



### BAB III DATA, ANALISIS, DAN SKEMATIK

#### 3.1. Lokasi dan Site dan analisa

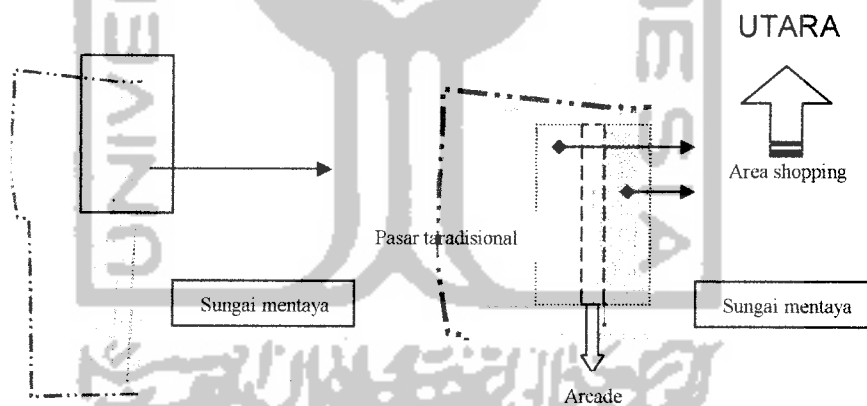
##### 3.1.1 Lokasi

Lokasi Shopping Arcade dipilih di kawasan pusat perdagangan kota Sampit, yang berada di Jl. Iskandar dekat tepi sungai mentaya.

Pemilihan lokasi berdasarkan kriteria dan alasan :

- Sesuai dengan RUTRK sampit sebagai pusat jasa dan perdagangan
- Luas yang memadai
- Aksesibilitas baik (berada dekat Jl. A. Yani dan Jl. Rahadi Usman)
- Kedekatan dengan pusat kegiatan (pertokoan, pelabuhan, tepi sungai)

(sumber RTBL pemda Kotim, 1998)





### 3.1.2. Kebutuhan ruang

Shopping arcade sebagai pusat perbelanjaan yang direncanakan adalah mewadahi tiga fungsi kegiatan yaitu sebagai market place, meeting place, sebagai tempat untuk mendapatkan hiburan atau rekreasi, dan sebagai tempat peristirahatan (hotel melati). Kebutuhan ruang ini merupakan citra komersil modern sebagai daya tarik melalui bentuk yang fleksibel (dapat dirubah) dan efisien berdasarkan fungsi yang diwadahi, maka dapat diketahui pelaku kegiatan (pengunjung, pengelola, dan pedagang) serta kegiatan yang akan berlangsung dalam bangunan.

Dari pelaku dan kegiatan yang berlangsung maka dapat ditentukan kebutuhan dari pada ruangnya, dalam hal ini melalui pengelompokan kegiatan. Dengan penekanan pada materi yang diperdagangkan, sistem pelayanan serta pelaku kegiatan,

#### a. Kebutuhan ruang fasilitas perbelanjaan

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Fasilitas Perbelanjaan

Sumber : Analisa

PENGELOMPOKAN JENIS DAGANGAN	KELOMPOK KEGIATAN PERBELANJAAN	KEBUTUHAN JENIS RUANG
Convenience Goods Implus Goods	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertokoan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retail space (pedagang eceran)</li> <li>• Ruang pengelola</li> <li>• Gudang / penyimpanan barang</li> </ul>
Demand Goods	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedagang kaki lima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kios dan los</li> <li>• Tempat penyimpanan barang dagangan</li> </ul>
Demand Goods Implus Goods Convenience goods	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Departement store/super market</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retail space</li> <li>• Ruang pengelola/administrasi</li> <li>• Ruang karyawan</li> <li>• Gudang/penyimpanan barang</li> <li>• Ruang service</li> </ul>



### b. Kebutuhan ruang fasilitas rekreasi dan hunian

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Fasilitas Rekreasi dan Hunian

Sumber : Analisa

MACAM KEGIATAN	KELOMPOK KEGIATAN	KEBUTUHAN JENIS RUANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekreasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang mesin</li> <li>• Ruang duduk</li> <li>• Ruang permainan</li> <li>• Kafetaria</li> <li>• Ruang karyawan</li> <li>• Ruang service</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Billiard center</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall / lobby</li> <li>• Ruang kontrol</li> <li>• Ruang meja billiard</li> <li>• Ruang karyawan</li> <li>• Ruang service</li> <li>• Gudang</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bioskop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall / lobby</li> <li>• Ruang tiket</li> <li>• Ruang administrasi</li> <li>• Ruang karyawan</li> <li>• Ruang penonton</li> <li>• Ruang proyektor</li> <li>• Kafetaria</li> <li>• Ruang service</li> <li>• Gudang</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hunian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hotel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall / lobby</li> <li>• Superior room</li> </ul>



### c. Kebutuhan ruang kelompok kegiatan pendukung

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Kelompok Kegiatan Pendukung

Sumber : Analisa

KEGIATAN	KARAKTER KEGIATAN	KEBUTUHAN JENIS RUANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelayanan administrative pengelola shopping arcade</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang informasi</li> <li>• Ruang tamu</li> <li>• Ruang staff</li> <li>• Ruang direksi</li> <li>• Gudang</li> <li>• Ruang service</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Service</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelayanan umum</li> <li>• Pelayanan umum Pendistribusian barang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos jaga</li> <li>• Musholla</li> <li>• Utilitas</li> <li>• Ruang service</li> <li>• Tempat parkir</li> <li>• Gudang (peampungan sementara)</li> </ul>

#### 3.1.3. Besaran ruang

Luasan ini masih merupakan perkiraan (asumsi perbandingan proporsional dari table studi pusat belanja). Sebagai hasil hitungan sederhana untuk mendapatkan luas ruangan kegiatan setiap lantai dengan cara menerapkan standart kegiatan dan perkiraan luas.

##### 1. Kelompok ruang pelayanan perbelanjaan

Asumsi retail : magnit (supermarket dan departement store)

= 50 : 50

##### a. Pertokoan.

Luas area total ± 11.500

- Unit toko (30 – 100) m<sup>2</sup> = 70% x 11.550 = 8.085 m<sup>2</sup>
- Gudang = 10% x 11.550 = 1.155 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi dan service = 20% x 11.550 = 2.310 m<sup>2</sup> +  
11.550 m<sup>2</sup>



### b. Supermarket

- Ruang penjualan diasumsikan untuk 145 orang (@ 2,8m<sup>2</sup>)  
= 145 x 2,8 = 406 m<sup>2</sup>
- Ruang karyawan, gudang, toilet = 10% x 406 = 40,6 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi dan service = 20% x 406 = 81,2 m<sup>2</sup>+
- Luas Area Total = 527,8 m<sup>2</sup>

### c. Departement Store

- Ruang penjualan di asumsikan 200 orang(@ 2,8m<sup>2</sup>)  
= 200 x 2,8 = 560 m<sup>2</sup>
- Ruang karyawan, gudang, toilet = 10% x 560 = 56 m<sup>2</sup>
- Ruang sirkulasi dan servis = 20% X 560 = 112 m<sup>2</sup>+
- Luas Area Total = 728 m<sup>2</sup>

### d. Kios-kios kaki lima

Terdiri dari 3 jenis :

- Pondok-pondok kaki lima sebanyak 10 buah, @ = 64 m<sup>2</sup>  
= 10 x 64 = 640 m<sup>2</sup>
- Kios-kios sebanyak ± 100 unit, @ = 12 m<sup>2</sup>  
= 100 x 12 = 1200 m<sup>2</sup>
- Shelter ukuran 1,5 x 1,5, tersebar di sepanjang arcade dan area rekreasi out door (diluar bangunan)

## 2. Kelompok ruang pelayanan rekreasi dan hiburan

### a. Bioskop

- Ruang auditorium kapasitas 4 buah, @ 150 orang, asumsi 1,5 m<sup>2</sup> per orang = 4 x 150 x 1,5 = 900 m<sup>2</sup>
- Ruang proyektor @ 30 m<sup>2</sup>, maka = 4 x 30 = 120 m<sup>2</sup>
- Lobby untuk 300 orang, @ 0,6 maka = 4 x 6 = 24 m<sup>2</sup>
- Kafetaria = 30 m<sup>2</sup>
- Ruang administrasi (8 Orang,@ 6 m<sup>2</sup>) = 8 x 6 = 48 m<sup>2</sup>
- Ruang karyawan (15 orang,@ 2 m<sup>2</sup>) = 15 x 2 = 30 m<sup>2</sup>
- Gudang dan bengkel = 50 m<sup>2</sup>
- Luas total bioskop = 1.202 m<sup>2</sup> + sirkulasi dan utilitas 20%  
= 1.442,4 m<sup>2</sup>



## b. Restoran

- Ruang makan dan minum untuk 400 orang (@ 2 m<sup>2</sup>)  
= 400 x 2 = 800 m<sup>2</sup>
  - Panggung khusus untuk 10 orang (@ 3 m<sup>2</sup>) = 30 m<sup>2</sup>
  - Dapur, gudang, ruang karyawan = 25% x 800 = 200 m<sup>2</sup>
  - Sirkulasi dan servis = 20% x 800 = 160 m<sup>2</sup>
- Luas Total restoran = 1.190 m<sup>2</sup>

## c. Cafeteria dan coffe shop

- Ruang makan dan minum untuk 200 orang
  - Dapur, gudang, ruang karyawan = 25% x 225 = 56,25 m<sup>2</sup>
  - Sirkulasi dan servis = 20% x 225 = 45 m<sup>2</sup>
- Luas total = 326 m<sup>2</sup>

## e. Timezone

- Ruang bermain anak 100 orang (@ 2,5 m<sup>2</sup>/orang)  
= 100 x 2,5 = 250 m<sup>2</sup>
  - Lounge untuk 100 orang (@ 1,5 m<sup>2</sup>) = 100 x 1,5 = 150 m<sup>2</sup>
  - Bar = 26 m<sup>2</sup>
  - Stage = 35 m<sup>2</sup>
  - Hall penerima dan counter tiket = 25 m<sup>2</sup>
  - Ruang pengelola, dapur, toilet = 265 m<sup>2</sup>
- Luas total area timezone = 751 m<sup>2</sup>  
Ditambah sirkulasi dan servis = 901,2 m<sup>2</sup>

## f. Billyard

- Ruang bermain 10 meja (@ 10 m<sup>2</sup>) 10 x 10 = 100 m<sup>2</sup>
  - Ruang pengelola, toilet = 50 m<sup>2</sup>
- Luas total area billiard = 150 m<sup>2</sup>  
Ditambah sirkulasi dan servis 20% = 180 m<sup>2</sup>

## 3. Kelompok ruang perlengkapan

## a. Bank

- Ruang kerja fungsional diasumsikan = 150 m<sup>2</sup>
  - Sirkulasi dan servis = 40% x 150 = 60 m<sup>2</sup>
- Luas total = 210 m<sup>2</sup>



b. Agen jasa penerbangan dan biro perjalanan

- Ruang kerja fungsional diasumsikan = 36 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi dan servis = 30% x 36 = 10,8 m<sup>2</sup>
- Luas total = 46,8 m<sup>2</sup>

c. Kantor pengelola

- Ruang administrasi untuk 20 orang (@ 5,5 m<sup>2</sup>) 20 x 5,5 = 110 m<sup>2</sup>
- Ruang direksi = 50 m<sup>2</sup>
- Ruang tamu = 20 m<sup>2</sup>+
- Luas total kantor pengelola = 180 m<sup>2</sup>
- Ditambah sirkulasi dan servis 20% = 216 m<sup>2</sup>

4. Hunian / hotel

a. kamar

- Superior room 4 x 6 @ 165 kamar = 3.960 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi dan servis = 22% x 3.960 = 871,2 m<sup>2</sup>+
- Luas total = 4.831,2 m<sup>2</sup>

5. Kelompok ruang pendukung

a. Parkir

- Asumsi pengunjung menaiki mobil 30%, sepeda motor 40%, Kendaraan umum 20%, lain-lain 10%, jumlah luas keseluruhan pusat belanja dan rekreasi ruang penunjang = 21.000 m<sup>2</sup>
- Standar parkir untuk pusat perbelanjaan di sampit = 60 m<sup>2</sup>/p  
maka kebutuhan mobil = 21.000 : 60 = 350 mobil.

b. Utilitas 2 x 21.000 = 420

c. Sirkulasi 10% x 21.000 = 4200

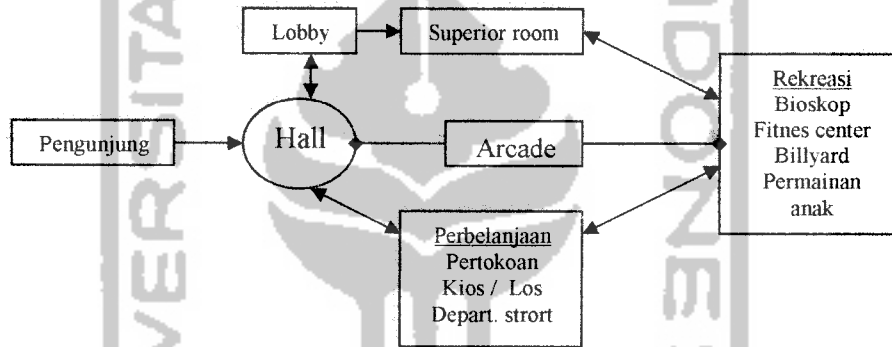
d. Ruang keamanan untuk 4 orang perlantai @ 1,5 = 1,5 x 4 = 6 m<sup>2</sup> → 6 m<sup>2</sup> x 3 lantai = 18 m<sup>2</sup>

e. Bongkar muat barang untuk 3 truk @ 30/m<sup>2</sup> → = 3 x 30 = 90 m<sup>2</sup>



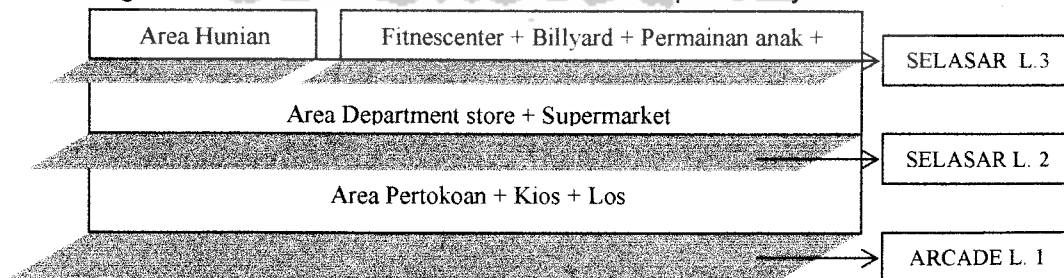
3.1.4. Pengelompokan ruang

Shopping Arcade yang akan direncanakan mewadahi pertokoan, department store, supermarket, hunian, dan fasilitas rekreasi sebagai tempat transaksi, peristirahatan, interaksi sosial, dan fasilitas rekreasi disusun berdasarkan tingkat kebutuhan pemakai, barang dagangan yang ditawarkan yaitu demand goods, convenience goods, impuls good. (De Chiara, 1983 ; 731) sebagai daya tarik pengunjung yang ingin memakai fasilitas rekreasi sebelumnya dilewatkan pada fasilitas perbelanjaan. Dengan ini pengunjung mempunyai kesempatan untuk melihat-lihat atau berbelanja sebelum ke fasilitas rekreasi atau sesudah dari fasilitas rekreasi. Begitu juga dengan pengguna hotel juga dapat berhubungan dekat dengan fasilitas rekreasi dan konsumsi, agar kebutuhan di dalam bangunan saling terikat dan jadi satu kesatuan.



Skema pengelompokan ruang (sumber ; analisa)

Untuk menciptakan ruang komersial berdasarkan konseptual shopping arcade sebagai daya tarik melalui pengelompokan ruang sesuai dengan analisa diatas, maka perletakan kedua fasilitas pada bangunan dapat dilakukan secara vertical maupun horizontal yaitu dengan meletakkan fasilitas rekreasi melalui perbelanjaan.



