

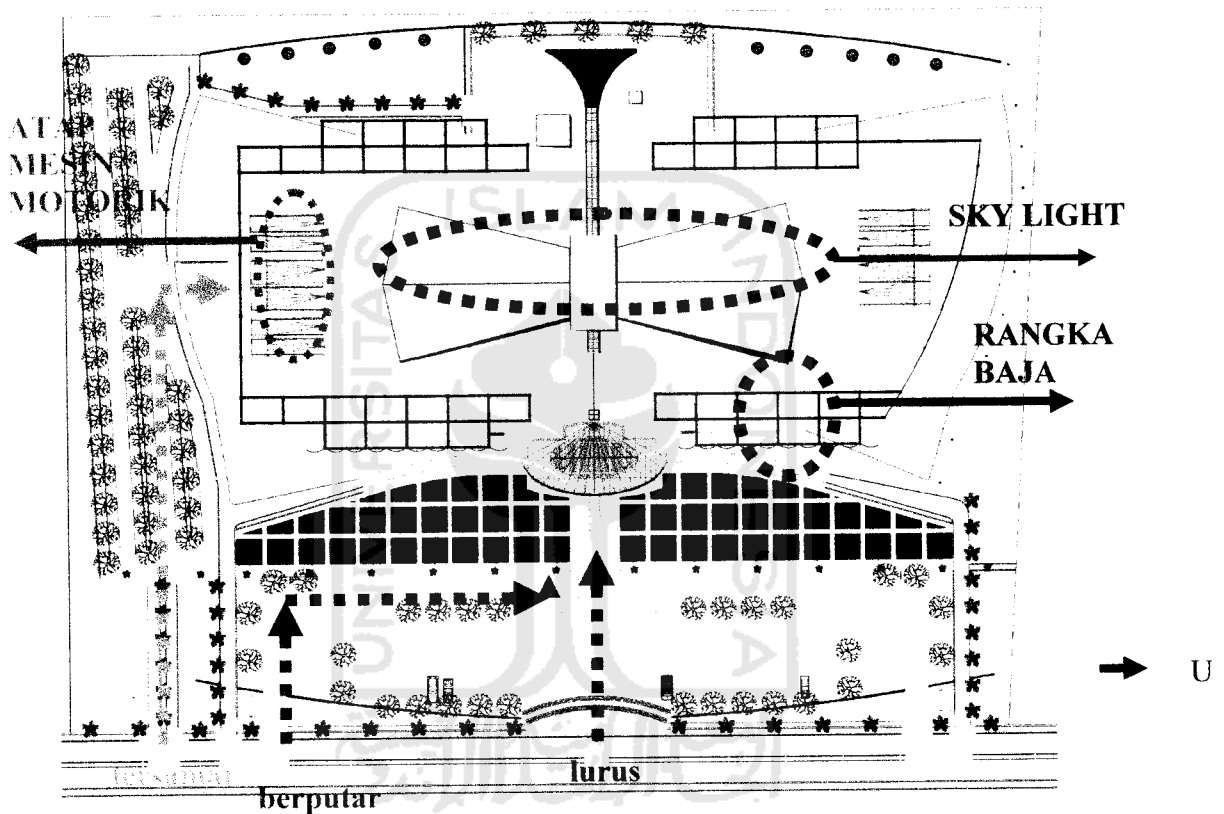


## BAB IV

### HASIL RANCANGAN

#### IV.1. GAMBAR RANCANGAN

##### IV.1.1. SITUASI

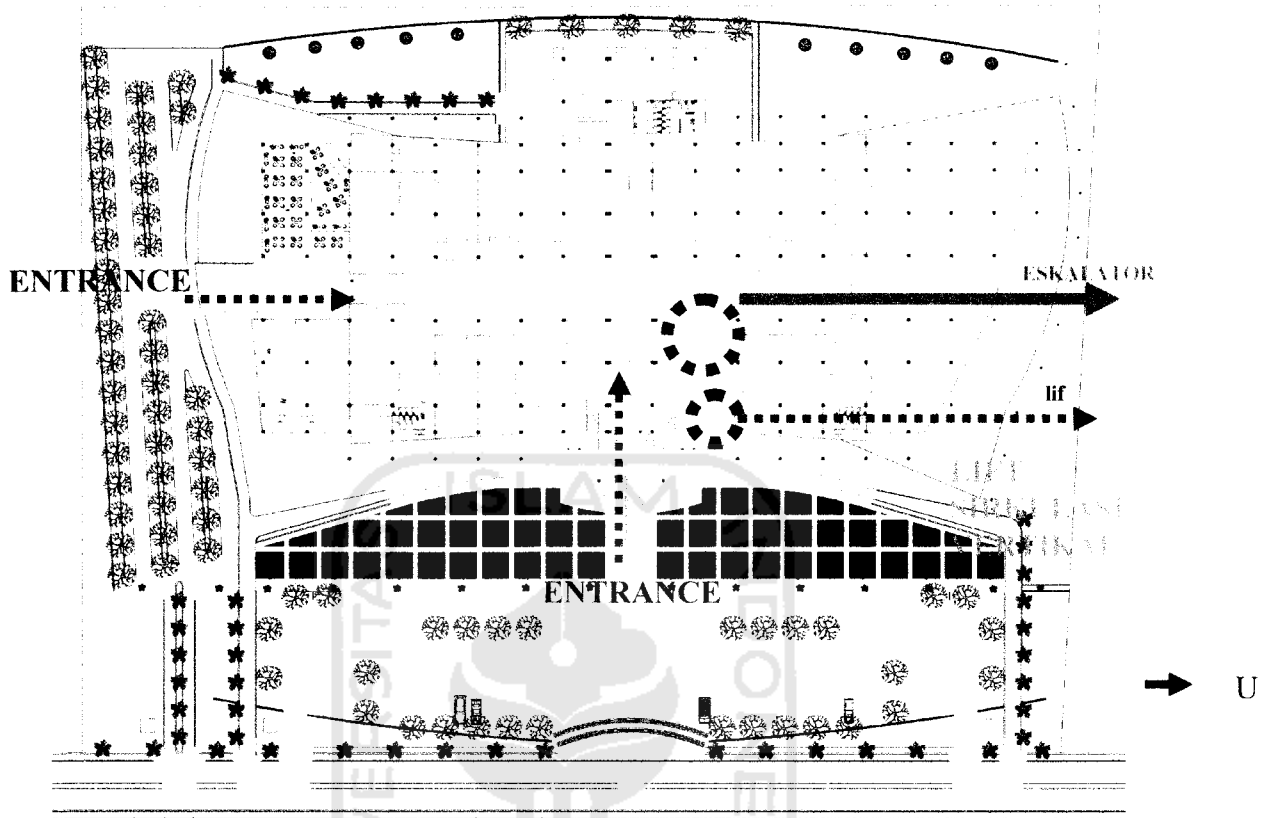


Gambar IV.1. Gambar situasi

Dari gambar situasi ini terlihat bagaimana orientasi bangunan yang mengarah ke timur yaitu jalan utama, jalan Raya Pandeglang. Dari sini terlihat bagaimana penggunaan konsep pola sirkulasi sebagai pencapaian dari jalan ke bangunan dengan menggunakan pola sirkulasi 3 pencapaian yaitu : pergerakan lurus, pergerakan tersamar dan pergerakan berputar. Pada penutup bangunan ada yang menggunakan penutup atap skylight sebagai pencahayaan alami untuk ruangan pameran, dan ada penutup atap yang bisa terbuka maupun tertutup dengan fungsi bangunan di bawahnya yaitu cafeteria dan restoran.



