

BAB II SCHEMATIC DESIGN

PERMASALAHAN

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana menciptakan konsep perancangan suatu Shopping Mall yang menyediakan segala kebutuhan masyarakat sekitar sebagai pusat perbelanjaan, hiburan, dan rekreasi.

PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana menciptakan sirkulasi pengunjung agar tidak monoton.

Bagaimana menciptakan pola layout ruang yang kreatif pada bangunan Shopping Mall.

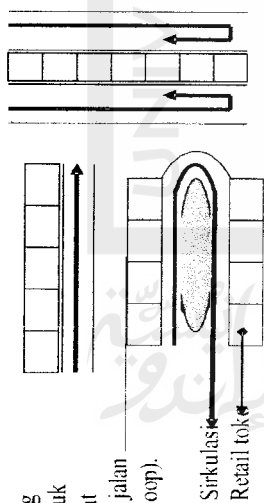
Bagaimana menciptakan konsep citra bangunan Shopping Mall.



2.1 POLA JALUR SIRKULASI

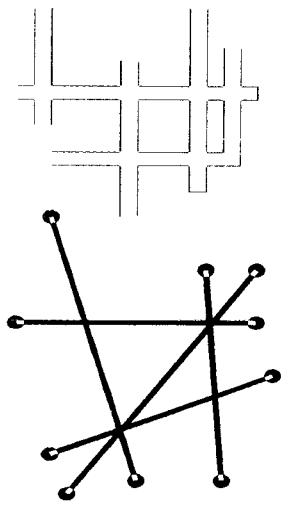
1. Linier

Semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu sederet ruang-ruang. Disamping itu, jalan dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, atau membentuk putaran (loop).



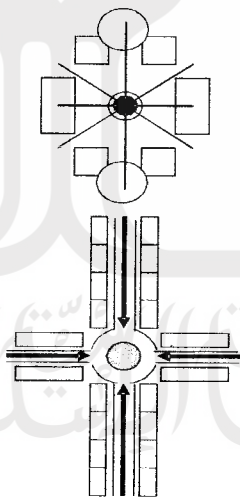
4. Jaringan

Suatu konfigurasi jaringan yang terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.



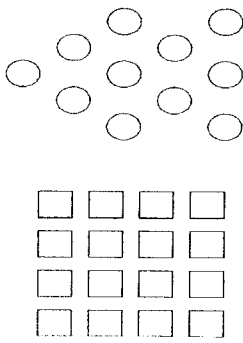
2. Terpusat

Terdiri dari sejumlah bentuk sirkulasi linier yang mengelilingi / menuju satu bentuk dominan yang berada tepat di pusatnya.



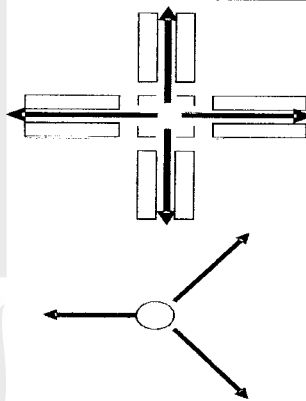
5. Grid

konfigurasi grid terdiri dari 2 pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan kawasan-kawasan ruang segi empat.



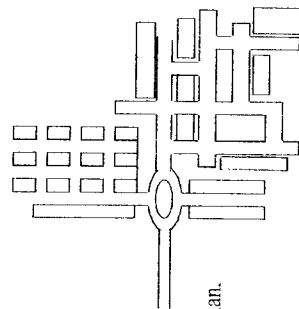
3. Radial

Sistem sirkulasi ini hampir sama dengan sistem sirkulasi Terpusat / sumbu, perbedaannya pada sistem ini jalur sirkulasi dari pusat menuju keluar.



6. Komposit (Gabungan)

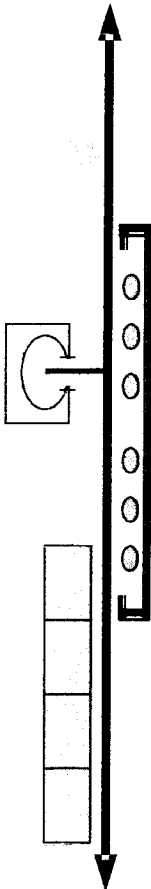
Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya membuat kombinasi dari pola-pola diatas. Hal terpenting dari setiap pola adalah pusat kegiatan, jalan masuk keruangan, serta tempat untuk sirkulasi vertical berupa tangga-tangga, escalator dan elevator. Semua bentuk titik pusat ini memberikan kejelasan jalur pergerakan melalui bangunan dan menyediakan untuk kesempatan untuk berhenti sejenak, bersisrahat, dan menentukan orientasi. Untuk menghindari orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis diantara jalur2 dan titik bangunan dapat dibangun dengan membedakan skala bentuk, panjang, serta penempatannya.





2.1.1 HUBUNGAN JALUR DAN RUANG

Jalur di hubungkan dengan ruang-ruang dalam cara-cara berikut ini

- 1. Melalui ruang-ruang**


 - Kesatuan dari tiap-tiap ruang dipertahankan
 - Konfigurasi jalan yang fleksibel
 - Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.
- 2. Menembus Ruang-ruang**

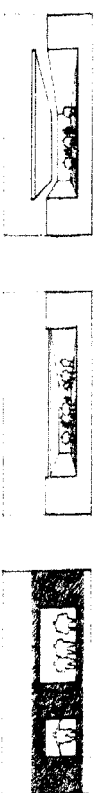
 - Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbuinya, miring atau sepanjang sisinya.
 - Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak didalamnya
- 3. Berakhir Dalam Ruang**


 - Lokasi ruang menentukan jalan.
 - Hubungan jalan ruang ini digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis.

2.1.2 BENTUK RANG SIRKULASI

- 1. Tertutup**
Membentuk galeri umum atau koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang di hubungkan, melalui pintu.


- 2. Terbuka pada salah satu sisinya**
Membentuk balkon atau galeri yang membertakan kontinuitas visual dan kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang di hubungkannya.


- 1. Terbuka pada kedua sisinya**
Membentuk deretan kolom untuk jalan lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dan ruang yang ditembusnya. lebar dan tinggi dari suatu ruang sirkulasi harus sebanding dengan jenis dan jumlah pergerakan tamponnya. Sebuah perbedaan dalam skala harus dibuat antara ruangan untuk umum, ruangan yang lebih pribadi, serta koridor pelayanan.



2.1.3 PERBANDINGAN POLA SIRKULASI

MACAM POLA SIRKULASI	CIRI-CIRI	PENGGUNAAN PADA RUANG
LINIER	<ul style="list-style-type: none"> □ Sangat efektif untuk ruang-ruang berderet. • Dapat berupa jalan lurus, lengkung memotong jalan, atau membentuk putaran. • Cenderung monoton karena sifatnya yang menerus. 	Sirkulasi menuju retail-retail toko
TERPUSAT	<ul style="list-style-type: none"> □ Kumpulan beberapa sirkulasi linier menuju satu pusat. 	Sirkulasi dari retail -retail toko menuju anchor / magnet, misal: plaza, hall dll.
RADIAL	<ul style="list-style-type: none"> □ Sirkulasi dari anchor menuju keluar anchor itu sendiri 	Serupa dengan sirkulasi terpusat.
JARINGAN	<ul style="list-style-type: none"> □ Jalan-jalan yang di hubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang. • Sirkulasi jadi bersifat saling silang sehingga cenderung membingungkan pengunjung. 	Kurang tepat di adopsi pada shopping mall.
GRID	<ul style="list-style-type: none"> □ Sirkulasi yang terdiri dari 2 pasang jalan sejajar yang saling berpotongan menciptakan kawasan ruang segi empat. • Mempunyai keteraturan bentuk. 	Dipakai salah satunya pada Departement Store..

2.2 SIRKULASI YANG TIDAK MONOTON

TIDAK MENERUS

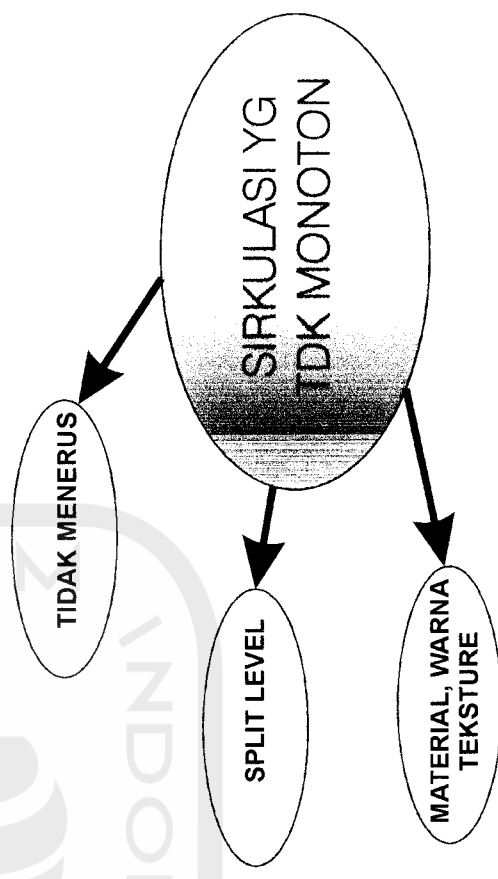
Jalan tersebut tidak lurus sampai puluhan meter, akan tetapi jalan tersebut divariasikan antara yang lurus dan yang bersifat dinamis misalnya elips sehingga kesan monoton tidak terlihat.

SPLIT LEVEL

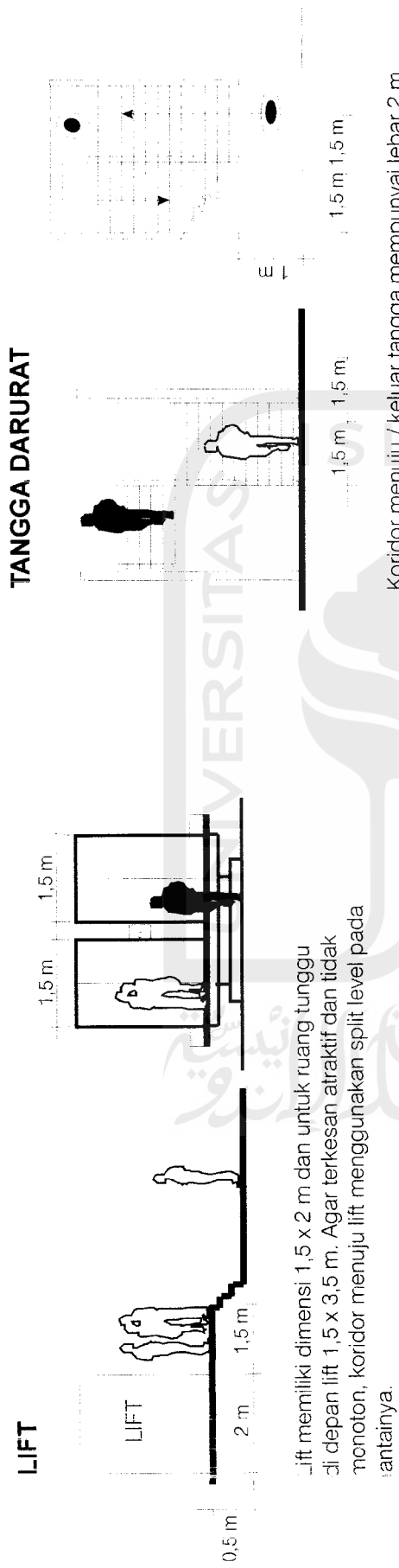
Split level adalah perbedaan ketinggian lantai. Pola tersebut memberi para pejalan kaki masa tenggang untuk naik dan turun tiap level lantai.

PERBEDAAN MATERIAL, WARNA DAN TEKSTURE

Pada jalur sirkulasi atau koridor di berikan perbedaan warna, material dan teksture. Misal : pola lantai dibuat perbedaan teksture, clinding ruang di sisinya di beri perbedaan warna serta materialnya.



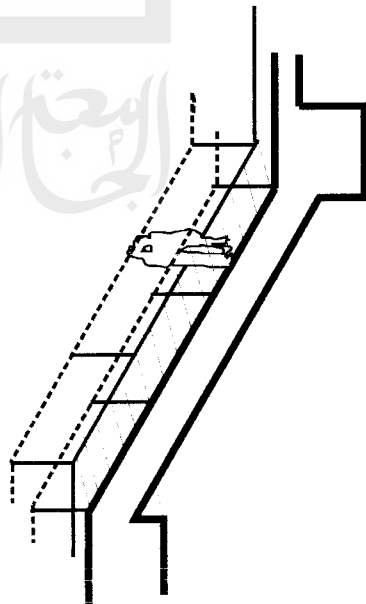
2.2.2 SIRKULASI VERTIKAL



Lift memiliki dimensi 1,5 x 2 m dan untuk ruang tunggu di depan lift 1,5 x 3,5 m. Agar terkesan atraktif dan tidak monoton, koridor menuju lift menggunakan split level pada lantaiannya.

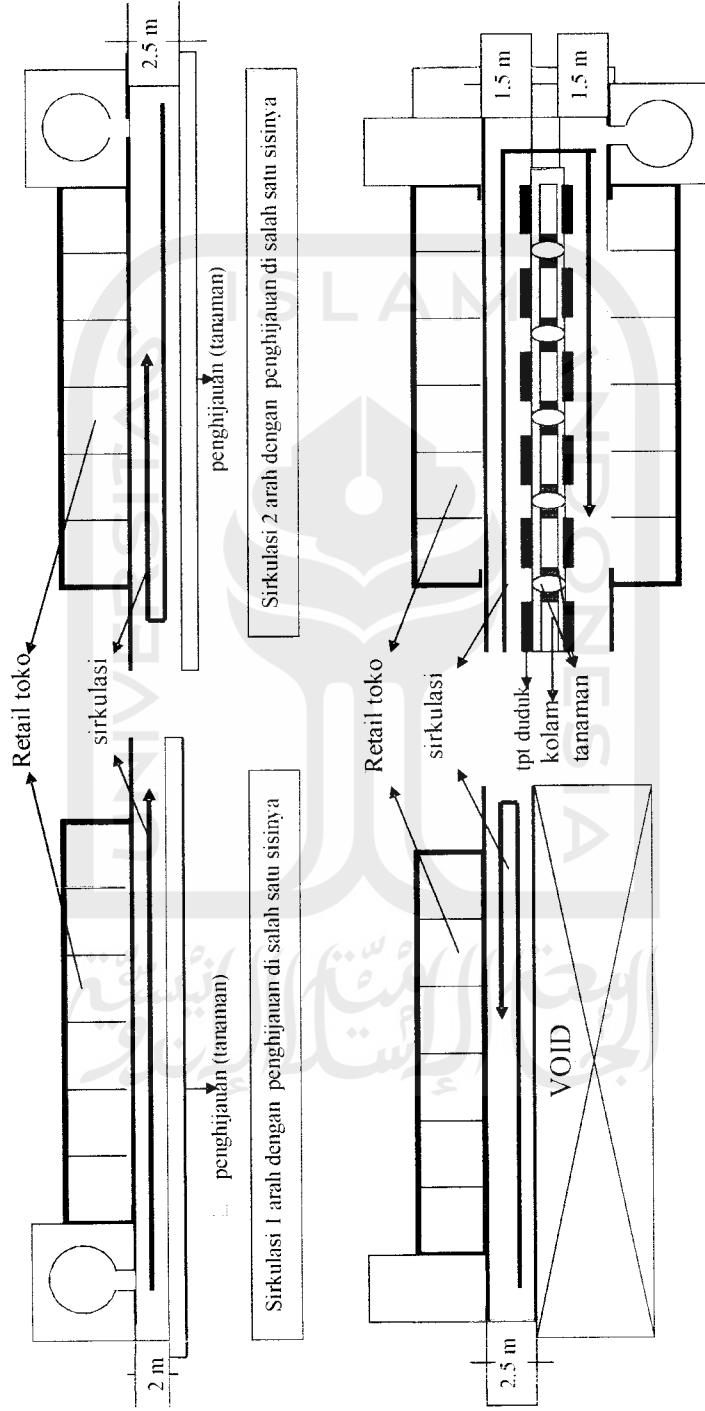
Koridor menuju / keluar tangga mempunyai lebar 2 m, sedangkan lebar anak tangga 1 m.

ESKALATOR



Eskalator yang dipakai di sini adalah eskalator dengan jenis 1 arah yaitu eskalator yang di sampingnya tidak ada eskalator yang berlawanan arah, sehingga pengunjung di arahkan untuk menggellngi lantai itu terlebih dahulu.

2.2.3 POLA SIRKULASI



Sirkulasi 2 arah diperlebar dan diberi tpt duduk, tanaman, kolam.

Sirkulasi 2 arah dgn penempatan void pada salah satu sisinya.

2.3 LAYOUT RUANG YANG REKREATIF

SYAFIAT SYARAT RUANG YANG REKREATIF

SANTAI + INTIM

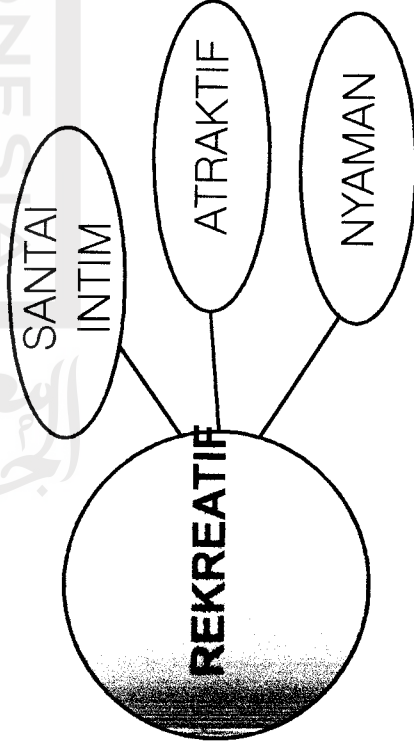
Ruangan tersebut haruslah memberikan kesan santai bagi orang yang menikmatinya
 contoh : Vegetasi memberikan suasana alam sehingga kita tidak merasa dalam ruangan.
 Suara air mengalir kita akan merasa tenang

ATRAKTIF

Dapat memberikan suasana ataupun layout ruang yang beda atau tidak monoton, sehingga kita tidak bosan untuk melihatnya.
 Contoh : Adanya pola split level paada lantai.
 Bentuk, warna, teksture material yang berbeda-beda menghindarkan kita dari kejenuhan.