Skema pengelompokan ruang Shopping arcade secara vertical dan horizontal (sumber ; analisa)

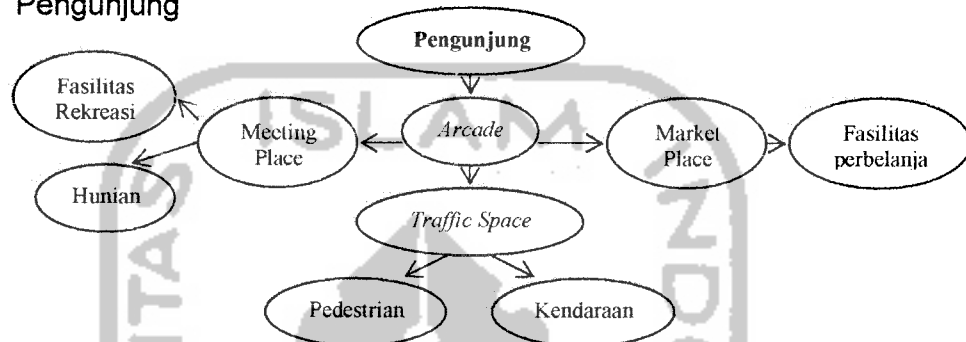




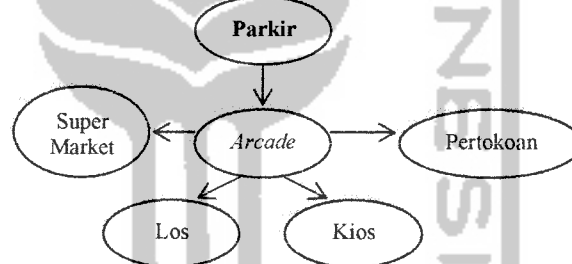
3.1.5. Pola pelaku

Pola pelaku ini dipengaruhi oleh pelaku kegiatan yang akan membutuhkan ruang, besaran ruang dan pengelompokan ruang yang berdasarkan pola sirkulasi kegiatan dari fasilitas shopping arcade. Untuk menciptakan ruang komersil sebagai daya tarik maka pola pelaku perlu adanya sub integrasi (ruang bersama) berupa arcade atau plaza pada kegiatan shopping arcade ini. Adapun pola tersebut adalah sebagai berikut :

a. Pengunjung

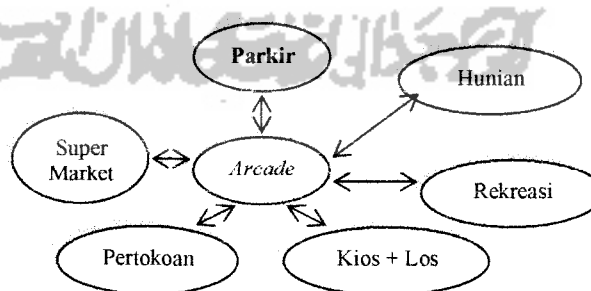


- Pengunjung pedagang eceran



Pola pelaku pengunjung pedagang eceran (sumber ; analisa)

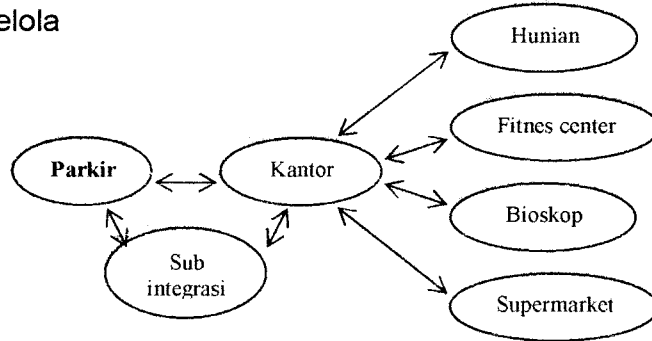
- Masyarakat umum (sendiri, pasangan, keluarga, rombongan)



Pola pelaku masyarakat umum (sumber ; analisa)

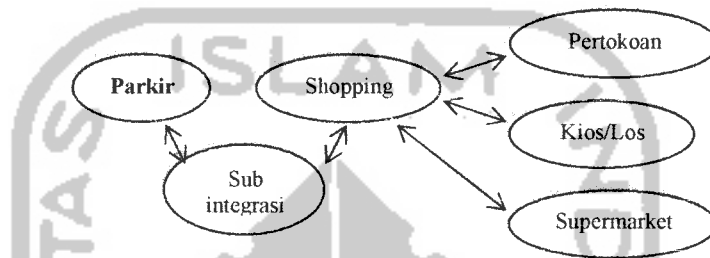


b. Pengelola



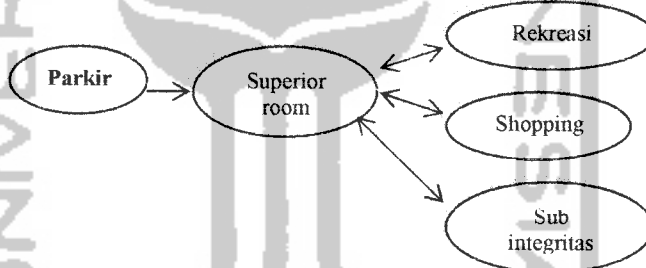
Pola pelaku masyarakat umum (sumber ; analisa)

c. Pedagang



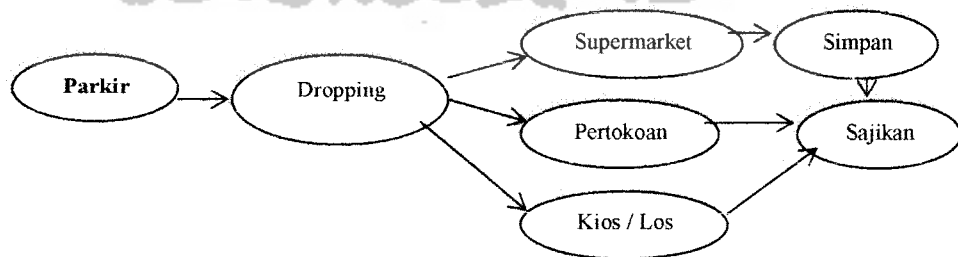
Pola pelaku pedagang (sumber ; analisa)

d. Penginap



Pola pelaku penginap (sumber ; analisa)

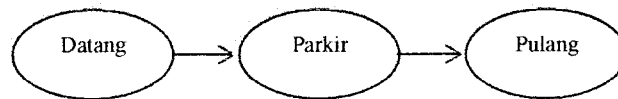
e. Barang



Pola pelaku barang (sumber ; analisa)

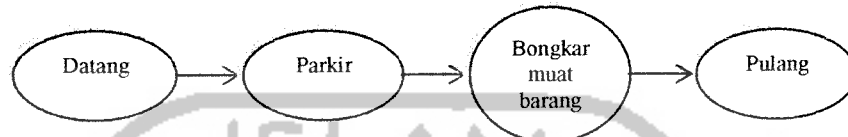


## f. Kendaraan



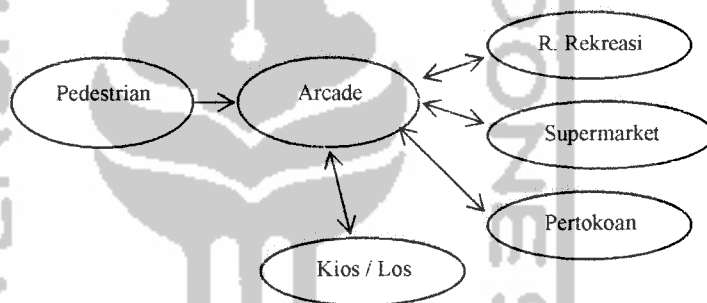
Pola pelaku kendaraan pribadi (sumber ; analisa)

## g. Kendaran barang



Pola pelaku kendaraan barang/servis (sumber ; analisa)

## h. Pejalan kaki



Pola pelaku pejalan kaki (sumber ; analisa)

## 3.1.6. Organisasi Ruang

Organisasi ruang membutuhkan transformasi dari pola hubungan ruang yang lebih spesifik dari kegiatan yang diwadahi. Dalam perencanaan pola organisasi ruang yang menjadi dasar pertimbangan adalah :

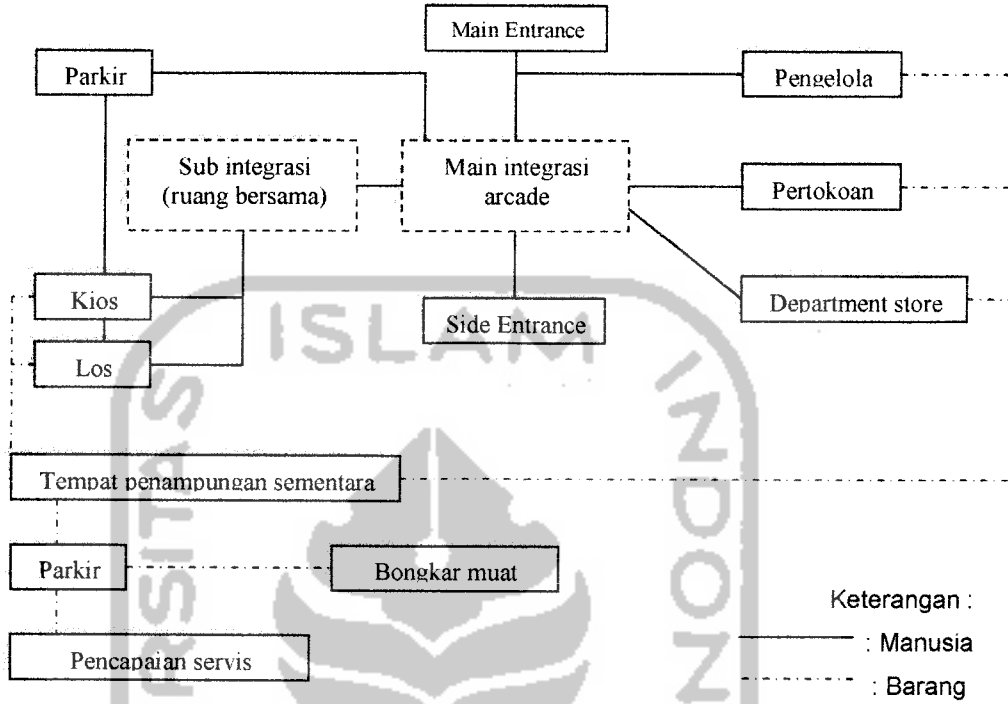
- Pengorganisasian ruang disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang diwadahi yaitu sebagai fasilitas belanja
- Sirkulasi harus menciptakan daya tarik dan nilai strategis yang sama terhadap semua ruang dagang



- Sirkulasi harus dapat mendukung kenyamanan dan suasana belanja konsumen dengan memberikan sirkulasi yang cukup.

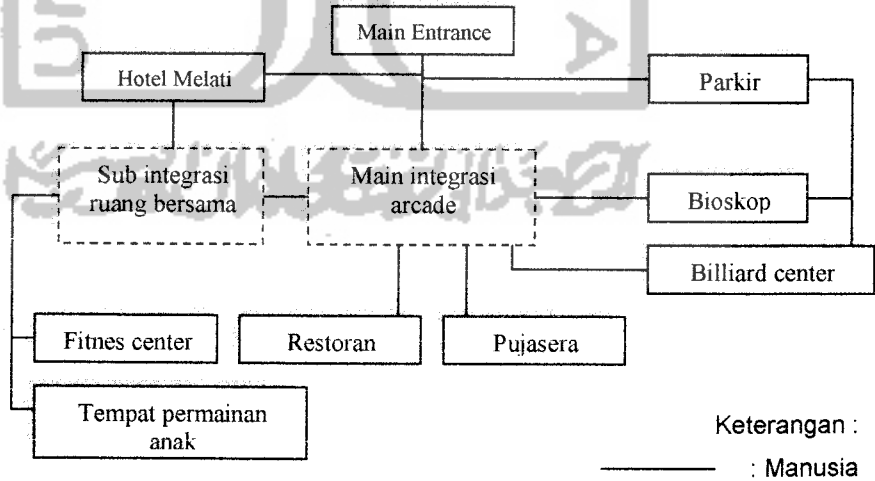
Adapun organisasi ruang tersebut adalah sebagai berikut :

a) Organisasi ruang fasilitas perbelanjaan



Skema analisa organisasi ruang perbelanjaan (sumber ; analisa)

2. Organisasi ruang kegiatan rekreasi dan hunian (hotel melati)



Skema analisa organisasi ruang rekreasi (sumber ; analisa)



### 3.2 Gagasan

#### 3.2.1. Rencana arcade dan pola ruang.

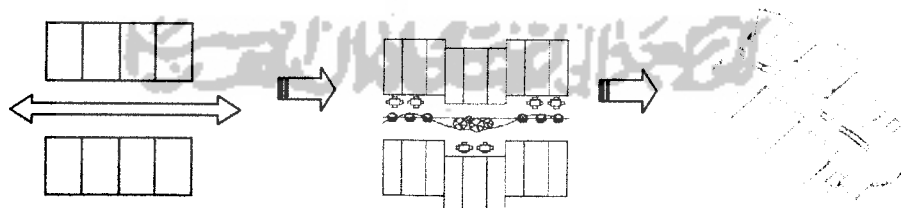
Arcade dapat diartikan suatu area pergerakan (linier) pada suatu center city business area yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki; berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional.<sup>21</sup>

Arcade yang menjadi penghubung ruang komersial dan merupakan area Traffic space dalam sirkulasi shopping arcade. Untuk itu arcade akan dirancang dengan rekreatif agar tidak membosankan dan merespon kebutuhan akan publik space yang berhubungan dengan market place, meeting place, dan traffic space. Beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain :

- Dalam arcade diusahakan tidak terlihat monoton.
- Dapat membuat suasana rekreatif sehingga dapat menjadi nyaman dalam berdagang, rekreasi, dan tempat untuk melakukan pertemuan.
- Sirkulasi yang dapat mengarahkan dengan penjangkauan secara visual.
- Menghindari pola linier yang terlalu dominan.

Sketsa pola bentuk dan ruang ditinjau dari pola kegiatan atau aktivitas ruang public, antara lain :

- ① Sirkulasi pada arcade sebagai traffic space.

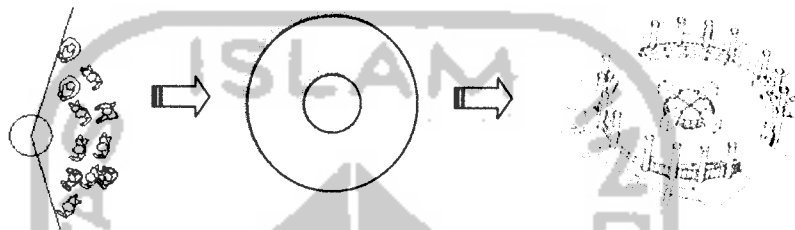


<sup>21</sup> Rubenstein, Harvey, M., 1978



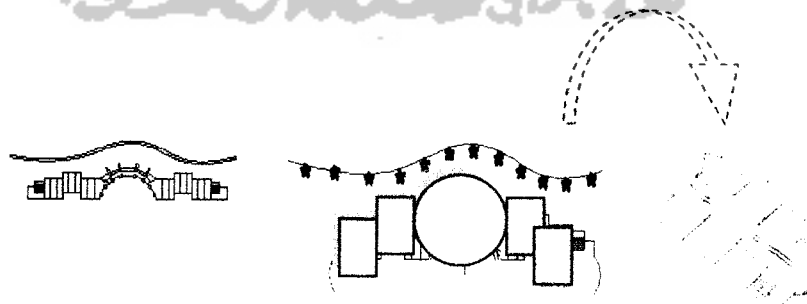
Pola pasar linier pada pasar sempit dengan bentuk arcade yang linier juga akan dibuat rekreatif agar market place membuat pengunjung tidak merasa bosan dan jenuh berjalan ditempat tersebut dengan bentuk pola komposisi, dan disediakan tempat duduk-duduk dan vegetasi sebagai tempat melakukan pertemuan yang nyaman dan sejuk di ruang terbuka tersebut.

- ② Pola aktivitas membentuk suatu ruang publik yang merespon aktivitas tersebut.



Ditinjau dari aktivitas tersebut dimana orang berkumpul dalam suatu ruang publik untuk menyaksikan sesuatu, ternyata membentuk suatu pola terpusat yang menjadi bentuk pusat kegiatan orang banyak dalam ruang publik tersebut. Dari tinjauan tersebut, ruang publik membutuhkan suatu ruang pusat kegiatan yang menjadi tempat berkumpul dan melakukan aktivitas lainnya. Maka dari itu dibuat suatu plaza yang berpola terpusat dengan fasilitas tempat duduk ditepinya dan suatu point of view sebagai iconnya. Sehingga meeting place dapat terjadi dengan nyaman.

- ① Bentuk bangunan mengikuti bentuk tepi sungai.





Bentuk bangunan mengikuti bentuk tepi sungai yang melengkung dan bentuk lengkung itu juga digunakan sebagai pembatas jalan pada pedestrian dalam arcade dan dapat menciptakan pola shopping pada arcade.



tersebut juga bisa dijadikan sebagai tempat berteduh dari sinar matahari.

