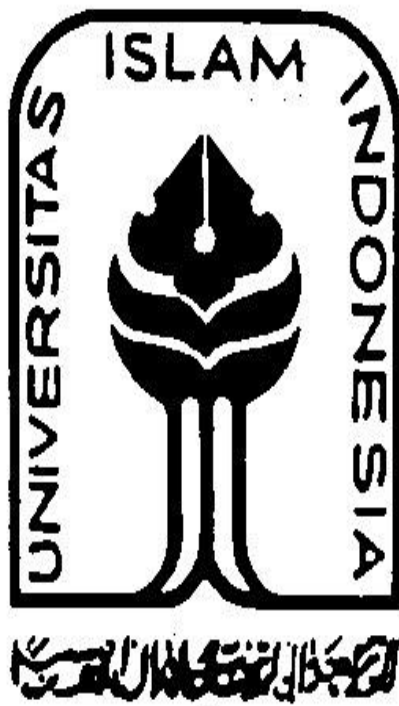


**PEMBANGUNAN PUSAT PERBELANJAAN
DI KOTA PASIR PENGARAIAN
KABUPATEN ROKAN HULU**



NAMA : RESQI RADES

NIM : 04512143

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2009

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul :

**PEMBANGUNAN PUSAT PERBELANJAAN
DI KOTA PASIR PENGARAIAN
KABUPATEN ROKAN HULU**

*SHOPPING MALL CENTRE TOWN
IN PASIR PENGARAIAN, ROKAN HULU*

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1 (Strata satu) yang telah dipresentasikan
pada tanggal 19 Februari 2009



Yogyakarta, Maret 2009

**MENGETAHUI
Ketua Jurusan Arsitektur**

Ir. Hj. Hastuti Saptorini, MA

**MENYETUJUI
Dosen Pembimbing**

Ir. Suparwoko, MURP, Ph,D

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ada cahaya dalam kegelapan akan tetapi ada pula yang tidak bisa melihat cahaya itu. Setiap masalah yang datang adalah tantangan bagiku dan bukan beban yang memaksaku untuk berhenti terlalu awal. Maka tetaplah bertahan dan terus bekerja sebelum orang lain berhenti.

Kuselesaikan Tugas Akhir ini sebagai wujud tanggung jawab kuliah dan juga sebagai rasa baktiku atas semua yang telah diberikan dan semangat yang selalu ditujukan untukku.

Kupersembahkan Tugas Akhir ini sebagai wujud rasa sayangku untuk:

Kedua Orang Tuaku tersayang,

Yang memberikan kasih sayang dan perhatian yang tulus

Serta doa yang tiada henti

Abang, kakak dan adikku tersayang,

Yang memberikan motivasi dan dukungan berupa moril dan materi

Terima kasih untuk semuanya.....

Odokku tercinta,

Yang selalu mendampingi dalam setiap langkah dan setiap nafasku

Maafkan.....Odok

Nakan - nakan terbaikku,

Yang selalu menghibur dengan canda dan tawa

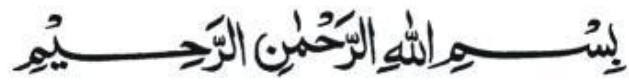
MaafsiNakan....

Rekan – rekan Studio dan Arsitek '04

Terima kasih atas kebersamaan dan kerjasamanya

Almamaterku

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji dan syukur selalu dan senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan dan melimpahkan Rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Tak lupa juga karunia atas kesehatan, kemudahan sehingga seluruh proses dan rangkaian Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Doa, sholawat, dan salam kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya hingga akhir zaman.

Tidak ada sesuatu yang sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milikNya dengan penuh kesadaran, maka karya ini tak luput dari kekurangan dan kesalahan yang merupakan keterbatasan makhluk ciptaan-Nya.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat guna melengkapi perolehan gelar sarjana S-1 pada jurusan Arsitektur, dalam penyusunan tentunya banyak pihak-pihak serta orang perorang yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan andilnya untuk mendukung penyelesaian laporan ini.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Ir. Ruzadi, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Hastuti Saptorini, MA, selaku ketua jurusan Arsitektur yang selalu mendukung dan memperhatikan kepentingan mahasiswanya.
3. Yulianto Purwono Prihatmaji, ST, MSA, selaku wakil ketua jurusan yang banyak memberikan saran masukan kepada mahasiswanya.
4. Ir. H. Suparwoko, MURP, Ph.D, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan dorongan, motifasi, nasehat, ilmu, semoga semua itu menjadi manfaat bagi kita semua, amien....
5. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch, selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan sarannya yang berharga bagi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

6. Semua Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan semua ilmunya semoga bermanfaat bagi saya, serta seluruh Staf karyawan terimakasih atas bantuannya.
7. Ayah dan Ibu tersayang, atas bantuan moral dan spiritual, ketulusan do'a, restu, perhatian, cinta, kasih sayang, nasehat, dorongan serta arahan yang tiada henti terus tercurah sehingga penulis mampu menyelesaikan *TUGAS AKHIR* ini.
8. Abang dan Uniku, terima kasih atas perhatiannya, yang telah memberikan dukungan moral maupun material.
9. Adikku *O_Qay*, terima kasih atas dukungan dan perhatiannya.
10. OdokQu, terima kasih atas semua bantuannya yang telah banyak memberikan kontribusi berupa kasih sayang, perhatian, dorongan, semangat, moral, spritual dan selalu mengingatkan apabila ada kekurangan dan kesalahan dalam penulisan. Odok ...makasih ya...semoga perhatiannya tidak berubah..
11. Nakan – nakan yang tercinta yang selalu ngumpul dalam pembuatan penulisan ini, nakan Boni, nakan Anggi .
12. Buat Lala dan rekan, terima kasih telah banyak telah membantu saya dalam membuat maket.
13. Teman-temanku semua angkatan 2004 terimakasih atas dukungannya selama ini.
14. Sekali lagi terima kasih kepada semua pihak, maaf jika ada yang terlewatkan.

Demikian laporan tugas akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat pada masa yang akan datang. Penulis berharap masukan berupa kritik dan saran yang berharga dari semua pihak guna kesempurnaan laporan ini.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, Februari 2009

Resqi Rades

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Keberadaan Pusat Perbelanjaan	7
1. Keberadaan Pasar Tradisional.....	7
2. Keberadaan Pusat Perbelanjaan	8
3. Keberadaan Pasar Tradisional di Pasir Pengaraian	8
a. Tata Ruang dalam dan Sirkulasi Pasar Tradisional	9
b. Tata Ruang Luar dan Penataan Areal Parkir Pasar Tradisional	9
c. <i>Landscape</i> , Areal Hijau di Ruang Luar Pasar Tradisional	10
4. Tata Ruang Pusat Perbelanjaan	10
a. Keberadaan Ruang dalam Pusat Perbelanjaan	11
1. Sirkulasi	11
2. <i>Landscape</i>	12
3. Fasilitas Umum	13
b. Keberadaan Ruang luar Pusat Perbelanjaan	15
1.3 Rumusan Permasalahan.....	16
1. Permasalahan Umum.....	16
2. Permasalahan Khusus.....	16
1.4 Tujuan dan Sasaran	17
1. Tujuan.....	17
2. Sasaran.....	17
1.5 Batasan dan Lingkup Pembahasan.....	18

1. Batasan Pembahasan.....	18
2. Lingkup Pembahasan.....	18
a. Non Arsitektural.....	18
b. Arsitektural	18
1.6 Metoda Pembahasan.....	19
1. Pengumpulan Data.....	19
1.7 Keaslian Penulisan	21
1.8 Diagram Pola Pikir	22
BAB II. TINJAUAN UMUM	23
2.1 Tinjauan Umum Pusat Perbelanjaan.....	23
1. Kebijakan Pemda Kabupaten Rokan Hulu	23
2. Pengertian Pusat Perbelanjaan.....	23
3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.....	24
4. Sistem Pelayanan Dalam Pusat Perbelanjaan	27
5. Materi Yang Diperdagangkan	28
6. Unsur-unsur Dalam Pusat Perbelanjaan	28
7. Karakteristik Dasar Pusat Perbelanjaan.....	29
a. Standar Pusat Perbelanjaan	29
b. Tata Letak dan Dimensi Pusat Perbelanjaan.....	30
2.2 Suasana Rekreatif Pada PusatPerbelanjaan.....	31
1. Pengertian Suasana Rekreatif	31
2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi	31
a. Kegiatan	31
b. Berdasarkan Wadah Fisik	31
c. Berdasarkan Aktivitas	32
2.3 Kajian Konsep-konsep Prinsip Komersial Bangunan	32
1. Pengertian Komersial Pusat Perbelanjaan	32
2. Tinjauan Penampilan Bangunan Pusat Perbelanjaan.....	32
3. Citra Visual Bangunan Pusat Perbelanjaan	33
4. Tinjauan Elemen Bangunan.....	35
a. Pembentukan Fasad.....	35
b. Proporsi Vertikal dan Horizontal	36
c. Simetri	36

d. Pengulangan.....	36
e. Element dan Ornamentasi	37
f. <i>Style</i>	37
5. Pengertian Sirkulasi.....	37
6. Komponen-komponen Pembentuk Sirkulasi	39
7. Hubungan Sirkulasi Dengan Ruang	41
2.3 Studi Kasus Pusat Perbelanjaan	42
2.4 Kesimpulan.....	44
BAB III. ANALISIS.....	46
3.1 Analisa Pemilihan Lokasi dan Site	46
1. Analisa Pemilihan Lokasi.....	46
2. Analisa Pemilihan Site.....	48
3.2 Analisa Tata Ruang	50
1. Analisa Bentuk Ruang Retail	50
a. Bentuk Ruang Segitiga.....	50
b. bentuk Ruang Bujur Sangkar	51
c. bentuk Ruang Lingkaran	51
3.3 Analisa Kegiatan	53
3.4 Analisa Kebutuhan Ruang.....	55
3.5 Analisa Besaran Ruang	56
3.6 Sirkulasi di Dalam dan di Luar Bangunan	58
1. Sirkulasi Ruang Dalam.....	58
2. Sirkulasi Ruang Luar	60
3.7 Analisa Sirkulasi Dalam Bangunan.....	61
3.8 Analisa Suasana Rekreatif.....	63
3.9 Analisa Akses Pintu Masuk Pusat Perbelanjaan	63
3.10 Analisa Struktur Selubung Bangunan.....	64
BAB IV. KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN	65
4.1 Konsep Perancangan.....	65

1. Gagasan Bentuk Dasar	65
2. Skema Pengembangan Bentuk.....	67
4.2 Konsep Pengolahan Site	68
4.3 Konsep Penampilan Bangunan	69
4.4 Konsep Denah Sirkulasi Dalam dan Luar Bangunan	71
4.5 Konsep Suasana Rekreatif	72
4.6 Konsep Dasar Sistem Struktur	74
4.7 Konsep Sistem Struktur	77
4.8 Konsep Utilitas.....	78
BAB V. SKEMATIK DESIGN	80
5.1 Konsep Bentuk.....	80
5.2 Pola Pergerakan Dalam Bangunan.....	81
5.3 Konsep Pengelompokan dan Orientasi Bangunan	82
5.4 Konsep Zoning Dalam Site	83
5.5 Konsep Penampilan Bangunan	83
5.6 Konsep Denah Sirkulasi Dalam dan Luar Bangunan	84
5.7 Konsep Rekreatif	85
5.8 Konsep Dasar Sistem Struktur	85
5.9 Konsep Sistem Struktur	86
5.10 Konsep Pembagian Ruang Bangunan.....	87
BAB VI. LAPORAN PERANCANGAN.....	88
6.1 Site Plan	88
6.2 Denah	89
6.3 Bentuk Atap	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Administrasi Kabupaten Rokan Hulu	1
Gambar 2. Tata Ruang Dalam Pasar Tradisional.....	9
Gambar 3. Tata Ruang Luar Pasar Tradisional.....	9
Gambar 4. Areal Hijau Pasar Tradisional	10
Gambar 5. Keberadaan Ruang Dalam Pusat Perbelanjaan	11
Gambar 6. Keberadaan Areal Parkir Pusat Perbelanjaan.....	13
Gambar 7. Keberadaan Fasilitas Umum Pusat Perbelanjaan.....	14
Gambar 8. Keberadaan Ruang Luar Pusat Perbelanjaan	15
Gambar 9. Bentuk Bangunan.....	30
Gambar 10. Clarity (Kejelasan Bangunan).....	33
Gambar 11. Boldness (Menonjol).....	34
Gambar 12. Intimacy (Akrab).....	34
Gambar 13. Flexibility (Fleksibilitas).....	34
Gambar 14. Complexity (Kompleksitas)	35
Gambar 15. Investinasi (Kebaruan)	35
Gambar 16. Perbandingan Dimensi Vertikal dan Horizontal Bangunan.....	36
Gambar 17. Pengulangan Pola-pola Untuk Mengorganisir Seri Bentuk Ruang.....	37
Gambar 18. Skema Konfigurasi Alur Gerak Pusat Perbelanjaan	40
Gambar 19. Skema Hubungan Sirkulasi dan Ruang pada Pusat Perbelanjaan.....	42
Gambar 20. Carrefour Cakung.....	42
Gambar 21. Fasade Bangunan Carrefour.....	44
Gambar 22. Sketsa Massa Bangunan Terhadap Sirkulasi, Parkir dan Areal Hijau	45
Gambar 23. Analisa Pemilihan Site	48
Gambar 24. Analisa Batas-batas Pemilihan Site.....	49
Gambar 25. Ruang Segitiga	50
Gambar 26. Ruang Segiempat	51
Gambar 27. Ruang Lingkaran.....	52
Gambar 28. Pola Sirkulasi Pengunjung	53
Gambar 29. Skema Sirkulasi Pengelola.....	53
Gambar 30. Skema Sirkulasi Pemasok Barang.....	54
Gambar 31. Skema Sirkulasi Pedagang	54
Gambar 32. Skema Sirkulasi Ruang Luar.....	58

Gambar 33. Skema Sirkulasi Pengunjung	59
Gambar 34. Skema Sirkulasi Pemasok Barang.....	60
Gambar 35. Skema Sirkulasi Parkir pengunjung.....	61
Gambar 36. Sirkulasi Ruang Dalam	61
Gambar 37. Suasana Rekreatif dan Area Hijau	63
Gambar 38. Analisa Akses Pintu Masuk	63
Gambar 39. Struktur Selubung Bangunan	64
Gambar 40. Gagasan Bentuk Dasar	65
Gambar 41. Bentuk Dasar Massa Bangunan Pusat Perbelanjaan	65
Gambar 42. Karakter Pergerakan Dinamis dan Menyebar dalam Pusat Prebelanjaan	66
Gambar 43. Pergerakan Cepat yang Horizontal	66
Gambar 44. Komposisi Gubahan Massa.....	67
Gambar 45. Komposisi Bentuk Penggabungan Gubahan Massa.....	67
Gambar 46. Konsep Sirkulasi Memutar Bangunan	68
Gambar 47. Ploting Denah Terhadap Site	68
Gambar 48. Tapak Site Keseluruhan	69
Gambar 49. Penampilan Bangunan.....	70
Gambar 50. Perspektif Bangunan	70
Gambar 51. Tampak Penampilan Bangunan	71
Gambar 52. Denah Sirkulasi Dalam dan Luar Bangunan.....	71
Gambar 53. Denah dan Konsep Rekreatif Eksterior.....	73
Gambar 54. Penggunaan Elemen Kaca dan Penerapan Konsep Vegetasi	73
Gambar 55. Tampak dan Penggunaan Atap Zincalcom	74
Gambar 56. Struktur Pondasi.....	75
Gambar 57. Struktur Kolom Balok.....	75
Gambar 58. Struktur Dinding	76
Gambar 59. Struktur Atap.....	76
Gambar 60. Sistem Stuktur Fasade Bangunan.....	77
Gambar 61. Distribusi Air Bersih	78
Gambar 62. Distribusi Air Kotor	78
Gambar 63. Distribusi Air Hujan.....	79
Gambar 64. Distribusi Jaringan Listrik	79
Gambar 65.Konsep Bentuk.....	80

Gambar 66. Penerapan Konsep Bentuk	80
Gambar 67. Pergerakan Vertikal dan Horizontal.....	81
Gambar 68. Pola Pergerakan Dalam Bangunan.....	81
Gambar 69. Pengelompokan Bangunan.....	82
Gambar 70. Orientasi Bangunan.....	82
Gambar 71. Konsep Zoning Dalam Site	83
Gambar 72. Konsep Penampilan Bangunan	84
Gambar 73. Konsep Denah Sirkulasi Dalam dan Luar Bangunan.....	84
Gambar 74. Konsep Rekreatif.....	85
Gambar 75. Struktur Pondasi	85
Gambar 76. Struktur Kolom Balok	86
Gambar 77. Konsep Sistem Struktur	86
Gambar 78. Exterior Site	88
Gambar 79. Pengembangan Site	89
Gambar 80. Perubahan Bentuk Denah.....	90
Gambar 81. Perubahan Bentuk dan Struktur Atap.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Luas Kecamatan di Kabupaten Rokan Hulu.....	2
Tabel 2. Jumlah Penduduk Kabupaten Rokan Hulu Tahun 2005 - 2007.....	3
Tabel 3. Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Rokan Hulu Tahun 2004 - 2006	4
Tabel 4. Fasilitas Perdagangan di Kabupaten Rokan Hulu.....	5

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Site Plan
- Lampiran 2. Situasi
- Lampiran 3. Denah Lantai 1
- Lampiran 4. Denah Lantai 2
- Lampiran 5. Tampak Bangunan
- Lampiran 6. Potongan B-B dan C-C
- Lampiran 7. Potongan A-A
- Lampiran 8. Rencana Plafon Lantai 1
- Lampiran 9. Rencana Plafon Lantai 2
- Lampiran 10. Rencana Pondasi Lantai 1
- Lampiran 11. Rencana Pondasi Lantai 2
- Lampiran 12. Rencana Kolom Balok Lantai 1
- Lampiran 13. Rencana Kolom Balok Lantai 2
- Lampiran 14. Rencana Atap
- Lampiran 15. Tampak Atas Atap
- Lampiran 16. Rencana Sanitasi Lantai 1
- Lampiran 17. Rencana Sanitasi Lantai 2
- Lampiran 18. Detail Fasade Bangunan
- Lampiran 19. 3D Bangunan

**PEMBANGUNAN PUSAT PERBELANJAAN
DI KOTA PASIR PENGARAIAN
KABUPATEN ROKAN HULU**

***SHOPPING MALL CENTRE TOWN
IN PASIR PENGARAIAN, ROKAN HULU***

ABSTRAKSI

Kabupaten Rokan Hulu merupakan salah satu Kabupaten termuda di Propinsi Riau yang pada saat sekarang ini terus berkembang. Kabupaten Rokan Hulu yang beribu kota di Pasir Pengaraian merupakan pusat segala aktivitas masyarakat. Kabupaten Rokan Hulu terletak $\pm$ 100 KM dari ibukota Propinsi Riau ke arah Barat. Dilihat dari letak geografis, posisi Pasir Pengaraian sangat rentan terhadap penambahan jumlah penduduk akibat migrasi dari daerah sekitarnya.

Pusat perbelanjaan merupakan pasar dimana proses transaksi tidak langsung terjadi antara penjual dengan pembeli, melainkan pembeli melihat label harga yang tercantum dalam barang (*barcode*), berada dalam bangunan dan pelayanannya dilakukan secara mandiri (*swalayan*) atau dilayani oleh pramuniaga. Contoh dari pusat perbelanjaan adalah pasar swalayan dan *hypermarket, supermarket, dan minimarket*.

Untuk mendukung suasana yang nyaman dalam pusat perbelanjaan dengan membentuk suasana yang rekreatif. Tujuan suasana yang bersifat rekreatif ini adalah agar para pengunjung tidak cepat merasa bosan dan kelelahan tetapi dapat merasa leluasa dalam melakukan kegiatan belanja, sehingga perlu adanya variasi suasana maupun variasi kegiatan.

Variasi kegiatan dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas rekreasi berupa tempat bermain anak, restoran, taman dan lain – lain. Variasi suasana ini diharapkan mampu menjadi daya tarik pengunjung sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan serta menjadikan tempat rekreasi.

Variasi suasana dapat diciptakan dengan pengolahan jalur sirkulasi serta mengolah ruang terbuka antara lain dengan memanfaatkan elemen alam, antara lain air dan cahaya. Elemen alam dapat dimanfaatkan dengan tujuan membentuk suasana ruang yang tidak kaku. Gemicik air dapat memberikan suasana yang sejuk dan damai. Maka dari itu banyak yang menyukai air mancur sebagai pelengkap interior dalam suatu ruang. Elemen air dapat berupa air mancur atau dibuat kolam.

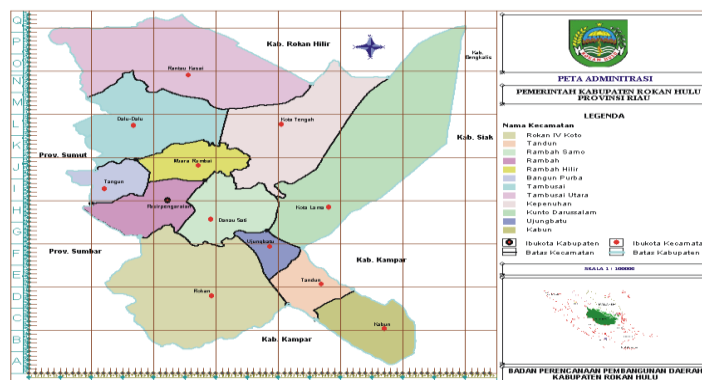
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kabupaten Rokan Hulu merupakan salah satu Kabupaten termuda di Propinsi Riau yang pada saat sekarang ini terus berkembang. Kabupaten Rokan Hulu yang beribu kota di Pasir Pengaraian merupakan pusat segala aktivitas masyarakat. Kabupaten Rokan Hulu terletak ± 100 KM dari ibukota Propinsi Riau ke arah Barat. Dilihat dari letak geografis, posisi Pasir Pengaraian sangat rentan terhadap pertambahan jumlah penduduk akibat migrasi dari daerah sekitarnya. Pasir pengaraian memiliki luas wilayah 39.665 ha yang terdiri dari 12 desa dan 1 Kelurahan. Pasir pengaraian terletak pada posisi $100^{\circ}04'50''$ - $100^{\circ}28'50''$ BT dan $0^{\circ}43.5'28''$ - $0^{\circ}42'28''$ LU (BPS Kabupaten Rokan Hulu, 2006). Secara administratif Pasir Pengaraian dibatasi oleh :

- ❖ Sebelah Utara : Kecamatan Rambah Hilir
- ❖ Sebelah Timur : Kecamatan Rambah Samo
- ❖ Sebelah Selatan : Kecamatan Rokan IV Koto dan Propinsi Sumatera Barat
- ❖ Sebelah Barat : Propinsi Sumatera Barat .



Gambar 1
Peta Administrasi Kabupaten Rokan Hulu
Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Rokan Hulu, 2007

Kabupaten Rokan Hulu terdiri dari pada saat terdiri dari 16 (enambelas) kecamatan dan 142 (seratus empat puluh dua) desa. Kecamatan terluas wilayahnya adalah Kecamatan Rokan IV Koto yaitu 1.151,52 km² diikuti oleh, Kecamatan Tambusai 1.127,50 km² (15,13 persen), Kecamatan Kepenuhan 828,03 km² (11,11 persen), Kecamatan Bonai Darussalam 800,23 km² (10,74 persen), Kecamatan Tandun 639 km² (8,58 persen), Kecamatan Tambusai Utara 631,75 km² (8,48 persen), Kecamatan Kunto Darussalam 507,39 km² (6,81 persen), Kecamatan Rambah 396,65 km² (5,32 persen), Kecamatan Kabun 387,81 km² (5,21 persen), Kecamatan Rambah Hilir 294,66 km² (3,96 persen), Kecamatan Rambah Samo 249,90 km² (3,35 persen), Kecamatan Bangun Purba 219,59 km² (2,95 persen), Kecamatan Pagaran Tapah Darussalam 125,25 km² (1,68 persen), dan Kecamatan Ujung Batu 90,57 km² (1,22 persen) (BPS Kabupaten Rokan Hulu, 2006).

Luas wilayah secara keseluruhan adalah 7.449,85 Km² atau 787.087 Ha, untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Luas Kecamatan Di Kabupaten Rokan Hulu

No.	Kecamatan	Ibu Kota	Luas (Km ²)
1.	Kepenuhan	Kota Tengah	} 828,03
2.	Kepenuhan Hulu	Pekan Tebih	
3.	Kunto Darussalam	Kota Lama	
4.	Rambah	Pasir Pengarayan	507,39
5.	Rambah Hilir	Muara Rumbai	396,65
6.	Rambah Samo	Danau Sati	294,66
7.	Rokan IV Koto	Rokan	249,90
8.	Pendalian IV Koto	Pendalian	} 1.151,52
9.	Tambusai	Dalu – Dalu	
10.	Tambusai Utara	Rantau Kasai	
11.	Ujung Batu	Ujung Batu	1.127,50
12.	Bangun Purba	Tangun	631,75
13.	Tandun	Tandun	90,57
14.	Kabun	Kabun	219,59
15.	Bonai	Sontang	639,00
16.	Pagaran Tapah Darussalam	Pagaran Tapah	387,81
			800,23
			125,25
	JUMLAH		7.870,87

Sumber : Kabupaten Rokan Hulu, 2006

1. Tingkat Pertumbuhan Penduduk Kabupaten Rokan Hulu

Salah satu ciri demografi di Indonesia adalah penyebaran penduduk yang tidak merata. Dari hasil registrasi penduduk Kabupaten Rokan Hulu Penduduk akhir tahun 2007 tercatat jumlah penduduk Kabupaten Rokan Hulu adalah sebanyak 382.489 jiwa yang terdiri dari penduduk laki-laki 200.022 jiwa (52,10%) dan perempuan 182.467 jiwa (47,90%). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.
Jumlah Penduduk Kabupaten Rokan Hulu Tahun 2005 – 2007

Tahun	Jumlah Penduduk
2005	31.403
2006	372.812
2007	382.489

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Rokan Hulu, 2007

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pertumbuhan penduduk di Kabupaten Rokan Hulu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Di samping itu jumlah rumah tangga secara keseluruhan tercatat 86.381 rumah tangga. Apabila dibandingkan dengan jumlah penduduk, hal ini menunjukkan bahwa tiap kecamatan rata-rata setiap rumah tangga tercatat 4 jiwa per rumah tangga. Kepadatan penduduk Kabupaten Rokan Hulu pada tahun 2006 rata-rata 50 jiwa per kilometer persegi (BPS Kabupaten Rokan Hulu, 2006).

2. Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Rokan Hulu

Laju pertumbuhan ekonomi Rokan Hulu tahun 2006 tercatat sebesar 7,34 persen sedikit lebih rendah dibandingkan dengan tahun lalu yang mencapai

sebesar 7,38 persen. Untuk melihat kontribusi pertumbuhan ekonomi yang dirinci menurut lapangan usaha, dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3.
Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Rokan Hulu Menurut Lapangan Usaha Tahun 2004 - 2006

Lapangan usaha	Termasuk Migas			Tanpa Migas		
	2004	2005	2006	2004	2005	2006
Pertanian	6,42	5,89	6,23	6,35	6,63	6,24
Pertambangan	0,34	1,84	3,20	13,27	9,19	9,30
Industri	9,06	8,26	8,90	9,84	8,26	8,90
Listrik	5,61	4,57	5,01	6,24	4,57	5,00
Bangunan	6,88	6,78	8,17	7,85	6,78	8,17
Perdagangan	10,10	9,95	9,97	9,72	9,95	9,97
Pengangkutan	14,93	9,69	9,09	12,17	9,69	9,09
Keuangan	10,41	9,47	7,85	11,38	9,47	7,85
Jasa – jasa	7,69	8,13	8,67	9,11	8,13	8,67
Rokan Hulu	7,09	6,46	6,96	7,71	7,38	7,34

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Rokan Hulu, 2007

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa Pertumbuhan terbesar terjadi pada sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran yang mencapai sebesar 9,97 persen. Pertumbuhan terbesar kedua tahun 2006 yaitu sektor Pengangkutan dan Komunikasi yang mencapai 9,09 persen. Pertumbuhan terbesar ketiga pada tahun 2006 yaitu sektor Industri Pengolahan yaitu sebesar 8,90 persen yang bila dicermati lebih rinci disebabkan pertumbuhan aktivitas beberapa perusahaan industri kelapa sawit. Pertumbuhan ekonomi subsektor bank mencapai 26,79 persen yang telah mendongkrak pertumbuhan sektor keuangan, persewaan, dan jasa perusahaan menjadi 7,85 persen pada tahun 2006 (BPS Kabupaten Rokan Hulu, 2006).

3. Pendapatan Perkapita di Kabupaten Rokan Hulu

Di sisi lain, PDRB Perkapita termasuk migas atas dasar harga berlaku tetap mengalami kenaikan yang cukup berarti yaitu Rp. 15,33 juta pada tahun 2005 menjadi Rp. 17,37 juta pada tahun 2006. Begitu juga PDRB perkapita atas

dasar harga konstan mengalami sedikit kenaikan yaitu dari Rp. 5,64 juta pada tahun 2005 menjadi Rp. 5,79 juta pada tahun 2006 (BPS Kabupaten Rokan Hulu, 2006).

PDRB Perkapita tanpa migas atas dasar harga berlaku juga mengalami kenaikan yang cukup berarti yaitu Rp. 14,53 juta pada tahun 2005 menjadi Rp. 16,50 juta pada tahun 2006. Begitu juga PDRB perkapita atas dasar harga konstan mengalami sedikit kenaikan yaitu dari Rp. 5,18 juta pada tahun 2005 menjadi Rp. 5,34 juta pada tahun 2006 (BPS Kabupaten Rokan Hulu, 2006).

4. Fasilitas Perdagangan di Kabupaten Rokan Hulu

Sampai dengan saat ini jumlah fasilitas perdagangan yang ada di kabupaten Rokan Hului didominasi oleh Kios atau warung dan Toko, yang secara kualitatif sarana perdagangan tersebut masih bersifat tradisional, sehingga dalam perkembangannya sangat dibutuhkan adanya penambahan fasilitas perdagangan yang kualitatif sebagai sarana perbelanjaan yang modern seperti pembangunan pusat perbelanjaan.

