

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

V.1 KONSEP DASAR PERANCANGAN

Konsep dasar perancangan dari Redesain Pasar Kendal Sebagai Pusat Perbelanjaan di Kabupaten Kendal ini adalah transformasi dari "square" baik bentuk maupun fungsinya. Square dapat di artikan sebagai persegi ataupun lapangan yaitu tanah lapang yang di fungsikan sebagai tempat berkumpul dengan berbagai kegiatan rekreasi di dalamnya. Square juga berfungsi sebagai pemersatu dari kegiatan-kegiatan ruang yang terdapat di sekelilingnya.

Pusat perbelanjaan di Kabupaten Kendal ini memiliki fasilitas pendukung dengan fungsi ruang yang sangat berbeda. Sehingga di butuhkan sebuah pusat untuk mempersatukan ruang-ruang yang ada. Di sini square di jadikan sebagai pusat dari ruang-ruang yang ada. Kebutuhan akan adanya square atau ruang terbuka pada pusat perbelanjaan di Kendal adalah sebagai berikut:

- Square di fungsikan sebagai hall
Hall ini di letakkan pada ruang shopping center yaitu sebagai titik pertemuan dari dua kegiatan perbelanjaan yang berbeda. Di sini hall merupakan ruang pemersatu dari ruang perbelanjaan modern dan pasar tradisional.
- Square di fungsikan sebagai plaza
Plaza sebagai ruang pembuka atau ruang penyambut pada pusat perbelanjaan.
- Square di wujutkan sebagai shelter.
Shelter sebagai ruang pengarah menuju pusat perbelanjaan.
- Square di fungsikan sebagai ruang rekreasi yaitu berupa taman dengan fasilitas rekreasi seperti restoran terbuka.

REDESAIN PASAR KENDAL, SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DI KABUPATEN KENDAL

Ruang terbuka ini sebagai ruang rekreasi, ruang beristirahat dengan memberikan fasilitas rekreasi berupa restoran terbuka dengan kumpulan beberapa kantin yang menggunakan 1 ruang makan terbuka. Pedagang yang ada adalah pedagang yang mendapat ijin tertentu.

Bentuk dan fungsi dari square inilah yang akan di transformasikan ke dalam bangunan sebagai dasar perancangan.

- Berdasarkan bentuknya

Square



Persegi

- ✓ Bentuk persegi menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional
- ✓ Persegi merupakan bentuk yang statis, netral dan mempunyai arah tertentu.

Dalam bangunan di terapkan pada bentuk gubahan masa dengan mengubah satu atau lebih dimensi-dimensinya dan tetap memiliki identitas asalnya.

Bentuk bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih. Serta dapat mempertahankan keteraturannya meskipun diubah dimensinya.

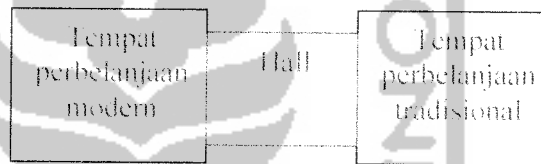
Dalam penerapannya akan di gunakan pada peerancangan bentuk tiga dimensi dari semua masa yang ada.

- Berdasarkan fungsinya



- ✓ Square berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul dengan berbagai aktivitas rekreasi di dalamnya.
- ✓ Square juga berfungsi sebagai pusat dari ruang-ruang di sekelilingnya.

Dalam penerapannya sebagai konsep dasar pada bangunan utama yaitu square berfungsi sebagai Hall dan bertindak sebagai ruang perantara untuk mengkaitkan atau menghubungkan 2 ruang yang terbagi oleh 'jarak'. Dua ruang tersebut adalah 2 jenis tempat perbelanjaan (modern dan tradisional).



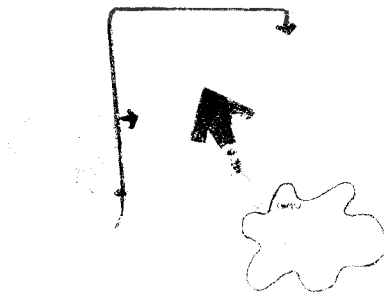
Lewat transformasi bentuk melalui- manipulasi abstrak (penambahan dan pengurangan bentuk persegi) guna mempertahankan dan memperkuat bentuk dasarnya (persegi).

IV.2 DASAR PERANCANGAN SITE

1. Orientasi Bangunan

- View utama bangunan ke arah selatan atau ke arah Jl. Raya Utama (jalur pantura), guna memberikan kejelasan pada pengunjung akan pintu masuk utama (main entres) ke dalam bangunan pusat perbelanjaan.
- View ke arah barat, sebagai pengarah pintu masuk bagi pengunjung berkendara.
- View ke arah utara, pada bangunan di berikan banyak bukaan untuk mendapatkan pengudaraan yang baik.
- View ke arah timur, sebagai pengarah jalan keluar dari site.

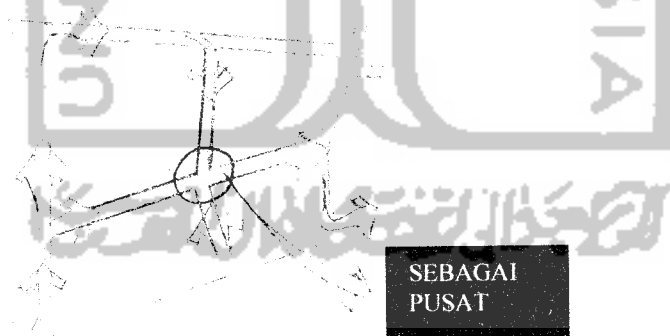
2. Sirkulasi / pencapaian ke Lokasi Bangunan



Dalam pencapaian kesite ini di bedakan menjadi tiga atas kedatangan pengunjung.

- Untuk Main Enteres (pintu masuk utama)
 - ✓ Pencapaian ke site secara langsung, yaitu suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan.
 - ✓ Pelaku dalam main enteres ini adalah pengunjung dengan jalan kaki.
- Untuk pengunjung dengan memakai jasa angkutan, pencapaian ke sitenya dengan cara berputar dengan memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan saat bergerak mengelilingi bangunan tersebut.
- Untuk pengunjung dengan kendaraan pribadi, pencapaian ke site secara tersamar, dengan mengubah arah jalur, untuk memperpanjang urutan pencapaian.

3. Konfigurasi Alur Gerak



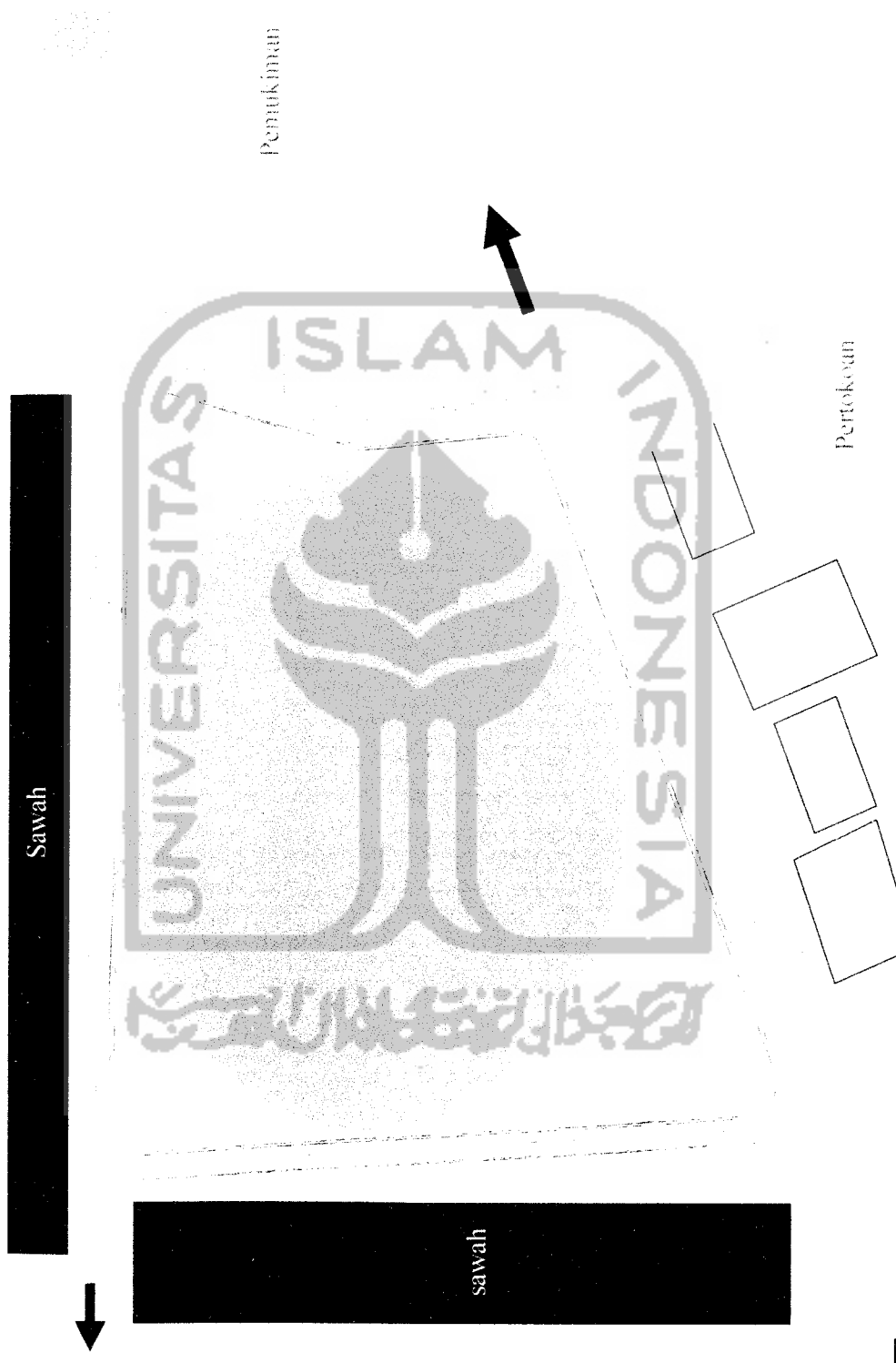
Konfigurasi alur gerak menggunakan bentuk grid melalui perwujudan adanya jalan-jalan yang saling berpotongan dan menciptakan bentuk ruang-ruang persegi.

