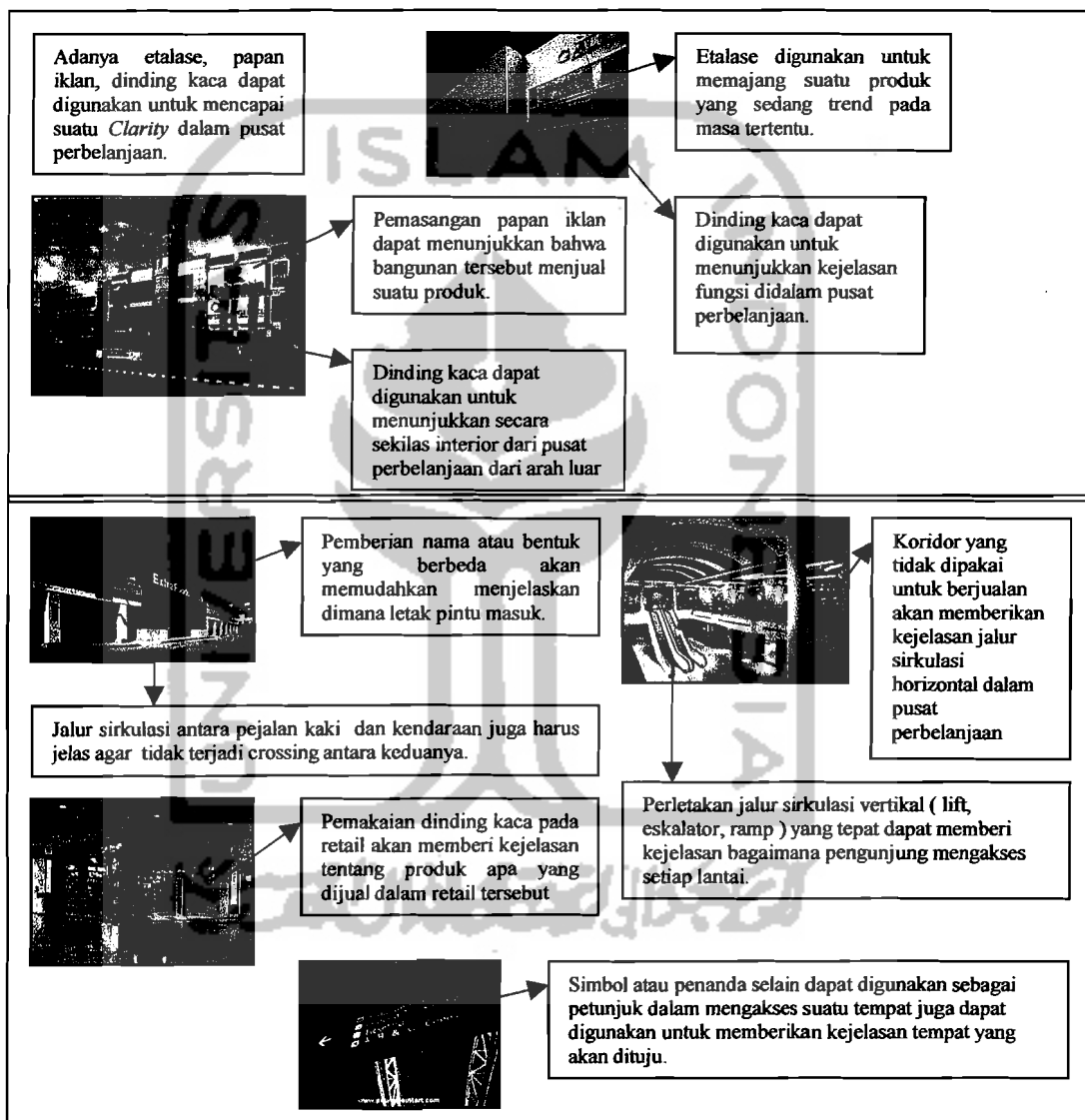
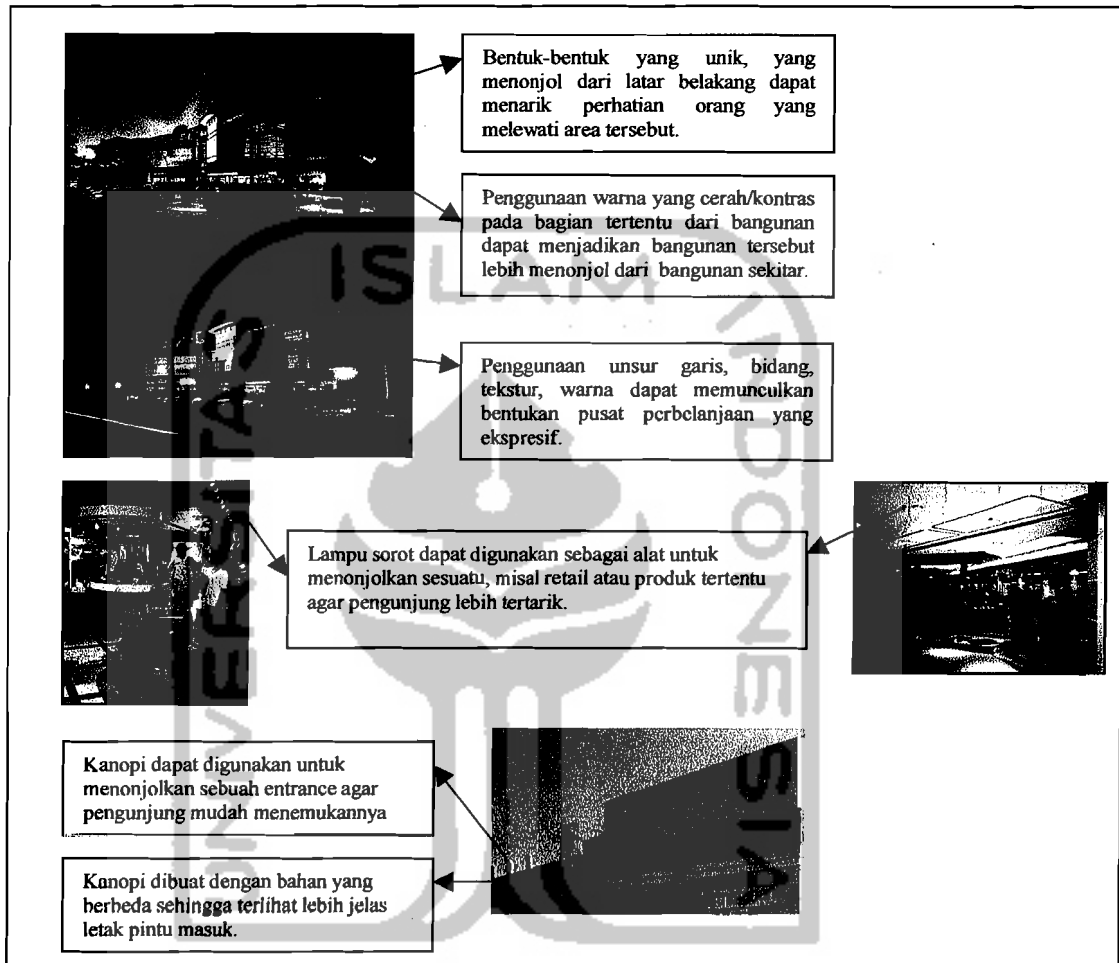


Penampilan Visual Pusat Perbelanjaan mempunyai sifat : (Sumber : Hoyte, 1978)