Tabel 4.
Fasilitas Perdagangan di Kabupaten Rokan Hulu

Desa/Kelurahan	Pasar Umum	Pasar Hewan	Toko	Kios/ Warung	BUUD/ KUD	Bank	Lumbung Desa
Menaming	1	-	-	32	-	-	-
Rambah Tengah Hulu	-	-	-	46	-	-	-
Rambah Tengah Barat	-	-	-	32	-	-	-
Pasir Pangaraiian	1	-	206	331	1	3	-
Rambah Tengah Utara	1	-	26	175	-	-	-
Rambah Tengah hilir	1	-	-	69	-	-	-
Pasir Baru	-	-	-	25	1	-	-
Sialang jaya	-	-	-	15	-	-	-
Tanjung Belit	-	-	-	20	-	-	-
Koto Tinggi	1	-	117	101	-	-	-
Suka Maju	-	-	5	87	1	-	-
Pematang Berangan	-	-	45	111	-	-	-
Babussalam	-	-	25	76	-	-	-
Jumlah 2005	5	0	418	1120	3	3	-

Sumber : Kecamatan Rambah Dalam Angka 2005, Kabupaten Rokan Hulu

5. Pola Kehidupan masyarakat

Semakin meningkatnya kebutuhan manusia seiring dengan meningkatnya pendapatan atau tingkat ekonomi masyarakat kabupaten Rokan Hulu serta kemajuan pola kehidupan yang menjadikan pola pikir masyarakat yang modern dan konsumtif yang termasuk dalam kegiatan belanja. Pola kehidupan dan pola pikir yang modern tersebut menumbuhkan kecenderungan baru dalam berbelanja. Cara berbelanja pada masyarakat tersebut sudah mulai berubah ke pusat – pusat perbelanjaan yang lebih lengkap. Pada sarana perbelanjaan, masyarakat sebagai konsumen tidak lagi hanya sekedar berbelanja, akan tetapi ingin menikmati suasana dan fasilitas lainnya yang ada.

Dengan melihat keseluruhan faktor – faktor tersebut di atas baik maka dipandang perlu adanya sarana perbelanjaan yang modern sebagai fasilitas pendukung perdagangan dan rekreasi yang nyaman dengan membentuk suasana yang rekreatif. Tujuan suasana yang bersifat rekreatif ini adalah agar para pengunjung tidak cepat merasa bosan dan kelelahan tetapi dapat merasa leluasa dalam melakukan kegiatan belanja, sehingga perlu adanya variasi suasana maupun variasi kegiatan.

Variasi kegiatan dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas rekreasi berupa tempat permainan anak-anak, supermarket, restoran dan lain-lain. Variasi suasana ini diharapkan mampu menjadi daya tarik pengunjung sehingga pengunjung tidak bosan serta menjadikan tempat rekreasi.

Variasi suasana dapat diciptakan dengan pengolahan jalur sirkulasi serta mengolah ruang terbuka (plaza) antara lain dengan memanfaatkan elemen alam, air dan cahaya.

Pusat perbelanjaan yang akan direncanakan ini selain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan melengkapi fasilitas perdagangan di kota Pasir Pangaraian juga merupakan sarana perbelanjaan yang lengkap, dan memberikan kemudahan, kenyamanan, keindahan serta berusaha menggunakan unsur – unsur alam sebagai penambah suasana yang rekreatif.

1.2. KEBERADAAN PUSAT PERBELANJAAN

1. Keberadaan Pasar Tradisional

Pengertian pasar tradisional adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung dan biasanya ada proses tawar-menawar, bangunan biasanya terdiri dari kios-kios atau gerai, los dan dasaran terbuka yang dibuka oleh penjual maupun suatu pengelola pasar. Seperti, . antara lain pasar Beringharjo di Jogja, pasar Klewer di Solo dan pasar Aur Kuning Bukit Tinggi Sumatera Barat (Wikipedia^a, 2008).

Pada saat sekarang, keberadaan pasar tradisional telah banyak mengalami perubahan akibat adanya pembangunan pusat perbelanjaan. Hal ini dapat dilihat dari 18 buah pusat perbelanjaan yang ada di Yogyakarta semakin hari mengancam 31 buah pasar tradisional. Walaupun jumlah pasar tradisional yang ada lebih banyak dari pasar tradisional, tapi melihat kelengkapan fasilitas dan barang yang dijual serta kondisi pusat perbelanjaan menyebabkan konsumen lebih memilih untuk berbelanja di pusat perbelanjaan. Berdasarkan survey yang dilakukan Kamar Dagang Indonesia (KADIN), masyarakat Indonesia melakukan kunjungan ke pasar tradisional 25 kali/bulan (Wikipedia^a, 2008).

2. Keberadaan Pusat perbelanjaan

Pusat perbelanjaan merupakan pasar dimana proses transaksi tidak langsung terjadi antara penjual dengan pembeli, melainkan pembeli melihat label harga yang tercantum dalam barang (*barcode*), berada dalam bangunan dan pelayanannya dilakukan secara mandiri (*swalayan*) atau dilayani oleh pramuniaga. Contoh dari pusat perbelanjaan adalah pasar *swalayan* dan *hypermarket*, *supermarket*, dan *minimarket* (Wikipedia^a, 2008).

Pada saat sekarang ini keberadaan pusat perbelanjaan yang ada di kawasan perkotaan umumnya untuk semua tingkatan konsumen. Seharusnya jarak keberadaan antara pusat perbelanjaan dan pasar tradisional tidak berdekatan, sehingga tidak menyebabkan keterancaman keberadaan pasar tradisional (Wikipedia^a, 2008).

3. Keberadaan Pasar Tradisional di Pasir Pengaraian

Kota Pasir Pengaraian pada saat sekarang ini mempunyai banyak pasar tradisional dan pedagang kaki lima (PKL) liar di sepanjang jalan utama kawasan perkotaan yang dapat meningkatkan ketidaknyamanan bagi masyarakat, misalnya peningkatan produksi sampah yang mengakibatkan polusi udara, kemacetan dari sektor kenyamanan lalu lintas yang terhambat akibat proses atau aktifitas pasar tradisional berlangsung. Sumber utama kemacetan adalah jumlah transportasi becak yang meningkat dan parkir di sepanjang jalur jalan utama pasar (Observasi lapangan, 2008).

Dengan adanya keberadaan pusat perbelanjaan sebagai pusat kegiatan perekonomian maka, keberadaan pasar tradisional dan (Pedagang Kaki Lima) PKL liar dapat ditertibkan yang bertujuan menyeimbangi pesatnya perkembangan

wilayah dalam dua tahun terakhir ini, jadi pemerintah khususnya Bupati setempat berkeinginan untuk membangun sebuah pusat perbelanjaan yang berada di pusat kota Pasir Pengaraian sebagai pusat perbelanjaan di areal kota yang nyaman dan bisa dinikmati oleh masyarakat setempat serta bisa memberikan sumber penghasilan dan tempat usaha para penduduk yang mempunyai pekerjaan pedagang, maupun pertanian (Observasi lapangan, 2008).

a. Tata ruang dalam dan sirkulasi pasar tradisional

Suasana keberadaan pasar tradisional yang sekarang masih perlu diperhatikan dari segi fisik bangunan maupun alur sirkulasi yang jelas dan nyaman seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2.

Tata Ruang Dalam Pasar Tradisional
(sumber :data primer, 20 februari 2008)

b. Tata ruang luar dan penataan areal parkir pasar tradisional

Pengelolaan ruang luar pasar tradisional yang masih perlu dibenahi baik penataan dan penyediaan areal parkir pengunjung maupun angkutan umum khususnya mobil angkutan barang dagangan seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3.

Tata Ruang Luar Pasar Tradisional
(sumber :data primer, 20 februari 2008)

c. *Landscape*, areal hijau di ruang luar pasar tradisional

Di pasar tradisional areal hijau sangat masih kurang tertata dan sangat minim, sehingga mengakibatkan ketidaknyamanan terhadap suhu udara dan cahaya panas yang tinggi di dalam pasar tradisional, sehingga pengunjung tidak merasa nyaman untuk berbelanja di pasar tersebut



Gambar 4.

Areal Hijau Pasar Tradisional

(sumber :data primer, 20 februari 2008)

4. Tata Ruang Pusat Perbelanjaan

Perencanaan tata ruang (*spatial planning*) merupakan metode-metode yang digunakan oleh sektor publik untuk mengatur penyebaran penduduk dan aktivitas dalam ruang yang skalanya bervariasi. Perencanaan tata ruang terdiri dari semua tingkat penatagunaan tanah, termasuk perencanaan kota, perencanaan regional, perencanaan lingkungan, rencana tata ruang nasional, sampai tingkat internasional seperti Uni Eropa (Wikipedia^b, 2008).

Salah satu definisi awal perencanaan tata ruang diambil dari European Regional/Spatial Planning Charter (disebut juga Torremolinos Charter), yang diadopsi pada tahun 1983 oleh Konferensi Menteri Eropa yang bertanggung jawab atas Regional Planning (CEMAT), yang berbunyi: "Perencanaan tata ruang memberikan ekspresi geografis terhadap kebijakan-kebijakan ekonomi, sosial, budaya, dan ekologis. Perencanaan tata ruang juga merupakan sebuah ilmu ilmiah, teknik administrasi, dan kebijakan, yang dikembangkan sebagai pendekatan

lengkap dan antar-ilmu, yang diarahkan kepada pengembangan regional dan organisasi fisik terhadap sebuah strategi utama (Wikipedia^b, 2008).

a. Keberadaan Ruang Dalam Pusat Perbelanjaan

Suasana keberadaan pusat perbelanjaan yang mempunyai tata ruang, pengelolaan ruang, pengelompokan jenis barang dan mempunyai fasilitas umum seperti kantin, musholla, tempat main anak, areal parkir yang mempunyai sirkulasi yang teratur.



Gambar 5. Keberadaan Ruang Dalam Pusat perbelanjaan (Alfa)
(sumber :data primer, 9 Agustus 2008)

1). Sirkulasi

Di pusat perbelanjaan sirkulasi umumnya sudah tertata dengan teratur yang ditunjukkan dengan gambar, di mana semua kebutuhan sudah terpisah – pisah sesuai dengan jenis dan tempat yang sudah ditentukan

a) Alfa

Sirkulasi ruang dalam sudah nyaman dan teratur dalam penataan, penempatan barang-barang terpisah sesuai dengan kebutuhan sehingga memberikan kesan yang luas di dalam bangunan, trennya untuk kalangan menengah dan menengah ke bawah.

b) Indogrosir

Sirkulasi di dalam bangunan sama dengan Alfa, trennya untuk kalangan menengah dan menengah ke bawah.

c) Ambarrukmo Plaza

Sirkulasi ruang dalam sama dengan Alfa, Indogrosir perbedaan cuma terletak pada penggunaan alat transportasi bangunan dan trenya untuk kalangan menengah ke atas.

2).Landscape

Arsitektur Lansekap adalah ilmu yang mempelajari tentang seni, perencanaan, perancangan, manajemen, perawatan, dan perbaikan tanah dan perancangan konstruksi buatan-manusia skala besar. Ruang lingkup dari profesi ini termasuk desain arsitektural, perencanaan lokasi, pengembangan estate, restorasi lingkungan, perencanaan kota, perencanaan taman dan rekreasi, perencanaan regional, perencanaan ruang, dan perawatan sejarah (Wikipedia^c, 2008).

Arsitek lansekap dianggap merupakan sebuah profesi yang setara dengan dokter dan pengacara, karena mereka membutuhkan pengajaran khusus dan lisensi profesional, seperti yang dibutuhkan oleh pekerja profesional lainnya (Wikipedia^c, 2008).

Di pusat perbelanjaan landscape khususnya vegetasi sangat mendukung untuk areal parkir yang bertujuan memberikan kesejukan bagi pengguna parkir terhadap kendaraan bermotor.



Gambar 6.

Keberadaan Areal Parkir Pusat Perbelanjaan (Alfa)

(sumber :data primer, 9 Agustus 2008)

a) Alfa

Landscape di Alfa khususnya areal hijau masih sangat kurang sehingga perlu adanya vegetasi yang cukup untuk memberikan kenyamanan, kesejukan bagi pengunjung, khususnya pengguna parkir kendaraan bermotor khususnya mobil.

b) Indogrosir

Landscape di Indogrosir khususnya areal hijau sudah ada, tapi masih perlu penataan dan penambahan tanaman vegetasi sesuai dengan jenis tanaman, fungsinya sama untuk memberikan kenyamanan, kesejukan bagi pengunjung, khususnya pengguna parkir kendaraan bermotor khususnya mobil.

c) Ambarrukmo Plaza

Landscape di Ambarrukmo Plaza khususnya areal hijau kurang di mana tanaman yang ada cuma sebagai pengarah bagi pengunjung tidak berfungsi sepenuhnya untuk memberikan keindahan pada bangunan.

3). Fasilitas umum

Fasilitas umum, adalah kelengkapan yang harus dimiliki oleh kota, pemerintahan dan suatu bangunan publik untuk mengakomodasi Kelompok kegiatan non-formal yang diharapkan dapat mengakomodasikan kebutuhan-

kebutuhan sosial bagi penduduk sekitar pusat perbelanjaan tanpa mengganggu kegiatan utama dalam kawasan pusat perbelanjaan (Wikipedia^c, 2008)

Kegiatan non-formal sendiri dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bebas/kegiatan rekreasi yang lepas dari beberapa peraturan kaku (Wikipedia^c, 2008)

Pusat perbelanjaan umumnya telah tersedia beberapa fasilitas umum seperti: di Alfa telah tersedia kantin pengunjung, karyawan, mushalla, tempat main anak, salon, dan lainnya. Di sini perlu diperhatikan yaitu letak mushalla yang sangat sulit diketahui oleh pengunjung, karena bangunannya sangat kecil dan sempit sehingga pengunjung susah untuk menjumpainya. Oleh karena itu perlu merencanakan pembangunan mushalla yang mudah dijumpai dalam suatu bangunan umum seperti pusat perbelanjaan (Observasi lapangan, 2008).



Gambar 7. Keberadaan Fasilitas Umum Pusat perbelanjaan (Alfa)
(sumber :data primer, 9 Agustus 2008)

a) Alfa

Fasilitas umum yang ada sudah cukup, disini perlu diperhatikan letak mushalla sangat susah dijumpai oleh pengunjung, karena letaknya yang tersembunyi dan sangat sempit.

b) Indogrosir

Fasilitas umum yang ada hampir sama dengan Alfa, tapi di Indogrosir mushalla mudah dijumpai bagi pengunjung.

c) **Ambarrukmo Plaza**

Fasilitas umum yang ada melebihi dari Alfa dan Indogrosir. disini perlu diperhatikan letak mushalla sangat susah dijumpai oleh pengunjung, karena letaknya yang sangat sempit berada di areal parkir basement. Penyediaan kantin untuk karyawan kurang.

b. **Keberadaan Ruang Luar Pusat Perbelanjaan**

Pengelolaan ruang luar pusat perbelanjaan yang mempunyai areal parkir yang luas dan mempunyai penataan ruang luar yang sangat teratur dengan memberikan batas parkir antara satu blok ke blok yang lain, dan pergerakan di luar terkesan nyaman bagi pengunjung. (Observasi lapangan, 2008).



Gambar 8. Keberadaan Ruang Luar Pusat perbelanjaan

(sumber :data primer, 9 Agustus 2008)

1) **Alfa**

Sirkulasi ruang luar mulai dari entrance sampai exit, sangat nyaman bagi pengunjung kendaraan umum, pribadi seperti mobil dan motor bisa menikmati alur yang sangat teratur dan terarah.

2) **Indogrosir**

Sirkulasi ruang luar hampir sama dengan Alfa, tapi di Indogrosir vegetasinya ada di areal parkir, kekurangannya terdapat pada areal parkir yang sangat sempit di sebabkan banyaknya PKL baik kalangan menengah, maupun menengah ke bawah berjualan di luar bangunan.

3) Ambarrukmo Plaza

Sirkulasi ruang luar sangat berbeda dengan Alfa dan Indogrosir, dimana Ambarrukmo plaza tidak mempunyai landscape. KDB bangunannya hampir mencapai 100% yang terlihat dari parkir di sepanjang jalan solo mengakibatkan kemacetan, alur lalu lintas terganggu.

1.3. RUMUSAN PERMASALAHAN

1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah pusat perbelanjaan yang fungsional dengan memperhatikan karakteristik belanja yang bersifat rekreatif dengan penataan ruang dalam yang memanfaatkan elemen alam dan pengolahan sirkulasi, yang sesuai dengan keinginan Pemerintah Kabupaten Rokan Hulu sehingga bisa menunjang kemajuan perekonomian Daerah Kabupaten Rokan Hulu dan bisa dinikmati oleh kalangan masyarakat menengah dan masyarakat menengah ke bawah sesuai dengan tingkat ekonomi daerah dan perkembangan daerah yang tercantum dalam surat lampiran usulan kegiatan program pasar pedesaan di Kabupaten Rokan Hulu yang dikeluarkan oleh bupati Rokan Hulu (Acmad, 2008).

2. Permasalahan Khusus

Bagaimana mengolah ruang luar dan ruang dalam yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti :

- a) Bagaimana merencanakan sistem sirkulasi pada bangunan pusat perbelanjaan agar menjadi daya tarik pengunjung sehingga tidak membosankan serta sekaligus menjadi tempat rekreasi.

- b) Bagaimana penataan ruang dalam dengan memanfaatkan elemen alam untuk menjadikan nilai tambah dan daya tarik pengunjung.

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

1. Tujuan

Merancang sebuah pusat perbelanjaan yang fungsional dan dapat mewadahi kegiatan atau aktivitas di dalam maupun di luar bangunan sehingga menciptakan sirkulasi dan suasana yang rekreatif dengan memanfaatkan elemen alam sebagai daya tarik pengunjung.

2. Sasaran

Merancang pusat perbelanjaan dengan penggabungan karakteristik yang rekreatif dengan menggabungkan aktivitas belanja serta rekreasi, dan merancang area sirkulasi yang rekreatif dengan memanfaatkan elemen alam yang mempunyai sasaran sebagai berikut :

a. Merancang tata ruang luar (Eksterior) pada pusat perbelanjaan seperti :

- Penataan sirkulasi pada ruang luar pusat perbelanjaan yang terarah dan rekreatif
- Penempatan tempat parkir pusat perbelanjaan yang efisien, nyaman
- Penataan sirkulasi parkir pusat perbelanjaan yang nyaman dan terarah
- Penerapan konsep green (vegetasi) ruang terbuka hijau pada pusat perbelanjaan

b. Merancang tata ruang dalam (Interior) pada pusat perbelanjaan :

- Penempatan akses pintu masuk pusat perbelanjaan yang terpusat dari segi kenyamanan

- Penataan sirkulasi pada ruang dalam pusat perbelanjaan yang efisien dan nyaman bagi pengguna.
- Penempatan fasilitas umum yang mendukung pada pusat perbelanjaan dan mudah dijumpai oleh pengunjung
- Penataan tata letak barang pada pusat perbelanjaan yang teratur dan mudah dijumpai oleh konsumen.

1.5. BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

1. Batasan Pembahasan

Pembahasan ini dibatasi pada masalah bagaimana menciptakan bangunan pusat perbelanjaan yang rekreatif dengan memanfaatkan elemen alam serta penataan sirkulasi dan elemen pembentuk ruang sehingga dapat mewadahi aktivitas belanja sekaligus rekreasi.

2. Lingkup Pembahasan

a. Non Arsitektural

Pembahasan masalah di luar lingkup disiplin ilmu arsitektur, sejauh masih melatar belakangi dan mendasari perancangan fisik, diusahakan dengan pendekatan asumsi dan logika sederhana. Dalam perencanaan pusat perbelanjaan ini diasumsikan sebagai konsumennya adalah kalangan yang berstatus sosial menengah dan menengah ke bawah.

b. Arsitektural

Lingkup pembahasan diarahkan pada masalah arsitektur dalam kaitannya dengan exterior ruang luar dan interior ruang dalam pusat perbelanjaan di Pasir pengaraian. Pusat perbelanjaan yang akan dirancang

merupakan pusat perbelanjaan regional yang dilengkapi dengan fasilitas umum seperti : tempat bermain anak, salon, kantin, atm dan lain sebagainya. Suasana yang rekreatif pada ruang dalam pusat perbelanjaan ditambah dengan alur sirkulasi ruang luar yang rekreatif. di mana pembahasan konsep landscape pada site bangunan.

1.6. METODA PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Data

a. Wawancara

Melakukan kegiatan wawancara (*Interview*) terhadap seseorang yang dianggap dapat memberikan keterangan – keterangan mengenai hal – hal yang berhubungan dengan masalah yang diangkat yang dapat dipercaya serta dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

b. Pengamatan Langsung (Observasi)

Pengamatan terhadap obyek studi untuk mendapatkan data, baik data keadaan kota Pasir Pangaraian itu sendiri maupun data Pendukung dari pusat perbelanjaan dan fasilitas pusat perbelanjaan lain yang telah ada.

c. Studi Literatur

Mempelajari teori – teori yang ada baik berupa referensi buku, hasil – hasil tulisan atau penelitian pemerintah maupun perorangan, untuk mendapatkan data pendukung yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat.

d. Analisis

menggunakan metoda analisis yang berfungsi sebagai pendekatan pemecahan permasalahan khusus :

- a). Kualitatif : Dengan menggunakan analisa berupa deskripsi atau uraian – uraian yang mempunyai kekuatan argumentasi.
- b). Kuantitatif : Dengan menggunakan analisa dari hasil perhitungan – perhitungan.

e. Sintesa

Berupa rumusan konsep sebagai tahap transformasi pendekatan perancangan yang berupa :

- Pemilihan site
- Program ruang
- Persyaratan besaran ruang
- Perancangan pola sirkulasi dan ruang publik yang rekreatif
- Pemanfaatn elemen alam sebagai pendukung yang bersifat rekreatif

1.7. KEASLIAN PENULISAN

Keaslian penulisan dimaksudkan agar tetap terjaga keorisinilan pemikiran-pemikiran, ide-ide serta gagasan-gagasan tentang studi tugas akhir. Di bawah ini beberapa judul yang dijadikan pembanding dari tugas akhir yang pernah diangkat.

1. Judul : *Shopping Mall* di Semarang

Oleh : Dedy Rudyanto/88340022/TA/1994/UII

Permasalahan : Bagaimana *Shopping Mall* sebagai alternatif baru sistem pusat perbelanjaan dan rekreasi dapat lebih mewadahi tuntutan kebutuhan kegiatan belanja dan rekreasi dari sistem-sistem yang ada melalui ungkapan khas suasana publik

2. Judul : *Shopping Mall* di Cirebon

Oleh : Andis Rahman/01512115/TA/2005/UII

Permasalahan : Bagaimana merancang sebuah *Shopping Mall* dengan menggabungkan karakteristik aktivitas-aktivitas belanja dan rekreasi dalam satu wadah sehingga dapat menciptakan hubungan yang saling menunjang antara keduanya (mutualisme).

3. Judul : *Shopping Center* sebagai fasilitas perbelanjaan yang kreatif meningkatkan daya tarik konsumen di kawasan pasar Wates.

Oleh : Achid Zubbirianto/TA/UII

Permasalahan : Bagaimana *Shopping Center* dengan menonjolkan suasana yang kreatif untuk meningkatkan daya tarik dengan menciptakan pengolahan bentuk, skala ruang, sirkulasi, organisasi ruang dan warna ruang.

1.8. DIAGRAM POLA PIKIR

Latar Belakang

- Belum adanya pusat perbelanjaan di Pasir Pengaraian yang juga menggabungkan fungsi belanja dan rekreasi ke dalam satu wadah
- Adanya rencana Pemda setempat untuk membangun suatu pusat perbelanjaan di Pasir Pengaraian
- Belum adanya pola sirkulasi yang rekreatif pada pusat perdagangan di Pasir Pengaraian

Permasalahan

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah pusat perbelanjaan yang fungsional dengan memperhatikan karakteristik belanja yang bersifat rekreatif dengan penataan ruang dalam yang memanfaatkan elemen alam dan pengolahan sirkulasi, yang sesuai dengan keinginan Pemerintah Kabupaten Rokan Hulu

Permasalahan Khusus

Bagaimana mengolah ruang luar dan ruang dalam yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti :

- a. Bagaimana merencanakan sistem sirkulasi pada bangunan pusat perbelanjaan agar menjadi daya tarik pengunjung sehingga tidak membosankan serta sekaligus menjadi tempat rekreasi.
- b. Bagaimana penataan ruang dalam dengan memanfaatkan elemen alam untuk menjadikan nilai tambah dan daya tarik pengunjung.

Tinjauan

Tinjauan Umum

- Perkembangan perekonomian di Pasir pengaraian
- Data penduduk BPS kota Pasir Pengaraian
- Studi banding Mall
- Data teoritikal yang berkaitan dengan (pengertian mall, jenis-jenis mall, dll)

Tinjauan Khusus

- Data teoritikal yang berkaitan dengan sirkulasi
- Unsur-unsur alam sebagai penunjang penataan landscape sehingga menjadi wilayah yang rekreatif

Analisis

- Analisis site atau lokasi
- Analisa Ruang Luar
 - Proporsi ruang-ruang
 - Pola system sirkulasi yang rekreatif
 - landscape elemen alam sebagai konsep green

- Analisa pencitraan bentuk bangunan
- Analisa kegiatan
- Analisa ruang dalam (Interior).sirkulasi, Akses masuk, Fasilitas umum dan Tata letak barang
- Elemen alam

Konsep

- Perencanaan : site, lokasi
- Perancangan : tata kegiatan, tata ruang (eksterior dan interior), struktur, dan utilitas

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1. TINJAUAN UMUM PUSAT PERBELANJAAN

1. Kebijakan Pemda Kabupaten Rokan Hulu

Sebuah pusat perbelanjaan yang fungsional sebagai pusat kegiatan perekonomian dan rekreasi di Pasir Pengaraian yang sesuai dengan keinginan Pemerintah Kabupaten Rokan Hulu sehingga bisa menunjang kemajuan Pemerintah Daerah Kabupaten Rokan Hulu dan bisa dinikmati oleh kalangan masyarakat menengah dan masyarakat menengah ke bawah. Sesuai dengan tingkat ekonomi daerah dan perkembangan daerah yang tercantum dalam surat lampiran usulan kegiatan program pasar pedesaan di Kabupaten Rokan Hulu yang dikeluarkan oleh Bupati Rokan Hulu (Acma, 2008).

2. Pengertian Pusat Perbelanjaan

Menurut peraturan atau ketentuan dilingkungan Departemen Perdagangan yang disampaikan oleh Direktorat Bina Sarana Perdagangan kepada Kepala Kantor Wilayah Departemen Perdagangan Propinsi Riau melalui Surat Nomor 09/Bsp-2/11/94, tanggal 24 Februari 2006 perihal penjelasan tentang definisi istilah-istilah perpasaran yang menjelaskan bahwa Pusat Perbelanjaan dan perdagangan adalah suatu arena penjualan berbagai jenis komoditi yang terletak dalam suatu gedung perbelanjaan. Dalam Pusat Perbelanjaan ini terdapat *Departemen Store*, *Supermarket* dan toko – toko yang menjual berbagai produk, dalam pusat perbelanjaan dilengkapi oleh sarana hiburan, restoran, perkantoran. Pusat Perbelanjaan juga merupakan sekelompok bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan

diatur sebuah kesatuan operasi, berhubungan dengan lokasi, ukuran tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total dari toko – toko (Anonim, 2008).

3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

a. Berdasarkan Skala Pelayanan (Victor Gruena, 1973, Hal 23)

1). Pusat Perbelanjaan Lokal

Pusat perbelanjaan lokal ini mempunyai jangkauan pelayanan antara 500 s/d 40.000 penduduk. Luas arelnya berkisar antara 30.000 s/d 100.000 sq. ft (2.787 s/d 9.290 m²).

2). Pusat Perbelanjaan Distrik

Pusat perbelanjaan distrik ini mempunyai jangkauan pelayanan antara 40.000 s/d 150.000 penduduk. Luas areal berkisar antara 100.00 s/d 300.000 sq. ft (9.920 s/d 27.870 m²) yang terdiri dari *Junior Departement Store*, *Supermarket* dan toko-toko.

3). Pusat Perbelanjaan Regional

Pusat perbelanjaan regional ini mempunyai jangkauan pelayanan antara 150.000 s/d 400.000 penduduk. Luas arealnya 300.000 s/d 1.000.000 sq. ft (27.870 s/d 92.990 m²) yang terdiri dari *Junior Departement Store*, *Supermarket* dan toko-toko.

Berdasarkan skala pelayanan pada pusat perbelanjaan diatas merupakan pusat perbelanjaan distrik yang terdiri dari *junior departement store*, *supermarket* dan (*retail*) khusus buat kabupaten rokan hulu.dan sebagai tenant penunjang pada pusat perdagangan pemerintah serta pelayanan sosial yang berskala regional .

b. Berdasarkan Bentuk Fisik (Benaington Nadine, 1982, Hal 14)

1). *Shopping Street*

Ruko yang berderet sepanjang jalan dan membentuk pola pita.

2). *Shopping Center*

Komplek pertokoan yang terdiri dari stand – stand toko yang disewakan atau dijual.

3). *Departement StoreI*

Suatu toko besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai yang menjual berbagai macam barang termasuk pakaian. Perletakan barang memiliki tata letak yang khusus untuk memudahkan sirkulasi dan memberi kejelasan akses. Luas lantainya berkisar antara 10.000 s/d 20.000 m².

4). *Supermarket*

Merupakan toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan system pelayanan *Self Service*. Dari area penjualan dengan luas area berkisar antara 5.000 s/d 7.000 m².

5). *Departemen Store dan Supermarket*

merupakan bentuk penjualan modern yang umum dijumpai dan merupakan gabungan kedua jenis pusat perbelanjaan di atas.

6). *Super Store*

Merupakan toko satu lantai yang menjual berbagai macam barang kebutuhan sandang dengan system *self service* dengan luas area berkisar antara 5.000 s/d 7.000 m².

Berdasarkan bentuk fisik pada pusat perbelanjaan ini terdiri dari *departement store, supermarket dan super store* sebagai tenant utama yang menguasai bangunan pusat perbelanjaan

c. Berdasarkan Kuantitas Barang yang Dijual (Benaington Nadine, 1982, Hal 24)

1). Toko Grosir

Yaitu Toko yang menjual barang dengan jumlah besar atau secara partai, dimana barang dalam jumlah besar tersebut biasanya disimpan ditempat lain dan yang terdapat ditoko – toko hanya sebagai contoh.

2). Toko Eceran

Merupakan toko yang menjual barang dalam jumlah relative sedikit atau persatuan barang. Lingkup system eceran ini lebih luas dan fleksibel dari pada grosir. Selain itu toko retai akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi barang yang tinggi.

Berdasarkan Kuantitas Barang yang Dijual Pusat Perbelanjaan ini berupa toko eceran (*retail*), maka pusat perbelanjaan yang akan direncanakan akan di dominasi oleh toko-toko dengan sistem eceran (*retail*).

d. Berdasarakan Variasi Barang yang Diperdagangkan (De Chiara, 1983, Hal 724)

1). *Specially shop*

Merupakan toko yang menjual jenis barang tertentu misalnya : Toko obat, Toko Sepatu, Toko Kaca Mata, dan sebagainya.

