

BAGIAN II

ANALISA DAN GAGASAN RUANG

II. 1. TINJAUAN PUSTAKA

II. 1.1. Tinjauan Pusat Perbelanjaan

a) Pengertian Pusat Perbelanjaan

Pengertian pusat perbelanjaan yaitu sekelompok kesatuan bangunan komersil yang dibangun dan didirikan pada lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (*operating unit*) berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran dari toko-toko.⁹

Pengertian lain pusat perbelanjaan adalah sebagai tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang atau jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuannya adalah memetik keuntungan.¹⁰

b) Tipologi Pusat Perbelanjaan

Ada beberapa jenis dari pusat perbelanjaan, yaitu :¹¹

1. Open Mall / Mal Terbuka

Merupakan mall yang terbuka langsung terhadap cahaya matahari tanpa diberi pelingkup sehingga memberi kesan yang luas dan cocok untuk daerah dengan udara sedang.

2. Composit Mall / Mal Gabungan

Merupakan gabungan antara mall terbuka dan tertutup dimana sebagian terbuka dan bagian lainnya tertutup.

⁹ Urban Land Institute, *Shopping Centre Development Handbook*. (Washington : Community Builders Handbook Series, 1977). Hal. 43

¹⁰ Gruen, Victor. *Centre for The Urban Environment : Survival of The Cities*. New York : Van Nostrand Reinhold Co, 1973. Hal 23

¹¹ Bedinton, Nadine, *Design for Shopping Centre*, London, 1992

3. Closed Mall / Mal Tertutup

Merupakan suatu bangunan lengkap, dimana pedagang dan pemilik toko terlindung dalam bangunan yang tertutup dan terkontrol serta dimungkinkan terjadi interaksi sosial dengan dilengkapi fasilitas rekreasi seperti tempat duduk, taman, ruang pameran atau promosi dan perlengkapan lainnya. Mall tertutup dilengkapi dengan pengkodisian udara, sementara untuk pencahayaan alami dimungkinkan dengan sky light.

II. 1. 2. Tinjauan Suasana Rekreatif Pusat Perbelanjaan

Rekreatif berasal dari kata rekreasi yang berarti penyegaran kembali badan dan pikiran atau sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.¹²

Pengertian rekreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri dan sesuatu yang dapat menghibur.¹³

Dari pengertian diatas terdapat banyak unsur yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana rekreatif pada ruang dalam, selain sifat rekreatif pada pusat perbelanjaan pada umumnya adalah sifat rekreatif yang dibentuk oleh adanya fasilitas-fasilitas perbelanjaan itu sendiri (bermacamnya hal-hal yang ditawarkan atau diperdagangkan dan kegiatan di dalamnya), serta fasilitas-fasilitas pendukung lainnya.

II. 1. 3. Karakter Rekreatif Pada Ruang Dalam

Karakter rekreatif dapat tercermin pada beberapa hal, antar lain :

a. Keanekaragaman ruang

Untuk menciptakan karakter rekreatif pada ruang dalam memerlukan adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya. Keanekaragaman akan lebih terasa

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hal 829

¹³ Francis J. Geck, M.F.A, Interior Design and Decoration, (New York: WM. G. Briwn Company Publisher, 1984)

dalam menciptakan karakter rekreatif jika dibandingkan dengan hal-hal yang bersifat monoton.

b. Warna

Warna adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

c. Material

Material adalah karakter permukaan suatu bentuk tekstur yang dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.

d. Dekorasi

Merupakan suatu olahan pada elemen ruang, dapat berupa dekorasi tempelan ataupun dekorasi langsung. Dekorasi untuk memperindah atau menciptakan suasana ruang yang menyenangkan pada suatu ruang terutama pada ruang dalam.

II.1. 4. Tuntutan Kegiatan Rekreatif

Bila seseorang berada pada sirkulasi linier yang lurus, akan membuat seseorang merasa bosan atau enggan untuk menyusuri, apabila seseorang tidak yakin akan adanya sesuatu yang benar-benar dibutuhkan diujung perjalanan.

Sedangkan menurut (Morkhis Ketchum, 1957) menyatakan bahwa "tuntutan kegiatan rekreatif yang menginginkan adanya suatu bentuk yang lain supaya tidak membosankan dan adanya keeganan perlu sistem pergerakan yang mendukung yaitu menurut kimenatika gerak antara lain :

- Gerakan berjalan
- Gerakan berhenti sejenak
- Gerakan berhenti lama
- Gerakan istirahat
- Gerakan menikmati view sekeliling

Variasi suasana ini dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas :

- Menyediakan ruang terbuka (plaza) yang dilengkapi dengan tempat duduk untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh akibat melakukan kegiatan perbelanjaan yang panjang.
- Pengolahan jalur sirkulasi dengan perubahan ketinggian lantai, penyempitan dan pelebaran koridor, permainan ketinggian plafon, perubahan bentuk, warna.

Sedangkan variasi kegiatan dapat diciptakan dengan mempertimbangkan kegiatan yang berhenti lama, istirahat dan menikmati view sekeliling dengan menyediakan fasilitas rekreasi yang berupa :

- Cafeteria
- Tempat promosi barang
- Tempat permainan anak

Sedangkan ruang perbelanjaan yang mencerminkan suasana rekreatif adalah ruang-ruang dinamis yang memberikan kebebasan dalam melakukan pergerakan, kegiatan yang santai dan tidak membosankan dengan adanya suatu variasi. Suasana rekreatif didalam pusat perbelanjaan tersebut diciptakan melalui :

- Pengolahan bentuk dengan cara mengkomposisikannya
- Skala ruang
- Sirkulasi ruang
- Organisasi ruang
- Warna ruang

II. 2. Unsur Alam Sebagai Penambah Suasana Rekreatif Pada Ruang Dalam

Unsur alam yang akan digunakan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam pusat perbelanjaan ini adalah : sinar matahari dan tumbuhan.

II. 2. 1. Sinar Matahari

Bagi sebagian orang sinar matahari dengan cahayanya dapat memberikan kesenangan, lebih dari itu sinar matahari memberikan

ketentraman pada suatu tempat dan waktu. Ketika menerapkannya dengan pertimbangan psikologi dan kebutuhan fisiologis, sinar matahari dapat menciptakan ruang dalam yang nyaman, menyenangkan dan produktif.¹⁴

Tujuan pemanfaatan sinar matahari sebagai penerangan alami bangunan adalah sebagai berikut :

- Menciptakan ruang yang sehat mengingat sinar matahari mengandung ultraviolet yang memberikan efek psikologis bagi manusia dan memperjelas kesan ruang.
- Menggunakan sinar matahari sebagai cahaya alami sejauh mungkin ke dalam bangunan baik sebagai penerangan langsung maupun tak langsung.
- Menghemat energi dan biaya operasional bangunan.

Pada umumnya sinar matahari yang jatuh pada permukaan tanah atau bangunan dapat dinyatakan sebagai berikut :

- Sinar matahari langsung jatuh pada bidang kerja.
- Refleksi atau pantulan sinar matahari dari benda, bidang yang berada diluar bangunan dan masuk melalui bukaan.
- Releksi atau pantulan sinar matahari dari halaman, yang untuk kedua kalinya dipantulkan kembali oleh langit-langit dan dinding kearah bidang kerja.
- Sinar yang jatuh di lantai dipantulkan lagi oleh langit-langit.

Dalam pemanfaatan sinar matahari ini juga harus memperhatikan sifat sinar matahari itu sendiri, dimana sifat dari cahaya kilaunya dapat menjadikan ketidak-mampuan dan ketidak-nyamanan dalam penglihatan.¹⁵

Menggunakan sinar matahari dan menghadirkan ke ruang dalam diharapkan akan semakin menambah suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan ini, karena masuknya sinar matahari yang tidak secara langsung (sudah melewati media tertentu) pada ruang-ruang tertentu akan

¹⁴ William M.C.Lam, *Sunlighting as Formgiver for Architecture*, 1986, hal 3

¹⁵ Ernst Neufert, *Data Arsitek Jilid I*, Edisi kedua, (Jakarta: Erlangga, 1995), hal 32

memberikan rasa tidak terkurung, terang alami dan perasaan menyatu dengan (atas, langit).

Material yang dapat meneruskan sinar matahari

Kaca atau plastik tembus cahaya dapat digunakan untuk pelapis luar sebuah bangunan sebagai jendela, skylight atau sebagai panel pada sistem dinding penutup, untuk memasukkan cahaya siang hari kedalam ruang dalam.¹⁶

II. 2. 2. Tumbuhan

Tumbuhan dapat menjadi hal yang betul-betul perlu dipertimbangkan dalam sebuah desain, lebih dari sekedar penghias ketika tumbuhan dengan jumlah yang banyak sebagai pembentuk dinding sebuah ruang dan kanopi.¹⁷

Tumbuhan juga mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu keindahan dalam pandangan, ketika tumbuhan tersebut ditata, diatur dengan baik pada suatu lahan.¹⁸

Penggunaan unsur tumbuhan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam ini diolah sedemikian rupa sehingga menciptakan ruang dalam yang tidak monoton, membosankan dan dapat sebagai pelindung sinar matahari.

II. 3. TEORI

II. 3. 1. Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi

- Integrasi Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi

Sarana perbelanjaan belakangan ini bukan hanya sebagai tempat kegiatan belanja, melainkan mempunyai peranan sebagai '*community centre*' (tempat untuk saling bertemu, berinteraksisosial, bersantai / rekreasi dan mencari hiburan). Berbelanja sebenarnya merupakan kegiatan dimana hampir semua orang mengambil bagian dan terjadi

¹⁶ Donald Wtson, Time Saver Standars for Building Material and System, 2000, B2.7-2

¹⁷ Robert L. Zion, Tree for Architecture and Landscape, Second Editio, (New York: Van Nostrand Reinhold, 1995), hal 152

¹⁸ Ibid, hal 155

hampir setiap hari. Dari sudut pandang konsumen berbelanja dapat diartikan sebagai tugas, kesenangan individu, sosial, dan lain – lain.

Perkembangan jaman dan perubahan gaya hidup mendorong adanya alternatif terhadap kebutuhan shopping mal, salah satunya dengan menyediakan pula sarana rekreasi yang integral dengan pusat perbelanjaan. Penggabungan sarana perbelanjaan dan rekreasi/hiburan, dimana efesiensi dapat dicapai hanya disuatu tempat dan merupakan suatu sarana penunjang yang efektif sebagai sarana perbelanjaan modern.

- **Motif Integrasi**

Sebagai daya tarik tersendiri bagi sarana perbelanjaan, dengan menggabungkan shopping mall dan sarana rekreasi, kebutuhan masyarakat akan kegiatan berbelanja dan rekreasi dapat terpenuhi dalam satu tempat. Sehingga memudahkan dalam pencapaian terhadap kebutuhan fisik dan kepuasan psikologis. Dengan memasukkan fungsi rekreasi kedalam perencanaan shopping mall berarti memasukkan faktor '*non compulsory*' (sesuatu yang dikerjakan pada waktu ingin mengerjakan/mencari sesuatu yang lain). Fungsi rekreasi diharapkan memberikan keistimewaan tersendiri yang mampu berperan sebagai pembangkit aktifitas dalam kegiatan berbelanja.

II. 4. STUDI KASUS

- **Malioboro mall, Jogjakarta¹⁹**

Pada malioboro mall suasana rekreatif yaitu dengan sirkulasi rekreatif artinya orang tidak langsung masuk menuju retail-retail tetapi dengan berkeliling dengan sirkulasi melingkar disana orang bisa melihat-lihat keseluruhan bagian dari malioboro mall itu sendiri baik berupa retail-retail, departement store, supermarket. Kecenderungan orang datang di malioboro mall sebagian besar adalah kaum muda dikarenakan tempat malioboro mall itu sendiri merupakan pusat kota dan menjadi landmark dari Kota Jogjakarta selain keraton Jogjakarta.

¹⁹ Survey

- Galeria mall, Jogjakarta²⁰

Sedangkan pada galeria mall suasana rekreatif ada sebagian unsur alam yaitu berupa air yang berada di tengah (core) tetapi yang paling utama ada pada main mall, mall. Jadi orang bisa melihat-lihat bagian atas bangunan dan juga adanya ruang publik berupa ruang permainan anak yang ada pada lantai atas secara langsung orang yang ingin ke ruang permainan anak harus melewati retail-retail terlebih dahulu.