NYAMAN

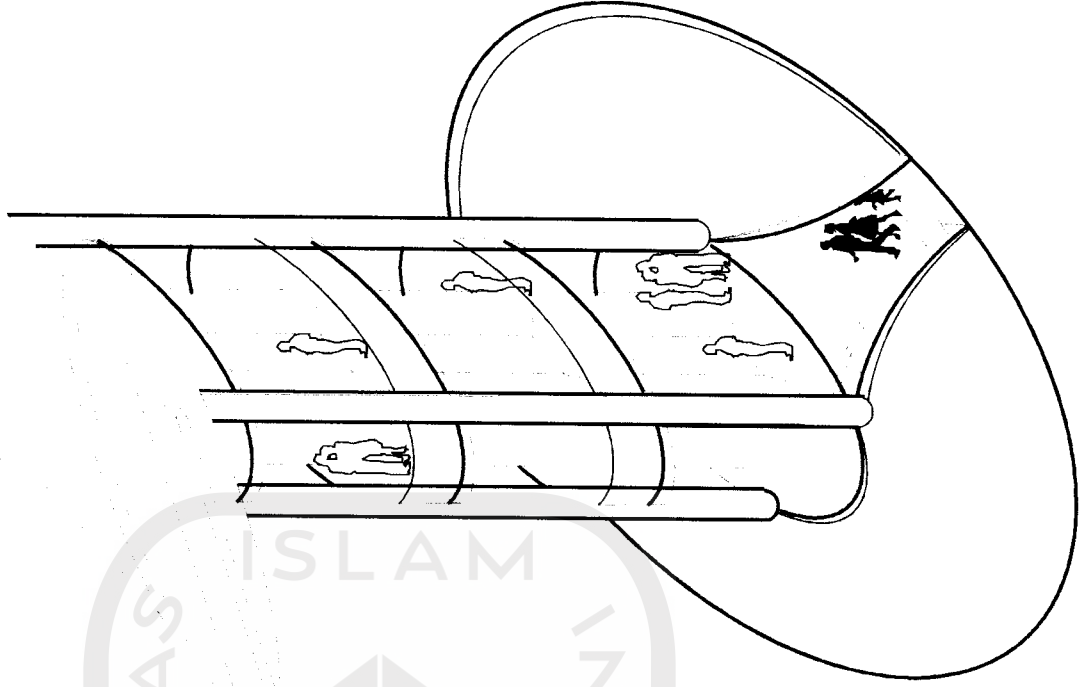
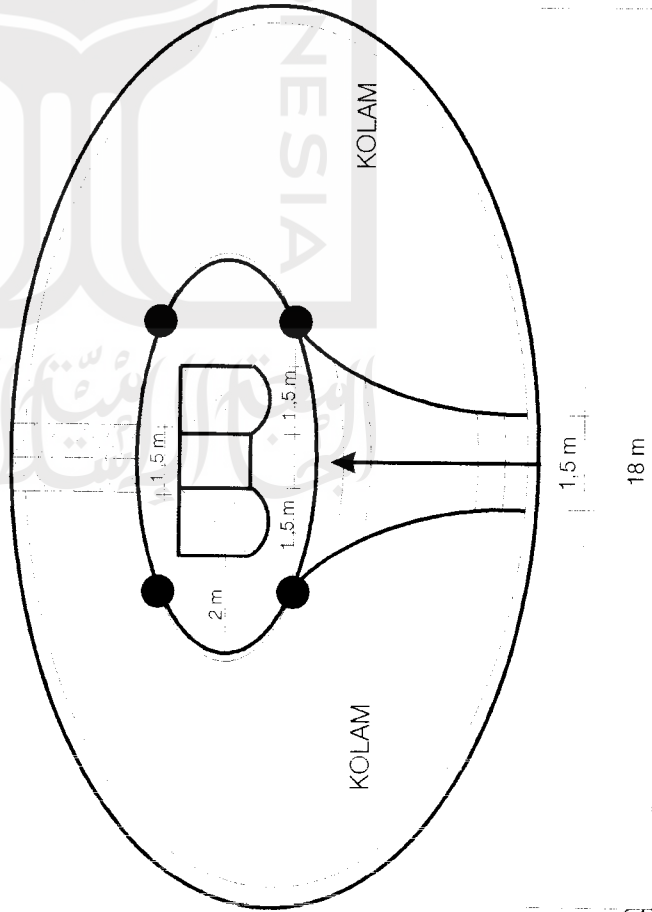
Ruangan dapat memberikan nuansa yang nyaman bagi orang yang berada di sana.
 Contoh : Udara yang sejuk serta suasana yang tenang.
 Kita tidak terganggu oleh sesuatu hal yang tidak kita inginkan.



LAYOUT RUANG YANG REKREATIF

RUANG LIFT

Gambar dibawah adalah salah satu contoh layout ruang yang rekreatif yaitu ruang lift yang terletak di atrium. Lift tersebut terletak pada suatu area air, bisa di bilang kolam yang memiliki area visual yang luas karena letaknya pada ruang yang terbuka sehingga pengunjung dapat melihat view sekitar.

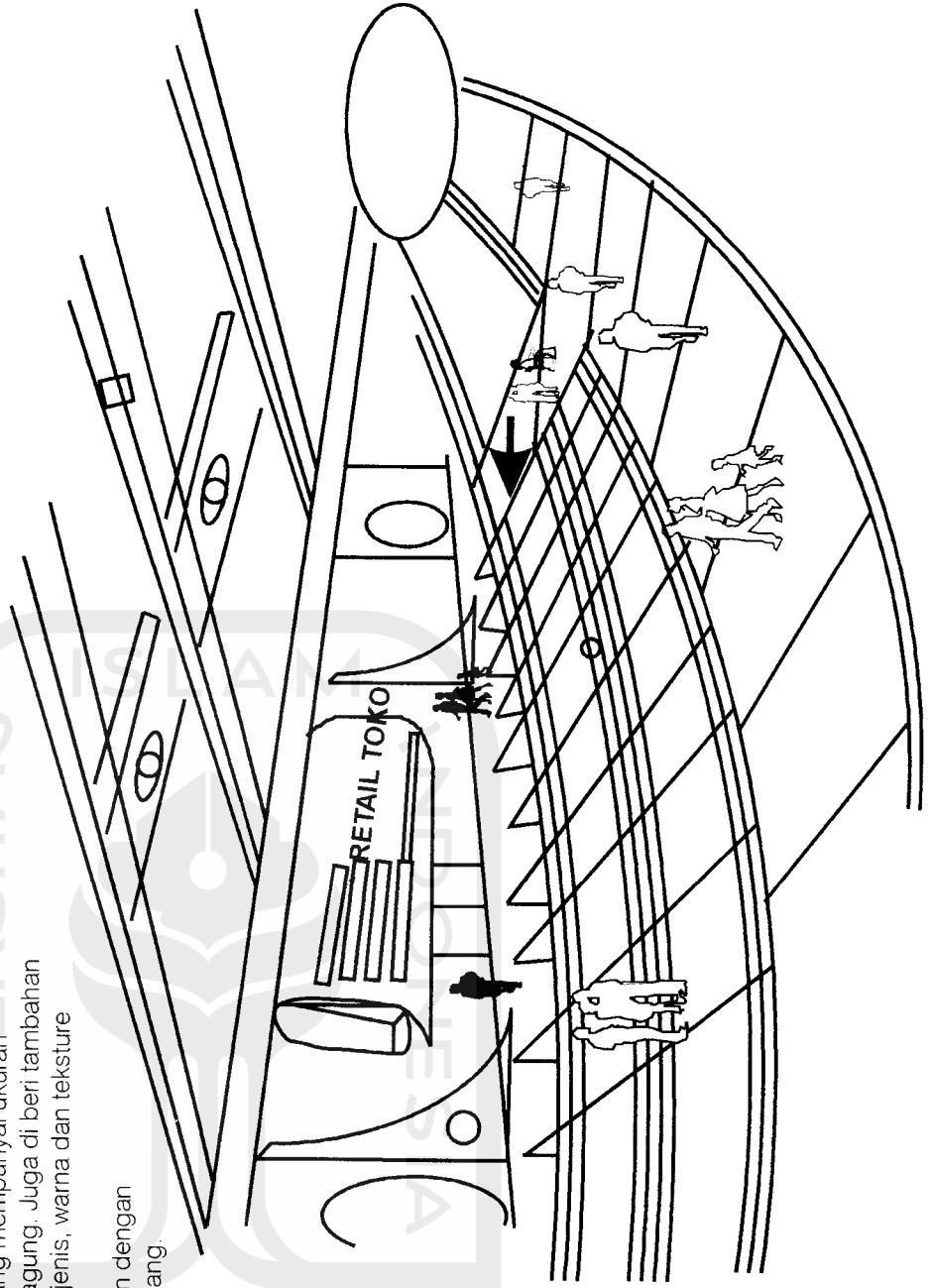


LAYOUT RUANG YANG REKREATIF

RUANG RETAIL-RETAIL TOKO

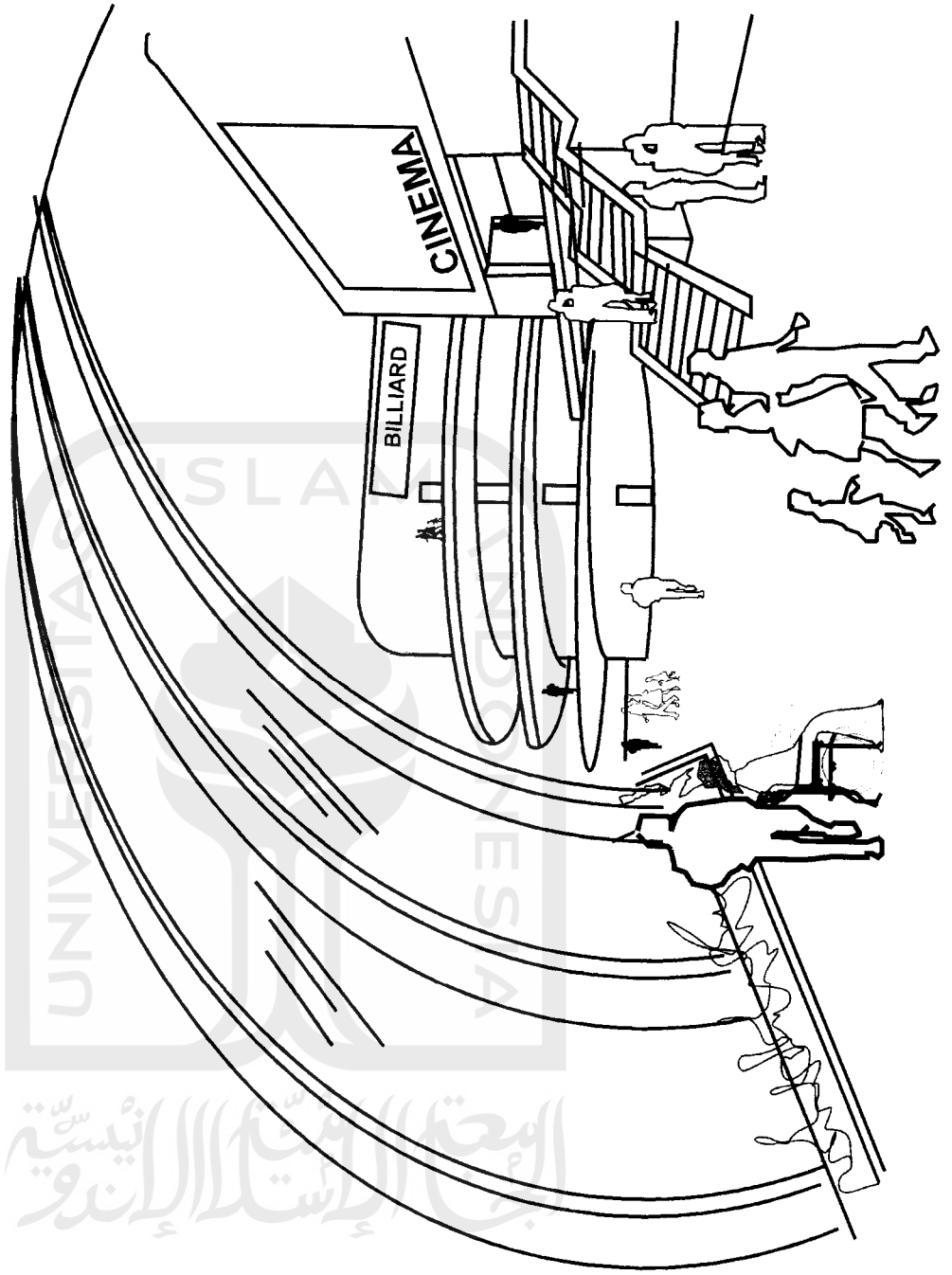
Sarana perbelanjaan adalah inti dari dirikannya shopping mall, untuk itu perlu di rencanakan layout penataan retail-retail toko dengan sebaik-baiknya. Fasad depan ruang retail toko tersebut harus di rancang sedemikian rupa sehingga menarik minat pengunjung untuk mengunjungi retail tersebut. Juga yang tidak kalah penting sirkulasi/ koridor yang menghubungkan retail yang satu dengan yang lainnya harus berfariatif, seperti berkesan rekreatif, atraktif sehingga pengunjung tidak bosan dengan rutinitas jalur sirkulasi yang ada. Pada gambar di bawah menggambarkan jalur sirkulasi yang mempunyai ukuran yang cukup lebar sehingga mempunyai kesan luas atau agung. Juga di beri tambahan split level pada lantainya serta material yang mempunyai jenis, warna dan teksture yang beragam.

Juga sirkulasi untuk orang cacat juga haarus di perhatikan dengan penggunaan RAMP yang juga berfungsi sebagai jalur barang.



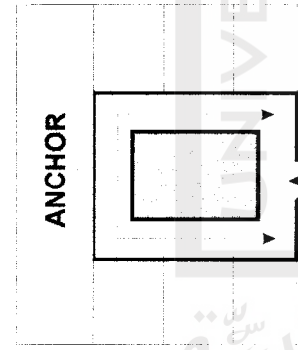
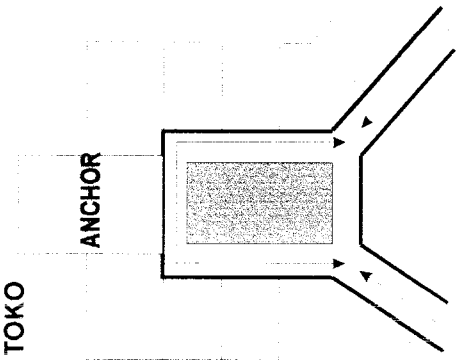
LAYOUT RUANG YANG REKREATIF RUANG REKREASI DAN HIBURAN

Pada ruang rekreasi dan hiburan banyak bermain dengan ketinggian lantai juga bentuk ruang. Karena area untuk rekreasi dan hiburan berada pada top floor, maka pada lantai yang satu ini dapat di buat ruang bersusun 2-3 buah. Karena penutup atap pada bangunan ini sebagian besar menggunakan skylight, maka cocok sebagai sarana rekreasi. Salah satunya dapat melihat pemandangan di luar bangunan.



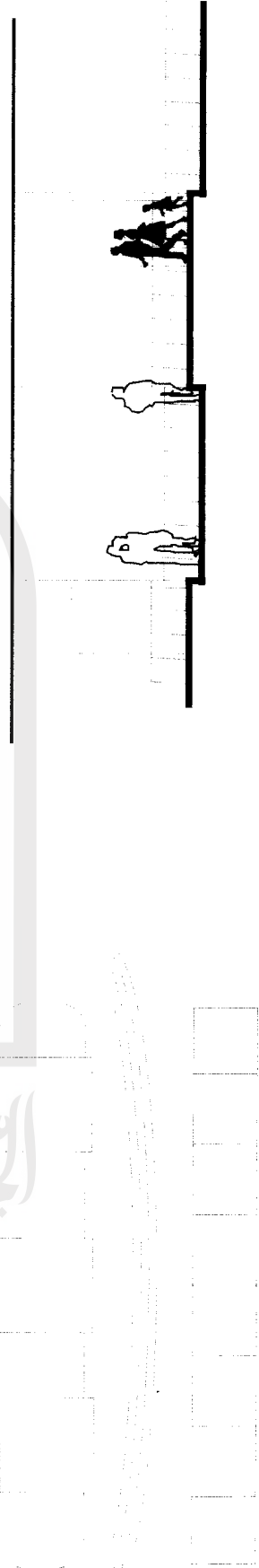
POLA LAYOUT RUANG REKREATIF

RETAIL TOKO



Layout tersebut di peruntukan untuk retail-retail. View pengunjung terpusat pada void yang berada di tengah koridor penghubung retail toko itu.

Pada pola layout ini ada perbedaan kemajuan antar ruang-ruang.



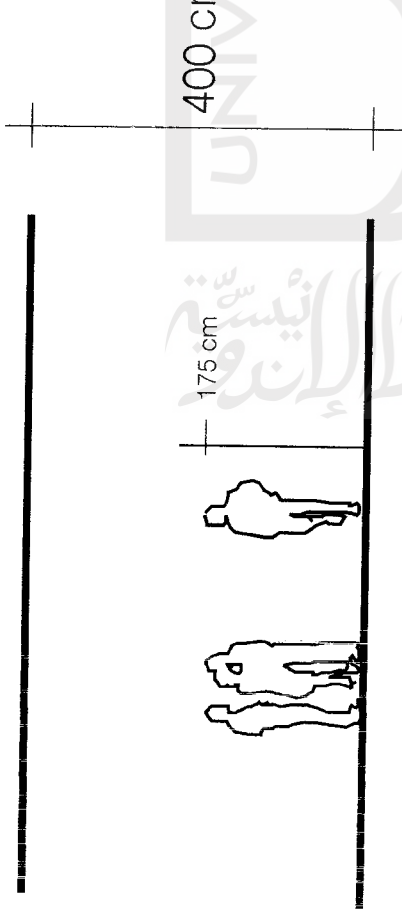
67

Pola layout ini menggunakan perbedaan level lantai (split level) antar sisi yang satu dengan yang lain.

