



BAB III ANALISIS

3.1 ANALISA PEMILIHAN LOKASI DAN SITE

3.1.1 Analisa Pemilihan Lokasi

Untuk menentukan lokasi dari pusat perbelanjaan ini dilakukan pendekatan beberapa faktor, yaitu :

a. Aspek Fungsi

Sebagai tempat untuk berbelanja dan sebagai tempat untuk hiburan / rekreasi bagi masyarakat luas, maka keberadaannya harus didukung oleh :

- Kondisi lingkungan dari kegiatan fasilitas hiburan dan perdagangan.
- Kemudahan pencapaian bagi pengunjung.
- Kemudahan hubungan dengan tempat-tempat dan juga hunian masyarakat terutama yang memang menjadi sasaran pemasaran / konsumen.

b. Aspek Teknis

Tinjauan yang bersifat teknis terhadap lokasi antara lain :

- Lokasi harus dipertimbangkan dengan adanya fasilitas jaringan pra sarana kota.
- Lokasi terletak pada wilayah pengembangan yang berdasarkan pada rencana penggunaan lahan sesuai dengan RUTRK.
- Luasan site dengan pertimbangan adanya kemungkinan pengembangan.
- Luasan site yang mencukupi dengan BC 60% - 80% berdasarkan RUTRK.



c. Aspek Komersial

- Lokasi memungkinkan dalam mewujudkan gagasan penampilan bangunan yang beridentitas dan mampu menarik minat masyarakat sehingga secara komersial akan cukup bernilai.
- Lokasi diutamakan merupakan daerah yang mempunyai potensi besar sebagai daerah yang mudah dikunjungi orang yaitu yang merupakan daerah perdagangan.

d. Segi Aksesibilitas

Memiliki aksesibilitas yang tinggi yaitu kemudahan pencapaian dari daerah-daerah yang dilayani dengan kondisi antara lain :

- Kondisi sirkulasi lalu lintas yang lancar untuk mencapai lokasi.
- Kondisi serta kualitas jalan yang baik.
- Kemudahan fasilitas sarana umum dan pra sarana dalam kota.

e. Segi Atraktifitas

Mengingat pada wadah ini harus mendapatkan pelayanan dari pengelola dan pedagang serta melayani para pengunjung lain maka :

- Lokasi merupakan jalur lalu lintas kota.
- Lokasi harus strategis, ekonomis, atraktif dan komunikatif terhadap daerah yang akan dilayani.

f. Segi Inter-relasi Kegiatan

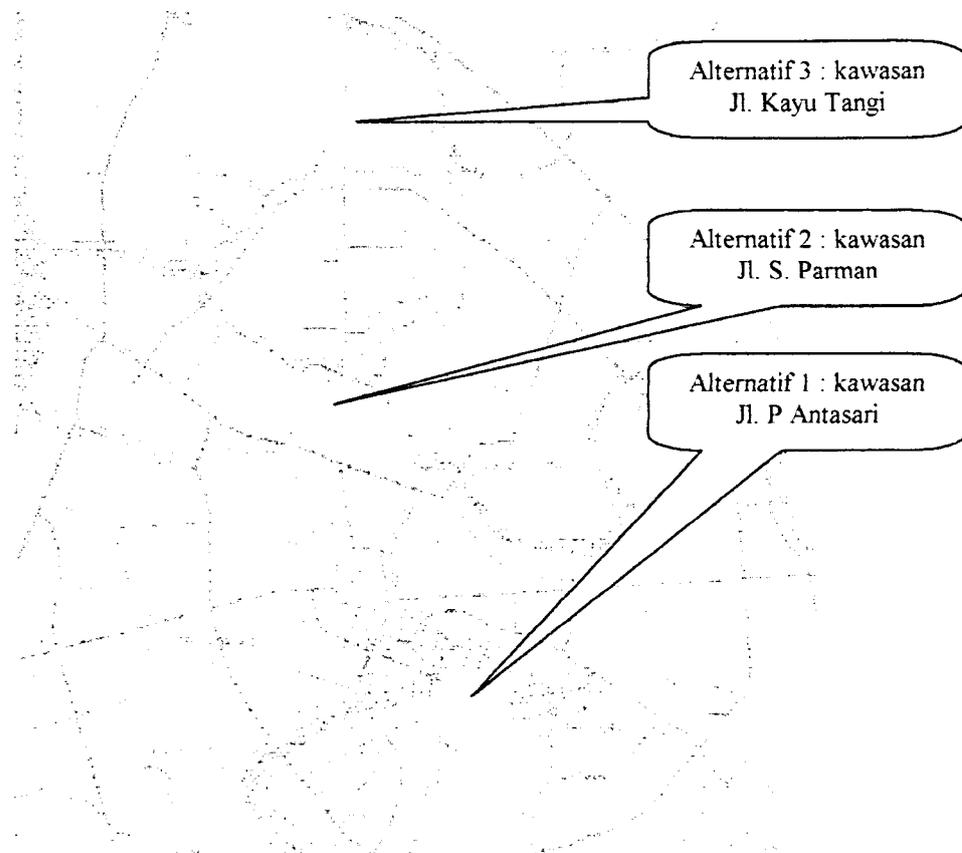
Kedudukan lokasi dengan mempertimbangkan adanya hubungan kegiatan dengan lembaga perdagangan yang lain, yang dapat mendukung eksistensi dan fungsi pusat perbelanjaan, serta adanya simbiosis yang menguntungkan.

g. Skop Pelayanan

Sesuai dengan manusia yang dilayani, yaitu masyarakat kota dan sekitarnya, maka lokasi harus berada pada daerah kawasan pusat perdagangan, disamping itu perlu adanya penyesuaian dengan RUTRK Kotamadya Banjarmasin.