- Mal Ciputra, Semarang Jawa Tengah²¹

Mal Ciputra Semarang merupakan satu-satunya pusat perbelanjaan dengan konsep Mal di Semarang, mulai beroperasi 12 Desember 1993 dan menempati bangunan seluas 35.596 m². Sebagai pusat perbelanjaan yang terbesar dan termegah setiap harinya mampu menyedot 25.000 pengunjung dari berbagai penjuru.

Shop Office, Mal dan Hotel Ciputra **terletak tepat di jantung kota**, jalur di kawasan Simpang Lima yang merupakan pertemuan lima jalur jalan utama kota.

Letak yang strategis menyebabkan komplek Ciputra Semarang mudah terjangkau dari berbagai pusat bisnis dan perumahan, maupun dari kota-kota sekitar Semarang. Berbagai sarana dan rekreasi menempati 124 unit toko yang berada di bangunan berlantai tiga. Desain khusus Mal Ciputra memberikan kenyamanan berbelanja yang optimal bagi para pengunjung. Dilengkapi fasilitas fast food restaurant, Supermarket, Book Store, Departemen Store dan Cineplex.

- Mal Karawaci²²

Supermal dijalankan dengan konsep baru, mengambil falsafah Metamorfosis, yang kira-kira berarti pentahapan dari sebuah perubahan.

Dengan diterapkan **re-positioning sebagai super value mall. Artinya Supermal bisa digunakan sebagai tempat belanja sekaligus hiburan.** Tidak lupa juga bisnis. Keberhasilan dari Supermal bukan pada jumlah pengunjung, tetapi lebih diutamakan kepada setiap pengunjung belanja.

²⁰ Ibid

²¹ www.ciputra.com

²² www.satulelaki.com/tokohcerdas/0,28325,00.html

Tak hanya memposisikan pusat perbelanjaan ini hanya menjadikan mal sebagai tempat rekreasi tanpa belanja.

II. 5. KESIMPULAN

Pusat perbelanjaan yang akan dirancang merupakan pusat perbelanjaan dengan skala distrik mempertimbangkan ketentuan luasan site dan jumlah lantai dan luasan bangunan. Mempunyai jangkauan pelayanan antara 40.000 s/d 150.000 penduduk, luasan arealnya berkisar 9.290 s/d 27.870 m² yang terdiri dari junior department store, supermarket dan toko-toko.

Pusat perbelanjaan yang akan dirancang merupakan pusat perbelanjaan yang selain berfungsi sebagai tempat berbelanja juga diharapkan dapat memberikan suasana rekreatif yang maksimal. Oleh karena itu pusat perbelanjaan akan menambah suasana rekreatif pada ruang dalam dengan menggunakan unsur alam yaitu berupa sinar matahari dan tumbuhan.

II. 6. DATA

II. 6. 1. SPESIFIKASI UMUM

1) Pemilihan Lokasi

Dalam menentukan lokasi pada pusat perbelanjaan adalah dengan melakukan 2 pendekatan yaitu :

a) Faktor Fungsi

- Kondisi lingkungan fisik dapat mendukung kegiatan perdagangan dan rekreasi.
- Akses hubungan dengan hunian masyarakat yang terutama menjadi sasaran pemasaran atau konsumen.
- Relatif dekat dengan layanan publik yang lain.

b) Faktor Teknik

- Lokasi terletak pada wilayah pengembangan yang berdasarkan pada rencana tata guna lahan sesuai RUTRK Slawi.

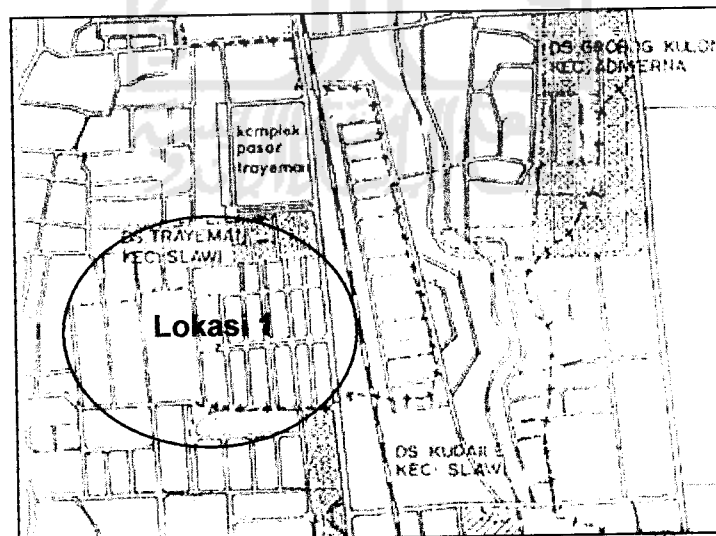
- Lokasi harus dipertimbangkan dengan adanya fasilitas jamgan pra sarana kota.
- Lokasi memiliki potensi kearah kecenderungan perkembangan kota.

Berdasarkan kedua faktor diatas maka terdapat 2 alternatif lokasi yang dapat dipertimbangkan yaitu :

a) Alternatif 1

Terletak di kecamatan Slawi kulon, Kabupaten Tegal yang berada dalam wilayah kota I yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan dan pusat perdagangan yang merupakan pusat atau titik pertemuan kota yang langsung mendapat pengaruh dari wilayah sekitarnya. Selain itu wilayah BWK I ini memiliki tata guna tanah yang menonjol antara lain sebagai : fungsi perdagangan dan jasa skala regional, fungsi pemerintahan / perkantoran skala regional, fungsi sosial berskala lokal dan fungsi pemukiman kota.

GAMBAR 2. 1. Peta Lokasi

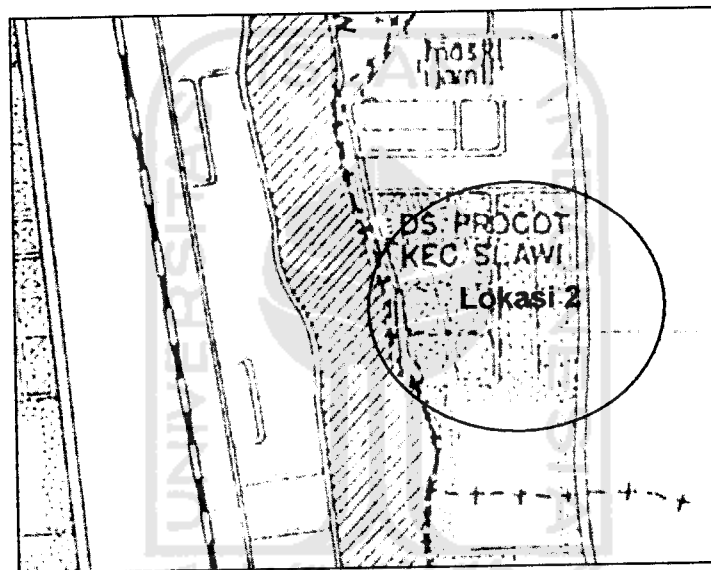


Sumber : RUTRK Slawi

b) Alternatif 2

Tertletak di kecamatan Slawi wetan, Kabupaten Tegal yang berada dalam wilayah kota I juga, dimana pada kawasan ini relatif lebih dekat dengan fasilitas terminal bus dan angkutan kota Slawi. Kawasan ini memiliki pencapaian yang cukup mudah dan berdasarkan Revisi RUTRK Slawi kawasan ini masih memiliki tata guna tanah bagi perdagangan.

GAMBAR 2. 2. Peta Lokasi



Sumber : RUTRK Slawi

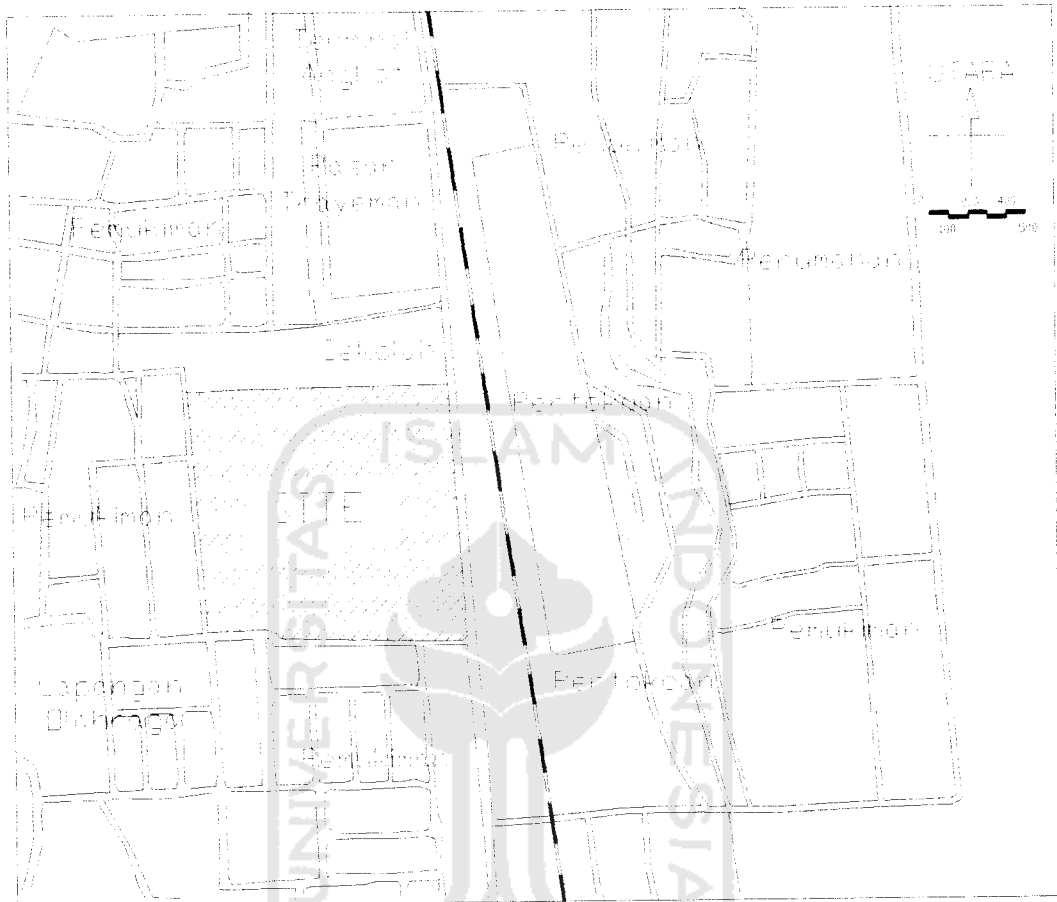
Dari 2 alternatif di atas, alternatif 1 menjadi pilihan untuk bangunan pusat perbelanjaan

II. 6. 2. Site Terpilih

Merupakan site yang terletak di pusat kota, lingkungan fisik dan sosial yang mendukung, sarana infrastruktur yang memadai, persiapan lahan yang baik.

Gambar 2. 3

Site



Sumber : RUTRK Slawi

Potensi dan Kendala Site

a. Potensi Site :

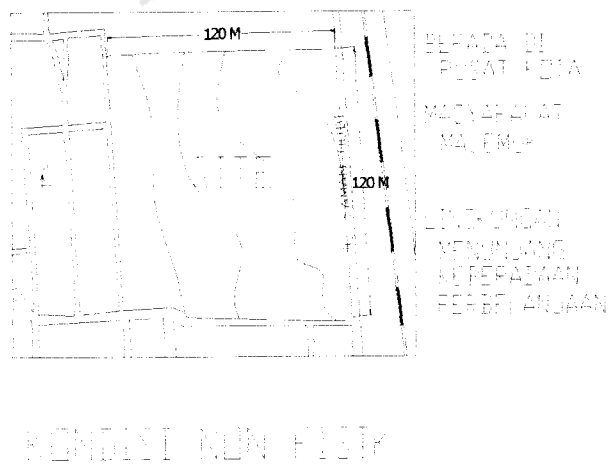
- 1) Fisik alamiah, yaitu ; Kontur tanah datar, tanah dan daya dukung tanah cukup baik.
- 2) Buatan, yaitu ; Penataan terhadap vegetasi sangat bisa dilakukan.
- 3) Sirkulasi, yaitu ; Alur sirkulasi manusia dan kendaraan pada site bisa diatur dengan melihat kondisi site yang terletak pada sisi ruas jalan.