Perbedaan split level yang satu dengan yang lain.

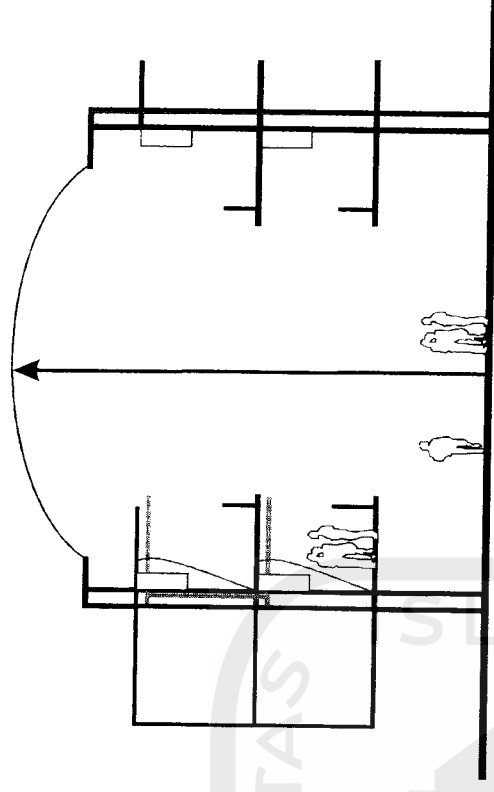
2.3.1 SKALA

1. SKALA ANTAR LANTAI



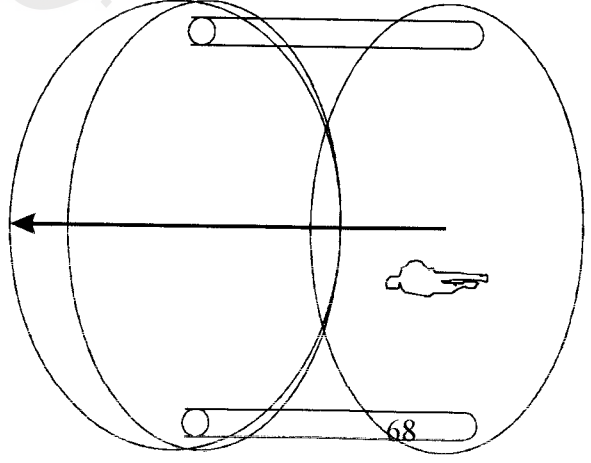
Ketinggian antar lantai mempunyai jarak 4 m. Ukuran 4 m umum pada bangunan komersial, khususnya pada sarana perbelanjaan seperti shopping mall ini. Ketinggian ruang sangat mempengaruhi dari segi ekonomis. Ketinggian lantai memberikan kesan luas ruang

2. SKALA DARI LANTAI DASAR KE VOID



Dengan adanya void yang beratapkan skylight semakin menambah kesan ruang yang luas

3. SKALA RUANG LOBBY (BALL ROOM)

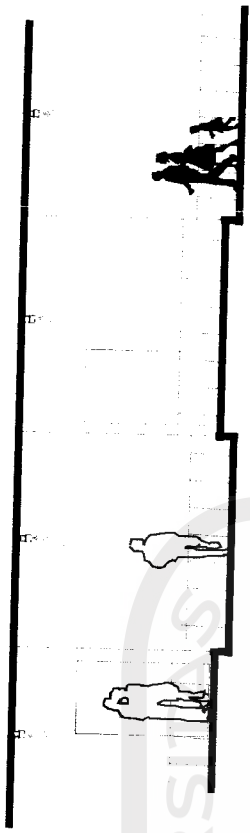


Pada R. LOBBY ketinggian dari lantai sampai ke skylight tidak seekstrim pada void di atas, tetapi sudah menimbulkan kesan monumental karena perbandingan manusia : 4.

2.3.2 PENCAHAYAAN

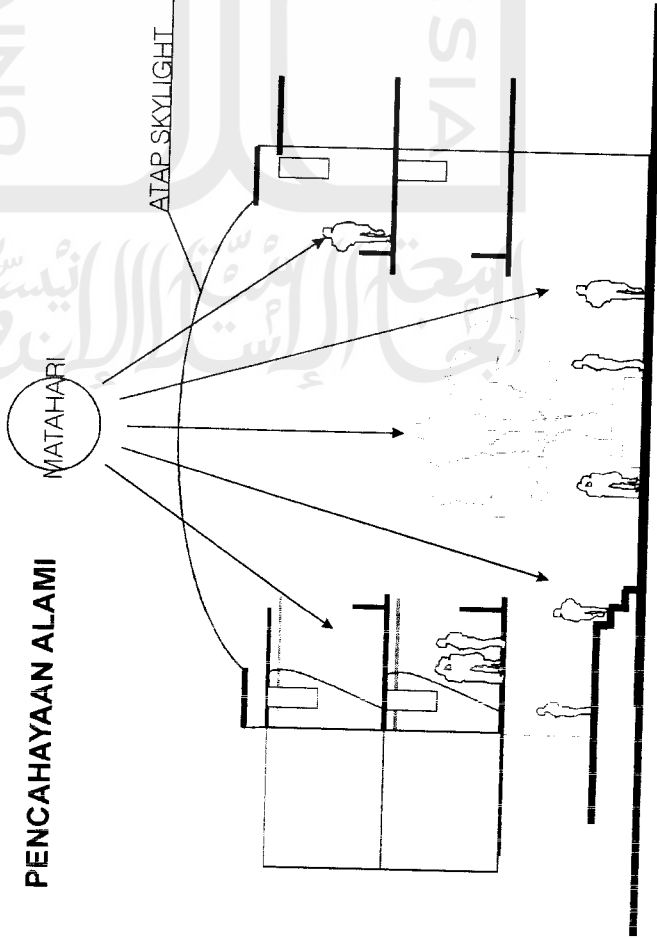
Pencahayaannya pada bangunan shopping mall ini menggunakan 2 tipe pencahayaan, yaitu:

1. Pencahayaan alami
2. Pencahayaan buatan



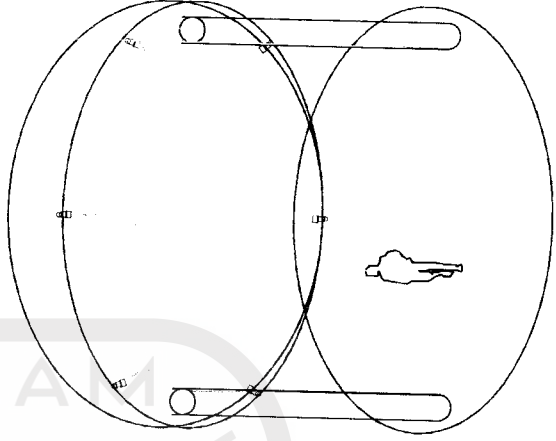
PENCAHAYAAN BUATAN

PENCAHAYAAN ALAMI



KORIDOR

Pencahayaannya pada sirkulasi yang tertutup, karena sinar matahari tidak terlalu banyak meneranginya maka digunakanlah cahaya lampu sebagai penambah cahaya. Lampu juga dipergunakan pada malam hari.



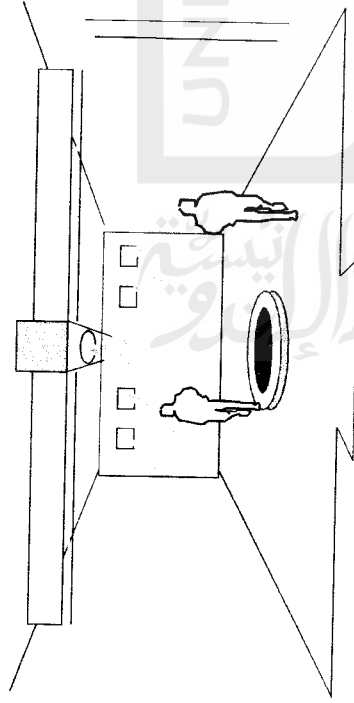
HALL

Pada hall selain menggunakan penerangan alami pada siang harinya, sedangkan pada malam hari menggunakan lampu sorot yang di arahkan ke bawah.

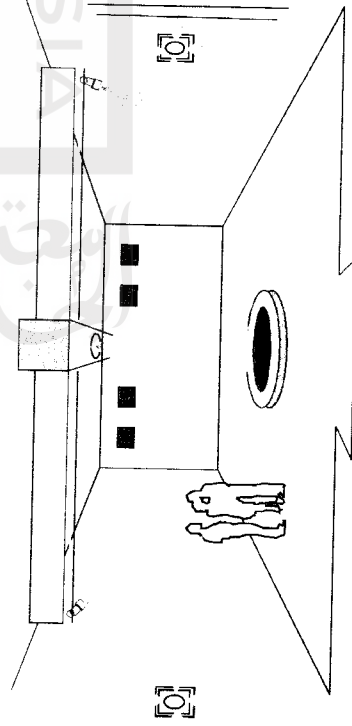
ATRIUM

Pencahayaannya pada siang hari menggunakan cahaya dari matahari yang pendistribusiannya melalui skylight yang menerangi ruang-ruang terbuka dan jalur sirkulasi.

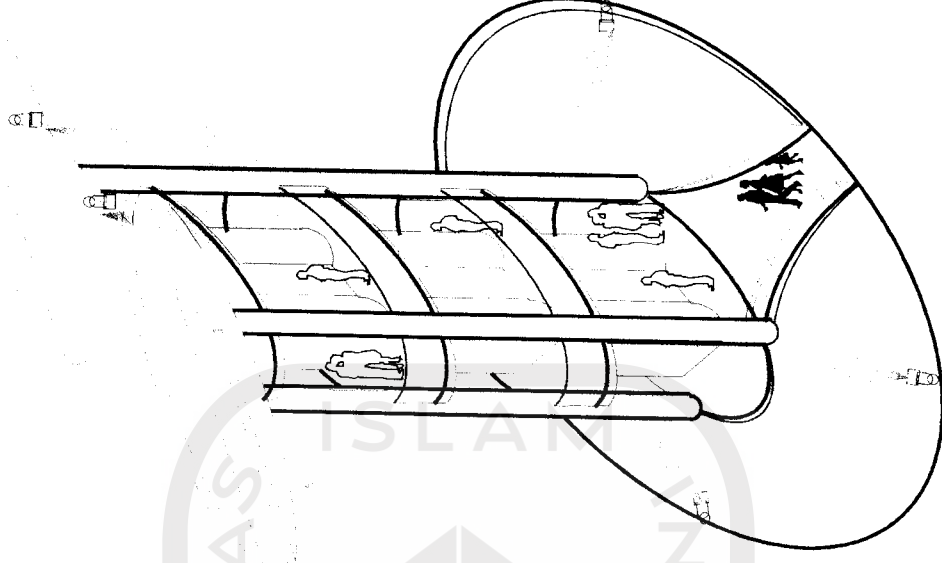
RETAIL-RETAIL TOKO



Pada siang hari, retail-retail toko penerangan menggunakan pencahayaan alami melalui bukaan-bukaan di bantu cahaya lampu seperlunya.



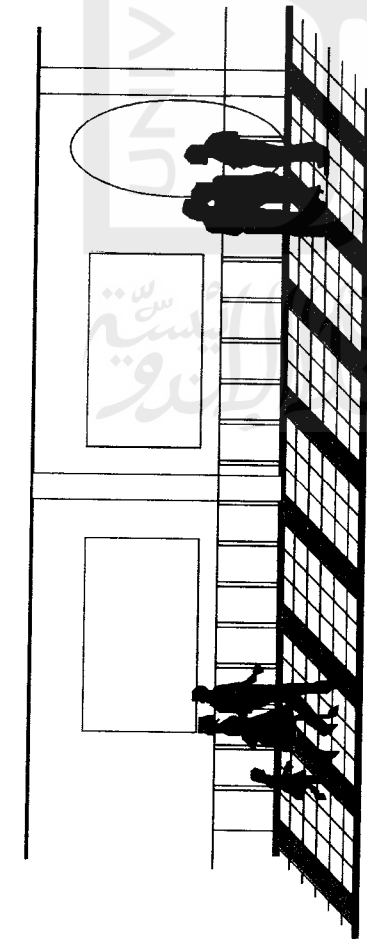
Pada malam harinya, menggunakan cahaya lampu baik berupa lampu sorot maupun lampu tembok.



RUANG LIFT

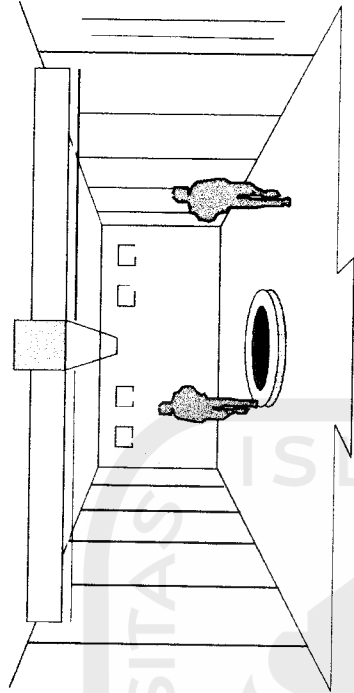
Pencahayaan pada lift yang letaknya di arium yang beratapkan skylight selain dari sinar matahari pada siang harinya, sedangkan malam hari menggunakan lampu sorot yang berasal dari atas dan bawah.

2.3.3 MATERIAL, WARNA DAN TEKSTURE



KORIDOR

Pada fasad depan retail menggunakan tekstur vertikal dan penggunaan motif lantai dengan permainan material tekstur sehingga terkesan sirkulasi lebih lebar dan tidak terasa panjang.



RETAIL TOKO

Tekstur vertikal memberikan kesan ruang menjadi lebih tinggi sehingga terasa lebih luas. Sedangkan pewarnaan diberikan warna yang cerah mengesankan mewah dan glamour.

2.4 PROGRAM RUANG

2.4.1 PENGELOMPOKKAN RUANG

<p>A. Kelompok ruang pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parkir area • Satpam • Lavatory • Gudang • Servis area (sanitasi, komunikasi, MEE, dll.) 	<p>A. Kelompok ruang pelayanan hiburan/ rekreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Restoran, café, pijasera • Fitness center • Bioskop • Bilyard • Amusement center (arena hiburan & bermain/ ketangkasan)
<p>A. Kelompok ruang pelengkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salon • Bank • Agen perjalanan • Kantor pengelola • Administrasi & R. Rapat 	<p>A. Kelompok ruang pelayanan dan perbelanjaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertokoan • Supermarket/ pasar swalayan • Department store

2.4.2 ORGANISASI RUANG

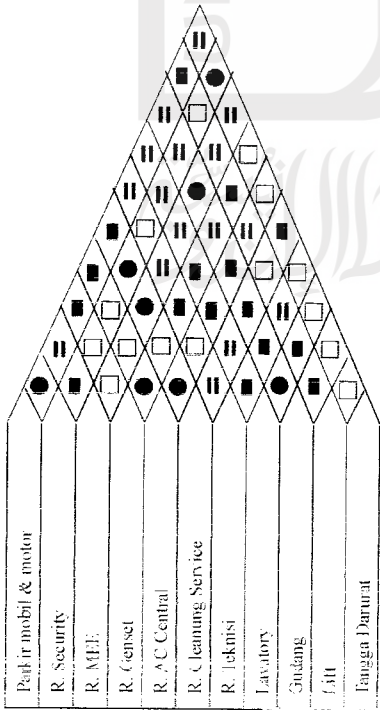
RUANG PENDUKUNG	R. PELAYANAN PERBELANJAAN, R. PELENGKAP & R. REKREASI	ZONA
<p>Service area</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavatory • Gudang 	<p>Administrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musholla <p>Plaza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hall • Supermarket • Department Store • Retail toko • Bioskop • Billiard <p>Restoran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pijasera • Salon • Biro perjalanan • Café • Amusement • Fitness center 	<p>PRIVAT</p>
<p>Security</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parkir area 	<p>Entrance</p>	<p>SEMI PUBLIK</p>
		<p>PUBLIK</p>

2.4.3 PEMBAGIAN RUANG TIAP LANTAI

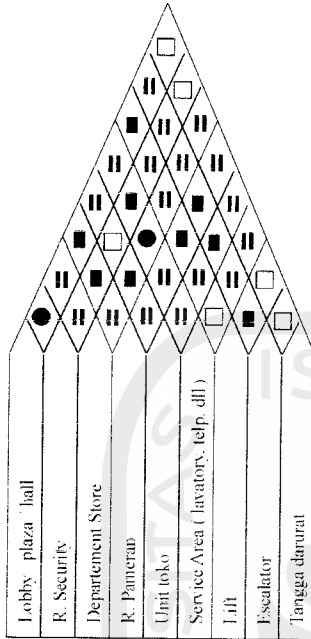
LANTAI KE-	RUANG-RUANG YANG DIWADAH
LANTAI BASEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir mobil dengan kapasitas ±350 mobil dengan 2 pintu, masuk dan keluar. • Area parkir sepeda motor dengan kapasitas ±500 motor, sedangkan ±500 lagi di luar bangunan. • R. Keamanan • R. MEE seperti genset, AC central, cleaning servis, r. teknisi • Lavatory & gudang. • Fasilitas transportasi vertikal menggunakan lift dan tangga
LANTAI KE- I	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby / hall / plaza. • Dept. Store • R. Pameran • Unit toko • Servis area (lavatory, telpon, dll) • Transportasi vertical menggunakan lift, escalator, dan tangga • Gudang
LANTAI KE- II	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pengelola • Supermarket • Unit toko • Gudang • R Rapat • Servis area • Transportasi veryikal dengan lift, escalator, dan tangga.
LANTAI KE- III	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby • Restoran • Pujasera • Cafè • Bioskop • Billiard • Amusement • Servis area & gudang. • Transportasi vertical menggunakan lift, escalator, dan tangga.

