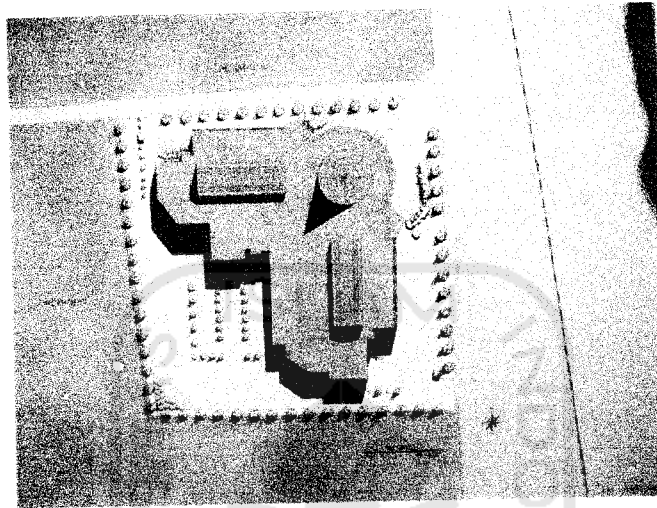


BAGIAN TIGA LAPORAN PERANCANGAN

III. 1. Situasi

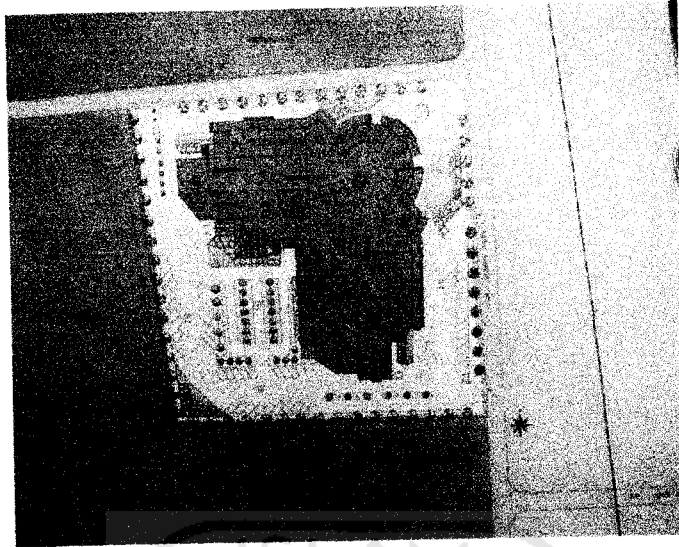


Gambar 3.1. Situasi

➤ **Gubahan massa**

Karakter lingkungan yang mendukung dalam usaha pembentukan massa bangunan yang simetris. Sumbu axis sebagai point of view dari jalan dan sebagai entrance bangunan dengan tujuan kemudahan dalam pencapaian ke bangunan. Massa bangunan berbentuk huruf ' L ' dimana adanya suatu pengikat dari bangunan sebagai sirkulasi, yang terletak ditengah bangunan.

III. 2. Site Plan

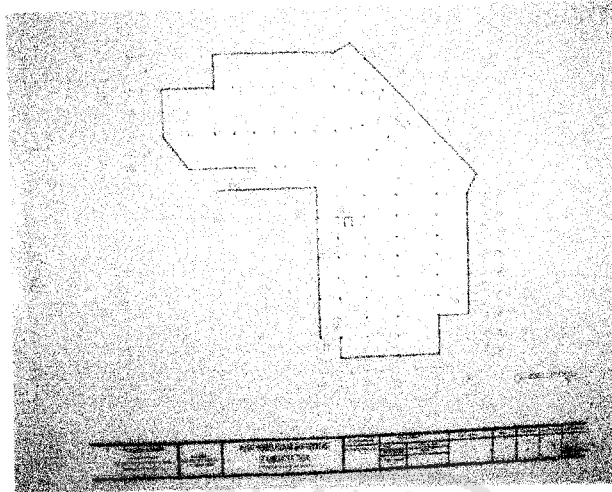


Gambar 3. 2. Site Plan

- Luas site : 17.940 m²
- Luas bangunan lantai 1 : 5724 m²
- Massa Bangunan
Massa bangunan yang melingkar sebagai massa bangunan pengikat atau sirkulasi dari bangunan yang ada.
- Sirkulasi
Entrance pejalan kaki dibuat pada dekat jalan tujuan mudah dalam pencapaian ke bangunan juga sebagai point of view bangunan dari jalan. Sedangkan untuk sirkulasi kendaraan pengunjung baik roda dua maupun roda empat dibuat pada pinggir bangunan untuk memudahkan untuk entrancenya dan langsung menempati parkir kendaraan baik yang ada pada basement maupun untuk parkir luar.
- Penataan landscape
Adanya pohon sebagai filter kebisingan karena tingkat tingkat kebisingan yang tinggi dari jalan, pohon sebagai peneduh, pohon sebagai pengarah dan penyerapan air dan juga pohon sebagai tanaman hias yang ada pada ruang dalam.