- 4) Utilitas, yaitu ; Telah tersedianya jaringan infrastruktur kota. Jaringan listrik, telepon, air bersih, saluran draenase. Sarana transportasi kota sudah cukup memadai.
- 5) View, yaitu ; Pandangan ke tapak langsung dari jalan, view ke tapak dapat diolah dengan baik.
- 6) Manusia dan Budaya, yaitu ; Masyarakat kota yang relatif sudah majemuk masih memberikan peluang untuk menampilkan lingkungan fisik, sosial, dan ekonomi yang interaktif.
- 7) Iklim, yaitu ; Secara umum adalah iklim tropis sehingga desain masih dapat dilakukan dengan pendekatan arsitektur tropis.

b. Kendala Site :

- 1) Sirkulasi, yaitu ; pergerakan kendaraan dan pejalan kaki menjadi satu.
- 2) View, yaitu ; pandangan ke luar site kurang menarik, kebisingan rel kereta api.
- 3) Manusia dan Budaya, yaitu ; masyarakat majemuk, pola pikir masih kolot.
- 4) Utilitas, yaitu ; belum tersedia pipa air kebakaran, tiang listrik sebagai penghalang.

Gambar 2. 4. Kondisi Non Fisik



II. 7. RUANG DAN KEGIATAN

II. 7. 1. Komponen Kegiatan Yang Terdapat Pada Pusat Perbelanjaan Dikelompokkan Atas:

a. Kegiatan Utama

Yaitu kegiatan jual-beli barang atau jasa dimana orang yang terlibat didalamnya adalah pengunjung dan penyewa. Adapun kegiatan utama yang terdapat dalam pusat perbelanjaan seperti : kegiatan berbelanja, kegiatan rekreasi (menonton film, bermain, makan dan minum).

b. Kegiatan Pendukung

Yaitu kegiatan yang mendukung kegiatan utama dan menunjang kelancaran kegiatan perbelanjaan, seperti : kegiatan bongkar muat barang, kegiatan pengelola bangunan dan kegiatan administrasi.

c. Kegiatan Pelengkap

Yaitu kegiatan yang aktifitasnya berkaitan dengan perawatan dan pemeliharaan bangunan seperti kegiatan perkantoran dan jasa.

d. Kegiatan Pelayanan

Yaitu kegiatan yang aktifitasnya berkaitan aktifitas servis dan peribadatan seperti : kegiatan aktifitas maintenance, kegiatan pengawasan *mechanical and electrical*.

II. 7. 2. Pengguna Bangunan

Pengguna Bangunan pada pusat perbelanjaan dan rekreasi meliputi :

a. Pengunjung

Adalah orang atau sekelompok orang yang kedatangannya bertujuan untuk berbelanja dan atau berekreasi. Pengunjung pusat perbelanjaan dibedakan menjadi 3 tipe berdasarkan tujuan kedatangannya yaitu :

1. Pengunjung dengan tujuan hanya untuk berbelanja.
2. Pengunjung dengan tujuan rekreasi dan berbelanja.
3. Pengunjung dengan tujuan hanya untuk rekreasi atau jalan-jalan.

b. Penyewa

Adalah orang atau sekelompok orang yang menyewa dan menggunakan ruang serta fasilitas yang disediakan dalam melakukan kegiatan jual-beli barang atau jasa.

c. Pengelola

Adalah individu yang tergabung dalam suatu badan yang bertanggung jawab penuh terhadap segala kegiatan pengelolaan yang terdapat dalam pusat perbelanjaan. Adapun orang-orang yang bertanggung jawab dalam pengelolaan pusat perbelanjaan meliputi :

- 1) Manager Pusat Perbelanjaan
- 2) Kepala Divisi
- 3) Staff
- 4) Karyawan
- 5) Cleaning Servicers
- 6) Security Staff

d. Pemilik / Investor

Merupakan pihak yang paling berkepentingan terhadap nilai komersil dari pusat perbelanjaan, dimana dalam hal ini sasaran langsung mereka adalah para penyewa dan sasaran tidak langsungnya adalah pengunjung pusat perbelanjaan.

II. 8. GAGASAN POKOK

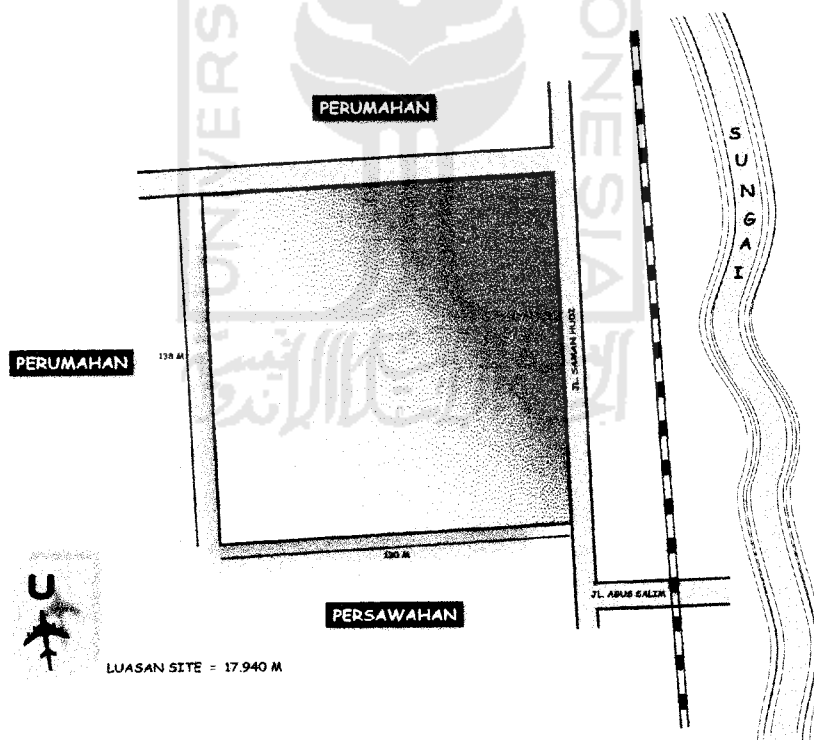
Gagasan pokok merupakan suatu gagasan atau konsep dalam perancangan, diambil dari uraian diatas yaitu :

1. Dari peta dasar tapak dengan memperhatikan lokasi site, potensi dan kendala site.
2. Dari studi kasus yang terdapat pada malioboro mall, galleria mall
3. Dari teori tentang Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi.

II. 8. 1. Pemilihan Lokasi dan Site

Lokasi terletak di Kecamatan Slawi kulon, Kabupaten Tegal Propinsi Jawa Tengah.

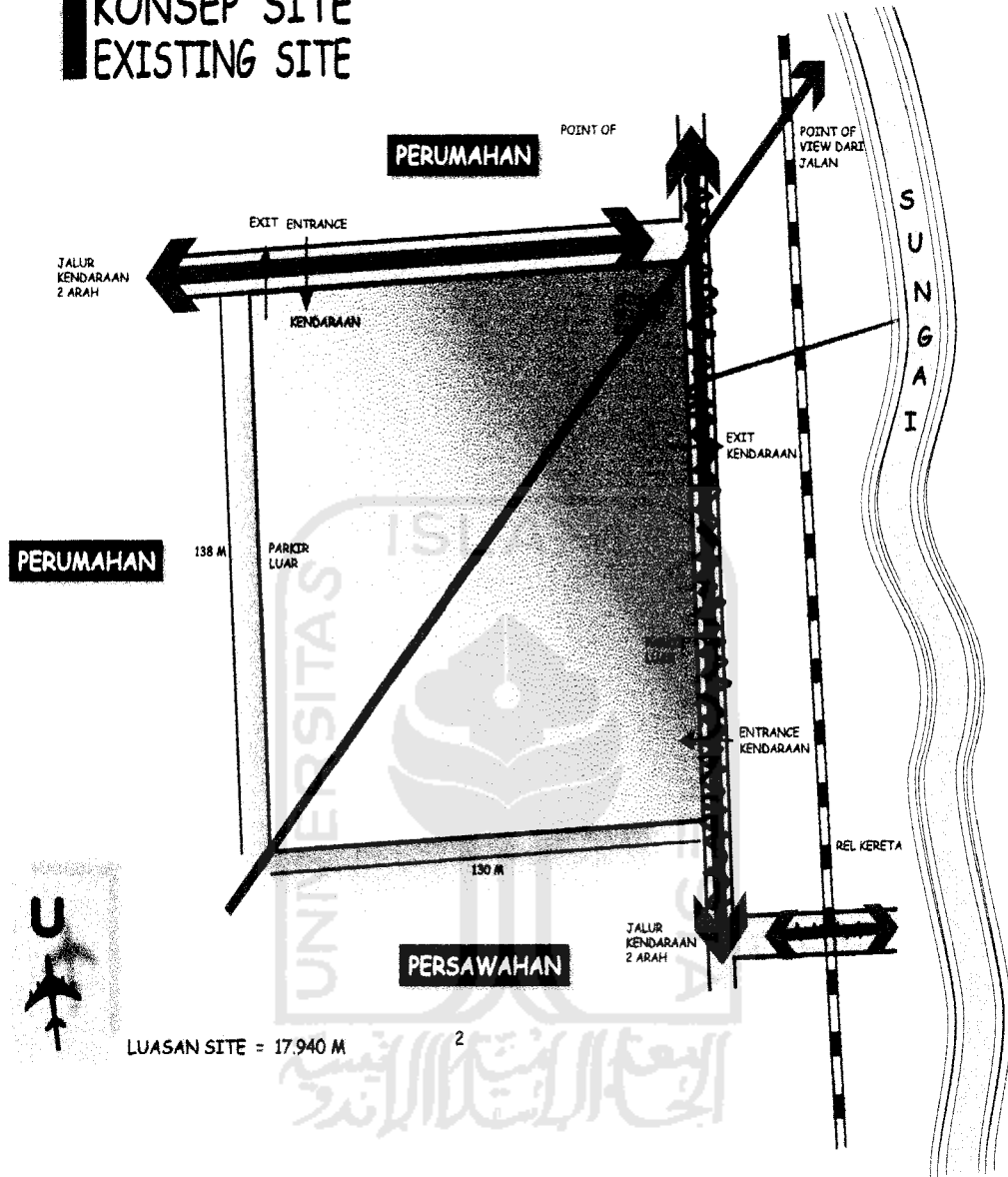
Site pusat perbelanjaan terletak di jalan Saman Hudi, jalan Agus Salim pada Kecamatan Slawi Kulon, Kabupaten Tegal, Propinsi Jawa Tengah.



Gambar 2. 5. Lokasi Site

Sumber : Analisa

KONSEP SITE EXISTING SITE

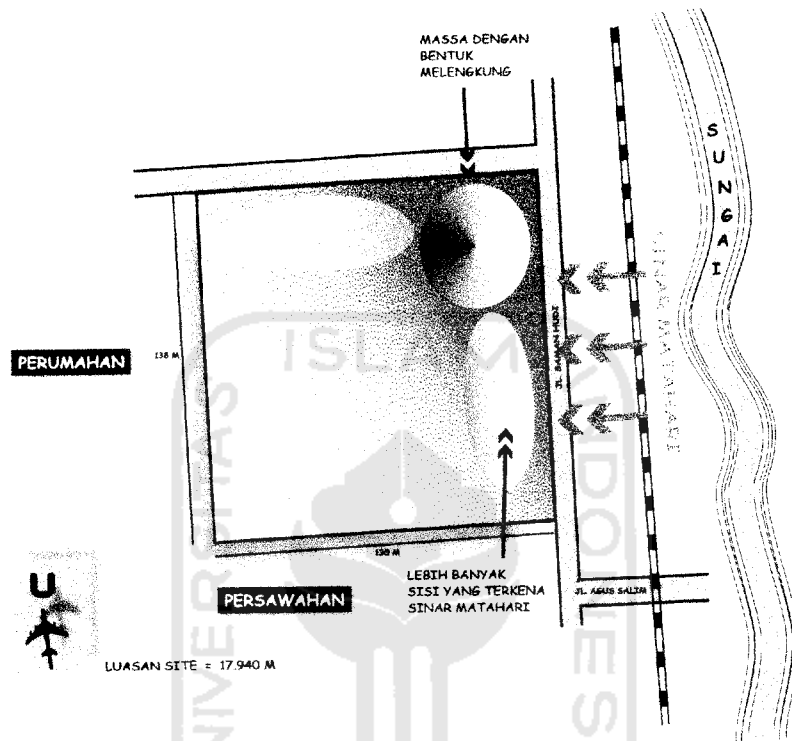


Gambar 2. 6. Konsep Site

Sumber : Analisa

Penyinaran Matahari

Dengan pemanfaatan sinar matahari yang memaksimalkan perletakan massa bangunan, sehingga massa dimiringkan atau dengan bentuk yang melengkung (tidak tegak lurus terhadap arah timur dan barat)



Gambar 2. 7. Penyinaran Matahari

Sumber : Analisa

Penataan Vegetasi

Vegetasi sebagai peneduh dan barrier, penempatannya pada jalur sirkulasi umum yang berada dipinggir site bagian depan. Jenisnya akasia.