SKEMATIK DESAIN



SKEMATIK DESAIN

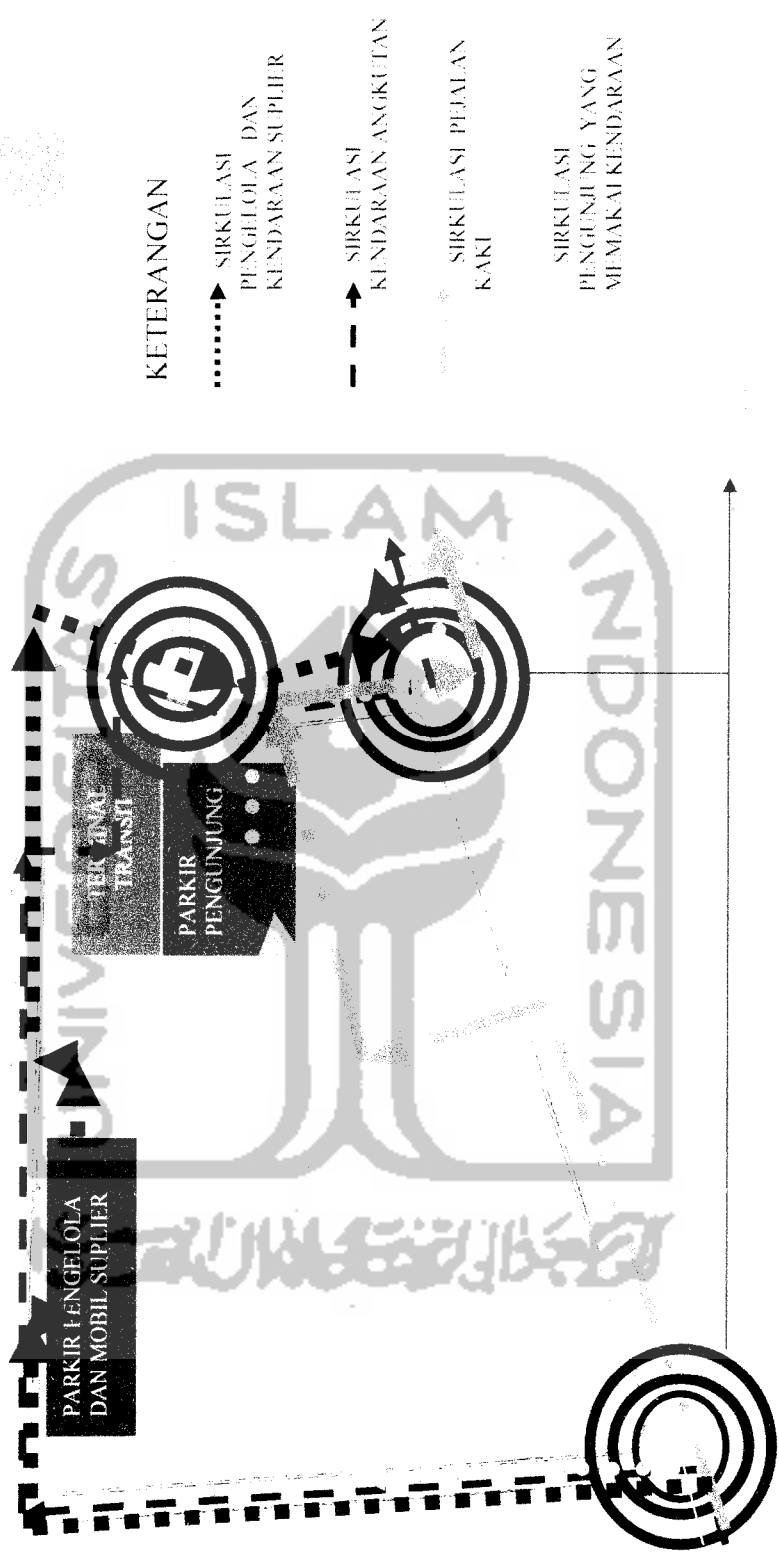
KONDISI EXISTING SITE



64 REDESAIN PASAR KENDAL SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DI KABUPATEN KENDAL

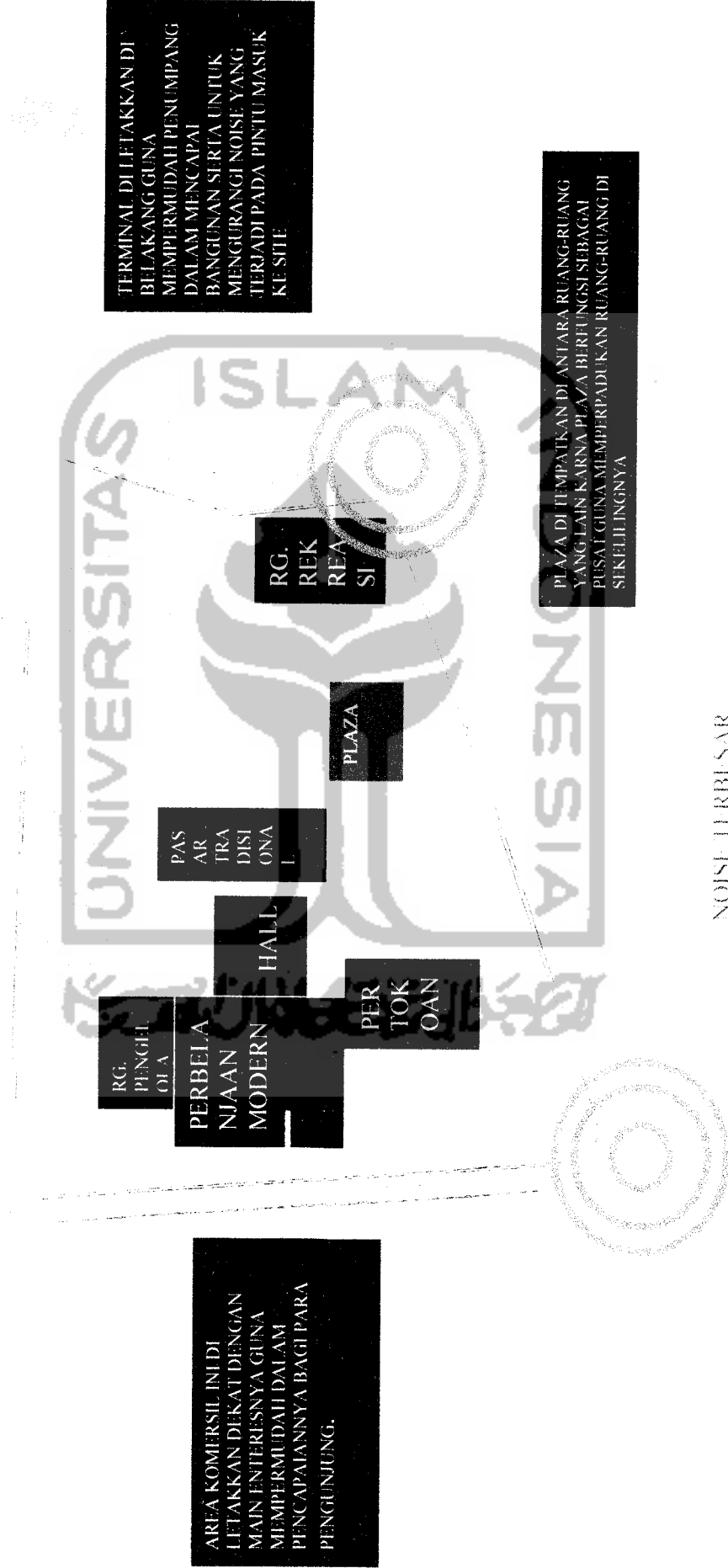
Agung Spate & Reza, Mhsyir, Ningsih, dan Nur Hafidza, "Rencana Pengembangan Kawasan Perbelanjaan di Kabupaten Kendal", Universitas Gadjah Mada

SKEMATIK DESAIN



SKEMATIK DESAIN

ZONING



AREA KOMERSIAL INI DI LETAKKAN DEKAT DENGAN MAIN ENTERENYA GUNA MEMPERMUDAI DALAM PENCAPAIANNYA BAGI PARA PENGUNJUNG.