2). *Variety shop*

Merupakan toko yang menjual berbagai jenis barang seperti toko kelontongan

Berdasarkan Variasi Barang yang Diperdagangkan Pusat Perbelanjaan ini yaitu *Specially shop* Merupakan toko yang menjual jenis barang tertentu misalnya : Toko obat, Toko Sepatu, Toko Kaca Mata, dan *Variety shop* Merupakan toko yang menjual berbagai jenis barang seperti toko kelontongan dan kebutuhan sehari – hari yang terdapat pada *supermarket*

4. Sistem Pelayanan dalam Pusat Perbelanjaan (Victor Gruena, 1982, Hal 23)

a. Personal Service

Pembeli dilayani oleh pramuniaga dari balik *counter*, biasanya untuk barang yang mahal dan eksklusif, seperti Jam tangan, Perhiasan, Farfum dan sebagainya.

b. Self Selection.

Pembeli mencari sendiri barang kebutuhannya, kemudian memilihnya dan memberitahu pramuniaga agar mendapatkan nota pembelian untuk melakukan pembayaran dikasir.

c. Self service

Pembeli menggunakan alat angkut barang belanjaan seperti *trolley* atau keranjang yang tersedia, memilih barang yang dibutuhkan dan dibawa menuju kasir untuk membayar barang yang telah diambilnya

Berdasarkan Sistem Pelayanan dalam Pusat Perbelanjaan di atas dapat disimpulkan bahwa pada pusat perbelanjaan yang akan dibangun menggunakan *Personal Service* untuk jenis barang – barang mewah, *Self Selection* berupa pelayanan untuk pembelian jenis barang kebutuhan sandang dan pangan *Self service* Pembeli menggunakan alat angkut barang belanjaan seperti *trolley* atau

keranjang yang tersedia, memilih barang yang dibutuhkan dan dibawa menuju kasir untuk membayar barang yang telah diambilnya

5. Materi yang Diperdagangkan (De Chiara, 1983, Hal 731)

a. Demands Goods

Yaitu barang – barang kebutuhan pokok yang dibutuhkan setiap harinya.

b. Convenience Goods

Yaitu Barang – barang yang sering dibutuhkan tetapi bukan kebutuhan pokok dan setiap hari dibutuhkan.

c. Impuls goods

Yaitu barang kebutuhan khusus, mewah dan biasanya untuk kepuasan, bahkan juga menaikkan gengsi pemakainya, seperti Perhiasan, dan Aksesoris Lainnya.

Berdasarkan Materi yang Diperdagangkan dalam Pusat Perbelanjaan mempunyai beberapa unit penjualan berupa *Demands Goods*, *Convenience Goods*, *Impuls goods* dari ketiga unit ini yang lebih menguasai yaitu *Demands Goods* dimana mengutamakan kbutuhan pokok dan pakaiaan sebagai penunjang yaitu *Impuls goods* dan fasilitas umum seperti tempat bermain anak, kantin dan sebagainya.

6. Unsur Dalam Pusat Perbelanjaan (De Chiara, 1983, Hal 745)

Pusat perbelanjaan merupakan gambaran dari kota yang terbentuk oleh elemen-elemen :

a. Anchor (magnet)

Transformasi dari ”nodes” dapat pula berfungsi sebagai *land mark* perwujudannya berupa plaza dalam pusat perbalanjaan.

b. *Secondary* (magnet sekunder)

Transformasi dan "*districts*" perwujudan berupa *retail-retail* pengecer, *supermarket*, *superstore* dan bioskop.

c. *Street Mall*

Transformasi "*paths*" perwujudan berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet

d. *Landscaping* (pertamanan)

transformasi dari "*edges*" sebagai pembatas pusat pertokoan di tempat-tempat luar.

Berdasarkan Unsur – unsur dalam Pusat Perbelanjaan di atas dapat disimpulkan bahwa pada pusat perbelanjaan yang akan dibangun menggunakan sistem *Anchor* (magnet) Transformasi dari "*nodes*" dapat pula berfungsi sebagai *land mark* perwujudannya berupa plaza dalam pusat perbelanjaan. Yang terdapat pada lantai satu, *Street Mall* Transformasi "*paths*" perwujudan berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet dan *Landscaping* (pertamanan) transformasi dari "*edges*" sebagai pembatas pusat pertokoan di tempat-tempat luar sebagai penarik pengunjung dan sebagai tempat istirahat dan rekreasi bagi pengunjung.

7. Karakteristik Dasar Pusat Perbelanjaan

Karakteristik dasar pusat perbelanjaan (Fries, Northen and Haskoll, M, 1977)

a. Standar Pusat Perbelanjaan

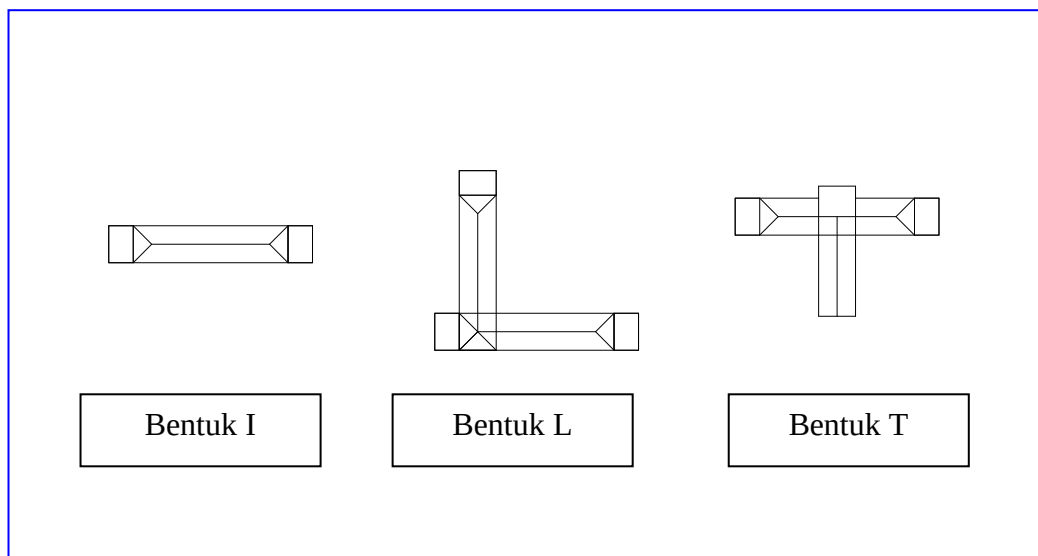
- Koridor : tunggal
- Lebar koridor : 8 – 16 meter
- Lantai : maksimal 3 lantai

- Parkir : mengelilingi bangunan
- Pintu masuk : dapat dicapai dari segala arah
- Atrium : sepanjang koridor
- Magnet/anchor : disetiap akhir koridor
- Jarak antar magnet : 100 – 200 meter

b. Tata Letak dan Dimensi Pusat Perbelanjaan

Menurut Fries, Northen and Haskoll, M., (1977) tata letak dan dimensi pusat perbelanjaan sangat mempengaruhi kesuksesan sebuah pusat perbelanjaan berdasarkan keadaan di negara Amerika serikat umumnya menggunakan tata letak ruang, bentuk bangunan yang sederhana seperti bentuk huruf I, T dan L. Hal ini sesuai dengan karakteristik opengunjung yang pada umunya ingin mudah menemukan retail/tempat yang ditujunya.

Bentuk pusat perbelanjaan yang paralel (double koridor) atau tata letak berbentuk kompleks lainnya umumnya kurang sukses, dalam arti relatif sedikit dikunjungi orang.



Gambar 9.
Sumber : Fries, Northen and Haskoll, M., 1977

2.2. SUASANA REKREATIF PADA PUSAT PERBELANJAAN

1. Pengertian Suasana Rekreatif

Defenisi rekreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri, sesuatu yang dapat menghibur (Francis J. Geck, M.F.A, 1984).

Dari pengertian diatas, terdapat banyak elemen yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana rekreatif, baik pada ruang luar maupun pada ruang dalam yang elemen – elemennya dapat menegaskan bagian dari karakter rekreatif. Elemen – elemen yang dapat dipakai adalah air tanah (permainan site) dan vegetasi.

2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi (M. Gold, Seymoun, Ph.D., AKP, 1980).

a. kegiatan :

- *Entertainment* atau kesukaan : cafeteria, restoran, bar, diskotik, dsb.
- *Amusement* atau kesenangan : bioskop, karaoke, art gallery, dll.
- Rekreasi : rekreasi alam, kebun binatang, taman, dsb.
- Rileksasi : fitness, aerobik, swimming pool, dsb.

b. Berdasarkan wadah fisik

- Rekreasi dalam ruang tertutup : rekreasi yang dilakukan di dalam bangunan atau gedung.
Misalnya : fitness, aerobik, menonton TV, dsb.
- rekreasi dalam ruang terbuka : kegiatan rekreasi yang dilakukan diluar bangunan
Misalnya : teater terbuka, bersepeda, dsb.

c. Berdasarkan aktivitas

- Rekreasi berupa kegiatan olah raga

Misalnya : fitness, aerobik, renang, dll.

- Rekreasi berupa kegiatan seni dan budaya

Misalnya : menyaksikan pertunjukan musik dan tari.

- Rekreasi dengan kepuasan social tinggi

Misalnya : shopping, di café, dll.

2.3. KAJIAN KONSEP-KONSEP PRINSIP KOMERSIAL BANGUNAN

Kajian tentang konsep-konsep prinsip komersial bangunan bertujuan untuk memberikan arahan serta acuan terhadap rancangan pusat perbelanjaan yang mengacu pada nilai komersial bangunan. Sehingga hasil akhir desain selaras serta serasi dengan penekanan yang dibuat.

1. Pengertian Komersial Pusat Perbelanjaan

Arti dari komersial adalah : a. Bersangkutan dengan niaga atau perdagangan; b. Dimaksudkan untuk diperdagangkan. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa prinsip komersial bangunan adalah aturan-aturan yang dapat dipergunakan dalam mengkomersialkan suatu bangunan sehingga menjadi daya tarik bagi konsumen sebagai tolok ukur berhasil tidaknya bangunan komersial tersebut (Hoyt, Charles K, 1983).

2. Tinjauan Penampilan Bangunan Pusat Perbelanjaan

Penampilan bangunan merupakan salah satu pemicu kedatangan konsumen yang akan melakukan kegiatan komersial dan berorientasi pada keuntungan materi. Fasilitas komersial harus mampu menggugah keinginan konsumen untuk

datang dengan cara menyesuaikan penampilan bangunan dengan image komersial (Hoyt, Charles K, 1983).

3. Citra Visual Bangunan Pusat Perbelanjaan

Penampilan visual bangunan komersial penting artinya untuk memberi persepsi pada orang yang melihatnya untuk mengetahui keberadaan pusat perbelanjaan sesuai dengan citra komersial tersebut dengan image orang yang melihatnya. Penampilan bangunan pada bangunan komersial juga difungsikan sebagai ajang promosi guna menarik pengunjung. Adapun citra bangunan komersial sebagai berikut (Hoyt, Charles K, 1983) :

a. Clarity (Kejelasan)

Menunjukkan gambaran mengenai fasilitas dari bangunan komersial sesuai dengan penampilan visual yang diciptakan. Wujud nyata dari arahan bangunan yang jelas, pintu masuk jelas, view tidak terhalang, akan mempermudah pencapaian dan merupakan daya tarik terhadap pengunjung.



Gambar 10.
Clarity (kejelasan bangunan)
Sumber : Wikipedia^c, 2008

Kejelasan yang dapat dilihat pada akses masuk, dan dapat dilihat dari visual langsung dan kejelasan berupa exterior bangunan dari finising yang digunakan.

b. Boldness (Menonjol)

Menunjukkan sifat menonjol dari pusat perbelanjaan terhadap lingkungan sekitar dengan tujuan fasilitas tersebut dapat menarik perhatian pembeli atau pengunjung. Serta diharapkan orang akan dapat dengan mudah mengingat fasilitas

perdangan yang ada. Kekontrasan dapat dicapai dengan bentuk, letak, bahan dan warna.



Kemenonjolan dapat terlihat dari exterior berupa symbol yang terdapat pada fasade bangunan dibuat aneh sehingga dapat memberikan daya tarik.

Gambar 11.
Boldness (Menonjol)
Sumber : Wikipedia^c, 2008

c. Intimacy (Akrab)

Yaitu sifat penampilan visual yang menunjukkan keakraban bangunan dengan lingkungan sekitarnya, hal ini dapat dicapai dengan skala dan proporsi yang seimbang, warna-warna yang cerah serta bentuk yang menerima.



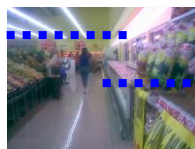
Akrab dari penampilan bangunan dengan lingkungan sekitarnya dan alam dan manusia

Gambar 12.
Intimacy (Akrab)
Sumber : Wikipedia^c, 2008

d. Flexibility (Fleksibilitas)

Merupakan suatu citra yang memungkinkan alih guna, alih citra dimasa yang akan datang. Tampilan visual dan peruangan diharapkan fleksibel sehingga mudah untuk mengadakan perubahan dan pengembangan serta menghindari kebosanan.

Interior bangunan dalam lebih menarik rapi dan tertata



Sirkulasi yang nyaman di dalam bangunan yang dapat di lihat pada ruang dalam

Gambar 13.
Flexibility (Fleksibilitas)
Sumber : Wikipedia^c, 2008

e. Complexity (Kompleksitas)

Penampilan bangunan yang diwujudkan dengan desain dan detail yang apik sehingga menghasilkan tampilan visual yang mengesankan.



Gambar 14.
Complexity (Kompleksitas)
Sumber : Wikipedia^c, 2008

f. Efficiency (Efisiensi)

Optimalisasi penggunaan ruang dengan prinsip bahwa setiap jengkal ruang merupakan setiap biaya yang dikeluarkan.

g. Investinase (Kebaruan)

Yaitu suatu sifat penampilan pusat perbelanjaan yang memberikan citra yang mencerminkan inovasi baru, ekspresif dan spesifik.



Gambar 15.
Investinase (Kebaruan)
Sumber : Wikipedia^c, 2008

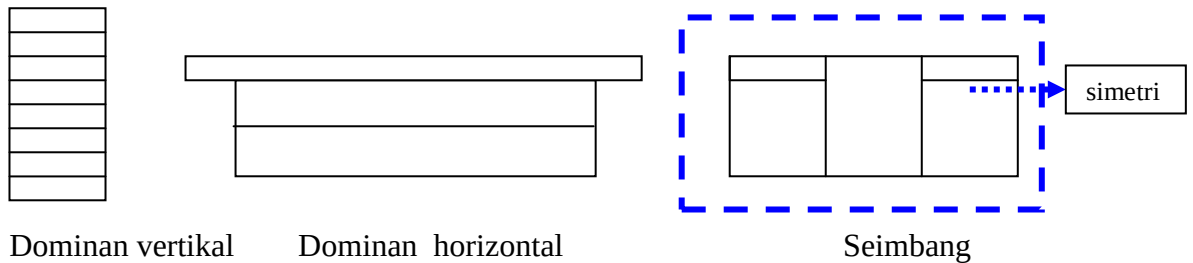
4. Tinjauan Elemen Bangunan (Francis D.K.Ching, 1991)

a. Pembentukan Fasad

Keterpaduan elemen-elemen bangunan harus serasi, selaras dan siimbang guna mendapatkan susunan yang baik antara tiga elemen bangunan yaitu atap, dinding dan dasar bangunan.

b. Proporsi vertikal dan horizontal

Merupakan perbandingan dimensi vertikal dan horizontal bangunan yang nampak secara visual pada fasad bangunan.



Gambar 16.
perbandingan dimensi vertikal dan horizontal bangunan
Sumber : Pemikiran

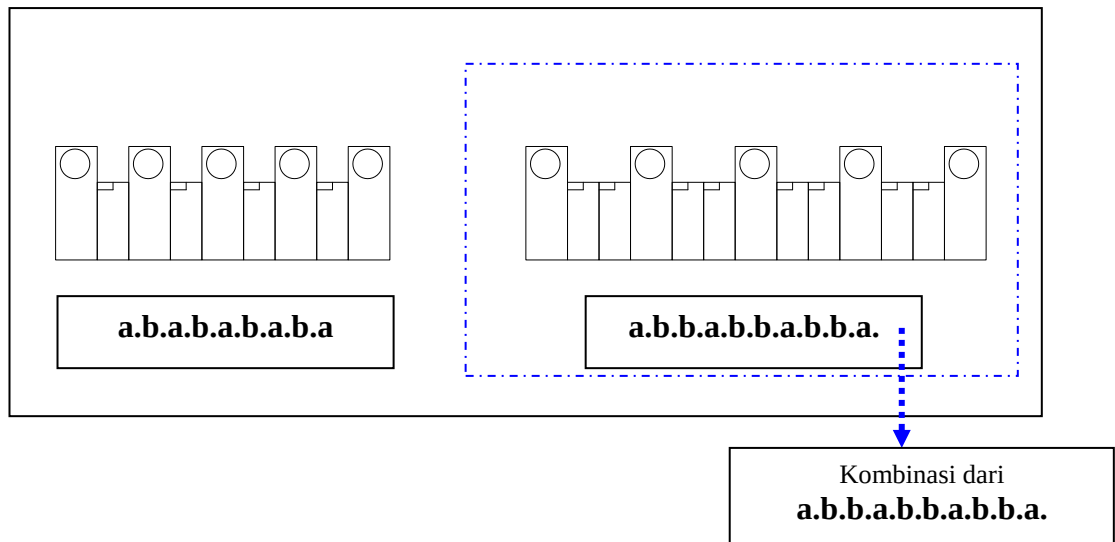
c. Simetri

Merupakan distribusi bentk-bentuk ruang yang sama dan seimbang terhadap suatu garis bersama (sumbu) atau titik pusat. Pada dasarnya ada dua macam simetri, yaitu :

- 1) Simetri bilateral, yang mengacu pada suatu susunan yang seimbang dari unsur-unsur yang sama terhadap garis yang sama.
- 2) Simetri radial, terdiri atas unsur-unsur yang sama dan seimbang terhadap dua sumbu atau lebih yang saling berpotongan pada suatu titik pusat.

d. Pengulangan

Pengulangan pola-pola yang sama untuk mengorganisir seri bentuk atau ruang yang sama.



Gambar 17.
Pengulangan pola-pola untuk mengorganisir seri bentuk ruang
Sumber :Pemikiran

e. Elemen dan Ornamenasi

Penerapan ornamen atau elemen yang berbeda pada setiap bidang fasad bangunan mempunyai ciri khas tersendiri sehingga penampilan bangunan mempunyai nilai lebih dari bangunan sekitarnya.

f. Style

Bentuk bangunan yang muncul sebagai gambaran perkembangan pemikiran budaya, faktor alam dan perkembangan teknologi.

5. Pengertian Sirkulasi (Francis D.K.Ching, 1991)

Sirkulasi dapat diartikan sebagai suatu pola atau alur, di mana akan sangat menunjang bagi kegiatan yang sedang berlangsung yang juga sesuai dengan fungsi bangunan yang sudah ditentukan.

Definisi lain dari sirkulasi adalah hal yang utama dalam merencanakan sebuah pembangunan karena hal itu dapat mengarahkan kecepatan, urutan-urutan dan realisasi dari perasaan alami atau keterbukaan visual.

Agar semua barang dalam pusat perbelanjaan dapat berhubungan satu sama lain maka diperlukan alur sirkulasi sebagai pengikat ruang baik di dalam maupun di luar bangunan. Menurut Harvey M. Rubenstein sirkulasi adalah tautan yang paling vital untuk menghubungkan beberapa tapak yang ada, sehingga sirkulasi memegang peranan yang sangat penting dalam perencanaan dan perancangan.

Adapun syarat-syarat sirkulasi yang baik adalah : **Langsung** dapat dicapai dengan jarak yang seminimal mungkin dan mengurangi adanya pembelokan atau pembentukan kantong-kantong sirkulasi. **Aman**, menghindarkan terjadinya cross sirkulasi. **Cukup terang** dan mempunyai **urutan-urutan yang jelas**. Berarti dengan begitu pola sirkulasi dapat menunjukkan aliran, jalur pencapaian, urutan, hierarki, pandangan visual dan gerakan.

a. Kecepatan Berjalan

Kecepatan pergerakan manusia dipengaruhi oleh maksud pejalan kaki, usia, jenis kelamin, berjalan sendiri atau kelompok, suhu udara, barang bawaan, kepadatan arus orang berjalan kaki serta kesesakan arus orang secara keseluruhan. Dengan kata lain semakin banyak orang berjalan pada area sirkulasi maka kecepatan berjalan kaki semakin rendah.

b. Standar Ruang Sirkulasi

Dimensi ruang sirkulasi dipengaruhi oleh volume pengguna dan pola pergerakan yang berbeda.

c. Ukuran dan Kebutuhan Ruang Gerak

Adapun standar ruang gerak pada buku "Data Arsitek" Neufert, 2004.

d. Dimensi Ruang dan Sirkulasi

Ruang sirkulasi menurut standar 1.4/orang dan batas orang berjalan bebas kira-kira 3.3/orang. Adapun standar ruang yang ada :

6. Komponen-komponen Pembentuk Sirkulasi (Francis D.K.Ching, 1991)

Sistem sirkulasi memiliki komponen-komponen pokok sebagai unsur-unsur positif yang mempengaruhi persepsi tentang bentuk dan ruang sirkulasi baik itu pada ruang luar maupun ruang dalam. Komponen-komponen pokok tersebut adalah yang akan dijelaskan di bawah ini.

a. Konfigurasi Alur Gerak

Jenis-jenis dari konfigurasi alur gerak adalah sebagai berikut :

1. Linier

Semua jalan adalah linier, jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk suatu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang membentuk kisaran (loop).

2. Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat atau titik bersama.

3. Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilingi dengan jarak yang berubah.

4. Grid

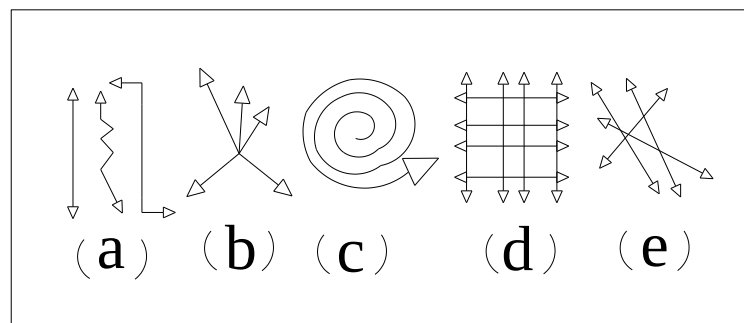
Bentuk Grid terdiri dari dua set jalan sejajar, yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan segi empat.

5. Network

Satu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang.

6. Komposisi

Pada kenyataan, sebuah bangunan mempunyai kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hierarki diantara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala bentuk dan jalannya.



Gambar 18.
Skema konfigurasi Alur gerak pusat perbelanjaan

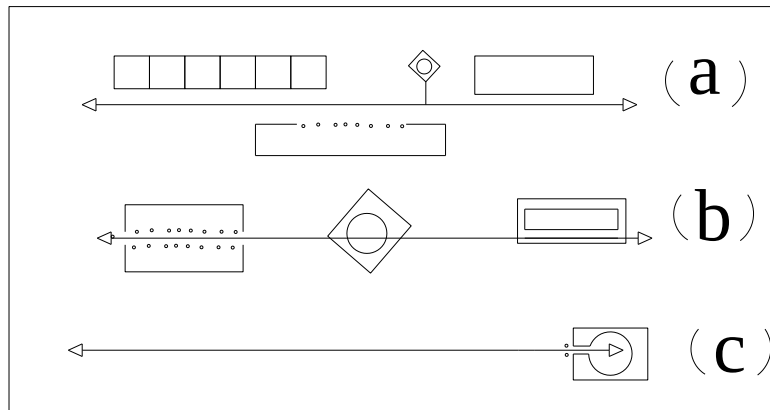
Konfigurasi – konfigurasi alur gerak tersebut perlu diolah lagi dengan saling dipadukan untuk memperoleh kesan yang rekratif, bukan kesan yang monoton oleh satu pola konfigurasi alur gerak saja dan satu hal yang terpenting yaitu

pola konfigurasi tersebut sesuai dengan fungsi yang ada disekitar area tersebut.

7. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang (Francis D.K.Ching, 1991)

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara sebagai berikut :

- a. Melewati Ruang-ruang
 - Integritas ruang dipertahankan
 - Konfigurasi jalan lurus
 - Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya
- b. Menembus ruang-ruang
 - Jalan dapat menembus suatu ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
 - Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalam.
- c. Berakhir dalam ruang
 - Lokasi ruang menentukan jalan
 - Hubungan jalan dan ruang ini dipergunakan untuk mencapai dan memenuhi secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting



Gambar 19.
Skema Hubungan Sirkulasi dan Ruang pada pusat perbelanjaan
Sumber : Francis D.K.Ching, 1991
ket (a) melewati ruang (b) menembus ruang (c) berakhir dalam ruang

2.3. STUDI KASUS PUSAT PERBELANJAAN

a. Carrefour (Wikipedia^c, 2008)



Gambar 20.
Carrefour Cakung

Carrefour Indonesia memulai sejarahnya di Indonesia pada bulan Oktober 1998 dengan membuka unit pertama di Cempaka Putih. Pada saat yang sama,

Continent, juga sebuah pasar dari Perancis, membuka unit pertamanya di Pasar Festival.

Pada penghujung 1999, Carrefour dan Promodes (Induk perusahaan Continent) sepakat untuk melakukan penggabungan atas semua usahanya di seluruh dunia. Penggabungan ini membentuk suatu grup usaha ritel terbesar kedua di dunia dengan memakai nama Carrefour.

Dengan terbentuknya Carrefour baru ini, maka segala sumber daya yang dimiliki kedua group tadi menjadi difokuskan untuk lebih memenuhi dan memuaskan kebutuhan pelanggan kami. Penggabungan ini memungkinkan kami untuk meningkatkan kinerja pasar - pasar kami, mendapat manfaat dari keahlian karyawan - karyawan kami di Indonesia dan di dunia, dan mengantisipasi terjadinya evolusi ritel dalam skala nasional dan global.

Fokus terhadap konsumen ini kami terjemahkan dalam 3 pilar utama kami, yang diyakini akan dapat membuat Carrefour menjadi pilihan tempat belanja bagi para konsumen Indonesia. Ketiga pilar utama tersebut adalah sebagai berikut :

- Harga yang bersaing
- Pilihan yang lengkap
- Pelayanan yang memuaskan

Saat ini, Carrefour Indonesia memiliki 31 (tiga puluh satu) gerai yang tersebar di Jakarta, Bandung, Surabaya, Denpasar, Yogyakarta, Semarang, Medan, Palembang dan Makasar yang didukung lebih dari 10,000 (sepuluh ribu) karyawan profesional yang siap untuk melayani para konsumen.

Konsep pasar merupakan konsep perdagangan eceran yang diciptakan oleh Carrefour yang dirancang untuk memuaskan para konsumen. Di Indonesia,

terutama di Jakarta, Carrefour, dengan cepat, menjadi suatu alternatif belanja pilihan bagi seluruh keluarga. Ditambah dengan adanya fasilitas - fasilitas pelengkap seperti *snack corner*, *food court*, parkir gratis di pasar - pasar tertentu, bahkan dengan adanya garansi harga dan garansi kualitas, maka pasar Carrefour benar - benar merupakan tempat belanja keluarga. Carrefour adalah pilihan belanja masa kini dan masa depan bagi konsumen di Indonesia dan di dunia



CarrefourExpressMeruya



CarrefourExpressDepo

Gambar 21.
Fasade Bangunan Carrefour
Sumber : Wikipedia^c

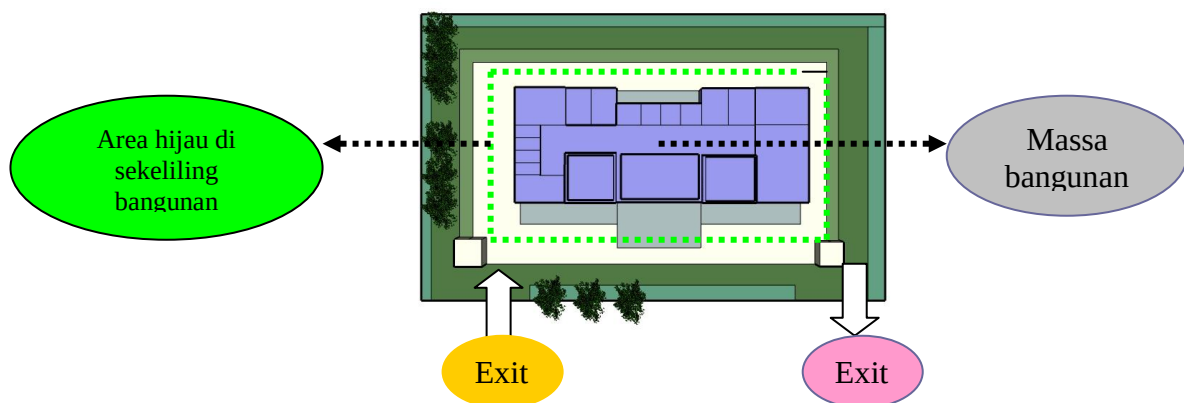
2.4. KESIMPULAN

Pusat perbelanjaan yang akan dirancang merupakan pusat perbelanjaan dengan skala pelayanan regional, hal ini disesuaikan dengan jumlah penduduk kota Pasir Pangaraian yang masih dalam skala pelayanan antara 150.000 s/d 400.000 penduduk pada skala wilayah. Pusat perbelanjaan tersebut terdiri dari toko *retail*, *departemen store*, dan *supermarket*, sebagai toko eceran (bukan toko grosir). Toko *retail* merupakan *Specially Shop* sedangkan *Departemen Store* dan *Supermarket* merupakan *variety Shop*. Untuk toko *retail* dan *departemen store* menggunakan sistem pelayanan menggunakan sistem pelayanan *personal service* dan *self selection*, sedangkan untuk *supermarket* menggunakan sistem pelayanan

self service. Pusat perbelanjaan ini memperdagangkan jenis materi berupa *demands goods*, *convenience goods* dan *impulse goods*, dengan cara penyajian yang beragam.

Pada pusat perbelanjaan memiliki jenis kegiatan berupa kegiatan perdagangan, kegiatan pengelolaan, kegiatan pengadaan barang dan kegiatan rekreatif, dengan pelaku kegiatan konsumen, pedagang, pengelola dan *supplier*.

