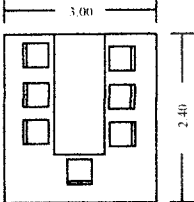
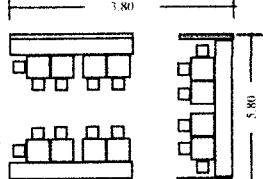
		KEBUTUHAN	KAPASITAS/UNIT	PENDEKATAN/STANDART M ² /org	LUAS M ²	TOTAL M ²
1 unit		4 unit	2 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja/rak simpan 2 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 1x0,6x1,25=0,75 2x0,6x0,55=0,66 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x2=4	4,75x4= 19
1 unit		1 unit	300 orang	Hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran ruang: 3,14x0,5 ² x300= 235,5	235,5
1 unit		-	-	Standar: 30% luas lantai dasar bangunan	0,3x0,5x23225 (standar luas regional centre)	3484
		1 unit	300 orang	Standart: 1,6m ² /orang	300x1,6	480
		1 unit		asumsi		240
	1 ur lavat wani	12 unit lavatory wanita	8 orang	Kebutuhan perabot: 6 closet 2 wastafel hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 6x0,8x1,2=5,76 2x0,5x0,7=0,7 besaran ruang: 3,14x1 ² x8=25,12 total 1 unit 31,58	12x (32+17)= 588
	1 ur lavat pria	12 unit lavatory pria	4 Orang	Kebutuhan perabot: 2 closet 2 wastafel 4 urinal hubungan personal: 0,5-1,3	besaran perabot: 2x0,8x1,2=1,92 2x0,5x0,7=0,7 4x0,65x0,6=1,56 besaran ruang: 3,14x1 ² x4=12,56 total unit 16,74	
	2 un	10 unit	1 orang	Kebutuhan perabot: 1 mesin ATM hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 1x0,95x0,6=0,57 besaran ruang: 3,14x1,3 ² x1=5,6	10x6,2= 62
		Flow 30% = 30%x(19+235,5+3484+480+240+588+57,5+62)=30% x 5108,5				1533
		Luasan Total Fasilitas umum = 6.647 m ²				

1 unit

1 unit

			hubungan personal: 0,5-1,3	besaran ruang: 3,14x1 ² x2=6,28	
Flow 20% = 20%x(18,69+13,3+21,55+106,4+18,83+10,27+9,88)					30,784
Luasan Total unit Administrasi = 239 m ²					

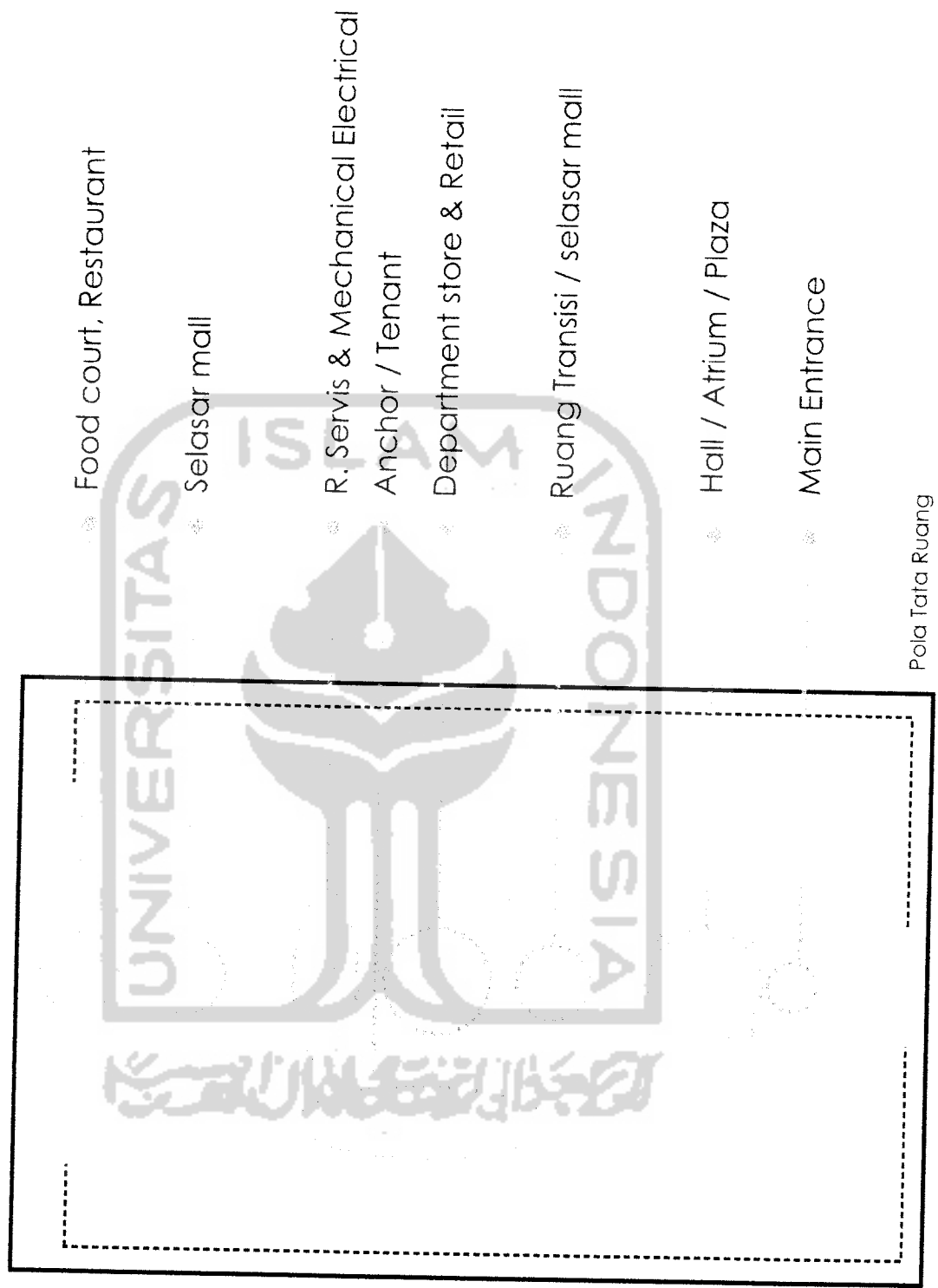
R. Pertemuan					
- R. Rapat	1 unit	15 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja rapat 15 kursi hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 1,2x3=3,6 15x0,55x0,6=4,95 besaran ruang: 3,14x0,75 ² x15=26,5	35,05
- R. Penyimpanan	1 unit	-	asumsi: 20% ruang rapat	20%x35,05	7
- Lobby	1 unit	6 orang	Kebutuhan perabot: 1 meja 2 sofa hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 0,8x1,2=0,96 2x0,7x1,25=1,75 besaran ruang: 3,14x1 ² x6=18,84	21,55
Flow 20% = 20%x(35,5+7+21,55)					12,8
Luasan Total unit Pertemuan = 77 m ²					

Sarana Penunjang					
- Lavatory	1 unit lavatory wanita	3 orang	Kebutuhan perabot: 2 closet 1 bak mandi 2 wastafel hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,8x1,2=1,92 0,75x1,5=1,125 2x0,5x0,7=0,7 besaran ruang: 3,14x1 ² x3=9,42 total 1 unit 13,2	26,05
	1 unit lavatory pria	3 orang	Kebutuhan perabot: 2 closet 1 bak mandi 1 urinal hubungan personal: 0,5-1,3	Besaran perabot: 2x0,8x1,2=1,92 0,75x1,5=1,125 1x0,65x0,6=0,39 besaran ruang: 3,14x1 ² x3=9,42 total 1 unit 12,85	
- Area makan minum		2 unit 6 orang	standar: 1 meja 7 kursi	3x2,4	7,2
		1 unit 16 orang	Standar: 12 meja 16 kursi	3,8x5,8	22
- Pantry dan dapur	1 unit	-	Standar: 15% area makan	15%x(22+7,2)	4,5

ini menggunakan konsep pola tata ruang rumah tradisional Jawa yang di implementasikan ke dalam ruang-ruang pada bangunan shopping center ini. Pola tata ruang ini didasarkan pada pola tata ruang rumah tradisional Jawa yang menggunakan pola linear dengan bentuk denah yang simetri. Pola tata ruang dimulai dari paling luar yang menjadi ruang publik, kemudian masuk ke dalam bangunan yang sifatnya lebih semi publik dan menuju ke ruang inti dari bangunan yang merupakan pusat aktivitas jual beli.

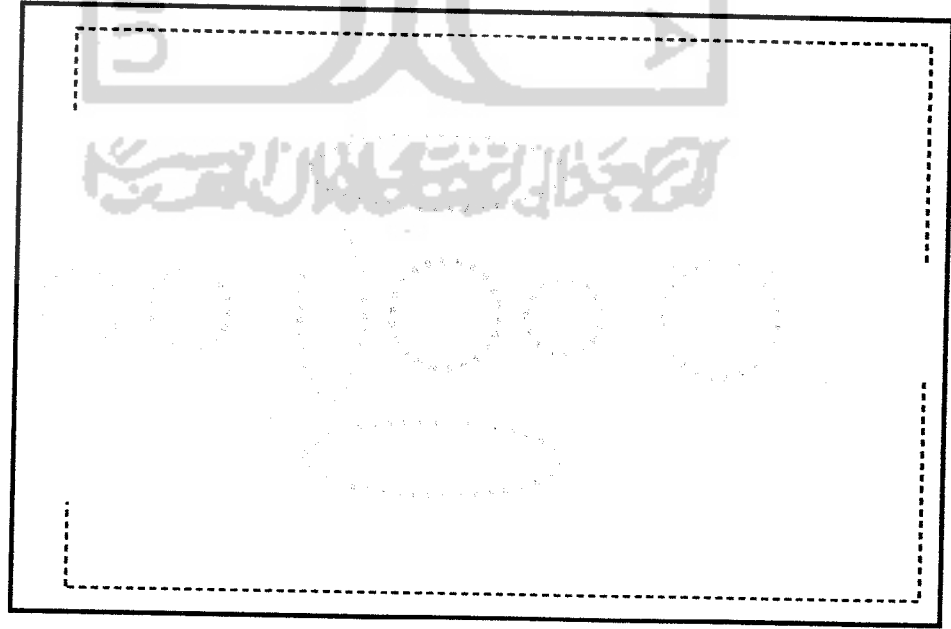
Keterangan :

- Regol
- Pagangan
- Pendopo
- Tratag
- Pringgitan
- Dalem
- Regol Seketeng
- Gandhak
- Senthong
- Gadri
- Emper
- Dapur

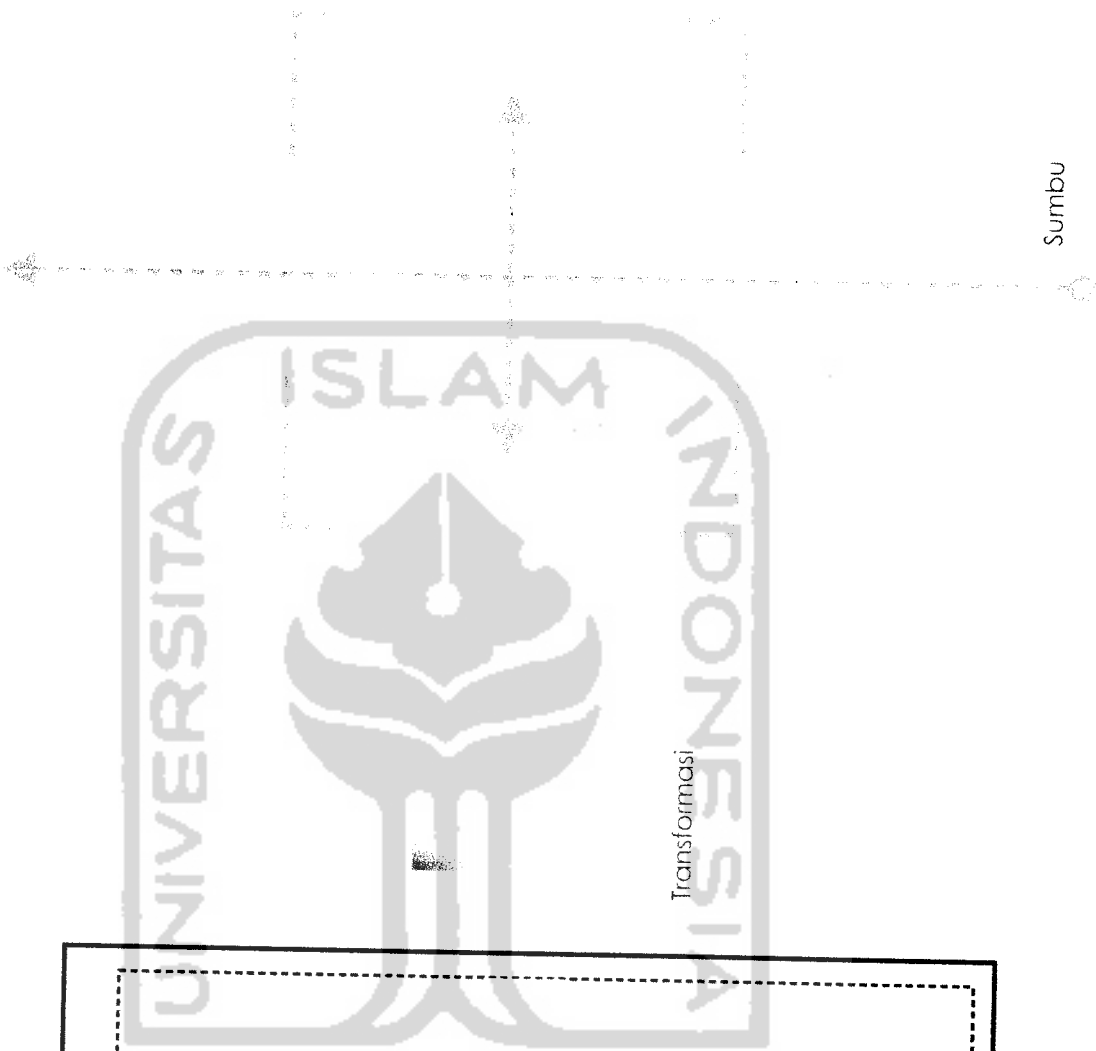


Pola Tata Ruang

ini mengambil dari preseden dari rumah tradisional jawa yang ditransformasikan dalam pola susunan ruang-ruangnya. Dari tranformasi ini didapat susunan denah yang simetri dengan sumbu tepat membagi bangunan, sehingga akan membentuk suatu komposisi denah yang sederhana / minimalis, yang sesuai dengan konsep arsitektur modern saat ini.