III.3. Denah

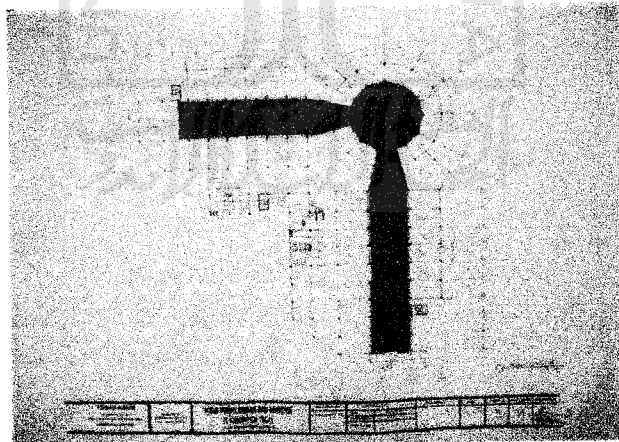
➤ Lantai basement



Gambar 3.3. basement

Fungsi basement sebagai ruang pengelola pengadaan barang, parkir, ruang utilitas. Daya tampung untuk parkir kendaraan pengunjung 62 mobil, 142 motor. Sirkulasi dibuat dua arah dengan pertimbangan kendaraan bisa langsung menuju kearah yang akan ditujunya

➤ Lantai 1

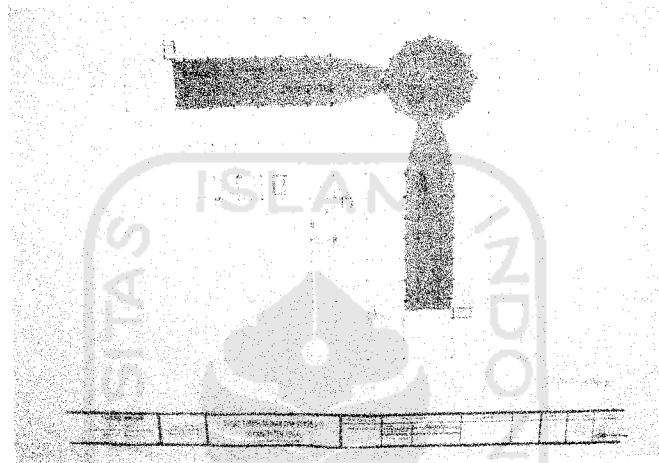


Gambar 3.4. Lantai 1

Lantai 1 terdiri dari ruang informasi, hall pameran, 25 retail sedang, 6 retail kecil, ruang permainan anak, coffee break, supermarket, ruang service. Pada lantai 1 adanya atrium yang cukup besar yang fungsinya

sebagai pameran juga sebagai pengikat (sirkulasi), ada juga lift panorama sebagai sirkulasi vertikal ditambah tempat duduk dengan gemercik air sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam. Terdapat juga mall, dengan sepanjang mall itu ada tempat duduk dengan taman-tamannya yang berfungsi sebagai tempat istirahat atau berhenti sejenak sambil melihat – lihat sekitar.

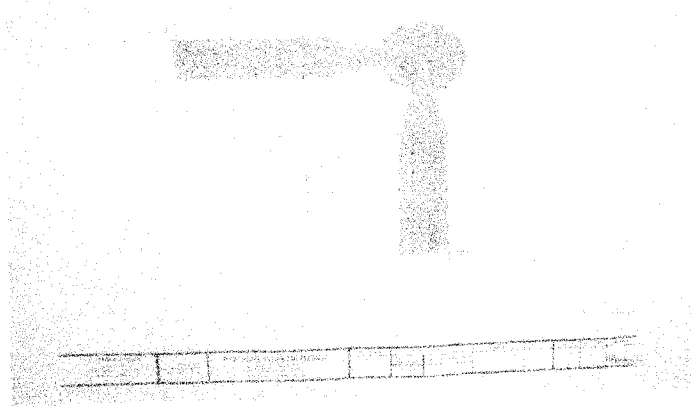
➤ **Lantai 2**



Gambar 3. 5. Lantai 2

Pada lantai 2 adanya retail-retail, coffee break, dan yang paling penting adanya daya tarik (magnet) berupa departement store dan game center yang terletak pada ujung bangunan sehingga apabila pengunjung ingin mencapainya harus terlebih dahulu melewati retail-retail yang ada.