TERMINAL DI LETAKKAN DI BELAKANG GUNA MEMPERMUDAI PENUMPANG DALAM MENCAPAI BANGUNAN SERTA UNTUK MENGURANGI NOISE YANG TERJADI PADA PINTU MASUK KE SITE

RG. REAKSI

PLAZA

PLAZA DI TEMPATKAN DI ANTARA RUANG-RUANG YANG LAIN KARNA PLAZA BERFUNGSI SEBAGAI PUSAT GUNA MEMPERPADUKAN RUANG-RUANG DI SEKELILINGNYA

NOISE TERBESAR

REDESAIN PASAR KENDAL SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DI KABUPATEN KENDAL

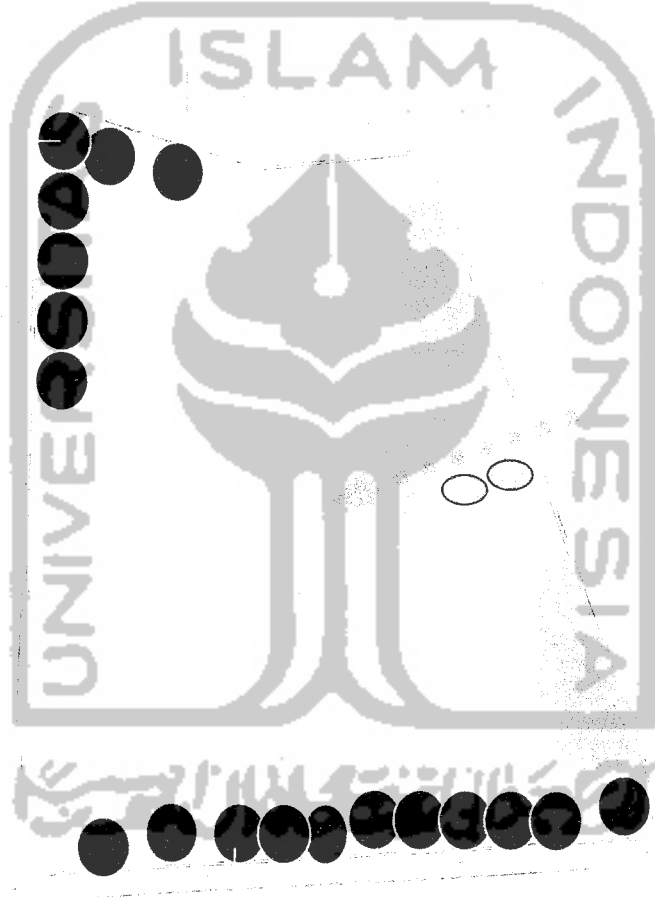
SKEMATIK DESAIN

VEGETASI PEMBATASTUNTUK MENGURANGI
POLUSI UDARA DAN SUARA. JENIS : KIARA
PAYUNG

VEGETASI



VEGETASI SEBAGAI
PENGARAI PADA MAIN
ENTRES. JENIS :
GLODOKAN



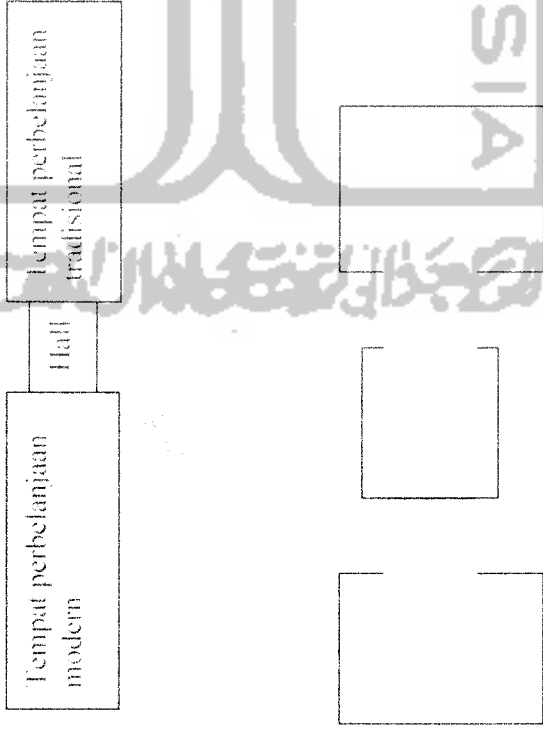
VEGETASI PERINDANG SEBAGAI FILTER TERHADAP
RADIASI MATAHARI. JENIS : KETAPANG, SAWO KECIK
DAN KOJ-BANDA

SKEMATIK DESAIN

KONSEP PENCARIAN BENTUK

KONSEP DASAR PADA BANGUNAN UTAMA

Square pada bangunan utama berfungsi sebagai hall dan berimajak sebagai ruang perantara untuk mengkaitkan atau menghubungkan dua ruang yang terbagi oleh "jarak" (perbelanjaan modern dan tradisional)



SKEMATIK DESAIN

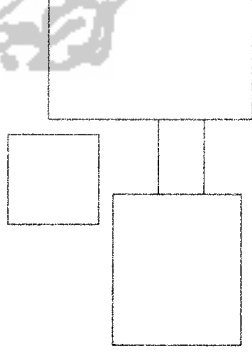
Hall sebagai pemersatu antara dua ruang yang berbeda sifatnya tetapi sama fungsinya yaitu sama-sama tempat perbelanjaan. Pemersuatannya dengan menciptakan suasana yang menunjukkan keberadaan ruang-ruang yang ada, pada saat memasuki ruang-ruang tersebut. Sehingga pengunjung dapat mengetahui secara langsung mana ruang yang akan di tujuinya, dengan melihat atau merasakan suasana yang ada.

KONSEP BENTUK BANGUNAN UTAMA

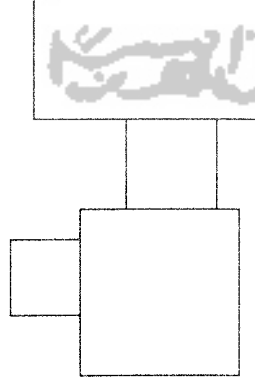
Pada bangunan terdiri dari 4 ruang utama, yaitu :

1. Ruang pengelola (berdasarkan asumsi dimensi ruang ini lebih kecil dari ruang perbelanjaan).
2. Ruang perbelanjaan modern.
3. Ruang perbelanjaan tradisional.
4. Hall sebagai ruang perantara dari kedua ruang perbelanjaan .

Ke-empat ruang di atas di atur di susun berdasarkan bentuk cluster yaitu dengan mendekati unsur-unsurnya satu sama lain sehingga kesan ruang dari masing-masing bentuk tetap terjaga.



SKEMATIK DESAIN



- Untuk perbelanjaan modern memakai bentuk dasar persegi karena dalam penataan ruangnya tidak ada aturan yang mengharuskan adanya perbedaan ruang dagang yang ada. Jadi bentuk persegi dianggap paling fungsional.
- Untuk perbelanjaan tradisional memakai bentuk dasar persegi panjang. Bentuk persegi ini mempunyai 2 sisi yang lebih pendek sehingga dapat menunjukkan adanya awal dan akhir dari perjalanan. Karena penataan ruang pada perbelanjaan tradisional harus membedakan penataan ruang dagangnya sesuai jenis barang dagangan (kering dan basah). Penataan ruang dagang pada pasar tradisional berawal dari barang dagangan kering dan berakhir pada ruang dagang untuk barang basah.