Berdasarkan beberapa pertimbangan faktor tersebut diatas dan juga berdasarkan pada beberapa kondisi yang ada pada saat ini, maka alternatif pemilihan pusat perbelanjaan yang dianalisa meliputi :

- a. Alternatif 1 : kawasan Jl. P. Antasari
- b. Alternatif 2 : kawasan Jl. S. Parman
- c. Alternatif 3 : kawasan Jl. Kayu Tangi



Gambar 3.1 : Alternatif pemilihan site

Adapun penilaian dari masing-masing alternatif tersebut, sebagai berikut ini.



TABEL III.1
PENILAIAN TERHADAP ALTERNATIF-ALTERNATIF SITE

Dasar-dasar Pemilihan	Jl. P. Antasari	Jl. S. Parman	Jl. Kayu Tangi
a. Aspek Fungsi	5	4	4
b. Aspek Teknis	5	3	4
c. Aspek Komersial	5	4	4
d. Aksesibilitas	5	5	3
e. Atraktivitas	4	4	4
f. Inter-relasi	4	3	3
g. Skop Pelayanan	4	5	4
Jumlah	32	28	26

Keterangan :

5 = baik sekali 2 = kurang
4 = baik 1 = jelek
3 = cukup
(sumber : hasil analisis)

Dari hasil analisis diatas maka lokasi yang dipilih adalah : Jl. P. Antasari.

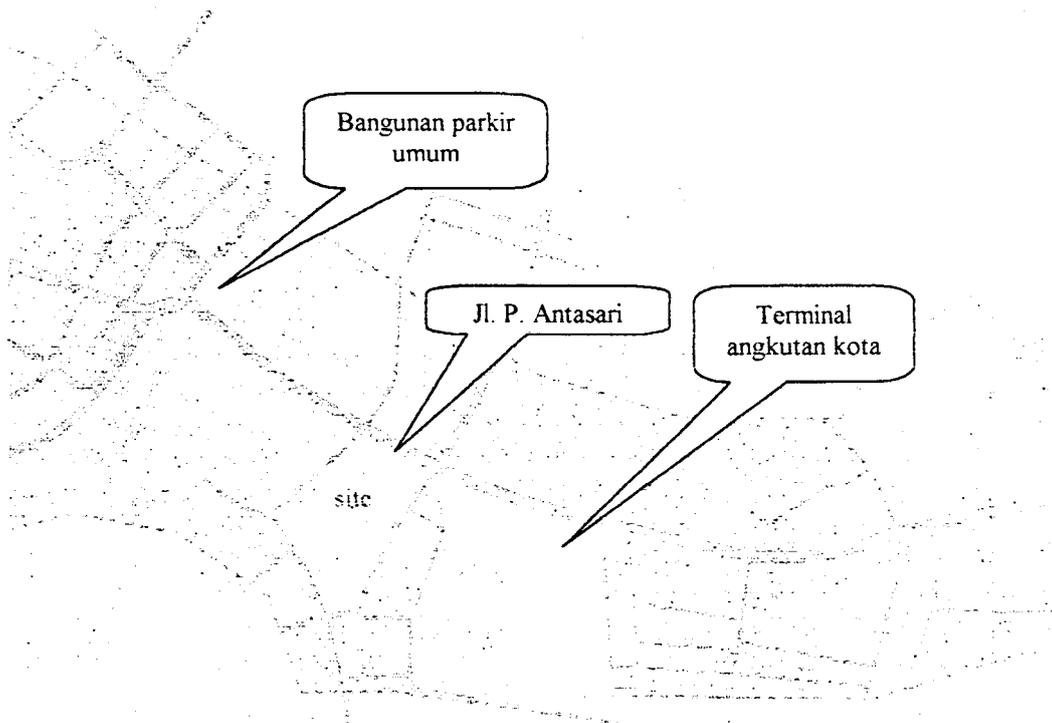
3.1.2 Analisa Pemilihan Site

Penentuan pemilihan site pusat perbelanjaan berdasarkan atas beberapa kriteria. Kriteria-kriteria tersebut antara lain sebagai berikut :

- Luas tanah yang cukup untuk sebuah bangunan pusat perbelanjaan yaitu seluas $\pm 20.000 \text{ m}^2$, sehingga mampu menampung seluruh bangunan pusat perbelanjaan beserta sistem utilitasnya.
- Kemudahan pencapaian pemakai / pengunjung pusat perbelanjaan, sehingga letak site dekat atau dilewati jalur transportasi umum dan juga kendaraan pribadi.
- Bangunan disekitar site beserta fungsi dan kegiatan di sekitarnya dapat mendukung fungsi dan kegiatan pusat perbelanjaan, seperti terdapatnya bangunan parkir umum pada jalan tersebut dan berdekatan pula dengan terminal angkutan kota.
- Terdapatnya sistem infrastruktur kota yang cukup memadai dalam menunjang terhadap keberadaan pusat perbelanjaan, seperti : saluran drainase, jaringan air bersih kota, listrik dan yang lainnya.