#### IV.1.2. SITE PLAN



Gambar IV.2 Gambar Site Plan

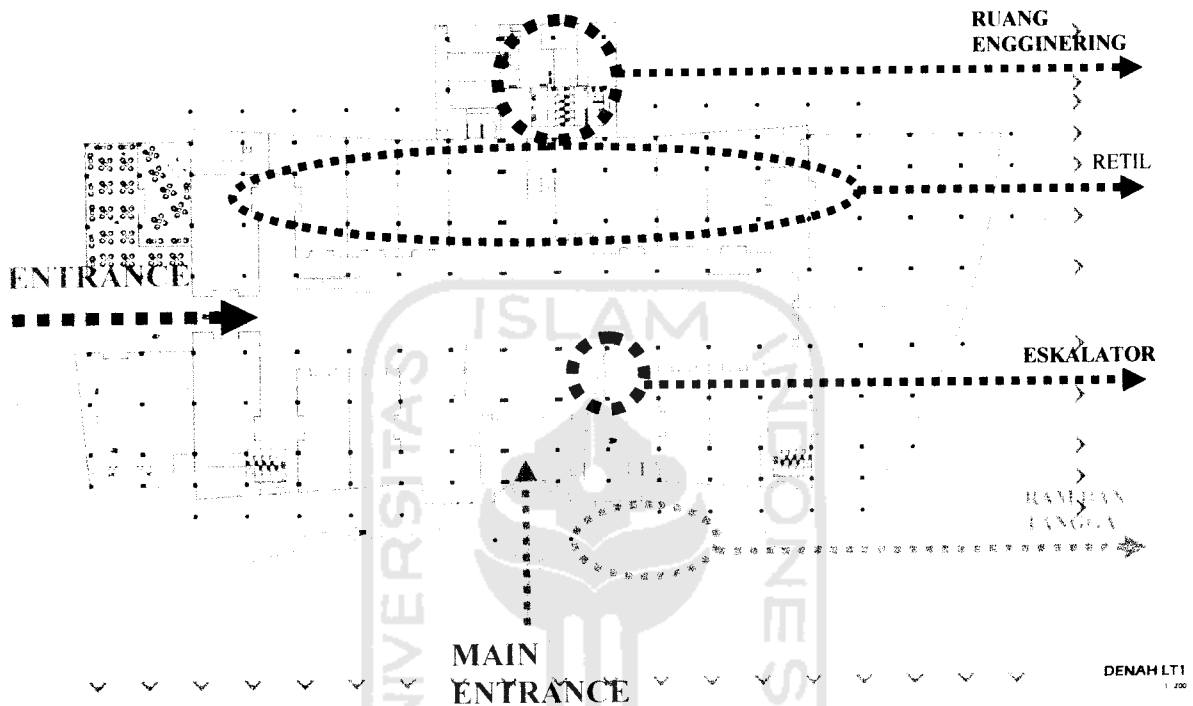
Gambar Site Plan ini memperlihatkan layout ruang luar dan pencapaian ke dalam bangunan, dimana terdapat 2 entrance yang diletakan di sebelah timur dan selatan site. Pertimbangannya adalah pada sebelah timur sebagai main entrance, karena berdekatan langsung dengan jalan utama. Sedangkan sebelah selatan sebagai entrance bagi kendaraan motor. ruang pameran terbuka sebagai konsekuensi konsep dari berkembang yang diletakan di area depan bangunan. Sedangkan parker mobil diletakan didepan dan di area basement. Pengunjung dari area parkir langsung diarahkan ke dalam bangunan baik dari parkir motor dan mobil.

Orientasi bangunan diarahkan kearah timur agar main entrance sebagai point interes bangunan terlihat oleh orang maupun kendaraan yang melintasi jalan tersebut. Sign board penyewa diarahkan ke jalan utama, juga dengan pertimbangan agar mudah terlihat oleh kendaraan dan pejalan kaki yang melintas



## IV.2. TATA RUANG

### IV.2 1. DENAH LANTAI 1



Gambar IV.3. Denah lantai 1

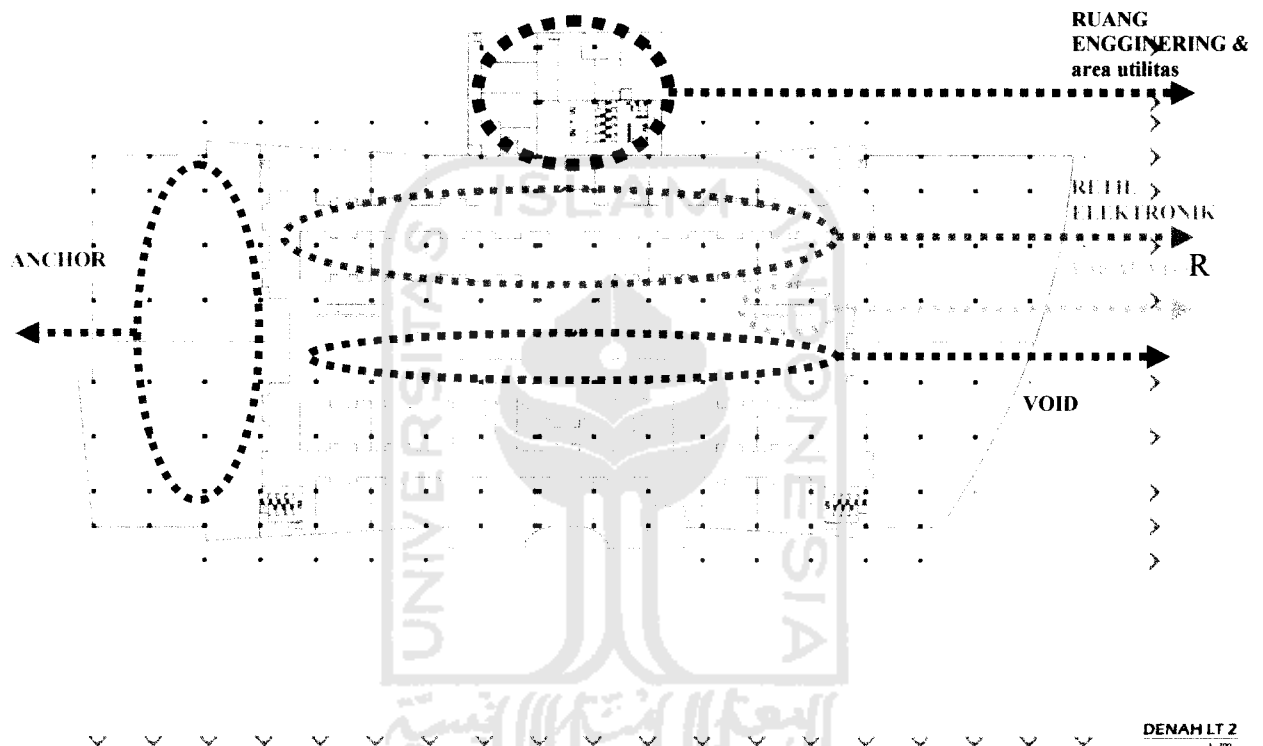
Pada denah lantai 1 ini akan terlihat letak pencapaian ke dalam bangunan, dimana sesuai konsep bahwa terdapat 1 main entrance yang dominant dan 1 main entrance pendukung. Lantai 1 ini mengalami peninggian 2 m dengan tujuan sebagai konsekuensi dari konsep melayang, sedangkan sebagai pendukung menggunakan sirkulasi vertical pada entrance yaitu tangga. Sedangkan untuk dalam bangunan menggunakan escalator dan lif.

Di lantai 1 ini ritel-ritel yang disewakan dikhususkan untuk barang-barang elektronik misal : Televisi, kulkas, AC dll.dengan fasilitas pendukung berupa cafeteria dan KFC.



Di lantai 1 ini terdapat ruangan pameran baik besar dan kecil sebagai pengikat ruang-ruang disekitarnya, di entrance hall juga terdapat ruang informasi dan ruang troli. Jumlah ruang ritel yaitu 13 buah anchor 2 buah dan service area.

#### IV.2. 2. DENAH LANTAI 2



Gambar IV.4. Denah Lantai 2

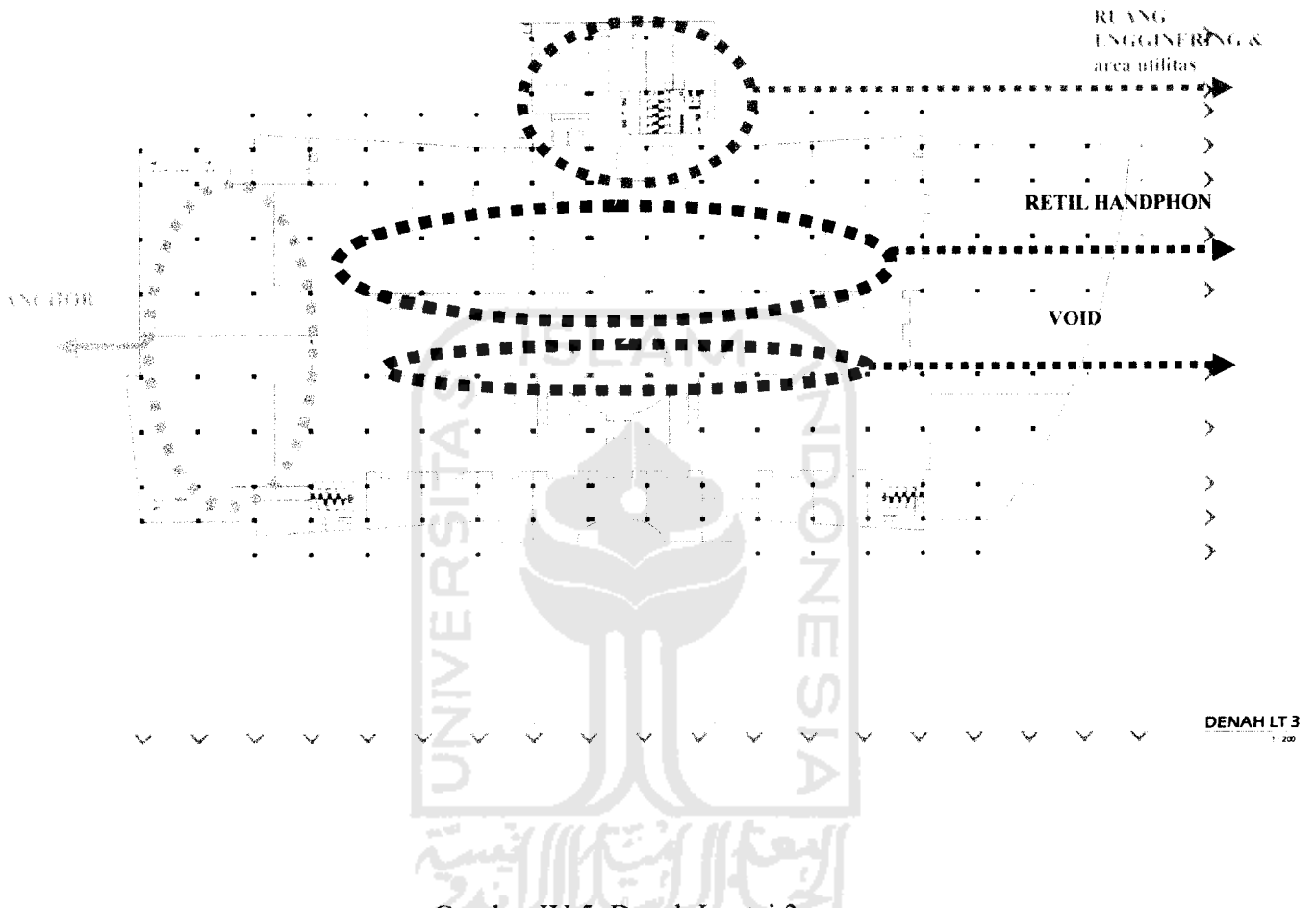
Dilantai 2 ini dikhususkan untuk komputer dan alat elektronik , dengan fungsi penunjang 4 buah anchor . Untuk sirkulasi vertical di lantai ini menggunakan Eskalator dan lift, untuk sirkulasi turun dari lantai 2 ke lantai1 berada di sayap utara dan selatan sedangkan untuk sirkulasi naik berada arah barat .