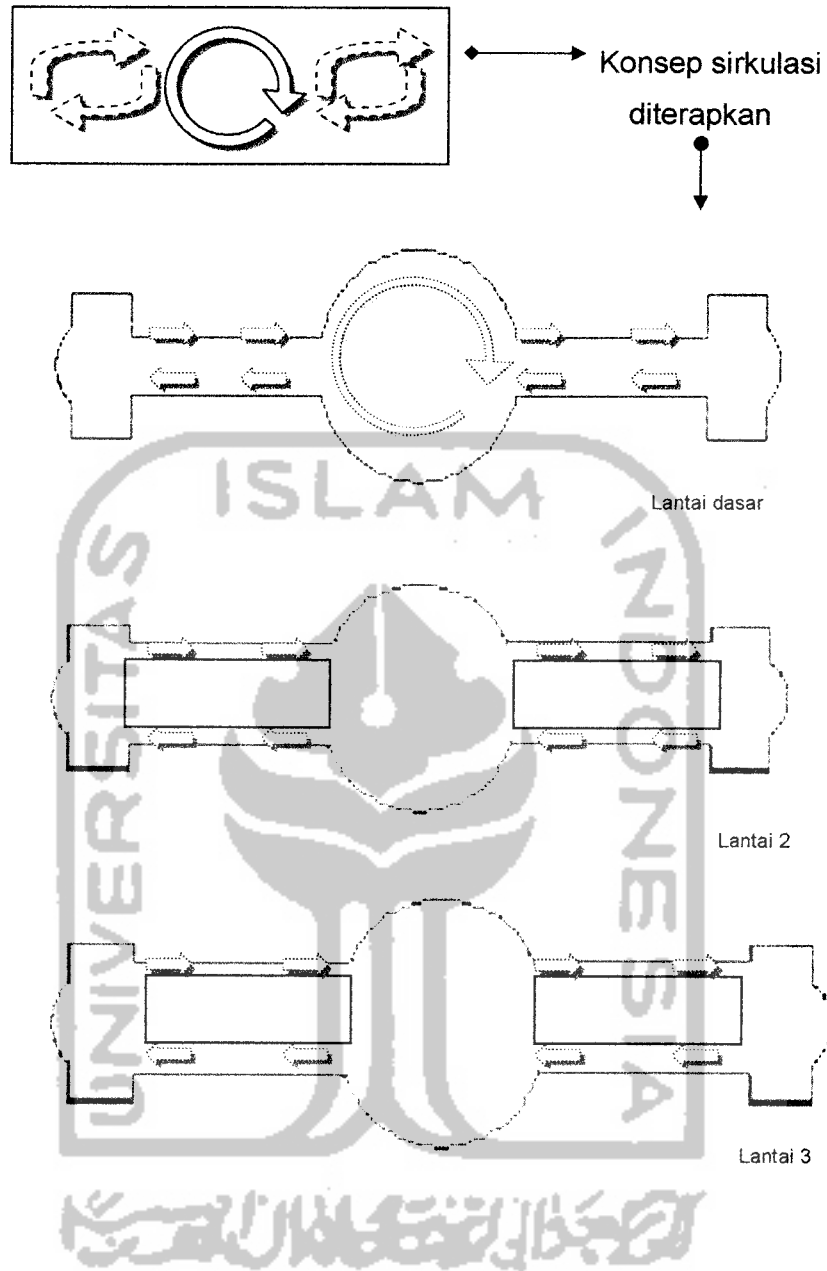
Pada area public terbuka akan dibuat sejuk dengan diletakkannya vegetasi pada area pedestrian dan tempat bersantai agar pengunjung merasa nyaman. Pada iklim tropis, vegetasi



Untuk ruang luar disediakan untuk meeting place dengan dilindungi atap.



## ② Pola sirkulasi pedestrian



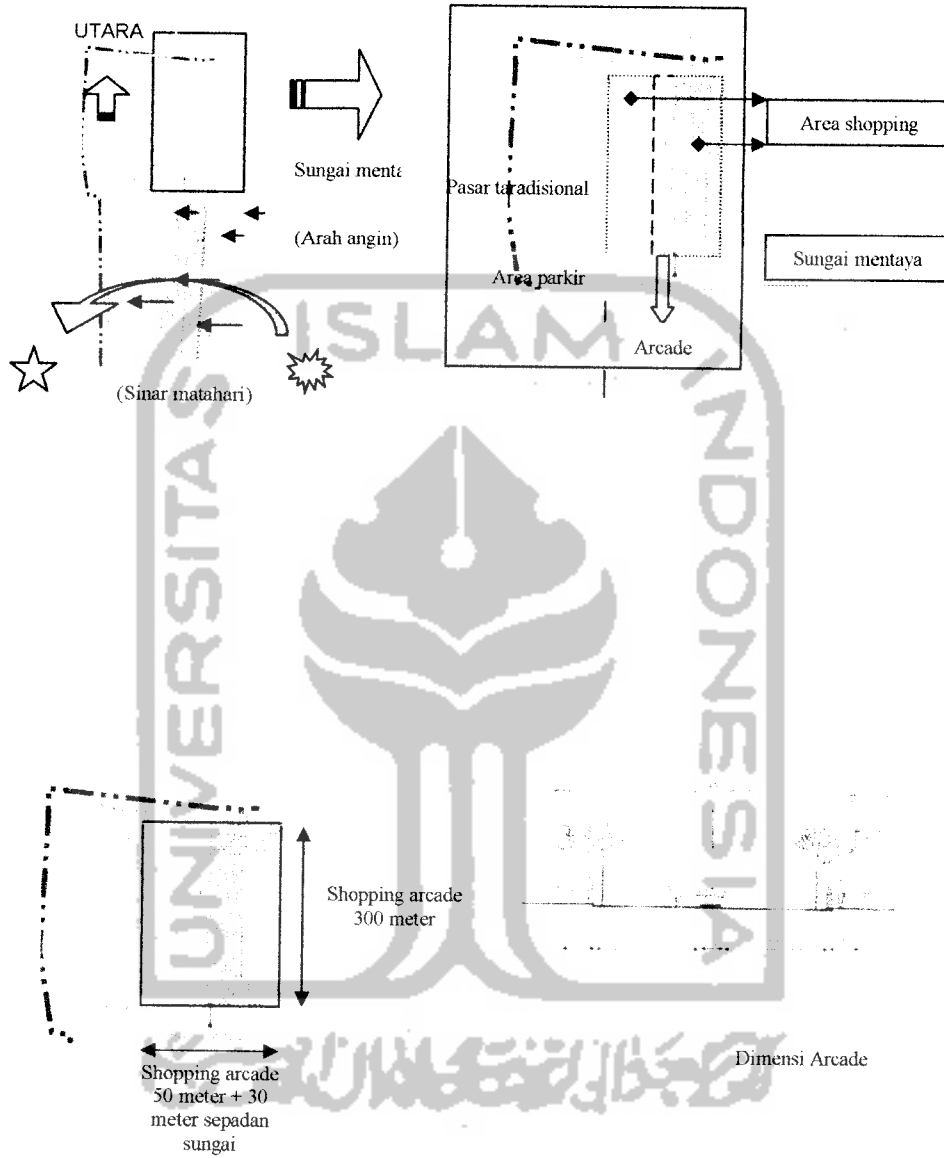
Sirkulasi pada arcade dan lantai di atasnya memiliki tiga rotasi yang dimana salah satunya lebih dominan dan menjadi pusat sirkulasi. Traffic space ini akan memudahkan pengunjung dalam menjangkau tujuannya dan tidak menghalangi arus sirkulasi.





### 3.3 Skematik

#### 3.3.1. Analisis site





### 3.3.2 Tinjauan Natural setting, perilaku, lingkungan fisik.

Untuk mengintegrasikan ruang luar dan ruang dalam pada shopping arcade yang merespon meeting place, market place, dan traffic space kedalam satu wadah dan juga beradaptasi dengan lingkungan sekitar melalui tiga hal, yaitu : Natural setting, perilaku, dan lingkungan fisik. Dimana desain akan merespon karakter site ke bangunan, pola kegiatan masyarakat, dan arsitektur daerah setempat. Sehingga desain shopping arcade dapat merespon kegiatan masyarakat dan lingkungannya. beberapa tinjauan yang akan melandasi desain :

#### a) Tinjauan perilaku atau pola aktivitas masyarakat.



Sarapan di café pada waktu pagi di tepi sungai sampai siang hari.



Aktivitas pagi di cafe tepi sungai.



Aktivitas transportasi sungai dari pagi sampai malam hari



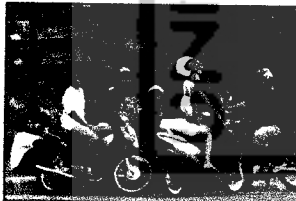
Aktivitas jual beli dalam kios yang berpola linier buka mulai siang hari



Aktivitas jual beli pada los yang dimulai pagi hari



Aktivitas jual beli di pedagang informal dipagi hari



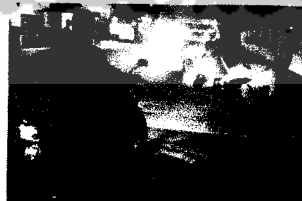
Duduk atau santai di sore hari di tepi jalan



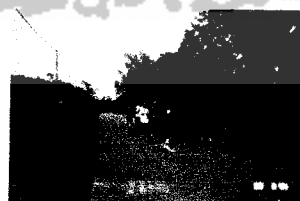
Los yang buka malam hari ditepi sungai



Café tepi sungai yang buka malam hari



Aktivitas pasar yang dibersihkan pada malam hari



Aktivitas olah raga lari pagi



Dari gambar di atas yang menunjukkan beberapa aktivitas masyarakat yang melakukan pertemuan, pasar, dan rekreasi ditepi sungai, sehingga dapat diambil point aktivitas yang akan diwadahi. Antara lain :

1. Dermaga buat perahu atau sampan mesin yang menjadi alat transportasi air.
2. Tempat rekreasi, café, dan los tepi sungai.
3. Shopping tempat melakukan aktivitas jual beli.
4. Area untuk olah raga pagi.

b) Tinjauan natural setting atau keadaan lingkungan site.



Shopping berpola linier yang mengapit jalan

Sungai yang lebar dan dermaga berada di sebelah timur site

Tepi sungai menjadi dermaga transportasi air



Tepi sungai menjadi dermaga transportasi air



Tepi sungai menjadi dermaga transportasi air

Dari gambar di atas menunjukkan keadaan eksisting site, dimana pola aktivitas diwadahi. Keadaan alam setempat tergambar antara lain :

1. Sebelah timur terdapat sungai mentaya yang memiliki fasilitas dermaga.
2. Sebuah jalan yang diapit oleh ruko-ruko, dan dilalui kendaraan dan pejalan kaki pada arcade.

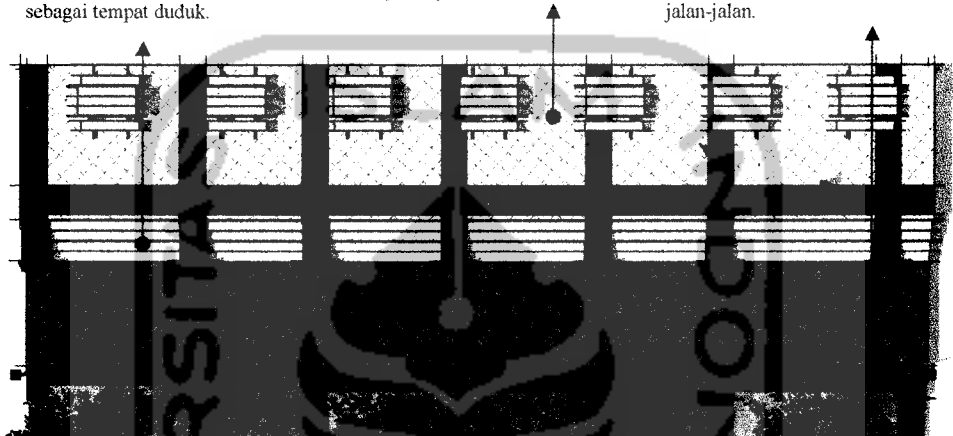


(Area tepi sungai mentaya/timur site)

Tangga untuk menuju ruang shopping dan juga bisa difungsikan sebagai tempat duduk.

Meeting place luar atau café tepi sungai.

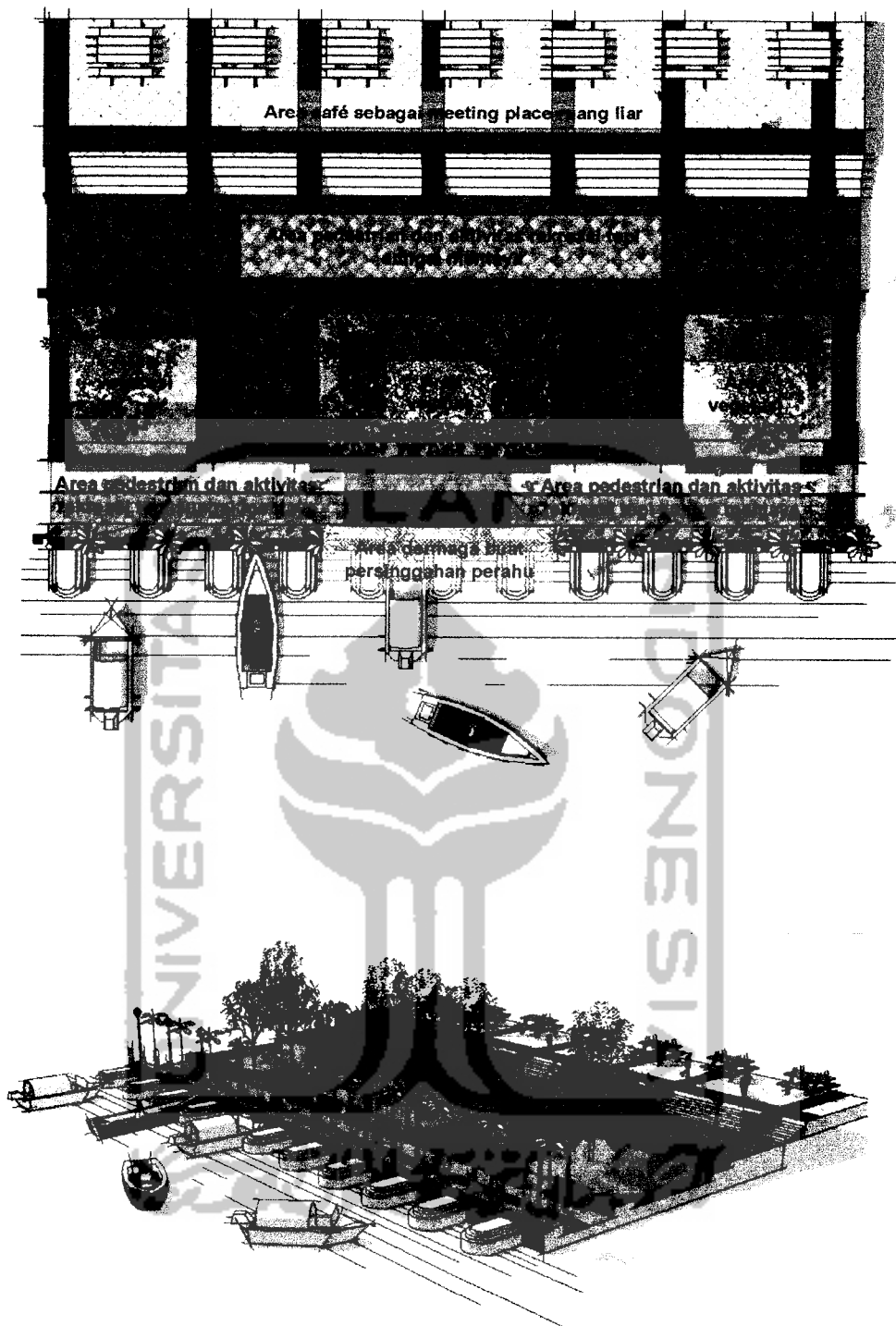
Pedestrian sebagai akses ruang luar yang dapat menjadi area jalan-jalan.