SKEMATIK DESAIN

KONSEP FASAD

DESAIN PERENCANAAN DAN KONSTRUKSI PERBENTUKAN FASAD

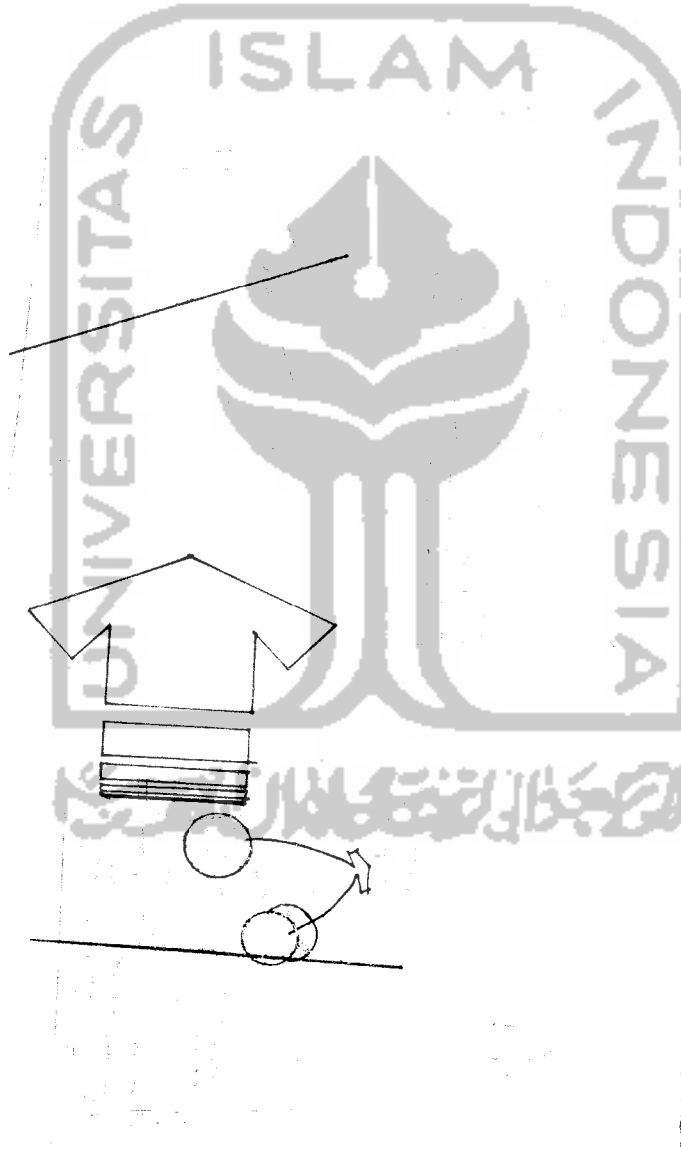
UNTUK BENTUKAN PERBENTUKAN FASAD

REDESAIN PASAR KENDAL SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DI KABUPATEN KENDAL
KANGKUNING



SKEMATIK DESAIN

PENATAAN RUANG SESUAI DENGAN PENZIONINGAN



- PENATAAN MASSA MENGGUNAKAN ORGANISASI 'CLUSTER', YAITU MENGGUNAKAN PERTIMBANGAN PENEMPATAN ATAU PERLETAKAN PLAZA SEBAGAI DASAR UNTUK MENGHUBUNGKAN RUANG-RUANG YANG LAIN.
- SUATU ORGANISASI CLUSTER DAPAT DI ORGANISIR DAPAT MENEMIMA RUANG-RUANG YANG BERLAINAN UKURAN, BENTUK DAN FUNGSIYA TETAPI BERHUBUNGAN SATU DENGAN YANG LAIN BERDASAR PENEMPATAN DAN UKURAN VISUAL SÉPERTI SIMETRI/MENURUT SUMBU.

SKEMATIK DESAIN

KONSEP BENTUK PLAZA

- Plaza merupakan perwujudan dari square space yang berfungsi sebagai ruang pemersatu utama antara bangunan perbelanjaan dengan fasilitas pendukungnya (terminal transit-halte, restaurant out door dan pertokoan).
- Plaza di fungsikan sebagai ruang pembuka atau penyambung pada kawasan pusat perbelanjaan di Kabupaten Kendal ini.

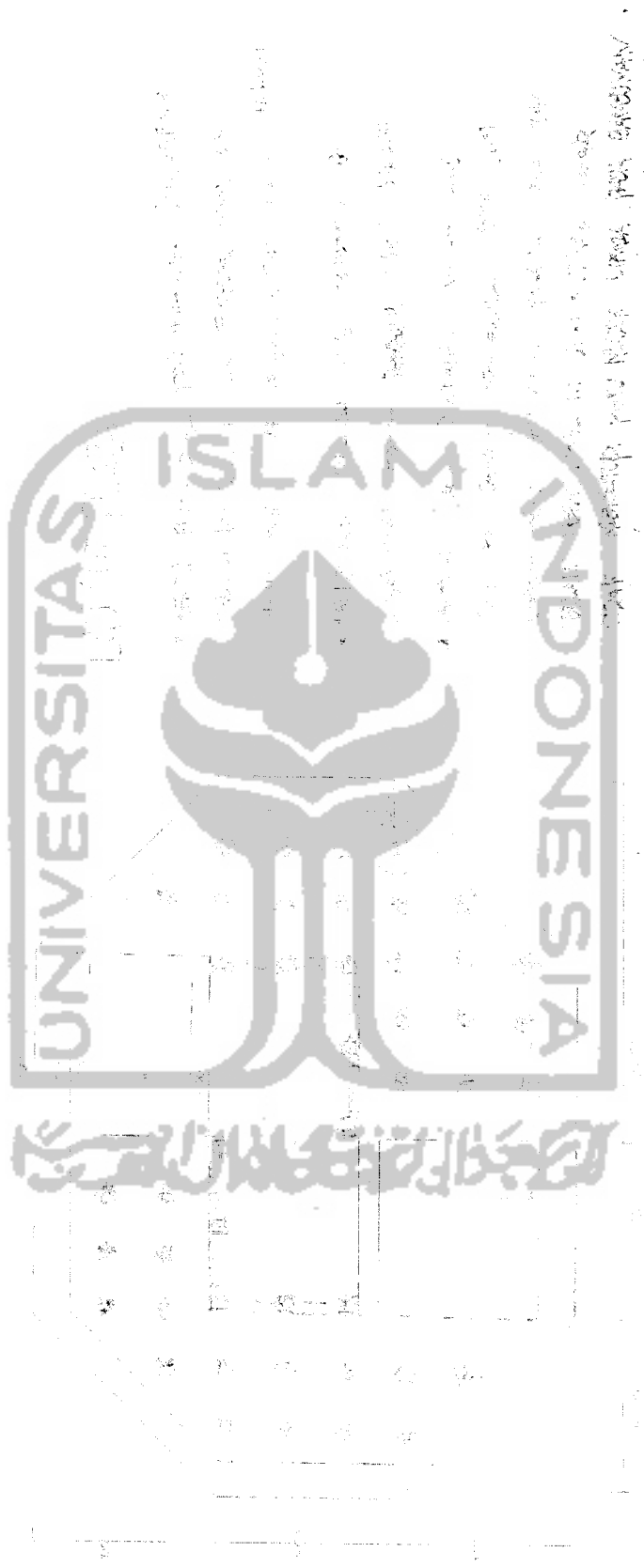


Berdasarkan fungsi plaza diatas yaitu plaza merupakan ruang pembuka atau penyambung maka dalam bentuknya sebuah plaza harus berkesan menerima . karna bentuk dari square adalah persegi yang mencerminkan sifat kaku maka untuk memberikan kesan yang terbuka bentuk persegi di potong ujung-ujungnya sehingga menjadi segi delapan.

Dengan bentuk segi delapan dan penataan ruang dalam serta penanaman vegetasi plaza dapat berlaku juga sebagai pengarah main entrees terhadap bangunan perbelanjaan.

Pada plaza vegetasi bukan hanya sebagai peneduh saja tetapi juga berfungsi sebagai pengarah menuju pintu masuk bangunan perbelanjaan.

SKEMATIK DESAIN



SKEMATIK DESAIN

HASIL RANCANGAN BERDASARKAN KRITERIA-KRITERIA DI ATAS



SKEMATIK DESAIN



DENAH BASEMENT

DENAH LANTAI

- BASEMENT DI PAKAI UNTUK TEMPAT PARKIR KARYAWAN, PENGUNJUNG, PEDAGANG SERIA UNTUK TEMPAT BONGKAR MUAT DAN PARKIR MOBIL SEPIER, PADA BASEMENT JUGA DITETAPKAN RUANG RUANG UTUK PERIKAL.
- PADA DENAH LANTAI SAJA PADA PERBELANJAAN MODERN, MACAM MACAM RUANG YANG ADA ADA ADALAH SUPERMARKET, RUANG PAMERAN, GRIYASAN YA MENGGUNAKAN RUANG UDUR DITAI TOKO SERIA, RAMAH MAMUKAN, CUPAT SAJE.
- PADA PASAR TRADISIONAL PENEMPATAN RUANG DAGANG DITURUNKAN BERDASAR JENIS BARANG DAGANGAN, YA AHU BARANG DAGANGAN KERING SEPERTI BUAH DAN PERMATAAN, RUAMAH LANGKA KEMUDIAN BERTURUNG DAGANG LUNAK BARANG DAGANGAN BERSIAT BASAH SEPERTI SAYUR, MEYUR, DAGANG, DAN IKAN LAUT.

SKEMATIK DESAIN



DENAH ANEAKH

DENAH ANEAKH

- LANSIA DUA TERDIRI ATAS RUMAH DAN DEPARTEMEN STORE KEHUSUSAN BARANG KONVEKSI, PAKAIAN JADID DAN KAIN.
 - LANSIA LIGA TERDIRI ATAS RUMAH, TOKO UNTUK MENJUAL BARANG PERHIASAN, ELEKTRONIK SERTA PERALATAN RUMAH.
- LANSIA CUBRANG PEGAS BELAH

Area terminal transit



Bangunan pertokoan

LINGKUNGAN SITE

Adapun batas-batas fisik lokasi tersebut adalah sebagai berikut

- Batas Timur ; pemukiman penduduk.
- Batas Selatan ; jalan raya utama (jalur pantura) dan pertokoan.
- Batas Barat ; sawah
- Batas Utara ; sawah

Orientasi Bangunan

- View utama bangunan ke arah selatan (ke arah Jl. Raya Utama/ Jalur pantura), guna memberikan kejelasan pada pengujung akan pintu masuk utama (main enteres) ke bangunan.
- View ke arah barat, sebagai pengarah pintu masuk bagi pengujung kendaraan pribadi.
- View ke arah utara, pada bangunan di berikan banyak bukaan untuk mendapatkan yang terbaik.