Void ditengah dipertahankan atas pertimbangan view yang baik dari lantai 2 ini kelantai 1, terutama ke arah ruang pameran. Adanya 4 buah anchor utara dan selatan sebagai daya tarik magnet pada lantai ini.

Jumlah ritel di lantai 2 ini 13 ritel computer 15 ritel alat-alat listrik 3 ritel gudang dan area service.



### IV.2. 3.DENAH LANTAI 3



Gambar IV.5. Denah Lantai 3

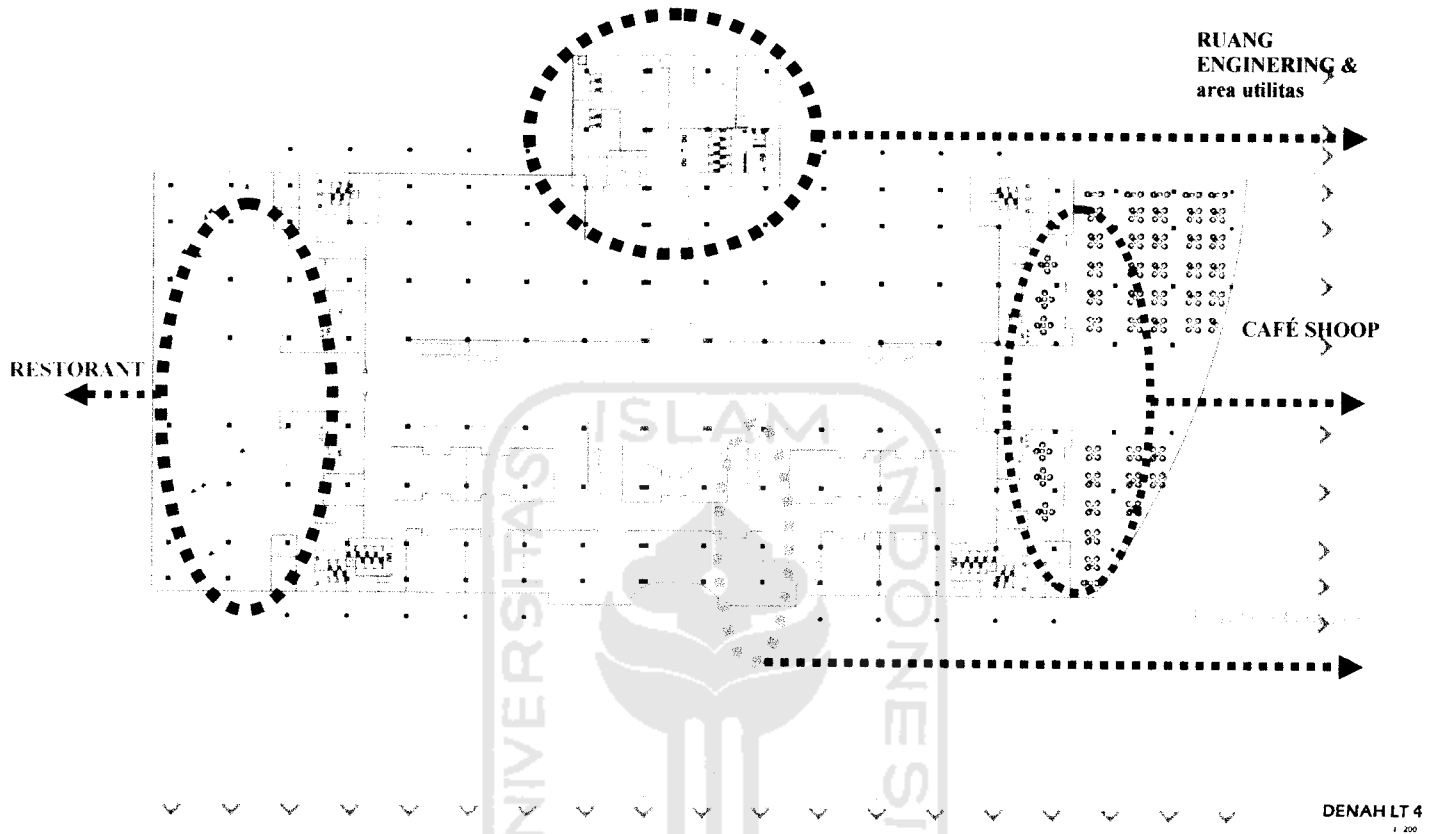
Di lantai 3 ini khusus Hand Phone, dengan 3 buah anchor dan 2 buah pendukung macdy dan Dunkin Donut dengan tujuan supaya adanya dua buah magnet sebelah utara dan selatan.

Perletakan escalator hampir sama dengan lantai 2 yaitu berada di sayap utara dan selatan sedangkan untuk sirkulasi naik berada arah barat .

Jumlah ritel kecil 105 buah, ritel sedang 8 buah, 3 anchor dan 2 anchor pendukung 3 ritel gudang



#### IV.2. 4. DENAH LANTAI 4



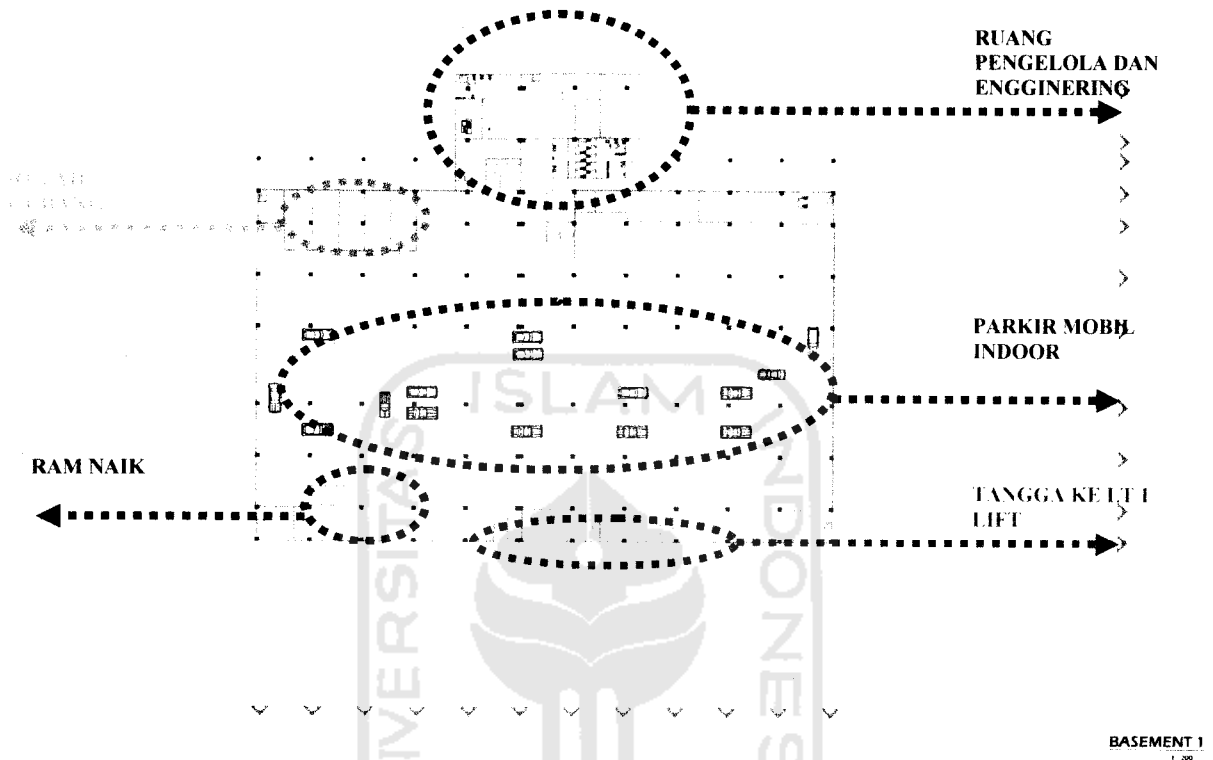
Gambar IV.6. Denah Lantai 4

Lantai 4 ini digunakan sebaga shoop, warnet , gime net, time zone, café dan restoran. Pada area cafeshoop dan restoran terdapat penutup atap yang terbuka maupun tertutup dengan menggunakan mesin motorik. Dengan tujuan untuk mendapatkan suasana yang lebih rileks dan pengunjung bisa merasakan penggunaan teknologi pada bangunan sebagai konsekuensi konsep High Tech. Void yang lebih besar mempunyai tujuan supaya memperoleh pencahaayaan yang lebih besar.