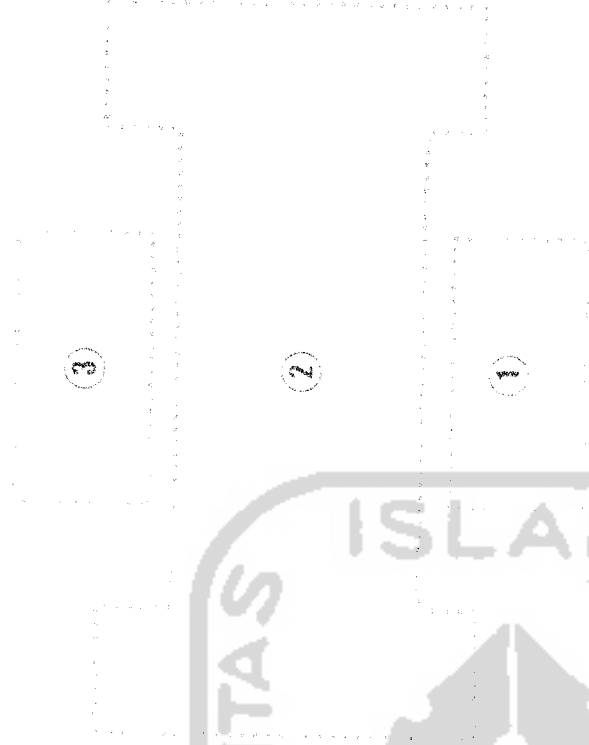


Pola Tata Ruang



Sumbu

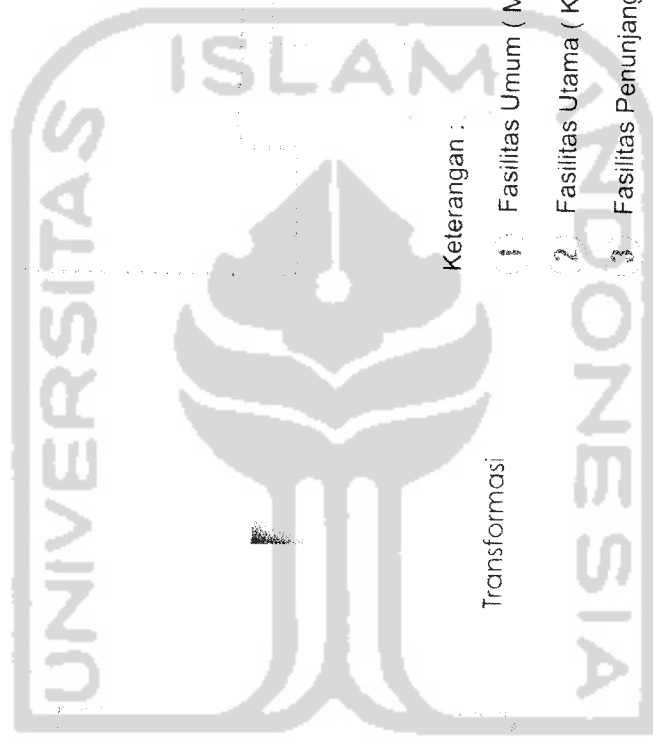
Gubahan



Keterangan :

- 1 Fasilitas Umum (Main Entrance, Hall, Atrium/plaza, dll)
- 2 Fasilitas Utama (Kegiatan perbelanjaan, rekreasi dan pelayanan jasa)
- 3 Fasilitas Penunjang (Kegiatan perbelanjaan, operasional dan servis)

Transformasi



Sumbu

ini dirangkai dalam suatu komposisi dengan melakukan pengurangan maupun penambahan dari bentuk susunan rumah tradisional Jawa yang disesuaikan dengan pengelompokan ruang / zoning maupun organisasi ruangnya.

membentuk empat blok yang sama tinggi membentuk suatu hierarki yang merupakan transformasi dari soko guru dalam rumah tradisional Jawa

bangunan terdapat sebuah atap limasan dengan menggunakan rangka baja dibalut dengan material kaca, yang diharapkan mampu menangkap cahaya matahari, sehingga menjadikan bangunan hemat energi.

limasan merupakan transformasi dari atap joglo yang dikemas dalam nuansa modern.

Gubahan Masa

terdapat dua buah sky light dengan menggunakan rangka baja dibalut dengan kaca translucent sebagai penutup atapnya, yang di dalamnya terdapat void menerus dari lantai atap sampai lantai dasar, hal ini dimaksudkan untuk memberikan cahaya alami pada bangunan



Transformasi

pada Shopping Center menggunakan rangka baja yang dipadukan dengan kaca sebagai penutupnya dan kabel baja sebagai pengikat struktur.

Analysis



menggunakan software ecotect. Analisis dilakukan dilokasi site yaitu pada Latitude - 7.42 dan Longitude 109.23 pada bulan February 2007, tepatnya pada pukul 15.00. Dari analisis tersebut diperoleh hasil:

- Warna kuning = sangat panas (sangat tidak nyaman)
- Warna merah = panas (tidak nyaman)
- Warna ungu = cukup cahaya (nyaman)
- Warna biru = kurang cahaya (tidak nyaman)

Hasil yang dapat diperoleh adalah, cahaya dapat disimulasikan dengan menggunakan shading dan sirip pada bukaan sisi utara dan selatan, sehingga cahaya yang masuk keruangan tidak berlebihan dan kenyamanan ruang dapat tercapai.

Analysis

Analisis



Analisis

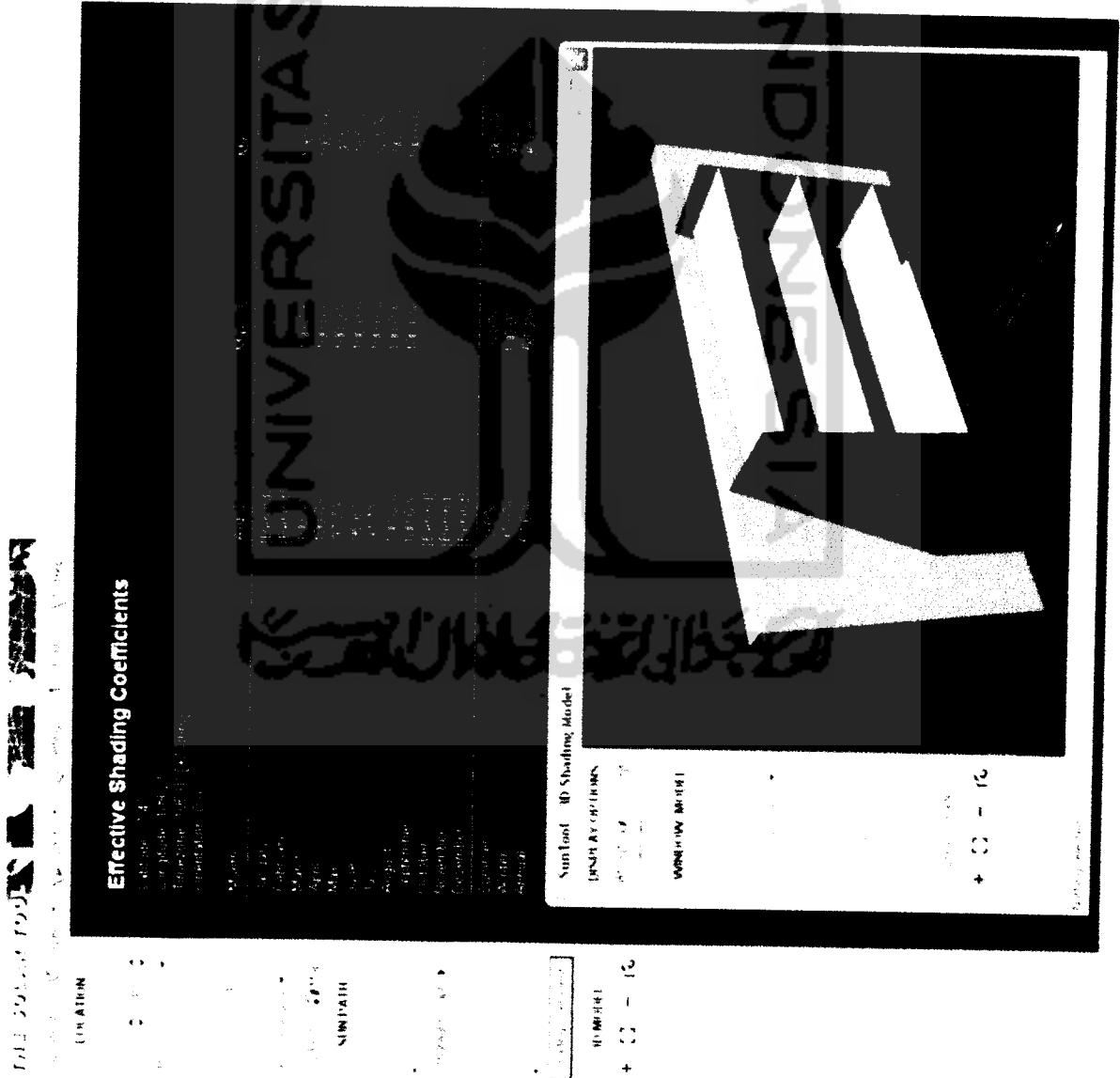
menggunakan software ecotect. Analisis dilakukan di lokasi site yaitu pada Latitude -7.42 dan Longitude 109.23 pada bulan February 2007, tepat pada pukul 15.00. Dari analisis tersebut diperoleh hasil:

- Warna kuning = very discomfort (sangat tidak nyaman)
- Warna merah = discomfort (tidak nyaman)
- Warna biru = comfort (nyaman)

Hasil yang dapat diperoleh adalah, diharapkan kenyamanan thermal pada ruang dalam bangunan dapat terpenuhi sehingga memberikan kenyamanan bagi pengunjung shopping center.

Analysis

menggunakan software solar tool, dengan mensimulasikan cahaya pada bangunan, dengan menggunakan shading dan sirip. Bentuk shading dan sirip disesuaikan dengan bangunan shopping center dengan menggunakan shading pada tiap lantainya dan 2 buah sirip vertikal menerus, hasil yang didapat adalah :



Pendalaman

Zoning

Utilitas



Magnet : Cinema 21, café & discoctique, Restaurant row, Game center and office

Retail : Entertainment, electronic & digital
Magnet : Dept.Store, Restaurant, Game center, Book store.

Retail : House hold, furniture, sport & gallery
Magnet : Dept.store, Restaurant, Food court, Game center.

Retail : Fashion, studio foto, beauty aksesories, Gallery.
Magnet : Dept.store, Food court, Book store.

Retail : Fashion, Shoes Gallery, Bakery and food, salon.
Magnet : Supermarket, Money changer, Baby care, coffee shop, café, travel agent, warnet, apotik.

Car park, operasional & servis

Car park & servis (MEE / utilitas)

dalam shopping terbagi atas sifat dari keruangannya yaitu publik, semi publik, privat dan servis yang di dalamnya terdapat aktivitas berbelanja dan rekreasi.

Dari segi gaya bangunan, ini mengadopsi dari gaya arsitektur tradisional dan modern yang masing-masing gaya diekpresikan pada tiap-tiap lantainya. Kedua gaya tersebut dapat dituangkan dalam penggunaan material, bentuk, dan warna bangunan.

Arsitektur Tradisional :

Bentuk : Lebih banyak biang lengkung dan ornamen serta penguangan bentuk / repetisi.

Warna : Lebih dominan menggunakan warna gelap yaitu warna coklat karena mendekati unsur natural / kayu.

Material : Lebih banyak menggunakan material kayu dan elemen serupa (wallpaper kayu, lantai parquet, dll)

Arsitektur Modern :

Bentuk : Lebih sederhana, tidak banyak ornamen, dan transparan.

Warna : Menggunakan warna yang lembut / soft colour

Material : Lebih banyak menggunakan material fabrikasi (baja, aluminium frame, dan kaca yang lebar).

Konsep

Sirkulasi Parkir pengunjung

Area parkir pengunjung berada pada bagian depan bangunan dan pada basement. Sirkulasi parkir pada luar bangunan merupakan area parkir mobil dengan menggunakan pola parkir sudut 45° satu arah, sedangkan di dalam basement merupakan area parkir mobil dan motor dengan menggunakan pola 90° satu arah.