GAMBAR SITUASI

PENGEMBANGAN JEMAIN

Ruang kosong di belakang bangunan di gunakan sebagai tempat penampungan sampah sementara untuk sampah-sampah dari pasar tradisional pada khususnya.

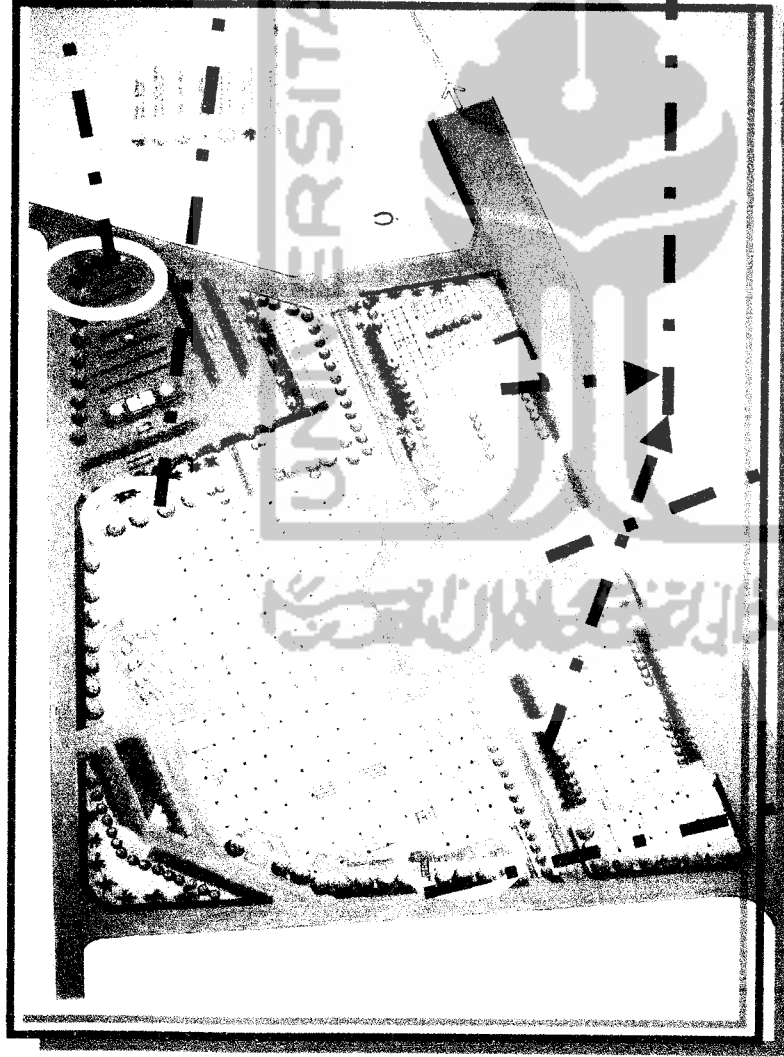


LUASAN SITE

Luas site ; 51.197,5m²
Luas site terbangun ; 35.107,35m²
KDB Bangunan ; 60 %
Luas terminal transit; 6.330m²
Area parkir mobil luar; 1.237,5m²

GAMBAR SITUASI

PENGEMBANGAN DANAIN



Pada area terminal menggunakan vegetasi sebagai filter/penyaring polusi udara dan suara yang di hasilkan. Tanaman yang di pakai yaitu : Kiara Payung.

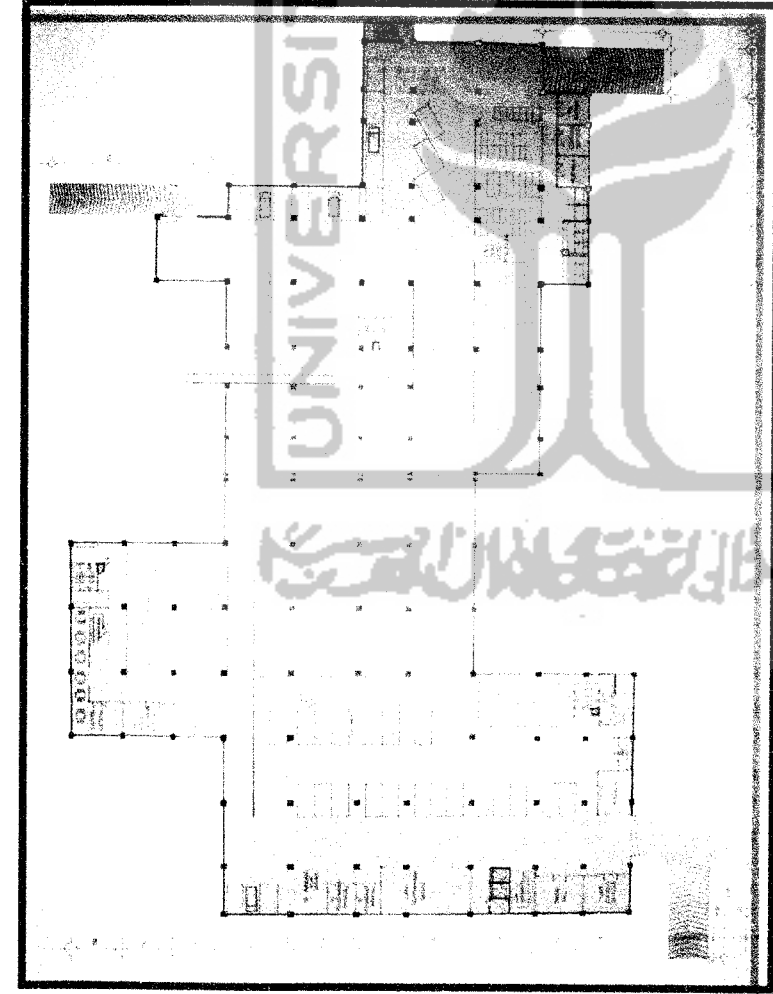
Vegetasi yang di gunakan sebagai filter/ penyaring dari polusi sampah yang di hasilkan. Karna area ini merupakan area Tempat Pembuangan sampah)

Pada area tempat parkir pengujung pertokoan menggunakan vegetasi sebagai perindang.
Contoh : ketapang

Pada main entres menggunakan gotokan dan palm yang berfungsi sebagai pengarah.

Menggunakan vegetasi pelindung untuk mengurangi polusi udara dan suara pada pertigaan.

GAMBAR SITEPLAN



Pada ruang basement ini terdapat 2 ram untuk pintu masuk utama. Pintu utama di tujukan untuk pengujung, pengelola dan karyawan sedang pintu masuk belakang di khusukan untuk mobil pensupply barang dagangan untuk pasar tradisional. Hal ini di harapkan untuk menghindari crossing sukulasi.

Ruang-ruang yang ada di antaranya adalah:

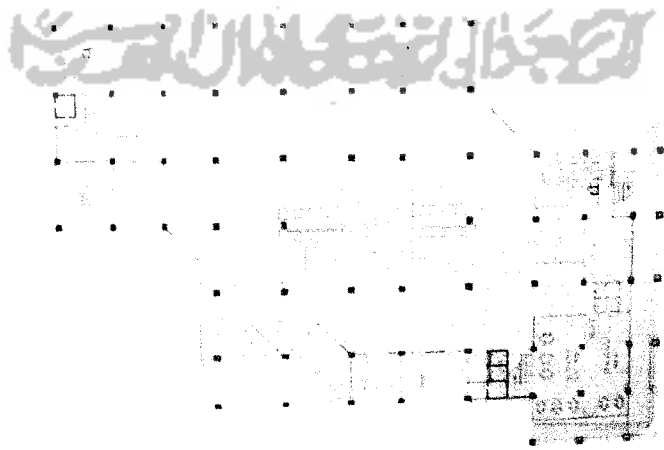
- Area parkir
- Ruang MEZ
- Ruang Genzet
- Ruang AHU
- Ruang ibadah
- Ruang cleaning service
- Ruang bongkar muat barang
- Ruang penyimpanan barang
- Ruang penerimaan dan pengadaan barang.

Selain sebagai tempat parkir basement juga di gunakan sebagai tempat drooping barang serta tempat penyimpanan, penerimaan dan pengadaan barang dagangan. Basement juga di gunakan untuk penempatan ruang-ruang service.