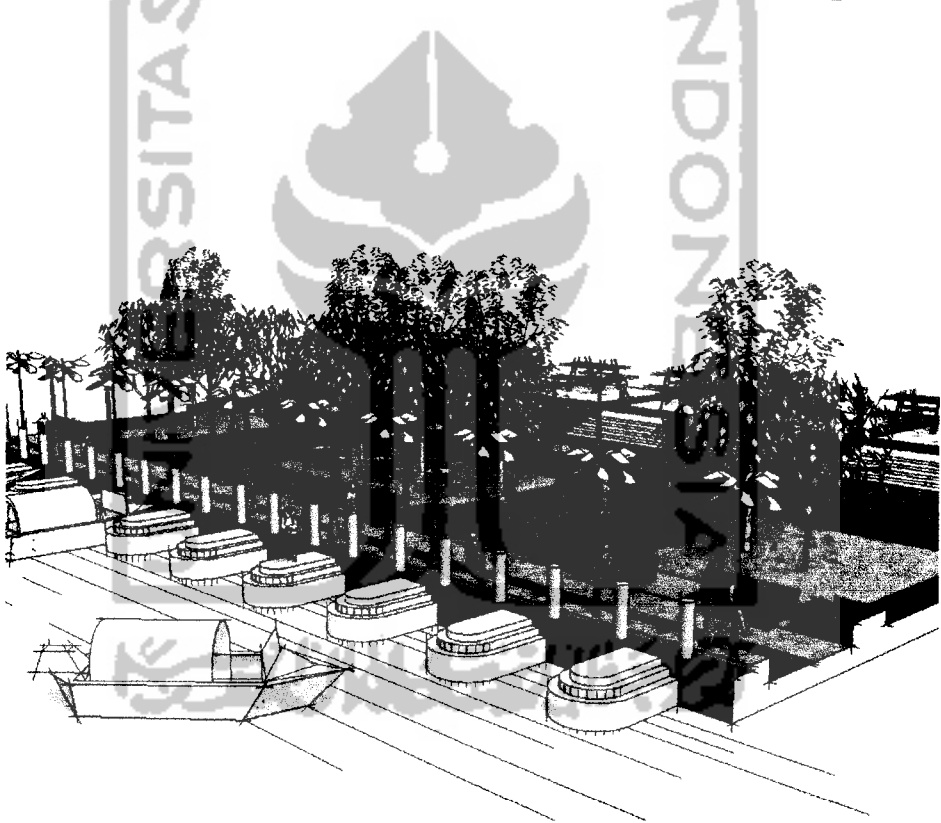
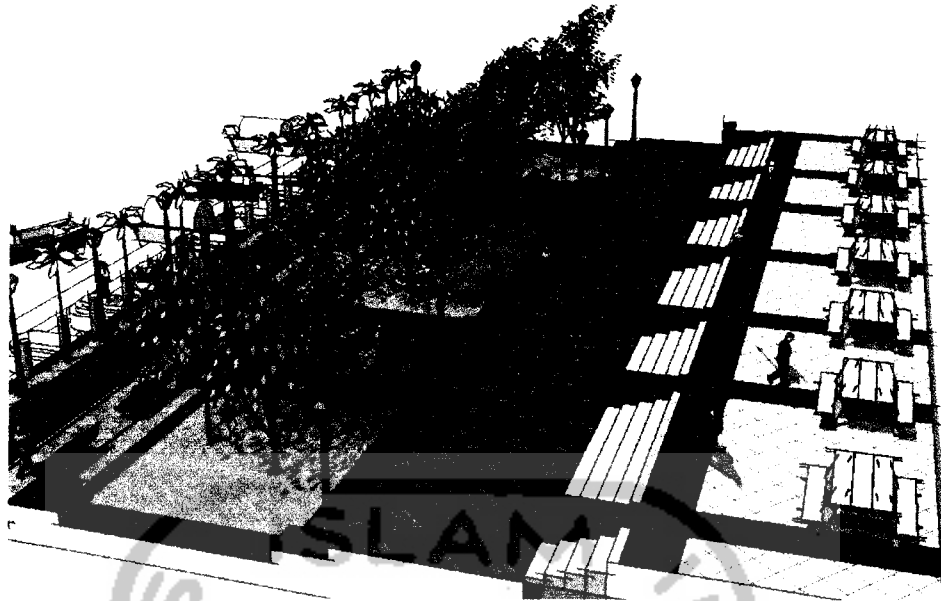


Vegetasi untuk menyejukkan udara sekitar dan juga bisa dijadikan tempat berteduh.

(Gagasan membuat ruang meeting diluar bangunan)

Integrasi ruang luar yang merespon meeting place, market place, traffic space dan lingkungan sekitar.





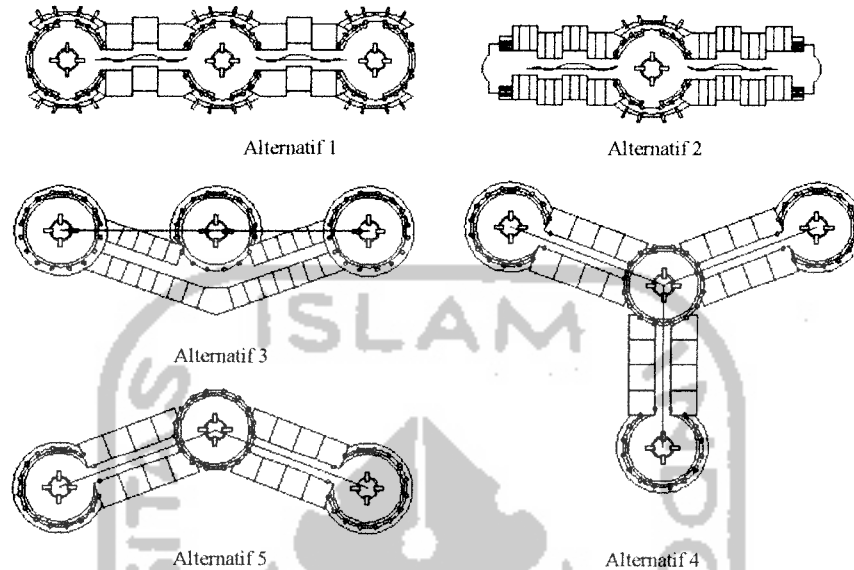
### 3.3.4. Komposisi bentuk

Penggabungan bentuk dasar ditinjau dari gagasan yang telah merespon publik space yang berhubungan dengan meeting place, market place, dan traffic space yang membentuk pola dan menciptakan



tata ruang. Dan dari pola tersebut akan dikomposisikan dalam geometri bentuk.

Dari geometri ada beberapa alternatif bentuk yang didapat antara lain :



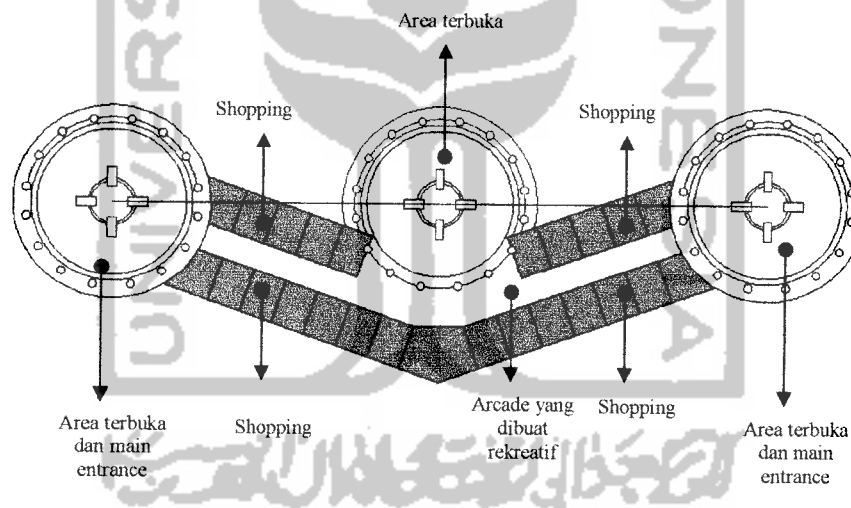
Dari beberapa alternatif diatas akan dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain :

- Pola linier yang dominan karena site yang linier .
- Terdapat ruang meeting place, market place, dan traffic space yang teratur.
- Orientasi kesebelah timur atau kesungai mentaya, karena view positif dibanding arah yang lain.
- Menyediakan Main entrance disebelah utara dan selatan, karena berhubungan dengan pertimbangan site.
- Menciptakan suasana yang rekreatif agar saat orang melakukan aktivitas tidak merasa bosan.
- Diusahakan luas bangunan tidak banyak memakai site, karena meeting place, market place, dan traffic space juga akan ditempatkan pada ruang luar.

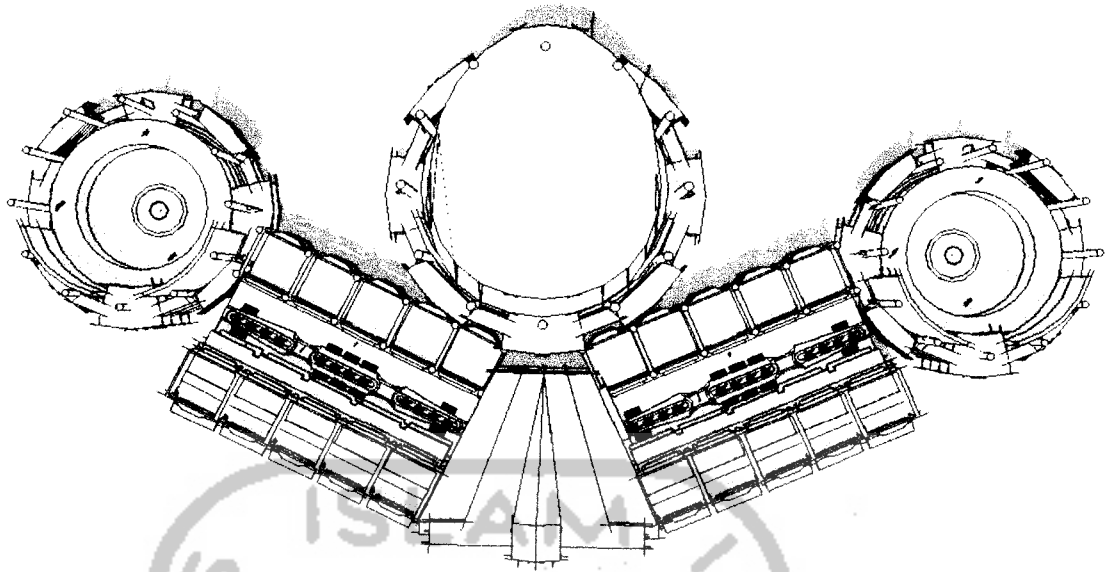


Dari alternative dan beberapa pertimbangan diatas, alternative 3 yang dipilih karena :

1. Banyak menyediakan ruang public yang memungkinkan orang untuk melakukan aktivitas pasar, pertemuan, dan rekreasi.
2. Pola linier pada arcade dibuat rekreatif agar secara visual pengunjung tidak merasa jenuh dan monoton dengan komposisi ruang yang linier tersebut. Dimana saat masuk pengunjung ditempatkan pada ruang yang luas dan kemudian berjalan ke arcade dengan susunan shopping di kanan kirinya. Mungkin saat mulai merasa jenuh berjalan ditempat yang diapait shopping, pengunjung kembali ditempatkan diruang yang luas begitu selanjutnya sampai akhir pedestrian pada arcade.
3. Komposisi ruang menegaskan berorientasi kearah timur. Dan main entrance terletak pada diujung-ujung arcade.
4. Dilihat dari bentuk dan komposisi ruang, bangunan tidak terlalu besar dalam site.

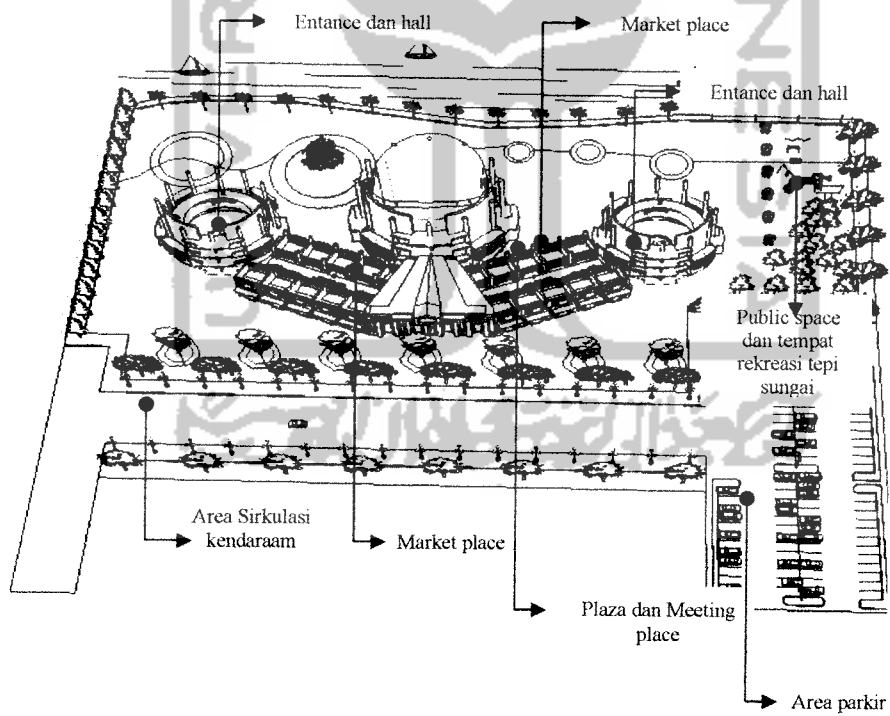






### 3.3.5. Zonning/Plotting

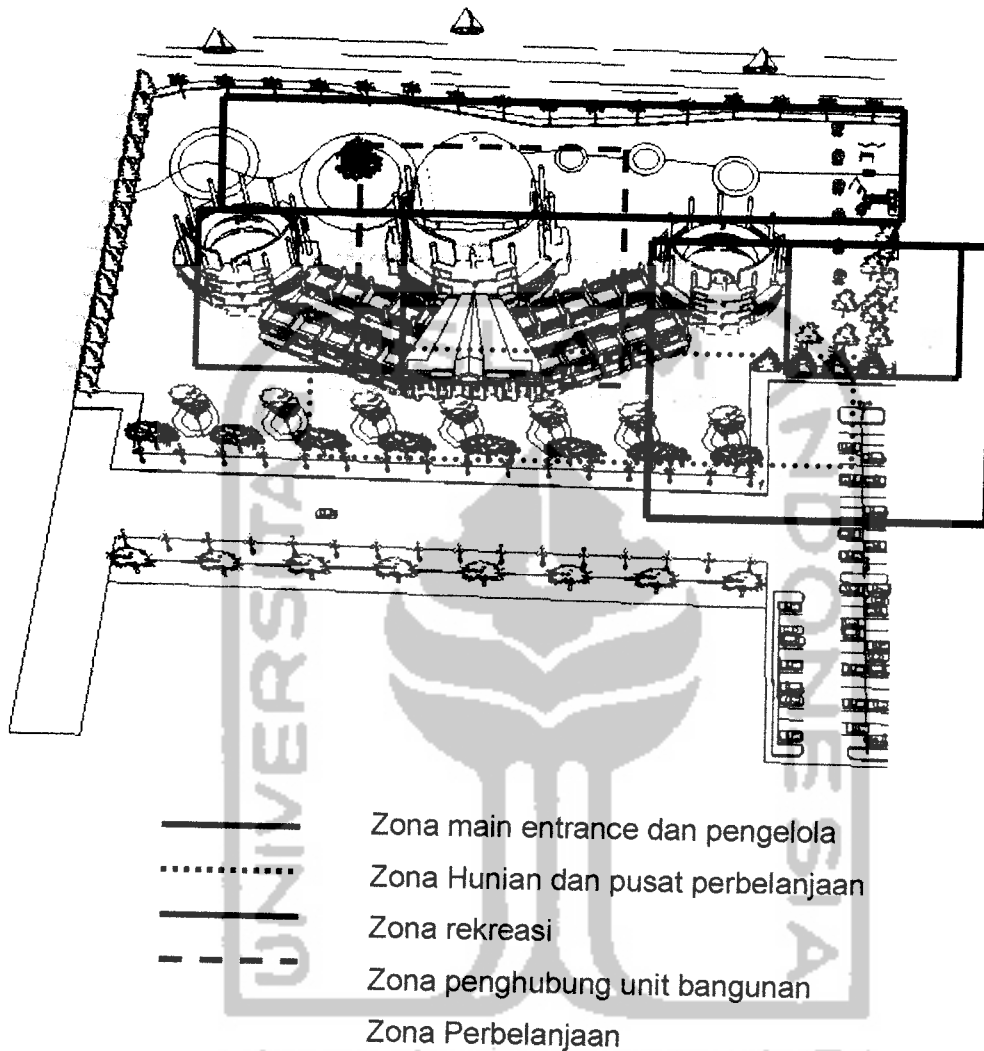
Zona-zona bangunan terbentuk sesuai dengan kelompok aktivitas yang ada dalam shopping arcade yang merespon market place, meeting place, traffic space.