Lantai 4 ini memiliki area penunjang berupa mushalla



## IV.2. 5.BASEMENT 1



Gambar IV.7. Basement 1

Denah basement diperuntukan untuk parkir dan utilitas, dan juga untuk kantor pengelola. Di basement ini terdapat parkir untuk mobil berjumlah 75 buah. Retil gudang dan bongkar muat sebagai ruang penunjang.

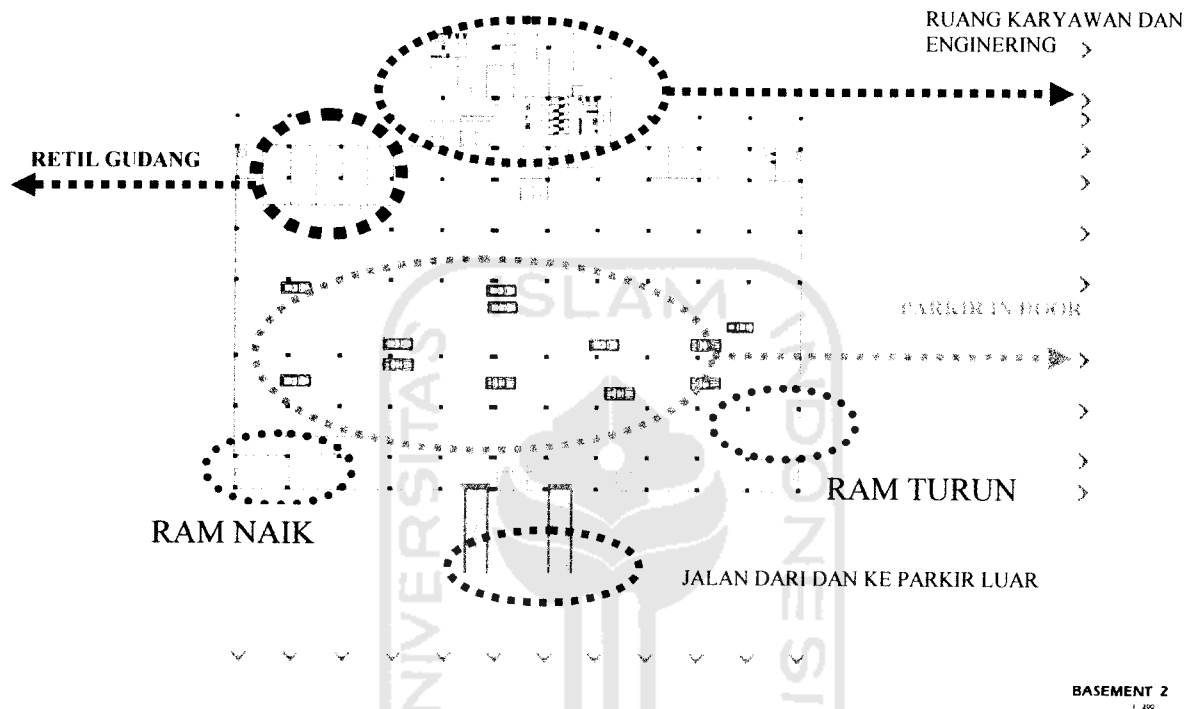
Tangga menuju lantai 1 berada sebelah utara dan selatan sebagai sirkulasi dari basement ke lantai 1, dan ruang pengambilan barang pengunjung melalui lift. Untuk retail gudang dekat dengan ruang bongkar muat dan lift supaya mendapatkan kemudahan dalam sirkulasi barang. Sedangkan ram untuk mobil naik berada di sebelah selatan dan turun berada di sebelah utara.

Adanya kenaikan 2 m untuk memperoleh pencahayaan alami pada ruang pengelola dan ruangan parkir, adanya tangga tersendiri untuk pengelola dan ruangan-ruangan



penunjang lainnya untuk memudahkan pengelola dalam mengecek ataupun mengoprasikan gedung

#### IV.2. 6. BASEMENT 2



Gambar IV.8. Basement 2

Denah basement diperuntukan untuk parkir dan utilitas, dan juga untuk kantor pengelola. Di basement ini terdapat parkir untuk mobil berjumlah 75 buah. Retil gudang dan bongkar muat sebagai ruang penunjang.

Tangga menuju basement 1 berada di tengah, dan ruang pengambilan barang pengunjung melalui lift. Untuk retil gudang dekat dengan ruang bongkar muat dan lift supaya mendapatkan kemudahan dalam sirkulasi barang. Sedangkan ram untuk mobil naik berada di sebelah selatan dan turun berada di sebelah utara.

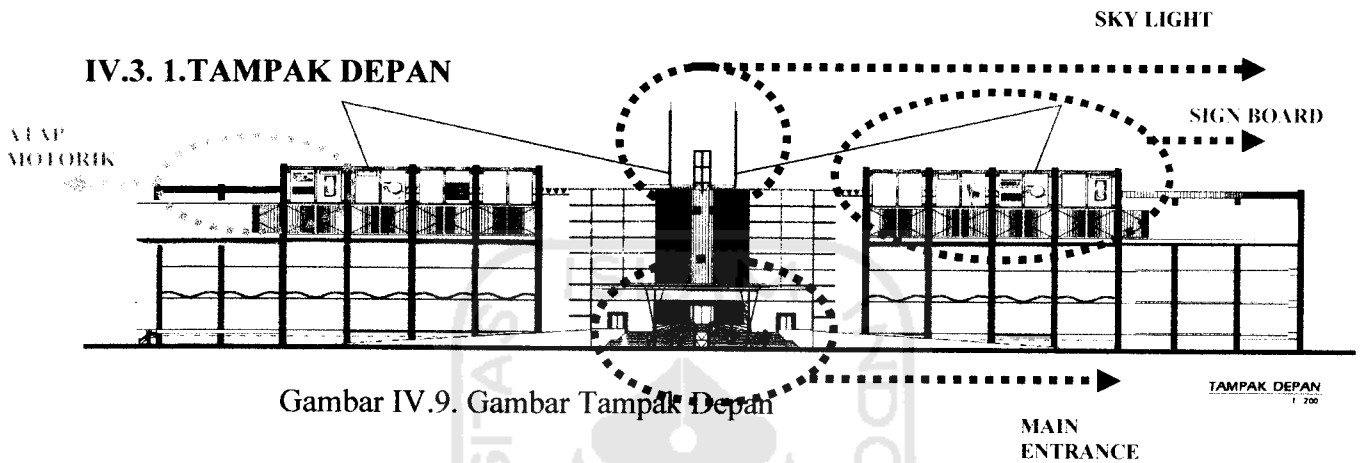




Adanya jalan terowongan /under ground dari parker luar ke dalam, tangga tersendiri untuk pengelola dan ruangan-ruangan penunjang lainnya untuk memudahkan pengelola dalam mengecek ataupun mengoprasikan gedung.

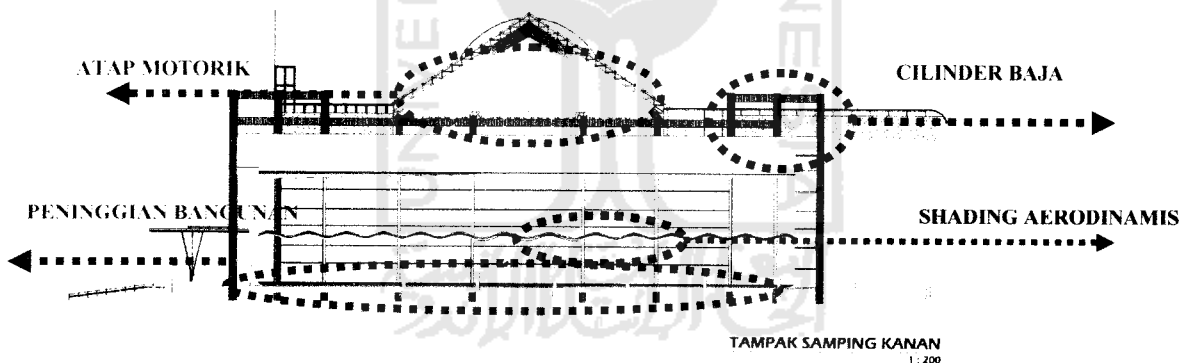
### IV.3. BUILDING PERFORMANCE

#### IV.3. 1.TAMPAK DEPAN



Gambar IV.9. Gambar Tampak Depan

#### IV.3. 2.TAMPAK SAMPING KANAN



Gambar IV.10. Gambar Tampak samping

Tampak bangunan ini memperlihatkan konsep bangunan modern sesuai dengan karakter barang-barang elektronik, yang diterjemahkan ke dalam material bangunan yaitu bangunan yang menggunakan material kaca, beton dan baja sebagai element bangunan.