Sirkulasi Pengelola dan barang

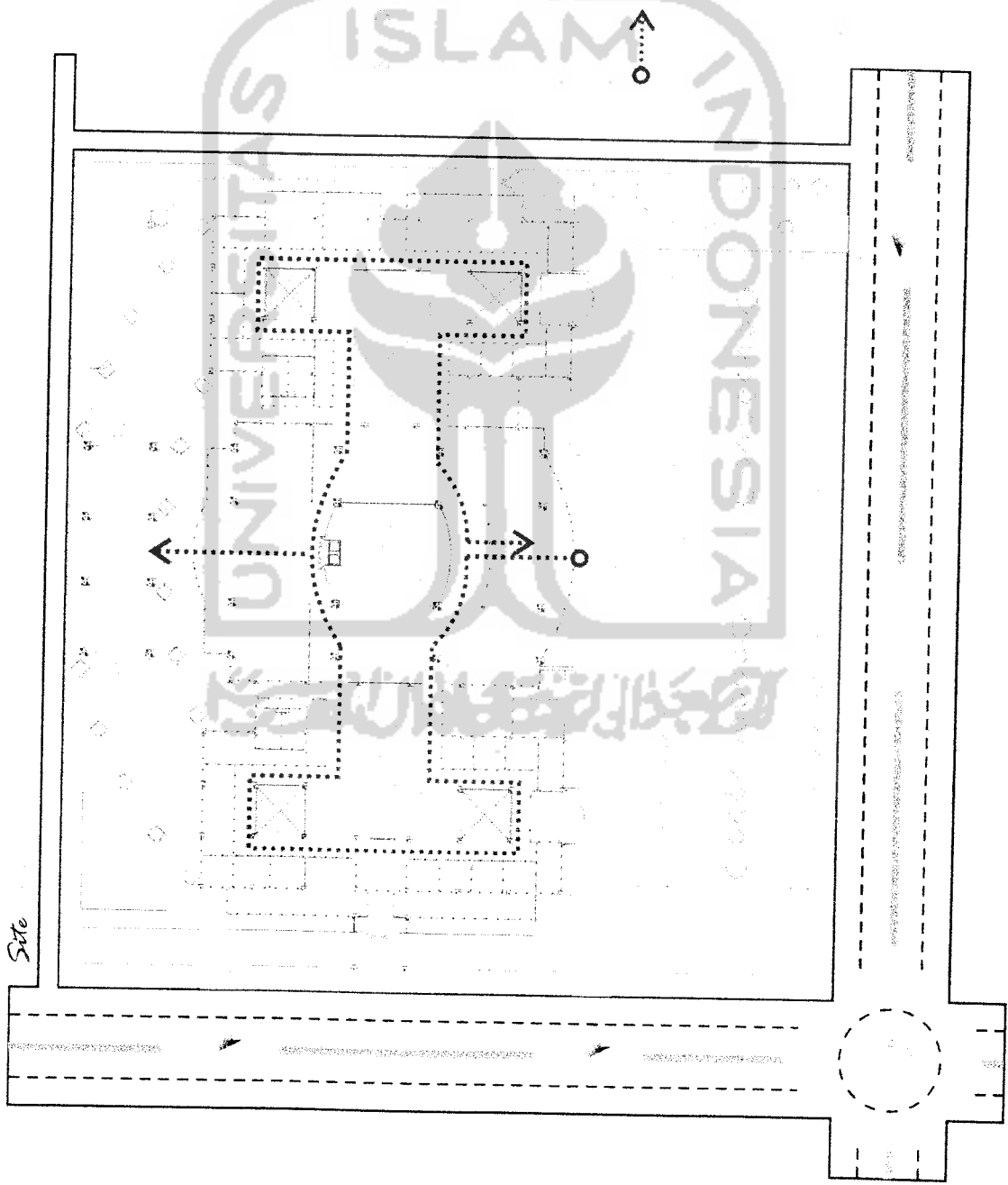
Sirkulasi dan area parkir pengelola berada pada samping kanan menerus hingga belakang bangunan, hal ini dimaksudkan agar tidak mengganggu pengunjung dan mempermudah sirkulasi barang pada shopping center. Sirkulasi barang langsung menuju ke gudang yaitu disebelah belakang bangunan.

Sirkulasi Pengunjung di dalam bangunan

Sirkulasi pengunjung mempunyai akses langsung ke dalam ruang-ruang retail dan toko yang dipusatkan dalam satu ruang pameran yaitu atrium dan exhibition hall. Akses menuju bangunan terdapat 4 pintu masuk dan satu menjadi pintu utama / main entrance.

Keterangan :

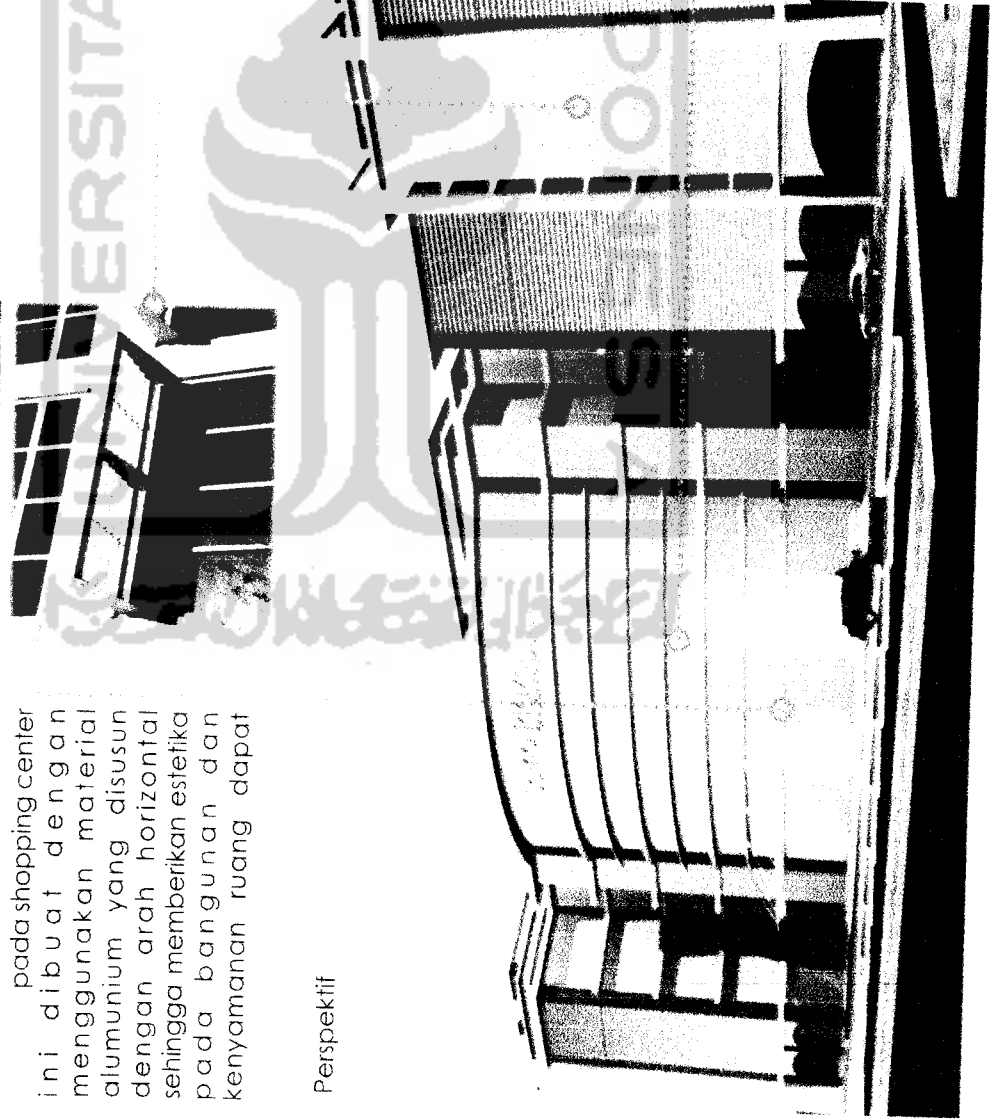
- Taman
- Masa Bangunan
- Kolam
- Sky light / void
- Area Parkir



pada main entrance menggunakan material baja dan kaca sebagai penutupnya yang diikat dengan menggunakan struktur kabel yang merupakan citra bangunan modern.



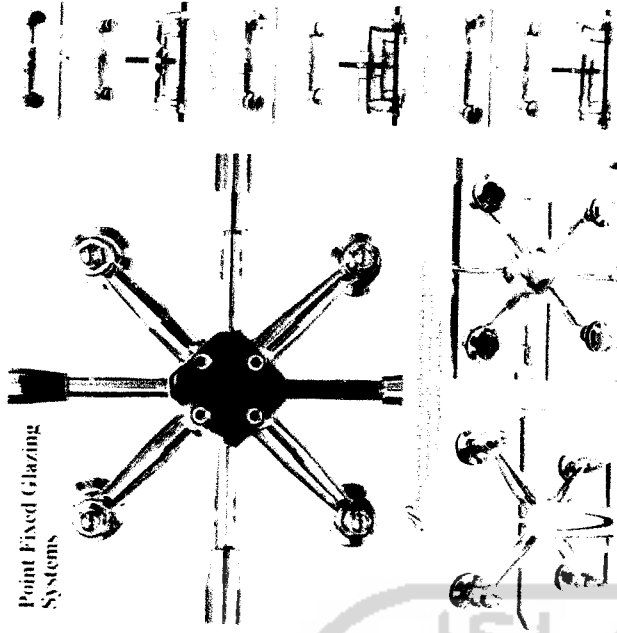
pada shopping center ini dibuat dengan menggunakan material aluminium yang disusun dengan arah horizontal sehingga memberikan estetika pada bangunan dan kenyamanan ruang dapat



Perspektif

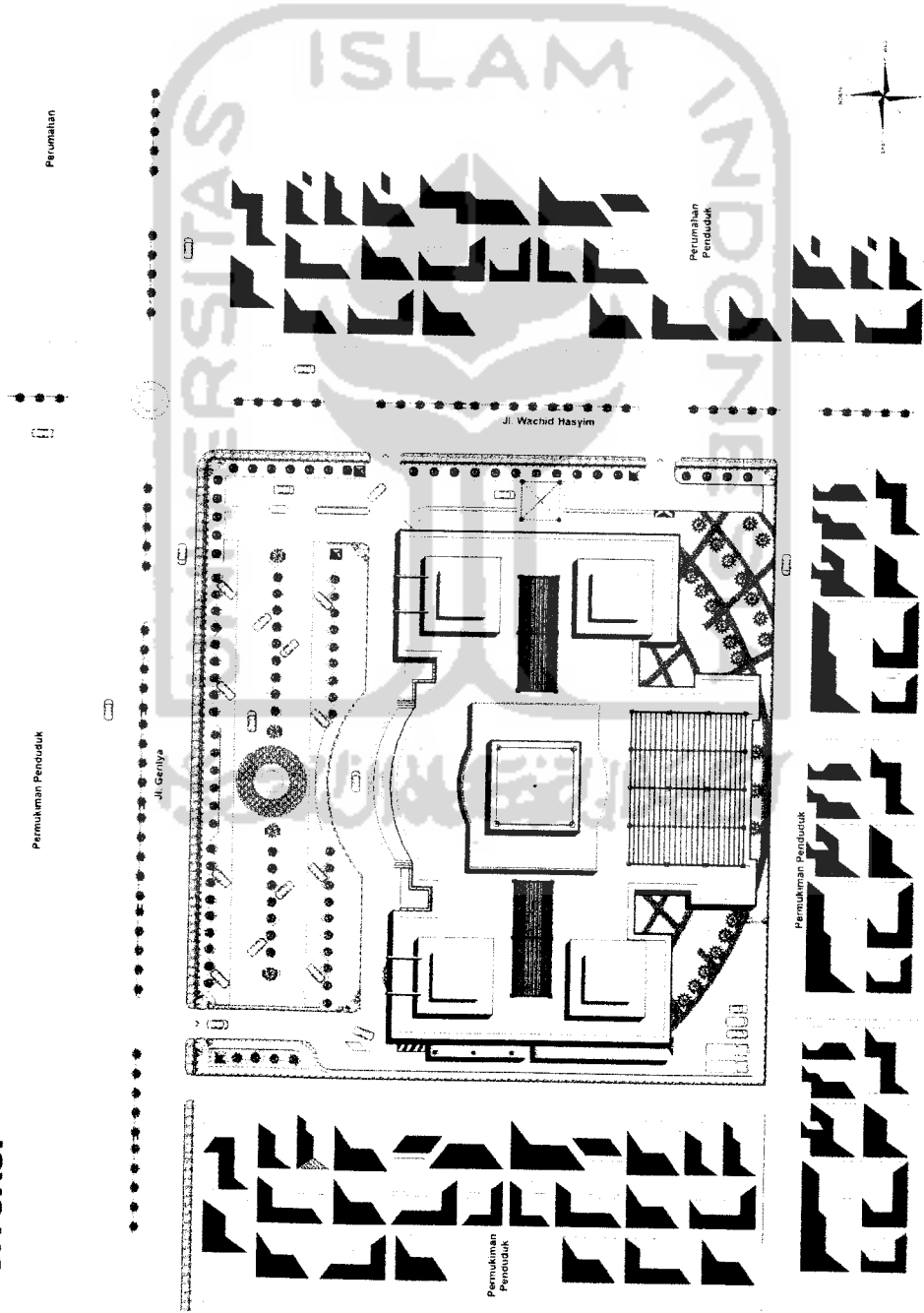
Konsep

Point Fixed Glazing Systems



Pada main entrance menggunakan kaca yang menerus (curtain wall) dinding kaca ini dijepit dengan dengan sistem ,sehingga meminimalkan penggunaan kolom atau dinding yang berfungsi sebagai pemegang kaca. sistem ini hanya bertumpu pada konstruksi besi yang menjadi frame/rangka yang dapat digunakan untuk bentang lebar dengan jarak tak terhingga. Dengan curtain wall ini akan memberikan transparansi dan terkesan indoor maupun outdoor terasa menyatu.