### 3.3.6. Skema pembagian wilayah kegiatan.

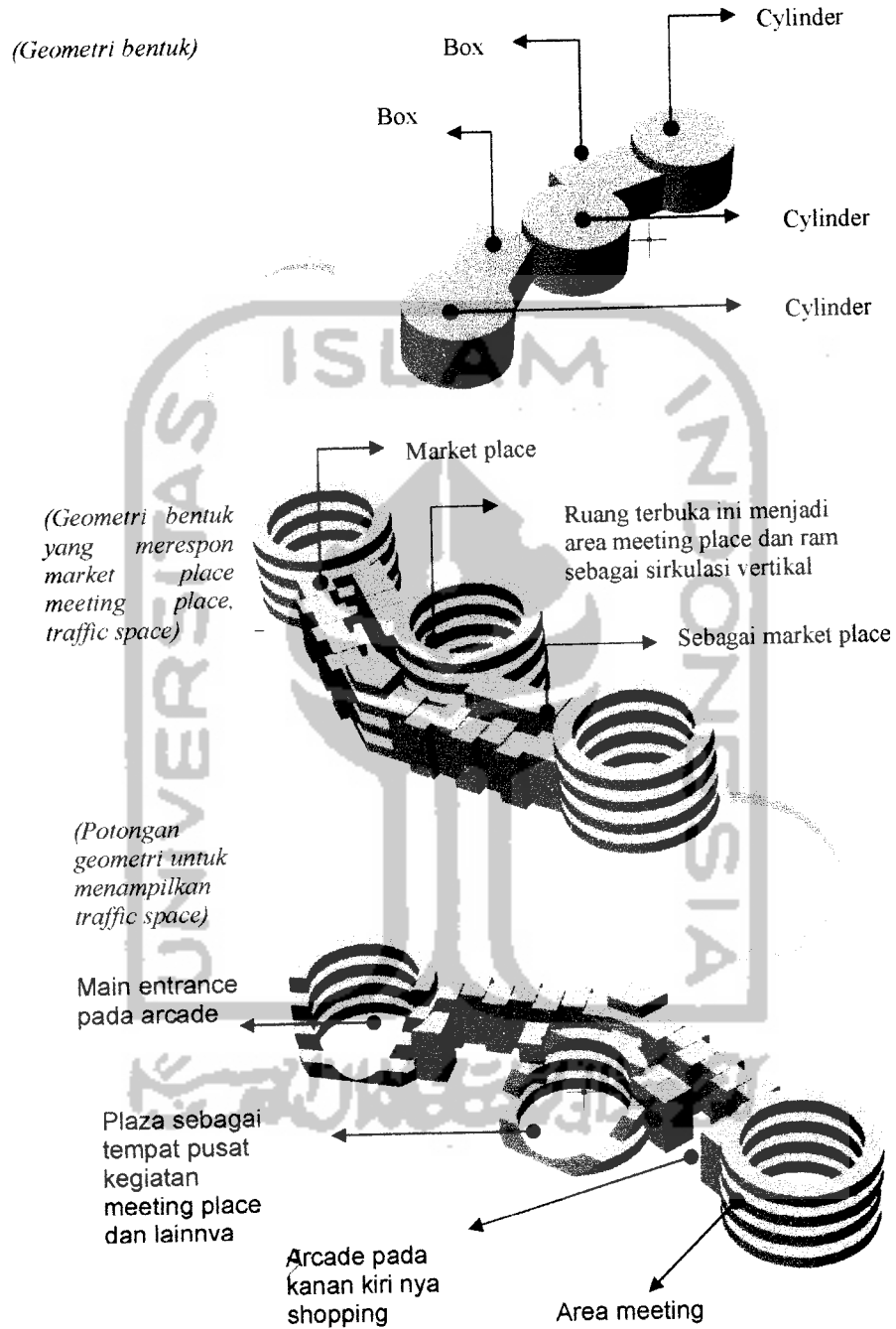
Perwilayahan kegiatan dipisahkan berdasarkan pada aktivitas kegiatan periode waktu kegiatan yang berbeda dalam shopping arcade.





### 3.3.7. Skema gubahan massa

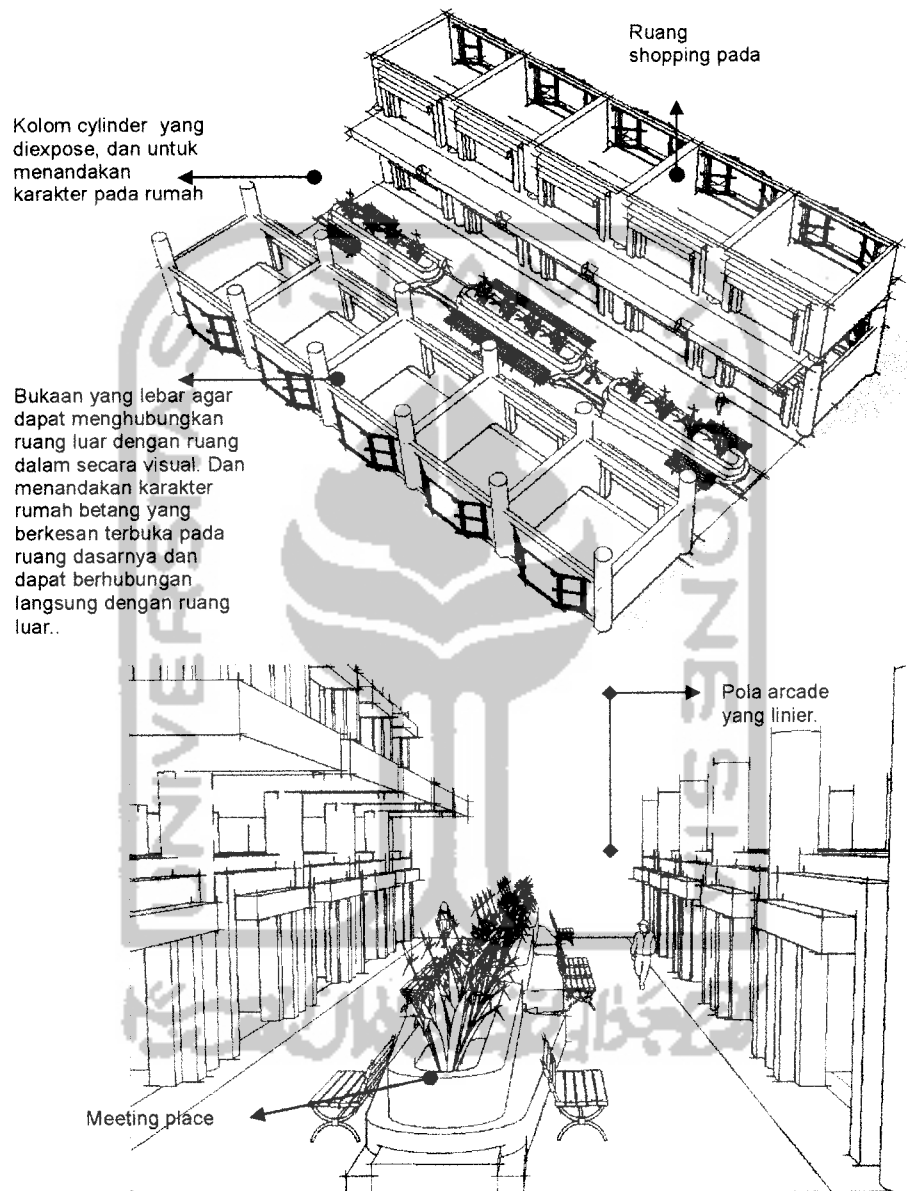
Komposisi dari geometri bentuk secara tiga dimensi sebagai bentuk dasar bangunan dalam bentuk gubahan massa, dan juga merespon meeting place, market place, dan traffic space.





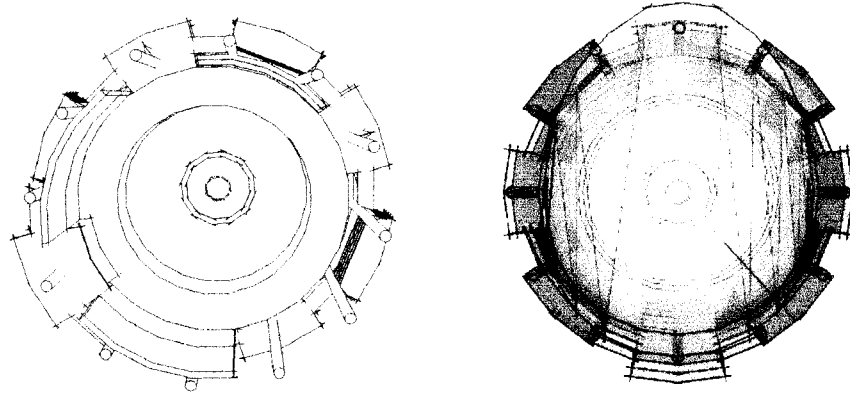
### 3.3.8 Bentuk Arcade dan Plaza

Arcade dapat diartikan suatu area pergerakan (linier) pada suatu center city business area yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki; berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang interaksional.<sup>22</sup>

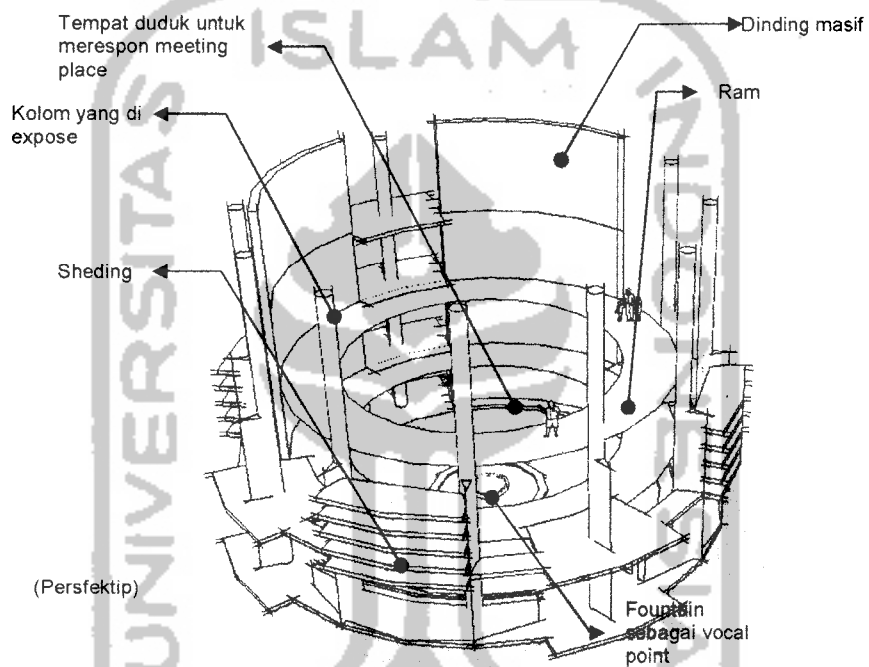


(Bentuk arcade yang merespon meeting place dan market place)

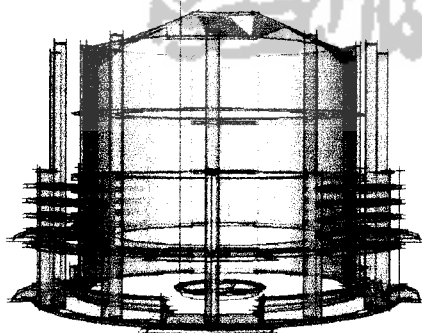
<sup>22</sup> Rubenstein, Harvey, M., 1978



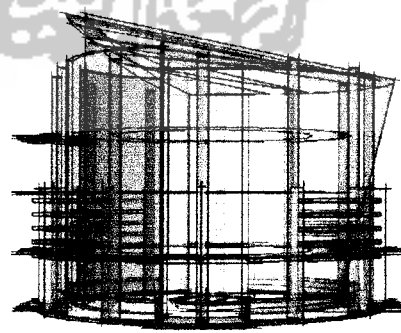
(Tampak atas)



(Perspektip)



(Tampak timur)

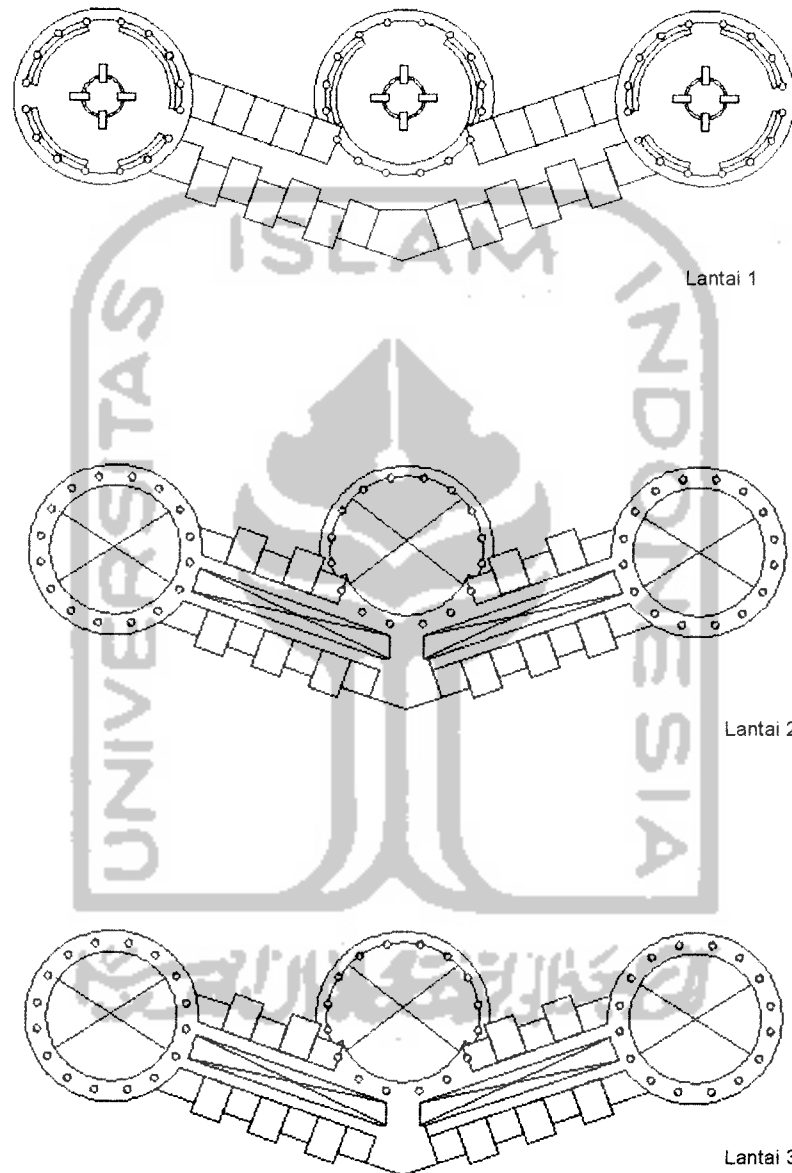


(Tampak utara dan selatan)



### 3.3.9. Bentuk denah

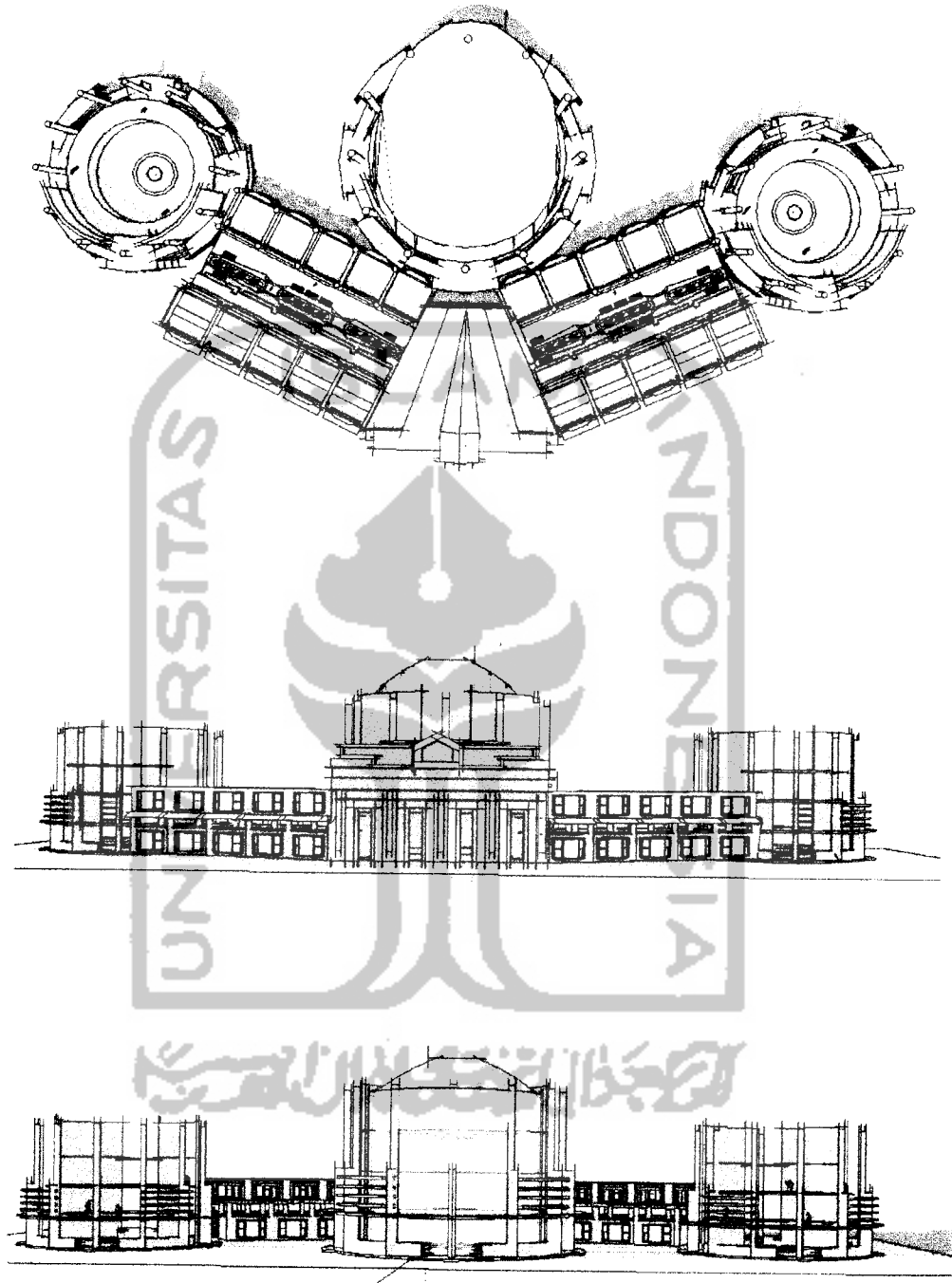
Dari beberapa komposisi yang merespon meeting place, market place, traffic space dan pola sirkulasi, sehingga tercipta bentukan denah yang mengintegritas ruang public tersebut.