Penggunaan elemen kaca secara keseluruhan tidak lain sebagai konsekuensi dari konsep ringan sehingga secara performance keseluruhan bangunan tampak ringan dan modern sedangkan dari fungsi bangunan memperlihatkan view untuk



pengunjung baik dari luar maupun dari dalam sesuai yang diinginkan. Silinder baja yang diekspose menjadikan bangunan menjadi lebih berkarakter dengan penambahan penutup atap yang terbuka tertutup sebagai konsekuensi dari konsep High tech pada bangunan.

Perletakan sign board dan giant screen mengarah ke jalan raya secara keseluruhan yaitu untuk memudahkan dalam mempromosikan barang-barang yang dijual di "SERANG ELEKTRONIK CENTER" ini.

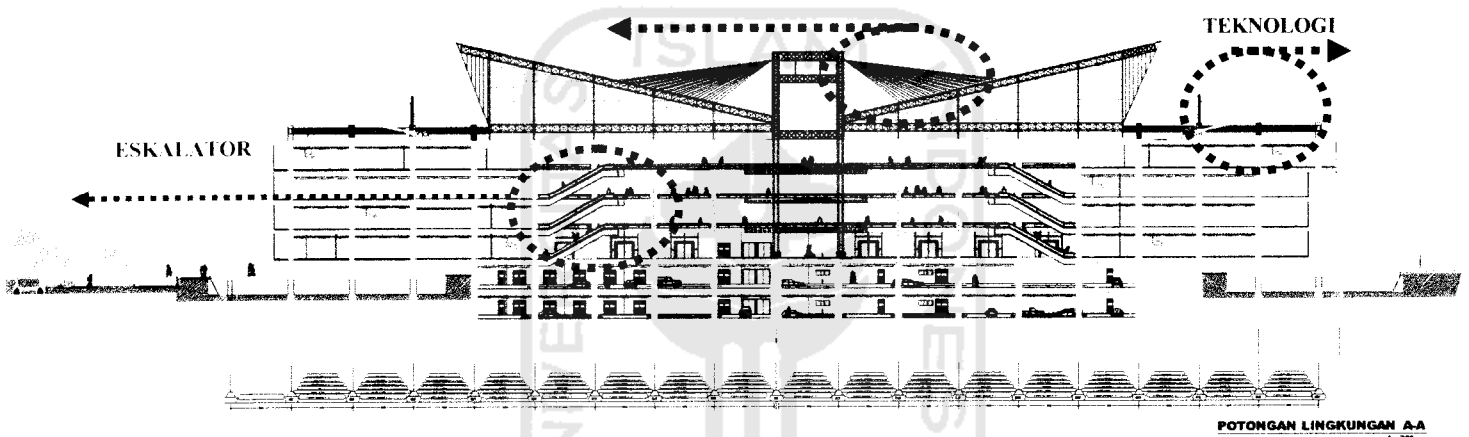
### IV.3. 3.POTONGAN A-A

KONSEP HIGHT TECH BAIK STRUKTUR MAUPUN TECNOLOGI

STRUKTUR

TEKNOLOGI

ESKALATOR



POTONGAN LINGKUNGAN A-A

Gambar IV.11. Gambar Potongan A-A

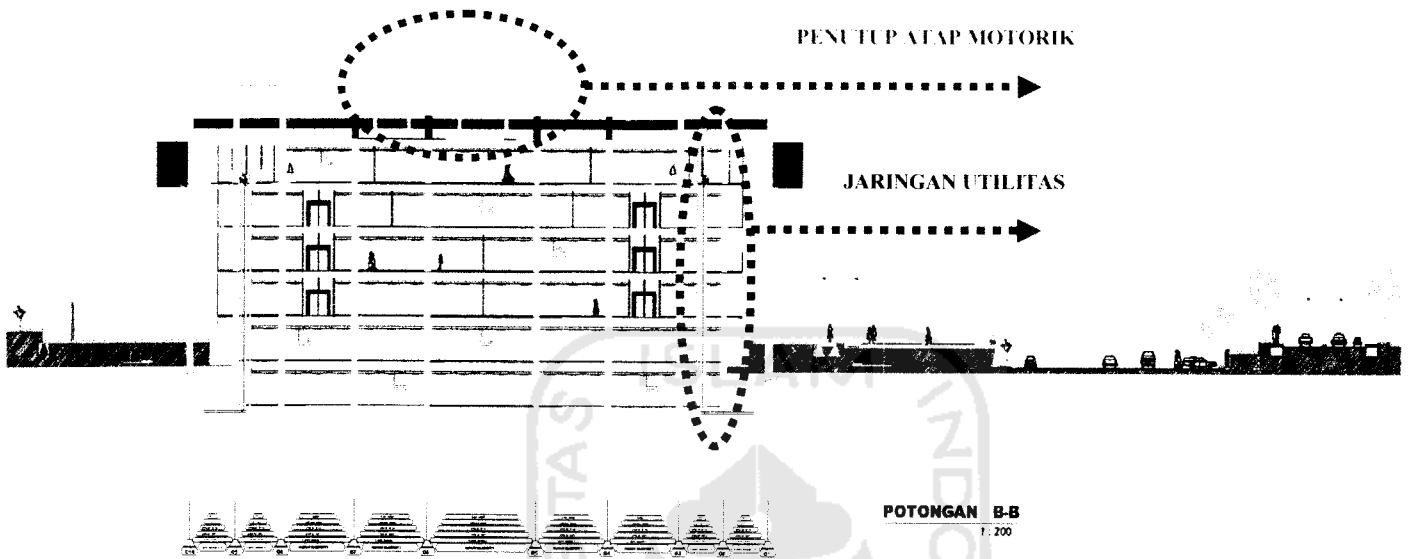
Di potongan ini akan terlihat struktur atap/sky light yang menggunakan bahan baja dan tali baja sebagai penambahan estetika pada performance bangunan, fungsi sky light sebagai pencahayaan alami pada fungsi bangunan dibawahnya yaitu ruang pameran. Adanya peninggian bangunan pada basement menunjukkan konsekuensi dari bangunan yang melayang, selain itu secara fungsional sebagai pencahayaan alami pada ruang pengelola dan basement

Eskalator utara dan selatan sebagai pelayanan bagi pengunjung dari sirkulasi vertical pada bangunan selain menggunakan lift. Atap yang terbuka tertutup sebagai



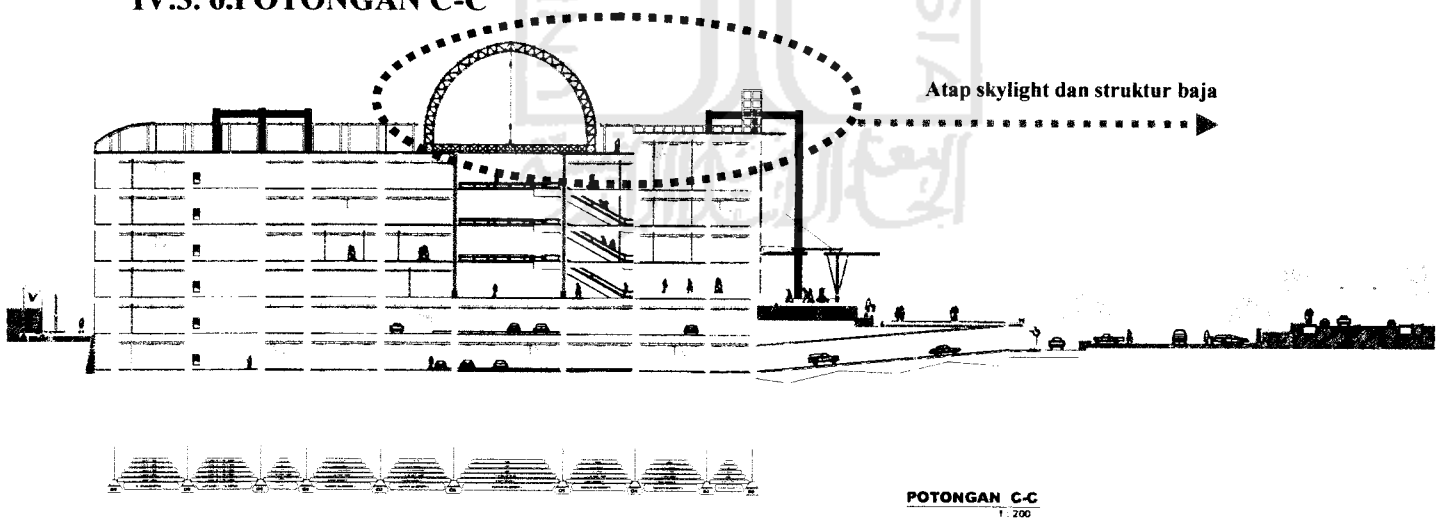
konsekuensi dari konsep high tech dengan fungsi dibawahnya yaitu restaurant dan cafe shoop dengan tujuan untuk memperoleh kenyamanan yang maksimal.