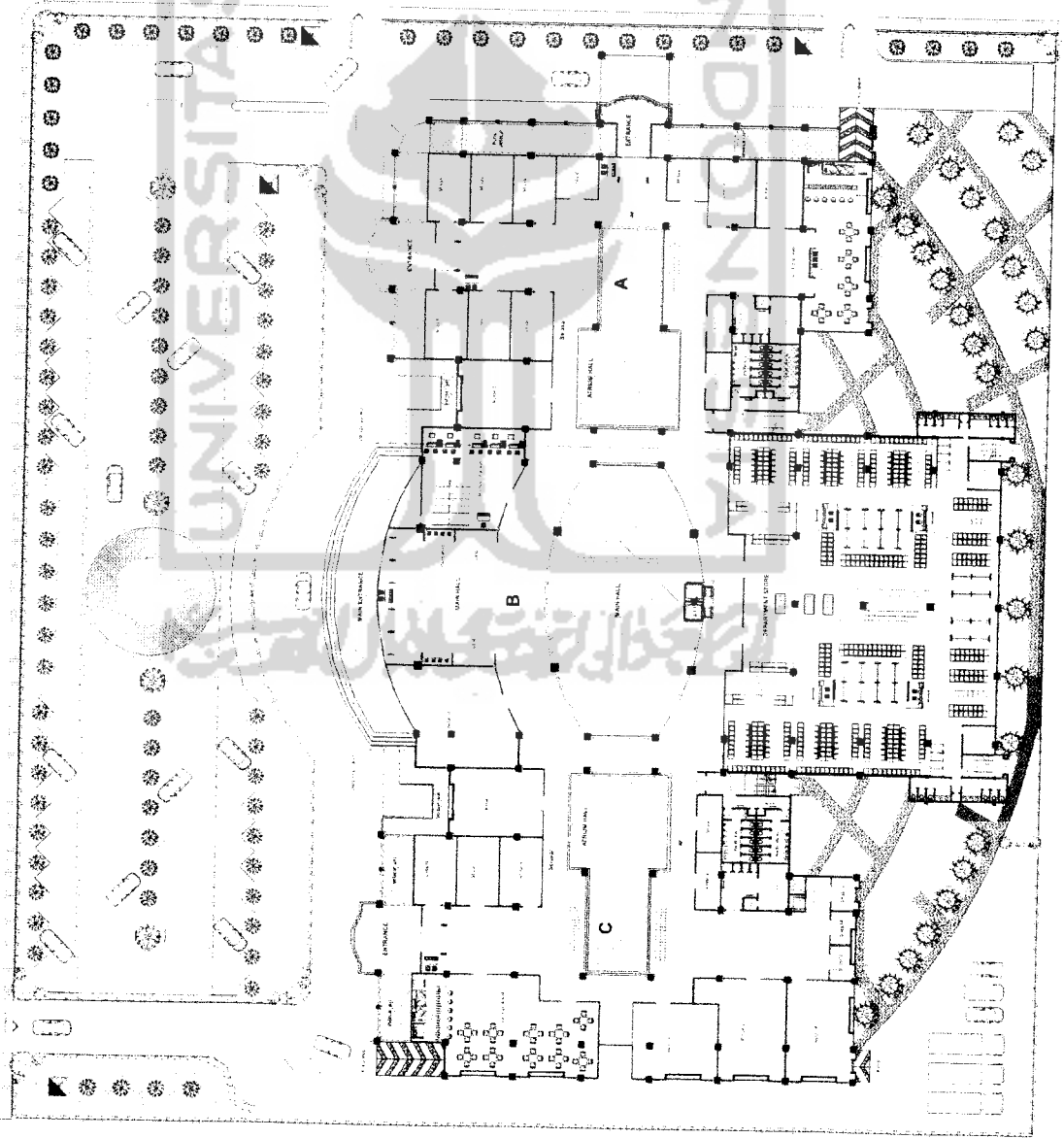
SITUASI



ini menggunakan pola gubahan masa yang disusun berdasarkan arah orientasi utara-selatan yang sesuai dengan orientasi rumah tradisional Jawa. Arah orientasi ini digunakan sebagai sumbu untuk menyusun masa pada bangunan. Dari sumbu ini menghasilkan bentuk yang simetris pada bangunan karena tepat membagi dua ditengahnya.

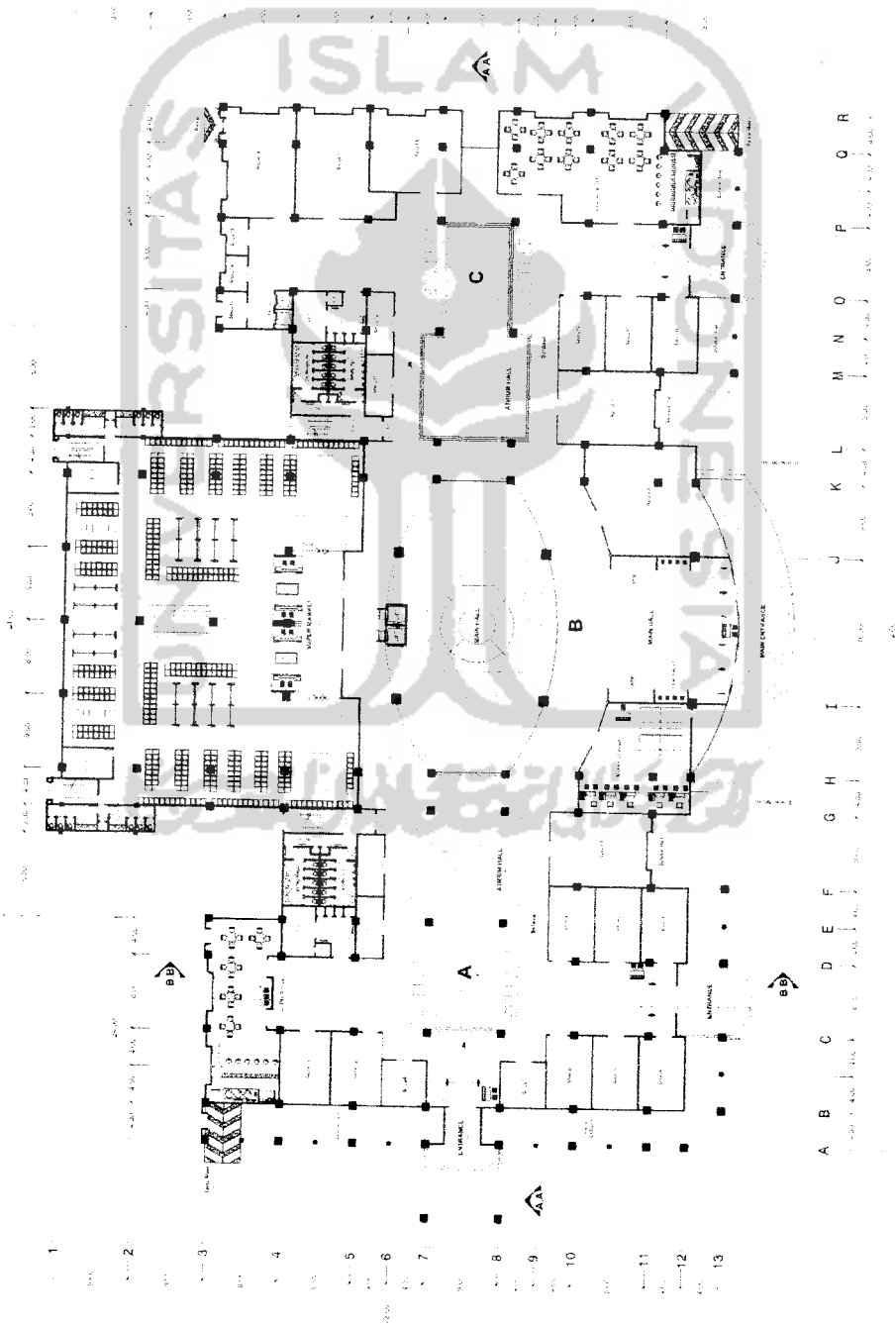
Situasi disekitar bangunan adalah sebagian besar merupakan area permukiman penduduk. Situasi ini sangat menguntungkan karena disamping letak yang strategis, akses menuju shopping center menjadi sangat dekat sehingga shopping center ini diharapkan selalu dipenuhi oleh pengunjung.

SITE PLAN



ini dirancang dengan pertimbangan kemudahan untuk akses sirkulasi bagi para pengunjung sehingga penataan ruang luar pada bangunan digunakan untuk parkir dan transit pengunjung yang dikelilingi oleh vegetasi sebagai estetika bangunan sekaligus sebagai barrier untuk udara diluar bangunan. Pemilihan vegetasi dominan pada pohon cemara, yang dianggap sesuai dengan konsep bangunan yang memuncak dan simetris pada sumbunya. Selain pohon cemara, juga terdapat pohon teh-tehan sebagai penyeimbang dan rumput sebagai ground covernya. Untuk akses sirkulasi menuju bangunan terdapat 1 pintu masuk dari arah utara dan 2 pintu keluar yang terletak disamping bangunan.

DENAH LANTAI 1



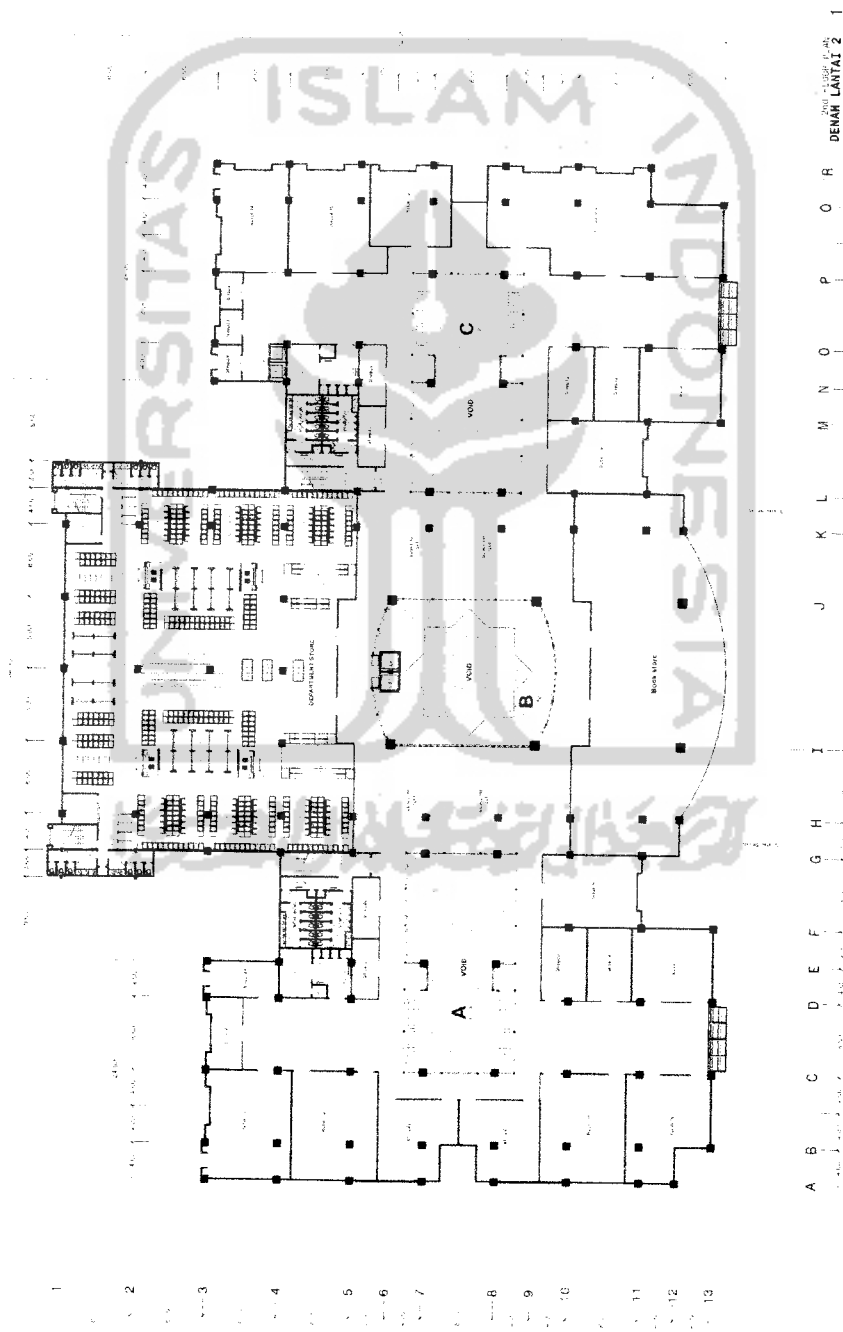
pada shopping center ini terdiri dari ruang-ruang yang lebih bersifat publik yang didominasi oleh atrium dan hall yang berfungsi sebagai ruang pameran atau pertunjukan yang diharapkan dapat menjadi magnet untuk menarik perhatian pengunjung.

Pada shopping center ini terdapat 4 buah pintu masuk, yang dimaksudkan dapat memberikan kenyamanan sirkulasi bagi para pengunjung.

Pada lantai 1 ini terdapat shop dan retail shop yang terletak menyebar disekeliling plaza/atrium, yang diarahkan pada magnet berupa supermarket, café dan coffee shop. Akses sirkulasi didalam bangunan menggunakan sirkulasi memutar yang diharapkan semua retails dan fasilitas berbelanja lainnya dapat terlihat dan dikunjungi.

UNIVERSITAS ISLAM

DENAH LANTAI 2



pada shopping center ini mempunyai bentuk typical yang sama dengan lantai 1, namun yang membedakan hanyalah type dari magnet yang ada yaitu berupa department store, book store dan terdapat art gallery yang menampilkan produk seni budaya lokal dan dalam negeri.