Vegetasi sebagai pengarah, penempatannya pada jalur sirkulasi pejalan kaki maupun jalur kendaraan. Jenisnya palem raja dan cemara, juga mempertimbangkan estetika.

II. 8. 2. Kebutuhan Ruang

Dengan memperhatikan fungsi dan kebutuhan terhadap bangunan sebagai pusat perbelanjaan dan rekreasi, analisa terhadap kebutuhan ruang bangunan yaitu :

1) Ruang Utama

- a. Jenis kegiatan
 - Kegiatan perdagangan
 - Kegiatan rekreasi
- b. Pelaku kegiatan
 - Pedagang atau penjual
 - Pembeli atau konsumen
- c. Kebutuhan ruang
 - Toko retail
 - Supermarket
 - Departement store
 - Mall
 - Ruang permainan anak
 - Game center
 - Cafeteria / coffee break
 - Restaurant / food court
 - Lavatory

2) Ruang pendukung

- a. Jenis kegiatan
 - Kegiatan pengelolaan
 - Kegiatan pengadaan barang
- b. pelaku kegiatan
 - Direksi
 - Sekretaris
 - Staff
 - Supplier dan pedagang
- c. Kebutuhan ruang
 - Ruang direksi

- Ruang sekretaris
- Ruang staff
- Ruang tamu
- Ruang rapat
- Dapur
- Gudang
- Lavatory

3) Ruang service

a. Jenis kegiatan

- Kegiatan perawatan
- Kegiatan keamanan

b. Pelaku kegiatan

- Teknisi
- Cleaning service
- Satpam

c. Kebutuhan ruang

- Ruang teknisi
- Cleaning service
- MEE
- Lavatory
- Gudang
- Ruang parkir pengunjung
- Ruang parkir pengelola



II. 8. 3. Besaran Ruang

No	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas , Jumlah	Standar M ²	Besaran M ²
1	Ruang Utama	Toko retail	70 buah	40	2800
		Departement store	2 buah		1800

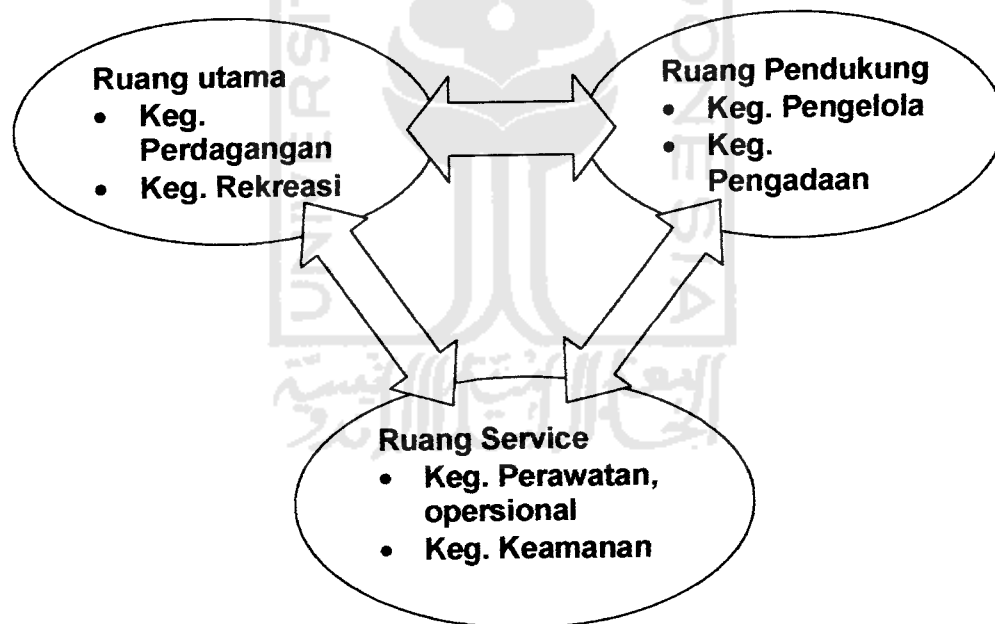
		Supermarket	1 buah		900
		Main mall, Atrium	1 buah		1500
		Restaurant, food court	3 buah 60 orang		450
		Caffetaria, coffee break	buah		200
		R. permainan Anak	1 buah		150
		Game Center	2 buah		300
		Lavatory	6 buah	1,68	10
2	Ruang Pendukung	R. Direksi	1 buah, 1 orang	25	25
		R. Sekretaris	1 buah, 1 orang	12	12
		R. Staff	1 buah, 5 orang	8	40
		R. Tamu	1 buah, 4 orang		6
		Dapur	1 buah		6
		Gudang	1 buah		10
		R. Stok Barang	1 buah		40
		Lavatory	2 buah	1,68	4
3	Ruang Service	R. Teknisi	1 buah, 4 orang	8	32
		R. Ceaning Sevice	1 buah		25
		R. Keamanan	1 buah		25
		Pos Satpam	2 buah		8
		R. Genset	1 buah		50
		R. MEE	1 buah		25
		Gudang	1 buah		10
		Lavatory	2 buah		4

	Parkir Pengunjung	100 mobil 200 motor		1500
	Parkir Pengelola	25 mobil 50 motor		450
	Jumlah			35332

II. 8. 4. Program Ruang

Konsep Hubungan Ruang

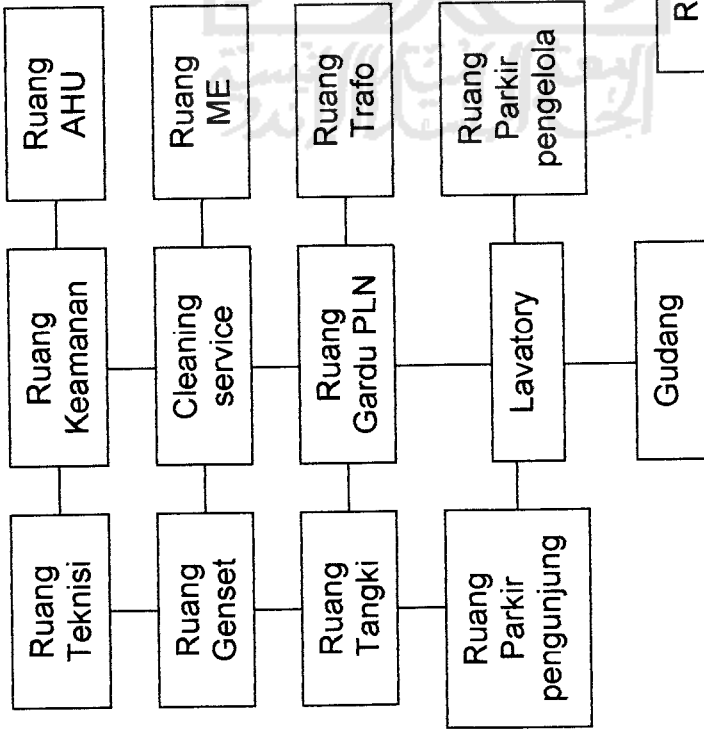
Dari ketiga kelompok ruang saling berhubungan berhubungan tetapi tidak secara langsung (tetap dibedakan dengan pembatas ataupun dengan tingkatan/level) dengan pertimbangan perlunya pemisahan pada masing kelompok ruangnya yang menampung kegiatan berbeda-beda agar tidak saling mengganggu dan terganggu. Ruang-ruang tersebut masih dalam satu kesatuan dalam bangunan.



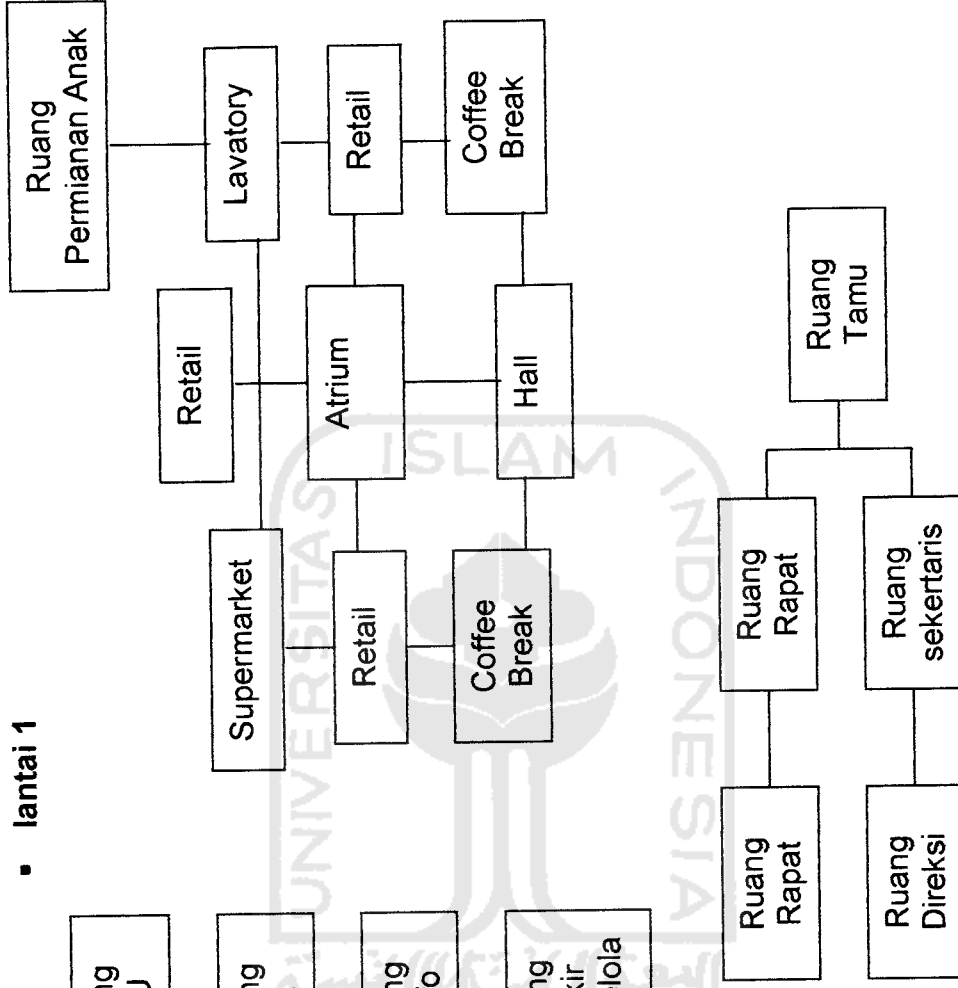
Untuk memperjelas hubungan antara ruang pada masing-masing kegiatan serta hubungannya dengan ruang yang menampung kegiatan lainnya dalam kelompok ruang maupun antar kelompok ruang dengan melihat organisasi ruang.