### IV.3. 5.POTONGAN B-B



Gambar IV.12. Gambar Potongan B-B

### IV.3. 6.POTONGAN C-C



Gambar IV.13. Gambar Potongan C-C

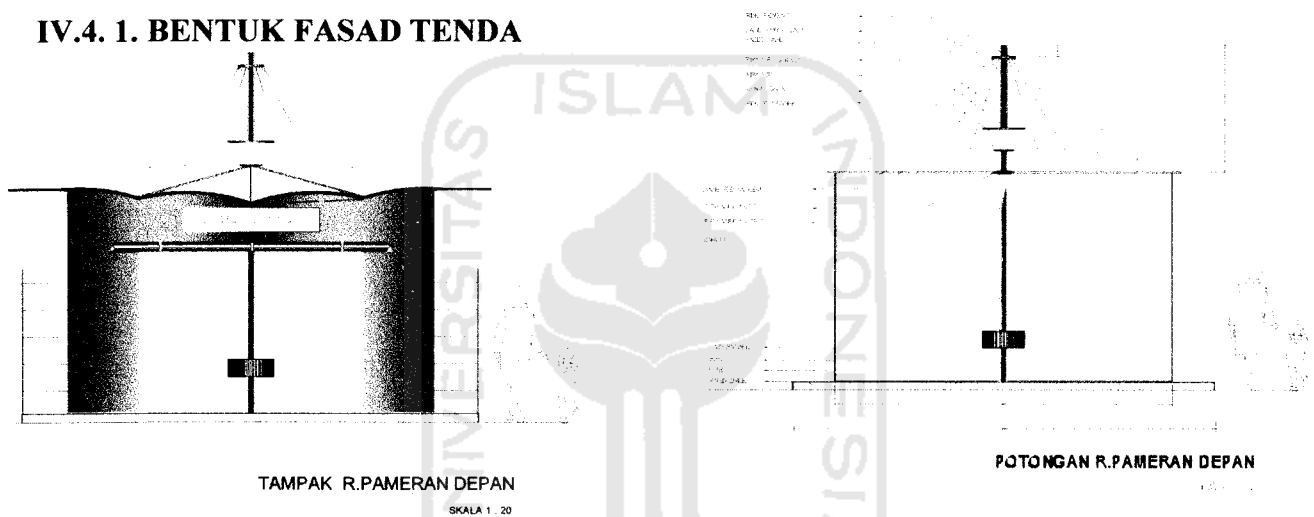
Dari gambar potongan diatas terlihat jaringan dan perletakan utilitas dan shading elektronik baik timur dan barat, adanya shading elektronik bertujuan

sebagai konsekuensi higt tech pada performance bangunan dan kenyamanan view pengunjung ke luar bangunan.

Sky light yang terlihat dengan viod yang menerus dari lantai 1 sampai lantai 4. Modul yang digunakan adalah 8 X 8 m dengan dimensi kolom 80 X 80 . Penutup atap pada sky ligh yang menggunakan Polycarbonat dan rangka baja, dan menggunakan dak beton.

#### IV.4. PENEKANAN PERANCANGAN

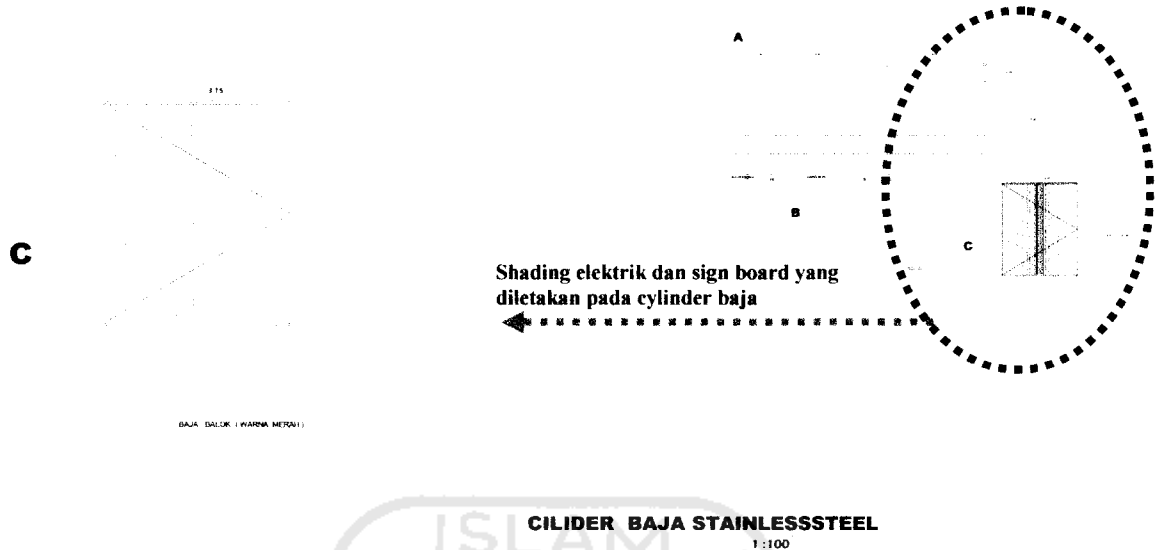
##### IV.4. 1. BENTUK FASAD TENDA



Gambar IV.14. Gambar Depan Tenda

Salah satu penekanan rancangan akan terlihat disini yaitu adanya ruangan pameran terbuka yang terletak di depan bangunan Sebagai konsekuensi dari konsep berkembang. Secara keseluruhan bangunan tenda akan memberikan visualisasi yang berbeda pada tampak bangunan sehingga pencapaian dari konsep berkembang akan tercapai . Bahan tenda sendiri dari besi yang bisa dirakit sendiri dengan penutup bangunan dari parasit. Dalam peletakan layout ruang secara keseluruhan di tangani oleh masing-masing stand.

**IV.4. 2. HIGT TECH**



Gambar IV.15. Gambar Shading electric dan cylinder Baja

Shading Electric yang berfungsi sebagai pelindung/ pengurang cahaya matahari pada lantai 4 sebagai konsekuensi dari konsep High tech, yang digerakan oleh motorik dan terbuat dari bahan alumunium. Sedangkan Cilinder baja stainlesssteel sebagai ciri karakter bangunan terbuat dari bahan Cilinder baja. Selain sebagai tempat perletakan shading elektrik tetapi juga untuk meletakan Sign Board.

**IV.4. 3. RINGAN/ MELAYANG**



Gambar IV.16. Gambar Performance Bangunan



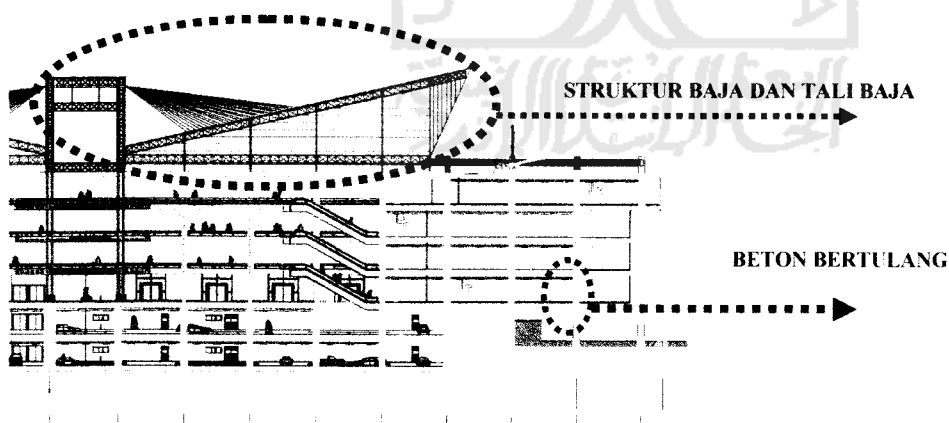
Pemakaian Bahan kaca secara keseluruhan bangunan sebagai pencapaian sifat ringan pada performance bangunan, sedangkan produc kaca yang digunakan adalah merk Asahimas Dark Blue yang bisa menyerap panas dan memberikan kenyamanan pada pemakai.

Sedangkan adanya elemen air sebagai penegas bangunan yang melayang selain itu sebagai penambah kenyamanan visualisasi performance bangunan yang berada di tengah kota.

Shading -shading yang diletakan untuk mengurangi cahaya matahari ataupun penadah air hujan, sedangkan bahan yang dipakai yaitu dari alumunium.

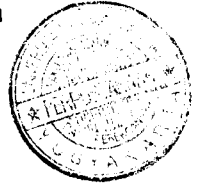
#### IV.4.4. STRUKTUR

Struktur yang di gunakan adalah pada bangunan adalah pada kolom dan dak menggunakan struktur beton bertulang, sedangkan pada atap menggunakan struktur baja dan tali baja. Sedangkan pada cylinder kolom menggunakan cilinder baja.