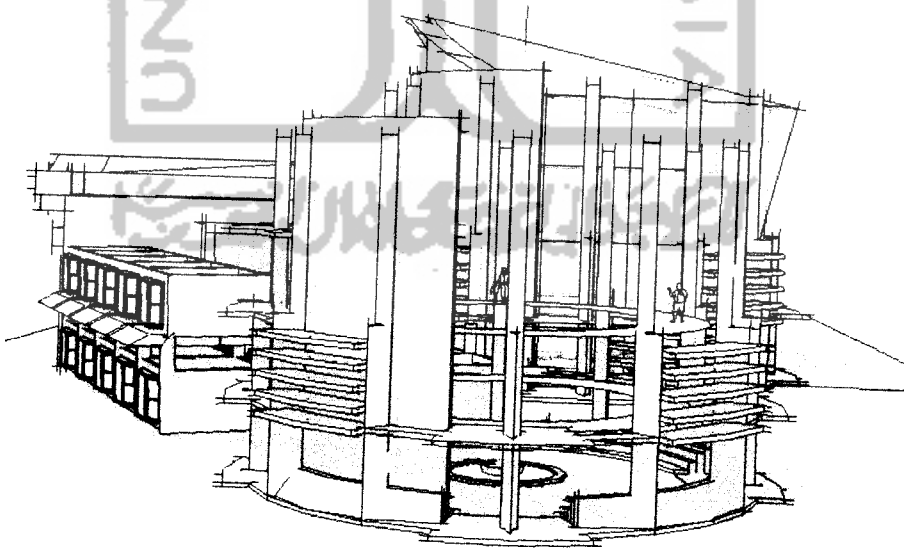
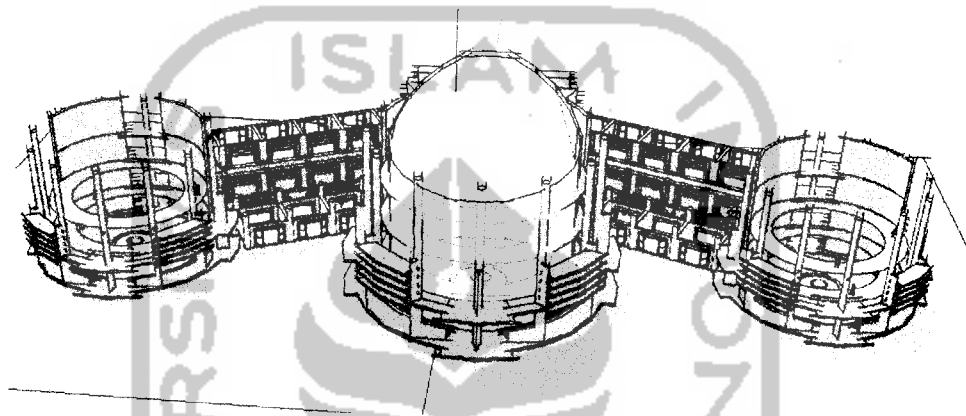
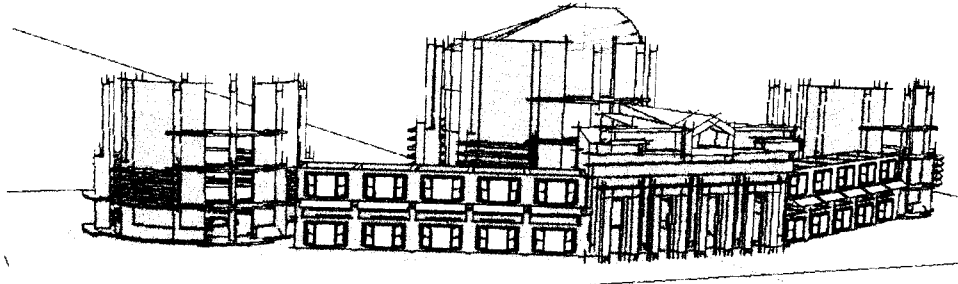




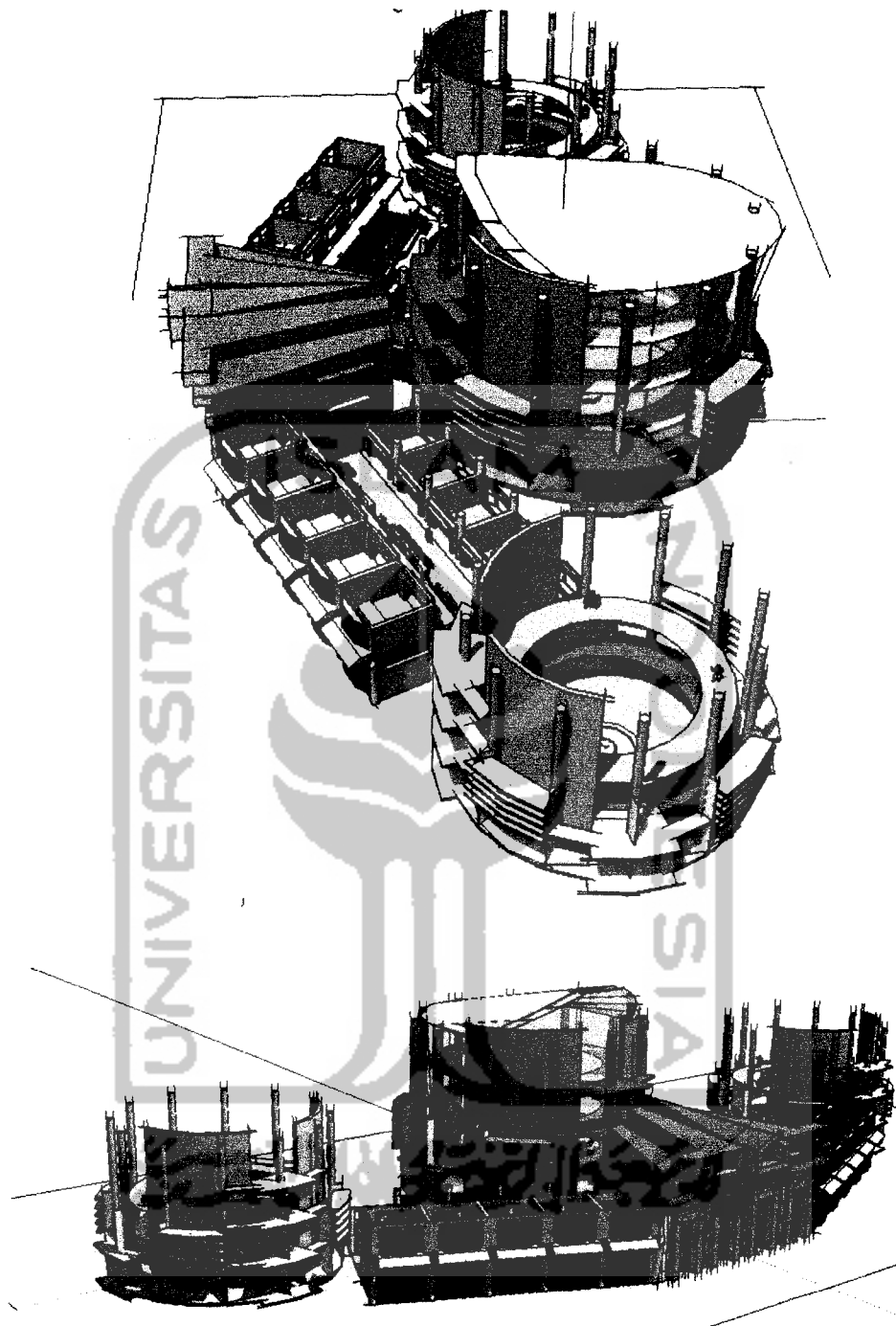
### 3.3.10. Integrasi ruang Shopping arcade.

Dari denah dapat menunjukkan komposisi ruang pada shopping arcade, sehingga integrasi ruang sudah terbentuk.







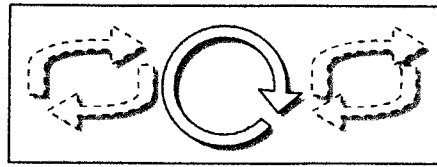




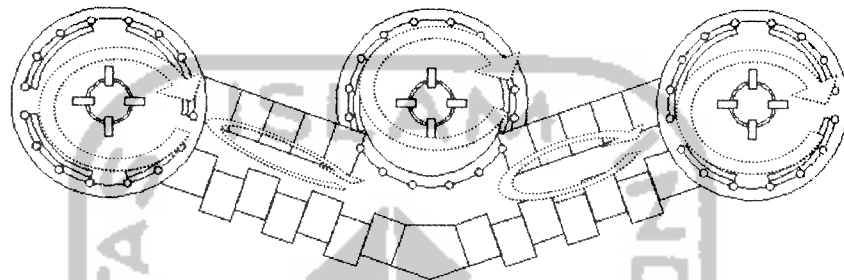
3.3.12. Traffic space

a. Sirkulasi ruang dalam

Ditekankan pada pedestrian

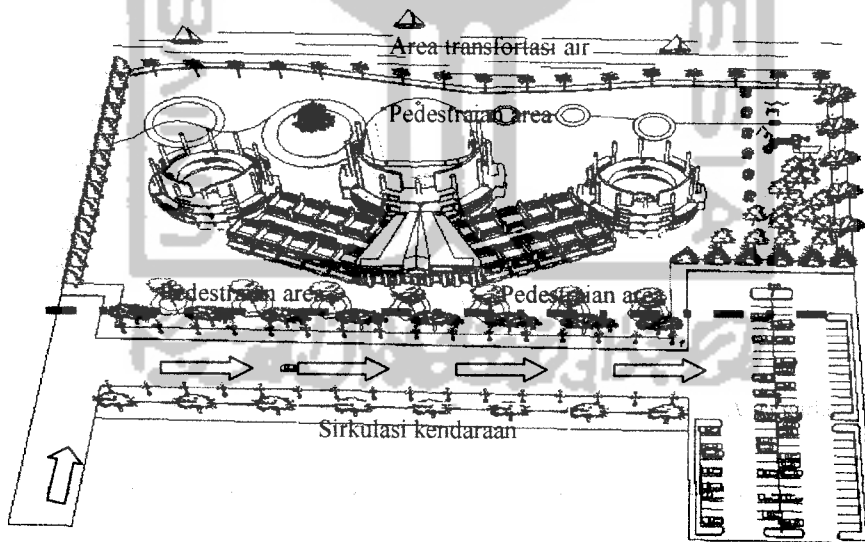


Konsep sirkulasi diterapkan



b. Sirkulasi ruang luar

Pembagian sirkulasi pedestrian dan kendaraan



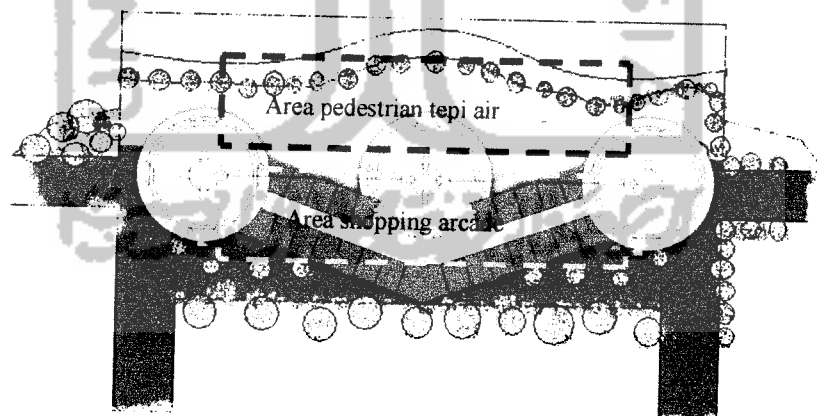


3.3.13. Periode waktu aktivitas.

(Perpindahan aktivitas dalam periode waktu)

PERIODE WAKTU AKTIVITAS	SHOPPING ARCADE					
	RUANG LUAR			RUANG DALAM		
	MEETING PLACE	MARKET PLACE	TRAFFIC SPACE	MEETING PLACE	MARKET PLACE	TRAFFIC SPACE
PAGI HARI	TEMPAT DUDUK-DUDUK CAFETERIA	SARAPAN PAGI DICAFTARIA	OLAHRAGA PAGI DI AREA PEDESTRIAN.			
SIANG HARI	TEMPAT DUDUK-DUDUK DI BAWAH POHON.		AKTIVITAS KENDARAAN DAN PEJALAN KAKI.	TEMPAT DUDUK DI ARCADE, CAFE, RESTOURAN, PADA FASILITAS REKREASI DAN HUNIAN	PADA FASILITAS PERBELANJAAN, FASILITAS REKREASI DAN HUNIAN.	PEDESTRIAN PADA ARCADE DAN SELASAR.
SORE HARI	TEMPAT DUDUK-DUDUK DI BAWAH POHON, DUDUK DI TEPI SUNGAI MENTAYA.	LOS, CAFE DAN PEDAGANG KAKI LIMA.	PEDESTRIAN DIPENUHI PENUNJUNG UNTUK REKREASI.	TEMPAT DUDUK DI ARCADE, CAFE, RESTOURAN, PADA FASILITAS REKREASI DAN HUNIAN	PADA FASILITAS PERBELANJAAN, FASILITAS REKREASI DAN HUNIAN.	PEDESTRIAN PADA ARCADE DAN SELASAR.
MALAM HARI	TEMPAT DUDUK-DUDUK DI TEPI SUNGAI, DAN CAFE.	LOS, CAFE DAN PEDAGANG KAKI LIMA.	PEDESTRIAN DIPENUHI PENUNJUNG UNTUK REKREASI.	TEMPAT DUDUK DI ARCADE, CAFE, RESTOURAN, PADA FASILITAS REKREASI DAN HUNIAN	PADA FASILITAS PERBELANJAAN, FASILITAS REKREASI DAN HUNIAN.	PEDESTRIAN PADA ARCADE DAN SELASAR.
MALAM SAMPAI PAGI				PADA FASILITAS REKREASI SEPERTI RESTOURAN, NIGHT CLUB, CAFE MALAM, BIOSKOP, DAN HOTEL.	PADA FASILITAS REKREASI SEPERTI RESTOURAN, NIGHT CLUB, CAFE MALAM, BIOSKOP, DAN HUNIAN.	PEDESTRIAN PADA SELASAR

Dari analisa diatas ada beberapa ruang yang tidak aktif dalam periode waktu tertentu.