Pusat perbelanjaan yang akan dirancang merupakan pusat perbelanjaan yang selain berfungsi sebagai tempat belanja juga diharapkan dapat memberikan suasana rekreatif yang maksimal, oleh karena itu maka pusat perbelanjaan ini akan berusaha menambah suasana rekreatif pada ruang dalamnya dengan menggunakan unsur alam, di mana unsur alam yang akan digunakan berupa matahari, air dan tumbuhan (Ruang terbuka hijau).



Gambar 22.
Sketsa Massa Bangunan Terhadap Sirkulasi, Parkir dan Areal Hijau
Sumber : Pemikiran

BAB III ANALISIS

3.1 ANALISA PEMILIHAN LOKASI DAN SITE

1. Analisa Pemilihan Lokasi

Untuk menentukan lokasi dari pasar modern ini dilakukan pendekatan beberapa faktor, yaitu :

a. Aspek Fungsi

Sebagai tempat untuk berbelanja dan sebagai tempat hiburan atau 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 atau konsumen.

b. Aspek Teknis

Tinjauan yang bersifat teknis terhadap lokasi antara lain :

- Lokasi harus dipertimbangkan dengan adanya fasilitas jaringan prasarana 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 mencakupi 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 prasarana dalam kota

e. Segi Atraktifitas

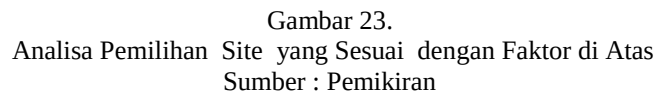
Mengingat pada wadah ini harus mendapatkan pelayanan dari pengelola dan pedagang serta melayani para pengunjung lain maka :

- 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 saling menguntungkan.

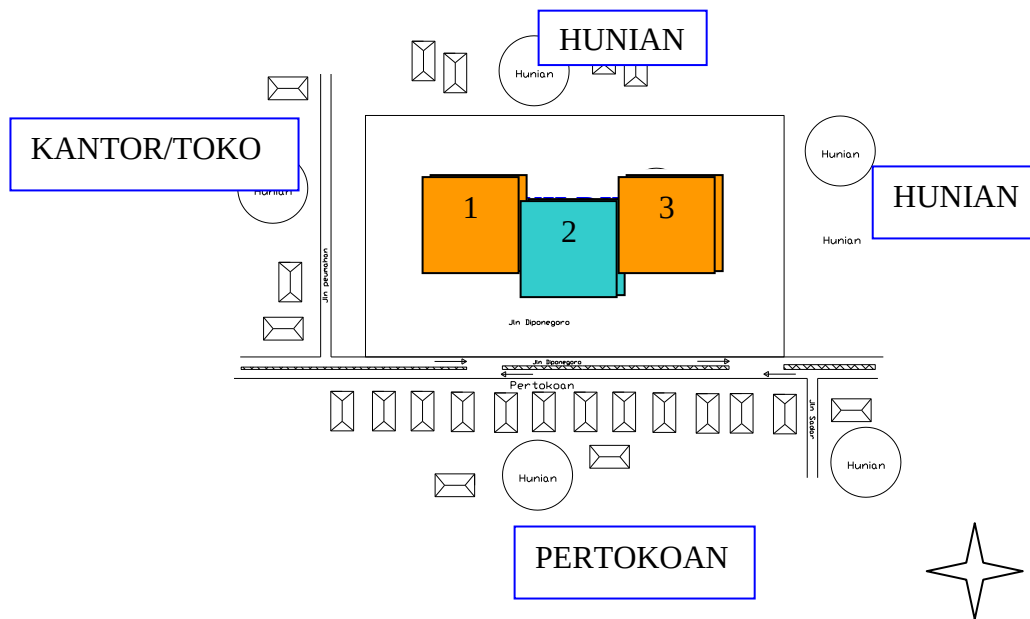
Sesuai dengan manusia yang dilayani, yaitu masyarakat kota dan sekitarnya, maka lokasi harus berada pada daerah kawasan pusat perdagangan, disamping itu perlu adanya penyesuaian dengan RUTRK kabupaten Rokan Hulu.



Penentuan pemilihan site pasar modern berdasarkan atas beberapa kriteria. Kriteria-kriteria tersebut antara lain :

- Luas tanah yang cukup untuk sebuah bangunan pasar modern yaitu seluas $\pm 20.000 \text{ m}^2$, sehingga mampu menampung seluruh bangunan pasar modern beserta system utilitasnya.

- Kemudahan pencapaian pemakai atau pengunjung pasar modern, sehingga letak site dekat atau dilewati jalur transportasi umum dan juga kendaraan pribadi.
- bangunan disekitar site beserta fungsi dan kegiatan disekitarnya dapat mendukung fungsi dan kegiatan pasar modern, seperti terdapatnya bangunan parkir umum pada jalan tersebut dan berdekatan pula dengan terminal angkutan kota.
- terdapatnya system infrastruktur kota yang cukup memadai dalam menunjang terhadap keberadaan pasar modern, seperti saluran drainase, jaringan air bersih kota, listrik dan yang lainnya.



Gambar 24.
Analisa Batas - Batas Pemilihan Site
Sumber : Pemikiran

3.2 ANALISA TATA RUANG

1. Analisa Bentuk Ruang Retail

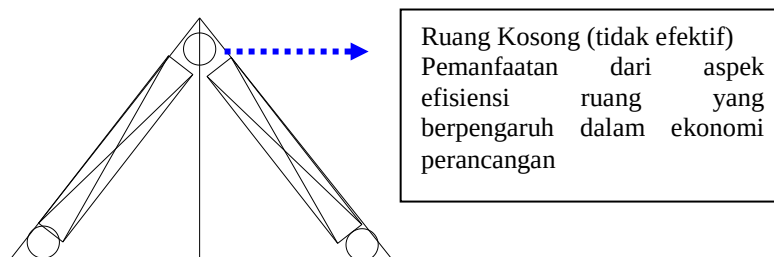
Pada bangunan komersial bentuk atau pola ruang harus diperhatikan dalam perancangan. Bentuk ini menyangkut pada efisiensi luasan ruang yang disewakan, semakin sederhana bentuk suatu ruang maka semakin efisienlah ruangan tersebut.

Bentuk ruang yang sederhana diambil dari bentuk-bentuk dasar seperti segitiga, bujur sangkar dan lingkaran.

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

a. 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.



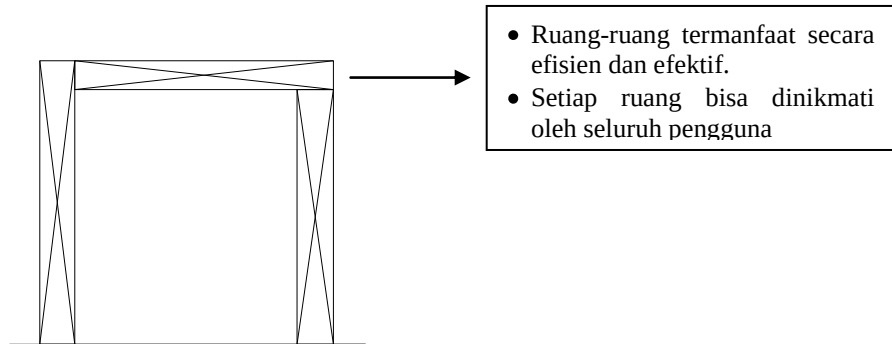
Gambar 25.
Ruang Segitiga
Sumber : Pemikiran

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 dihindari karena kurang efisien dalam penyusunan perabot interior atau loker dari bangunan komersial.

b. Bentuk ruang bujur sangkar

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

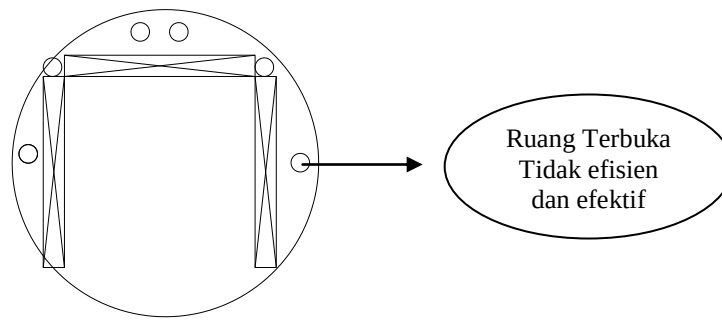


Gambar 26.
Ruang Segiempat
Sumber : Pemikiran

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

c. Bentuk ruang lingkaran

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



Gambar 27.
Ruang Lingkaran
Sumber : Pemikiran

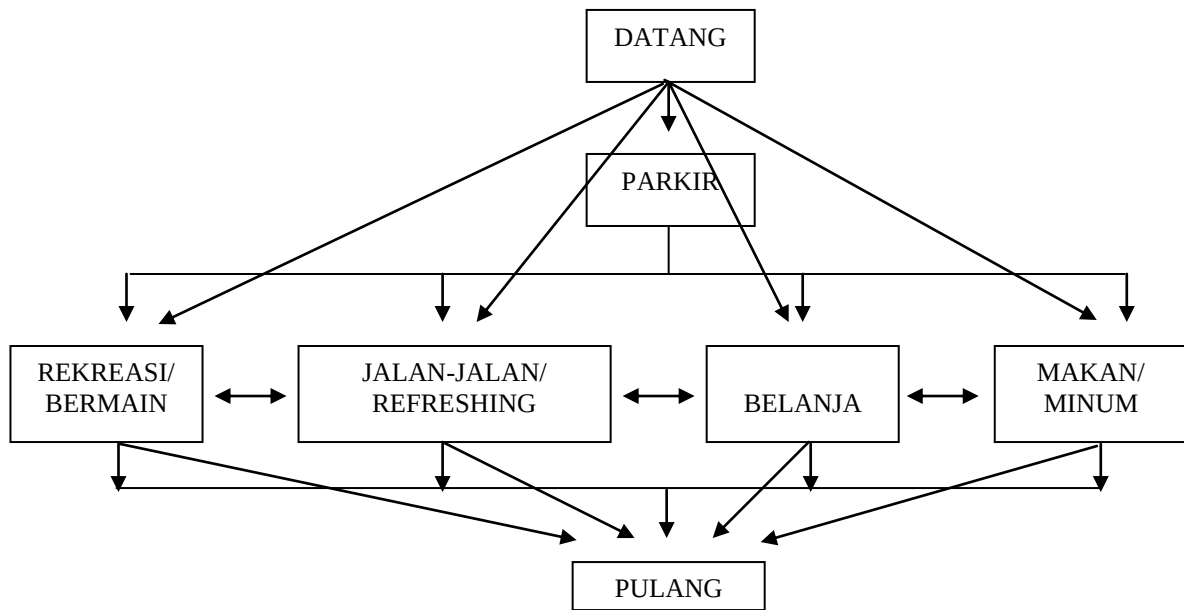
Bila bentuk lingkaran ini digunakan pada perancangan bentuk ruang pada bangunan komersial (terutama pada penyusunan loker) maka akan tidak efisien karena banayak terdapat sisa-sisa ruang yang terbuang. Namun bentuk ruang melingkar ini memberikan kesan yang akrab sehingga dapat diterapkan pada bagian lobby maupun sitem 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 atau loker. Kemudian untuk ruang yang lain seperti lobby ataupun hall dapat diterapkan ruang yang berbentuk lingkaran karena bentuk ini mampu memberikan kesan yang akrab. Dengan demikian akan terwujud keanekaragaman pola peruangan yang mampu mewujudkan kesan kreatif melalui bentuk ruangnya.

3.3. ANALISA KEGIATAN

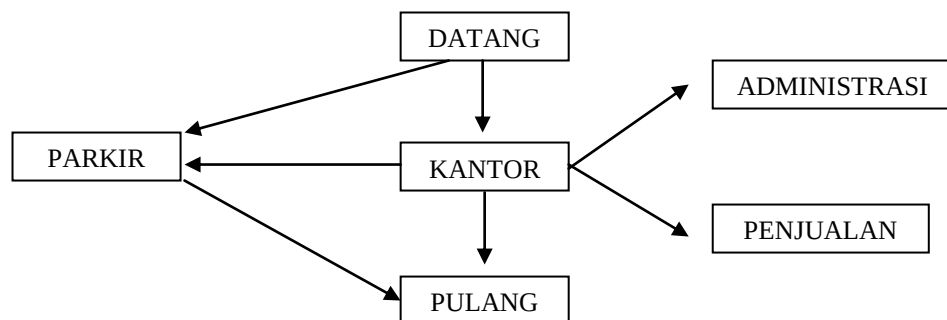
Pelaksana kegiatan yang ada di wilayah perdagangan ini dapat dibedakan antara lain :

1. Pengunjung



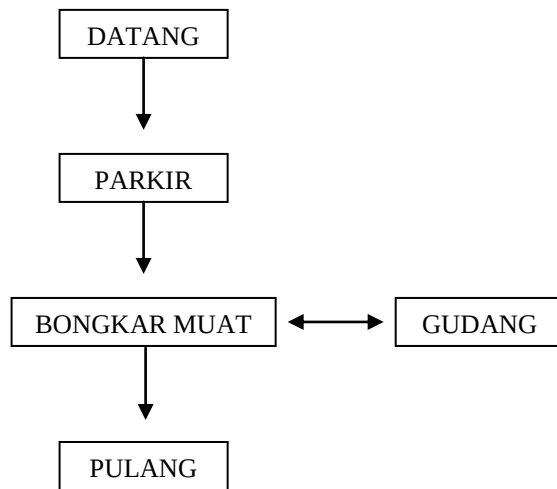
Gambar 28.
Pola sirkulasi pengunjung
Sumber :pemikiran

2 Pengelola



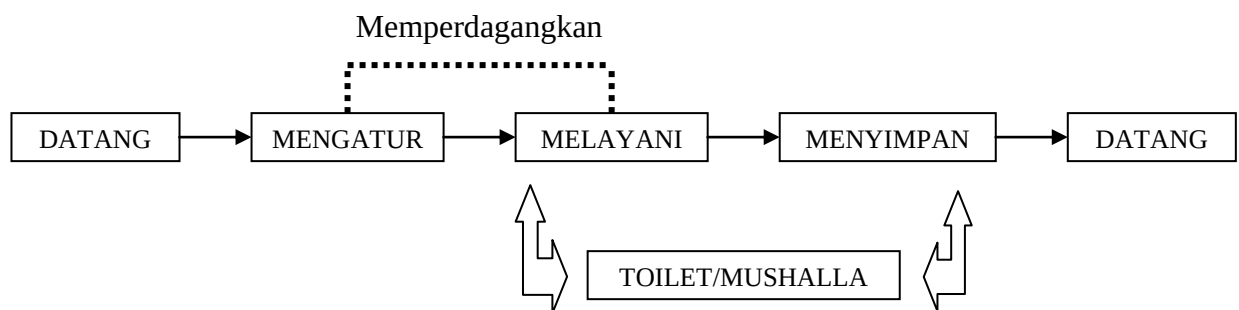
Gambar 29.
skema sirkulasi pengelola
Sumber :pemikiran

3. Pemasok Barang



Gambar 30.
skema sirkulasi pemasok barang
Sumber :pemikiran

4. Pedagang atau penyewa



Gambar 31.
Skema Sirkulasi Pedagang atau Penyewa
Sumber : pemikiran

5. Pelaksana service

6. Petugas keamanan dan kebersihan

3.4. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

Prediksi kebutuhan pada setiap kelompok kegiatan :

No	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang
1	Ruang utama (belanja dan rekreasi)	➤ Toko atau retail - retail besar - retail sedang - retail kecil ➤ Supermarket ➤ Departementstore ➤ Restoran ➤ Coffee shop ➤ Food court ➤ Book center ➤ Cyber game ➤ Electronic center ➤ Phone market ➤ Hall utama ➤ Hall pendukung ➤ Game Center ➤ Fasilitas Bermain : - Mandi Bola - Seluncuran, dll.
2	Ruang Pengelola dan ruang service	❖ Ruang pengelola - Ruang administrasi - Ruang staff - Ruang rapat - Ruang sekretaris - Ruang direksi - Ruang tamu ❖ Ruang service - Ruang informasi - Toilet - Musholla - Pos penjagaan - Gudang - Gudang sewa - Ruang jenitor - Ruang AHU - Ruang pompa - Ruang genset - Ruang transit barang
3	Parkir	➤ Parkir mobil ➤ Parkir motor ➤ Parkir kendaraan muatan/ Bongkar muat barang

3.5. ANALISA BESARAN RUANG

- | | | | |
|---|----------------------------------|---|---|
| • Retail kecil | $= 3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$ | $; 9 \text{ m}^2 \times 100 = 900 \text{ m}^2$ | |
| Retail sedang | $= 6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$ | $; 36 \text{ m}^2 \times 70 = 2520 \text{ m}^2$ | |
| Retail besar | $= 6 \times 12 = 72 \text{ m}^2$ | $; 72 \text{ m}^2 \times 10 = 720 \text{ m}^2$ | + |
| | | <hr/> | |
| | | 4140 m ² | |
| Sirkulasi dan service | | $20 \% \times 29 = 828$ | + |
| | | <hr/> | |
| | | 4968 m ² | |
| • Departement store | | | |
| Diasumsikan untuk 500 orang (@ 2 m ²) | | $; 500 \times 2 \text{ m}^2 = 1000 \text{ m}^2$ | |
| Ruang karyawan, gudang, toilet | | $; 10 \% \times 1000 = 100 \text{ m}^2$ | |
| Sirkulasi dan service | | $; 20 \% \times 1000 = 200 \text{ m}^2$ | + |
| | | <hr/> | |
| | | 1300 m ² | |
| • Supermarket | | | |
| Diasumsikan untuk 300 orang (@ 2 m ²) | | $; 300 \times 2 \text{ m}^2 = 600 \text{ m}^2$ | |
| Ruang karyawan, gudang, toilet | | $; 10 \% \times 300 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$ | |
| Sirkulasi dan service | | $; 20 \% \times 300 \text{ m}^2 = 60 \text{ m}^2$ | + |
| | | <hr/> | |
| | | 690 m ² | |
| • Food court | | | |
| Diasumsikan untuk 300 orang (@ 1,5 m ²) | | $; 300 \times 1,5 \text{ m}^2 = 450 \text{ m}^2$ | |
| Ruang karyawan, gudang, dapur | | $; 25 \% \times 450 = 112,5 \text{ m}^2$ | |
| Sirkulasi | | $; 20 \% \times 450 = 90 \text{ m}^2$ | + |
| | | <hr/> | |
| | | 652,5 m ² | |

- Area bermain

Diasumsikan untuk 200 orang (@ 2,5 m²) ; 300 x 1,5 m² = 500 m²

Ruang karyawan, gudang, toilet ; 10 % x 500 = 50 m²

Sirkulasi ; 20 % x 500 = 100 m² +
650 m²

- Book center

Diasumsikan untuk 200 orang (@ 2 m²) ; 200 x 2 m² = 400 m²

Ruang karyawan, gudang, toilet ; 10 % x 400 = 40 m²

Sirkulasi ; 20% x 400 = 80m² = **520 m²**

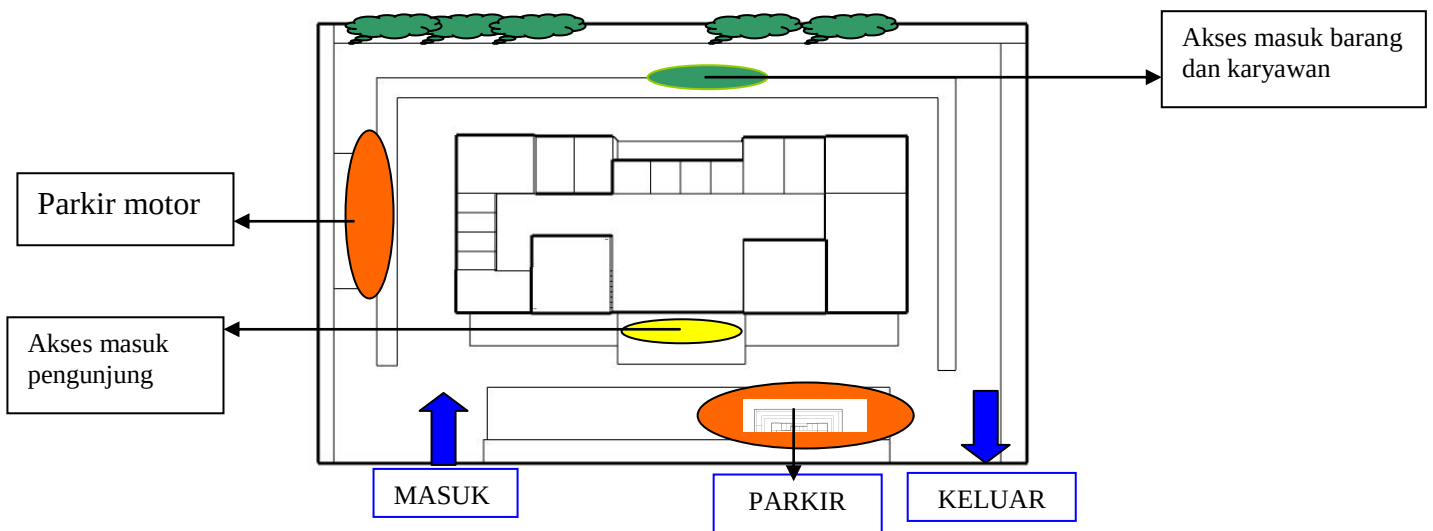
- Fasilitas Umum :

- Pengelola pusat perbelanjaan
- Mushalla
- Lavatory
- Area parkir mobil
- Area parkir motor
- Areal parkir bongkar muat barang
- Hall utama
- Hall pendukung
- Ruang MEE

Luasan total site yang terpakai oleh bangunan = **10.000 m²**

3.6. SIRKULASI DI DALAM DAN DI LUAR BANGUNAN

Sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan serta 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 penyalahgunaan fasilitas yang telah disediakan, maka untuk hal tersebut hendaknya diadakan pembagian sirkulasi antara kendaraan dan manusianya.



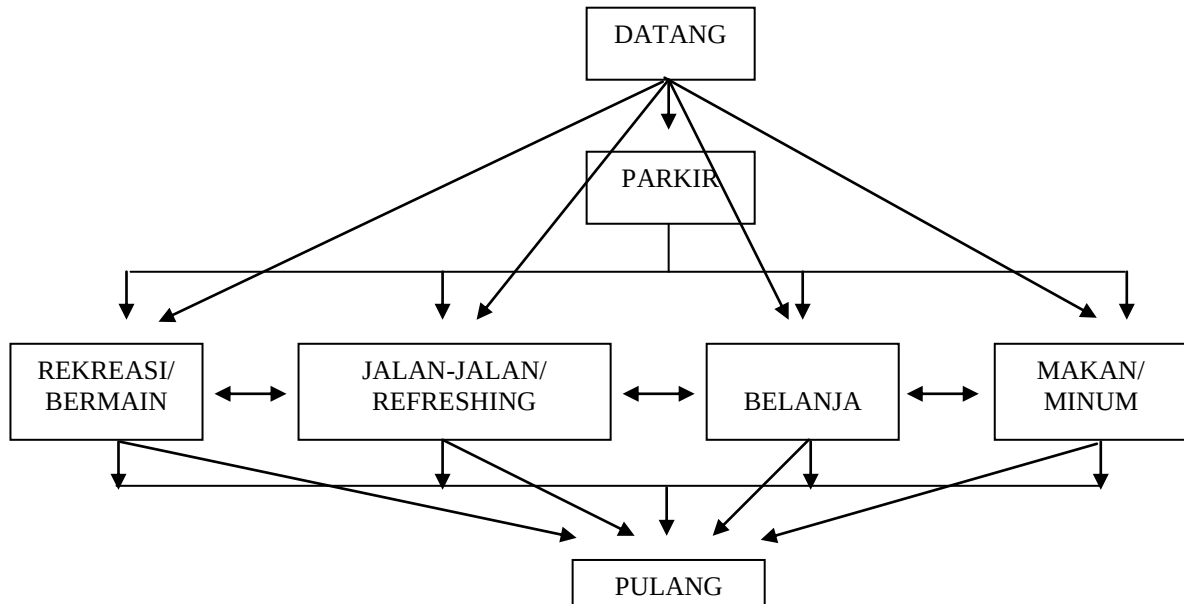
Gambar 32.
Skema sirkulasi Ruang Luar
Sumber :pemikiran

1. Sirkulasi ruang dalam terdiri dari dua macam :

a. Sirkulasi manusia (pengunjung)

Fungsi-fungsi ruang sangat menentukan pola sirkulasi yang akan terbentuk, demikian pula dengan jenis kegiatan yang diwadahi oleh suatu

ruang tersebut. Maka diperlukan penataan ruang yang baik agar suasana yang rekreatif pada sirkulasi dapat tercapai.

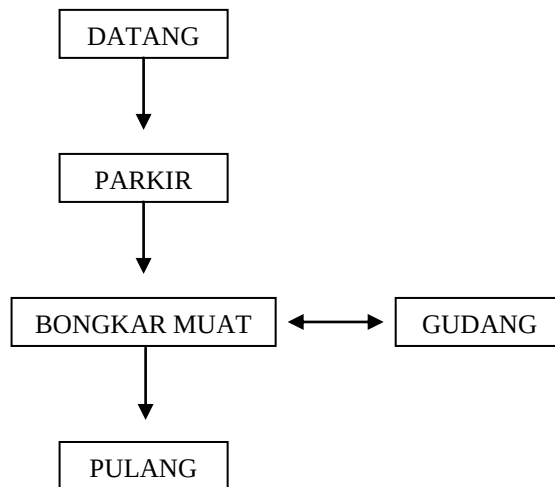


Gambar 33.
skema sirkulasi pengunjung
Sumber :pemikiran

b. Sirkulasi barang

Pemindahan barang-barang yang akan dijual dari mobil pengangkut ke toko-toko 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 khusus untuk penampungan dan penyebarannya ke toko-toko tersebut, yaitu dengan memisahkan sirkulasi untuk barang dengan sirkulasi pengunjung.

c. Pemasok Barang



Gambar 34.
skema sirkulasi pemasok barang
Sumber :pemikiran

2. Sirkulasi ruang luar terdiri dari dua macam :

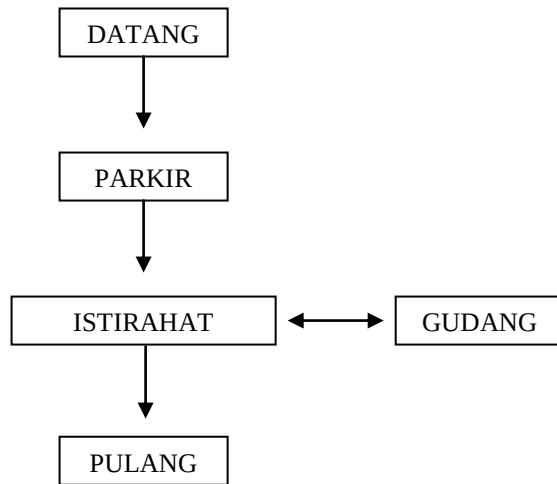
a. Sirkulasi manusia

Sirkulasi pedestrian membentuk pertalian yang penting dalam hubungannya dengan aktivitas 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.

b. Sirkulasi Kendaraan

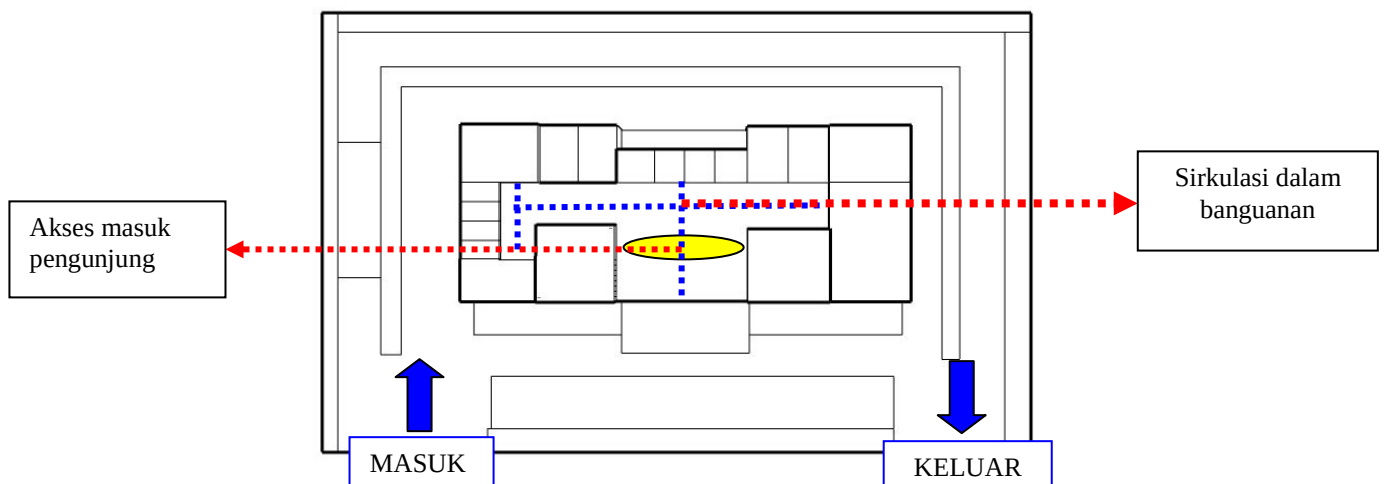
Secara hierarki dapat dibagi menjadi dua jalur, yaitu jalur distribusi sebagai jalur untuk gerak perpindahan lokasi (jalur cepat), dan jalur untuk melayani bangunan-bangunan (jalur lambat). Keduanya harus terpisah sehingga kelancaran lalu lintas dapat dijamin. Fasilitas penunjang yang

diperlukan antara lain rambu-rambu lalu lintas dan ruang parkir, yang harus disesuaikan dengan keadaan site yang tersedia.



Gambar 35.
skema Sirkulasi Parkir Pengunjung
Sumber :pemikiran

3.7. ANALISA SIRKULASI DALAM BANGUNAN



Gambar 36.
Sirkulasi Ruang Dalam
Sumber :pemikiran

Untuk sirkulasi dalam bangunan menggunakan beberapa pola penerapan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan atau area. Pola sirkulasi antara lain :

- Sirkulasi melewati ruang

Pola ini digunakan pada sirkulasi tiap retail yang ada pada bangunan. Tujuannya supaya tiap ruang pada fasilitas ini memiliki integrasi masing – masing (tertutup membentuk koridor)

- Sirkulasi memotong ruang

Sirkulasi ini digunakan pada informasi, promosi, untuk membentuk karakter sirkulasi yang dinamis dan tidak membosankan (terbuka pada salah satu sisi, untuk memberikan kontinuitas visual dengan ruang - ruang yang dihubungkan).