2.4.4 HUBUNGAN RUANG

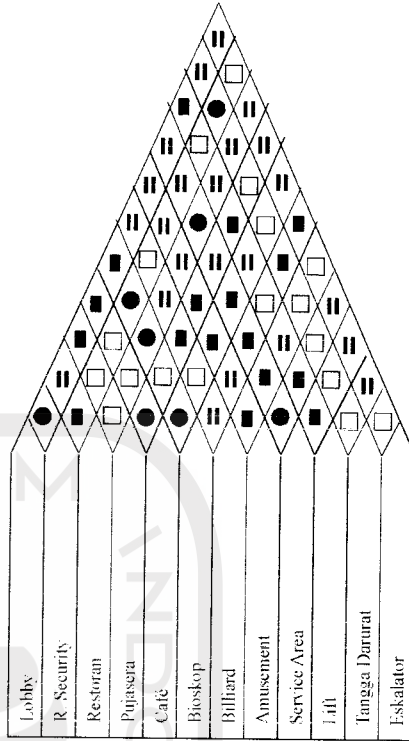
LANTAI BASEMENT



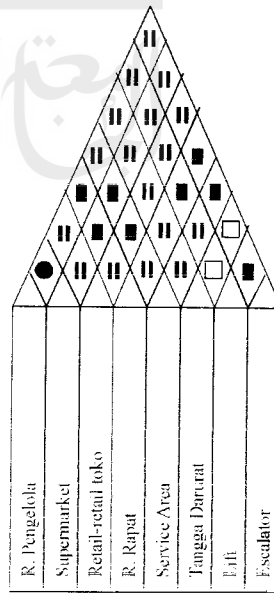
LANTAI 1



Lantai 3

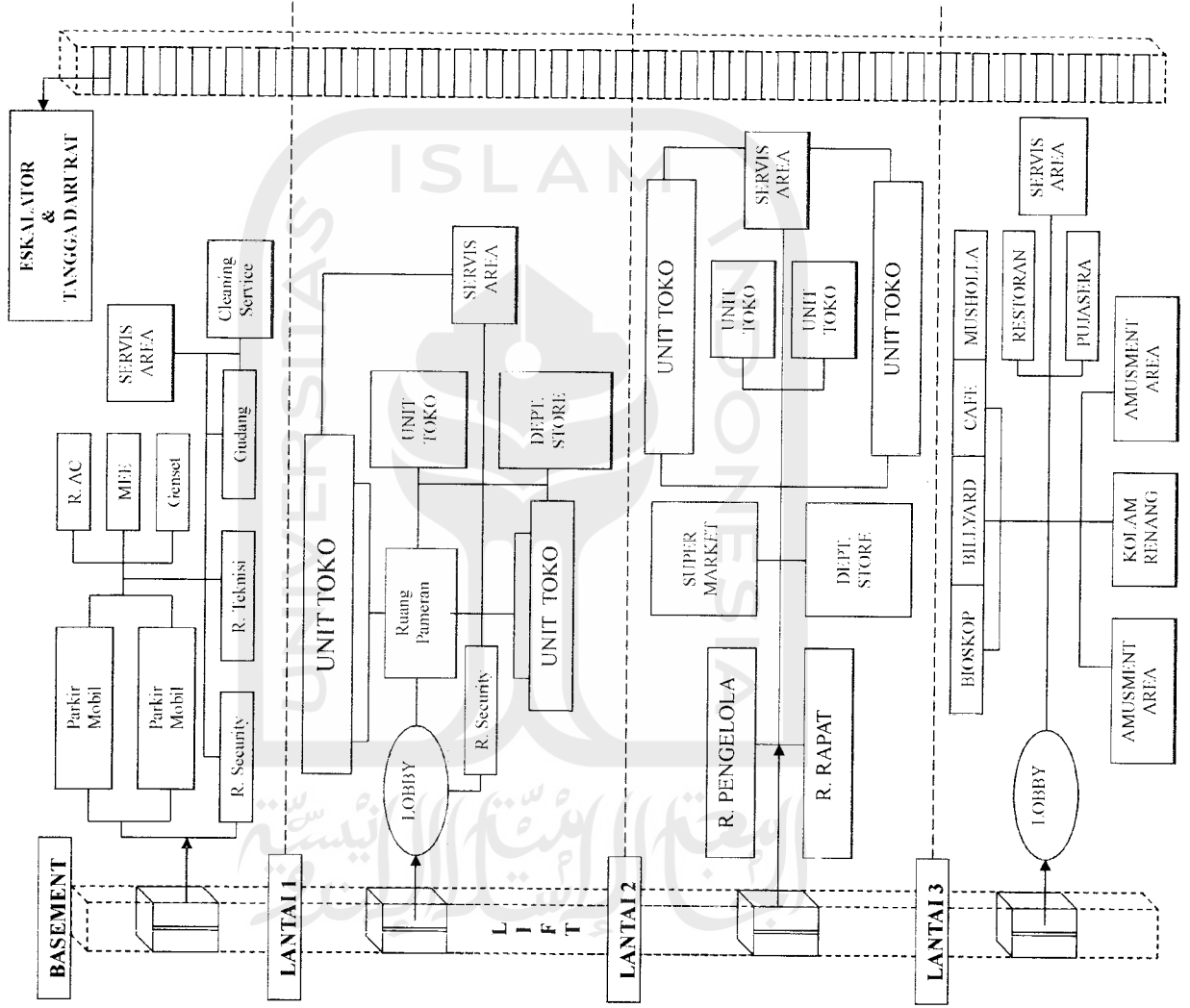


LANTAI 2



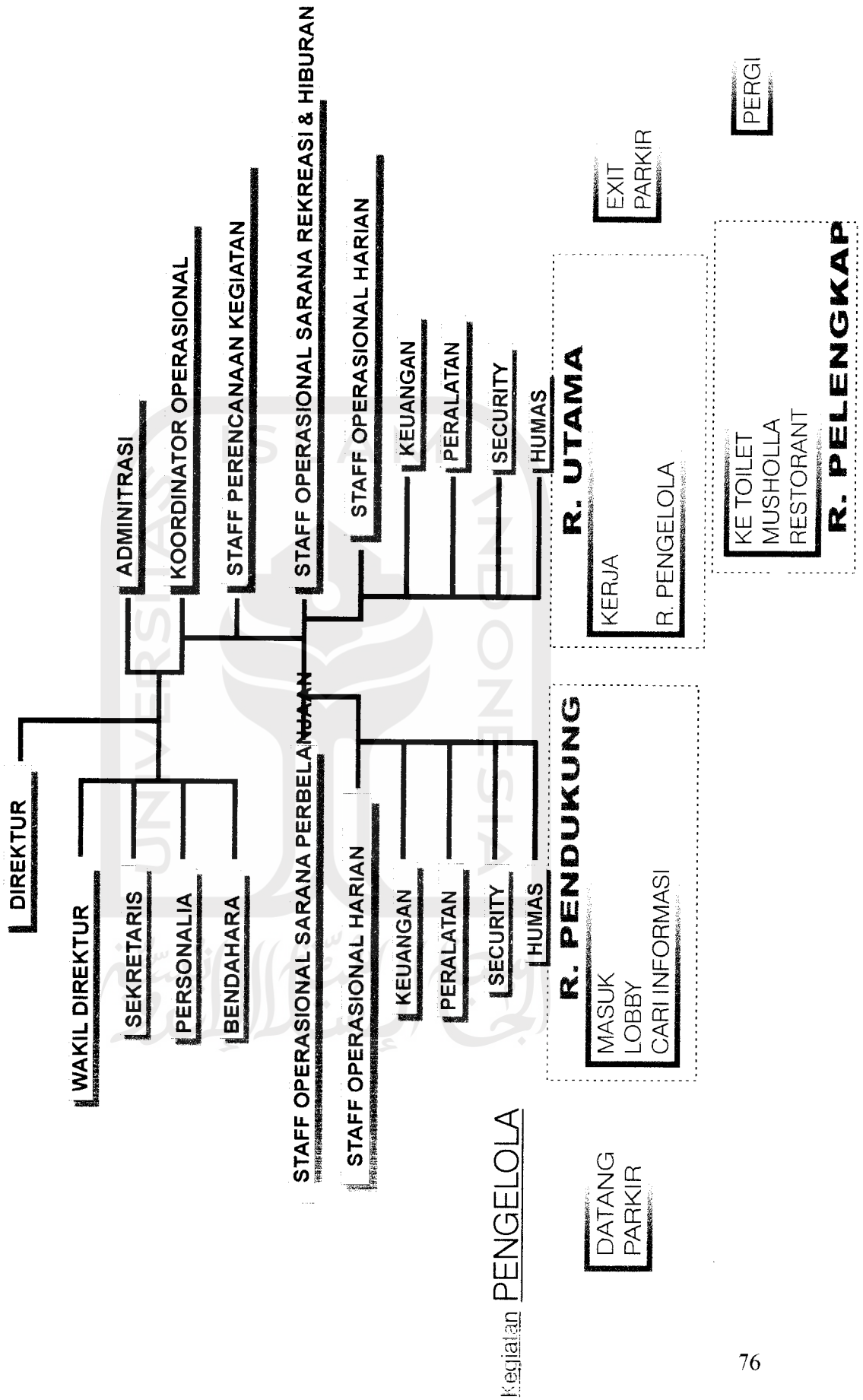
- Legenda :**
- Sangat dekat
 - Dekat
 - ▢ Sedang
 - Jauh

2.4.5 HUBUNGAN RUANG TIAP LANTAI

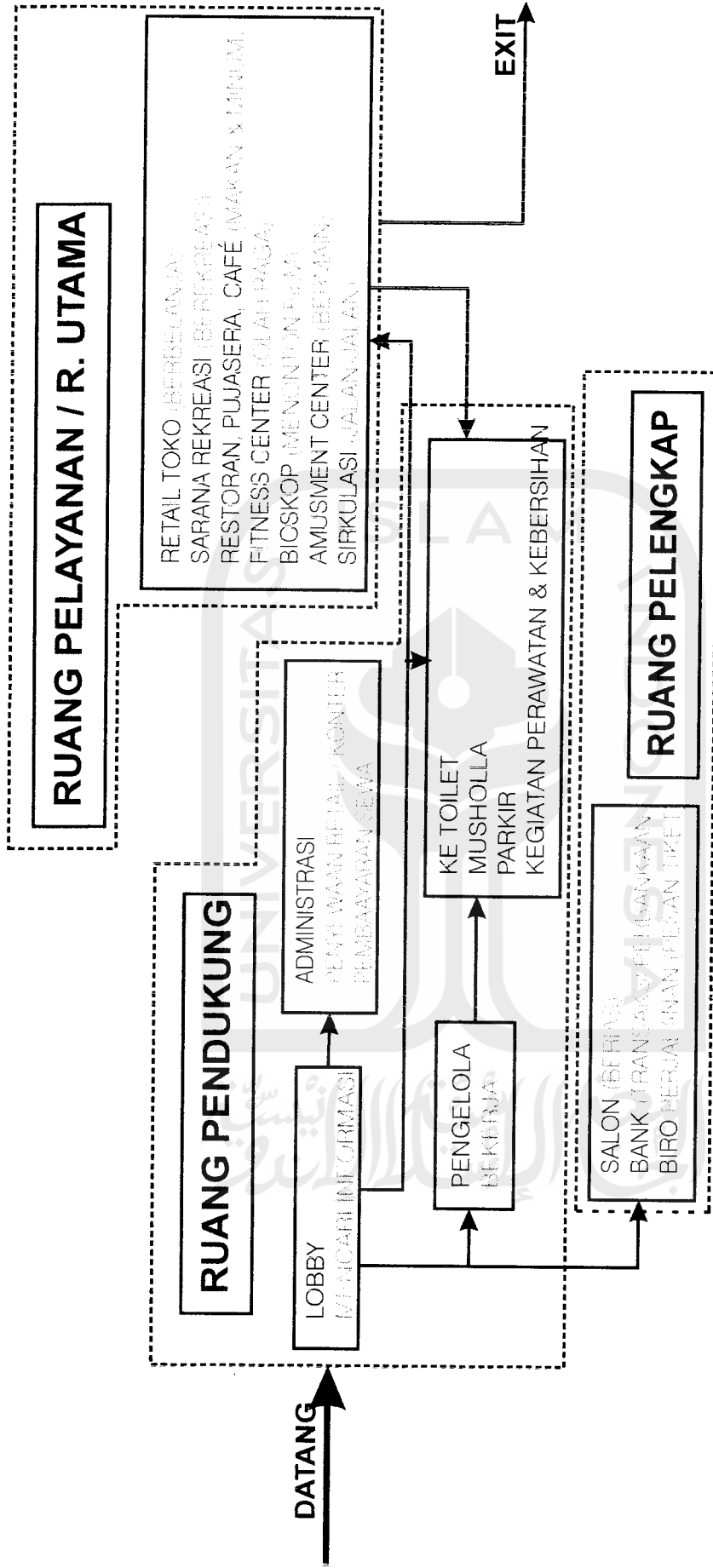


2.5 HUBUNGAN RUANG

STRUKTUR ORGANISASI PENGELOLA



KEGIATAN SHOPPING MALL



POLA SIRKULASI BARANG



KOMPONEN FUNGSI R. PENGELOLA

	FUNGSI	Kapasitas (Org.)	KEBUTUHAN
I. UTAMA	DIREKTUR	1	R. DIREKTUR
	WKL. DIREKTUR	1	R. WKL. DIREKTUR
	SEKERTARIS	2	R. SEKERTARIS
	BENDAHARA	2	R. BENDAHARA
	PERSONALIA	2	R. PERSONALIA
	ADMINISTRASI	2	R. ADMINISTRASI
	KOORD. OPERASIONAL PUSAT PERBELANJAANI	1	R. KOORD. OPERASIONAL
	KOORD. OPERASIONAL SAARANAA REKREASI	1	
	STAFF OPERASIONAL HARIAN	6	R. STAFF OPERASIONAL
	KEUANGAN HUMAS	1	R. ADMINISTRASI II
II. PENDUKUNG	MAINTENANCE	6	R. MAINTENANCE
	RAPAT	50	R. RAPAT
	INFORMASI	2	LOBBY & INFORMASI
	SECURITY	6	R. SECURITY
	KE TOILET	-	TOILET
III. PELENGKAP	SHOLAT	-	MUSHOLLA
	MAKAN	-	RESTAURANT

2.6 BESARAN RUANG

2.6.1. KEBUTUHAN RUANG PERBELANJAAN :

JUMLAH & UKURAN R. PERBELANJAAN :

	Jumlah	Luasan (m2)	Ukuran (m2)	Total (m2)
RETAIL TOKO	16 UNIT 12 UNIT 6 UNIT 8 UNIT	16 32 40 72		320 384 240 576
SUPERMARKET	2 UNIT 1 UNIT 2 UNIT 1 UNIT	350 16 15 30		700 16 30 30
DEPARTEMENT STORE	2 UNIT 1 UNIT 2 UNIT 1 UNIT	2800 16 36 90		5600 16 72 90

Jumlah : 8074
20% Sirkulasi : 1615

Total Luas 9629 M2

BESARAN RUANG

2.6.2. KEBUTUHAN RUANG REKREASI DAN HIBURAN :

JUMLAH & UKURAN R. REKREASI DAN HIBURAN :

	Jumlah	Luasan (m2)	Ukuran (m2)	Total (m2)
RESTORAN (2)				
SERVICE AREA	400 orang	320		320
R. PENYAJIAN	1 UNIT	32		32
R. PENGELOLA	1 UNIT	16		16
R. KARYAWAN	2 UNIT	12		24
DAPUR	1 UNIT	48		48
GUDANG	1 UNIT	9		9
PUJASERA				
SERVICE AREA	400 orang	600		600
R. PENYAJIAN	1 UNIT	32		32
R. PENGELOLA	1 UNIT	16		16
R. KARYAWAN	2 UNIT	12		24
GUDANG	1 UNIT	16		16
CAFÉ				
SERVICE AREA	100 orang	150		150
R. PENYAJIAN	1 UNIT	12		12
R. PENGELOLA	1 UNIT	16		16
R. KARYAWAN	2 UNIT	12		24
DAPUR	1 UNIT	12		12
GUDANG	1 UNIT	9		9
DISKOTIK				
DISKOTIK	100 orang	630		630

Jumlah : 2439
20% Sirkulasi : 488

Total Luas 2927 M2

BESARAN RUANG

2.6.2. KEBUTUHAN RUANG REKREASI DAN HIBURAN :

JUMLAH & UKURAN R. REKREASI DAN HIBURAN :

	Jumlah	Luasan (m2)	Ukuran (m2)	Total (m2)
FITNESS CENTER	80 orang 2 UNIT 1 UNIT 2 UNIT 1 UNIT 1 UNIT	120 20 16 12 12 20		120 40 16 24 12 20
	AREA FITNESS R. GANTI R. PENGELOLA R. KARYAWAN CAFETARIA GUDANG			
BIOSKOP (2)	120 orang 1 UNIT 1 UNIT 2 UNIT 1 UNIT 1 UNIT 1 UNIT	96 20 16 12 12 18 16		96 20 16 24 12 18 16
	AREA DUDUK R. PROYEKTOR R. PENGELOLA R. KARYAWAN R. TIKET KANTIN GUDANG			
BILLIARD	1 UNIT 120 orang 1 UNIT 2 UNIT 1 UNIT 1 UNIT	84 96 16 12 12 20		84 96 16 24 12 20
	AREA BILLIARD R. TUNGGU R. PENGELOLA R. KARYAWAN KANTIN GUDANG			
AMUSMENT CENTER	2 UNIT 1 UNIT 1 UNIT 1 UNIT 2 UNIT 3 UNIT	200 300 400 16 12 20		400 300 400 16 24 60
	AREA A AREA B AREA C R. PENGELOLA R. KARYAWAN GUDANG			