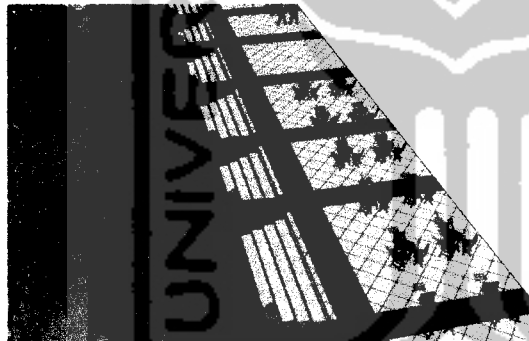
--- Area ruang luar



(Lari pagi di pedestrian)



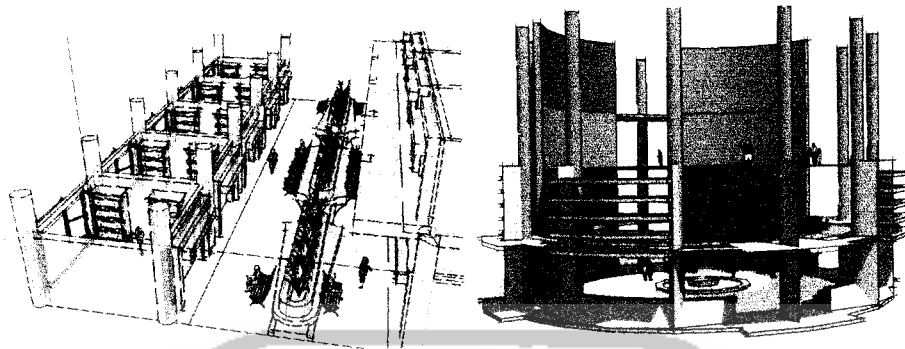
(Senam pagi di pedestrian)



(Sarapan di café  
dekat sunnai mentava)

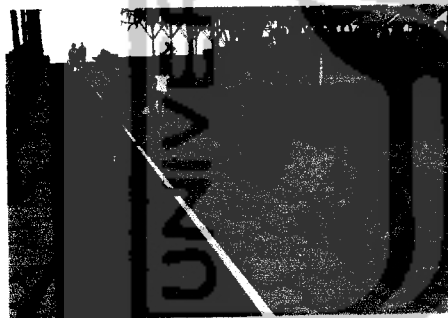


(Duduk dibawah pohon siang hari)



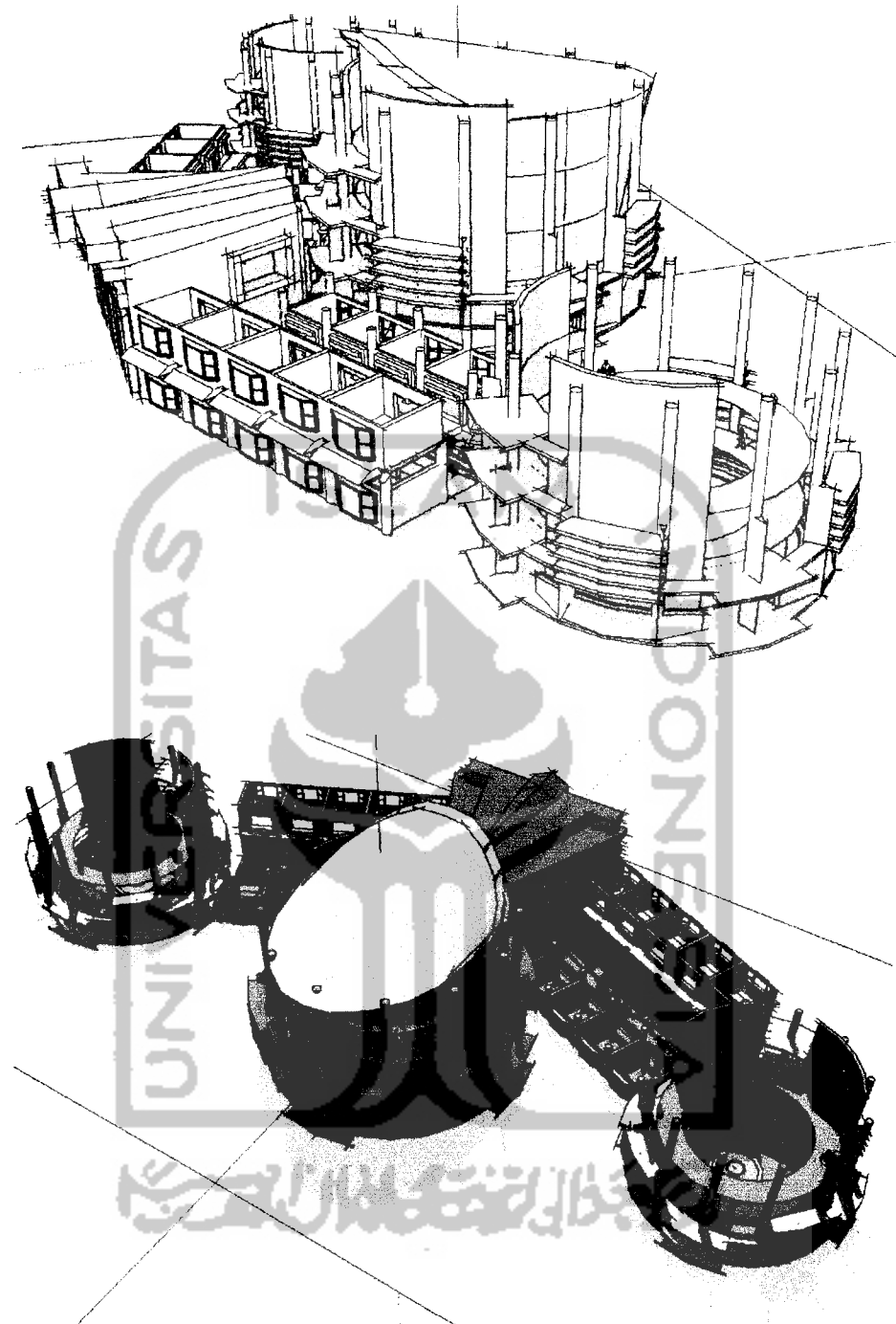
(Berbelanja dan duduk santai di arcade)

(Jalan-jalan di plaza dan duduk santai di café pada plaza)



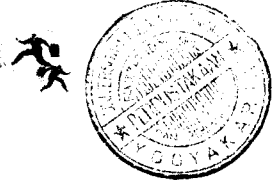
(Sore hari jalan-jalan ditepi sungai dan duduk-duduk santai)

(Terdapat los yang pada sore hari buka, dan aktivitas tersebut berlangsung sampai malam hari)



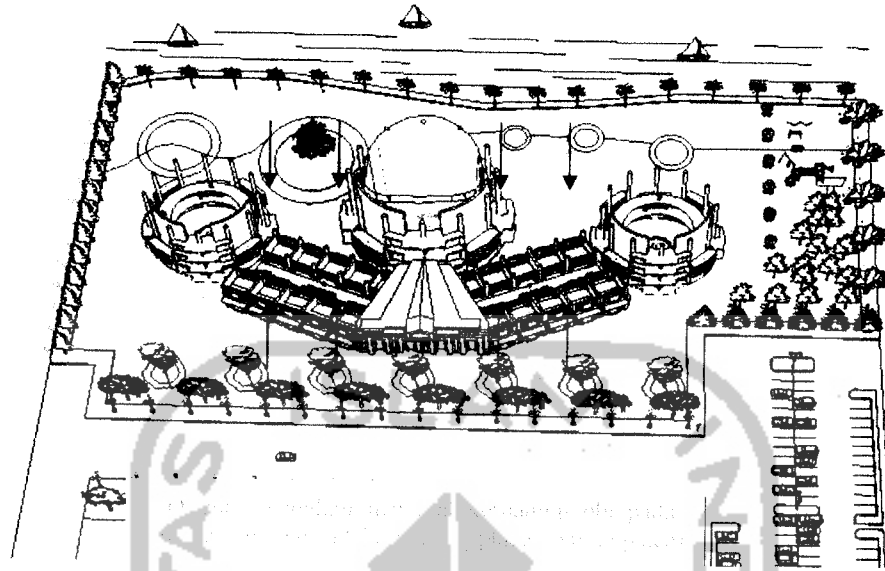


جامعة الإسلام في إندونيسيا

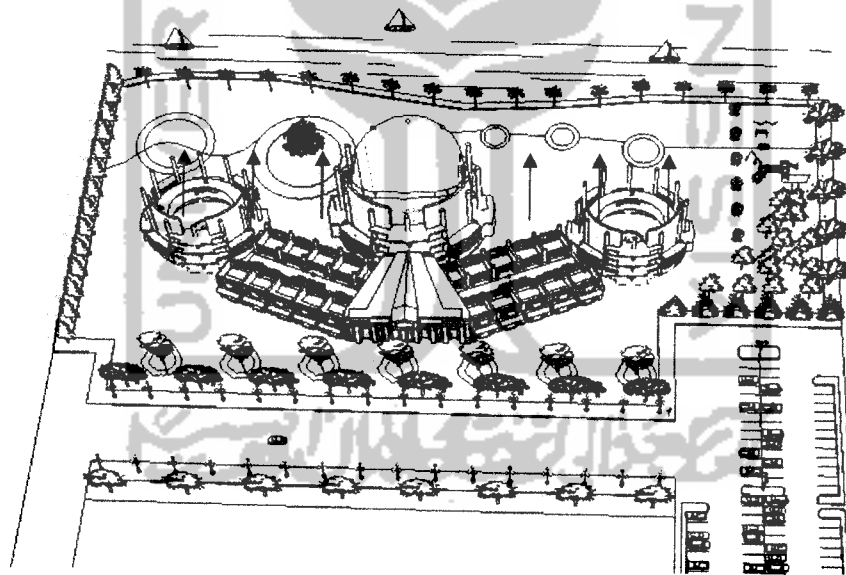


### 3.3.11. Orientasi bangunan

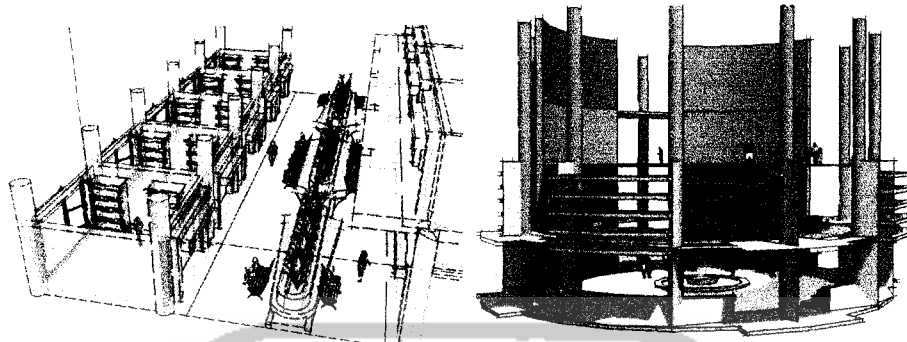
Orientasi kedalam



Orientasi keluar

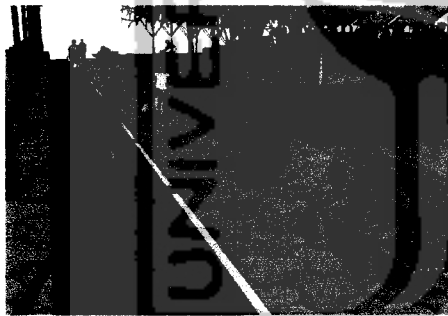






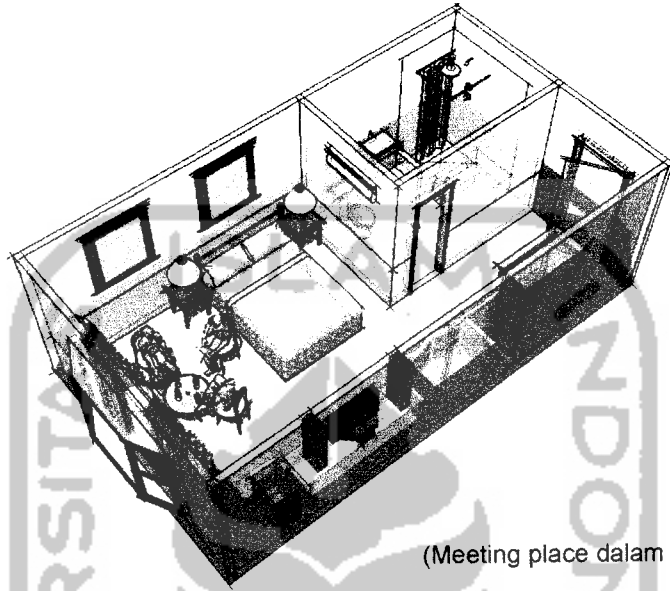
(Berbelanja dan duduk santai di arcade)

(Jalan-jalan di plaza dan duduk santai di café pada plaza)

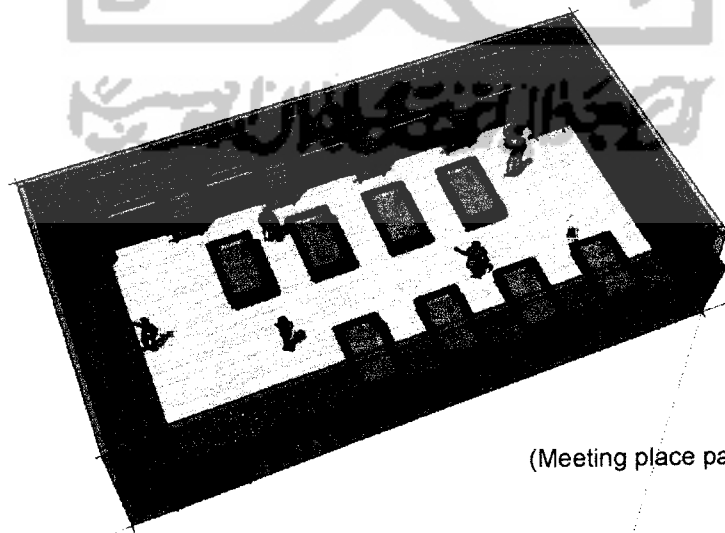


(Sore hari jalan-jalan ditepi sungai dan duduk-duduk santai)

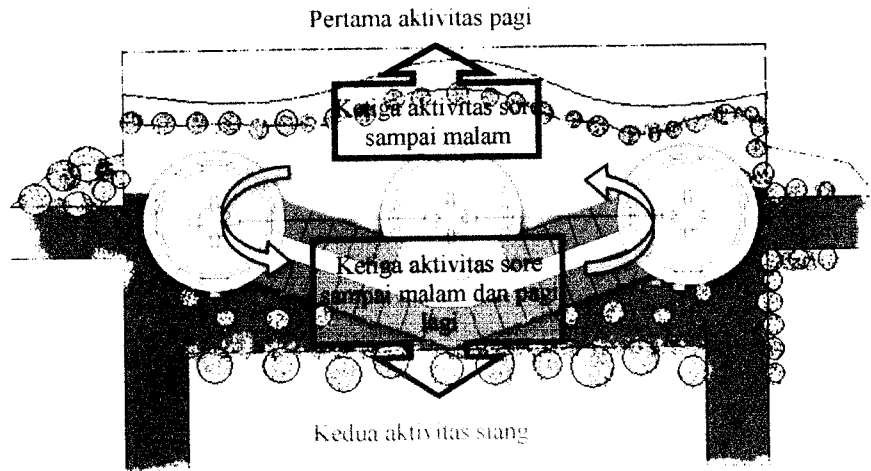
(Terdapat los yang pada sore hari buka, dan aktivitas tersebut berlangsung sampai malam hari)



(Meeting place dalam kamar hotel)



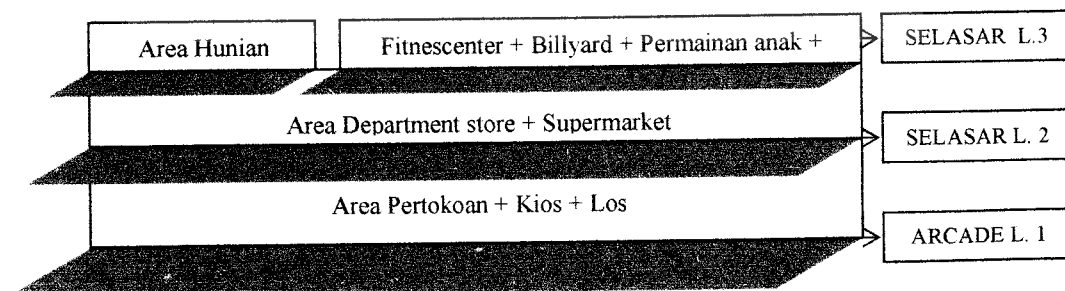
(Meeting place pada fasilitas rekreasi)