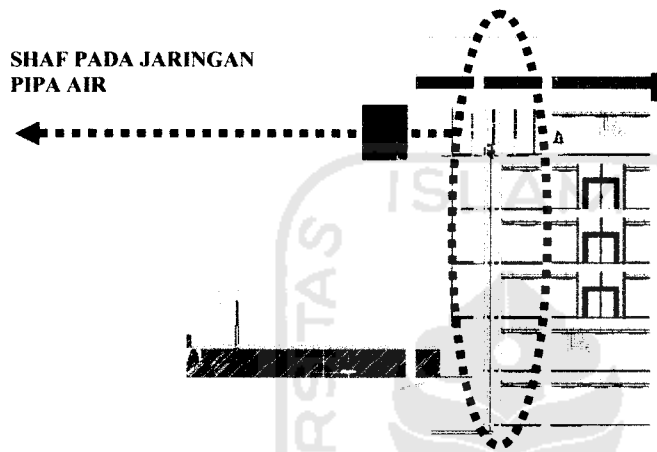
Gambar IV.17. Gambar keterangan struktur





#### IV.4.5 UTILITAS

Sistem utilitas bangunan, pada Ac menggunakan system pengaliran central yang yang kemudian disebar ke tiap lantai pada bangunan. Sedangkan pada jaringan listrik diletakan pada shaf yang kemudian di alirkan ke seluruh bangunan. Pada pipa air diletakan shaf tersendiri yang kemudian ditampung pada pengolahan air



Gambar IV.18. Utilitas

#### IV.4.6 MATERIAL

Material yang digunakan pada bangunan yaitu pada dinding menggunakan bahan material kaca (Asahimas dark blue ) yang kelebihanannya bisa menyerap panas dan sinar ultra violet. Sedangkan pada kolom cilinde menggunakan bahan material cylinder baj stenlessteel. Pada skylight menggunakan bahan Polycarbonat.

ATAP BAHAN  
POLYCARBONAT



KOLOM CILINDER



KACA ASAHIMAS  
DARK BLUE

Gambar IV.19. material



## IV.5 JENIS DAN BESARAN RUANG

No	Nama Ruang	Jumlah Unit	Besaran ( m <sup>2</sup> )	total ( m <sup>2</sup> )
<b>Entrance Hall</b>				
1	Hall informasi	1	175 m <sup>2</sup>	175 m <sup>2</sup>
2	Ruang Pameran Besar	1	310 m <sup>2</sup>	311 m <sup>2</sup>
3	Ruang Pameran Kecil	2	310 m <sup>2</sup>	620 m <sup>2</sup>
4	Ruang Pameran tambahan	2	856 m <sup>2</sup>	1712 m <sup>2</sup>
<b>sub total</b>				<b>2818 m<sup>2</sup> (8,3%)</b>

No	Nama Ruang	Jumlah Unit	Besaran ( m <sup>2</sup> )	total ( m <sup>2</sup> )
<b>Retail Store</b>				
1	Retail Elektronik R. T	13	161.6 m <sup>2</sup>	2102 m <sup>2</sup>
2	Retail komputer	13	75.2 m <sup>2</sup>	978 m <sup>2</sup>
3	Retail Handphone Kecil	105	12 m <sup>2</sup>	1253 m <sup>2</sup>
4	Retail Handphone Besar	9	62 m <sup>2</sup>	559 m <sup>2</sup>
5	Retail Elektronik	15	68.5 m <sup>2</sup>	1028 m <sup>2</sup>
<b>sub total</b>				<b>5920 m<sup>2</sup> (15,5%)</b>

No	Nama Ruang	Jumlah Unit	Besaran ( m <sup>2</sup> )	total ( m <sup>2</sup> )
<b>Retail Istimewa</b>				
1	Anchor	13	624 m <sup>2</sup>	8112 m <sup>2</sup>
2	Istimewa	8	79.3 m <sup>2</sup>	635 m <sup>2</sup>
3	Retail gudang	19	37.4 m <sup>2</sup>	712 m <sup>2</sup>
<b>sub total</b>				<b>9459 m<sup>2</sup> (23,5%)</b>

1	<b>Game center</b> Area bermain/Time Zone	2	856 m <sup>2</sup>	1712 m <sup>2</sup>
2	<b>Game Net</b>	1	2454 m <sup>2</sup>	2454 m <sup>2</sup>
4	<b>Café</b>	2	806.5 m <sup>2</sup>	1613 m <sup>2</sup>
5	<b>Restoran</b>	2	767 m <sup>2</sup>	1534 m <sup>2</sup>
6	<b>Shoop</b>	8	99.75 m <sup>2</sup>	798m <sup>2</sup>
7	<b>Wartel</b>	1	72 m <sup>2</sup>	73 m <sup>2</sup>
<b>sub total</b>				<b>8184 m<sup>2</sup> (22,7%)</b>
<b>Jumlah Total</b>				<b>26.381 m<sup>2</sup> (70%)</b>







No	Nama Ruang	Jumlah Unit	Besaran	total
			( m <sup>2</sup> )	( m <sup>2</sup> )
<b>Ruang Pengelola</b>				
1	Ruang menejer	1	26 m <sup>2</sup>	26 m <sup>2</sup>
2	Ruang Istirahat	5	43 m <sup>2</sup>	215 m <sup>2</sup>
3	Ruang Staff	1	78 m <sup>2</sup>	79 m <sup>2</sup>
4	Ruang Tamu	1	43 m <sup>2</sup>	44 m <sup>2</sup>
5	Ruang Rapat	1	36.5 m <sup>2</sup>	36.5 m <sup>3</sup>
6	Ruang Marketing	3	25 m <sup>2</sup>	75 m <sup>2</sup>
7	Ruang Engineering	6	248 m <sup>2</sup>	1488 m <sup>2</sup>
8	Ruang Satpam	2	23.5 m <sup>2</sup>	117.5 m <sup>2</sup>
9	Dapur	3	25 m <sup>2</sup>	75 m <sup>2</sup>
<b>sub total</b>				<b>2.156 m<sup>2</sup></b>
<b>Ruang service</b>				
1	Ruang Informasi	1	23 m <sup>2</sup>	23 m <sup>2</sup>
2	Ruang Locker Pegawai	6	17 m <sup>2</sup>	102 m <sup>2</sup>
<b>Bongkar muat</b>				
3	Parkir Truk	2	96 m <sup>2</sup>	192 m <sup>2</sup>
4	Pos keamanan	5	23.5 m <sup>2</sup>	117.5 m <sup>2</sup>
<b>Musholla</b>				
Tempat wudhu				
5	Pengunjung	1	30 m <sup>2</sup>	30 m <sup>2</sup>
6	Tempat wudhu Pengelola	2	24 m <sup>2</sup>	48 m <sup>2</sup>
7	Tempat Sholat Pengelola	2	44.5 m <sup>2</sup>	89 m <sup>2</sup>
Tempat Sholat				
8	Pengunjung	1	56.5 m <sup>3</sup>	56.5 m <sup>3</sup>
<b>sub total</b>				<b>658 m<sup>2</sup></b>
<b>Lavatory</b>				
1	Wanita	6	33.5 m <sup>2</sup>	210 m <sup>2</sup>
2	Pria	6	22.3	222 m <sup>2</sup>
3	Ruang kontrol operator	24	28 m <sup>2</sup>	672 m <sup>2</sup>
Ruang M.e.e		1 Genset	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
5	Ruang A.H.U	6 A.H.U		
		6 Mesin AC	61.5 m <sup>2</sup>	369 m <sup>2</sup>
6	Ruang Plumbing	! Pompa	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
		1 Reservoir		
7	Penampungan sampah		3.5 m <sup>2</sup>	3.5 m <sup>2</sup>
8	Liff	4	12 m <sup>2</sup>	48 m <sup>2</sup>
9	R Troly	4	75 m <sup>2</sup>	300 m <sup>2</sup>
Ruang Pengambilan				
10	Barang	2	40 m <sup>2</sup>	80 m <sup>2</sup>
<b>sub total</b>				<b>1984.5 m<sup>2</sup></b>
<b>Jumlah Total</b>				<b>4798.5 m<sup>2</sup></b>



Jadi total luasan yang dibutuhkan adalah : Entrance Hall 2818 m<sup>2</sup> + Retail 5920 m<sup>2</sup> + Retail istimewa 9459 m<sup>2</sup> + Penunjang 8184 m<sup>2</sup> +Pengelola 2.156 m<sup>2</sup> + Service 2642 m<sup>2</sup> jumlah= 31.189,5 m<sup>2</sup>