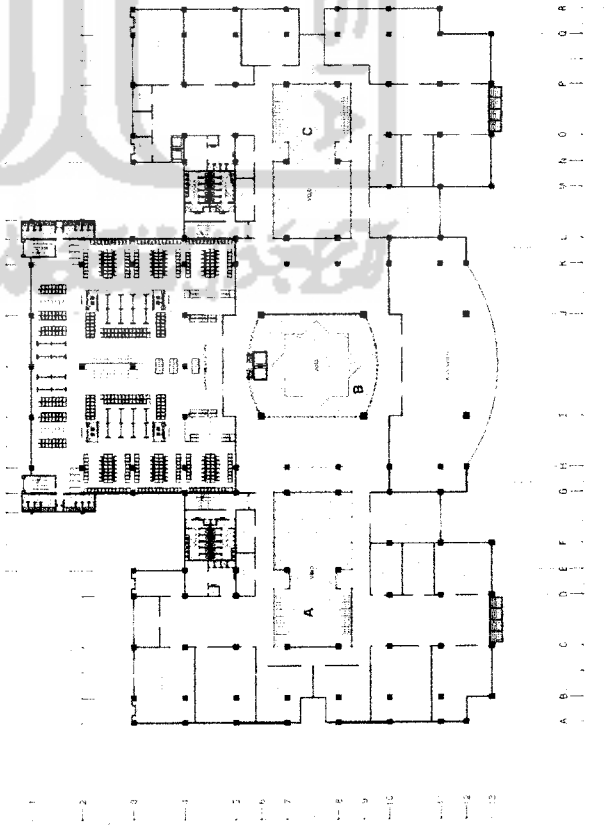
pada shopping center ini menggunakan selasar tunggal (single corridor) dengan lebar 3m disetiap lantainya, yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan pada pengunjung agar dapat menikmati etalase toko tanpa terganggu oleh pengunjung lain. Disamping itu, selasar tunggal juga dapat memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan melalui skylight yang terletak tepat di atas atrium.

shopping center ini menggunakan lift dan eskalator.

terdapat department store, café dan kids center sebagai magnet/penarik pengunjung shopping center dan dikelilingi oleh shop dan retails shop. jadi dalam shopping center ini disediakan juga fasilitas untuk anak-anak sehingga diharapkan mampu menjadi pusat perbelanjaan keluarga yang nyaman.

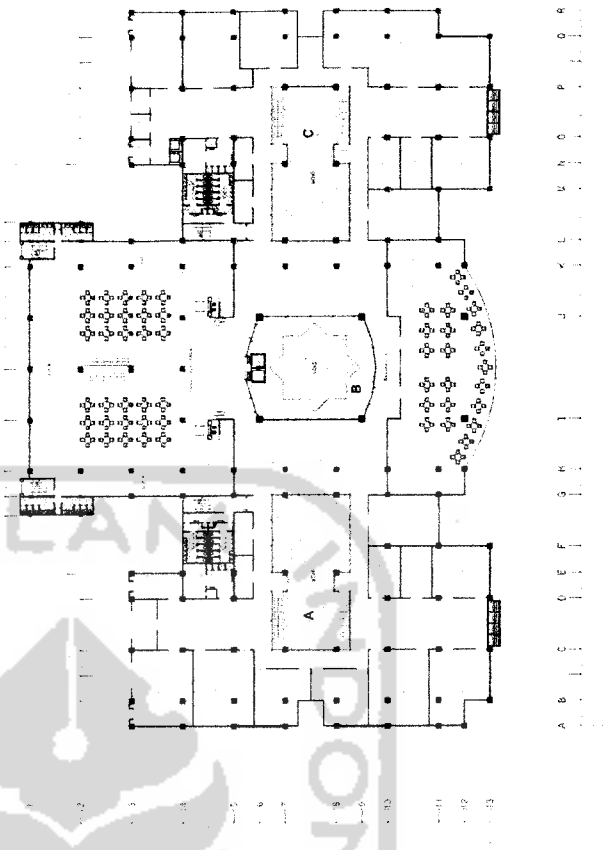
adalah terdapat sebuah area makan yang luas yaitu sebuah food court dan restaurant. Penempatan food court lantai 4 adalah bertujuan untuk membawa pengunjung melintasi retails shop dan akhirnya menuju ke food court dan restaurant, yaitu tempat untuk makan dan bersantai dengan keluarga sambil menikmati view keluar yang menarik ke arah Baturaden dan Gunung Slamet.

DENAH LANTAI 3



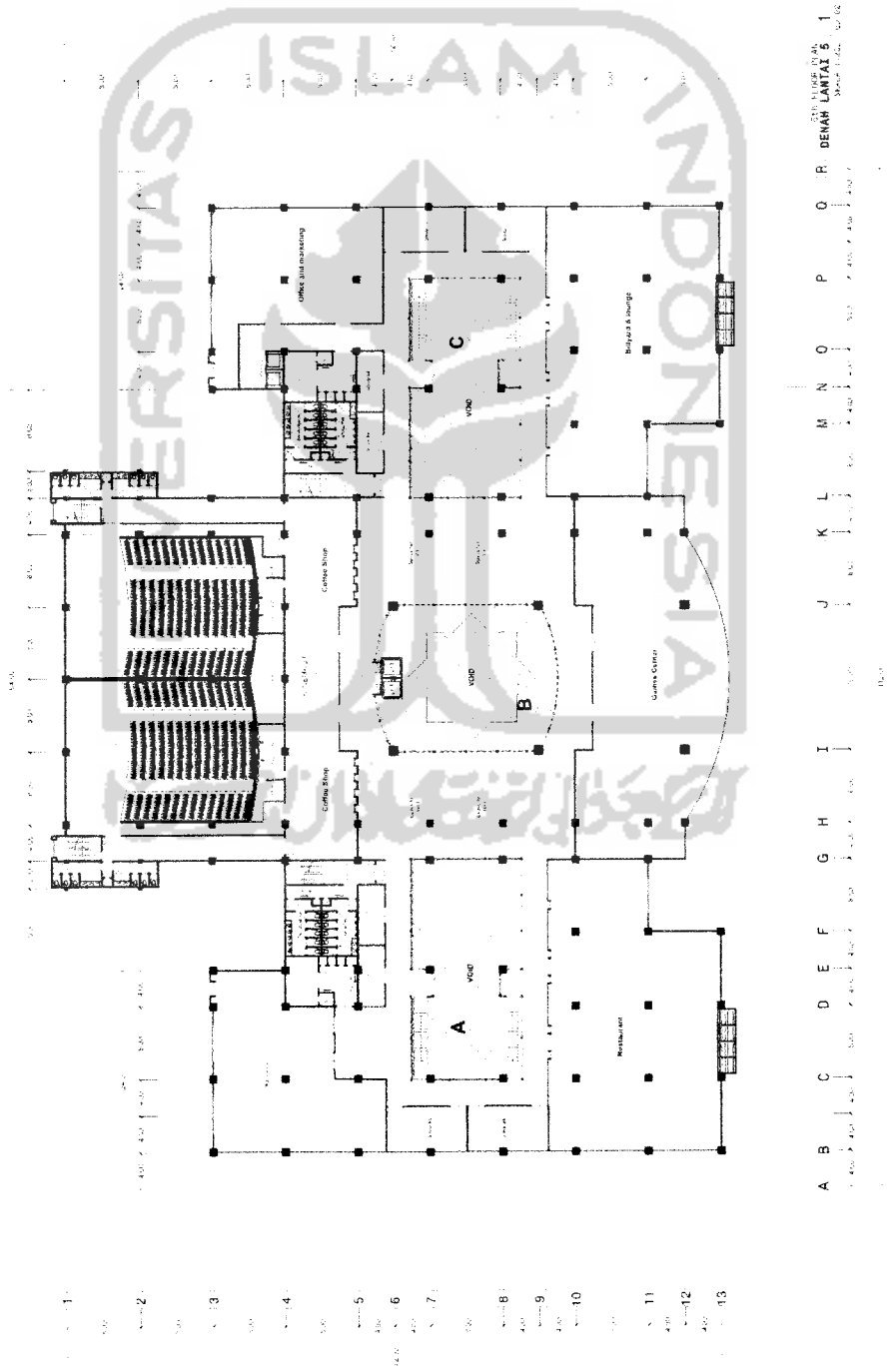
DENAH LANTAI 3

DENAH LANTAI 4



DENAH LANTAI 4

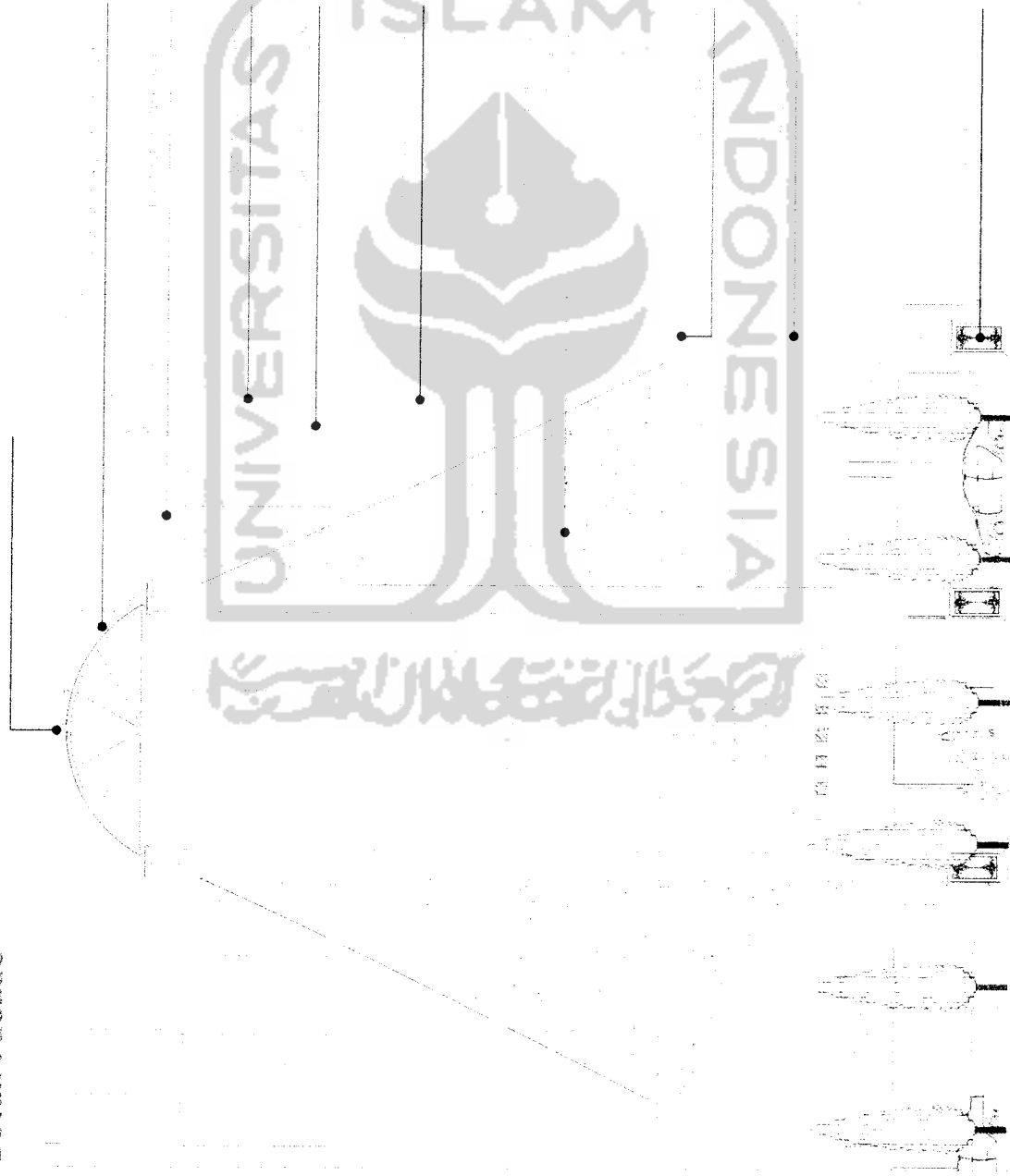
DENAH LANTAI 5



ini merupakan area entertainment/hiburan bagi para pengunjung shopping center. Fasilitas yang disediakan berupa theater film, games center, restaurant, café dan billyard and lounge.

Alasan penempatan fasilitas ini pada top floor adalah untuk menarik pengunjung ke atas yang sebelumnya melintasi retail-retail sehingga diharapkan semua retail shop dapat dikunjungi oleh pengunjung shopping center. Alasan yang lain adalah karena fasilitas tersebut membutuhkan ruang yang lapang dan akustik yang berbeda dengan fasilitas-fasilitas yang lain.

Detail Fasade



shopping center pada entrance samping ledih dominan menonjolkan unsur arsitektur tradisional, yaitu dengan memberikan nuansa wayang atau gunungan.

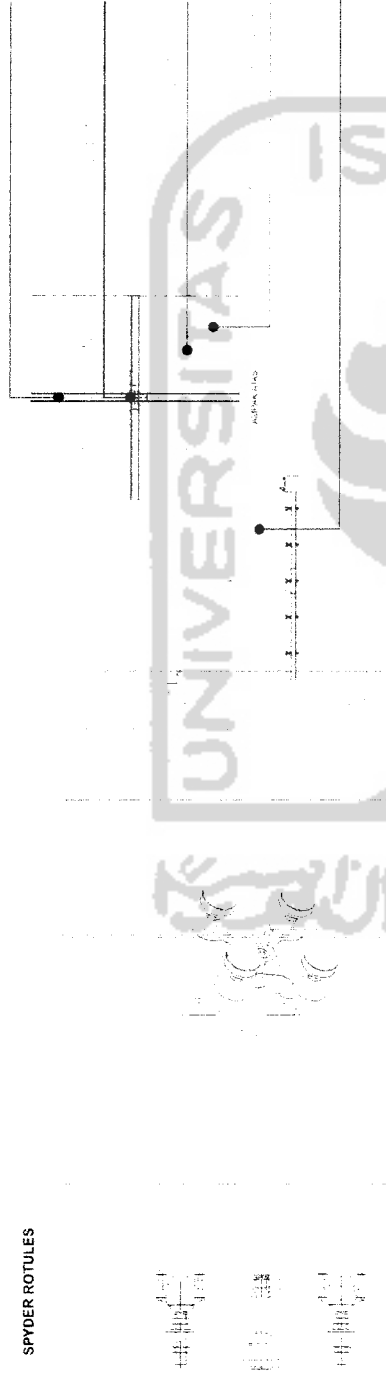
gunungan ini adalah karena sesuai dengan konsep perpaduan arsitektur tradisional dan modern yang menjadi satu-kesatuan dan membentuk suatu segitiga yang memusat.

ini tepat pada dinding dan menumpu pada balok rangka ornamen. Dimensi dari ornamen ini sengaja dibuat monumental, hal ini bermaksud agar dapat terlihat dengan jelas dan tegas bagi orang yang melewati bangunan shopping center ini.