Jumlah : 2088
20% Sirkulasi : 417

Total Luas 2505 M2

BESARAN RUANG

2.6.3. KEBUTUHAN RUANG PELENGKAP :

JUMLAH & UKURAN R. PELENGKAP :

	Jumlah	Luasan (m2)	Ukuran (m2)	Total (m2)
BANK				
R. KERJA FUNGSIONAL	10 orang	25		25
R. MANAGER	1 UNIT	16		16
R. KARYAWAN	2 UNIT	12		24
GUDANG	1 UNIT	9		9
SALON				
SERVICE AREA	10 orang	25		25
R. MANAGER	1 UNIT	16		16
R. KARYAWAN	2 UNIT	12		24
GUDANG	1 UNIT	9		9
BIRO PERJALANAN				
R. KERJA FUNGSIONAL	10 orang	25		25
R. PENGELOLA	1 UNIT	16		16
R. KARYAWAN	2 UNIT	12		24
GUDANG	1 UNIT	9		9
Total Luas				266.4 M2
Jumlah				: 222
20% Sirkulasi :				44.4

BESARAN RUANG

2.6.4. KEBUTUHAN RUANG PENDUKUNG :

JUMLAH & UKURAN R. PENDUKUNG :

		Jumlah	Luasan (m2)	Ukuran (m2)	Total (m2)
PENGELOLA	R. DIREKTUR	1 UNIT	16		16
	R. STAFF	10 orang	25		25
	R. RAPAT	2 UNIT	24		48
	GUDANG	1 UNIT	9		9
	R. ARSIP	1 UNIT	9		9
ADMINISTRASI	R. KERJA FUNGSIONAL	10 orang	25		25
	R. MANAGER	1 UNIT	9		9
	R. KARYAWAN	2 UNIT	9		18
	GUDANG	1 UNIT	9		9
SECURITY	R. KERJA FUNGSIONAL	4 UNIT	9		36
R. KESEHATAN	R. KESEHATAN	20 orang	60		60
AREA PARKIR	PARKIR MOBIL	350 mobil	7000		7000
	PARKIR MOTOR	1000 motor	1500		1500
AREA UTILITAS	R. CLEANING SERVICE	1 UNIT	24		24
	R. AC CENTRAL	1 UNIT	40		40
	R. PENAMPUNGAN SAMPAH	2 UNIT	9		9
	R. GENSET	1 UNIT	30		30
	R. MEE	1 UNIT	30		30
	R. LAVATORY (TOILET)	8 UNIT	24		192
	R. TEKNISI	1 UNIT	12		12
	R. LIFT MANUSIA	8 UNIT	8		64
	R. LIFT BARANG	8 UNIT	8		64
	GUDANG	1 UNIT	16		16

Jumlah : 9245
20% Sirkulasi : 1849

Total Luas 11094 M2

BESARAN RUANG

2.6.5 KEBUTUHAN LUAS KESELURUHAN SHOPPING MALL :

- 1. **KEBUTUHAN RUANG PERBELANJAAN :** 9629
- 2. **KEBUTUHAN RUANG REKREASI DAN HIBURAN :** 5432
- 3. **KEBUTUHAN RUANG PELENGKAP :** 266
- 4. **KEBUTUHAN RUANG PENDUKUNG :** 11094

TOTAL LUAS LANTAI 26421 M2

- = 13.030 m2
- = $75\% \times 13.030 = 9773 \text{ m}^2$
- = $26.421 / 9773 = 3 \text{ lantai}$
- = $3.385 : 27.349$
- = 65%
- = 35%

Luas site keseluruhan
 Luas lantai dasar bangunan
 Jumlah total kebutuhan lantai
 Perbandingan area belanja : rekreasi
 - Sarana perbelanjaan
 - Sarana rekreasi & hiburan

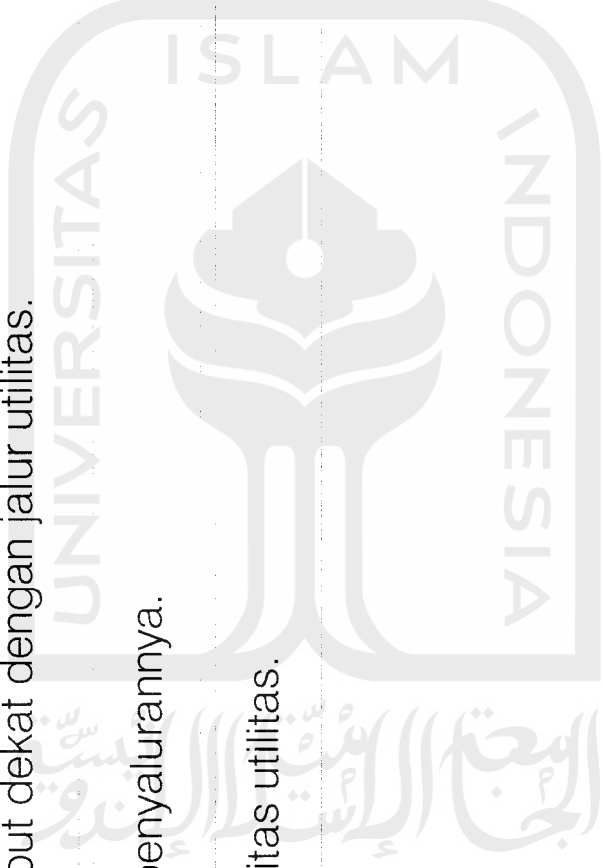
2.7 SYARAT-SYARAT SISTEM UTILITAS YANG MEMUDAHKAN MAINTENANCE / PERAWATAN

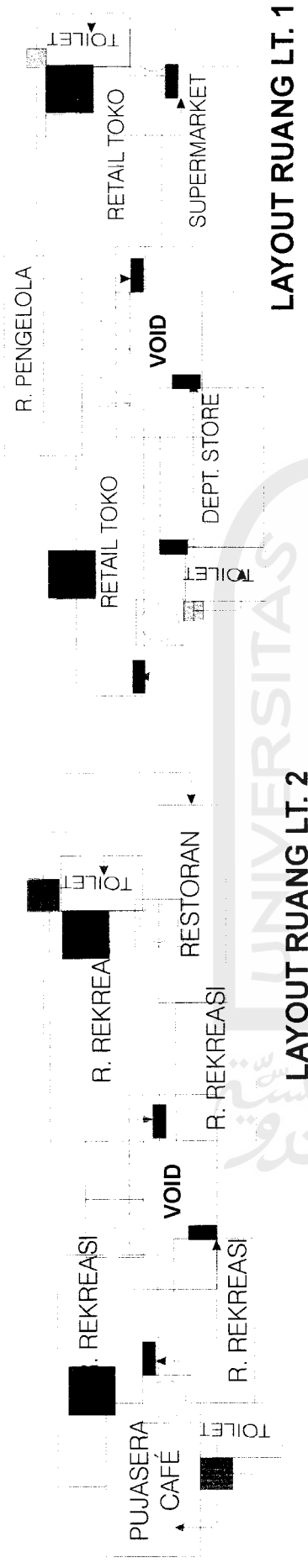
Mencakup ruang yang di wadahnya.

Fasilitas utilitas tersebut dekat dengan jalur utilitas.

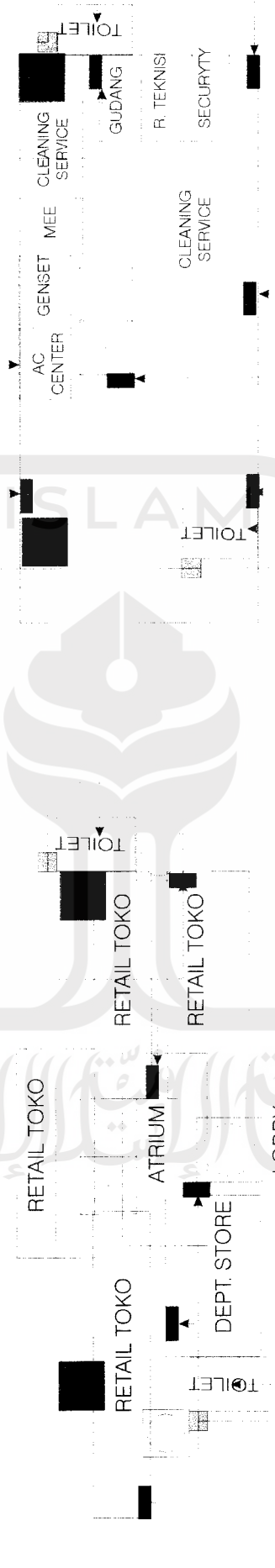
Tidak boros sarana penyalurannya.

Kedekatan antar fasilitas utilitas.





LAYOUT RUANG LT. 2



LAYOUT RUANG LT. 1

LAYOUT RUANG BASEMENT

PELETAKAN FASILITAS UTILITAS DI DASARKAN PADA PERTIMBANGAN SEBAGAI BERIKUT :

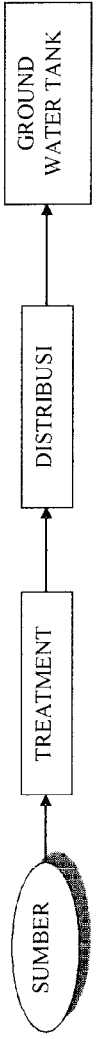
1. Penempatan tangki air di tempatkan pada area yang mencakup mayoritas air di butuhkan. Di butuhkan 2 tangki air di karenakan bangunan yang cukup luas.
2. Penempatan SHAFT berdasarkan kedekatan ruang yang sangat membutuhkannya, misal : dekat pada ruang lavatory (toilet).
3. Hydrant berjarak sekitar 20 m dan ditempatkan pada sudut yang mudah dilihat.
4. Lift barang di tempatkan pada 2 sudut bangunan yang berlawanan agar dapat mewadahi ruang-ruang yang ada.

KETERANGAN GAMBAR :

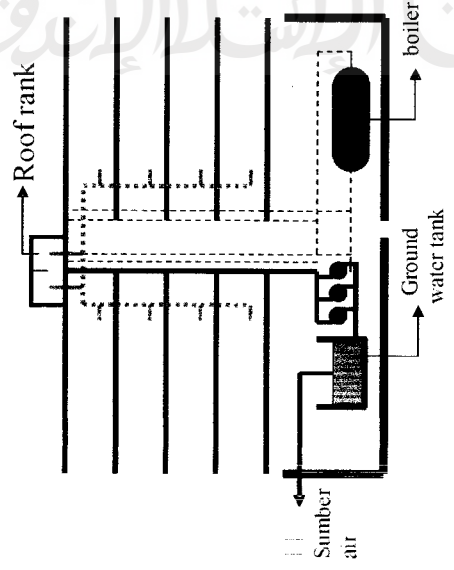
- TANK WATER
- SHAF
- LIFT BARANG
- HYDRAN

SALURAN AIR BERSIH

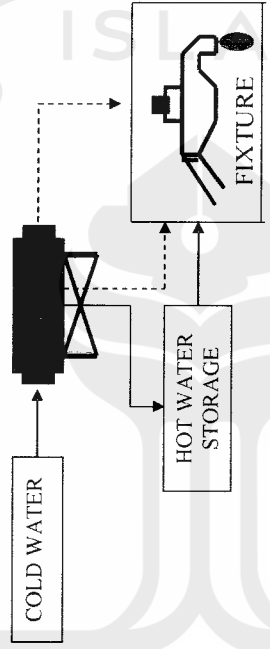
2.7.1 Sistem Penyediaan & Distribusi Air Bersih



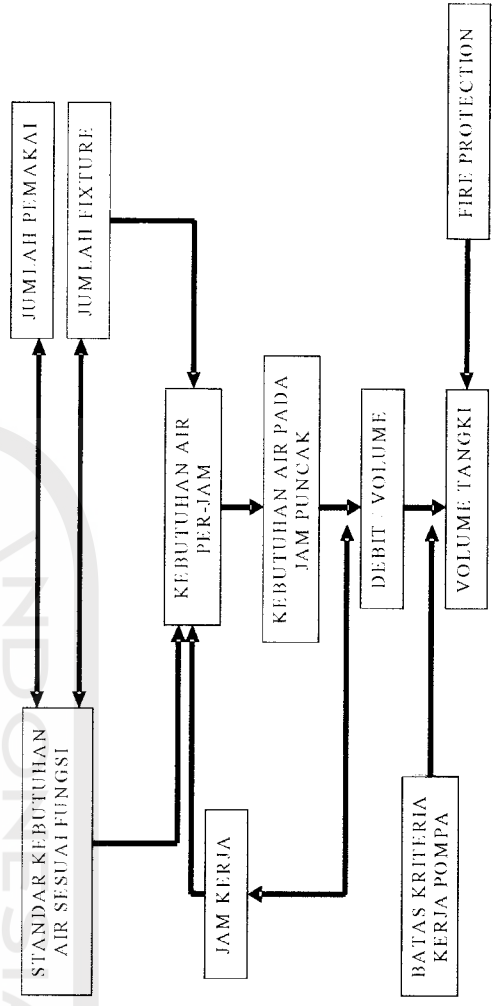
System distribusi air bersih dingin yang dipakai :
 System Down-Feed Distribution : System dimana air dari sumbernya diangkat keatas, kemudian didistribusikan.



Sistem Distribusi Air Panas

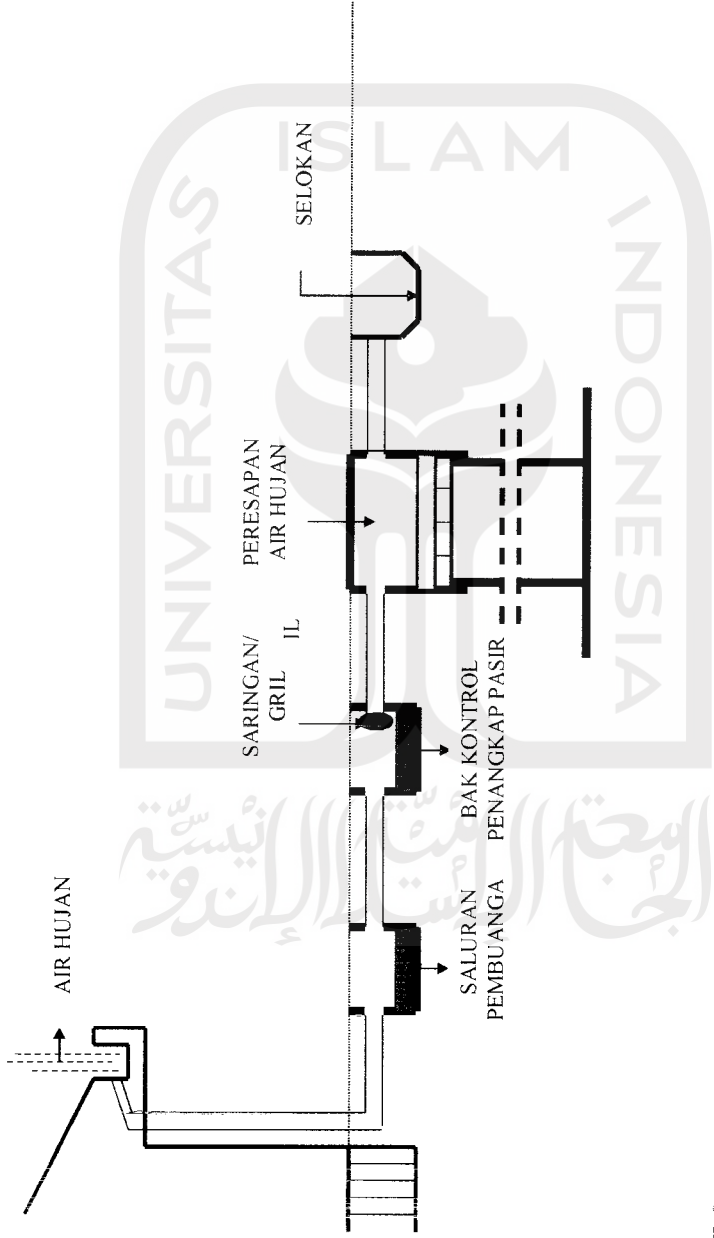


SKEMA PERHITUNGAN TANGKI BERDASARKAN ? FIXTURE ? PEMAKAI



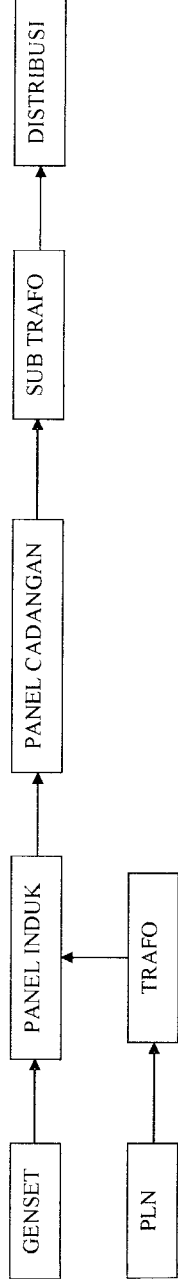
2.7.2 SISTEM PEMBUANGAN AIR HUJAN

Air hujan yang jatuh diatap bangunan dialirkan melalui pipa-pipa vertical kesaluran pembuangan kemudian masuk ke bak control dan peresapan air hujan kemudian disalurkan ke selokan yang menuju riol kota.