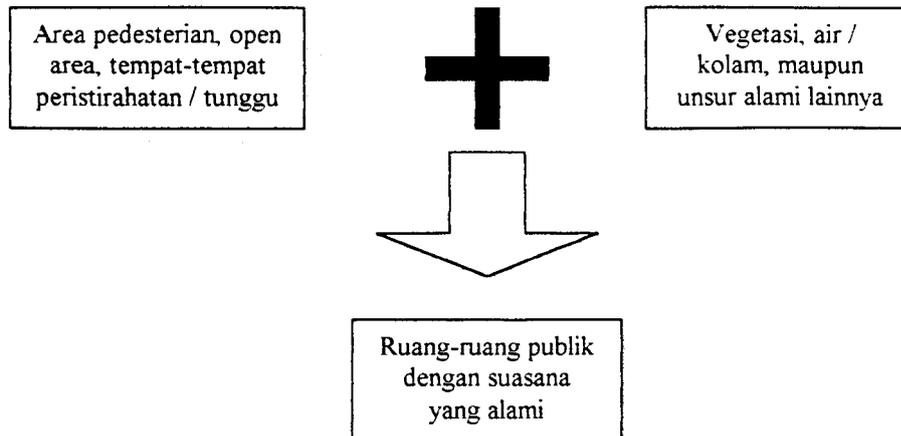
Site yang terpilih adalah sebagai berikut, yaitu yang berlokasi pada area pusat perdagangan kota Banjarmasin.



*Gambar 3.2 : Lokasi site terpilih
Sumber : RDTRK Banjarmasin*

3.2 ANALISA TATA RUANG DAN KEGIATAN YANG REKREATIF

Kegiatan rekreatif dapat dikategorikan sebagai kegiatan yang membuat keadaan atau perasaan menjadi nyaman maupun menyenangkan. Untuk itu diperlukan tempat yang mampu mewujudkan suasana tersebut. Yaitu suatu tempat yang mampu menunjukkan karakteristik yang rekreatif maupun menarik. Hal ini dapat diwujudkan dengan permainan peruangan yang dipadukan dengan suasana alami pada bangunan tersebut. Misalnya untuk zona-zona publik, seperti area pedestrian, open area, maupun tempat-tempat peristirahatan / tunggu di wujudkan dengan suasana yang alami dengan menghadirkan vegetasi maupun hal-hal yang berkaitan dengan alami lainnya.



Adapun kegiatan rekreatif tersebut dapat berupa :

- Jalan-jalan
Kegiatan jalan-jalan ini biasanya dibarengi dengan melihat-lihat (*window shopping*), bergerak kesana kemari. Untuk memwadahi kegiatan tersebut, selasar sebagai area sirkulasi pengunjung mempunyai peranan penting. Yaitu dengan selasar yang konteksnya sesuai dengan sebuah pusat perbelanjaan yang mewujudkan suasana alami pada bangunannya. Misalnya dengan memunculkan karakter alami pada selasar tersebut yang dapat berupa permainan warna yang natural seperti coklat, hitam maupun hijau pada lantai maupun bagian lain. Dan penggunaan material yang memberi kesan alami seperti tekstur yang agak kasar, yang mampu mempengaruhi perasaan waktu kita menyentuh maupun kualitas pantulan cahaya yang menimpa permukaan tersebut. Lebar selasar yang disesuaikan dengan posisinya, agar memudahkan sirkulasi dan menciptakan kenyamanan dalam melihat-lihat maupun pencapaian suatu tempat.
- Bermain
Untuk kegiatan bermain memerlukan suatu wadah yang khusus agar tidak mengganggu aktifitas perdagangan. Karena kegiatan ini sangat bervariasi sekali dan pada umumnya menggunakan alat-alat untuk bermain. Untuk memberikan suasana yang menarik dan rekreatif pada



ruang tersebut diperlukan sesuatu yang mampu memberikan karakter pada ruang, seperti permainan warna. Dengan pemilihan warna yang tepat dapat mewujudkan suasana yang diinginkan, yaitu suasana yang menarik dan rekreatif. Adapun warna-warna yang tepat untuk ruang tersebut seperti warna-warna dasar (merah, biru, kuning dan hijau) warna-warna ini mampu memberikan kesan yang menarik.

- **Belanja**

Pada kegiatan ini biasanya pengunjung melakukan kegiatan mencari terlebih dahulu, kemudian setelah menemukan yang dicari atau menemukan sesuatu yang menarik baru mereka akan melakukan kegiatan belanja. Design retail atau toko-toko cukup berpengaruh terhadap daya tarik pengunjung. Untuk menarik minat para pengunjung biasanya mereka menyajikan atau memamerkan barang barang dagangan pada etalase-etalasena, serta memberikan signboard yang menjadi ciri khas retail mereka sesuai dengan design mereka. Namun dalam hal ini, pemasangan sign board perlu diatur agar tidak merusak penampilan bangunan baik interior maupun eksteriornya.