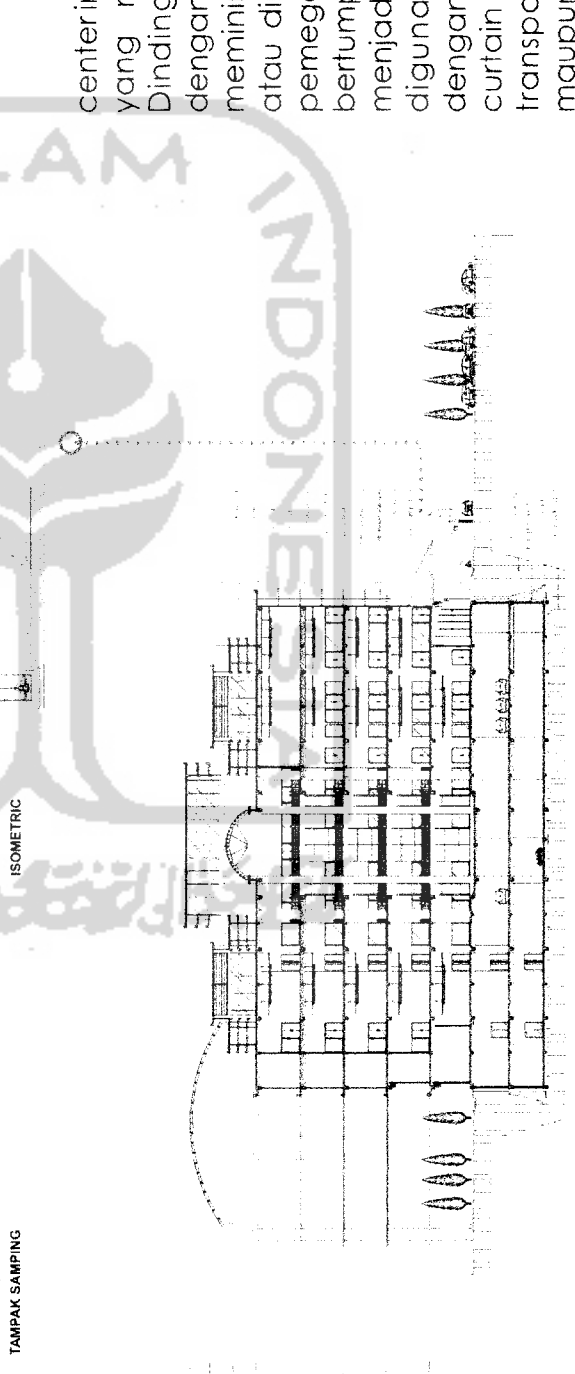
pada ornamen ini adalah menggunakan material kuningan yang dicetak menyerupai ukiran jawa. Alasan pemilihan material ini adalah dari segi maintenance atau perawatan. Perawatan tentunya akan lebih mudah dan efisien dari pada menggunakan material kayu ukir.

Detail Potongan

SPYDER ROTULES



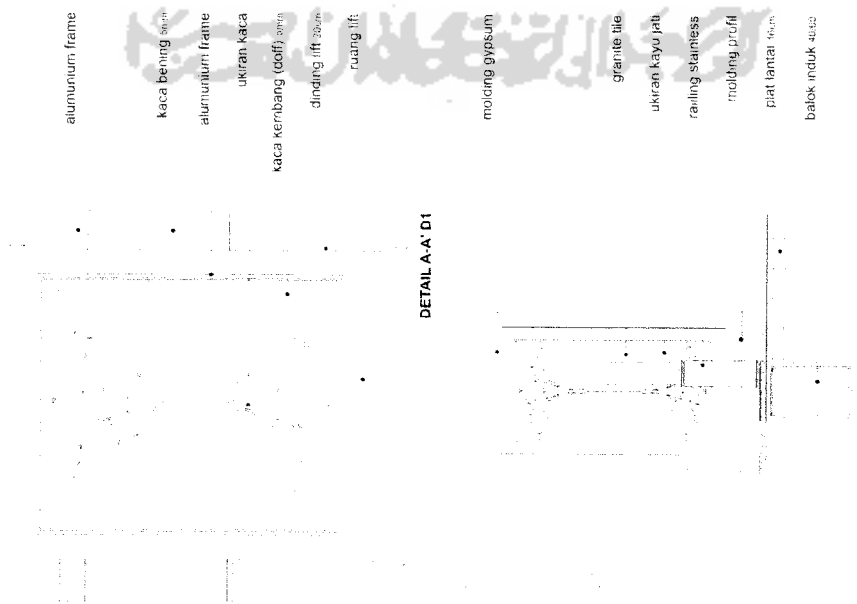
TAMPAK SAMPIING



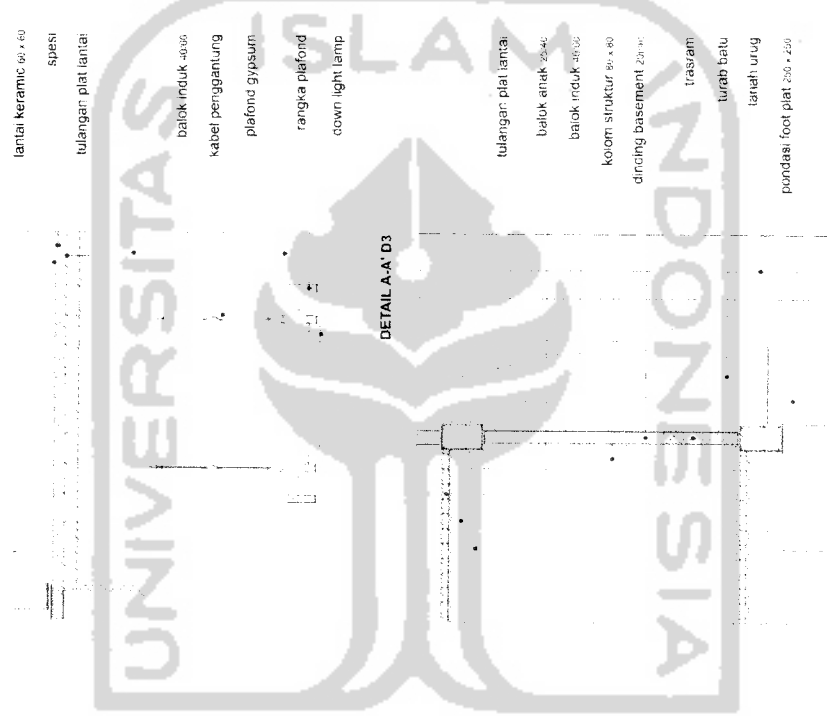
potongan pada shopping center ini menggunakan dinding kaca yang menerus atau curtain wall. Dinding kaca ini dijepit dengan dengan sistem , sehingga meminimalkan penggunaan kolom atau dinding yang berfungsi sebagai pemegang kaca. sistem ini hanya bertumpu pada konstruksi besi yang menjadi frame/rangka yang dapat digunakan untuk bentang lebar dengan jarak tak terhingga. Dengan curtain wall ini akan memberikan transparansi dan terkesan indoor maupun outdoor terasa menyatu.

**SECTION B-B
POTONGAN B-B
KAL. 2020**

Detail Potongan



- aluminium frame
- kaca bening 5mm
- aluminium frame
- ukiran kaca
- kaca kembang (coff) 5mm
- dinding lift 30mm
- ruang lift
- molding gypsum
- granite tile
- ukiran kayu jati
- railing stainless
- molding profil
- plat lantai 6cm
- balok induk 40x60



- lantai ceramic 60 x 60
- spesi
- tulangan plat lantai
- balok induk 40x60
- kabel penganting
- plafond gypsum
- rangka plafond
- down light lamp
- tulangan plat lantai
- balok anak 20x40
- balok induk 40x60
- kolom struktur 60 x 80
- dinding basement 20 x 10
- terasam
- turap batu
- lanah urug
- pondasi foot plat 200 x 200

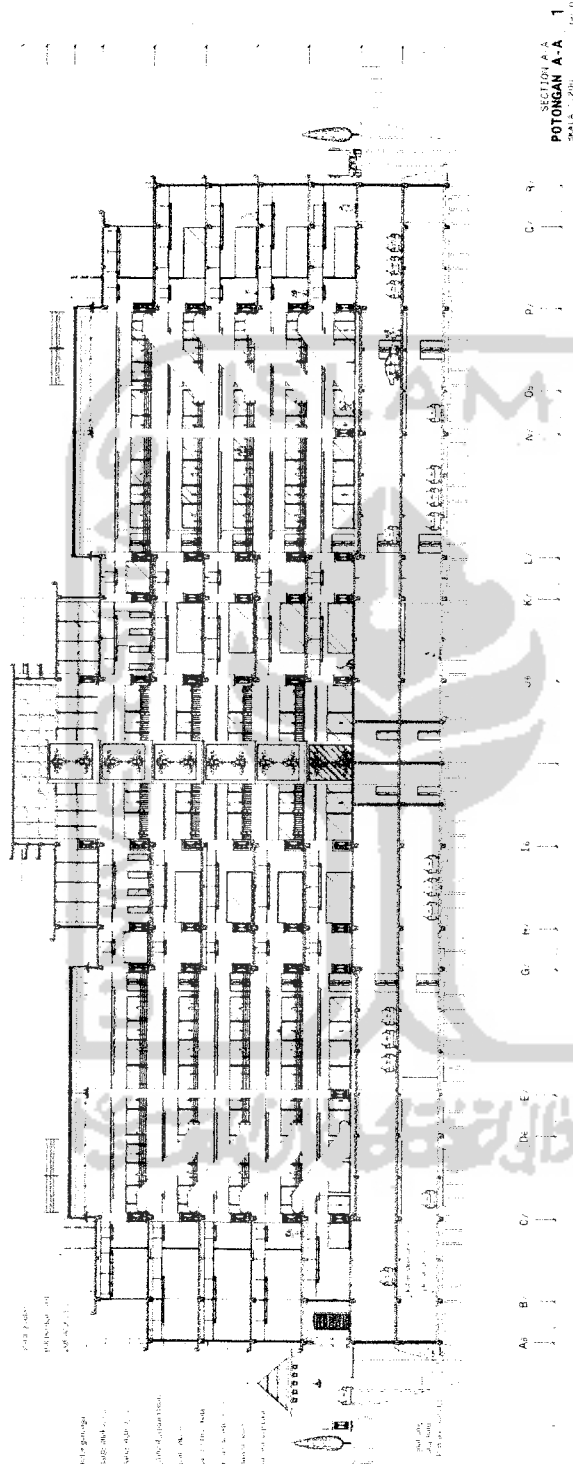
pada bangunan ini adalah menunjukkan bagian dari ornamen dan potongan pada balok dan plat lantai.

ini menghiasi kolom dan lift pada bangunan. Material dari ornamen ini adalah menggunakan ukiran kayu jati untuk ornamen kolom dan ukiran kaca doff pada dinding kaca lift.

shopping center ini menggunakan material gypsum dengan baja ringan sebagai rangkanya. Penempatan lampu down light model spotlight diletakkan pada plafond yang levelnya lebih rendah, sedangkan yang lain menggunakan direct lamp.

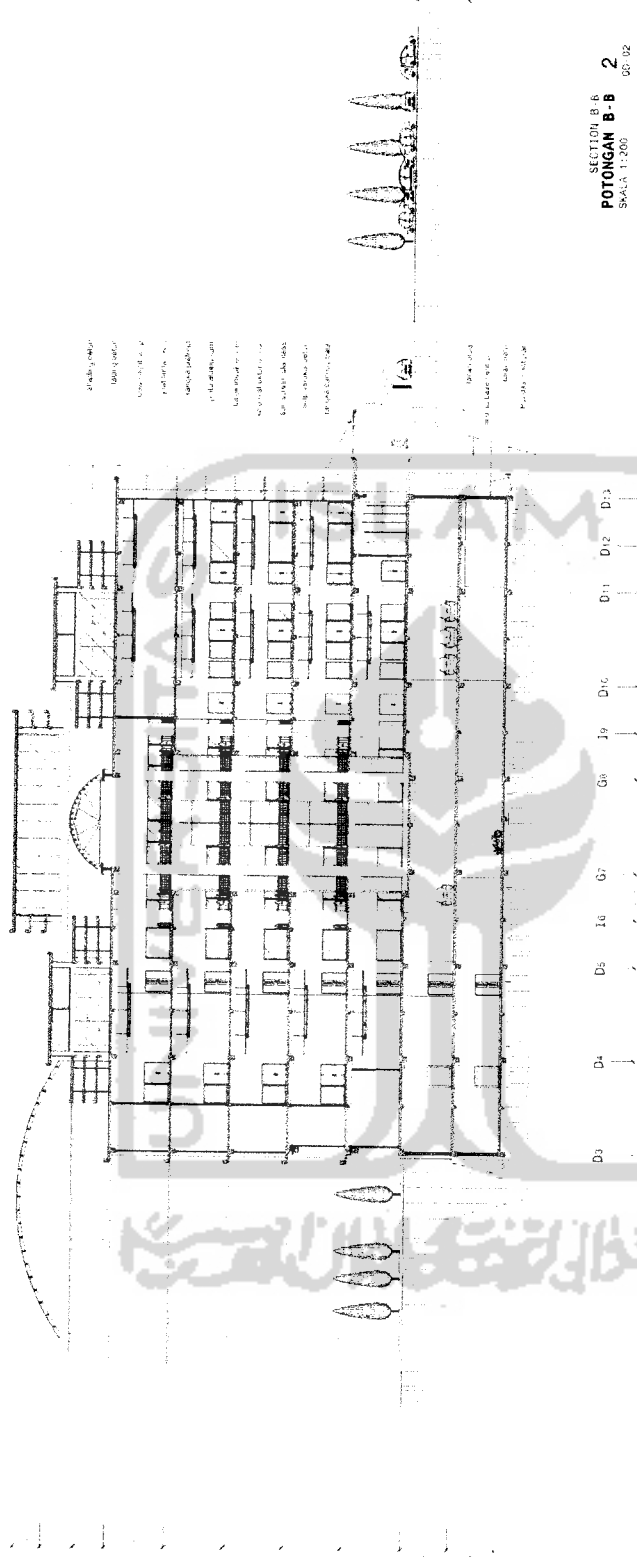
pada bangunan ini menggunakan pondasi foot plat dengan dimensi 2.5 x 2.5 m, dengan turap batu sebagai penguat dari beban gaya horizontal.