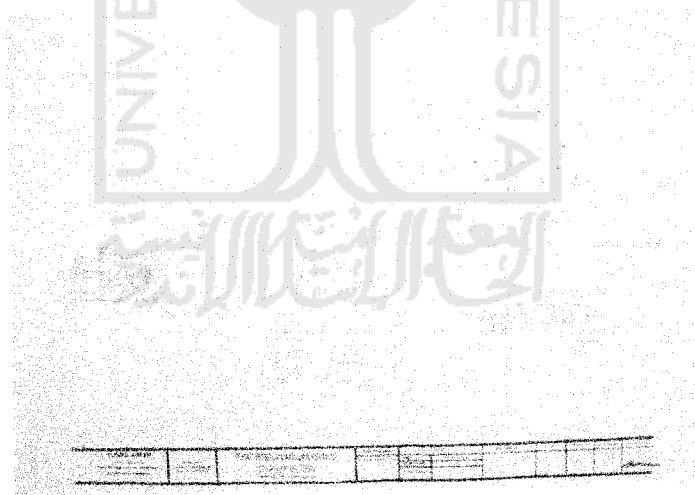
➤ **Lantai 3**



Gambar 3. 6. Lantai 3

Pada lantai 3 ini ruang-ruang yang hampir sama seperti pada lantai 2 yaitu adanya retail-retail, coffee break, departemen store, ruang service. Tetapi pada lantai 3 terdapat retail yang besar sedangkan pada lantai 2 terdapat retail yang sedang dan retail yang kecil.

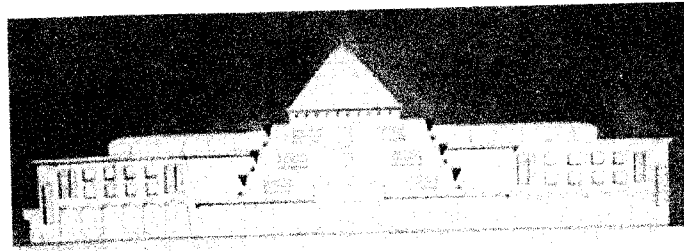
➤ **Lantai 4**



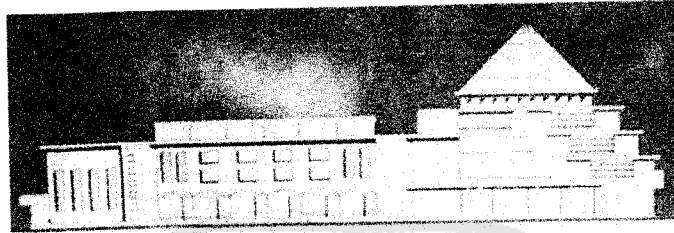
Gambar 3. 7. Lantai 4

Lantai 4 hanya pada massa yang melingkar, terdapat retail-retail yang besar ditambah adanya food court.

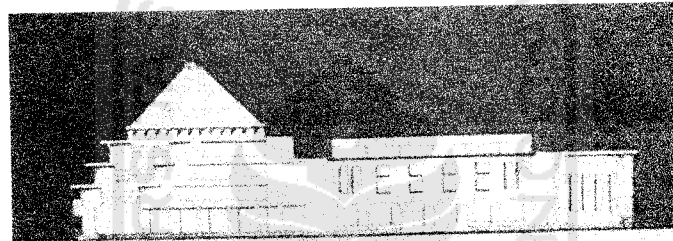
III. 4. Tampak



Gambar 3. 8. Tampak Timur Laut



Gambar 3. 9. Tampak Barat



Gambar 3. 10. Tampak Utara



Gambar 3. 11. Tampak Selatan

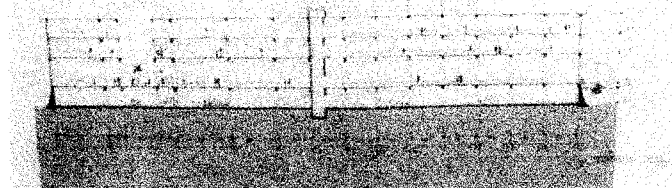
- Pada tampak hal utama yang dipertimbangkan adalah sebisa mungkin (fasade) bangunan dapat dilihat oleh orang yang melintasinya. Hal ini dikarenakan bangunan yang berada dipinggir jalan yang mobilitasnya sangat tinggi, sehingga untuk dapat melihat fasad bangunan secara utuh sangatlah sulit. Untuk itu bangunan sebagai point of view yang fungsinya sebagai entrance pejalan kaki dibuat berundak, sehingga orang dapat melihat setiap lantainya dari pandangan jalan (entrance).