ORGANISASI RUANG TIAP LANTAI

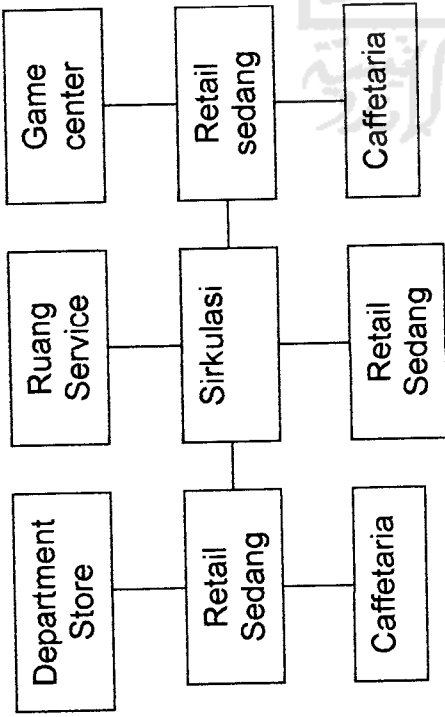
- Lantai Basement



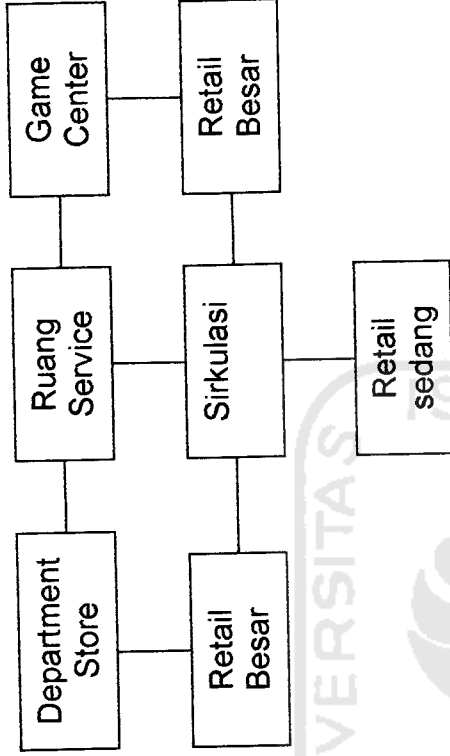
- lantai 1



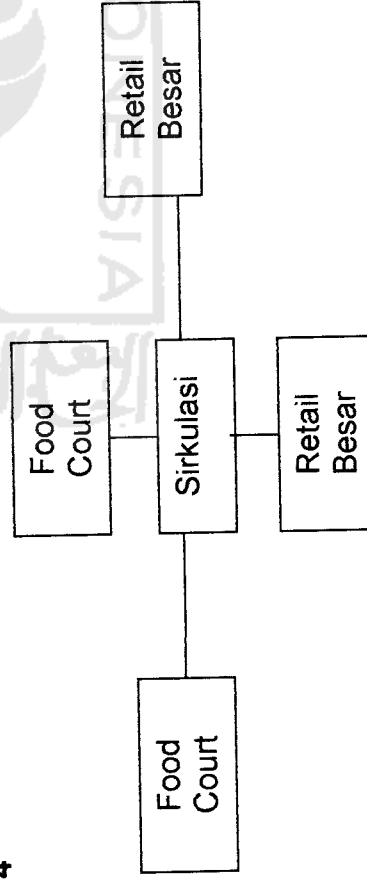
▪ lantai 2



▪ lantai 3



▪ lantai 4



Gagasan Ruang Dalam Yang Kreatif

Suasana kreatif pada pusat perbelanjaan

Suasana kreatif yang dibentuk oleh kegiatan perdagangan atau fasilitas-fasilitas publik lain seperti atrium, mall, cafeteria, food court dan ruang permainan anak.

Kegiatan pengunjung bisa berupa kegiatan berbelanja maupun kegiatan berjalan-jalan atau hanya sekedar melihat-lihat yang memberikan suasana yang kreatif. Atrium, mall mempunyai kekuatan untuk menciptakan suasana kreatif, mall sebagai jalur sirkulasi juga adanya tempat duduk dengan taman-taman sehingga pengunjung bisa melihat-lihat keadaan dan kegiatan sekitar. Mall juga dapat melihat aktifitas yang ada di atasnya..



Gambar 2. 10. Suasana kreatif pada mall

Sumber : Analisa

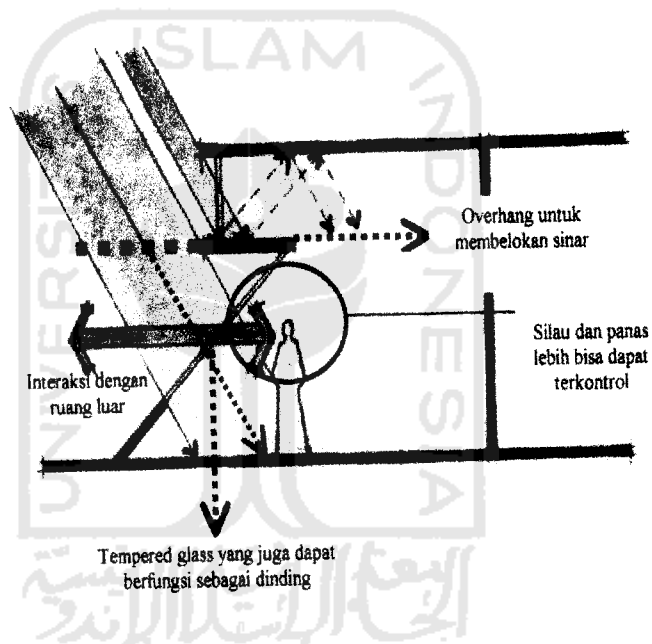
Gagasan Unsur Alam Sebagai Penambah Suasana Rekreatif Pada Ruang Dalam

Unsur alam yang digunakan berupa sinar matahari dan tumbuhan

Sinar matahari

1. Bukaannya pada sisi samping

Dengan memiringkan bukaan kesisi luar dengan meletakkan overhang, khususnya pada bagian atas bukaan yang dimiringkan. Bukaannya pada sisi samping ini berada pada ruang-ruang selasar.

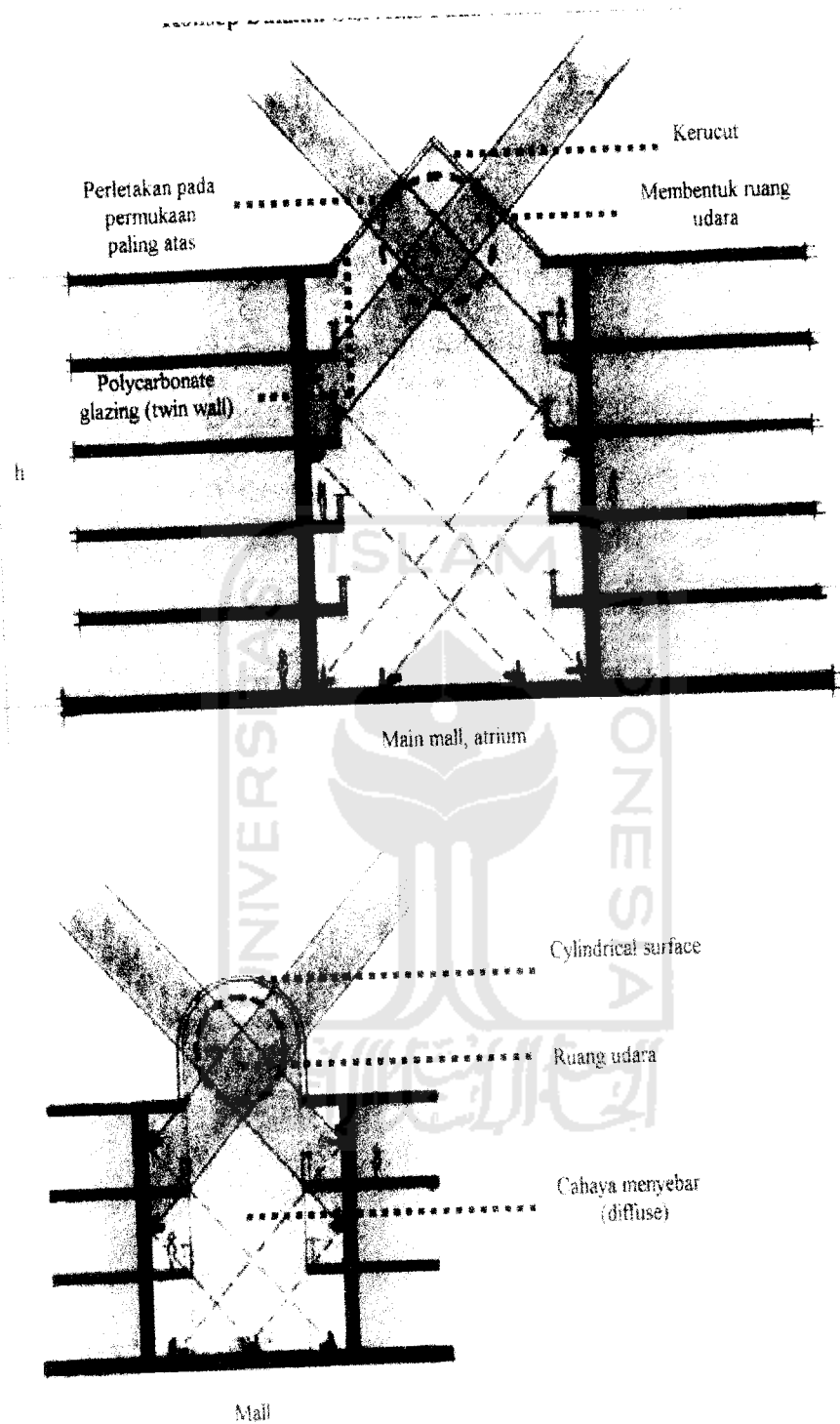


Gambar 2. 11. Bukaannya pada sisi samping

Sumber : Analisa

2. Bukaannya pada sisi atas

- Menghindari bukaan yang datar pada sisi atas dengan menggunakan bentuk skylight atap yang dimiringkan atau lengkung.
- Meletakkan skylight pada tempat yang paling tinggi.
- Bukaannya ini dapat meneruskan cahayanya keseluruhan lantai (membentuk void) yaitu pada main mall, mall.



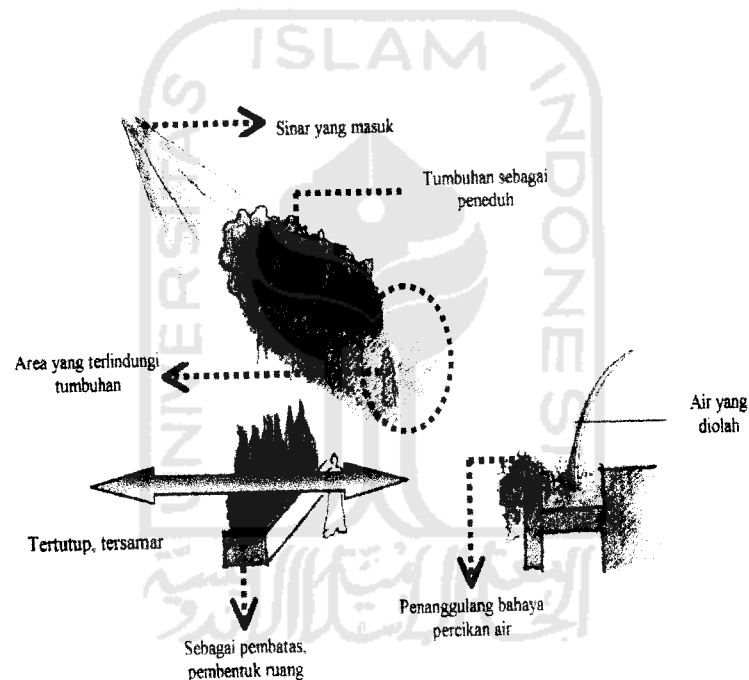
Gambar 2. 12. Bukaan sisi atas pada mall
 Sumber : Analisa

Tumbuhan

Tumbuhan sebagai elemen landscape digunakan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam pusat perbelanjaan dengan cara :

- Penataan sebagai peneduh pada tempat-tempat dimana sinar matahari masuk ke dalam ruangan.
- Penataan yang dapat menciptakan ruang tertentu sebagai pembatas ruang ataupun pembentuk ruang.

Untuk sistim pemeliharaannya terutama penyiraman maka dapat digunakan penyiraman otomatis dengan pengaturan waktu.