3.2.1 Analisa Bentuk Ruang Retail

Pada bangunan komersial bentuk / pola ruang harus diperhatikan dalam perancangan. Bentuk ruang ini menyangkut pada efisiensi luasan ruang yang disewakan, semakin sederhana bentuk suatu ruang maka semakin efisienlah ruangan tersebut.

Bentuk ruang yang sederhana diambil dari bentuk bentuk dasar seperti segitiga, bujursangkar dan lingkaran.

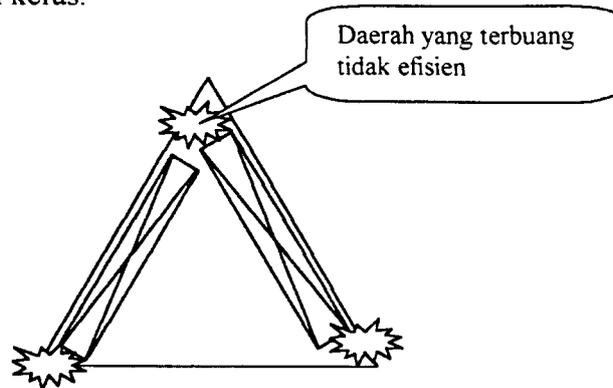
Dari ketiga bentuk dasar diatas maka dapat dianalisa bentuk ruang yang baik dalam perancangan bangunan komersial, yaitu :

- **Bentuk ruang segitiga**

Bentuk segitiga menunjukkan kestabilan, jika terletak pada salah satu sisinya. Dan bila terletak pada salah satu sudutnya maka dapat



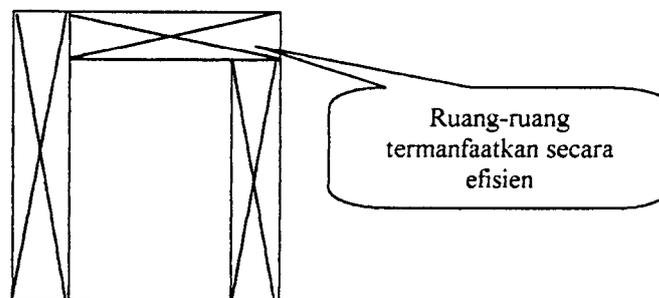
juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya. Dan bentuk ini berkesan keras.



*Gambar : Ruang Segi Tiga
Sumber : Pemikiran*

Bila bentuk segitiga ini digunakan sebagai bentuk ruang pada perancangan bangunan komersial (terutama pada penyusunan loker), maka akan terdapat sisa-sisa ruang yang kosong pada sudut-sudut segitiga. Untuk itu maka bentuk ruang segitiga ini harus dihindarkan karena kurang efisien dalam penyusunan perabot interior / loker dari bangunan komersial.

- Bentuk ruang bujur sangkar
Bentuk bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional, bentuknya yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu.



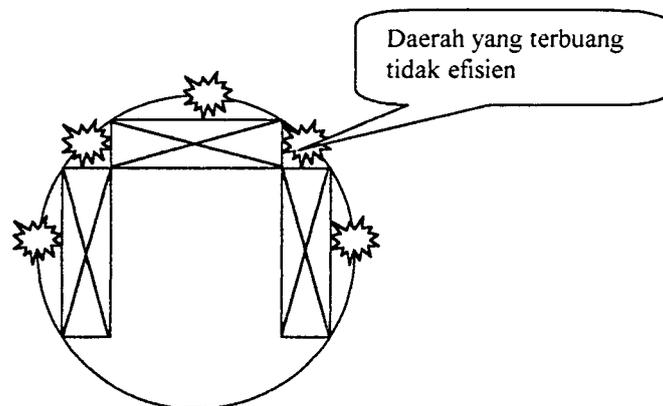
*Gambar : Ruang Segi Empat
Sumber : Pemikiran*



Bentuk bujursangkar bila digunakan pada perancangan bentuk ruang bangunan komersial (terutama pada penyusunan loker), maka akan sangat efisien karena tidak adanya ruang yang tersisa begitu saja. Dan pemanfaatan ruang yang seefisien mungkin ini merupakan tuntutan dari bentuk ruang pada bangunan komersial, terutama untuk bagian ruang-ruang yang disewakan atau dijual.

- Bentuk ruang lingkaran

Bentuk lingkaran adalah suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya.



*Gambar : Ruang Lingkaran
Sumber : Pemikiran*

Bila bentuk lingkaran ini digunakan pada perancangan bentuk ruang pada bangunan komersial (terutama pada penyusunan loker), maka akan tidak efisien karena banyak terdapat sisa-sisa ruang yang terbuang. Namun bentuk ruang yang melingkar ini memberikan kesan yang akrab sehingga dapat diterapkan pada bagian lobby maupun sistem sirkulasi.