#### Keterangan :

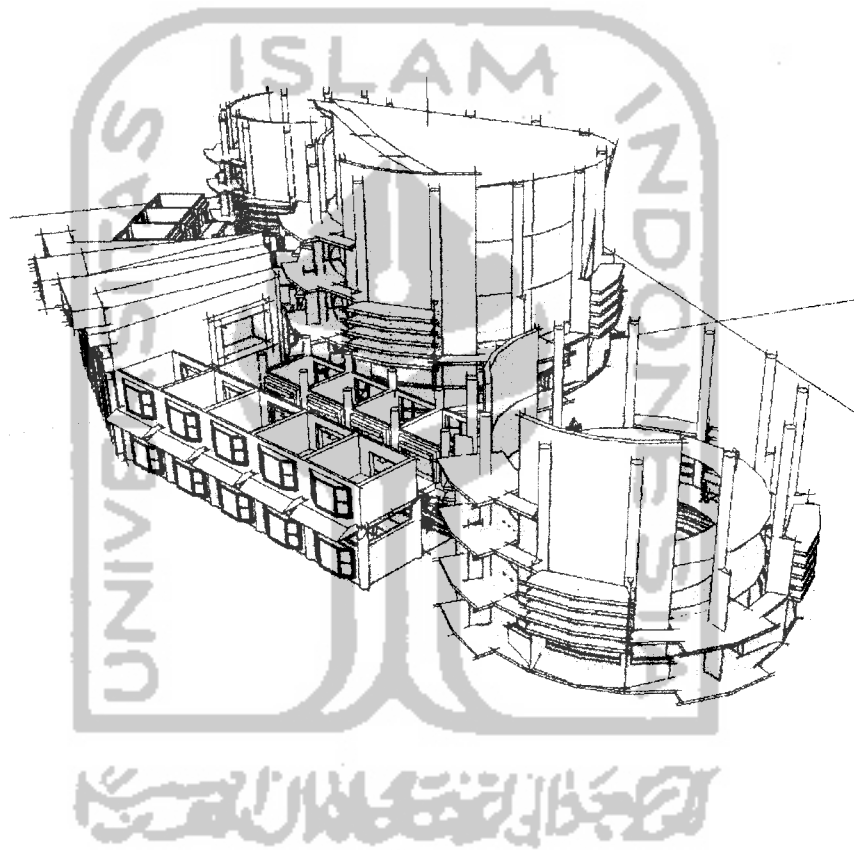
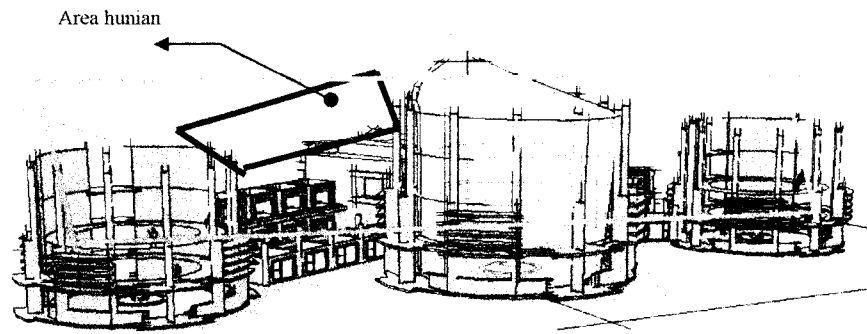
- Pertama, aktivitas pagi terjadi di area pedestrian dekat sungai.
- Kedua, menjelang siang, pergerakan aktivitas berpindah kedalam bangunan, sehingga aktivitas dominant di dalam. Karena kebanyakan orang menghindari panas matahari.
- Ketiga, sore hari beberapa aktivitas mulai berpindah lagi keluar. Karena banyak orang yang berekreasi menikmati suasana sungai mentaya. Sehingga banyak pedagang kaki lima memanfaatkan keadaan tersebut dan berjualan ditempat tersebut. Sehingga aktivitas berjalan sampai malam hari.
- Keempat, aktivitas malam berjalan di area rekreasi dan hunian di dalam bangunan sampai pagi hari. Karena ada beberapa fasilitas yang menunjang kebutuhan masyarakat dalam waktu tersebut.

Dari analisa diatas dapat membentuk pembagian ruang fasilitas dalam beberapa blok, karena dari pengamatan di atas ada beberapa ruang yang tidak aktif pada periode tertentu. Sehingga perlu di atur sirkulasi dalam pencapaiannya.





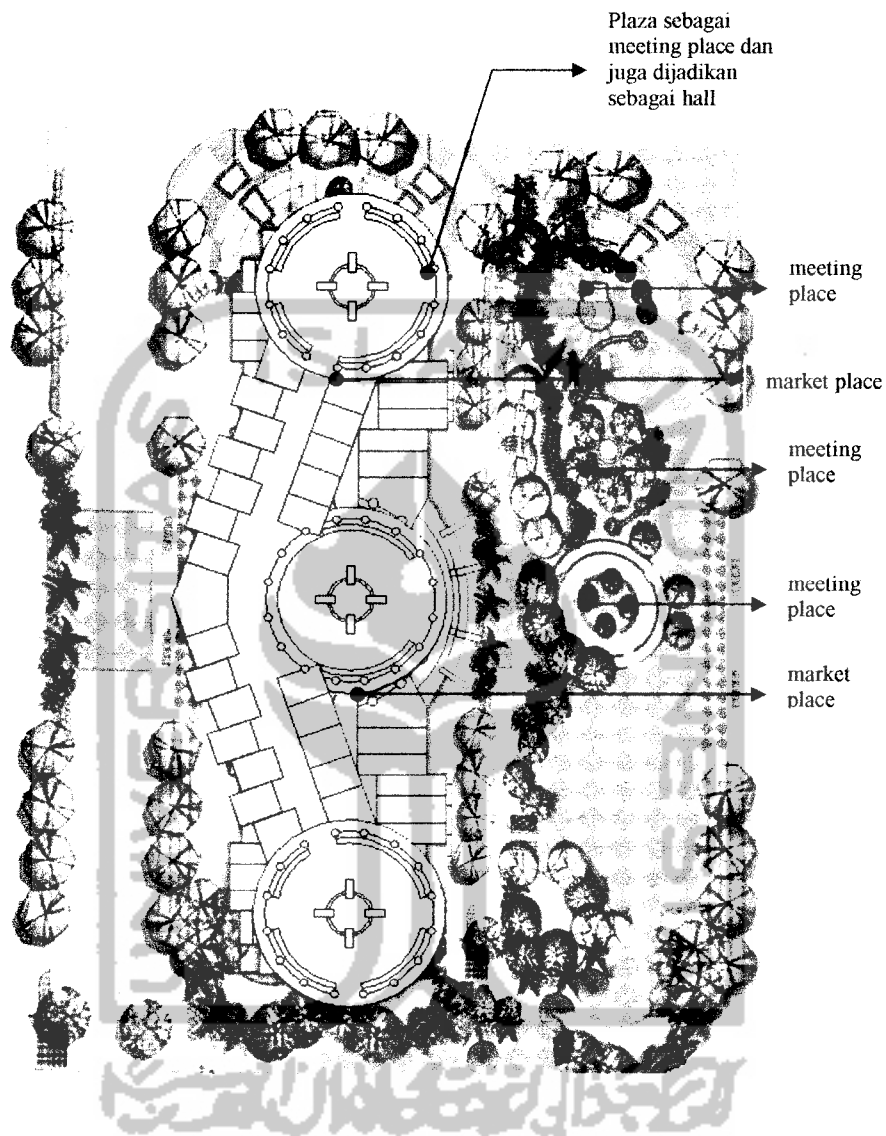
Area rekreasi

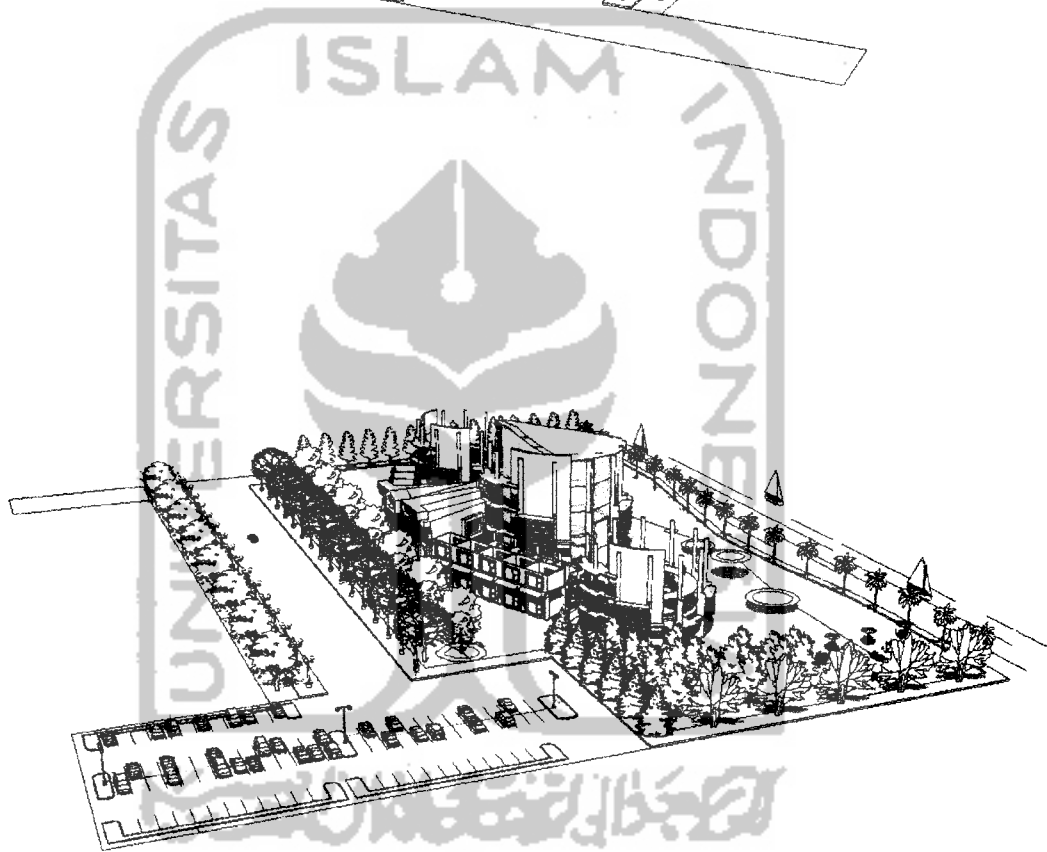
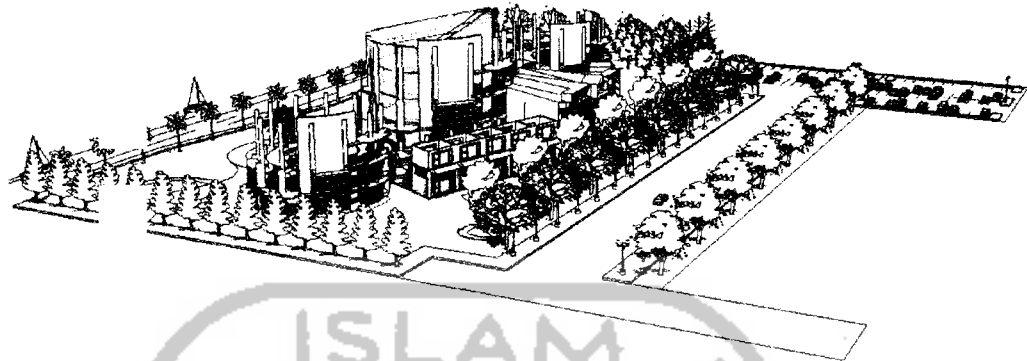


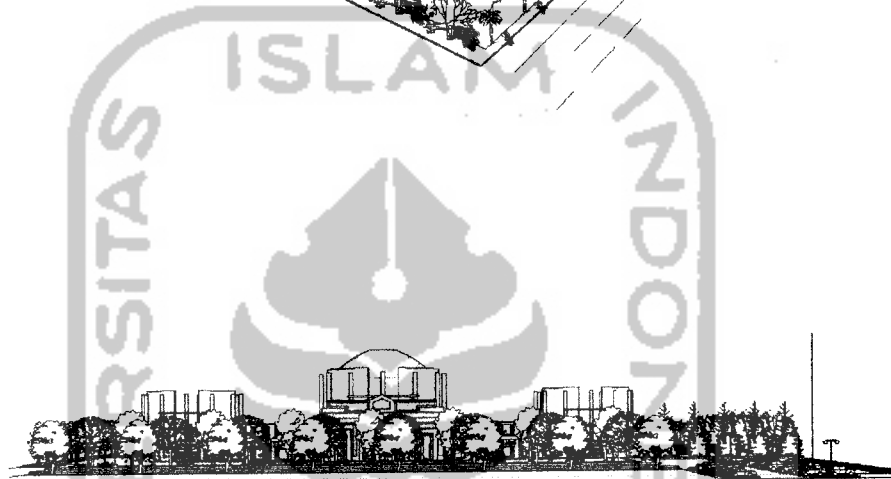
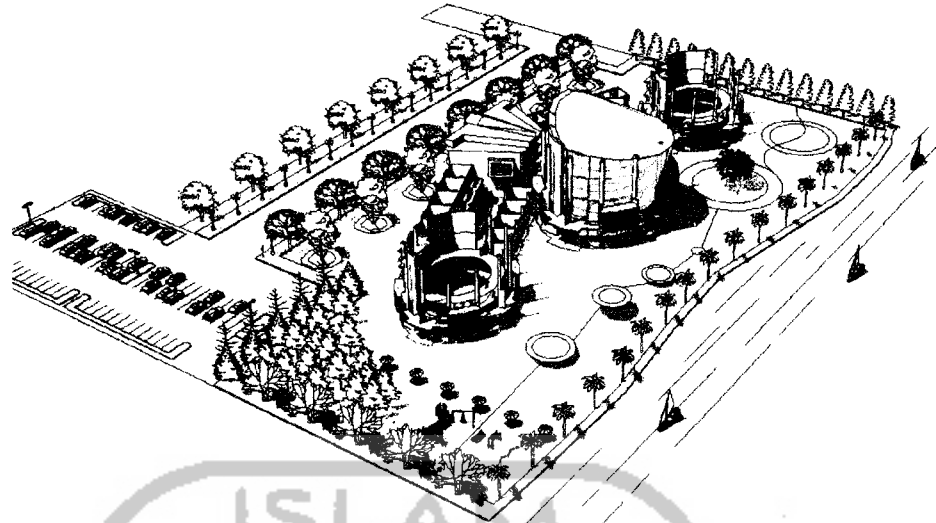


### 3.3.14. Integrasi ruang dalam dan ruang luar

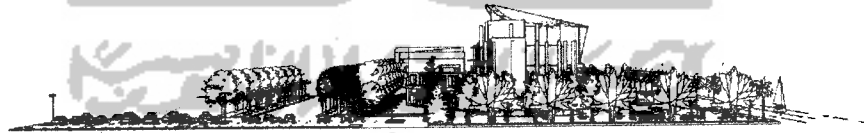
Menciptakan ruang luar dan ruang dalam yang merespon meeting place, market place, traffic space, dan juga lingkungan sekitar pada site. Selain itu juga ruang publik ini bisa menjadi tempat rekreasi.



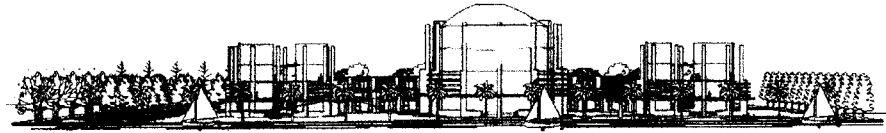




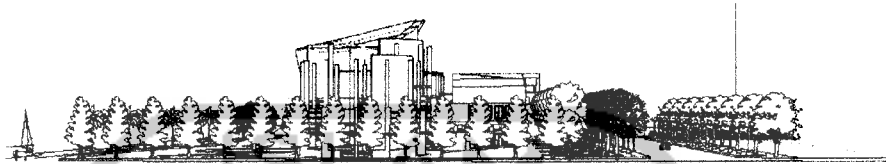
View dari barat



View dari Selatan



View dari Timur



View dari Utara.