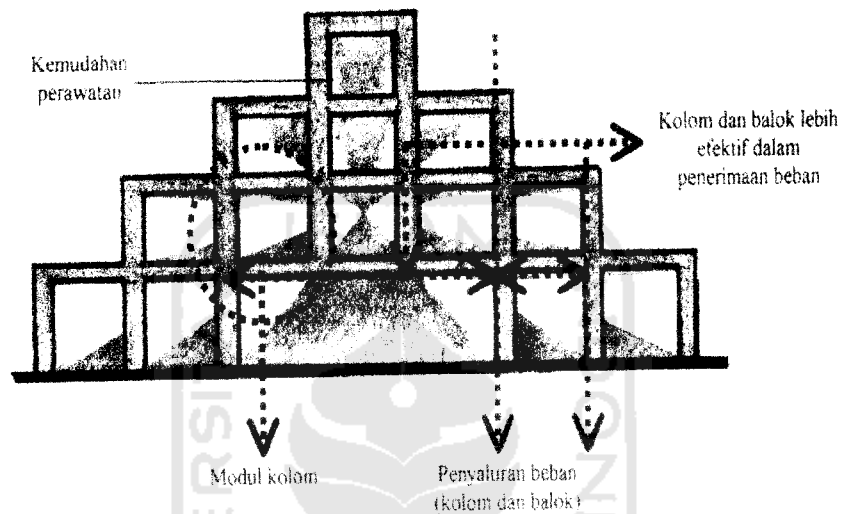


Gambar 2. 13. Penataan tumbuhan

Sumber : Analisa

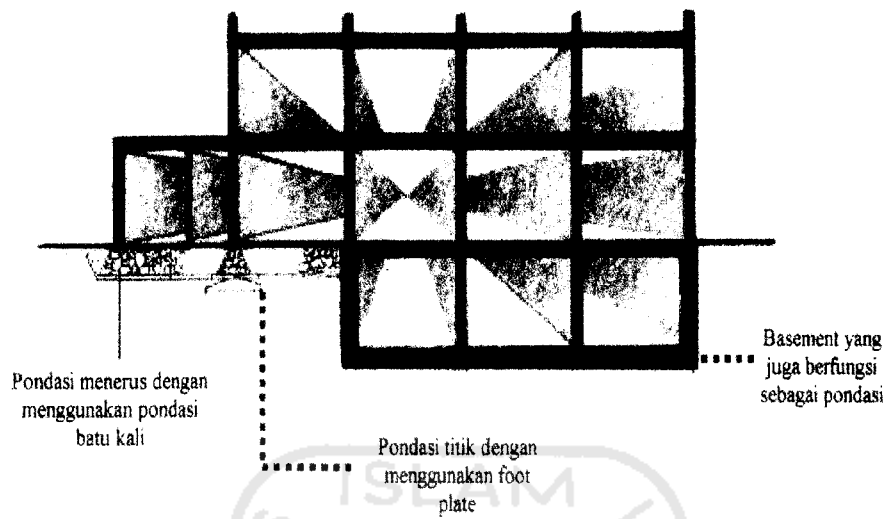
II. 9. Sistem Struktur

Struktur utama pada bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka kaku. Jarak antara kolomnya disesuaikan dengan modul ruang sedangkan dimensi kolom dan balok disesuaikan dengan jarak bentangnya.



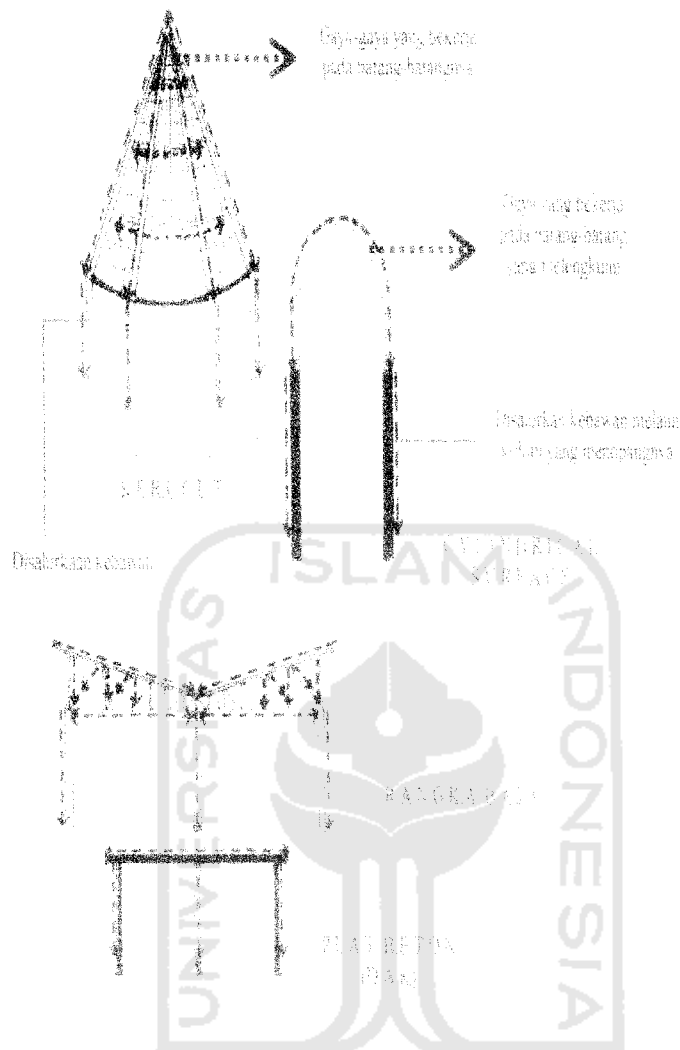
Gambar 2. 14. Sistem struktur utama
Sumber : Analisa

Sedangkan untuk sistem struktur pondasinya menggunakan pondasi titik dan pondasi menerus. Pondasi titiknya adalah berupa pondasi foot plate, dengan bentuk talapaknya dan pondasi menerus digunakan pondasi batu kali untuk tempat – tempat yang tidak digunakan sebagai basement, karena basement itu sendiri sudah berfungsi juga sebagai pondasi menerus.



Gambar 2. 15. Sistem struktur pondasi
Sumber : Analisa

Skylight selain berfungsi sebagai tempat masuknya sinar matahari juga berfungsi sebagai atap. Bentuk skylight yang dipilih adalah berbentuk kerucut dan bentuk yang memanjang dengan permukaan melengkung (cylindrical surface). Untuk sistem struktur atap yang lain dapat menggunakan rangka baja ataupun plat beton (dak).



Gambar 2. 16. Sistem struktur atap
Sumber : Analisa

II. 10. Sistem Utilitas

II. 10.1. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada pusat perbelanjaan ini terdiri dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan :

1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dapat digunakan terutama untuk penerangan pada siang hari didalam mall dan ruang – ruang sirkulasi unit pertokoan yang berdekatan dengan sisi luar. Jenis –

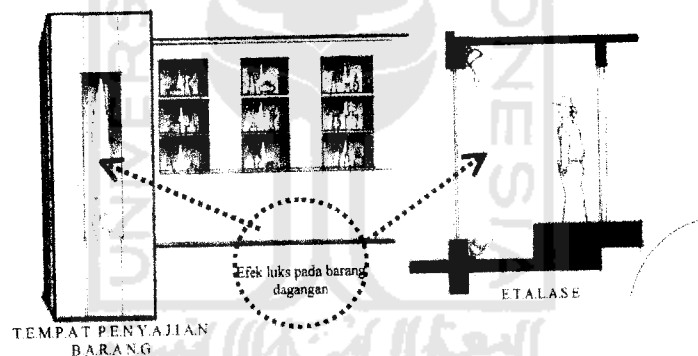
jenis dan bahan - bahan yang digunakan untuk dapat memberikan pencahayaan alami ini telah dibahas pada tahap sebelumnya.

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan dalam bangunan ini selain berfungsi sebagai penerangan bangunan juga dapat ditata perletakannya dan dipilih kualitas cahayanya untuk menimbulkan efek – efek tertentu.

Pencahayaan buatan pada bangunan pusat perbelanjaan yang dapat menimbulkan efek – efek luks terutama pada area perdagangan :

- Jendela peraga terutama pada toko retail
- Tempat – tempat penyajian pada departement store dan retail serta supermaket.

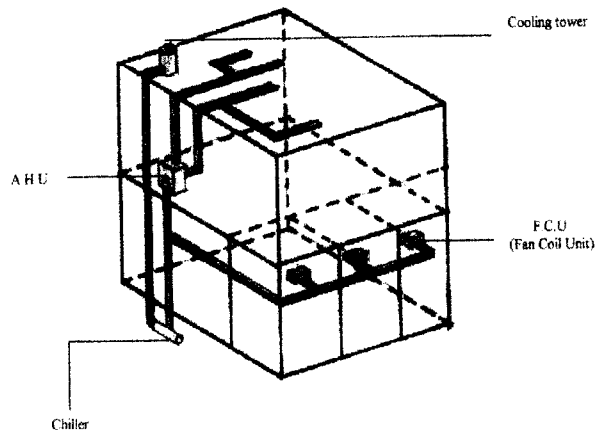


Gambar 2. 17. Sistem pencahayaan buatan pada area perdagangan

Sumber : Analisa

II. 10. 2. Sistem Penghawaan

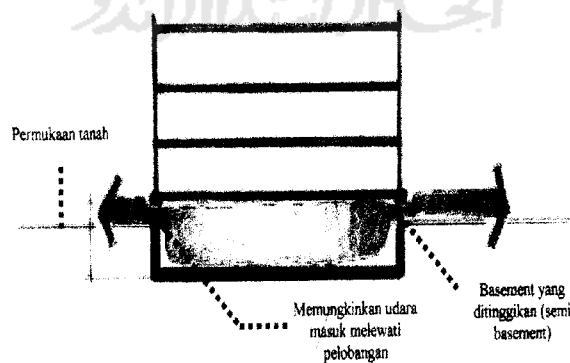
1. Sistem penghawaan yang dominan pada pusat perbelanjaan ini adalah dengan menggunakan sistem penghawaan buatan berupa Air Conditioner dengan sistem sentral, terutama untuk kelompok ruang utama dan kelompok ruang pendukung.



Gambar 2. 18. Sistem penghawaan buatan

Sumber : Analisa

2. Sistem penghawaan alami terdapat pada kelompok ruang service dimana pada dasarnya kelompok ruang ini tidak membutuhkan penghawaan buatan khususnya AC, kecuali pada ruang keamanan (CCTV), karena kelompok ruang service ini direncanakan berada pada basement, maka untuk penghawaan alamianya diperoleh dengan cara meninggikan basement (semi basement) tersebut agar sebagian sisi samping pada basement-nya dapat berhubungan dengan ruang luar sebagai bukaan untuk dapat mengalirkan udara.

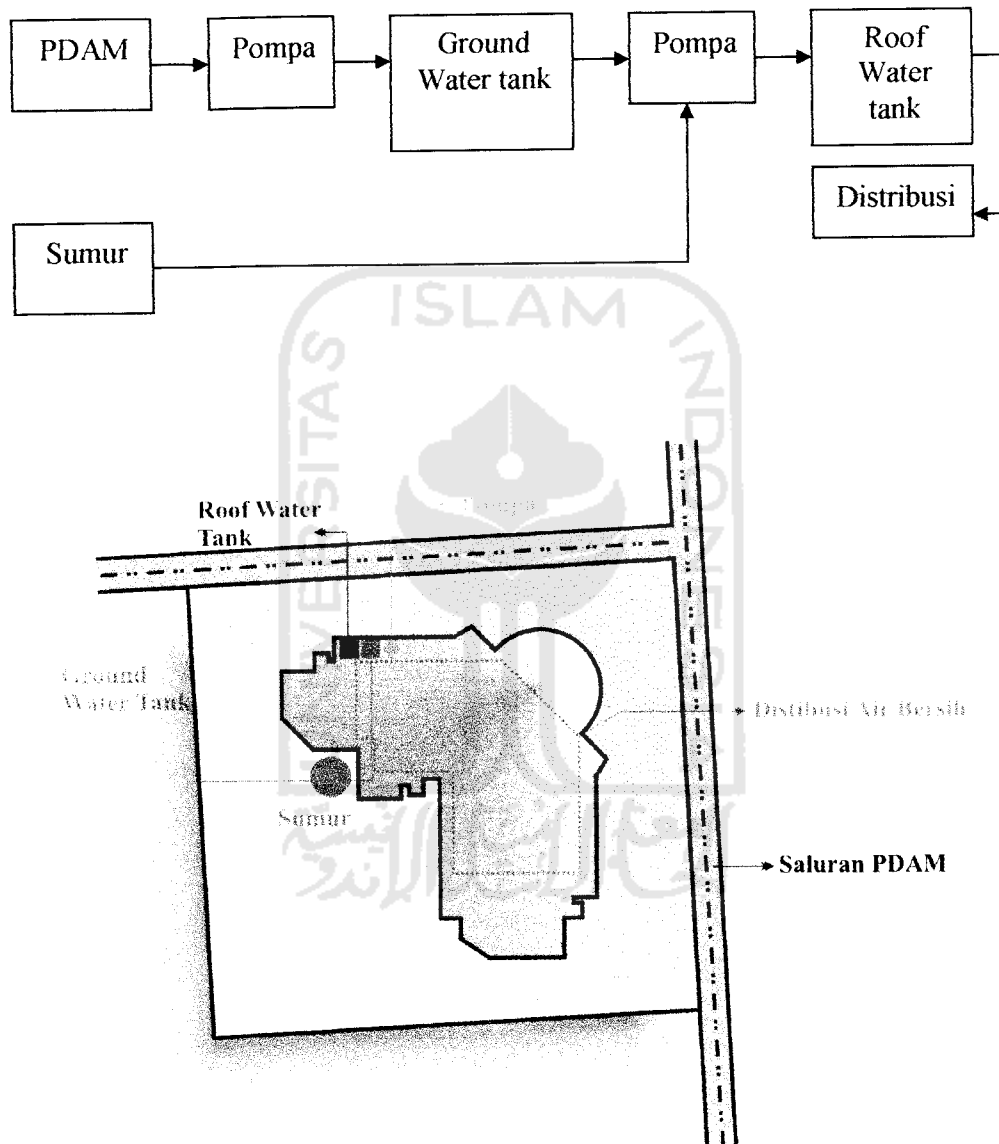


Gambar 2. 19. Sistem penghawaan alami

Sumber : Analisa

II. 10. 3. Jaringan Air Bersih

Air bersih yang digunakan untuk minum, lavatory, pemadam kebakaran maupun yang digunakan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam bersumber dari sumur dalam dan PDAM. Pendistribusian air bersih ini menggunakan sistem *down feed*.