POTONGAN A-A



menunjukkan potongan melintang pada bangunan yang menunjukkan potongan menerus dari lantai basement hingga lantai lima (top floor) dengan void yang menerus sehingga dapat memberikan cahaya alami bagi bangunan dan dapat menghemat listrik pada bangunan. Sirkulasi vertikal pada bangunan ini terlihat pada tiap blok masa bangunan, yaitu eskalator pada blok A dan C, sedangkan lift berada di blok B. Penempatan posisi ini dianggap paling efektif untuk sirkulasi vertikal didalam bangunan, sehingga memberikan kemudahan akses sirkulasi bagi para pengunjung. Pemilihan material pada bangunan ini menggunakan beton bertulang untuk konstruksi rangka bangunan, dan menggunakan atap datar dan skylight dengan rangka baja ekspose untuk penutup atap bangunan.

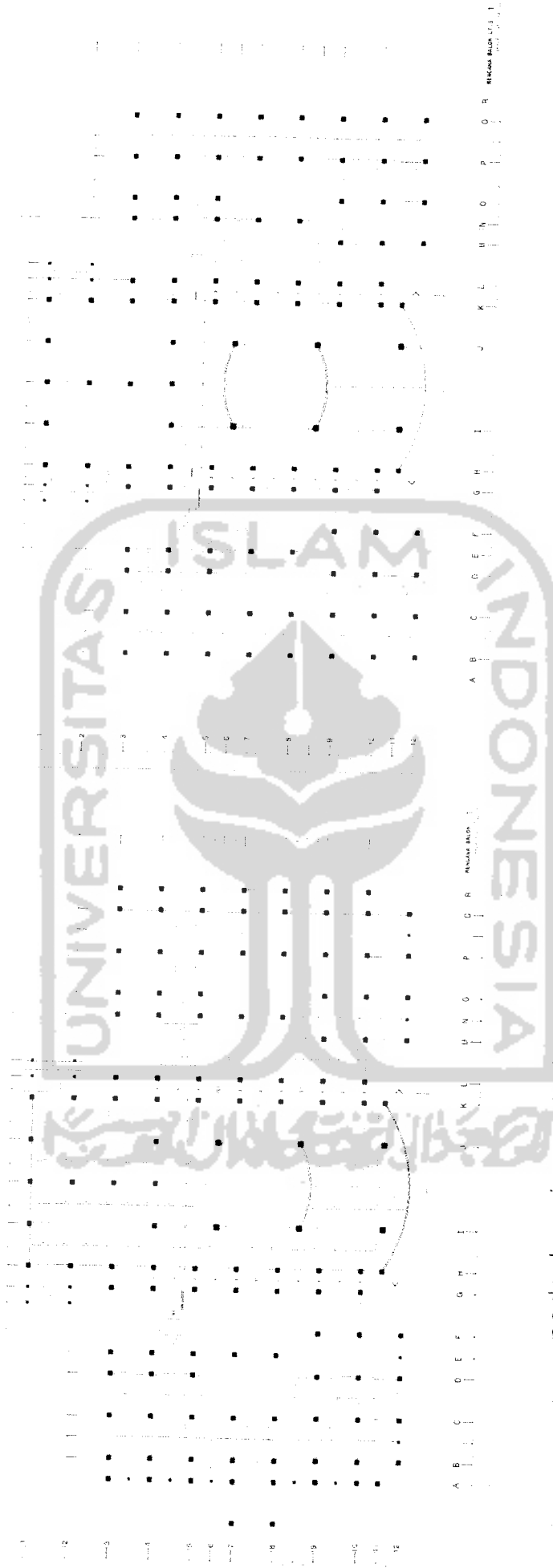
POTONGAN B-B



menunjukkan potongan skylight yang menerus hingga ruang pameran/atrium pada ground floor. Pencahayaan alami ini sangat mengurangi beban penggunaan listrik, sehingga dapat menjadikan bangunan hemat energi. Pemberian shading-shading sangat membantu untuk memantulkan cahaya yang datang sehingga cahaya/sinar yang masuk berupa cahaya pantulan yang sudah tidak panas lagi. System ini juga diterapkan pada rangka skylight, yaitu dengan merapatkan rangka-rangka pada skylight sehingga cahaya tidak masuk secara langsung ke dalam bangunan.

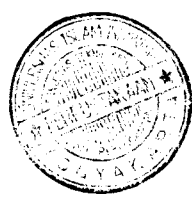
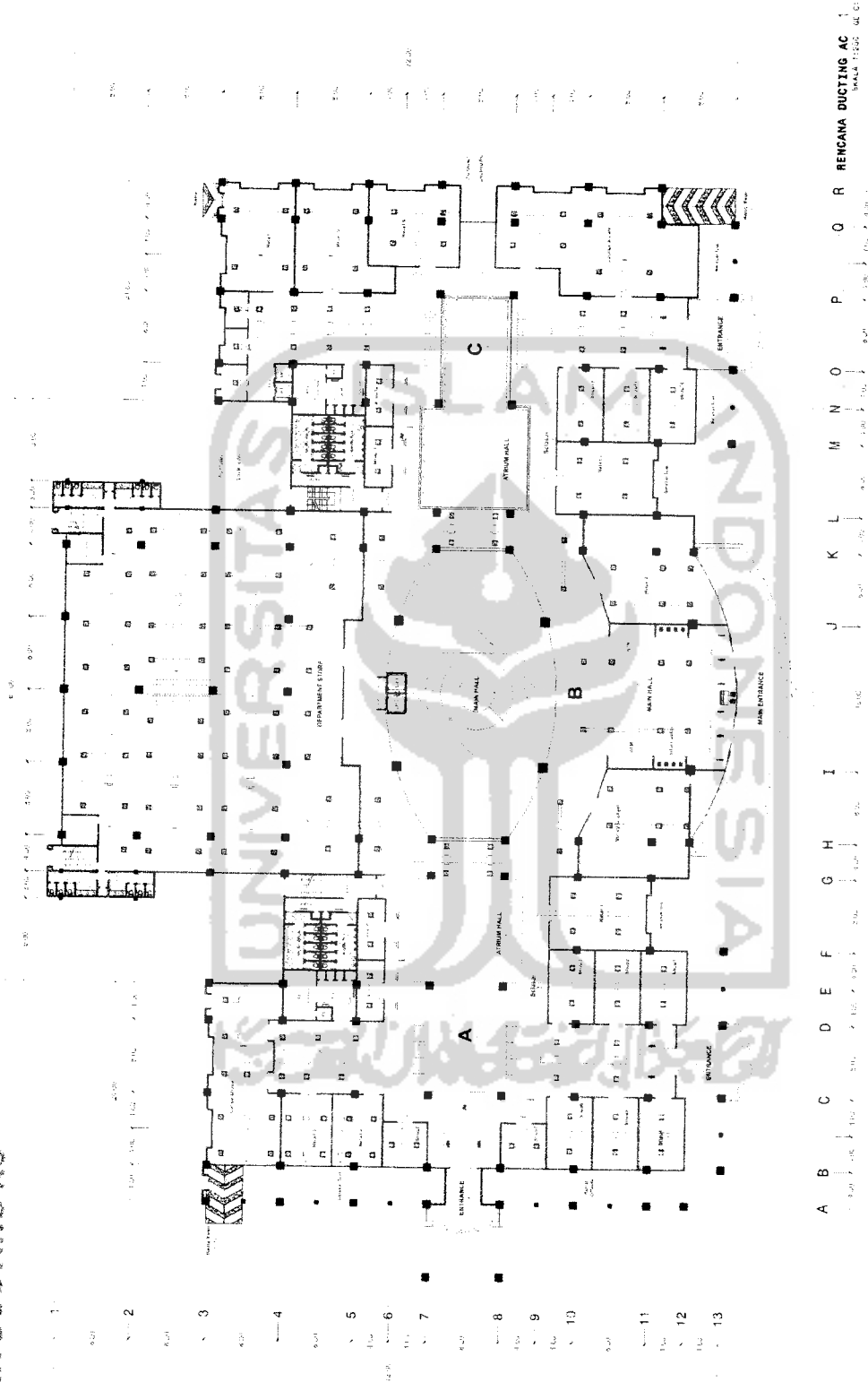
RENCANA BALOK LT. 1 - 4

RENCANA BALOK LT. 5



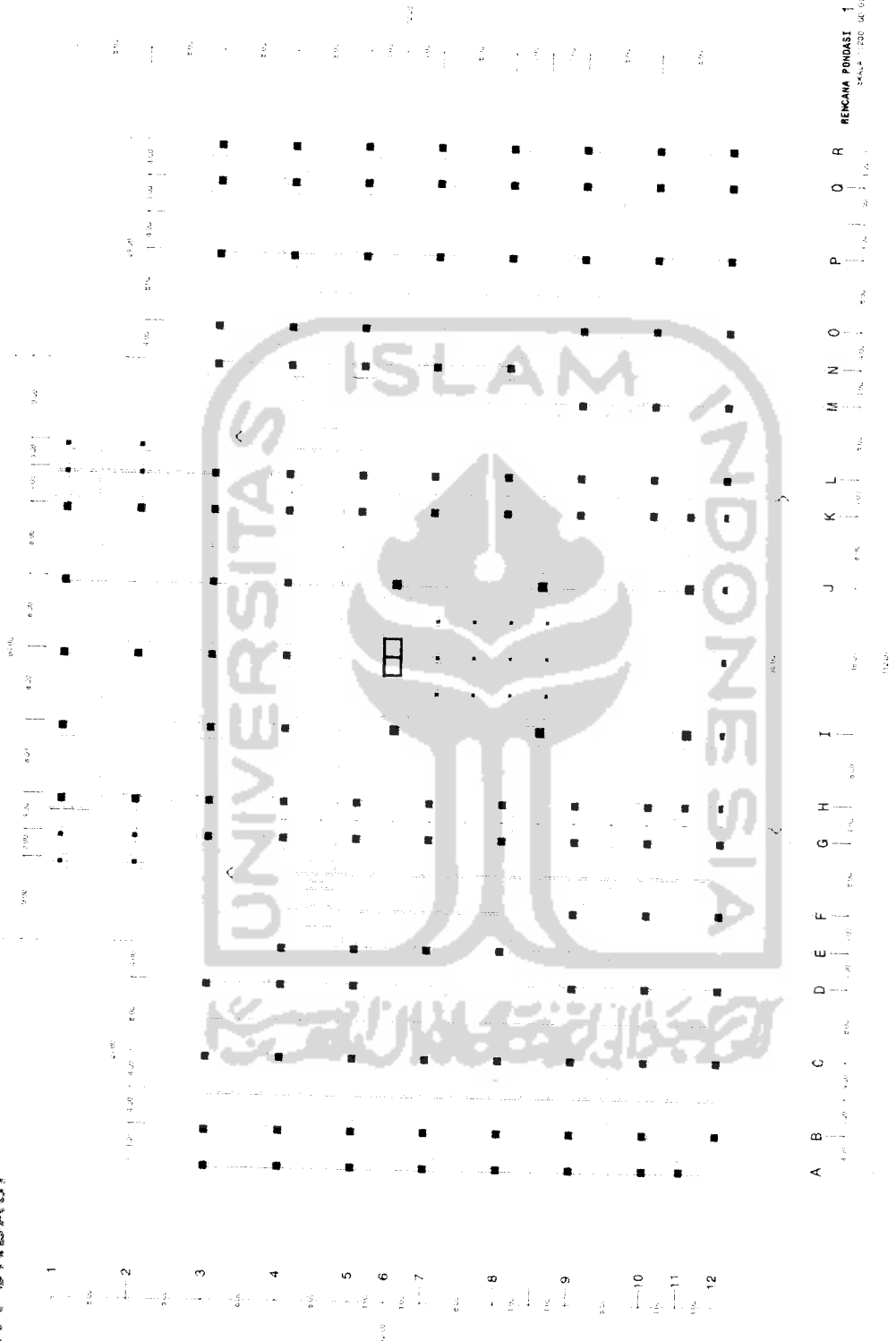
pada shopping center ini mempunyai bentuk yang typical sama untuk semua lantai. Dimensi dari rencana balok ini adalah 40 x 60 cm untuk balok induk dan 25 x 40 cm untuk balok anak.

RENCANA DUCTING AC



udara didalam shopping center ini menggunakan AC central yang didistribusikan oleh ducting melalui AC outlet.