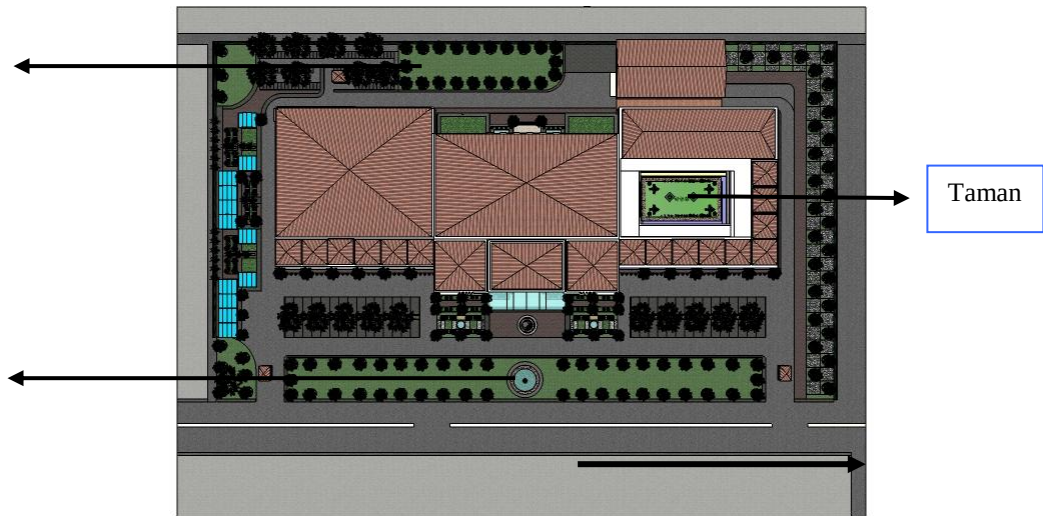
- Sirkulasi berakhir pada ruang

Pola ini hanya digunakan pada ruang – ruang tertentu dan ruang ini memerlukan tingkat privacy yang tinggi (terbuka pada kedua sisi, menjadi perluas fisik dari ruang yang ditembus).

3.8 ANALISA SUASANA REKREATIF (KONSEP GREEN)

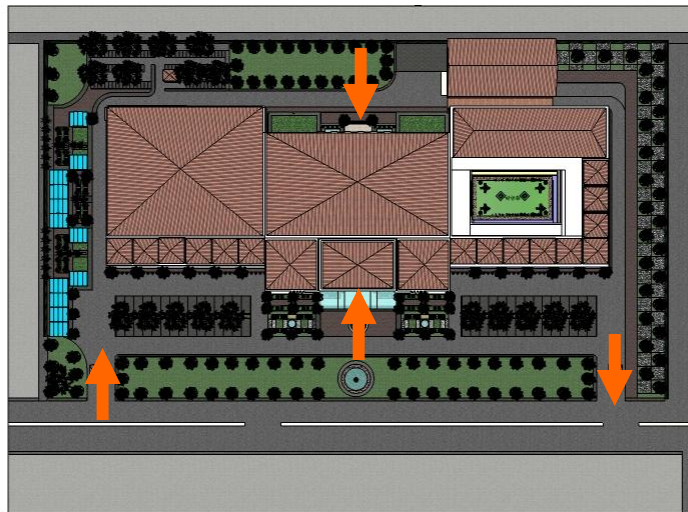
Area hijau disekeliling site akan memberikan kesejukan pada bangunan sehingga kesan alami akan muncul dan dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk tempat istirahat

Elemen air dengan penambahan vegetasi di sekelilingnya ditempatkan didepan bangunan sehingga pengunjung akan merasa sejuk saat masuk lewat entrance



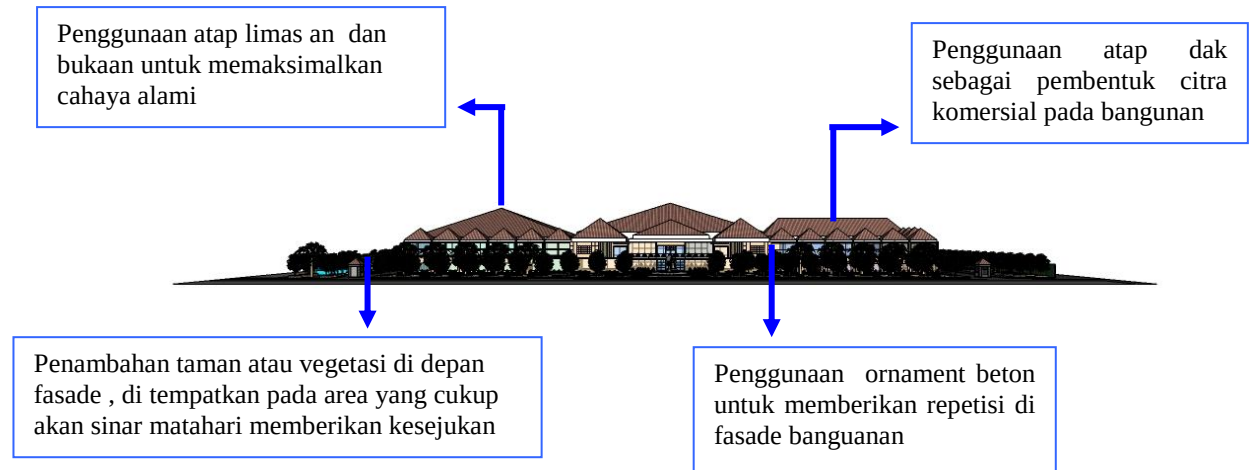
Gambar 37.
Suasana Rekreatif dan Area hijau
Sumber :pemikiran

3.9. ANALISA AKSES PINTU MASUK PUSAT PERBELANJAAN



Gambar 38.
Analisa Akses Pintu Masuk
Sumber :pemikiran

3.10. ANALISA STRUKTUR SELUBUNG BANGUNAN

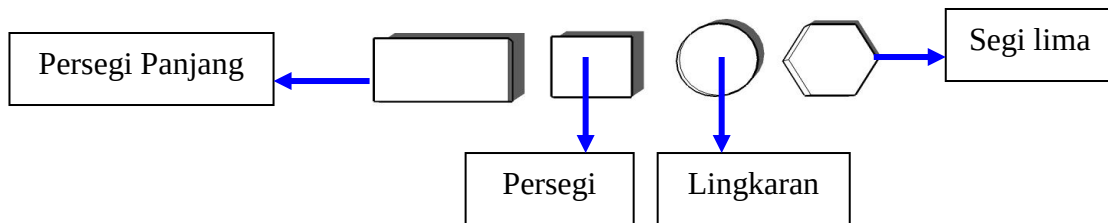


Gambar 39.
Struktur Selubung Bangunan
Sumber :pemikiran

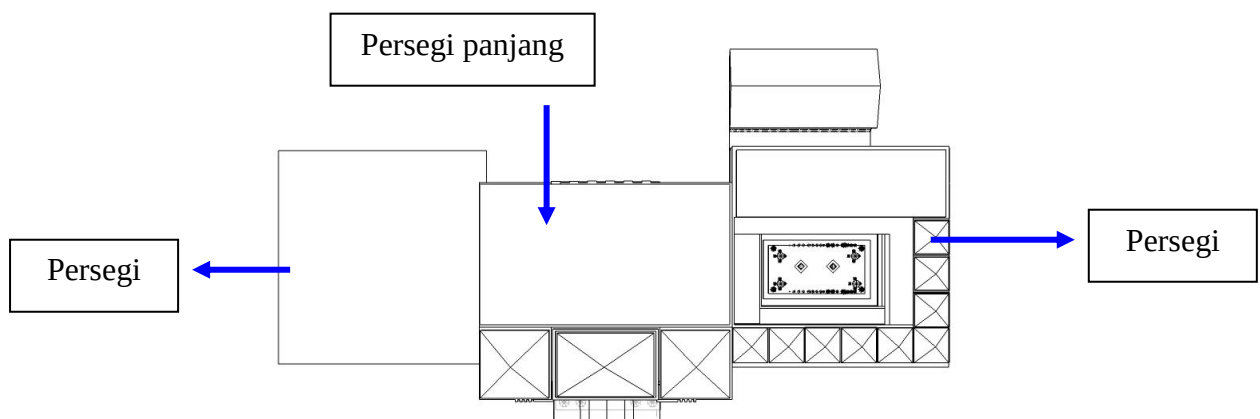
BAB IV
KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
PUSAT PERBELANJAAN

4.1. KONSEP PERANCANGAN

1. Gagasan Bentuk Dasar



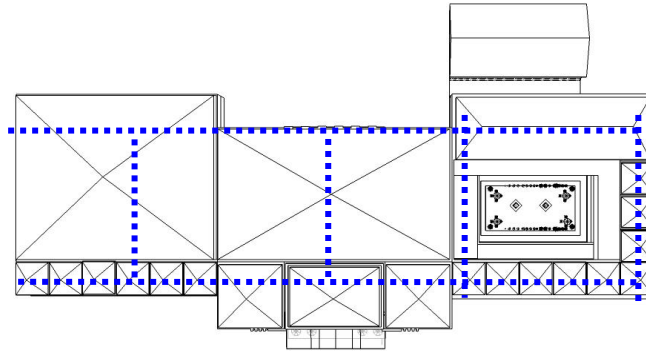
Gambar 40.
Gagasan bentuk Dasar
Sumber : pemikiran



Gambar 41.
Bentuk Dasar Massa Bangunan Pusat Perbelanjaan
Sumber : pemikiran

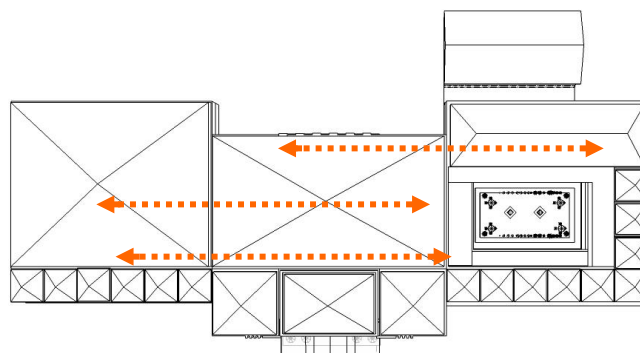
Karakter kegiatan pusat perbelanjaan digambarkan dengan suasana ramai, konsentrasi menyebar, pergerakan dinamis dan cepat.

- Ramai digambarkan dengan penggabungan garis berulang atau repetisi bentuk.



Gambar 42.
Karakter Pergerakan Dinamis dan Menyebar dalam pusat perbelanjaan
Sumber : pemikiran

- Pergerakan cepat digambarkan dengan garis lurus.



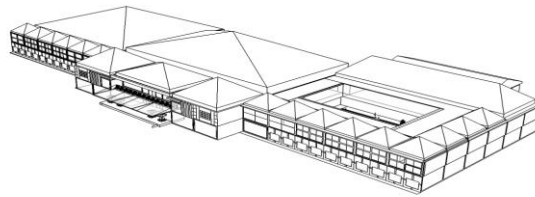
Gambar 43.
Pergerakan Cepat yang Horizontal
Sumber : Pemikiran

2. Skema Pengembangan bentuk

Tuntutan bangunan komersial khususnya bangunan pusat perbelanjaan adalah memperoleh keuntungan. Bentuk yang fungsional, adanya permainan garis tegas dan teratur seperti bentuk geometris yang menjadi aksen rancangan, simple atau tidak rumit.

Salah satu bentuk pusat perbelanjaan yang berhasil adalah I, karena bentuk site memanjang maka untuk mengantisipasi kondisi tersebut bentuk bangunan yang cocok dan efisien adalah bentuk I. Adapun komposisi dari gubahan massanya sbb :

Penggabungan dan penyusunan bentuk yang simetris



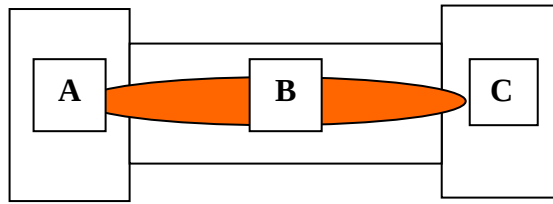
Gambar 44.
Komposisi Gubahan Massa
Sumber : Pemikiran

Komposisi bentuk :



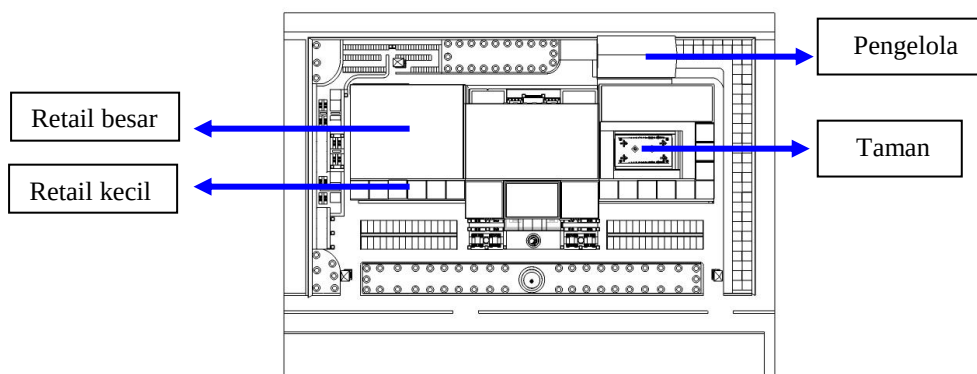
Gambar 45.
Komposisi Bentuk Penggabungan Gubahan Massa
Sumber : Pemikiran

Konsep sirkulasi yang memutari ruangan :



Gambar 46.
Konsep Sirkulasi Memutar Ruangan
Sumber : Pemikiran

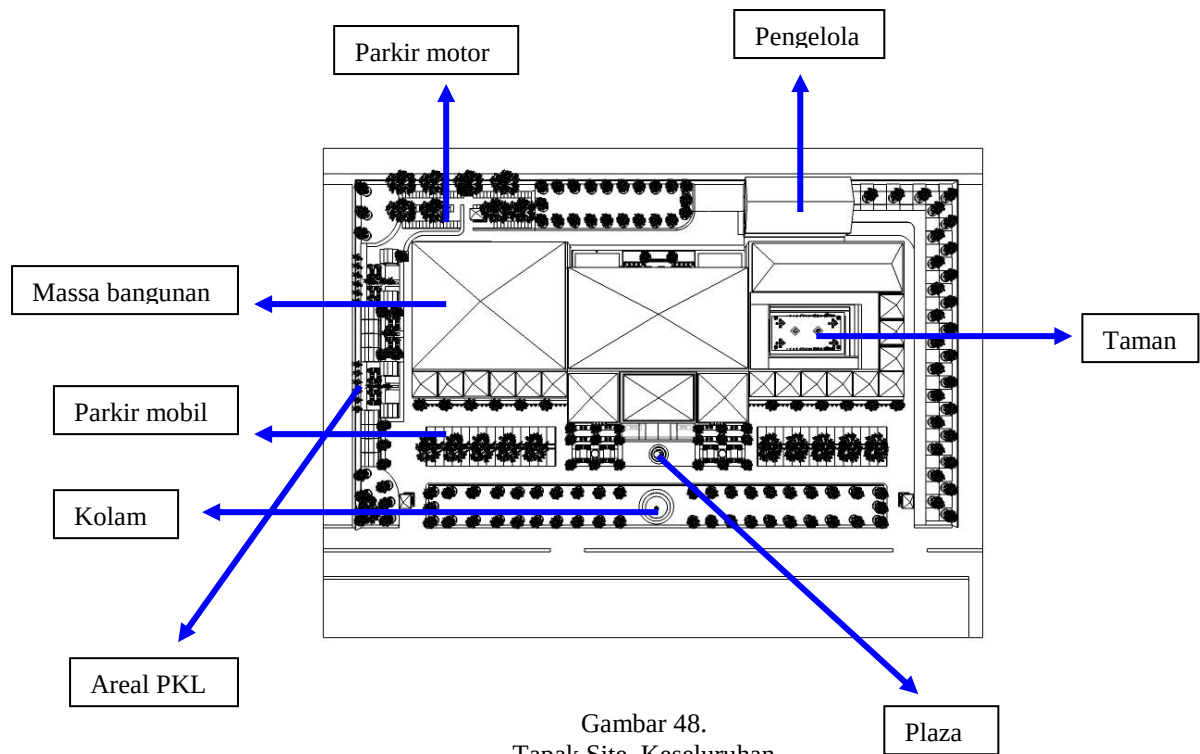
Konsep Pengembangan Bentuk :



Gambar 47.
Ploting Denah terhadap site
Sumber : Pemikir

4.2. KONSEP PENGOLAHAN SITE

Site yang terpilih berada di kawasan yang cukup strategis dan dapat dicapai dengan mudah karena jalur yang melintas diantara site dilalui oleh semua kendaraan baik kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.



Gambar 48.
Tapak Site Keseluruhan
Sumber : Pemikiran

Berdasarkan sirkulasi dalam site dapat dilihat pada gambar.. orientasi bangunan diarahkan pada jalan utama karena mempunyai akses 2 jalur yang menunjang. Entrance diletakkan di depan sebelah kiri jalur utama dan exit diletakkan di sebelah utara site.

4.3. KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

Karakteristik penampilan bangunan :

- Mempunyai citra fisik komersial yang sesuai dengan fungsinya sebagai pusat perbelanjaan
- Mempunyai kesan terbuka dan akrab
- Mempunyai bentuk perpaduan inti bangunan sekitar dengan bangunan modern.



Gambar 49.
Penampilan Bangunan
Sumber : Pemikiran



Gambar 50.
Perspektif Bangunan
Sumber : Pemikiran

Penampilan bangunan sebagai fasilitas perbelanjaan tidak terlepas dari komunikasi bentuk yang menjadi daya tarik bagi konsumen sehingga perlu penciptaan bentuk - bentuk yang bervariasi dengan permainan bidang-bidang fasad bangunan melalui :

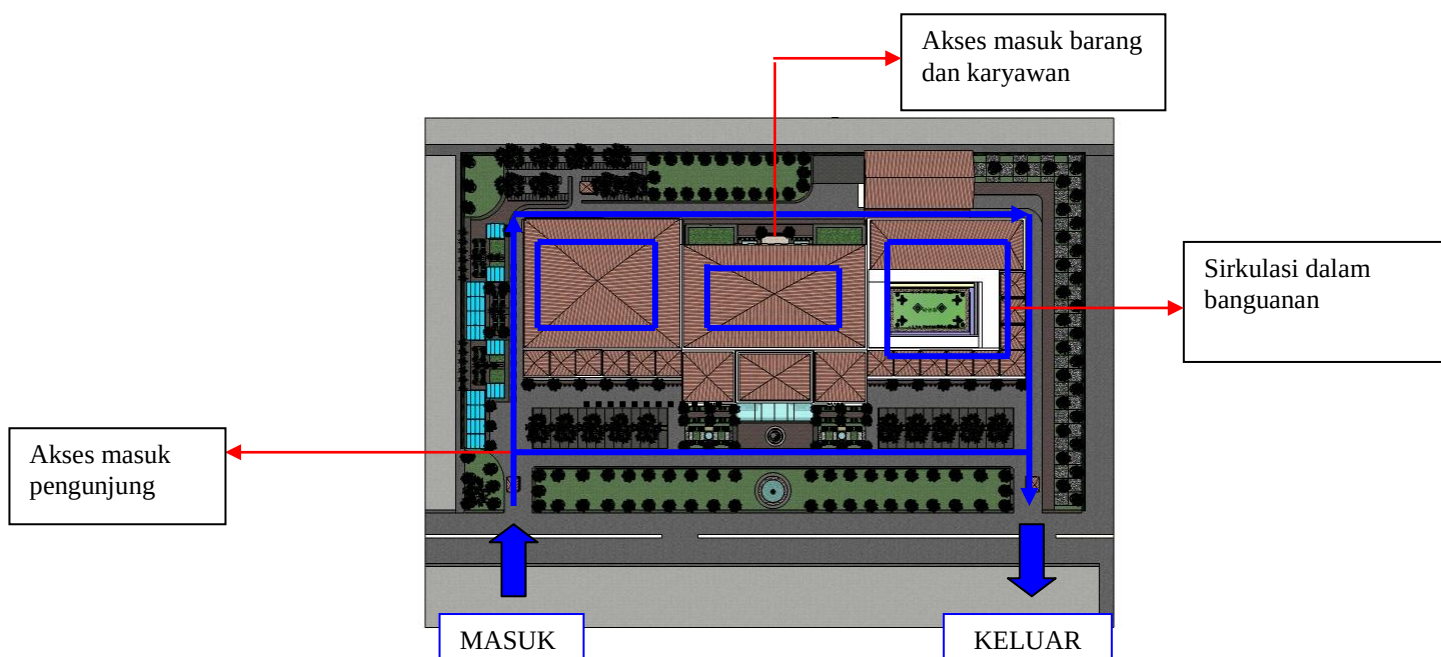
1. kejelasan (Clarity) : memberikan kejelasan untuk menarik perhatian pengunjung.
2. kemencolokan (Boldness) : menciptakan citra melalui bentuk, warna dan tekstur.

Penampilan bentuk bangunan dengan mengkombinasikan masaa akan menghasilkan suatu bentuk yang dinamis dan tidak monoton



Gambar 51.
Tampak Penampilan Bangunan
Sumber : Pemikiran

4.4. KONSEP DENAH SIRKULASI DALAM DAN LUAR BANGUNAN



Gambar 52.
Denah Sirkulasi Dalam dan Luar Bangunan
Sumber : Pemikiran

Bentuk massa bangunan sengaja dibedakan untuk mengurangi adanya kemonotonan yang dapat menyebabkan bosan. Bentuk persegi memudahkan perletakan retail-retail yang mendukung, sedangkan bentuk setengah lingkaran yang dapat menonjolkan citra komersial dalam bangunan.

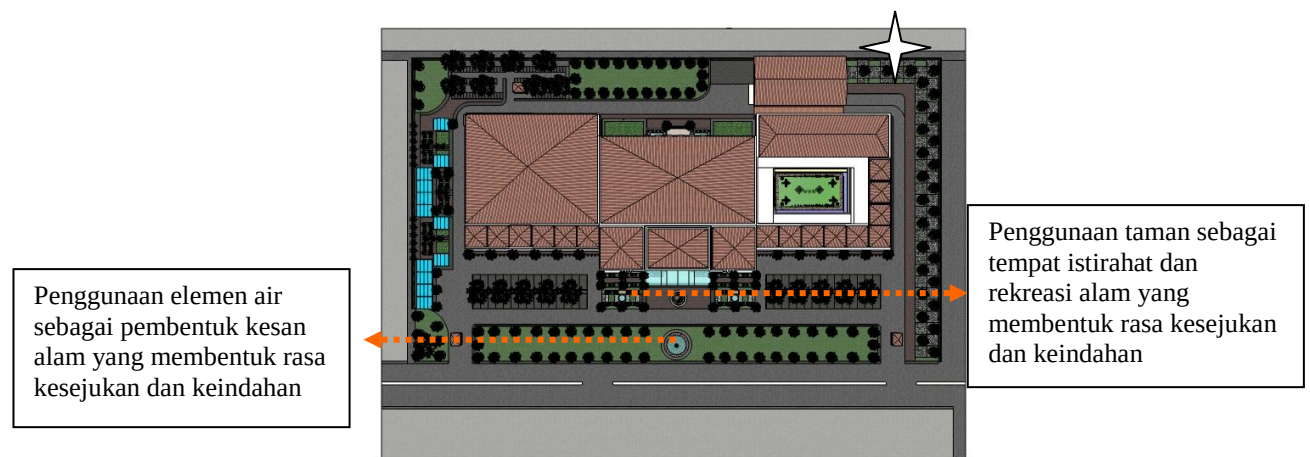
Sirkulasi untuk pencapaian tiap-tiap retail digunakan adalah sirkulasi radial dan linier, hal tersebut dipertimbangkan untuk menghilangkan kesan monoton dan menghadirkan berbagai variasi di dalam sirkulasi.

4.5. KONSEP SUASANA REKREATIF

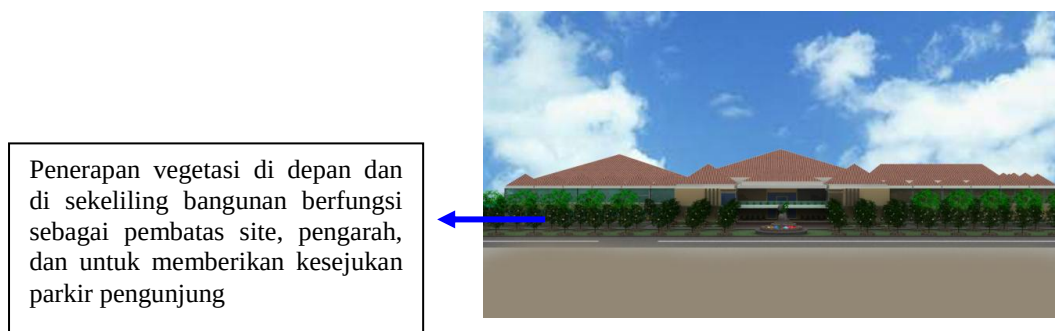
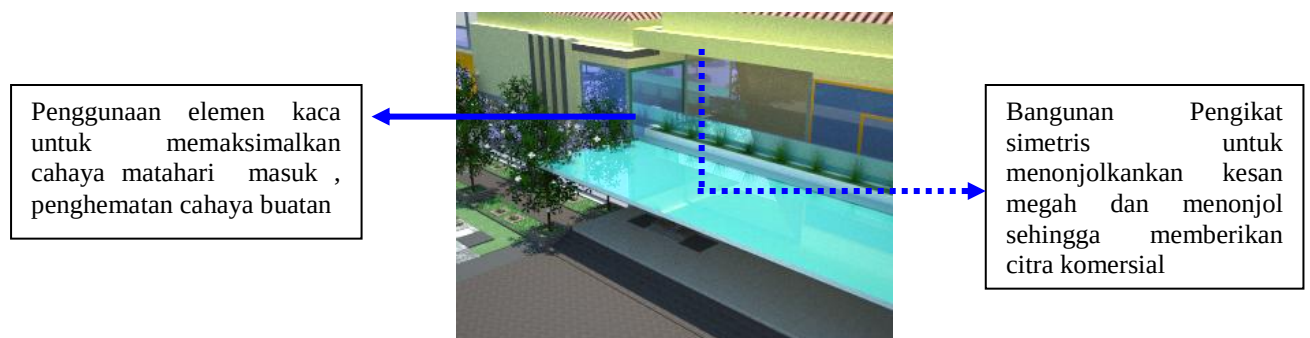
Untuk menjadikan pusat perbelanjaan yang bersifat rekreatif maka perlu ada nilai tambah pada bangunan. Pada pusat perbelanjaan ini akan menggunakan pencahayaan alami dengan menggunakan atap skylight dan bukaan-bukaan transparan pada bagian bangunan sehingga cahaya yang masuk akan mengoptimalkan suasana yang cukup baik, selain itu dapat juga sebagai pengarah untuk jalur sirkulasi. Pencahayaan alami ini digunakan untuk penerangan ruang, koridor, ruang promosi, plaza atau ruang bersama.

Variasi plafon dengan permainan tinggi rendah dan pola-pola lantai, warna yang berfungsi untuk menarik pengunjung dan sebagai dasar di mana secara visual unsur-unsur lain dapat dilihat dalam ruangan.

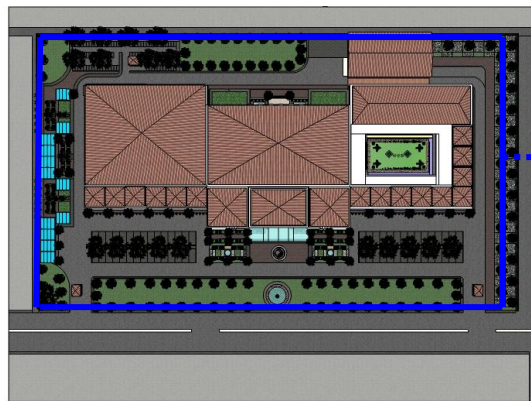
Selain menggunakan cahaya alami juga menggunakan elemen-elemen berupa taman yang dapat dimanfaatkan sebagai kolam, air mancur dll.