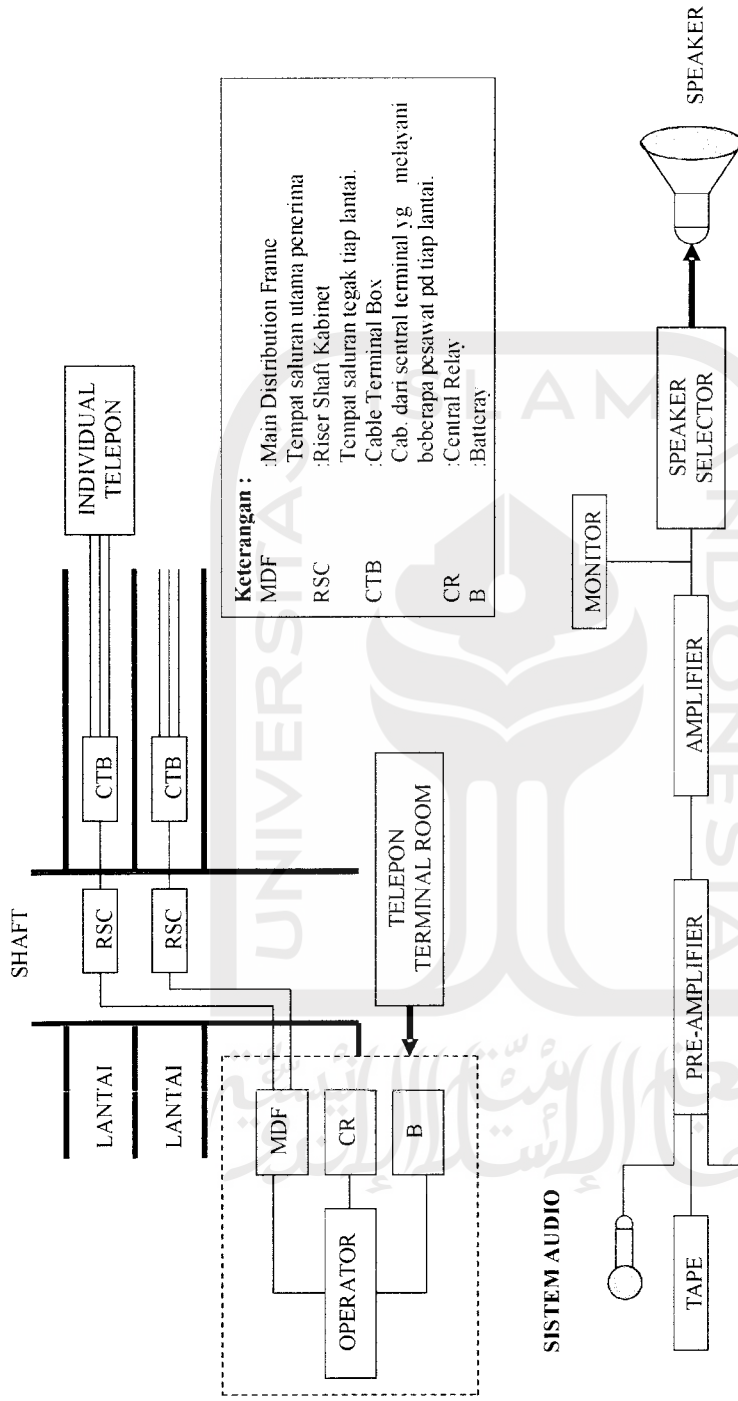


2.7.3 SISTEM JARINGAN LISTRIK

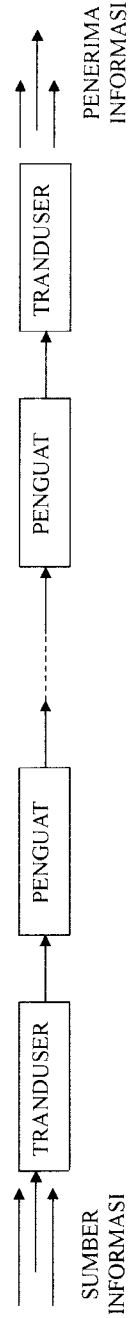
Listrik yang diperoleh berasal dari PLN dan juga menggunakan generator sebagai tenaga cadangan bila listrik padam.



2.7.4 SISTEM JARINGAN KOMUNIKASI

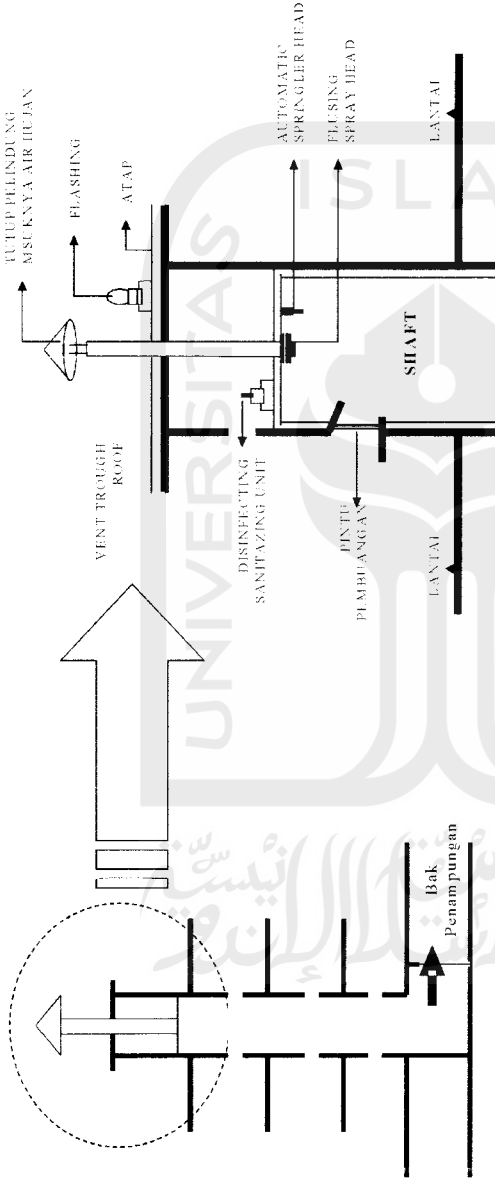


SKEMA PRINSIP TELEKOMUNIKASI SATU ARAH MEDIA KABEL



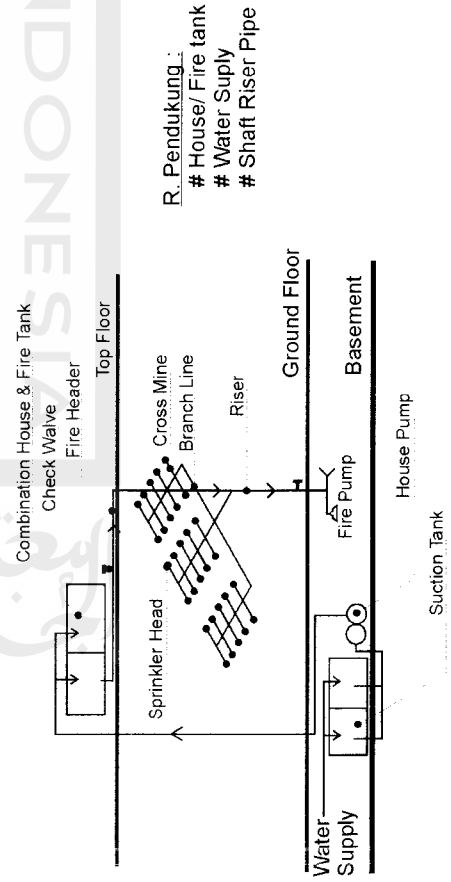
2.7.5 PANAMPANG SHAFT SAMPAH

Shaft sampah sangatlah penting, apalagi untuk bangunan komersil seperti shopping mall. Shaft sampah adalah suatu ruang penampungan yang menerus (shaft) yang di peruntukkan untuk membuang sampah dari tiap lantai menuju tempat pembuangan sampah akhir pada bangunan tersebut.



2.7.6 FIRE PROTECTION

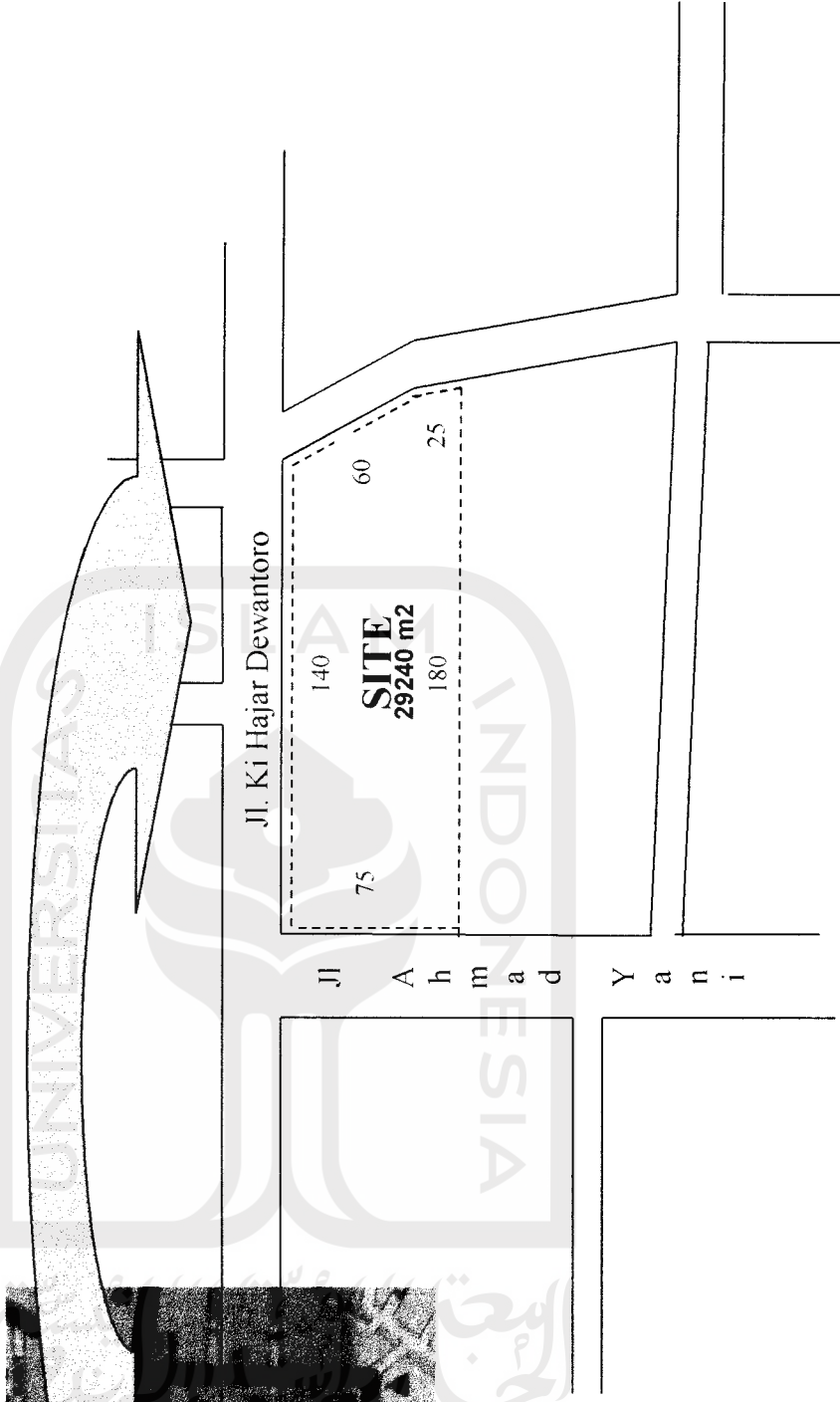
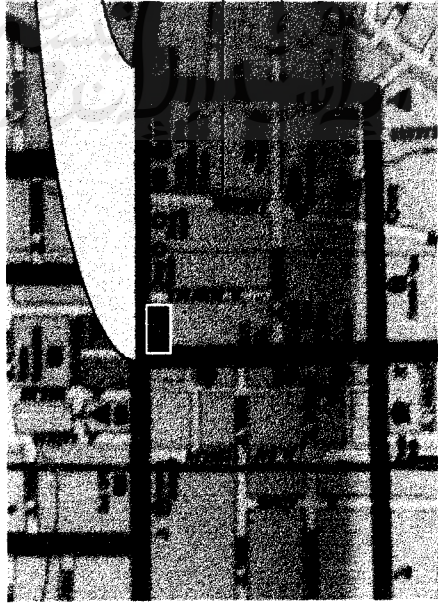
SISTEM ABATEMENT (Penanggulangan) UTAMA : SPRINKLER



PREVENTIVE : Perencanaan Tangga Kebakaran Pada zona jangkauan maksimal 30 meter. *) penerapan pd rencana denah.

2.3 ANALISIS SITE

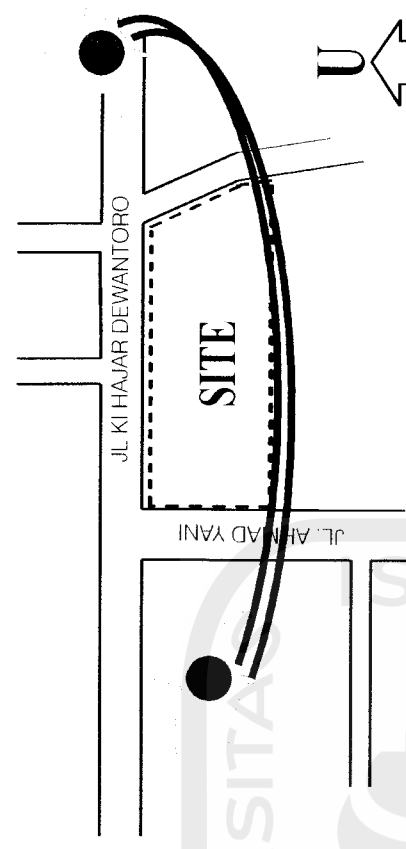
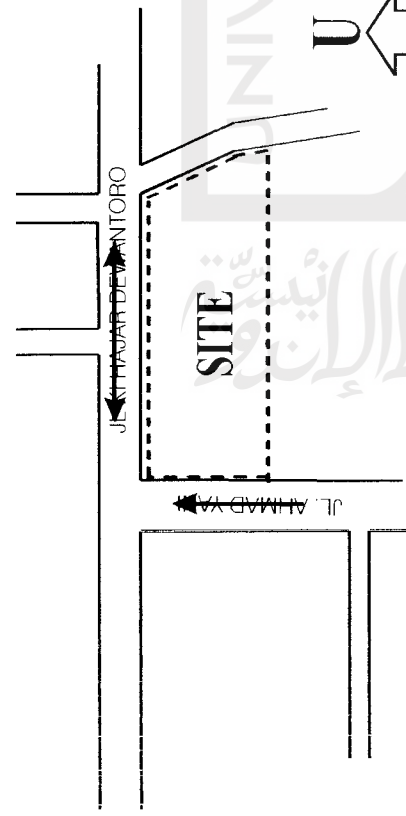
Site yang akan di bangun shopping mall ini berada di kota Cilacap, Jaawa Tengah, tepatnya di antara jl. Ki Hajar Dewantoro dan jl. Ahmad Yani. Di pilihnya lokasi tersebut karena kawasan tersebut berada di pusat kota/ urban yang juga sebagai pusat perdagangan di kabupaten Cilacap.



Analisis site

SIRKULASI

ARAH MATAHARI

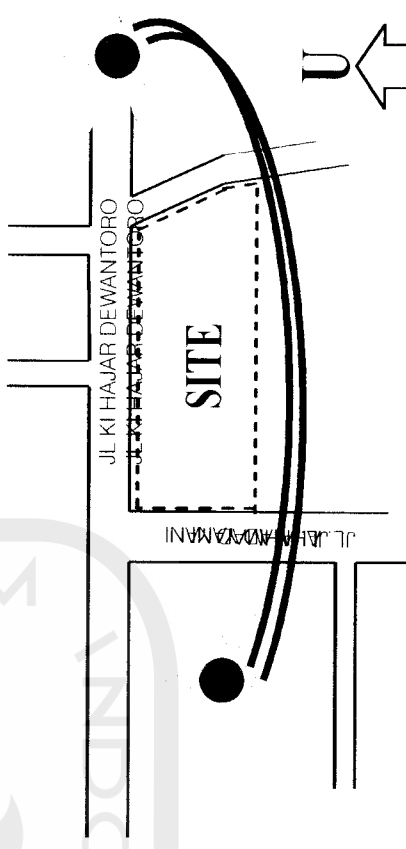
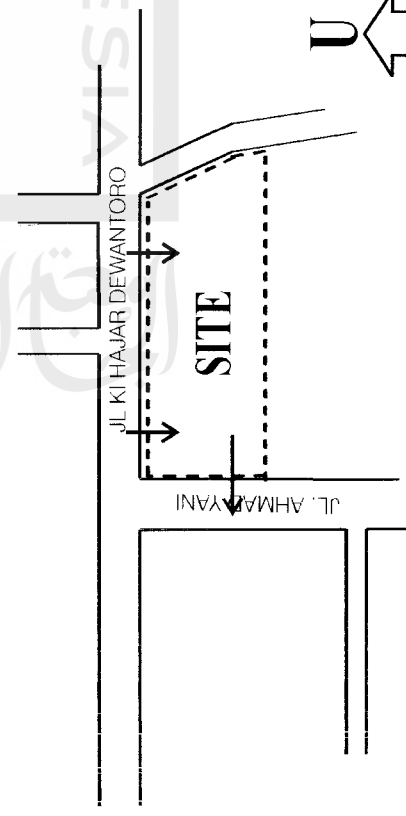


Sirkulasi menuju site melalui j. Ki Hajar Dewantoro yang merupakan jalur 2 arah, sedangkan j. Ahmad Yani yang sirkulasi 1 arah.

Arah matahari terbit yaitu arah Timur adalah berada di sisi kanan bangunan sedangkan arah Barat (matahari terbenam) di sebelah kiri bangunan.