GAMBAR BASEMENT

PENDEMBANGAN JENJAN

DENAH LANTAI I



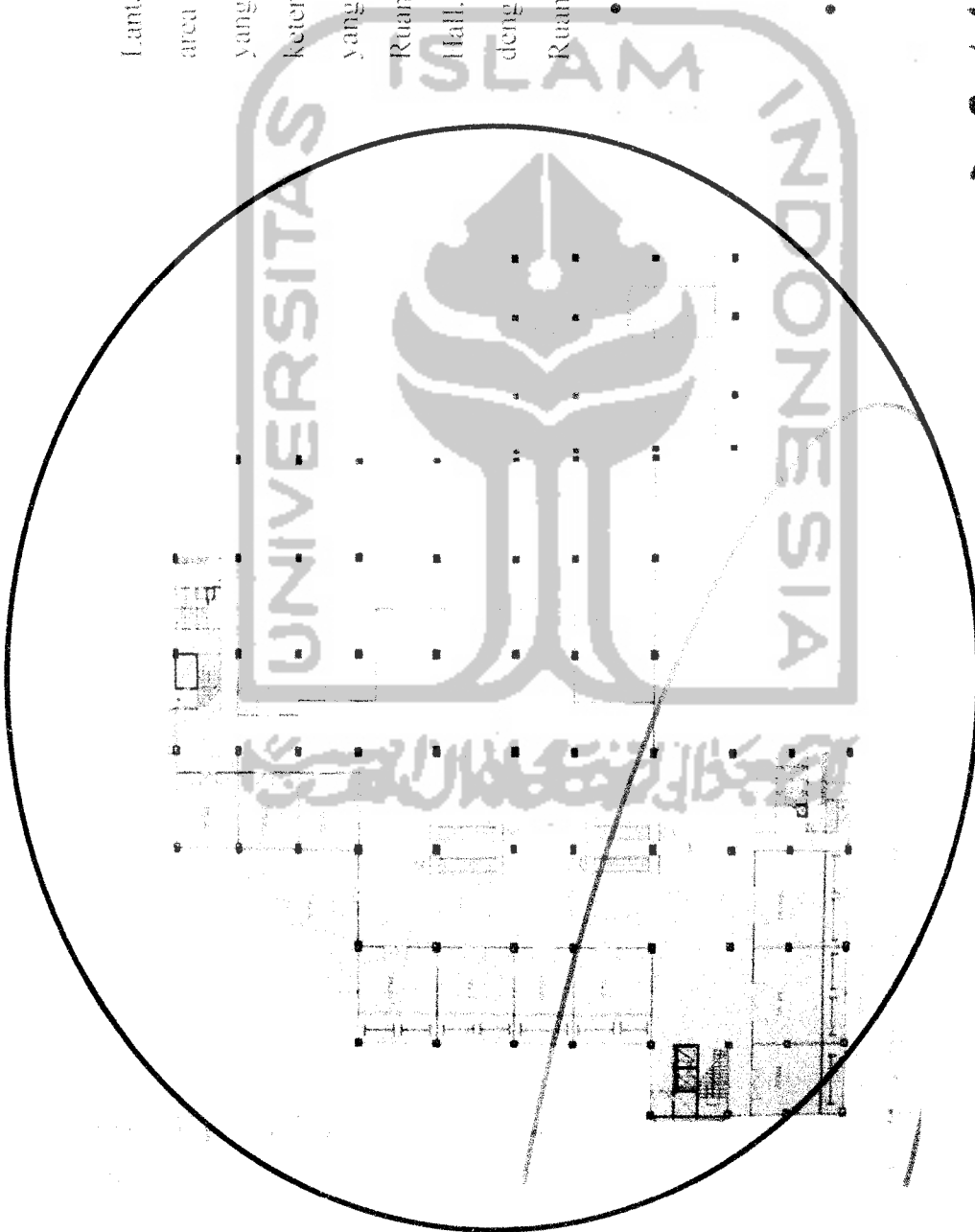
Ruang- ruang yang ada antara lain;

Perbelanjaan Modern; rg.informasi, supermarket, restorant fast food, game center, retail toko, rg pameran, WC, wartel dan ATM.

Pada Tradisional hanya ada satu jenis ruang dagang yaitu los yang di atur sesuai jenis barang dagangan. Yaitu mulai dari los buah, los sayur, los bumbu dapur, los daging, los ikan dan pintu belakang untuk los peralatan rumah tangga.

Pintu masuk utama ke dalam bangunan. Disini pengunjung di arahkan untuk memilih salah satu dari tempat perbelanjaan yang akan di kunjungi.

PENYEMPURNAAN



Lantai dua juga di gunakan untuk area privat yaitu ruang pengelola yang mana membutuhkan ketenangan dari hirir mudik orang yang ada pada pusat perbelanjaan.

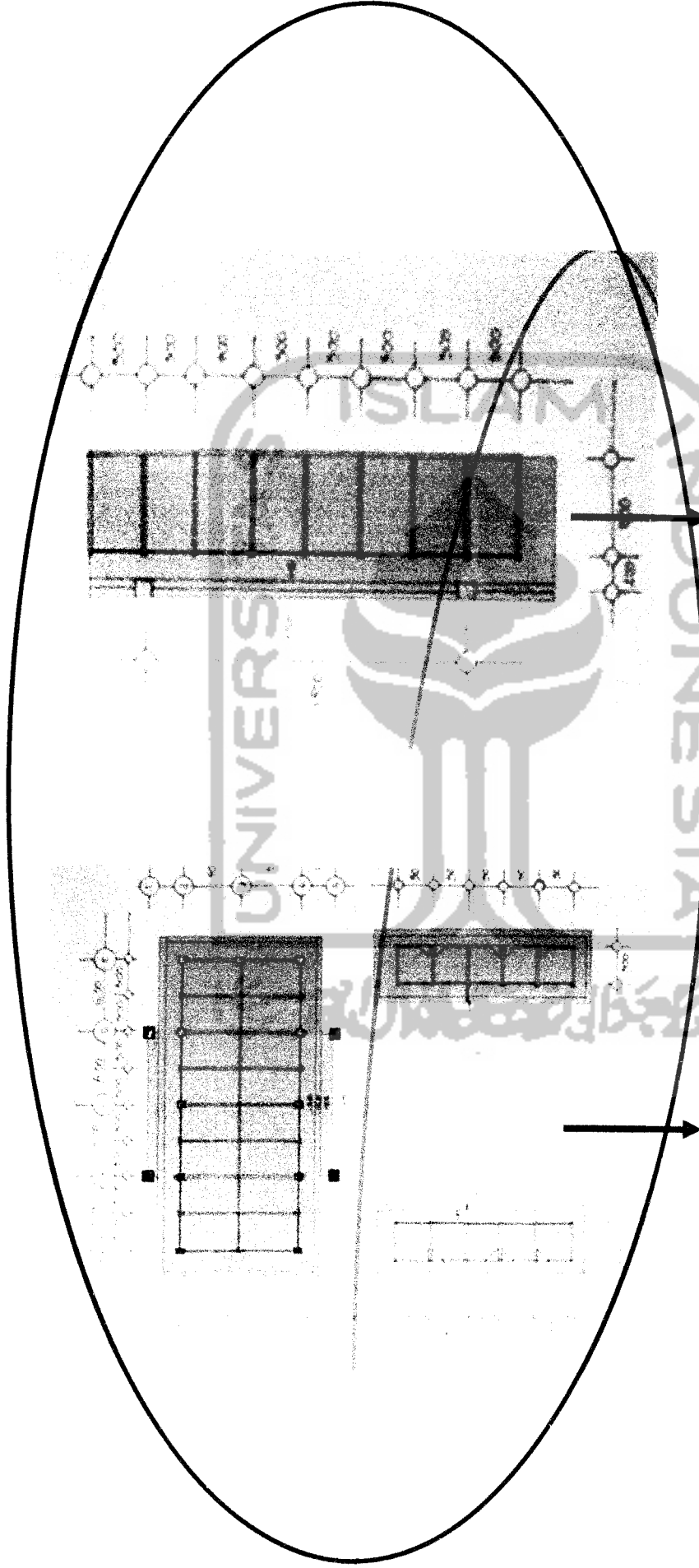
Ruang ini terdapat di atas ruang Hall, jadi keberadaannya terpisah dengan area perbelanjaan.

Ruang-ruang yang adalah :

- Perbelanjaan Modern :
retail dan department store untuk barang dagangan konveksi dan WC.
- Ruang Pengelola