Gambar 53.
Denah dan Konsep Kreatif Eksterior
Sumber : Pemikiran



Gambar 54.
Penggunaan Elemen Kaca dan Penerapan Konsep Vegetasi
Sumber : Pemikiran



Penerapan konsep green (area hijau) di sekeliling bangunan untuk memberikan kesejukan dan kesan alami yang mengungkapkan kesan rekreatif pada bangunan

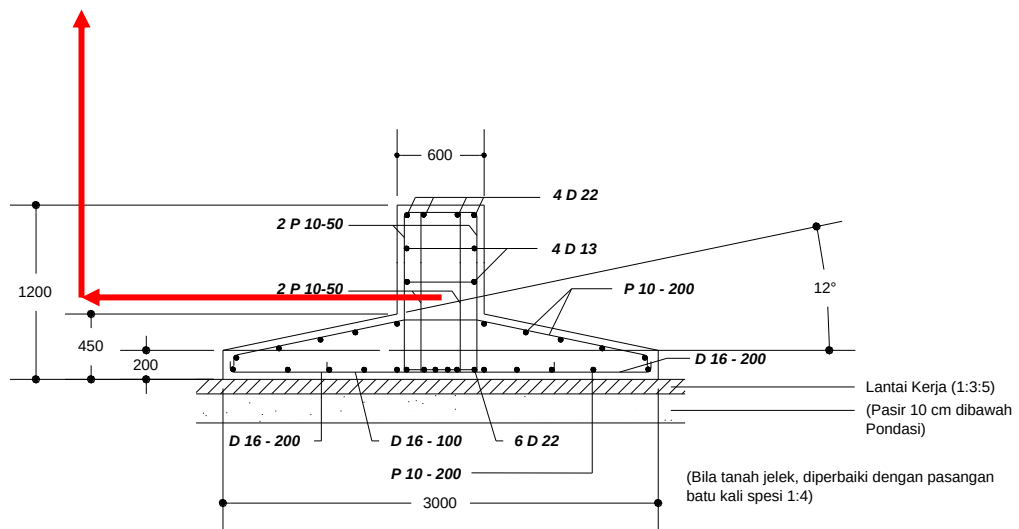


Gambar 55.
Tampak dan Penggunaan Atap zinalom
Sumber : Pemikiran

4.6. KONSEP DASAR SISTEM STRUKTUR

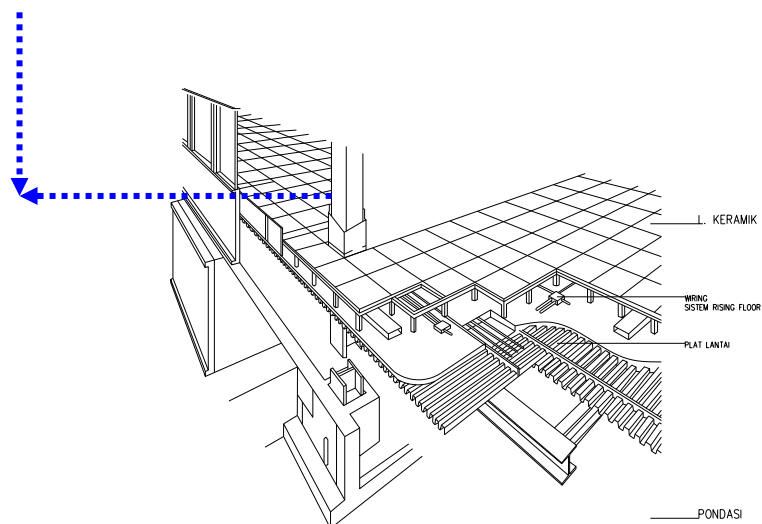
Struktur utama pada bagian pusat perbelanjaan dan rekreasi ini menggunakan kombinasi sistem rangka dan core untuk kestabilan vertikal dan horizontal. Struktur dan fungsi bangunan ini mencakup empat hal yaitu :

1). Pondasi



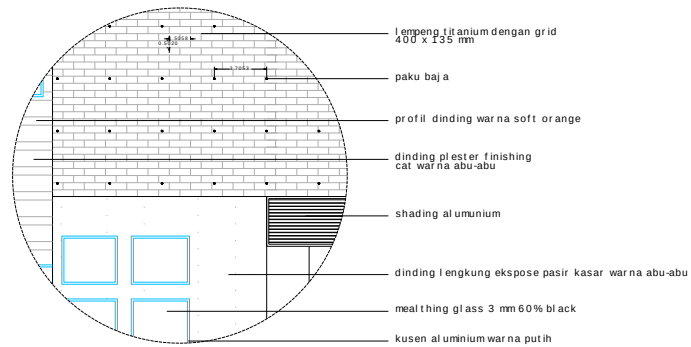
Gambar 56.
Struktur Pondasi
Sumber : Pemikiran

2). Kolom balok



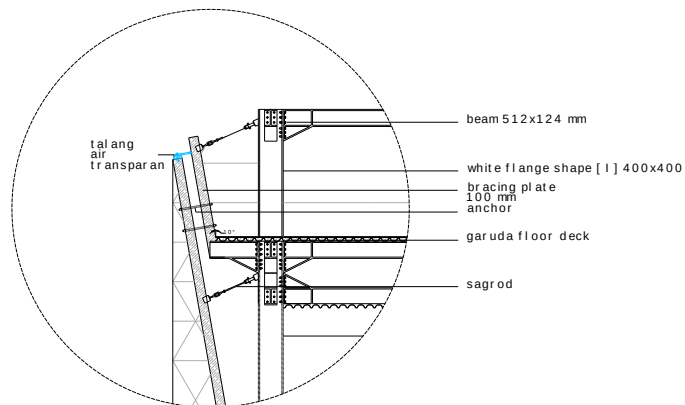
Gambar 57.
Struktur Kolom Balok
Sumber : Pemikiran

3). Dinding



Gambar 58.
Struktur Dinding
Sumber : Pemikiran

4). Atap

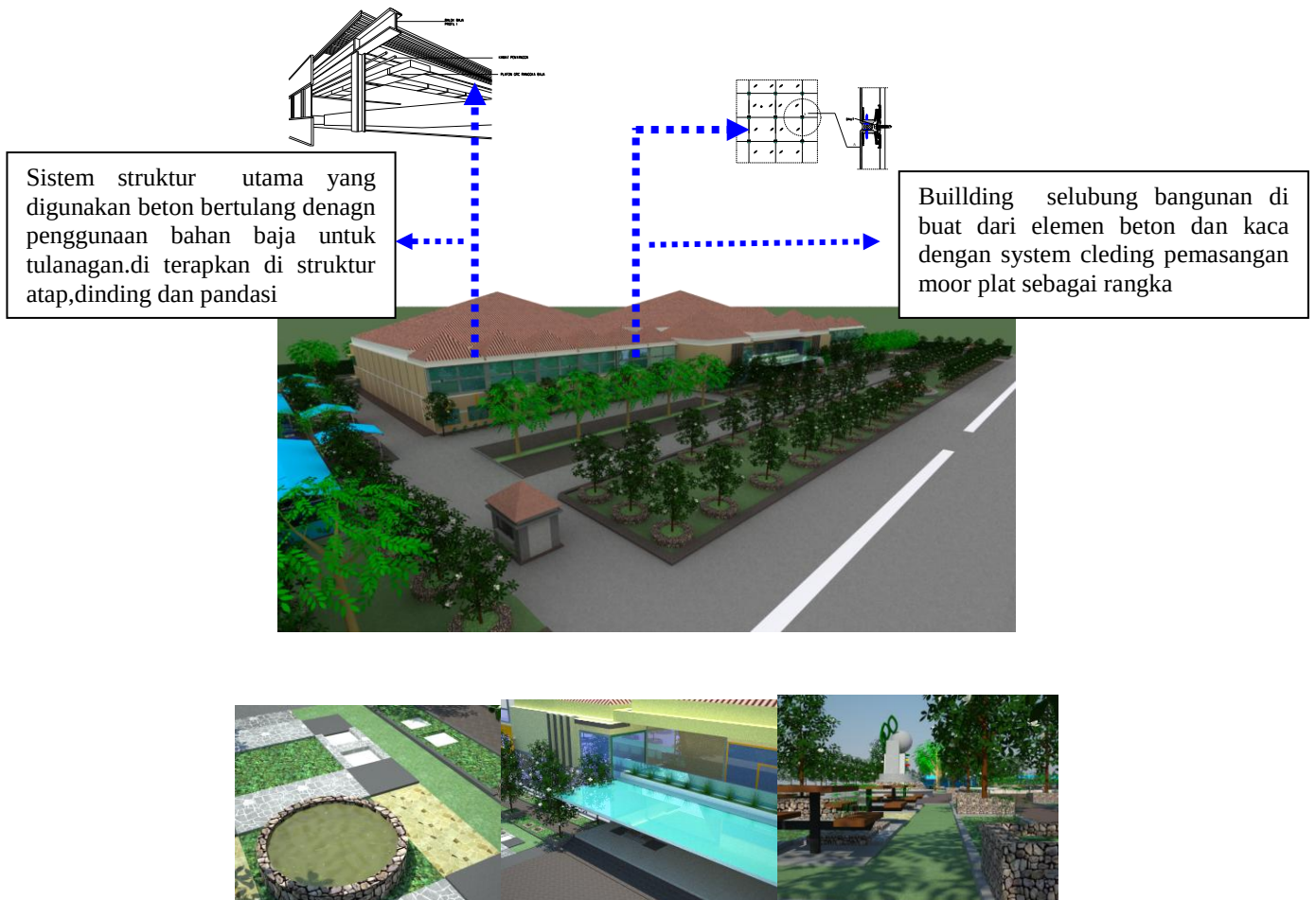


Gambar 59.
Struktur Atap
Sumber : Pemikiran

Pada pondasi dipilih pondasi plat beton dengan konstruksi beton bertulang kedap air. Sedangkan untuk kolom menggunakan sistem sturkrur rangka dengan penyesuaian dimensi.

Struktur atap menggunakan rangka baja dengan pertimbangan dapat digunakan pada bintang lebar dan penutup atap transparan pada tempat tertentu berfungsi untuk memasukkan cahaya alami ke dalam ruangan.

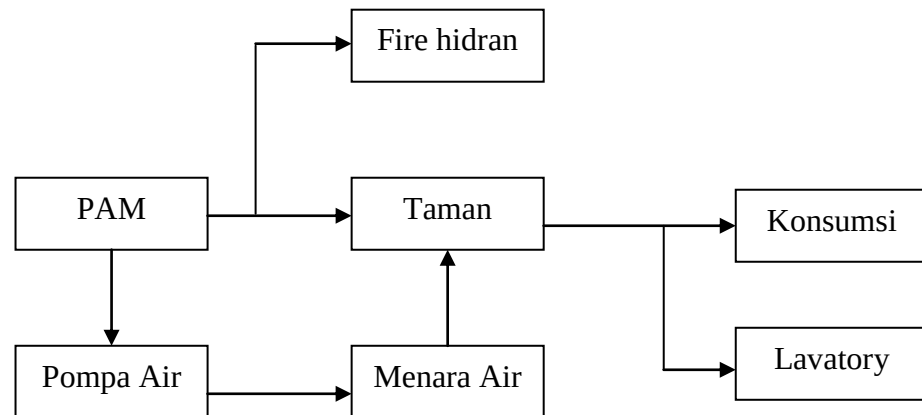
4.7. KONSEP SISTEM STRUKTUR



Gambar 60.
Sistem Struktur fasade bangunan
Sumber : Pemikiran

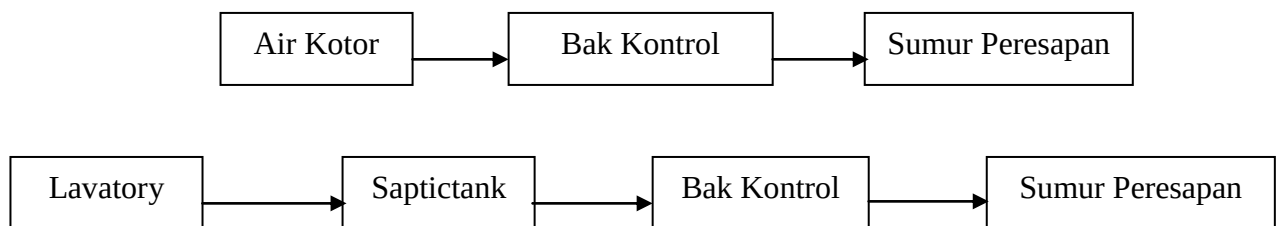
4.8. KONSEP UTILITAS

1. Air Bersih



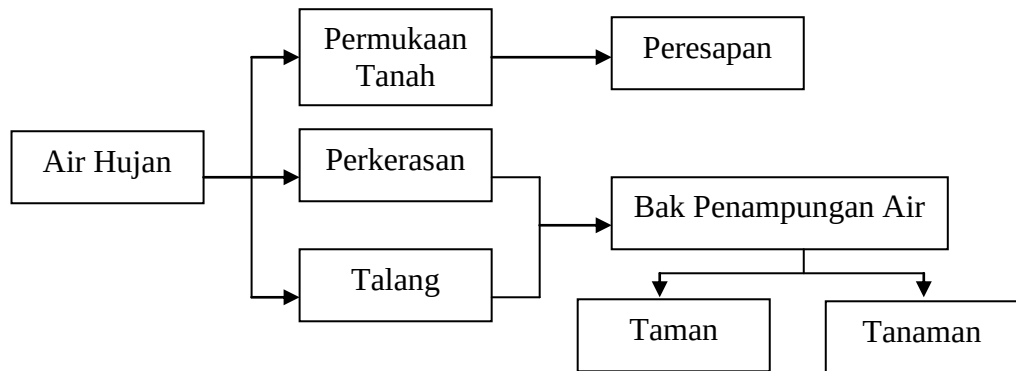
Gambar 61.
Distribusi Air Bersih
Sumber : Pemikiran

2. Air Kotor



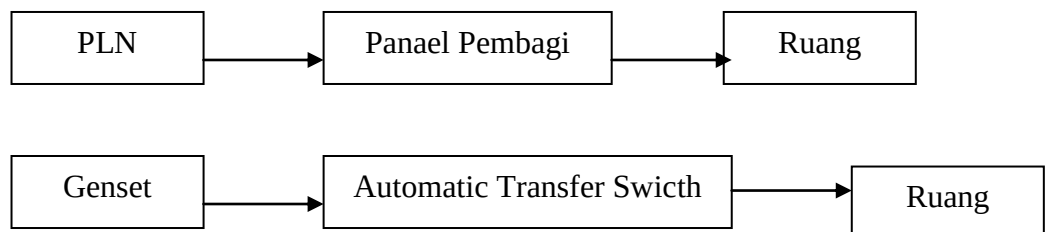
Gambar 62.
Distribusi Air Kotor
Sumber : Pemikiran

3. Jaringan Air Hujan



Gambar 63.
Distribusi Air Hujan
Sumber : Pemikiran

3. Jaringan Listrik



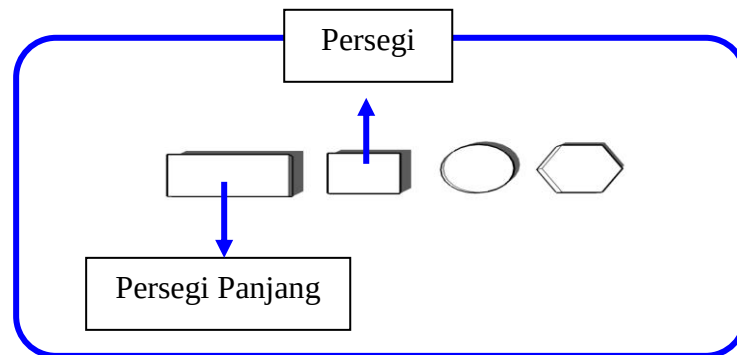
Gambar 64.
Distribusi Jaringan Listrik
Sumber : Pemikiran

BAB V SKEMATIK DESIGN

5.1. KONSEP BENTUK

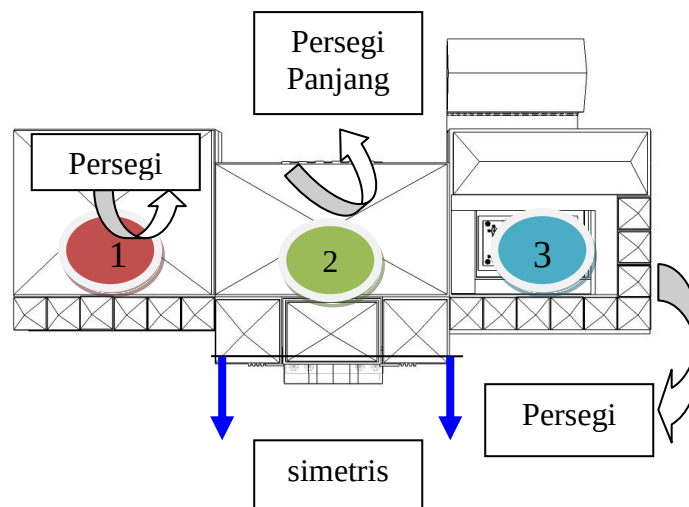
Terdiri dari dua bentukan massa :

1. Persegi Panjang
2. Persegi



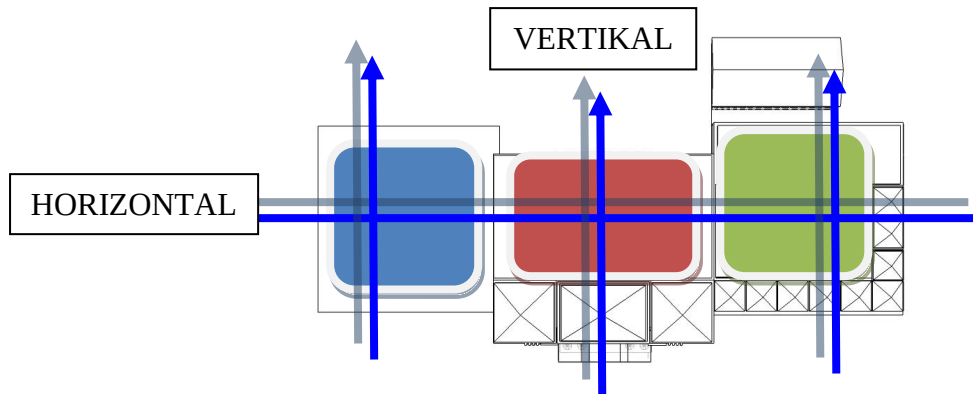
Gambar 65.
Konsep Bentuk
Sumber ; Pemikiran

Massa digabung menjadi satu bangunan memanjang yang terdiri dari tiga bangunan utama, satu pengelola dan satu PKL.

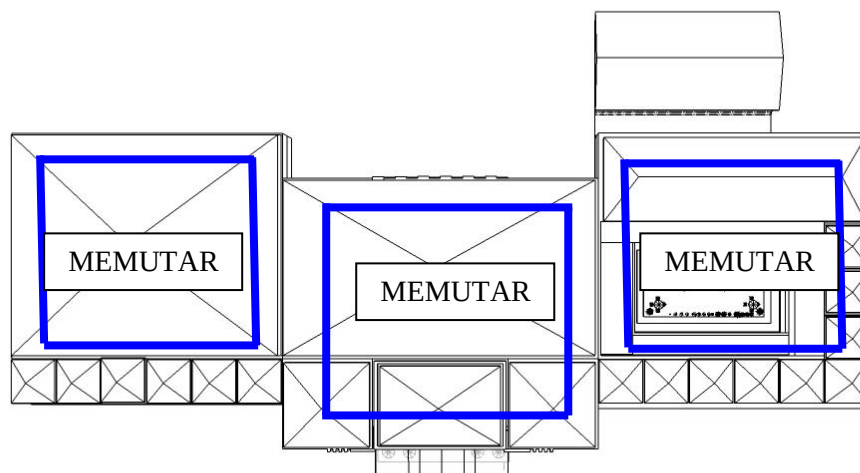


Gambar 66.
Penerapan Konsep Bentuk
Sumber : Pemikiran

5. 2. POLA PERGERAKAN DALAM BANGUNAN



Gambar 67.
Pergerakan Vertikal dan Horizontal
Sumber : Pemikiran

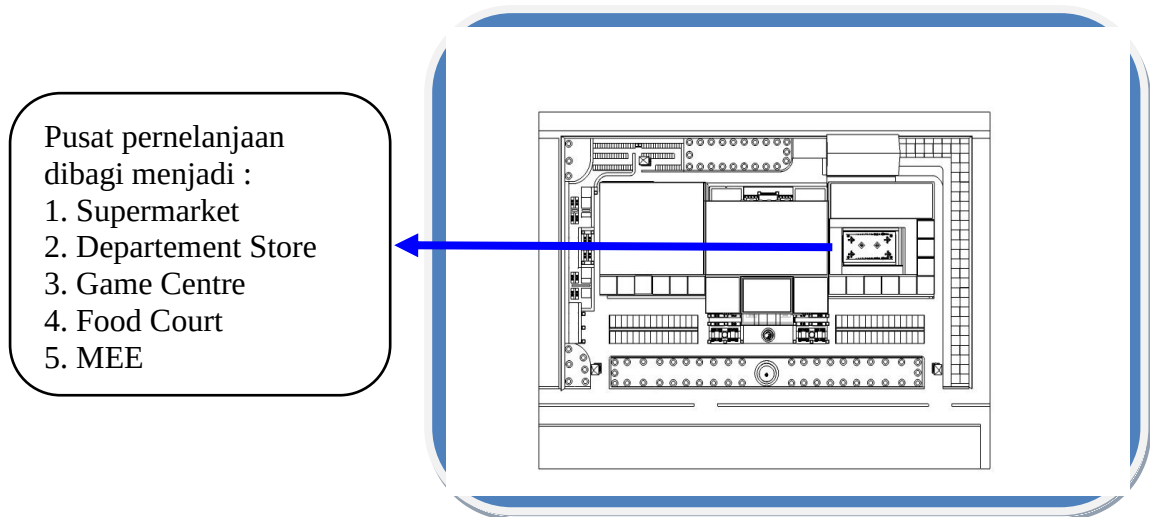


Gambar 68.
Pola Pergerakan Dalam Bangunan
Sumber : Pemikiran

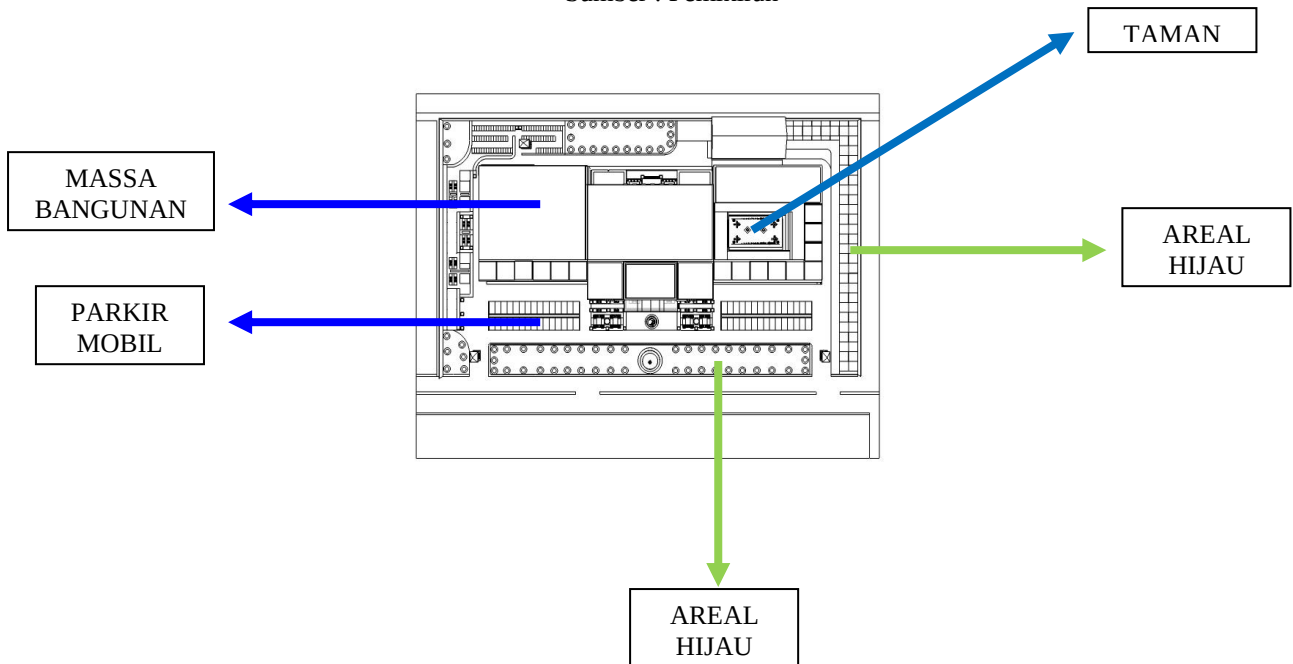
Pergerakan memutar dan terpusat, berfungsi untuk kenyamanan pengunjung yang merasakan dan menikmati seluruh suasana yang ada di dalam

bangunan, sehingga menguntungkan bagi penyewa retail, departemen store dan supermarket, dengan jumlah penyebaran pengunjung yang merata.

5. 3. KONSEP PENGELOMPOKAN DAN ORIENTASI BANGUNAN

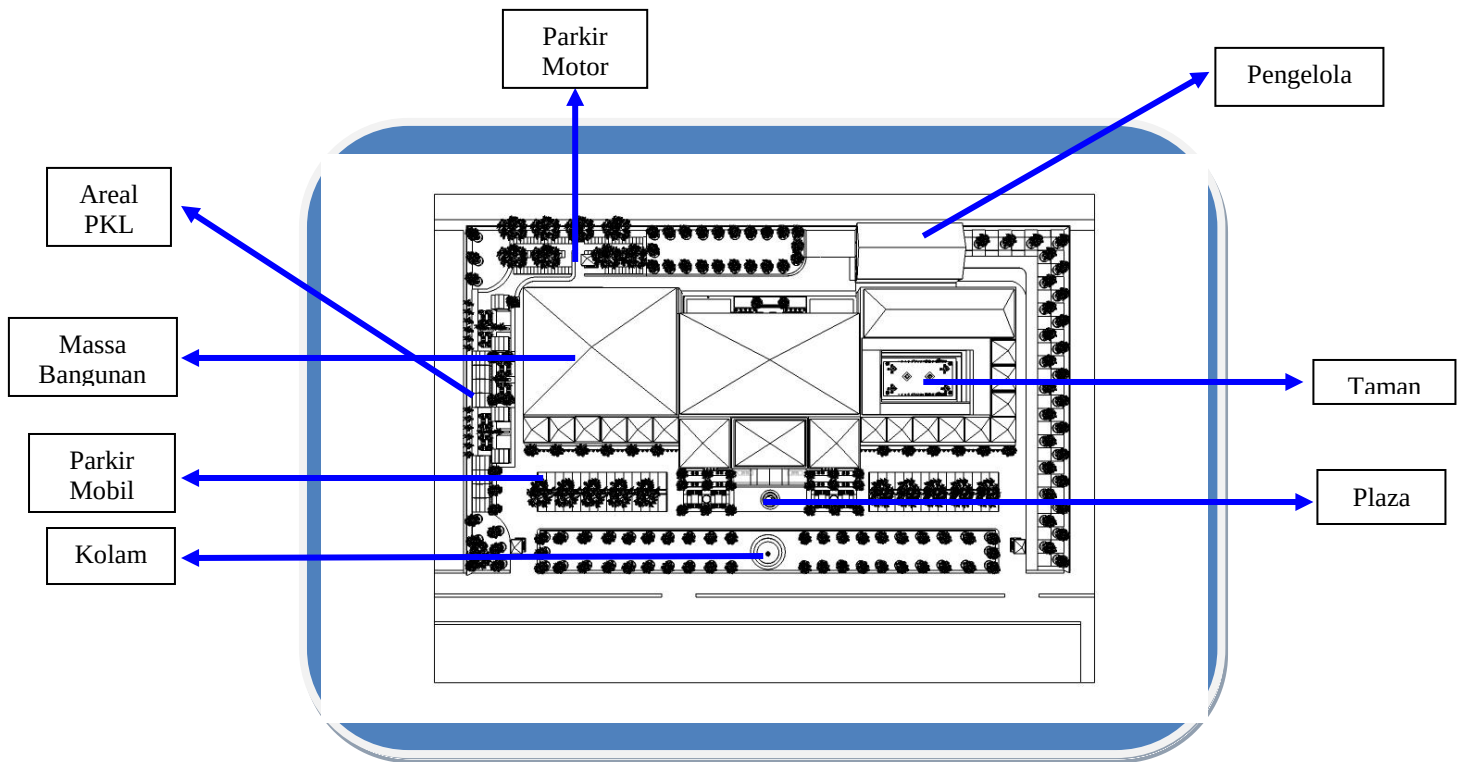


Gambar 69.
Pengelompokan Bangunan
Sumber : Pemikiran



Gambar 70.
Orientasi Bangunan
Sumber : Pemikiran

5. 4. KONSEP ZONING DALAM SITE



Gambar 71.
Konsep Zoning Dalam Site
Sumber : Pemikiran

5. 5. KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

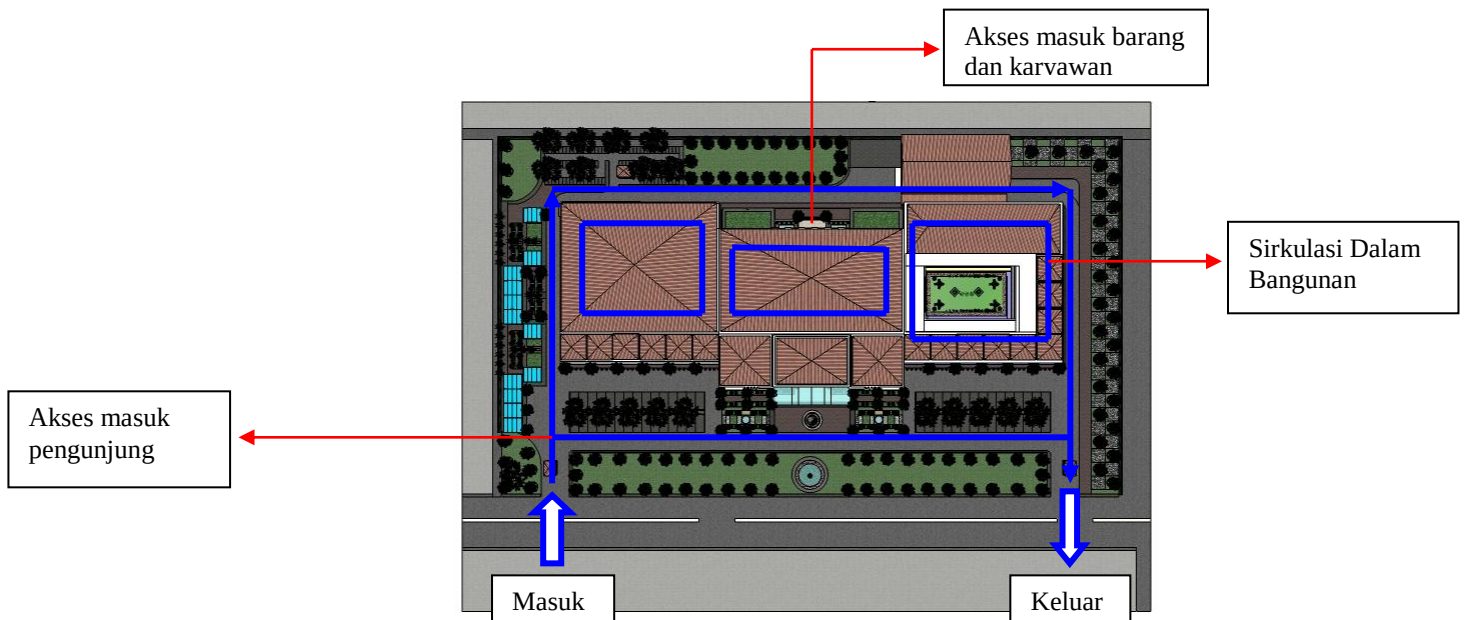
Penampilan bangunan sebagai fasilitas perbelanjaan tidak terlepas dari komunikasi bentuk yang menjadi daya tarik bagi konsumen sehingga perlu penciptaan bentuk yang bervariasi dengan permainan bidang-bidang fasad bangunan melalui :

1. kejelasan (Clarity) : memberikan kejelasan untuk menarik perhatian pengunjung.
2. kemencolokan (Boldness) : menciptakan citra melalui bentuk, warna dan tekstur.