Dari analisa bentuk ruang diatas, jika ditinjau dari segi efisiensi maka bentuk ruang yang akan dipakai sebagai retail-retail adalah ruang yang berbentuk segi empat karena tidak ada ruang yang terbuang dalam



penyusunan perabot interior / loker. Kemudian untuk ruang yang lain seperti lobby ataupun hall dapat diterapkan ruang yang berbentuk lingkaran karena bentuk ruang ini mampu memberikan kesan yang akrab. Dengan demikian akan terwujud keaneka-ragaman pola peruangan yang mampu mewujudkan kesan rekreatif melalui bentuk ruangnya.

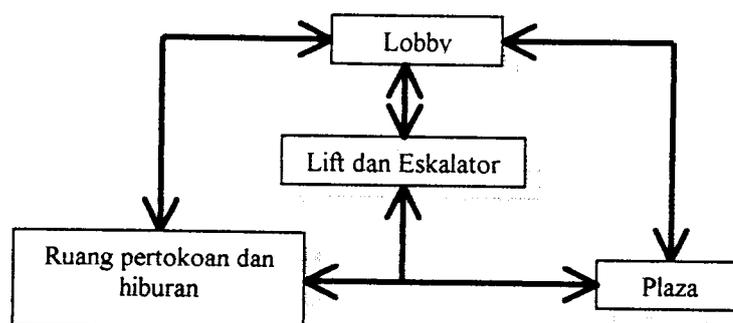
3.2.2 Sirkulasi di dalam dan di luar Bangunan

Sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, dan merupakan pergerakan dari ruang satu ke ruang yang lain. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya tidak ada pembagian ruang untuk sirkulasi kendaraan, manusia, dan penyalah-gunaan fasilitas yang telah disediakan, maka untuk hal tersebut hendaknya diadakan pembagian sirkulasi antara kendaraan dan manusianya.

Sirkulasi ruang dalam terdiri dari dari dua macam :

- Sirkulasi manusia (pengunjung)

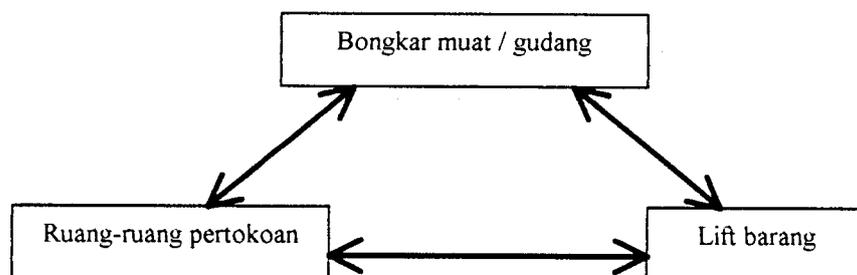
Fungsi-fungsi ruang sangat menentukan pola sirkulasi yang akan terbentuk, demikian pula dengan jenis kegiatan maupun yang diwadahi oleh suatu ruang tersebut. Maka diperlukan penataan ruang-ruang yang baik agar suasana yang rekreatif pada sirkulasi dapat tercapai.





- Sirkulasi barang

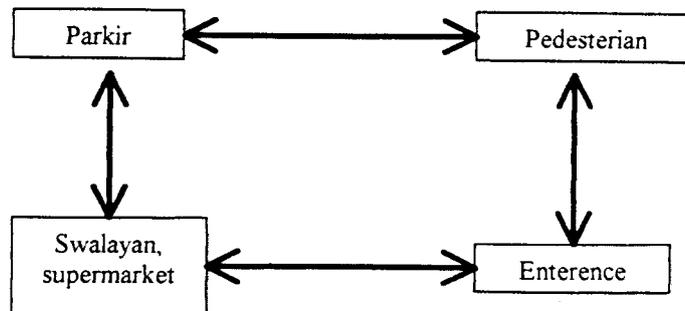
Pemindahan barang-barang yang akan dijual dari mobil pengangkut ke toko-toko / retail maupun swalayan perlu dicermati agar dipisahkan dengan sirkulasi pengunjung atau kegiatan penyebarannya dilakukan pada waktu tertentu, sehingga tidak mengganggu kenyamanan para pengunjung dalam berbelanja. Dalam hal ini perlu tempat yang khusus untuk penampungan dan penyebarannya ke toko-toko / retail ataupun swalayan pada pusat perbelanjaan tersebut, yaitu dengan memisahkan sirkulasi untuk barang dengan sirkulasi pengunjung,



Sirkulasi ruang luar terdiri dari dua macam :

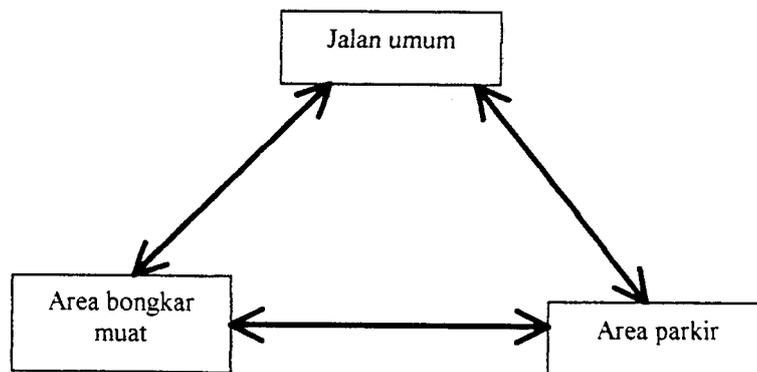
- Sirkulasi manusia

Sirkulasi pedestrian membentuk pertalian yang penting dalam hubungannya dengan aktifitas dalam site maka banyak hal-hal yang harus diperhatikan antara lain lebar jalan, penambahan estetis yang menyenangkan, fasilitas pembeda antara sirkulasi kendaraan, manusia dan lain-lain.