Kondisi tapak

Rancangan

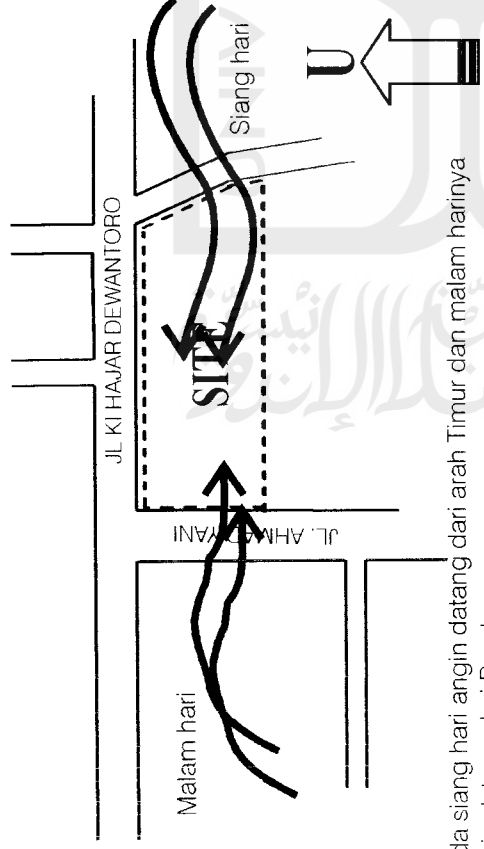


92
Dari penjelasan itu, maka diperoleh kesimpulan masuk menuju site melalui j. Ki Hajar Dewantoro yg sirkulasinya 2 arah, sedangkan keluarnya melaalui j. Ahmad Yani.

Untuk itu pada sisi Timur bangunan di berikan bukaan sebanyak mungkin sehingga sinar matahari dapat masuk ke dalam bangunan.

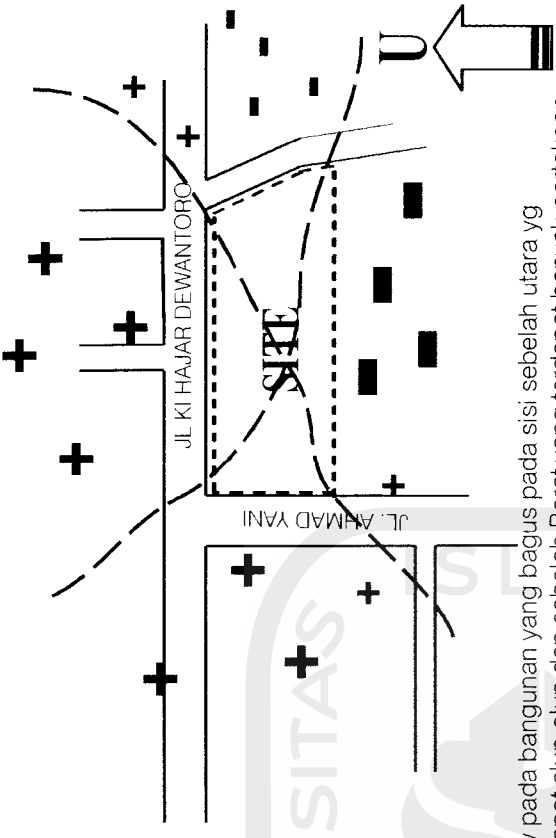
Analisis site

ANGIN



Pada siang hari angin datang dari arah Timur dan malam harinya angin datang dari Barat.

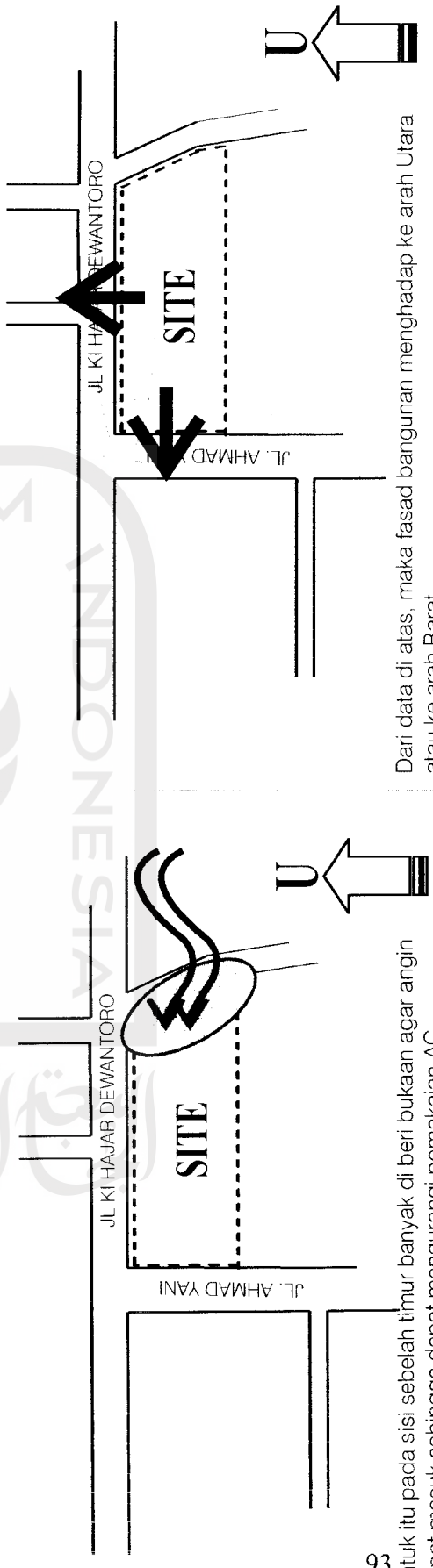
VIEW



View pada bangunan yang bagus pada sisi sebelah utara yg terdapat alun-alun dan sebelah Barat yang terdapat banyak pertokoan serta sebagai pusat kota.

Kondisi tapak

Rancangan

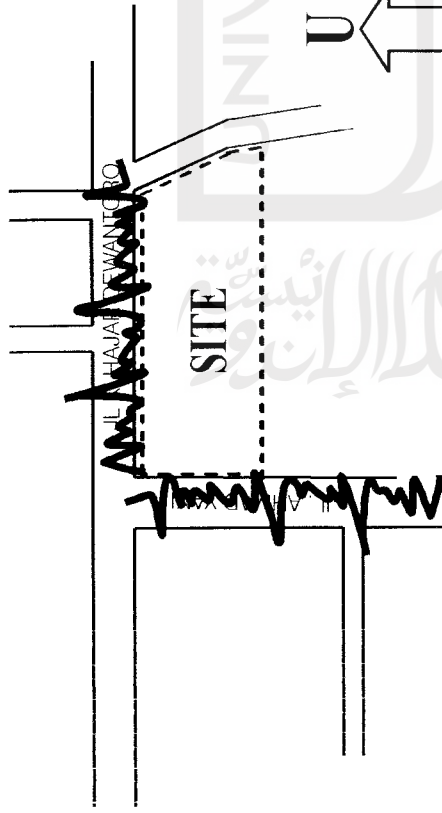


Untuk itu pada sisi sebelah timur banyak di beri bukaan agar angin dapat masuk sehingga dapat mengurangi pemakaian AC.

Dari data di atas, maka fasad bangunan menghadap ke arah Utara atau ke arah Barat.

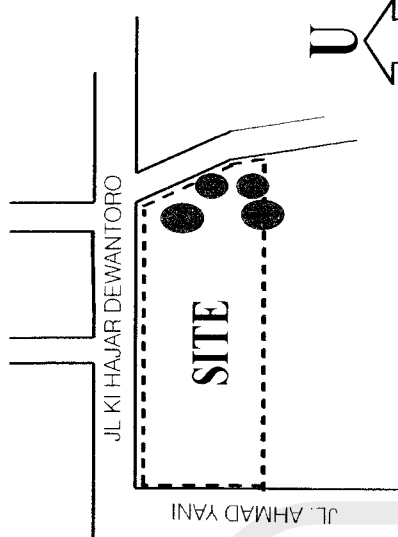
Analisis site

KEBISINGAN



Kebisingan paling tinggi terdapat pada sisi Utara bangunan yg berdekatan jl. Ki Hajar Dewantoro dan sisi Barat yg berbatasan dengan jl. Ahmad Yani.

VEGETASI

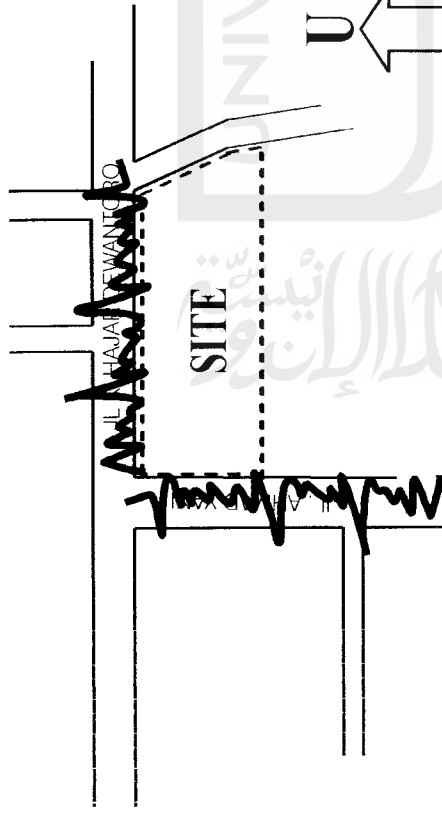


Vegetasi pada site sangatlah kurang pepohonan besar, hanya terdapat pada sisi sebelah Timur.

Kondisi tapak

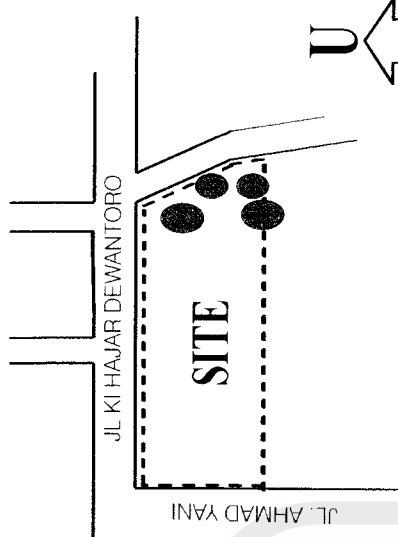
Rancangan

KEBISINGAN



Kebisingan paling tinggi terdapat pada sisi Utara bangunan yg berdekatan jl. Ki Hajar Dewantoro dan sisi Barat yg berbatasan dengan jl. Ahmad Yani.

VEGETASI



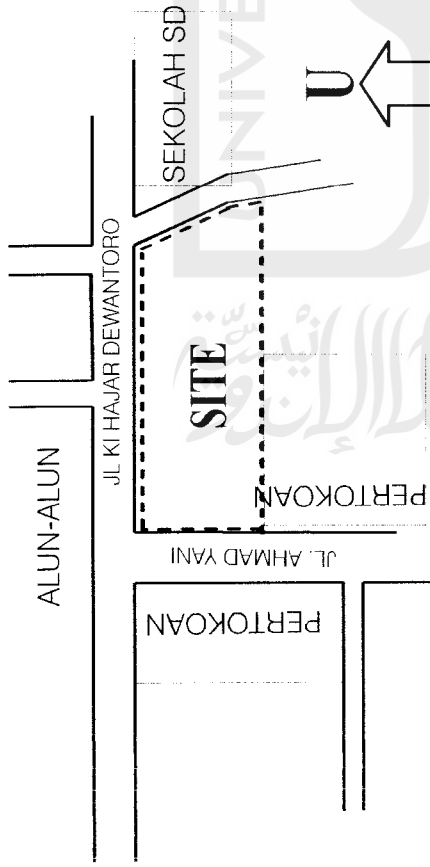
Vegetasi pada site sangatlah kurang pepohonan besar, hanya terdapat pada sisi sebelah Timur.

Bangunan di letakkan agak berjauhan dengan jalan raya kira-kira berjarak 10 m. Sehingga bisa mengurangi kebisingan.

Pada site perlu di tambahkan vegetasi terutama pada sisi Utara da Barat yang dapat menanggulangi masalah kebisingan.

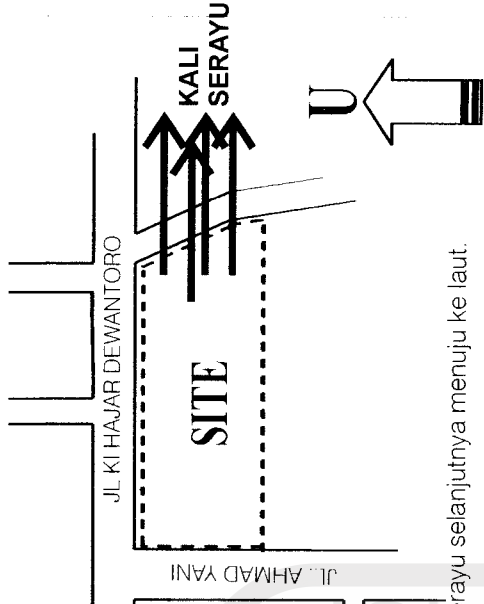
Analisis site

LINGKUNGAN



Site terletak di antara pertokoan di sebelah Selatan, sebelah Utara berdekatan dengan sekolah, di sisi Utara dengan jI. Kihajar Dewantoro dan alun-alun, serta di sisi Barat dgn jI. A. Yani & pertokoan.

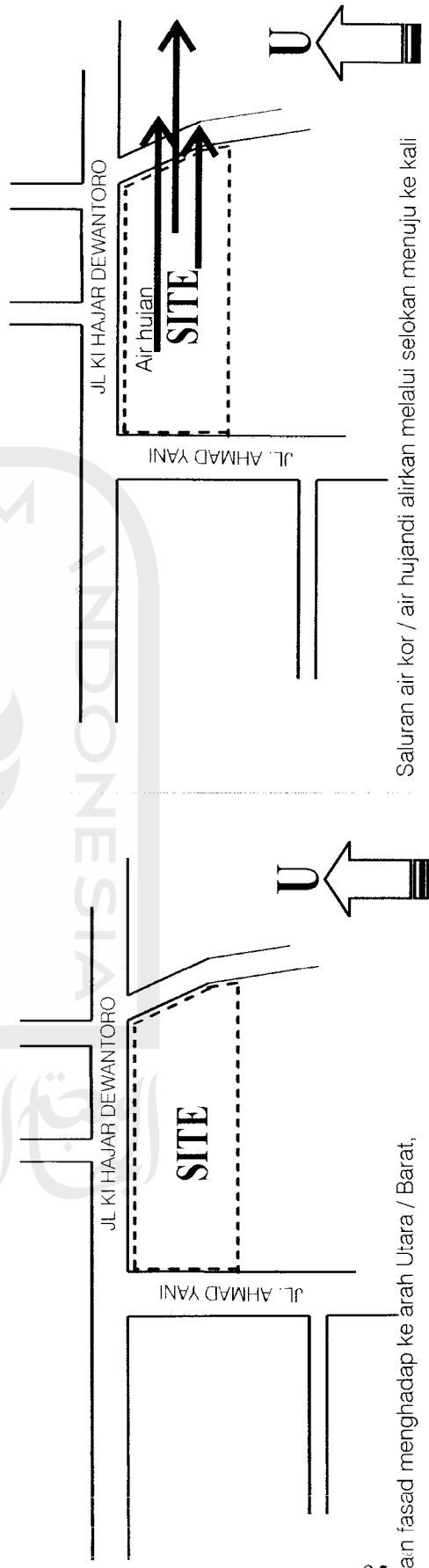
UTILITAS & DRAINASE



Saluran air menuju ke kaali Serayu selanjutnya menuju ke laut.

Kondisi tapak

Rancangan



Selain fasad menghadap ke arah Utara / Barat,

Saluran air kor / air hujan di alirkan melalui selokan menuju ke kali serayu.

2.9 KONSEP BENTUK

BENTUK DASAR DIPEROLEH DARI TRANSFORMASI KARAKTER KEGIATAN PADA PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI.