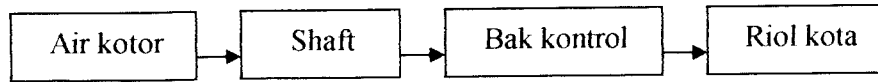
Gambar 2. 20. Jaringan Air Bersih

Sumber : Analisa

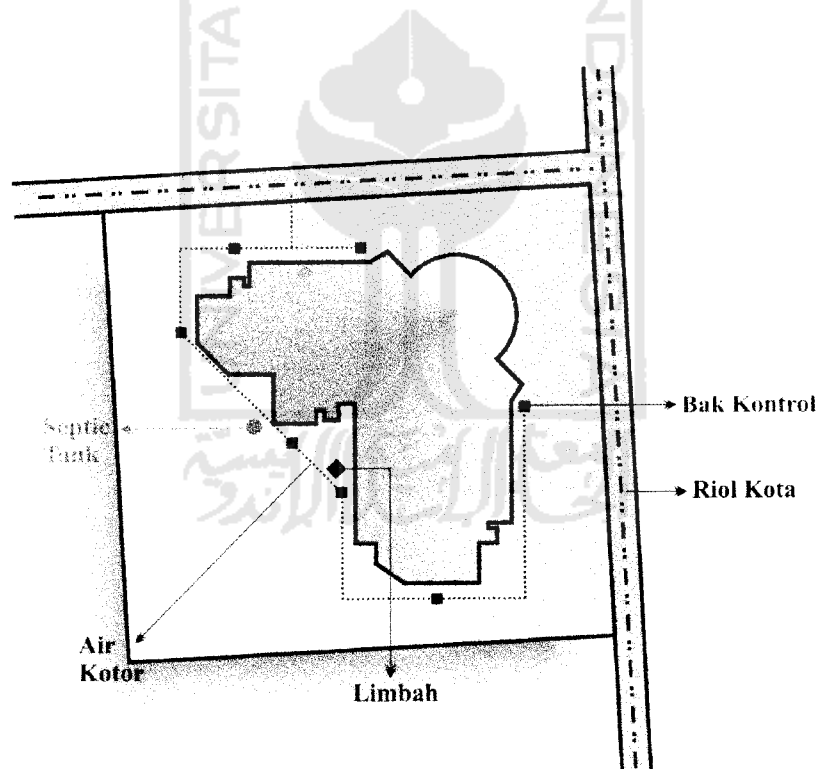


II.10. 4. Jaringan Air Kotor dan Limbah (manusia)

Air kotor yang dimaksud adalah air bekas cucian, memasak, maupun kegiatan lain. Jaringan pembuangannya adalah sebagai berikut :



Sedangkan limbah yang dimaksud adalah bekas buangan yang bercampur dengan kotoran. Jaringan pembuangannya adalah sebagai berikut :

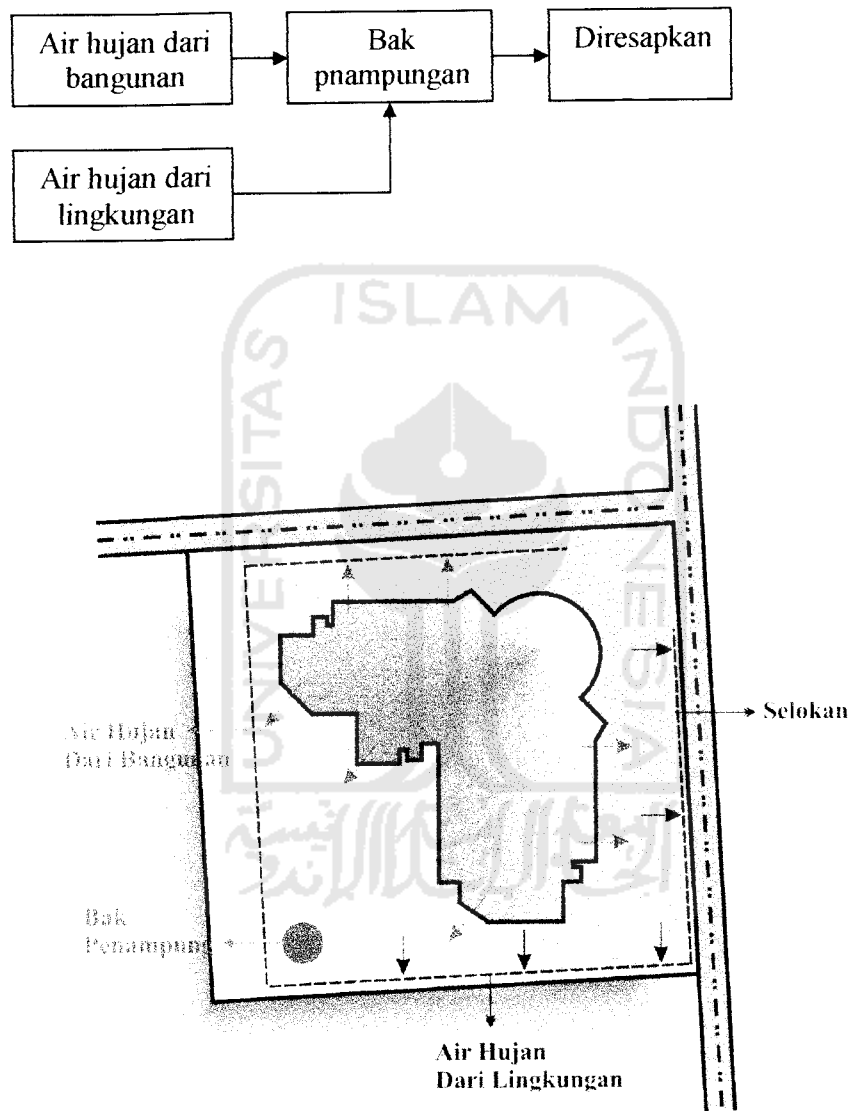


Gambar 2. 20. Jaringan Air Kotor dan Limbah

Sumber : Analisa

II. 10. 5. Jaringan Air Hujan

Air hujan yang diterima pada atap bangunan dialirkan melalui pipa-pipa vertikal pada shaft ke bak penampungan untuk diresapkan, sedangkan untuk air hujan yang jatuh pada permukaan tanah (lingkungan) dialirkan dengan selokan-selokan ke bak penampungan untuk diresapkan.

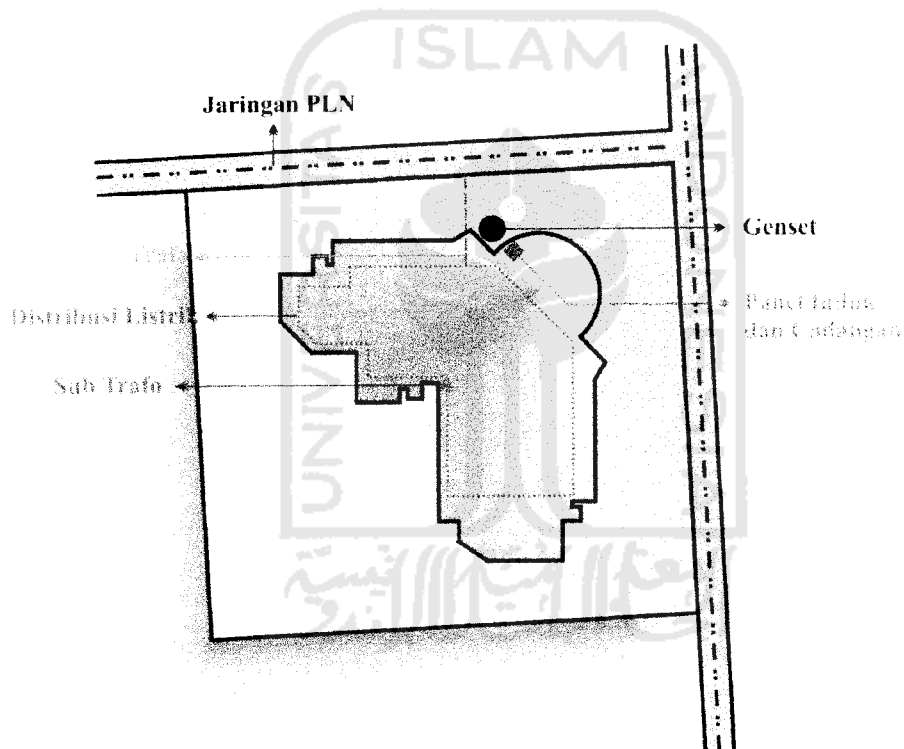
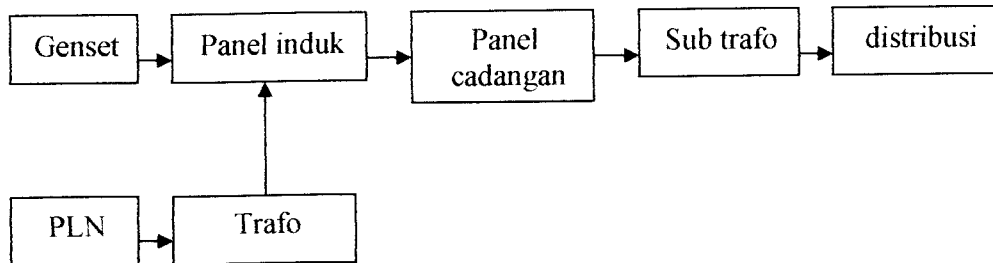


Gambar 2. 22. Jaringan Air Hujan

Sumber : Analisa

II.10. 6. Jaringan Listrik

Untuk penyediaan listrik ini menggunakan tenaga dari PLN dan sebagai cadangan digunakan generator, yang secara otomatis akan menyala apabila listrik dari PLN padam.

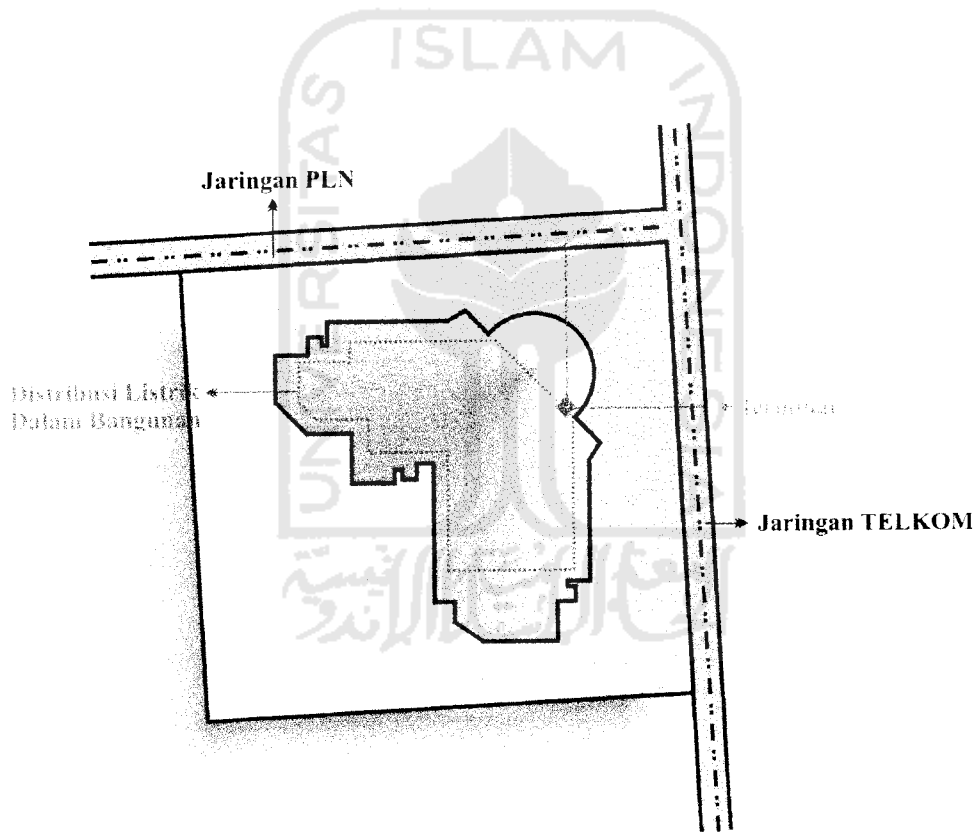
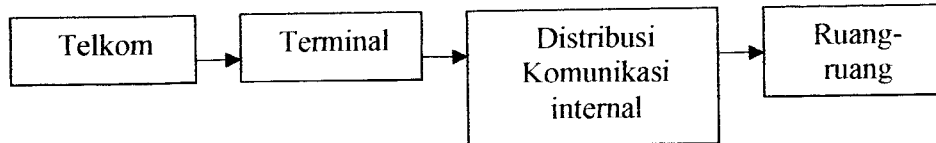


Gambar 2. 23. Jaringan Listrik

Sumber : Analisa

II.10. 7. Jaringan Komunikasi

Jaringan komunikasi (telepon) menggunakan sistem aliran didalam lantai (floor duct system). Selain itu diperlukan panel-panel atau terminal telepon yang langsung dapat menghubungkan dengan luar bangunan maupun dalam bangunan yaitu dengan menggunakan sisitem PABX(Private Automatic Branch Exchange).