- Sirkulasi kendaraan

Secara hierarki dapat dibagi menjadi dua jalur, yaitu jalur distribusi sebagai jalur untuk gerak perpindahan lokasi (jalur cepat), dan jalur untuk melayani bangunan-bangunan (jalur lambat). Keduanya harus terpisah sehingga kelancaran lalu lintas dapat dijamin. Fasilitas penunjang yang diperlukan antara lain rambu-rambu lalu lintas dan ruang parkir, yang harus disesuaikan dengan keadaan site yang tersedia.



3.2.3 Unsur Rekreasi Pada Pusat Perbelanjaan

3.2.3.1 Pengembangan Unsur Rekreasi

Pengembangan unsur rekreasi pada pusat perbelanjaan ini berdasarkan sifat kegiatan rekreasi, jenis kegiatan, pola kegiatan, waktu kegiatan. Dari sifat kegiatan, diusulkan jenis fasilitas rekreasi yang disediakan antara lain : kesukaan (*entertainment*), kesenangan (*ammusement*), bermain / hiburan (*recreation*), santai (*relaxation*), agar tersedia variasi pilihan dengan pemilihan jenis kegiatan yang





sudah dikenal oleh masyarakat, seperti : bioskop, *game center* atau area bermain dan area tunggu. Untuk pola kegiatan diusulkan prioritas kegiatan perorangan dan kelompok kecil, karena kecenderungan yang terjadi kegiatan rekreasi bersifat individu atau kelompok kecil. Waktu kegiatan diutamakan setiap saat, dengan beberapa kegiatan yang dilakukan secara periodik, misalnya bioskop periodik, sedang restoran kontinyu, tetapi memiliki *peak hours* tertentu. Dipilih waktu kegiatan yang berlangsung setiap saat, juga mempertimbangkan efektifitas komersial bangunan.

3.2.3.2 Tujuan dan Kecenderungan Pengunjung

Tujuan pengunjung adalah belanja sambil berekreasi melepas ketegangan / stress dan mencari kesenangan. Untuk itu ada beberapa kecenderungan permintaan pengunjung, yakni :

- Kelengkapan fasilitas berbelanja dan rekreasi, yang memungkinkan keleluasaan pilihan bagi pengunjung.
- Kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan kegiatan seperti tersedianya fasilitas umum (toilet, ruang istirahat dan lain-lain), pencapaian mudah.
- Pemandangan yang rekreatif dan menarik.

3.3 ANALISA KLASIFIKASI KLAS MALL

3.3.1 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Untuk memilih atau menentukan klasifikasi mall, ada beberapa kriteria, sebagaimana yang dikatakan Victor Gruen, 1960 dan Bendington Nadine 1982 pada BAB 2.1.2, sebagai berikut :

- a. Berdasarkan skala pelayanan
 - Pusat perbelanjaan lokal (*neighborhood centre*)
 - Pusat perbelanjaan distrik (*community centre*)
 - Pusat perbelanjaan regional (*main centre*)



- b. Berdasarkan bentuk fisik
 - *Shopping street*
 - *Shopping centre*
 - *Shopping precinct*
 - *Supermarket*
 - *Super store*
 - *Departement store*
 - *Departement store dan supermarket*
- c. Berdasarkan kuantitas barang yang dijual
 - Area grosir
 - Area eceran

Dari kriteria diatas dipilih kriteria-kriteria pusat perdagangan yang benar-benar sesuai dengan pertimbangan karakter kota Banjarmasin dan merupakan sebuah kota yang menjadi pusat perdagangan pemerintah serta pelayanan sosial yang berskala regional.

3.3.2 Dasar Pemilihan

a. Berdasarkan Skala Pelayanan

Pusat perbelanjaan yang direncanakan ini diharapkan dapat melayani kebutuhan masyarakat kota Banjarmasin dan kota-kota kabupaten sekitarnya.

Pola kegiatan perdagangan kota yang ada, yaitu mengikuti struktur jalan yang ada (linier), seperti yang ada pada Jl. S. Parman, Jl. P. Antasari, Jl. Pangeran Samudra, dan Jl. A. Yani. Pola-pola Linier ini terbentuk dari jejeran pertokoan tunggal.

Mengingat kota Banjarmasin yang merupakan pusat kegiatan dari daerah-daerah disekitarnya, maka peranan kegiatan perdagangan menjadi sangat penting sebagai pusat orientasi perdagangan untuk kota-kota kabupaten sekitarnya.