KARAKTER KEGIATAN PUSAT PERBELANJAAN (SUASANA RAMAI/KONSENTRASI MENYEBAR, PERUBAHAN STATIS, PERGERAKAN CEPAT)

RAMAI (KONSENTRASI MENYEBAR)
TRANSFORASI PADA KOMPOSISI REPETISI BENTUK (RAMAI : BERULANG)

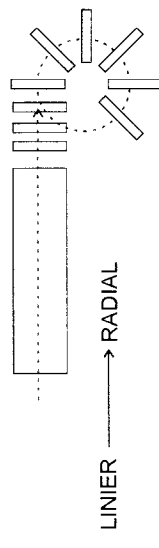


STATIS (TIDAK TETAP BERUBAH UBAH)
TRANSFORASI PADA KOMPOSISI BENTUK YANG BERUBAH/TIDAK TETAP

@ BENTUK STATIS (BUKAN BNETUK BAKU DAN TIDAK GEOMETRIS)



@ KOMPOSISI STATIS (BERUBAH)

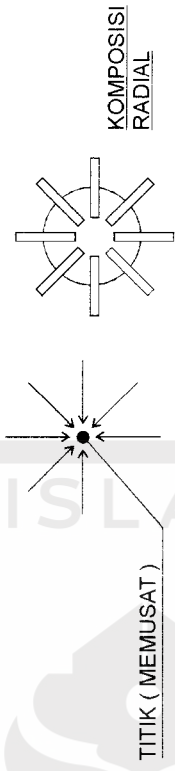


CEPAT (COMMERCIAL, PERGERAKAN CEPAT)
TRANSFORASI PADA KOMPOSISI LINIER LURUS



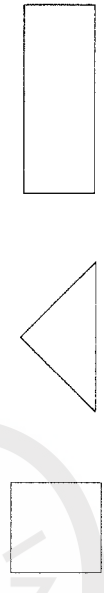
KARAKTER KEGIATAN REKREASI (SUASANA RAMAI DAN SANTAI / KONSENTRASI MEMUSAT, PERUBAHAN DINAMIS, PERGERAKAN LAMBAT)

TENANG (KONSENTRASI MEMUSAT)
TRANSFORASI PADA KOMPOSISI MEMUSAT

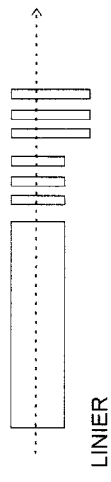


DINAMIS (TETAP)
TRANSFORASI PADA KOMPOSISI BENTUK BAKU GEOMETRIS (TEGAS, TETAP)

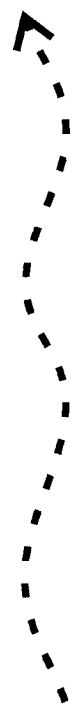
@ BENTUK ATRAKTIF (BUKAN BENTUK BAKU DAN TIDAK GEOMETRIS)



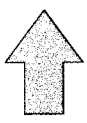
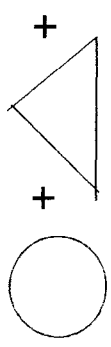
@ KOMPOSISI DINAMIS (STABIL, TETAP)



LAMBAT (REKREATIF, SANTAI)
TRANSFORASI PADA KOMPOSISI LINIER BERGELOMBANG, KESAN SANTAI



**KREATIF
PENGGABUNGAN BENTUK DASAR**



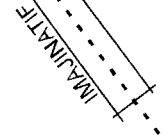
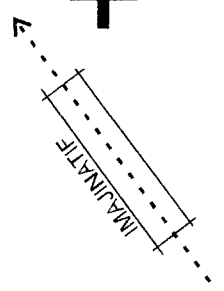
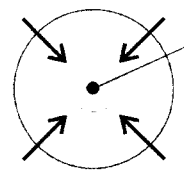
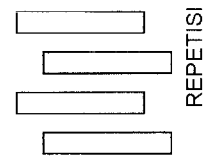
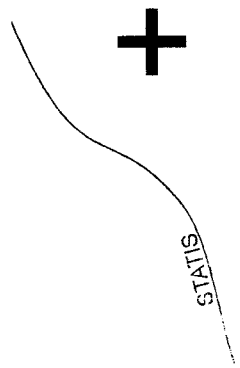
**KREATIF
PENGGABUNGAN BENTUK (MENGGABUNGAN / MENGURANGI BENTUK STATIS DAN DINAMIS)**



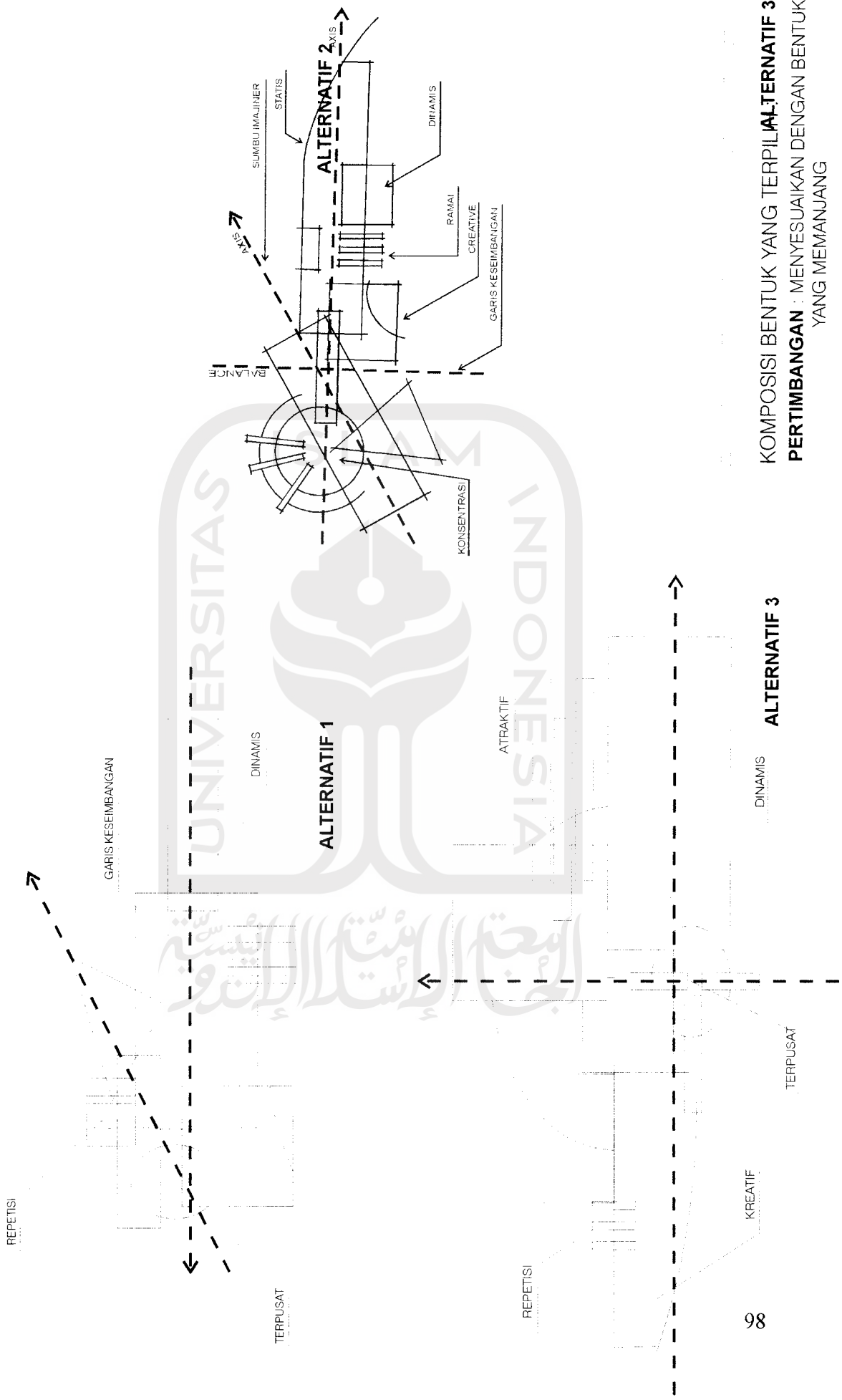
**ATRAKTIF
ADANYA PERBEDAAN BENTUK SERTA PENGEMBANGAN BENTUK ITU SENDIRI DAN ADANYA REPETISI.**



KOMPOSISI BENTUK

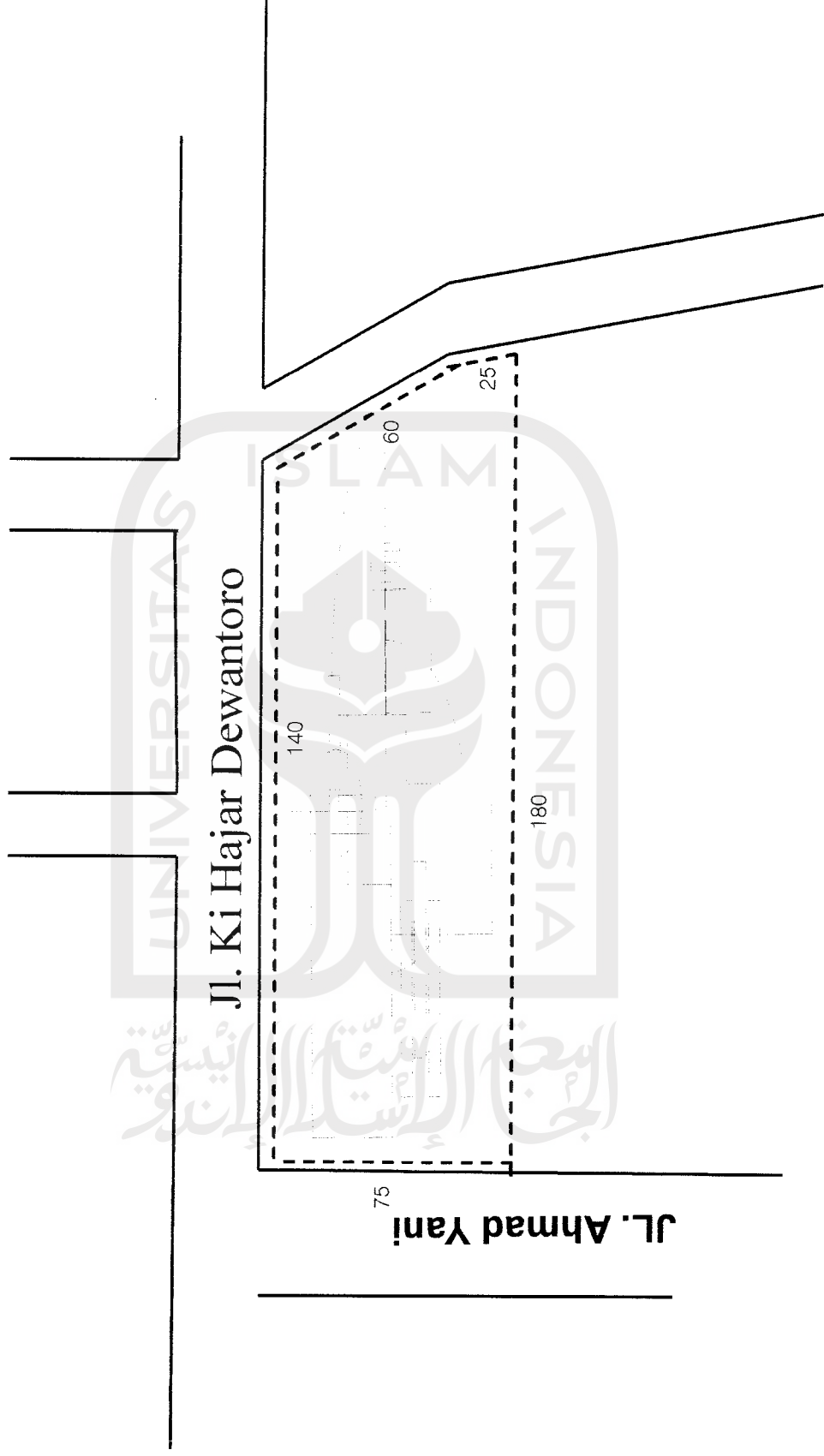


2.9.1 KOMPOSISI BENTUK

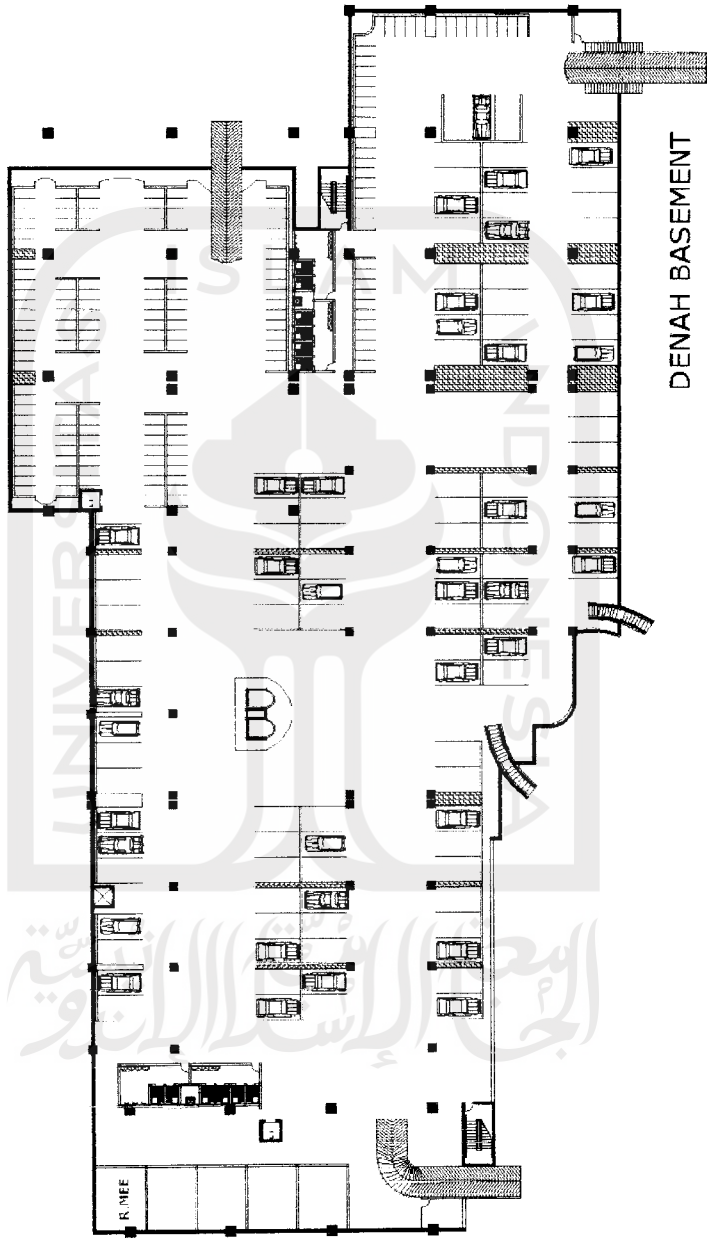


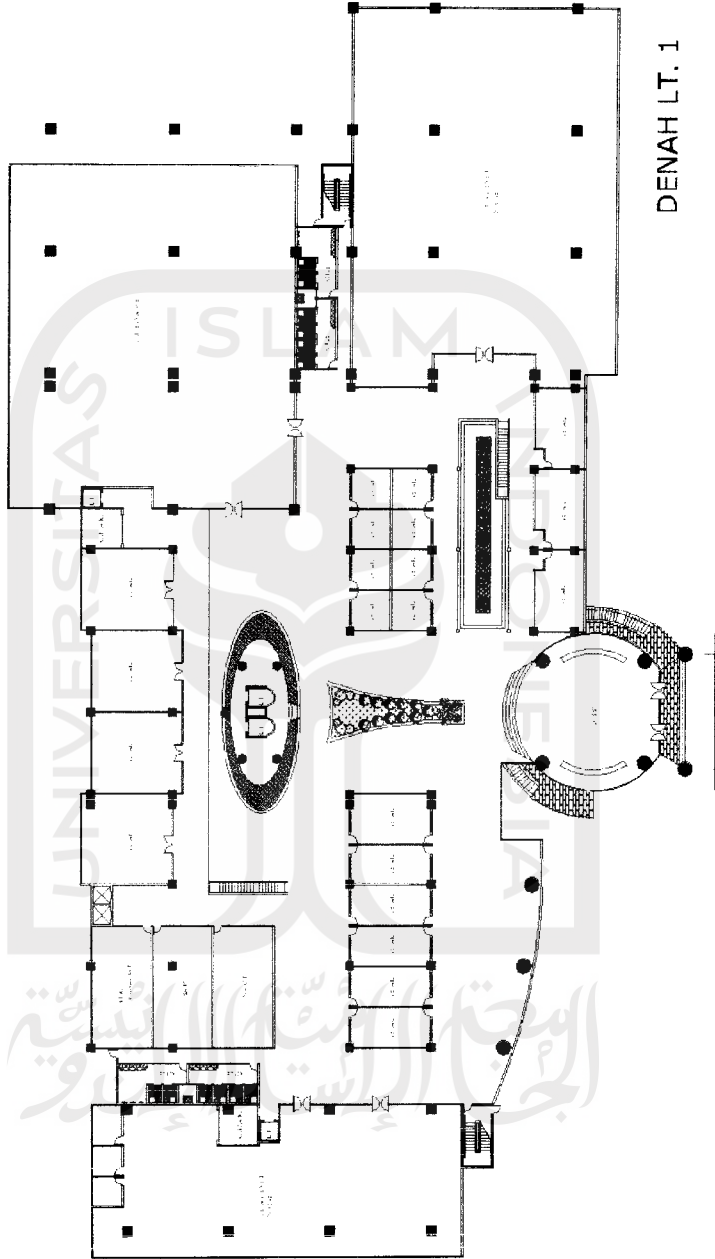
KOMPOSISI BENTUK YANG TERPILIH ALTERNATIF 3
PERTIMBANGAN : MENYESUAIKAN DENGAN BENTUK SITE
YANG MEMANJANG

2.9.2 PLOTTING

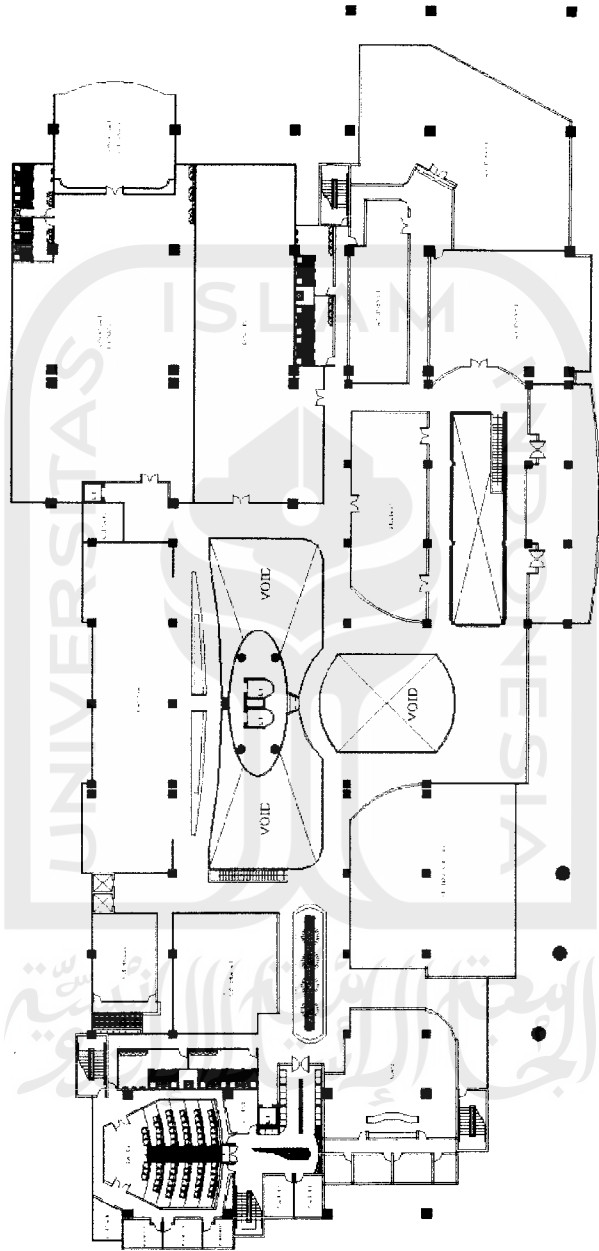


DENAH SKEMATIK





DENAH LT. 1



DENAH LT. 3