DENAH LANTAI II

PENGEMBANGAN DENAH



GAMBAR DENAH BLOK E

Kios-kios yang masih di pertahankan, dengan dimensi ruang kios 3x3 dan 3x5 m²

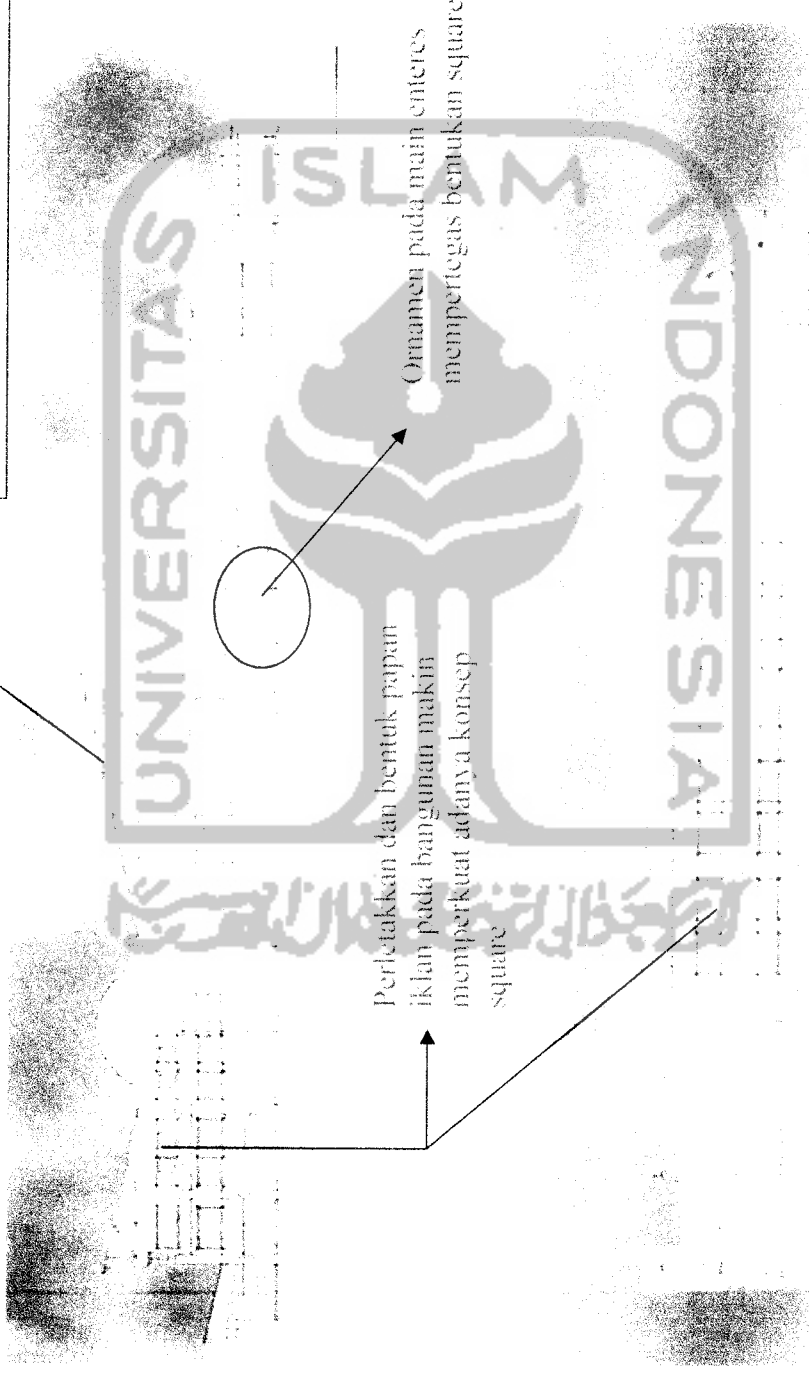
GAMBAR DENAH BLOK D

Dengan di mensi ruang kios 3x3m²

PENGEMBANGAN JESAIN

TAMPAK DEPAN

Bentuk atap merupakan perpaduan dari arsitektur modern dengan tradisional. Atap dak merupakan perwujudan dari atap bangunan modern, yang di padukan dengan ciri atap tradisional dengan kemiringan atapnya. Kemiringannya sebesar 10°.



TAMPAK SAMPING KANAN

PENDEMBANGAN DAN REKONSTRUKSI



Warna, kolom-kolom pada pintu masuk serta ornamen yang ada guna menyatakan dengan bangunan utama

Keterangan gambar dari atas ke bawah:

- Lampak depan blok A
- Lampak depan blok E
- Lampak depan blok D
- Lampak depan blok B

PENGEMBANGAN JENJIR

POTONGAN A-A'

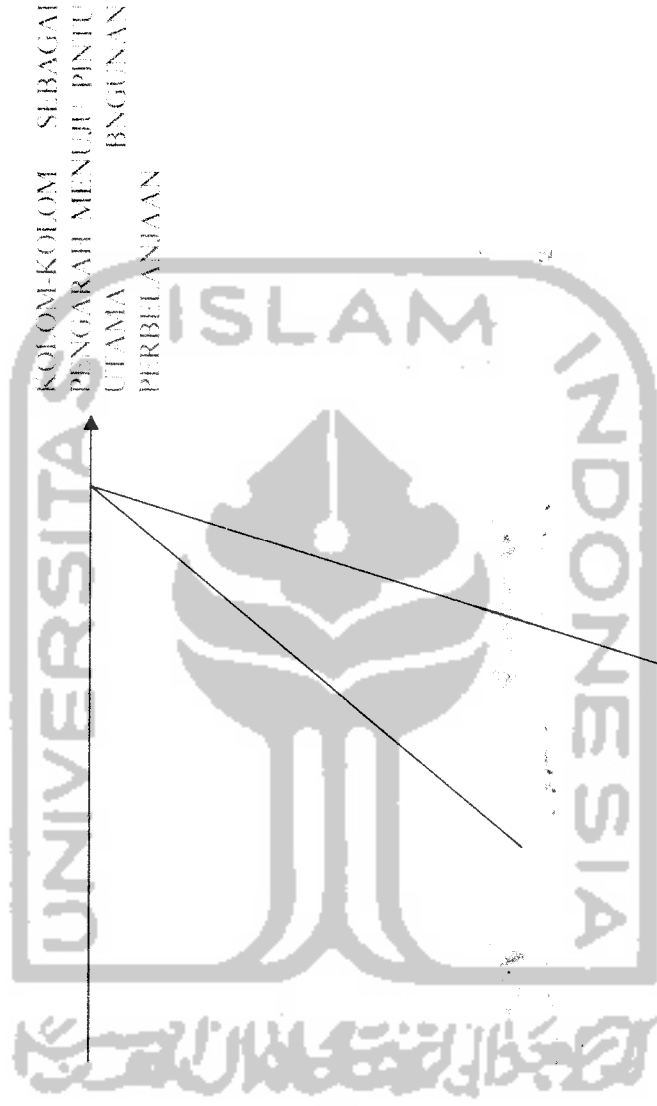
Ketinggian lantai pada Hall guna membedakan fungsi ruang Hall dengan Ruang sekitar

POTONGAN B-B'

Pada pasar tradisional di gunakan perbedaan ketinggian lantai guna membedakan fungsi ruang berdasar barang dagangan yang di sajikan