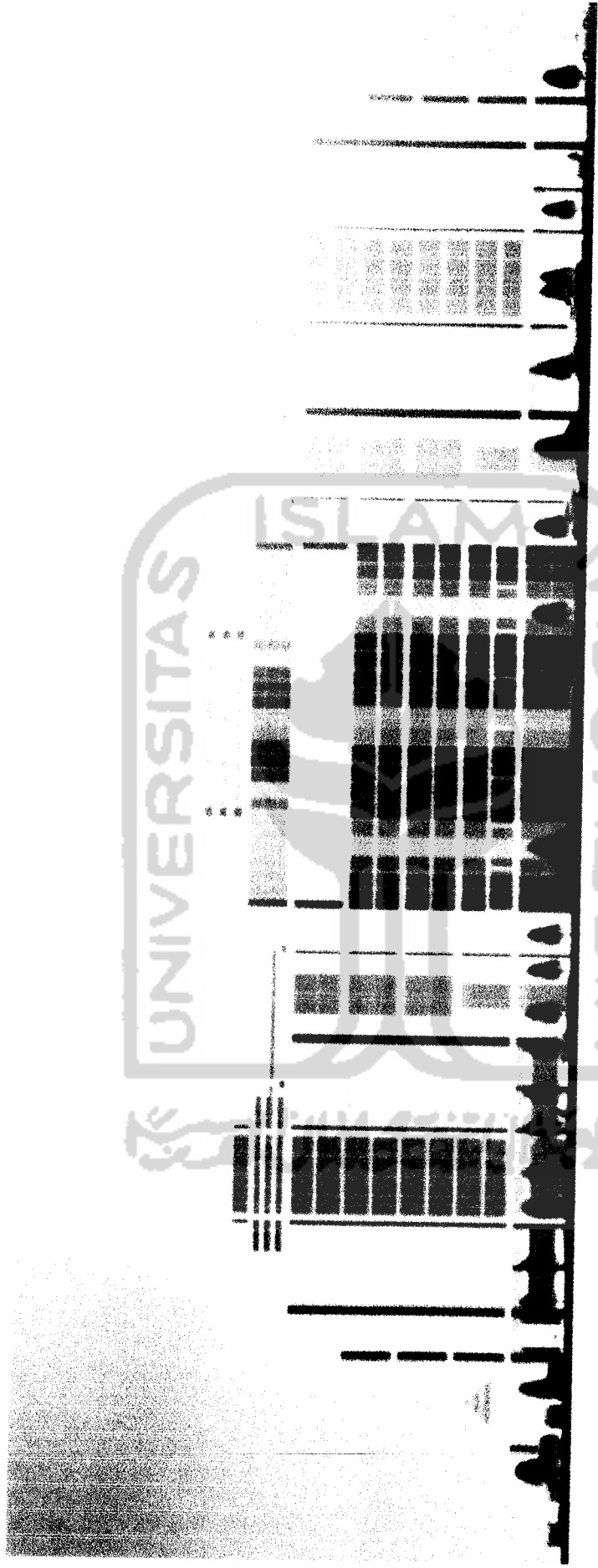
RENCANA PONDASI



menggunakan pondasi foot plat dengan dimensi 2.5 x 2.5 m dan 3 x 3 m



TAMPAK DEPAN



ini merupakan bentuk simetris yang membagi menjadi 3 masa bangunan, yaitu masa blok A, B dan C. Pembagian blok ini dimaksudkan agar beban pada bangunan tidak terlalu besar dan panjang karena dipisahkan menjadi 3 blok bangunan dengan dilatasi struktur, sehingga beban dapat tersalurkan dengan lancar. ini didesain dengan nuansa arsitektur yang modern, dengan menggunakan bidang-bidang vertikal dan horizontal sebagai komposisi bentuk bangunan, disamping itu juga berfungsi sebagai shading dan sirip untuk mengatur intensitas cahaya matahari.

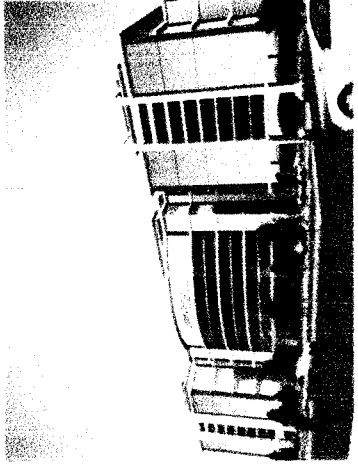
TAMPAK SAMPING



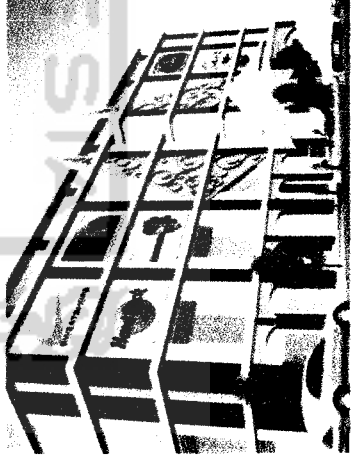
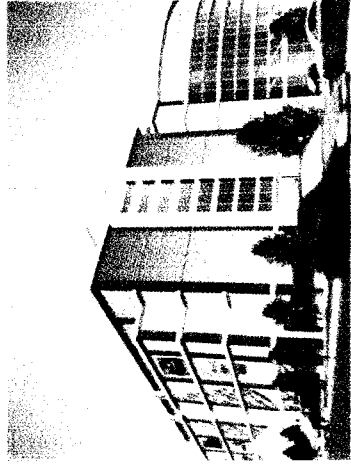
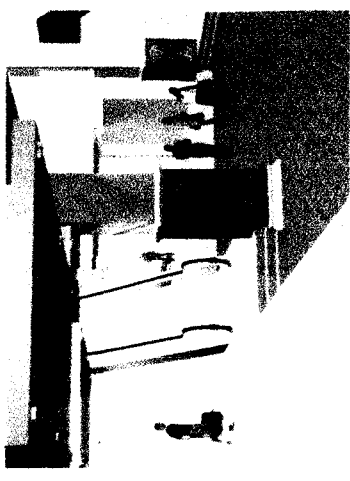
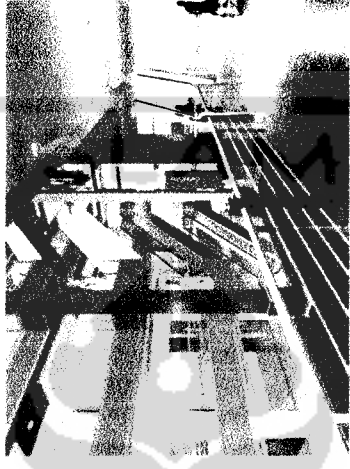
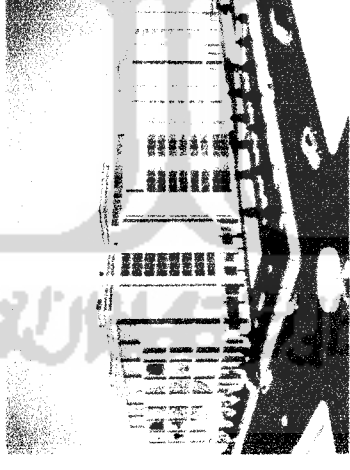
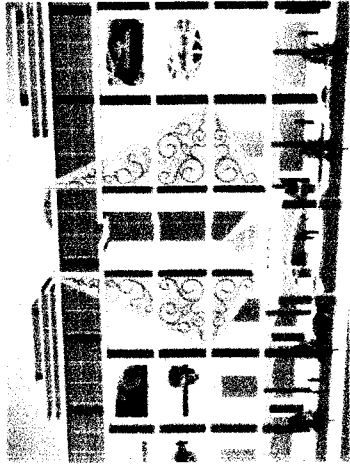
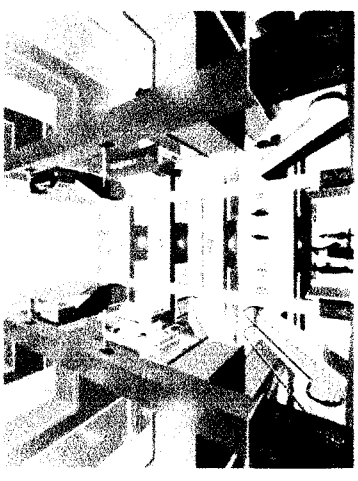
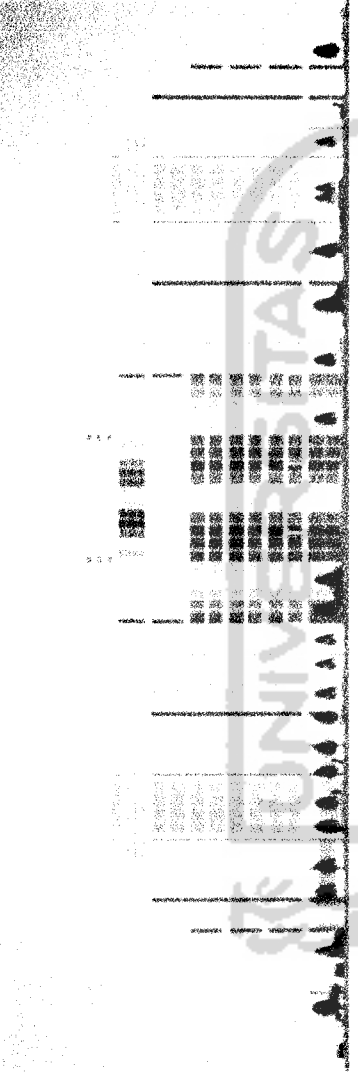
pada bangunan shopping center ini terdapat main entrance bagi para pengunjung yang datang dari arah timur, penempatan ini dimaksudkan agar menghindari kepadatan pengunjung dan arus sirkulasi kendaraan, karena letak bangunan ini tepat di persimpangan jalan utama. Bentuk dari bangunan ini terlihat memusat keatas yang membentuk suatu segitiga, bentuk ini didominasi oleh bentuk ornamen tradisional yang menyerupai gunung dalam wayang sebagai unsur tradisional kebudayaan jawa.

SHOPPING CENTER IN PURWOKERTO

PERSPEKTIF SURAT BERTANG

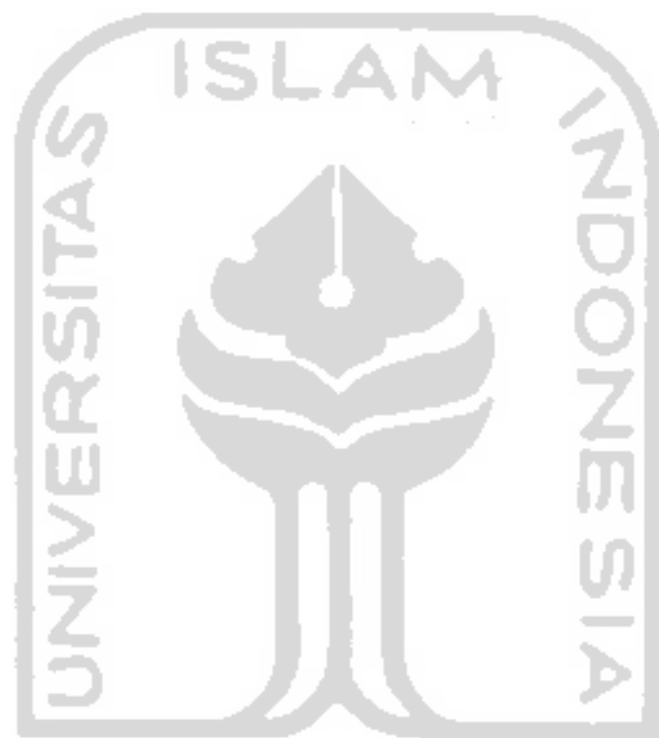


PERSPEKTIF INTERIOR

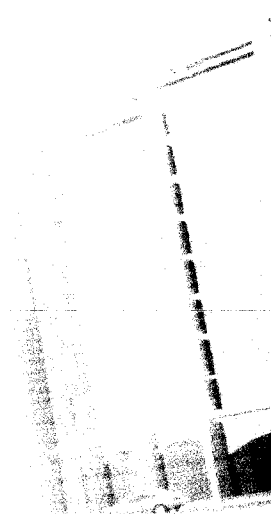


DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernest, DATA ARSITEK jilid 1&2 edisi 33, 2002
- Winning Shopping Center Designs, Visual References Publication, Inc, 2000, New York
- Ghijssels, F. J. L, 1996, Seram Press, The Netherlands
- Mangun Wijaya, Y. B, Wastu Citra, PT Gramedia, Jakarta, 1995
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta, 1998
- H. M. Martin, Oxford Learner's Pocket Dictionary, Oxford University Press, 1991
- Joseph de Chiara and John Hancock Callender, Time Standard for Building Types, Mc Graw-Hill Inc, USA, 1973
- Brosur Taman Anggrek Mall dan Karawaci Mall, Februari, 06 edition
- Rubenstein, Harvey, M, Central City Mall, 1978
- Gruen, Victor, Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Cooperation New York, 1960
- Gruen, Victor, Center for Urban Environment: Survival of The Cities, Van Nostrand Co, New York, 1973
- Urban Land Institute, Shopping Centers Development Handbook, Community Builders Handbook Series, Washington 1977.
- Frics, Northen and Haskoll M, Shopping Centers, College of Estate Management, 1977
- Majalah Asri, Indonesia Shopping Center Edition 1, Th. 2006
- Hamimah, Aunun, Pavilyun Jepara, Sarana Promosi dan Edukasi Kerajinan Seni Ukir Di Yogyakarta, TA UII, 2006
- Indrayani, Novi, Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Surakarta, TA UNS, 2005
- Arimaika Sutadi, Blair, Shopping Center di Kawasan Stasiun Purwosari Solo, TA UII, 2006
- Ronald, Arya, Nilai-Nilai Arsitektur Rumah Tradisional Jawa, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, Juli 2005
- Peraturan Tata Kota Kabupaten Banyumas, Pemanfaatan Lahan Bekas Terminal Bus Purwokerto, th. 2006



جامعة الإسلام في إندونيسيا



LAMPIRAN