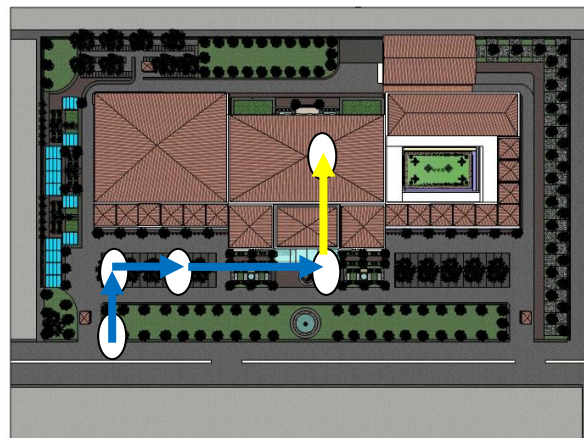
Gambar 72.
Konsep Penampilan Bangunan
Sumber : Pemikiran

5.6. KONSEP DENAH SIRKULASI DALAM DAN LUAR BANGUNAN



Gambar 73.
Konsep Denah Sirkulasi Dalam dan Luar Bangunan
Sumber ; Pemikiran

5. 7. KONSEP REKREATIF

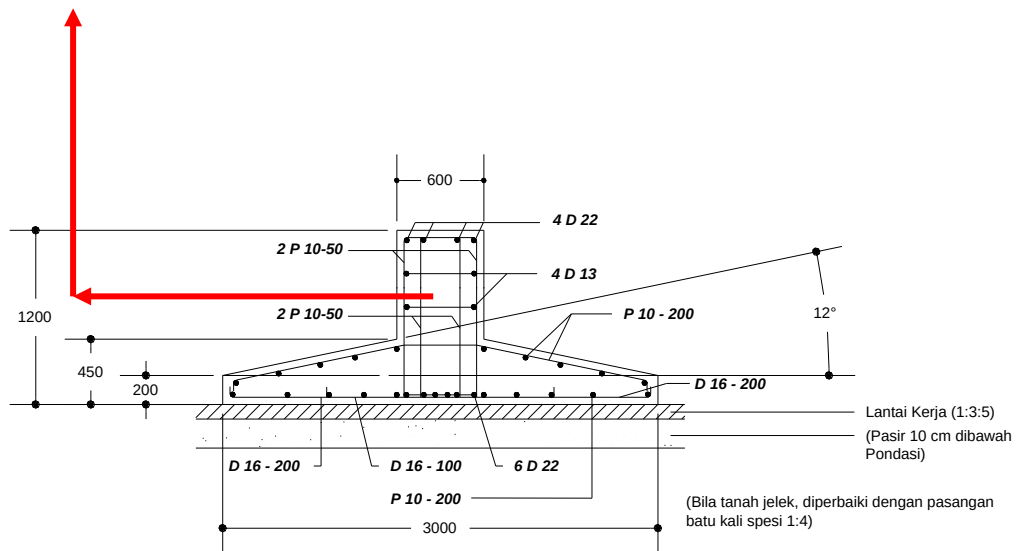


Perubahan suasana yang dirasakan pengunjung dari awal masuk sampai keluar bangunan, dari suasana A-B-C-D dan seterusnya, berupa kesan alamiah dengan penggunaan elemen alam dan bahan materialnya.

Gambar 74.
Konsep Rekreatif
Sumber : Pemikiran

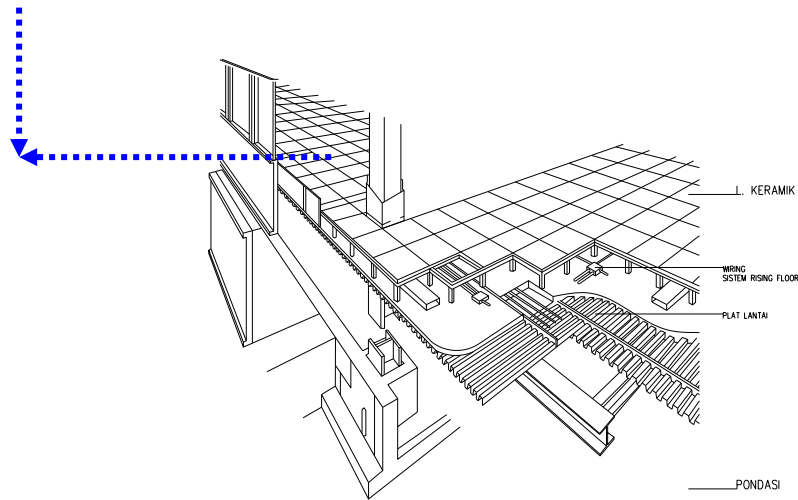
5. 8. KONSEP DASAR SISTEM STRUKTUR

1. Pondasi



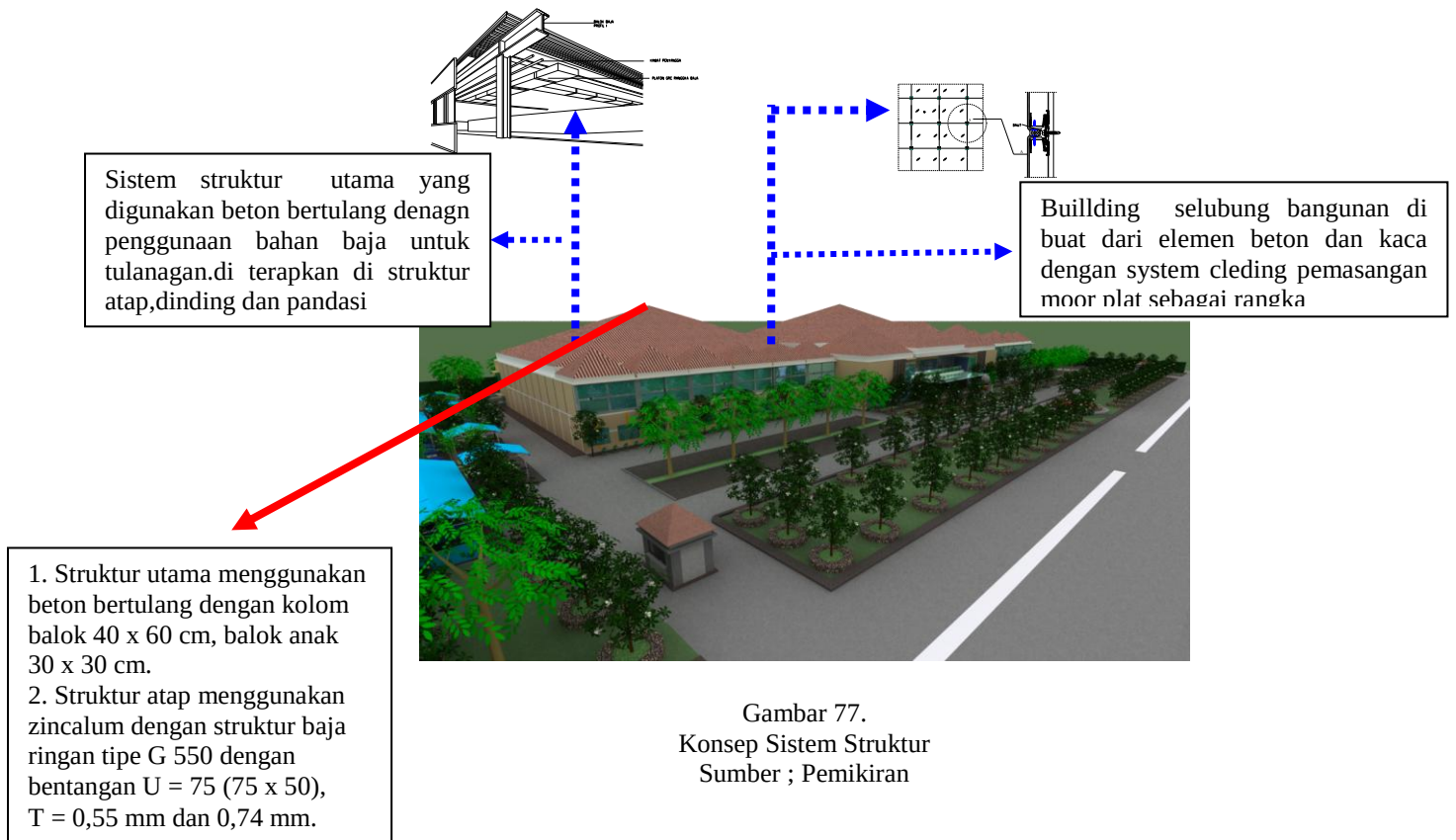
Gambar 75.
Struktur Pondasi
Sumber : Pemikiran

2. Kolom Balok



Gambar 76.
Struktur Kolom Balok
Sumber ; Pemikiran

5. 9. KONSEP SISTEM STRUKTUR



Gambar 77.
Konsep Sistem Struktur
Sumber ; Pemikiran

5. 10. KONSEP PEMBAGIAN RUANG BANGUNAN

Ruang Dalam	Ruang Luar
1. Retail Besar	1. Parkir Mobil
2. Retail Sedang	2. Parkir Motor
3. Retail Kecil	3. Pos Security
4. Ruang MEE	4. Tenda PKL
5. Ruang Pengelola	5. Gazebo
6. Ruang Karyawan	6. Sklapcere
7. Mushalla	7. Taman
8. Gudang	8. Ruang MEE
9. Toilet	

BAB VI

LAPORAN PERANCANGAN

Selama proses perancangan pusat perbelanjaan terdapat perubahan pada :

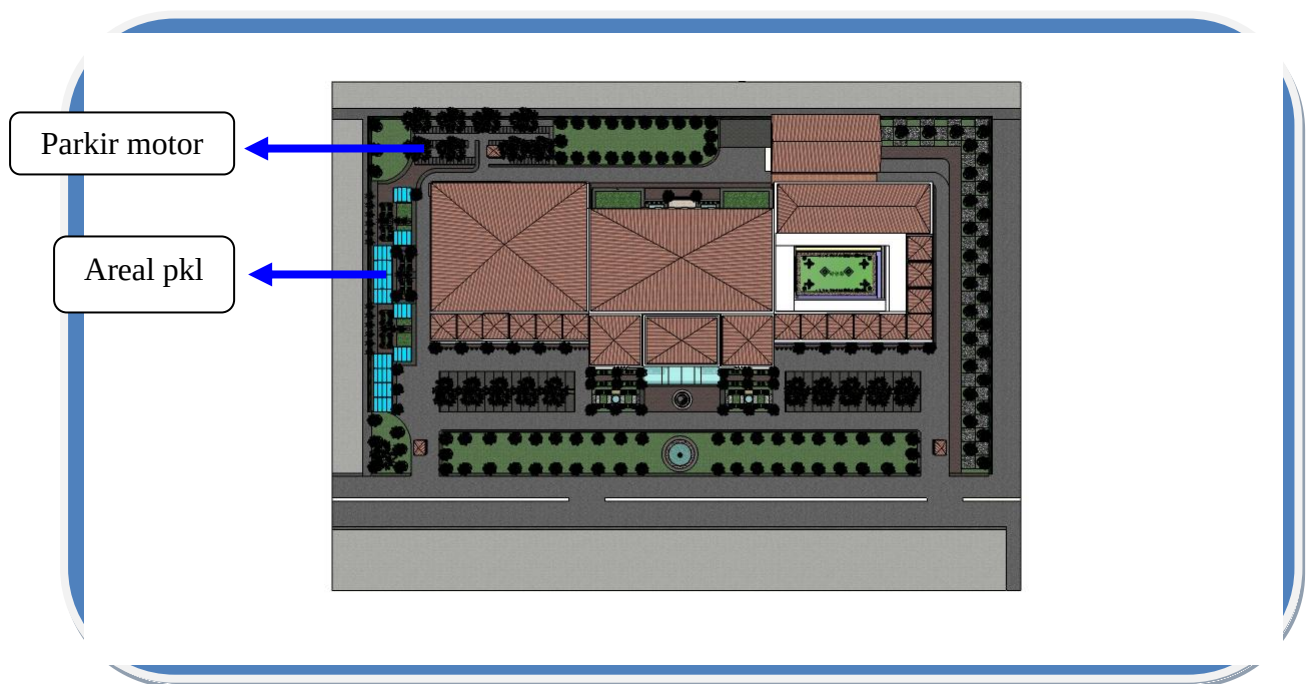
1. Site Plan
2. Denah
3. Bentuk Atap

6.1. SITE PLAN

Pengembangan dalam site plan terdapat pada penambahan areal parkir motor yang pada perancangan awal terdapat pada samping kanan bangunan, kemudian dipindahkan ke belakang. Kemudian adanya penyediaan lokasi bagi Pedagang Kaki Lima (PKL) yang berada disamping bangunan, yang bertujuan untuk memfasilitasi pengunjung dan karyawan untuk beristirahat, makan, minum dll. Selain itu adanya perluasan areal hijau dengan penambahan vegetasi pada site bagian depan, samping dan belakang, dengan jenis tanaman perdu yang berfungsi untuk memberikan kesejukan dan suasana alami di dalam kawasan site secara keseluruhan.



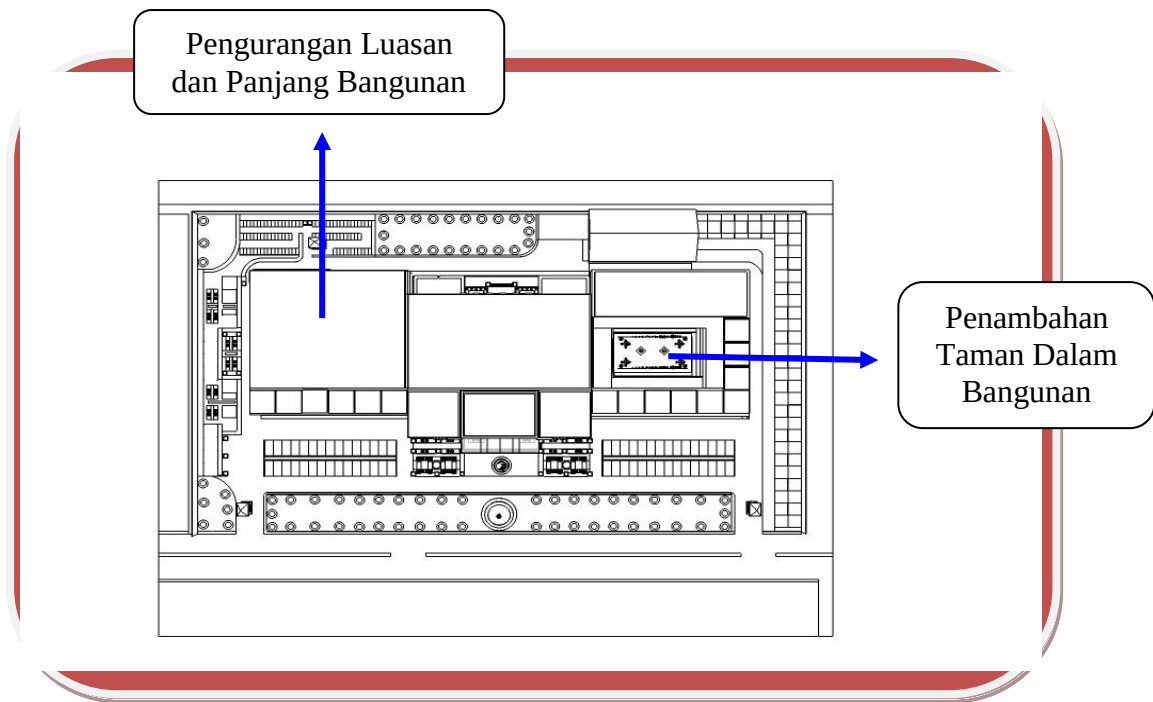
Gambar 78.
Exterior Site
Sumber : Pemikiran



Gambar 79.
Pengembangan Site
Sumber : Pemikiran

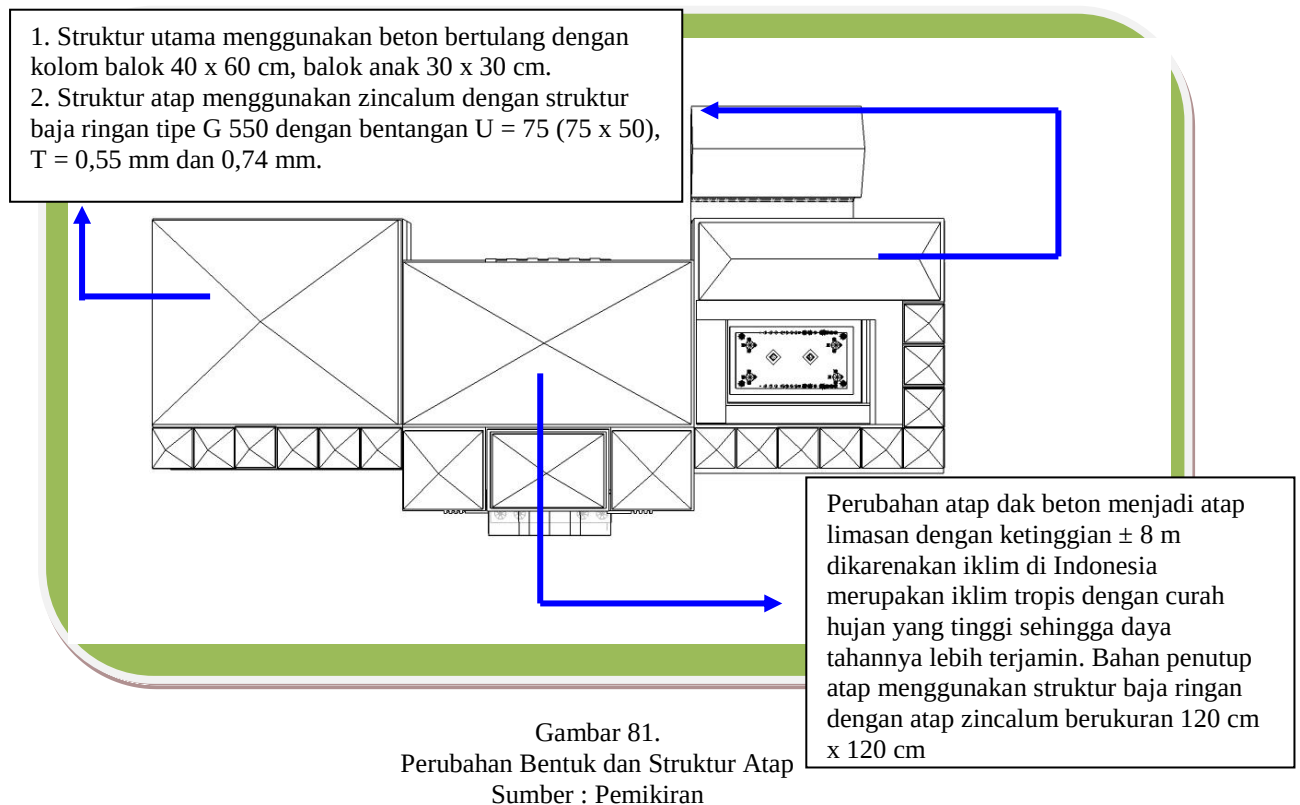
6.2. DENAH

Perubahan denah terdapat pada sirkulasi di areal foodcourt dan pengurangan luas site secara keseluruhan. Dari pengurangan ini dapat membentuk pola simetris pada bangunan yang terlihat pada massa bangunan. Perubahan terjadi karena bentangan bangunan yang sangat lebar dan panjang yang dapat mempersulit untuk mencari material struktur serta besaran bangunan lebih besar dari sitenya. Adanya penambahan taman pada sisi bagian dalam bangunan sehingga menambah kesan alamiah dan rekreatif sehingga akan menjadi daya tarik tersendiri terhadap bangunan tersebut.



Gambar 80.
Perubahan Bentuk Denah
Sumber : Pemikiran

6.3. BENTUK ATAP



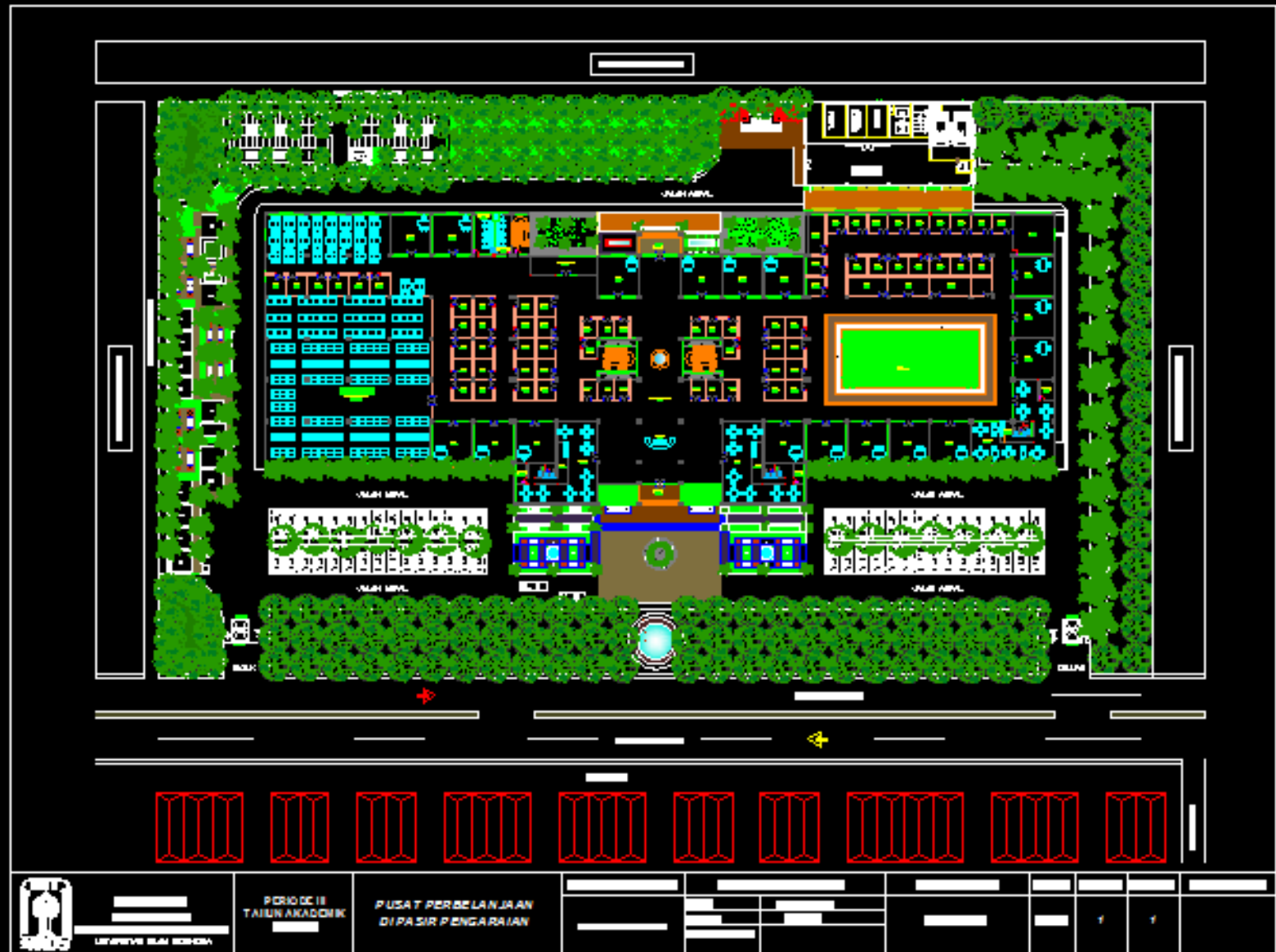
Gambar 81.
Perubahan Bentuk dan Struktur Atap
Sumber : Pemikiran

DAFTAR PUSTAKA

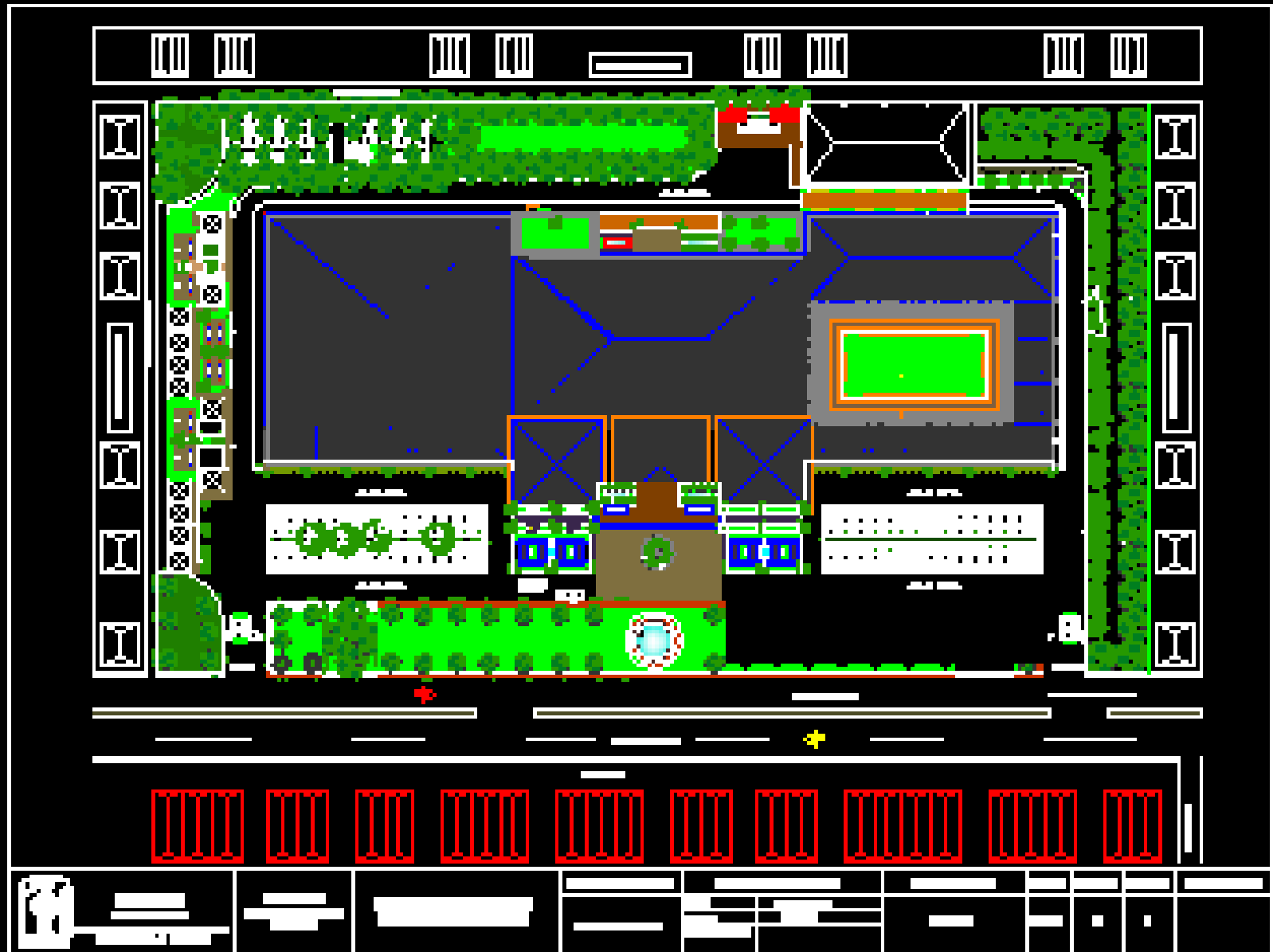
- 1 Acmad, 2008, *Usulan Program Pasar Pedesaan di Kabupaten Rokan Hulu*, Pasir Pengaraian.
- 2 BPS, dan Bappeda, 2006, *Kabupaten Rokan Hulu*, Pasir Pengaraian
- 3 Franchis D.K Ching, 1985, *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya*.
- 4 Franchis D.K Ching, 1995, *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya, Organisasi Bentuk dan Ruang*.
- 5 Franchis D.K Ching, 1999, *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya, Ruang-ruang dihubungkan oleh ruang bersama*.
- 6 Gruena Victor, 1960, *Shopping Town USA, The Planning Of Shopping Centeres*, Reymond Publishing Cooperation NY.
- 7 Gruena Victor, 1973, *Centers For The Urban Environment, Survived Of The Cities*, Van Nostrand.
- 8 Kuncoro, M. 2008, *Strategi Pengembangan Pasar Modern dan Tradisional*. Downloaded at Senin, 4 August 2008 08.00 pm . sumber : <http://www.kadin-indonesia.or.id/enm/images/dokumen/KADIN-107-2998-18072008.pdf>
- 9 Nadine Bendington, 1989, *Design For Shopping Center*, Butterworthn design series.
- 10 Rudyanto Dedy, 1998, " *Shopping Mall di Semarang* ", Tugas Akhir Jurusan Arsitektur, Universitas islam indonesia
- 11 Rahman Andis, 2001, " *Shopping Mall di Cirebon* " jurusan Arsitekur ,Universitas islam indonesia.
- 12 Silitonga. L.T, 2008, *Pemerintah Minta Tata Lagi Pasar Modern*. Downloaded at Senin, 4 August 2008 08.30 pm . Sumber: <http://www.smecca.com/deputi7/BERITA%20KUKM%202007/BISNIS/08012007%20A.pdf>

- 13 Wibowo, S, A. 2008, *Pemerintah Keluarkan Peraturan tentang Pasar Modern, Pasar Tradisional terancam Bubar*. Downloaded at Senin, 4 August 2008 08.10 pm sumber http://www.majalahimagine.com/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=59
- 14 Wikipedia^a, 2008, *Perkembangan Ekonomi Makro*. Downloaded at Senin, 4 August 2008 08.20 pm. Sumber :<http://www.bi.go.id/NR/rdonlyres/BB37AEA0-7687-453F-BF0C-AD712B958BE2/10288/Boks3.pdf>
- 15 Wikipedia^b, 2008, “*Persaingan Pasar*” <http://id.wikipedia.org/wiki/Pasar>. Downloaded at Senin, 4 August 2008 08.10 pm
- 16 Wikipedia^c, 2008, *Membidik Konsumen dengan Menyediakan Pasar Modern* (http://id.wikipedia.org/wiki/Perencanaan_ruang)

SITEPLAN



SITUASI



DENAH LT 1



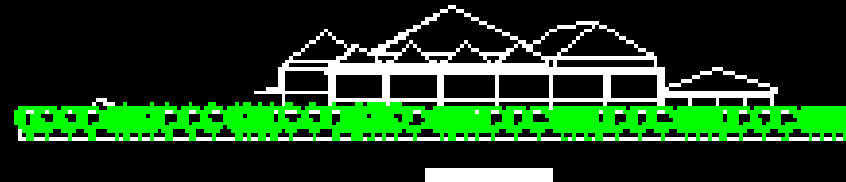
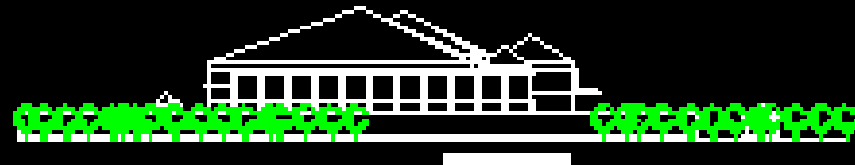
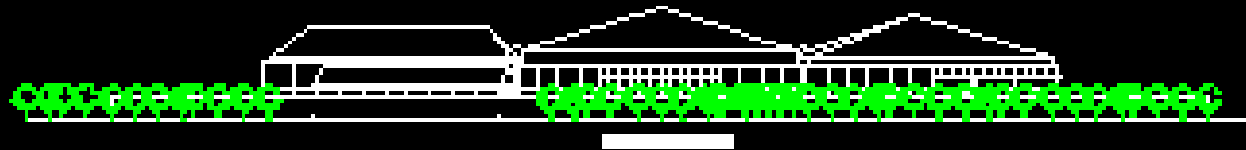
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DENAH LT 2