- Fungsi selasar pada sisi jalan supaya orang melalui selasar itu untuk berjalan menuju entrance utama sambil melihat retail-retail yang berada didalam bangunan. Untuk atapnya sendiri mengadopsi bentukan atap pasar pada lingkungan sekitar tetapi telah di ekspose menjadi atap yang melengkung dengan pertimbangan kesesuaian dengan atap di atasnya yang melengkung sebagai pemasukan unsur alam berupa sinar matahari, untuk bahan dan material sudah dibahas pada bab sebelumnya.
- Atap kerucut untuk pemasukan sinar matahari sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam dengan pemanfaat dari sinar matahari atau pemanfaatan dari cahayanya bukan panasnya yang diambil karena sudah memakai bahan dan material yang sangat memungkinkan, jadi pada ruang dalam hanyalah terlihat suasana yang tidak terkurung tapi lebih merasakan suasana luar walaupun kita berada didalam bangunan.

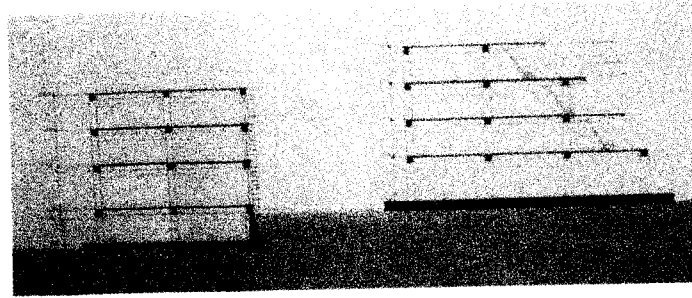
III. 5. Potongan



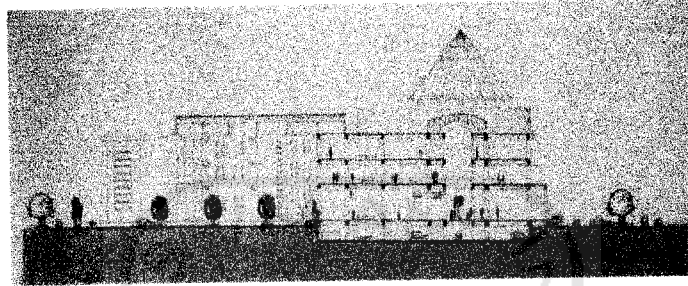
Gambar 3. 12. Potongan X-X



Gambar 3. 13. Potongan Y-Y



Gambar 3. 14. Pot. 1-1, Pot. 2-2

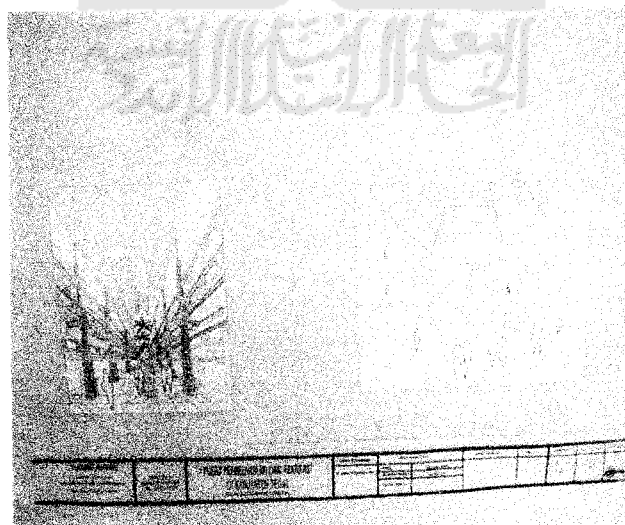


Gambar 3. 15. Potongan Lingkungan

➤ Ketinggian Antar Lantai

Ketinggian lantai 1 ke lantai 2 adalah 6 m, dengan pertimbangan lantai 1 berupa atrium dengan void yang cukup besar sebagai ruang pameran dan untuk menciptakan suasana rekreatif, sedangkan lantai 2 ke lantai 3, atau lantai 3 ke lantai 4 adalah 4 m.

III. 6. Prespektif



Gambar 3. 16. Perspektif

- Pemanfaatan sinar matahari sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam dan tumbuhan sebagai penerap sinar matahari juga sebagai penghias ruangan. Adanya tempat duduk yang fungsinya untuk istirahat sejenak sambil melihat-lihat sekitarnya setelah lelah berbelanja.
- Atrium yang besar sebagai ruang pameran, juga adanya pemanfaatan sinar matahari sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam. Adanya sirkulasi vertikal berupa lift panorama akan lebih menambah suasana pada ruang dalam.