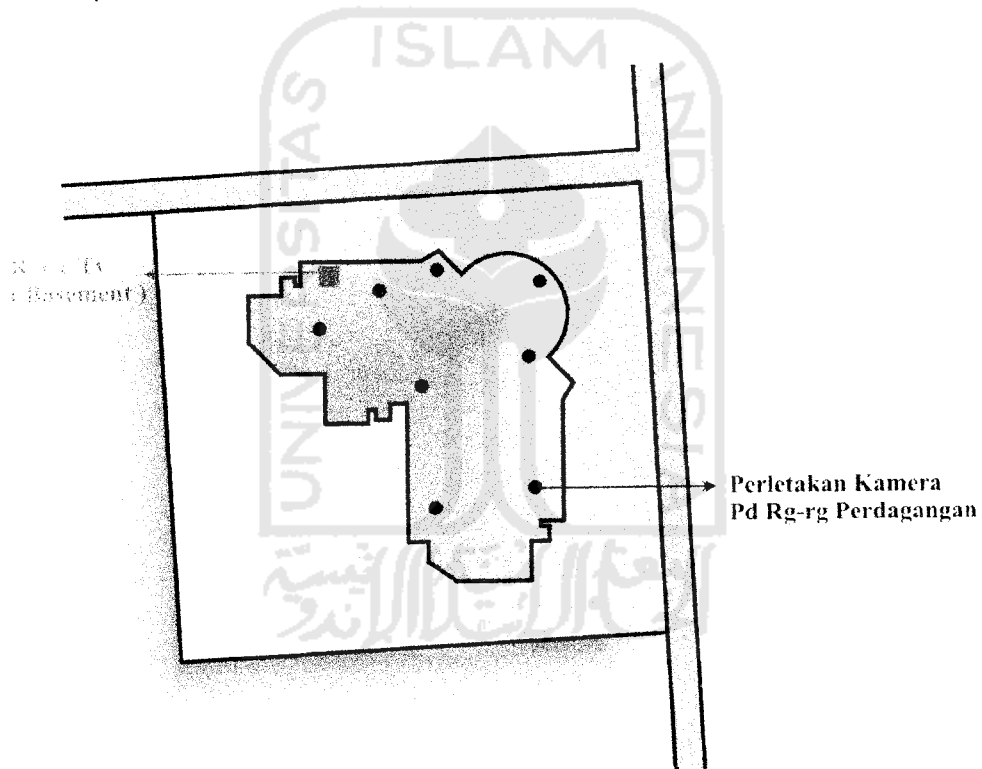


Gambar 2. 24. Jaringan Komunikasi

Sumber : Analisa

II. 10. 8. Sistem Keamanan

Untuk memonitor keamanan ruangan-ruangan pada pusat perbelanjaan ini maka diperlukan CCTV (Close circuit Television) yang berfungsi untuk memonitor suatu ruangan melalui layar televisi/monitor, yang menampilkan gambar dari rekaman kamera yang dipasang disetiap sudut ruangan (sebisa mungkin tersembunyi). Semua kegiatan didalam suatu ruangan tersebut termonitor di suatu ruangan security. Perletakan kamera ini terutama pada pintu masuk, ruang-ruang perbelanjaan, tangga darurat, ruang parkir didalam bangunan. Selain menggunakan CCTV tersebut sisitem keamanan pada pusat perbelanjaan ini juga didukung oleh satpam.

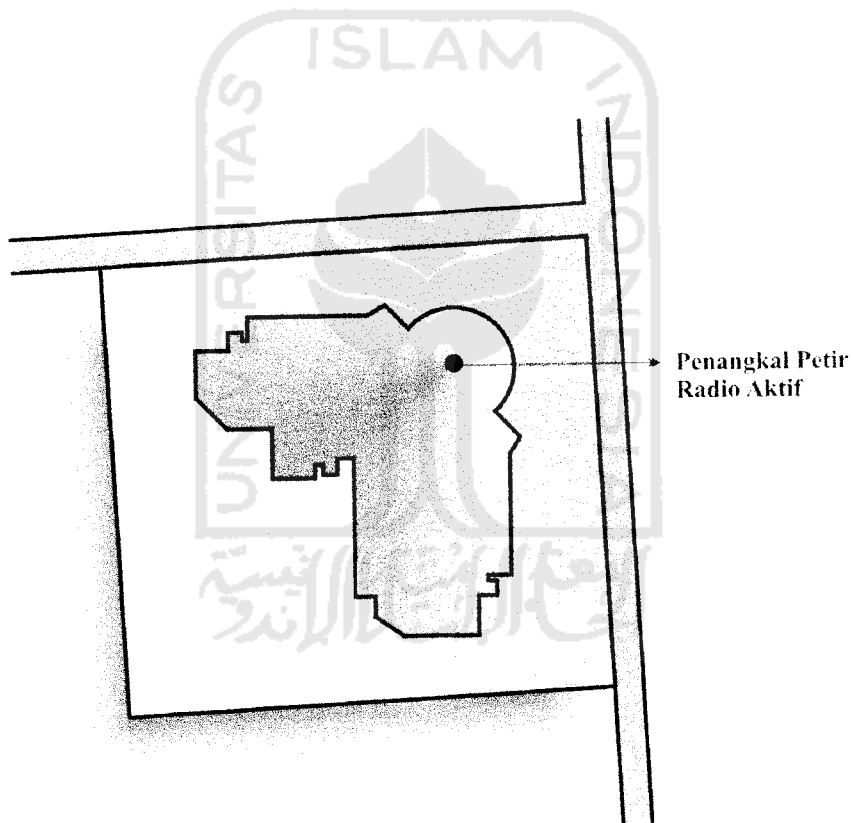


Gambar 2. 25. Sistem Keamanan

Sumber : Analisa

II.10. 9. Sistem Penangkal Petir

Pengamanan untuk bangunan dari bahaya sambaran petir maa perlu dilakukan dengan memasang suatu alat penangkal petir pada puncak bangunan tersebut. Untuk sistem yang digunakan adalah sistem radioaktif dimana dengan pertimbangan luas bangunan cukup besar, karena sistem ini mempunyai bentangan perlindungan yang cukup besar sehingga dalam satu bangunan cukup menggunakan satu tempat penangkal petir. Penangkal petir ini lebih tidak mengganggu keindahan dari bangunan dibandingkan dengan sisitem penangkal petir lain, karena jumlahnya yang hanya satu.

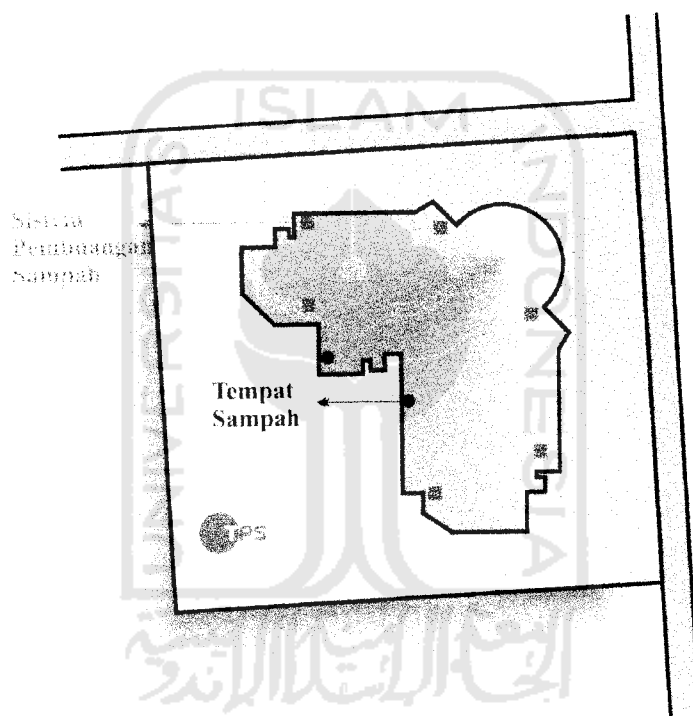
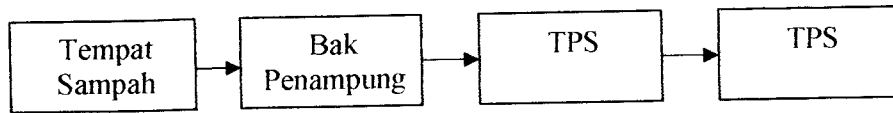


Gambar 2. 26. Sistem Penangkal Petir

Sumber : Analisa

II. 10. 10. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah yang digunakan adalah sebagai berikut :



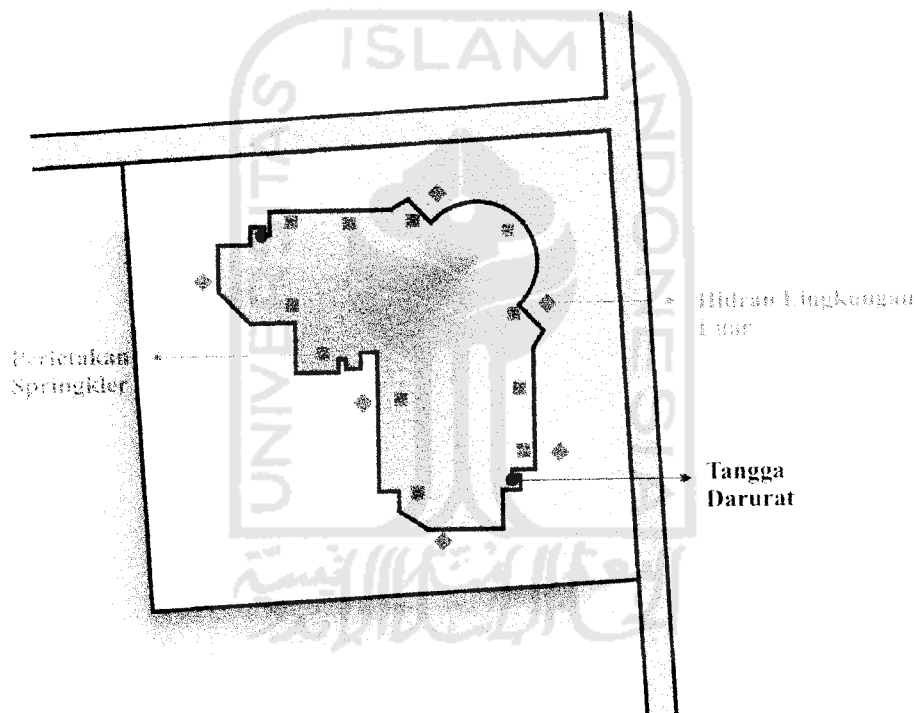
Gambar 2. 27. Sistem Pembuangan Sampah

Sumber : Analisa

II. 10. 11. Sistem Pemadam Pembakaran

Sistem *fire protection* pada bangunan terdiri dari :

- Sistem *sringkler*
- Sistem fire alarm
- Hidran dan alat pencegah kebakaran lain baik yang berisi air maupun gas halon
- Tangga kebakaran (darurat)



Gambar 2. 28. Sistem Pemadam Kebakaran

Sumber : Analisa