										
						Lantai 2				

TAMPAK



TAMPAK KAWASAN BANGUNAN



TAMPAK DEPAN



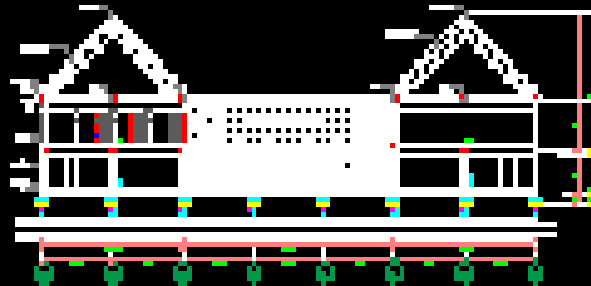
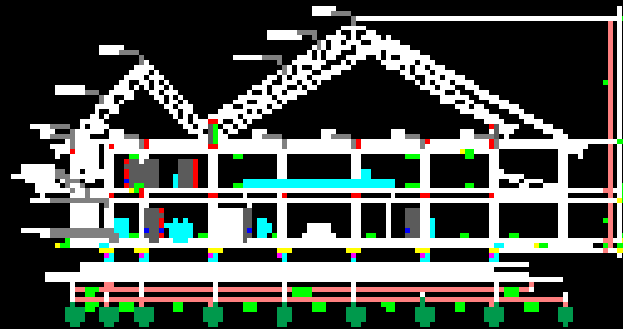
TAMPAK BELAKANG

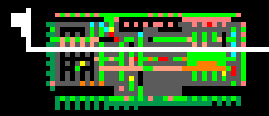


TAMPAK SAMPING 1



TAMPAK SAMPING 2

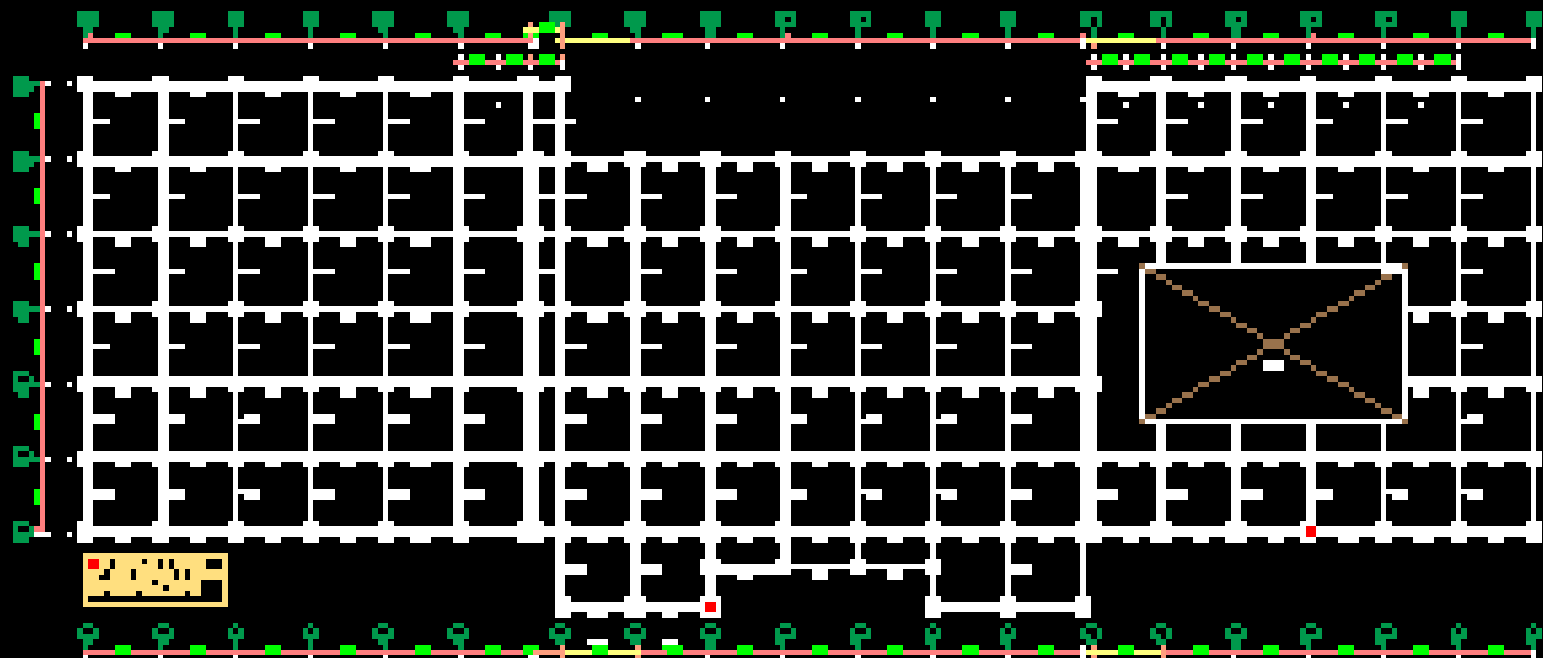




SECTION A-A

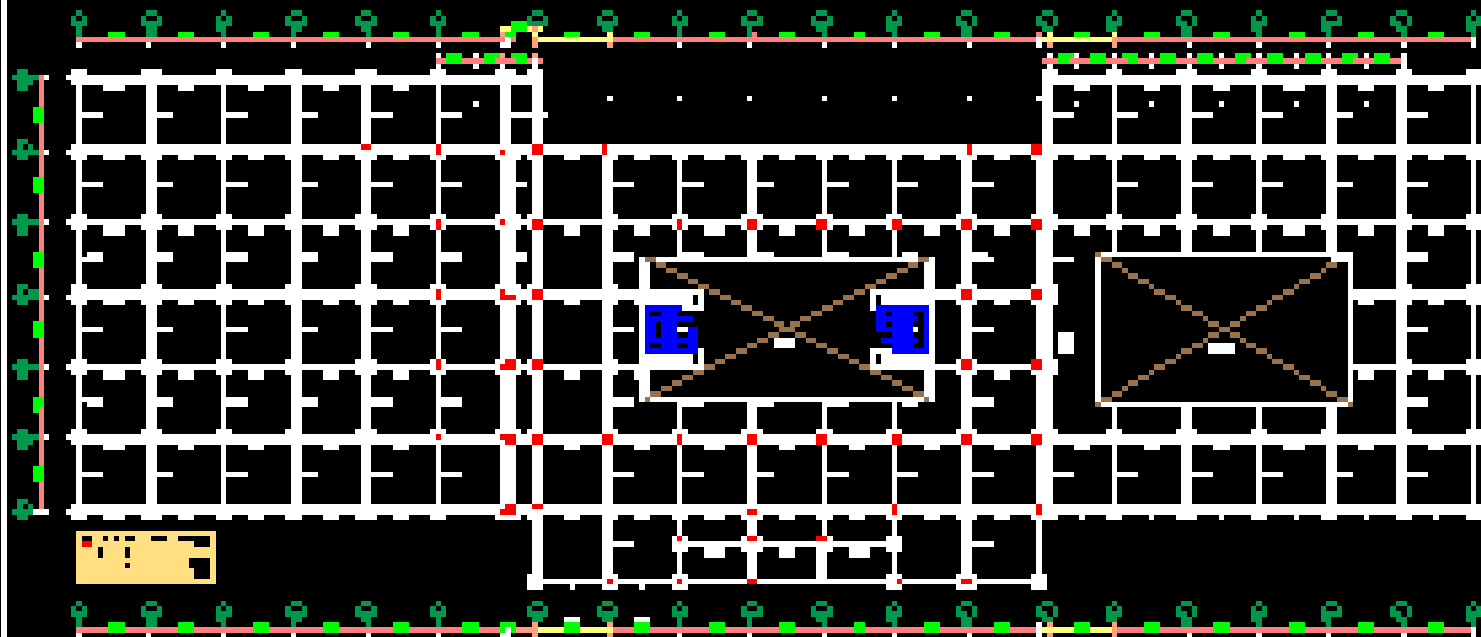
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RENCANA PONDASI LT₁



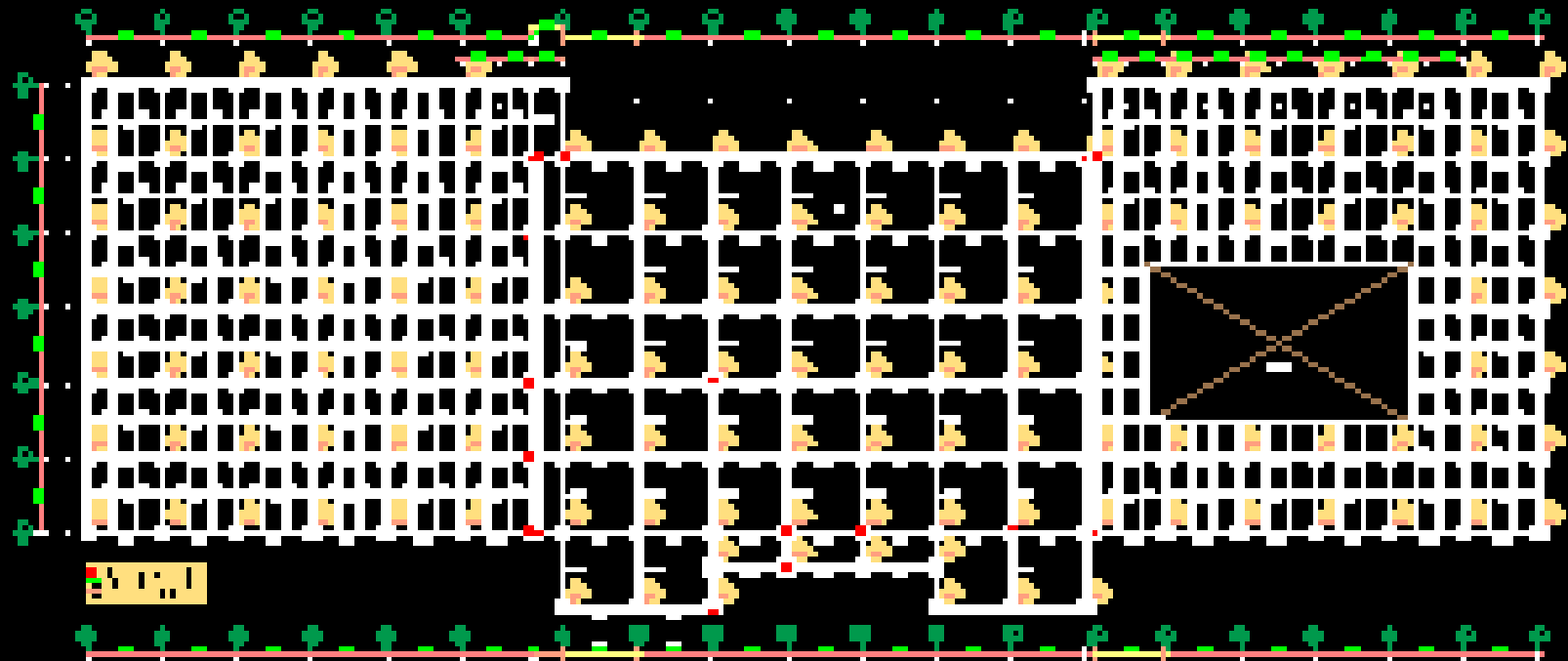
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RENCANA PONDASI LT 2

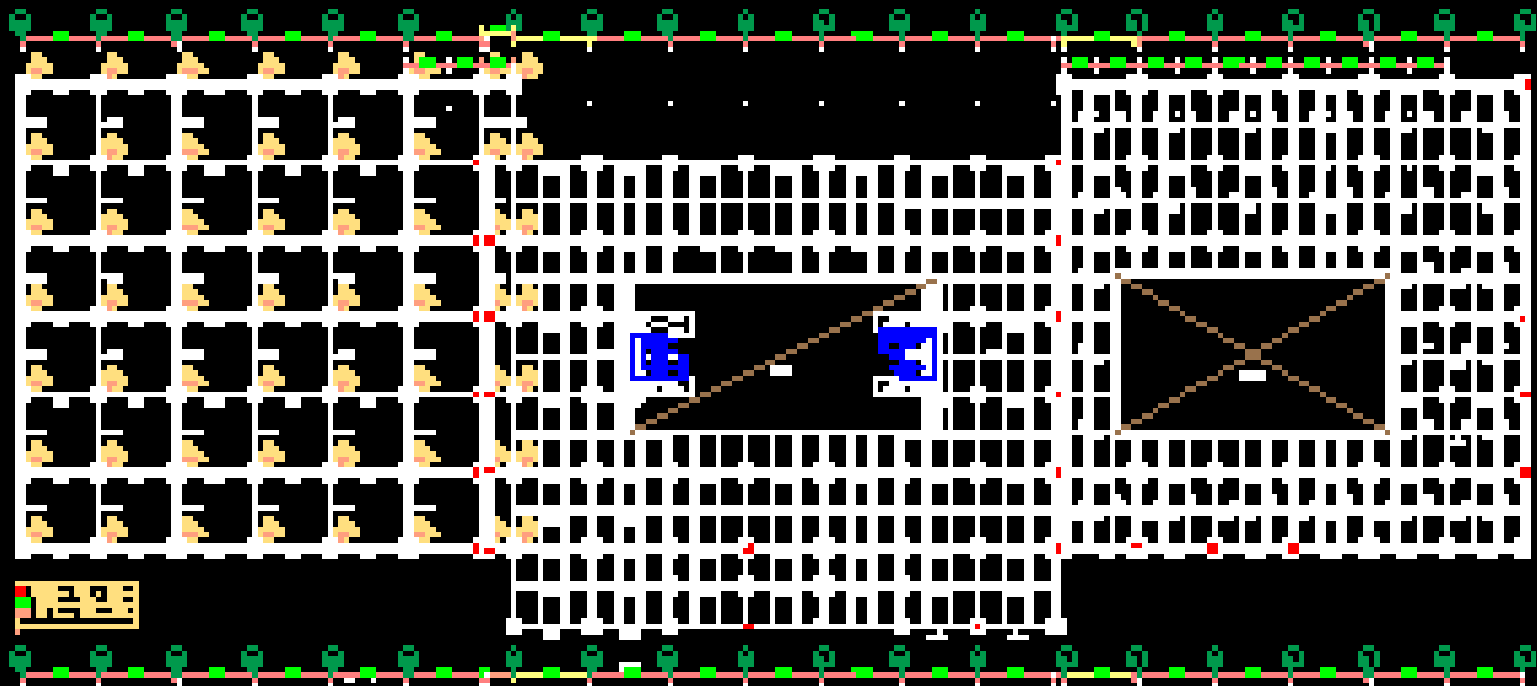


										
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

RENCANA KOLOM BALOK LT₁

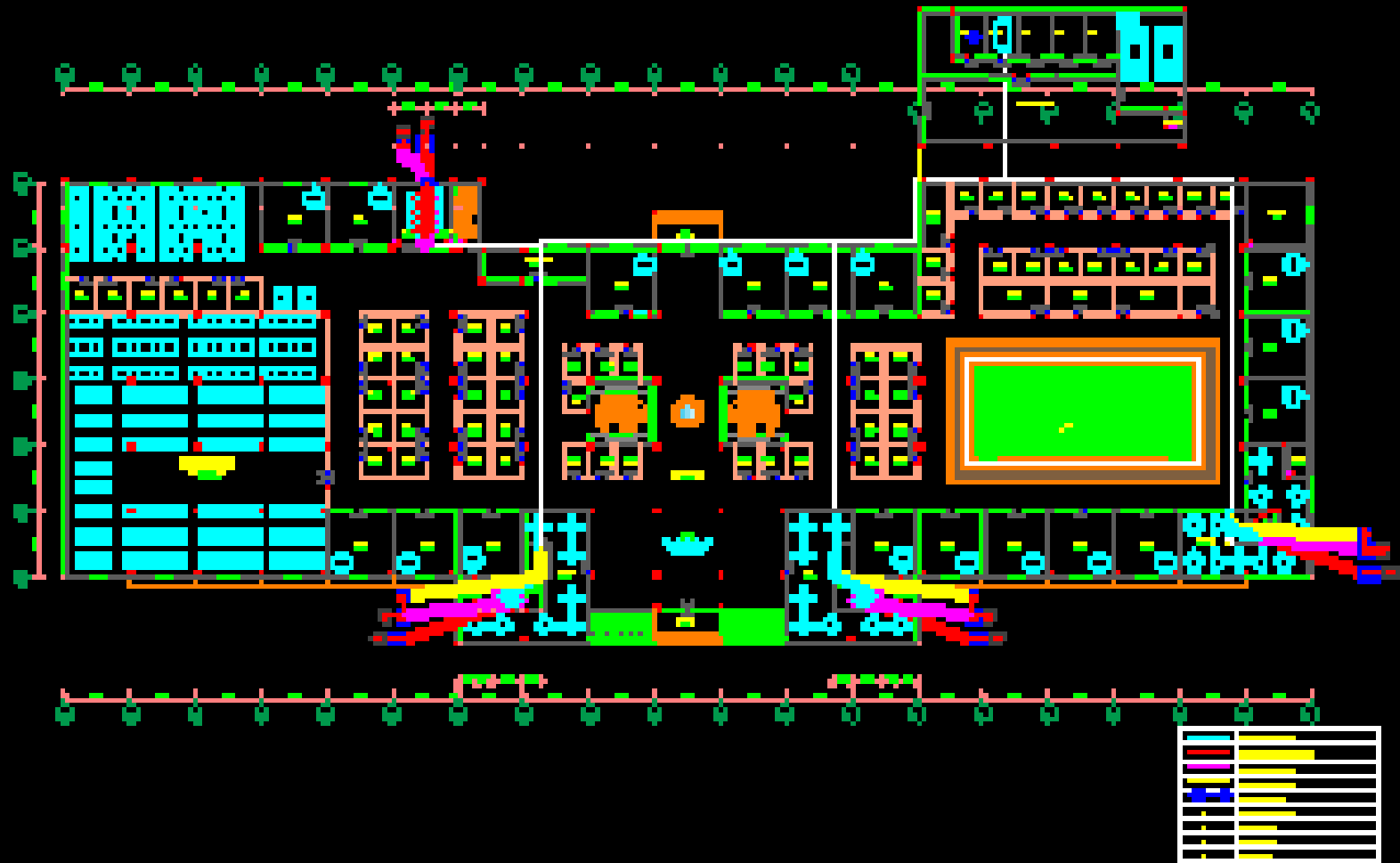


RENCANA KOLOM BALOK LT₂



									
---	---	---	---	--	---	---	---	---	---

RENCANA SANITASI LT 1

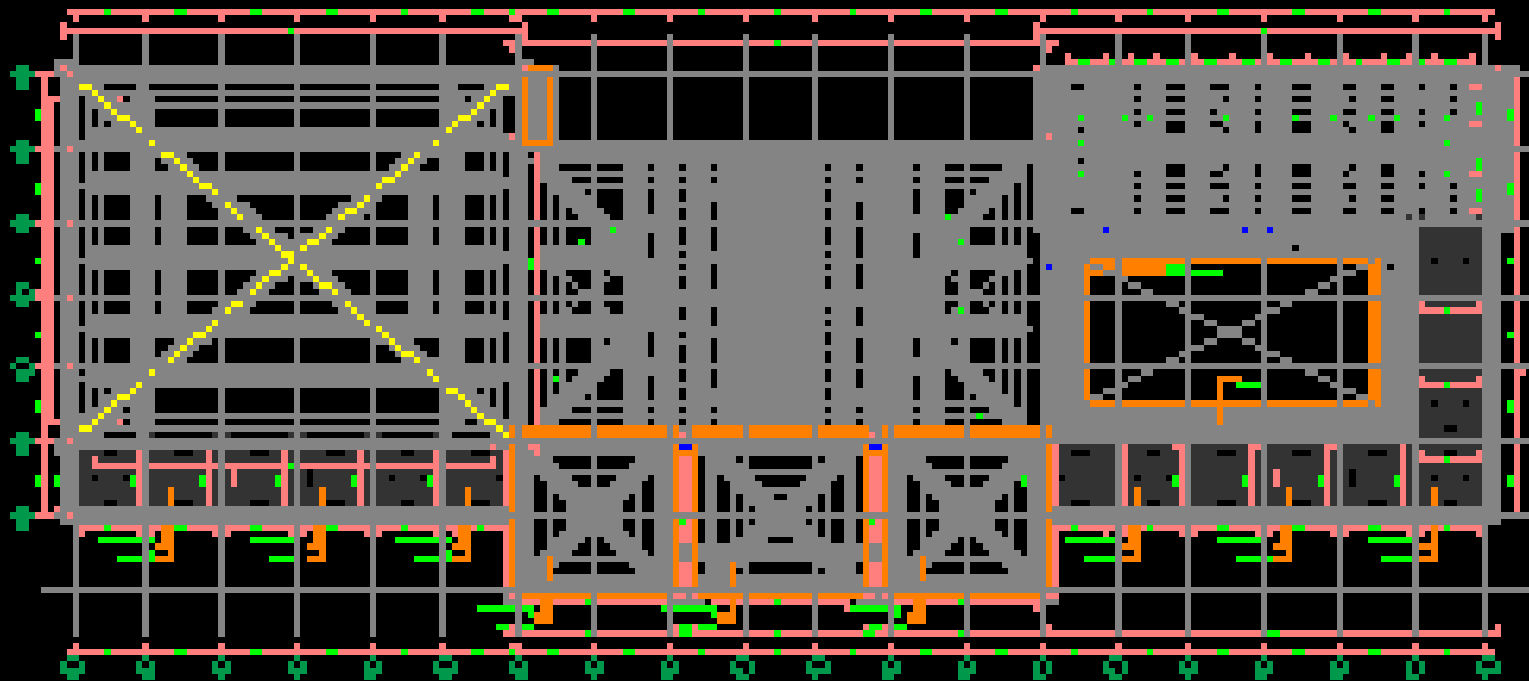


RENCANA SANITASI LT₂

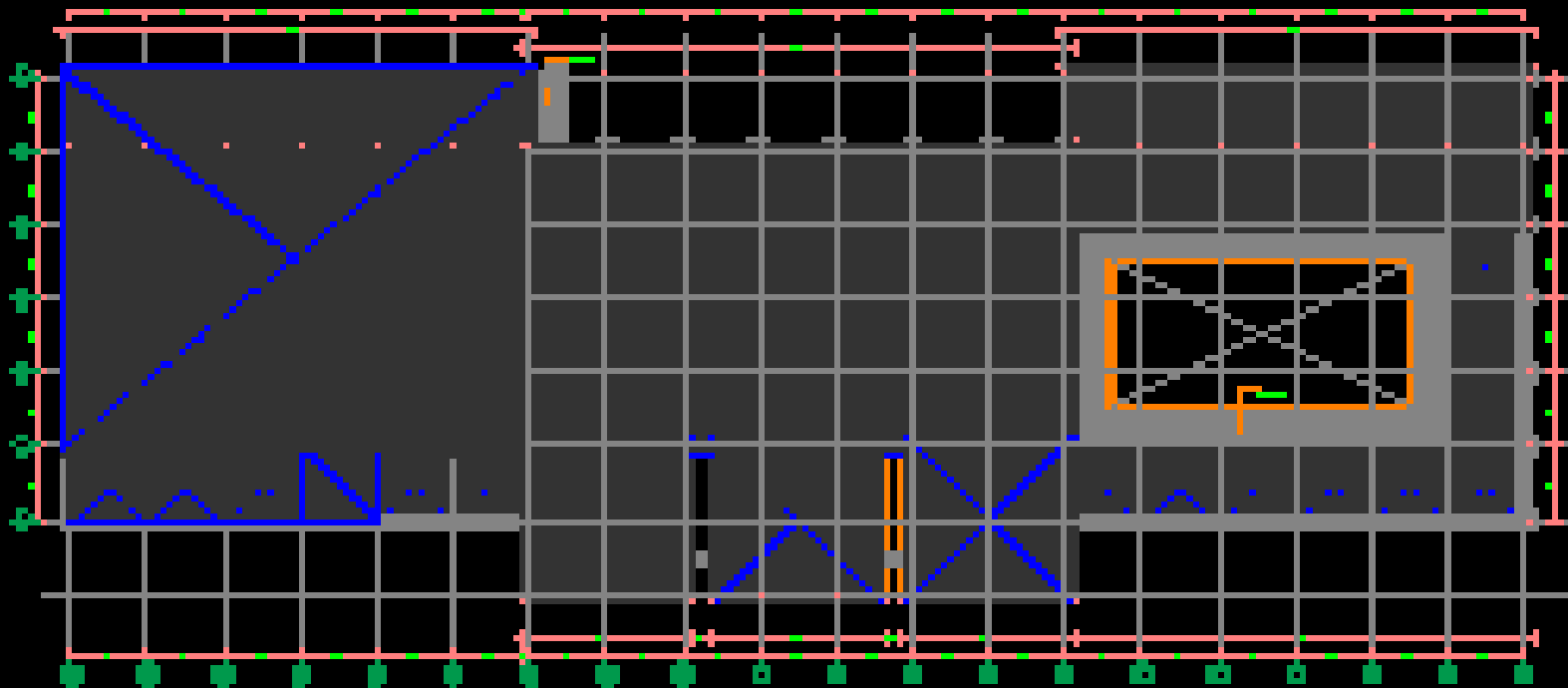


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

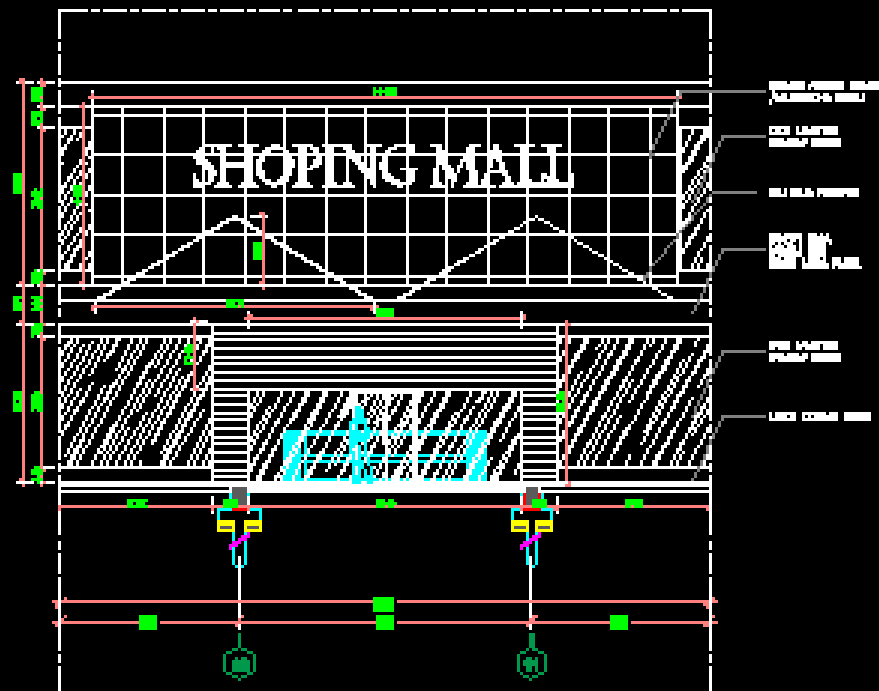
RENCANA ATAP



TAMPAK ATAS ATAP

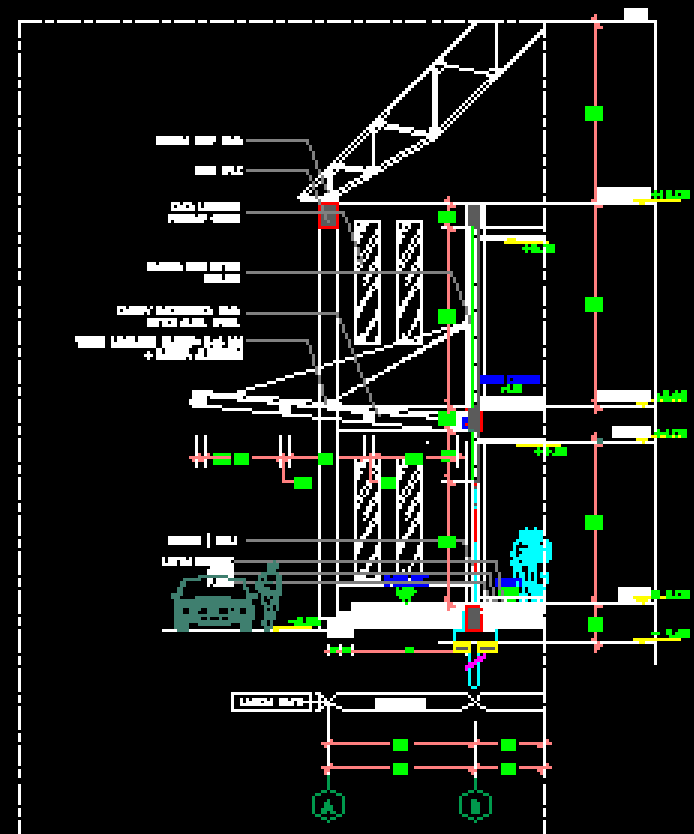


DETAIL arsitektural fasade depan



DETIL TAMPAK ENTRANCE

Page 1132



DETL POTONGAN KANGPI

圖 4-1-33



Abstract

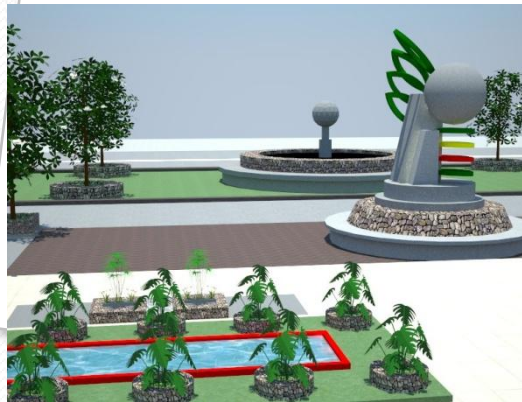
**PUSAT PERBELANJAAN
DI PASIR PENGARAIAN**

4212

PERSPEKTIF BANGUNAN



EXTERIOR 3D



INTERIOR 3D



INTERIOR KFC



INTERIOR RETAIL PHONE SELULAR



INTERIOR FOODCOURT