Berdasarkan hal tersebut, maka jenis Pusat Perbelanjaan Regional (*Regional / Main center*) yang diperlukan, karena mempunyai jangkauan pelayanan antara 150.000 s/d 400.000 penduduk. Yang terdiri dari *junior departement store, departement store, dan jenis-jenis toko.*

b. Berdasarkan Bentuk Fisik

Pusat perbelanjaan yang diharapkan dapat merupakan suatu fasilitas kegiatan baru yang bukan saja berupa tempat jual beli, tetapi dapat menjadi tempat untuk bersosialisasi dan berekreasi, sehingga diperlukan kenyamanan dan keamanan. Dari segi penampilan arsitektur yang alami akan diterapkan, hal ini belum ada pada bangunan perdagangan yang lain, menjadikan Pusat Perbelanjaan ini memiliki nilai tambah.

Fasilitas pusat perbelanjaan yang direncanakan adalah *Shopping Center*, yaitu kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual. Dengan demikian interaksi para pengunjung yang terkumpul dalam pusat perbelanjaan tersebut, diatur dengan memberikan kenyamanan kepada pengunjung berupa kelengkapan fasilitas, kemudahan dalam berbelanja, maupun hal-hal yang lain.

c. Berdasarkan Kuantitas Barang

Berdasarkan penelitian dari penulis, kegiatan perdagangan di kota Banjarmasin lebih di domindasi oleh perdagangan dengan sistem ecer (*retail*), maka Pusat Perbelanjaan yang direncanakan akan di dominasi oleh toko-toko dengan sistem eceran (*retail*).

Kesimpulan Hasil Pemilihan

Penentuan klas mall dari klasifikasi-klasifikasi dasar pemilihan dapat ditentukan bahwa pusat perbelanjaan ini merupakan pusat perbelanjaan regional (*main center*) karena mempunyai jangkauan



pelayanan antara 150.000 s/d 400.000 penduduk. Dengan fasilitas kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual. Dan pusat perdagangan ini didominasi oleh perdagangan sistem ecer (*retail*) yang disesuaikan dengan kondisi perdagangan di Banjarmasin.

3.4 ANALISA PENAMPILAN BANGUNAN

3.4.1 Kesan Alami pada Bangunan

Kesan alami merupakan penampilan yang memberikan nuansa natural pada bangunan, dapat berupa perwujudan elemen-elemen alami seperti vegetasi maupun yang lainnya. Selain itu nilai-nilai alami juga dapat terungkap melalui beberapa faktor, seperti :

- **Warna**

Permainan warna cukup kuat peranannya dalam memunculkan kesan suatu ruang. Warna-warna tertentu mampu memberikan kesan yang berbeda pada suatu ruang. Warna-warna yang mencolok akan memberikan kesan yang menarik perhatian seperti warna merah, kuning, biru. Warna yang beraneka ragam akan memberikan kesan yang meriah. Sedangkan warna-warna yang memberikan kesan alami adalah warna-warna natural seperti warna coklat, hijau maupun hitam. Oleh sebab itu penampilan bangunan akan menggunakan pewarnaan yang didominasi oleh warna-warna natural tadi, agar kesan alami dapat tercapai.

- **Material**

Penggunaan material mampu memberikan kesan pada suatu ruang. Misalnya dengan menggunakan material yang didominasi oleh logam, akan memberikan kesan yang keras dan futuristik terhadap suatu ruang. Berbeda dengan penggunaan material yang dari kayu yang akan memberikan kesan yang natural.

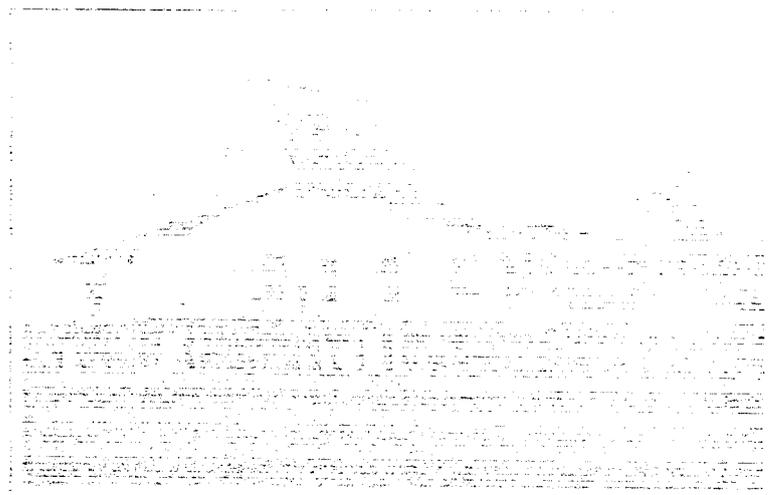


- **Tekstur**

Penggunaan material akan mempengaruhi pula tekstur yang akan dihasilkan. Tekstur yang licin akan memberikan kesan yang berkilap ketika menerima cahaya yang memberikan kesan mewah namun kurang natural. Sedangkan tekstur yang kasar memberikan kesan kuat dan cenderung lebih natural, kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan tersebut juga sangat menarik. Dengan demikian terktur yang kasar ini juga akan mendominasi bangunan.