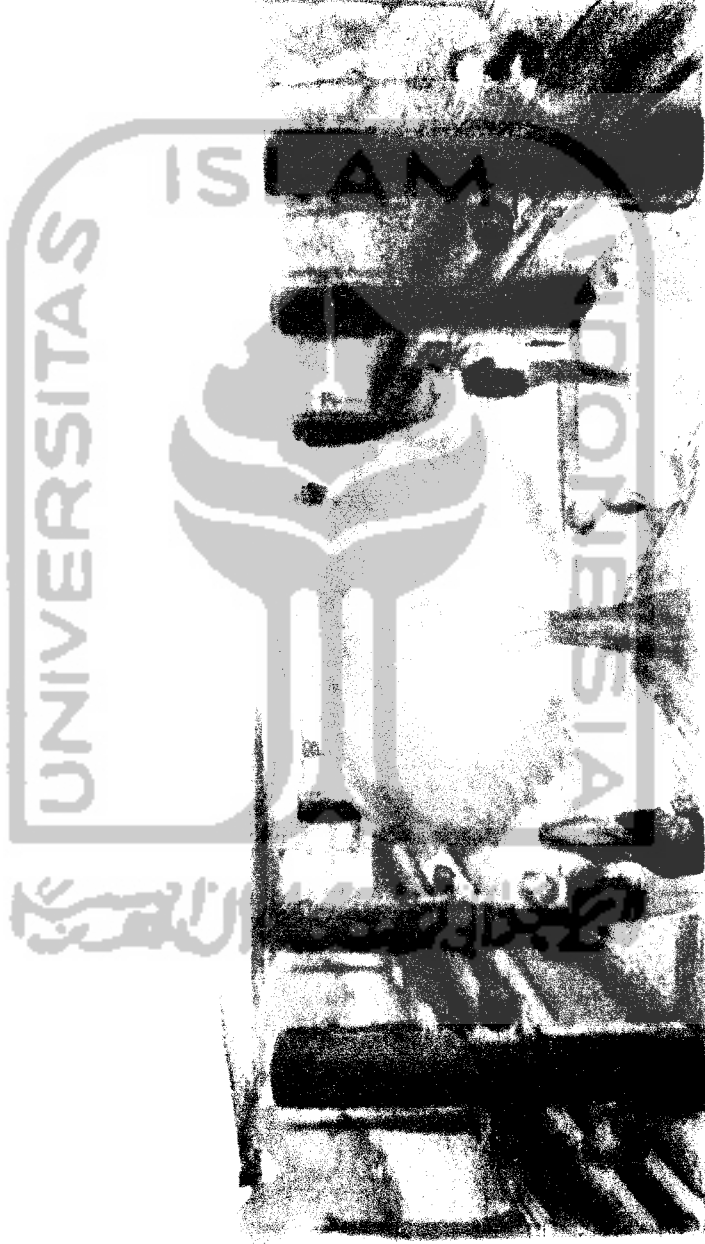
PENDEMBANGAN DESAIN

LAY OUT PLAZA

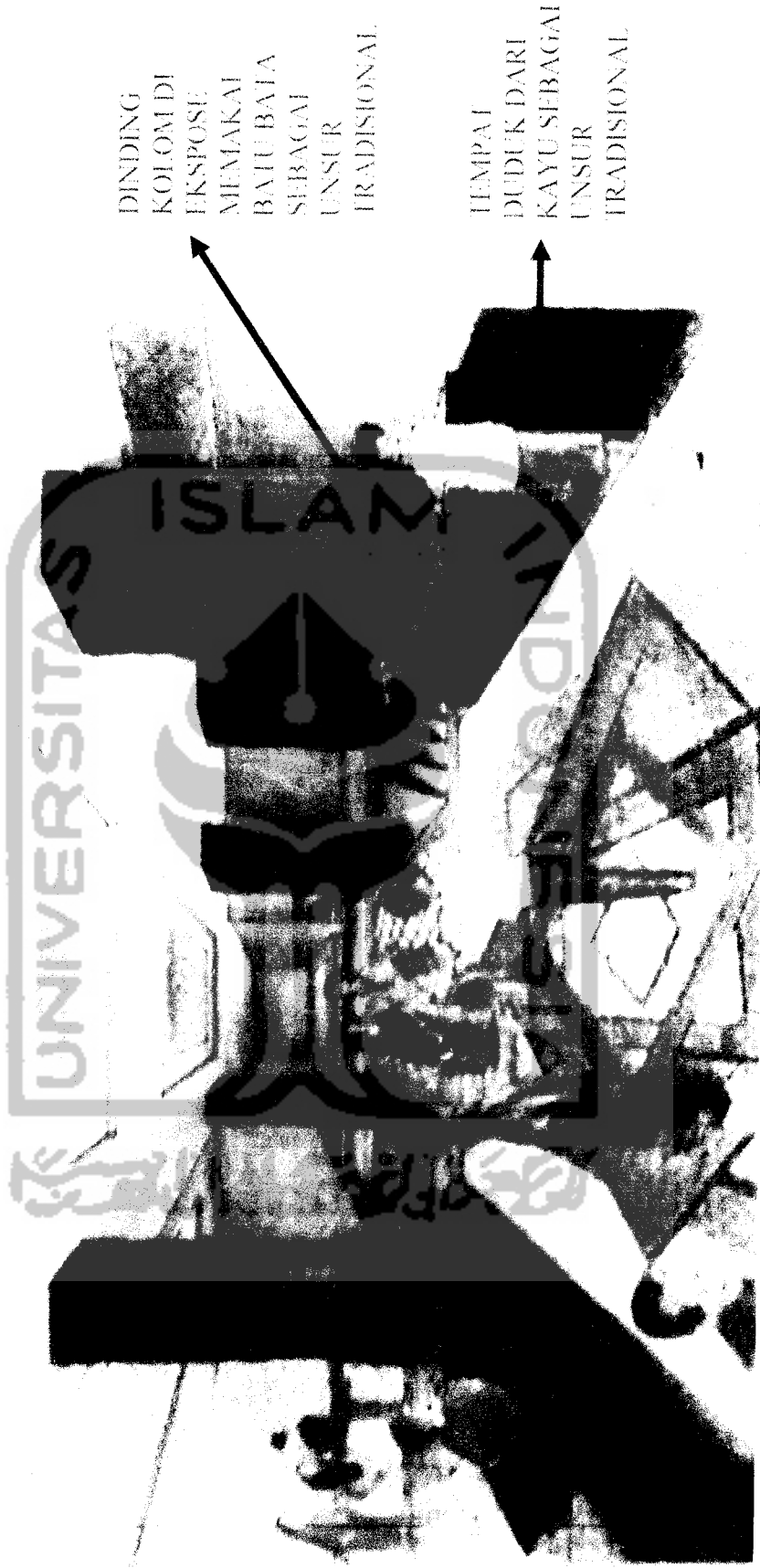


PENGEMBANGAN JENJIR

PERSPEKTIF PLAZA

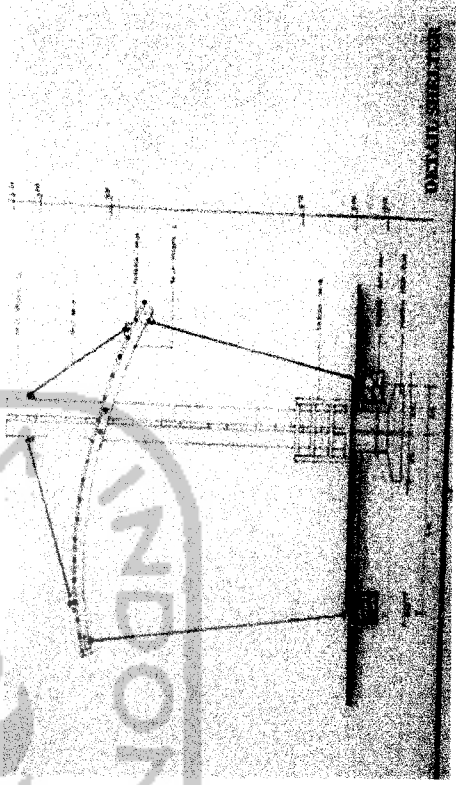


PERSPEKTIF INTERIOR HALL



PENGEMBANGAN JENJAN

PERSPEKTIF SHELTER



DETAIL SHELTER

100

REDESAIN PASAR KENDAL SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DI KABUPATEN KENDAL

Anggota Departemen Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

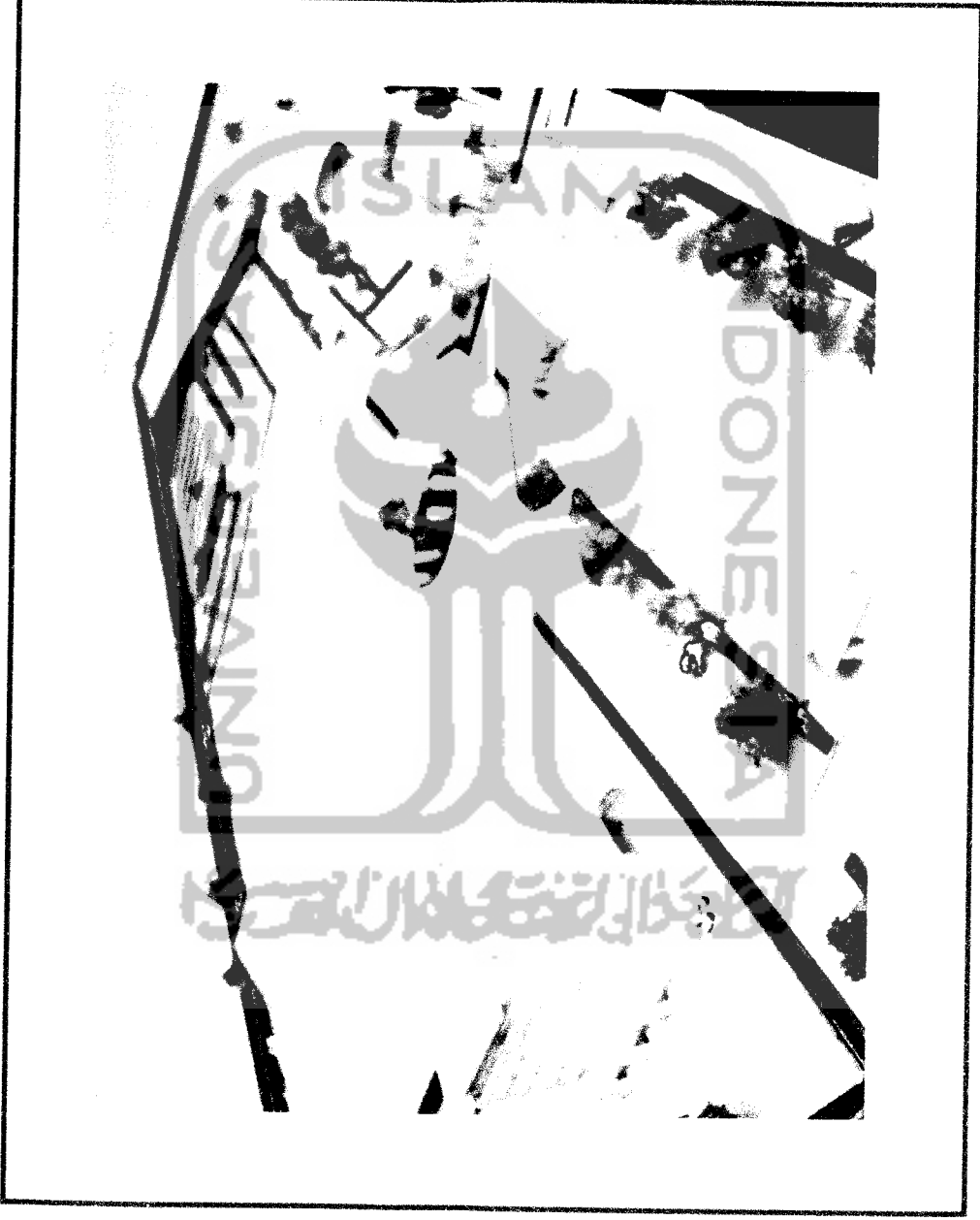
Arquiteto: Fernando Arrascaeta

PENGEMBANGAN DUNIA

PERSPEKTIF INTERIOR VOID



FOTO MAKEI



REDESAIN PASAR KENDAL SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DI KABUPATEN KENDAL

Asyraf Rizki Alhasbi, Alvinia, dan Nurul Huda

Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