Luas Site : 25.000 m<sup>2</sup>

Total luas ruang = 31.189,5 m<sup>2</sup>

70 % untuk komersil = 21832,6 m<sup>2</sup>

8 % untuk service = 2642 m<sup>2</sup>

22 % untuk sirkulasi = 6861,7 m<sup>2</sup>

Total luas bangunan = 38051,2 m<sup>2</sup>

#### Untuk Parkir Pengelola

Asumsi

Mobil 5 buah x 15 = 75 m<sup>2</sup>

Motor 30 buah x 2 = 60 m<sup>2</sup>

jumlah = 135 m<sup>2</sup>

#### Untuk Parkir

##### Pengunjung

Asumsi Parkir Out door

Mobil 30 buah x 15 = 450 m<sup>2</sup>

Motor 260 buah x 2 = 520 m<sup>2</sup>

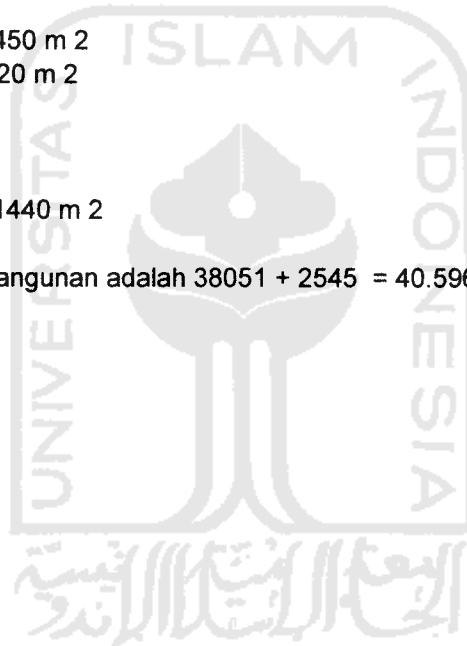
Jumlah = 970 m<sup>2</sup>

Asumsi Parkir in door

Mobil 96 buah x 15 = 1440 m<sup>2</sup>

Jumlah = 2545 m<sup>2</sup>

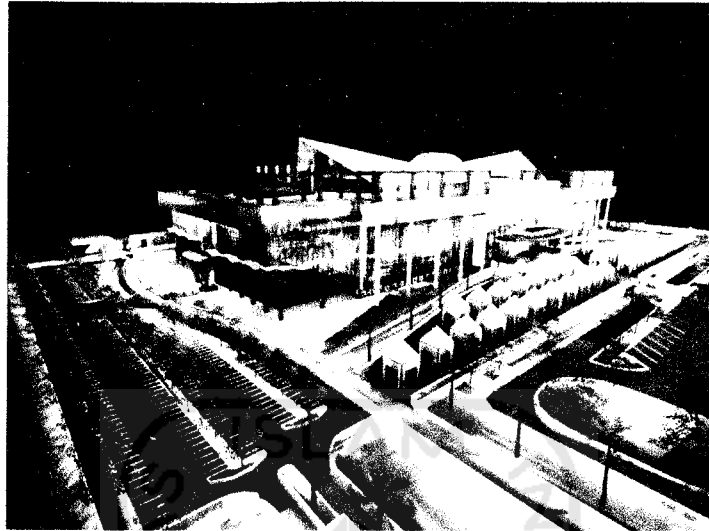
Jadi total keseluruhan bangunan adalah 38051 + 2545 = 40.596 m<sup>2</sup>





## IV.6. GAMBAR-GAMBAR PENDUKUNG

### IV.6. 1. PERSPEKTIF EKSTERIOR

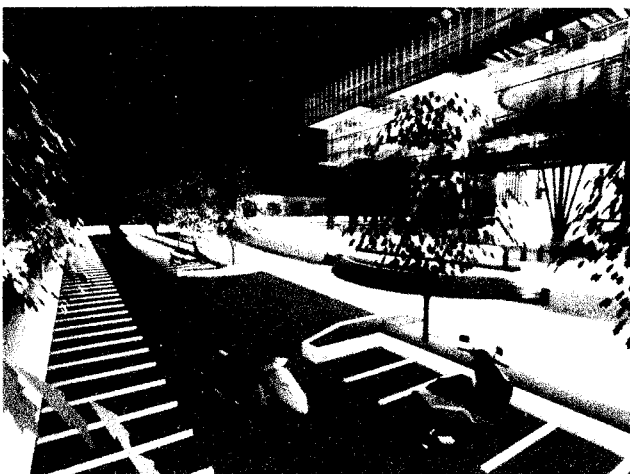


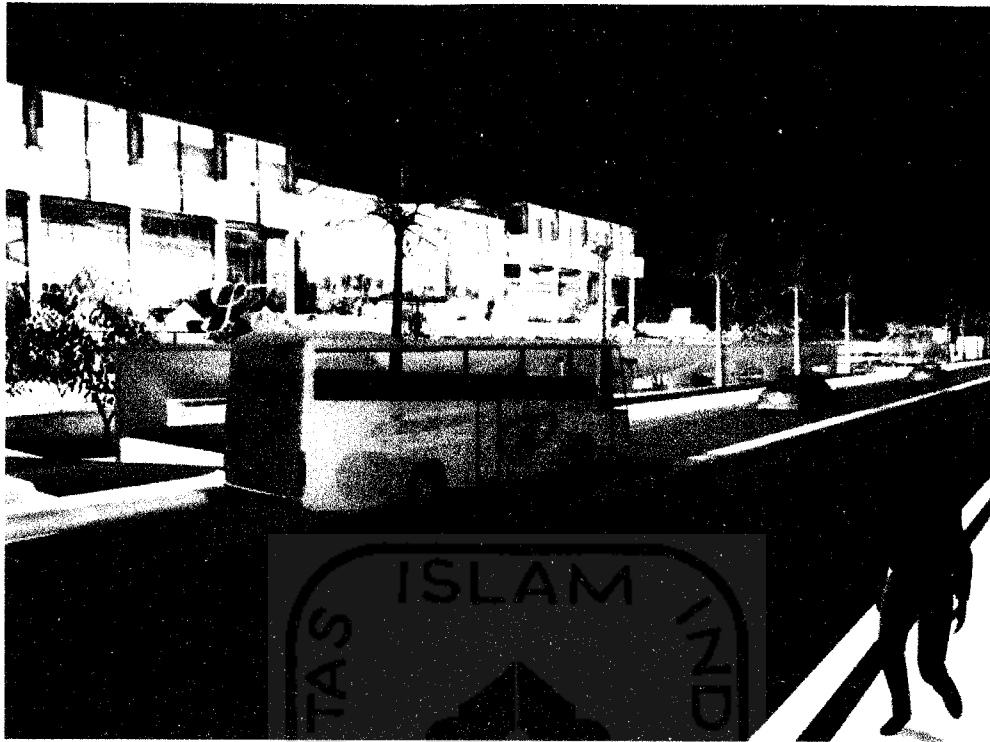
Gambar IV.20. Gambar Perspektif Ekterior

Di perspektif ekterior, mencoba memperlihatkan performance bangunan di waktu malam hari, dimana akan terlihat pencahayaan dari sign board dan dari kaca keseluruhan bangunan sehingga pencapaian konsep ringan terpenuhi. Penambahan bentukan tenda akan lebih terpenuhi pada performance sebagai konsekuensi dari konsep berkembang.

Perletakan parkir motor di sebelah selatan bangunan dan mobil di sebelah timur bangunan.

Gambar IV.21. Gambar area parkir Motor dan Mobil



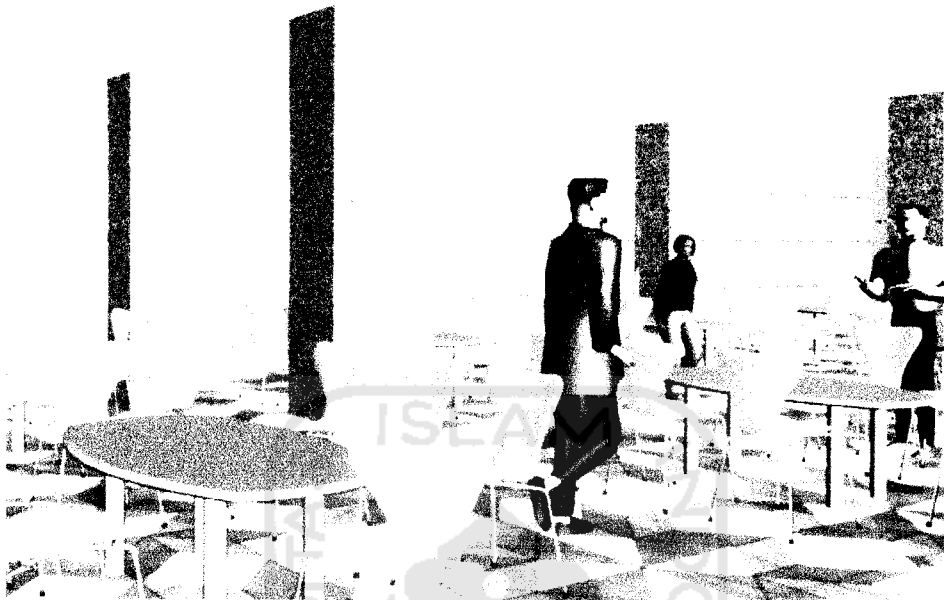


Gambar IV.22. Gambar Perspektif di jalan raya





## IV.6. 2. PERSPEKTIF INTERIOR



Gambar IV.23. Gambar Interior Restoran dan kafe





Gambar IV.24. Gambar Interior Handphone





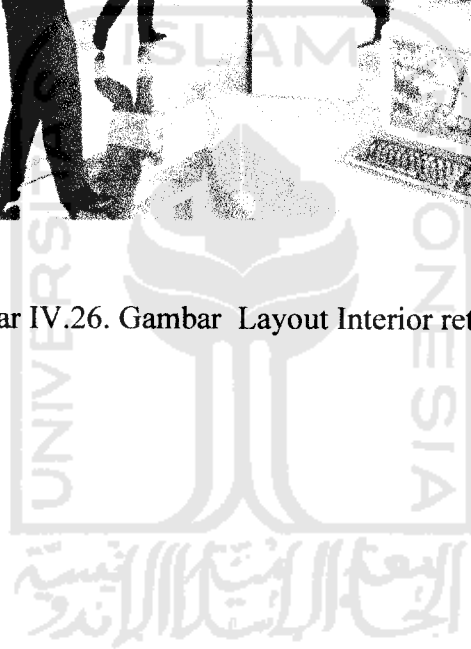
Gambar IV.25. Gambar Suasana Retil

UNIVERSITY OF ISLAM INDONESIA  
الجامعة الإسلامية الإلكترونية  
www.elektronik





Gambar IV.26. Gambar Layout Interior ritel Elektronik







### IV.6. 3. DOKUMENTASI



Gambar IV.26. Gambar Foto Maket