3.4.2 Analisa Karakter Bangunan

Analisa penampilan bangunan dilakukan pada bangunan tradisional Rumah Adat Banjar sebagai pendekatan dalam perancangan pusat perbelanjaan, agar kesan dari daerah tersebut dapat tercermin melalui bangunan ini. Adapun karakter yang dapat ditangkap dari bangunan tradisional ini yaitu bentuk atapnya yang tinggi dan miring, bangunan ini tidak menempel dipermukaan tanah melainkan berada pada tiang-tiang yang menjadi fondasinya. Bentuk bangunan yang memanjang lurus ke depan yang merupakan bangunan induk dengan diapit oleh bangunan pendamping yang menjadi satu dengan bangunan induk.



Gambar 3.3 : Rumah Adat Banjar

Sumber: Drs. H. Syamsiar Seman, "Rumah Adat Banjar", tahun 1973.

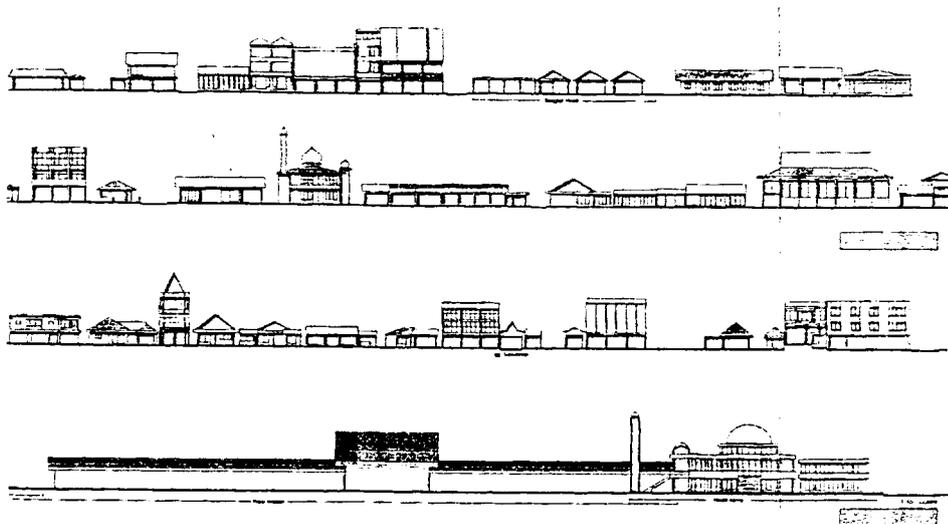


Pada bangunan pusat perdagangan ini karakternya sebagai bangunan perdagangan tetap tidak lepas dari sebuah bangunan yang harus menunjukkan citra komersial. Hal ini dapat diwujudkan dengan menampilkan papan-papan reklame yang sesuai dan kesan yang ditonjolkan tidak formal melainkan *festivity* atau meriah sebagai bangunan Pusat Perbelanjaan. Dan dapat juga dengan mewujudkan fasade yang sesuai dengan konteks lingkungan pada area perdagangan.

3.4.3 Analisa Fasade Bangunan

Citra rekreatif dikomunikasikan melalui pengembangan fasade yang membentuk persepsi dinamis, yakni melalui tahap-tahap analisis berupa pengambilan sampel, analisis dan tipologi fasade pada daerah perdagangan.

Unsur yang dianalisis adalah figur fasade, berdasarkan pendapat Setiadji (1978), bahwa : salah satu bentuk yang paling mudah ditangkap oleh persepsi visual seorang pengamat adalah gambaran dasar atau figur.



Gambar 3.4 : Fsadre pada Jl. P. Antasari
Sumber : Hasil survey lapangan



Pengambilan sampel bangunan dibatasi pada bangunan komersial khususnya pertokoan, dan berada disekitar Jl. P. Antasari yang karakter visualnya merupakan elemen penting, seperti rekreatif / dinamis dan memiliki kedekatan dengan karakter awak konsep mall, yakni *shopping street*. Analisis ditekankan pada pola-pola dominan pembentuk figur fasade, yaitu : proporsi, *shape* dan ornamentasi.

- **Proporsi**, umumnya memiliki proporsi bangunan dengan dimensi horizontal lebih besar dari dimensi vertikal.
- **Shape**, komposisi masa bangunan terdiri dari bidang-bidang atap limasan / miring, datar dan bidang dinding dengan bukaan-bukaan. Ukuran masa sangat variatif dari kecil, sedang hingga yang besar, serta terdiri dari masa-masa tunggal tersusun linier sepanjang jalan.
- **Ornamentasi**, berkesan sederhana dan efisien, dengan elemen yang menyolok berupa signboard.

Arahan pengembangan fasade dilakukan melalui rancangan ulang pada pusat perbelanjaan yang mengacu pada pola-pola dominan tersebut dengan kemungkinan pengembangan melalui refleksi, duplikasi pengambilan detail pada fasade yang ada di lingkungan, serta arsitektur tradisional pada daerah tersebut (Arsitektur Rumah Adat Banjar) sebagai referensi.