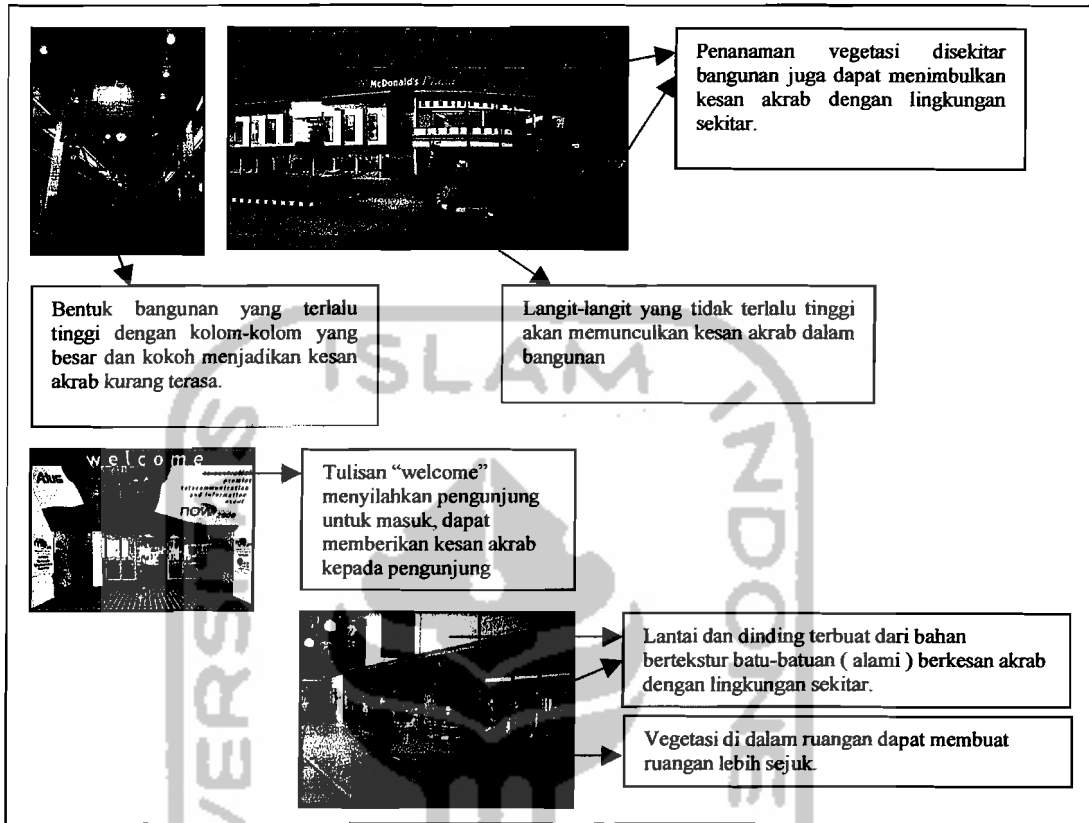
A. *Clarity* (kejelasan), yaitu sifat dari penampilan visual yang dapat menunjukkan gambaran mengenai fungsi fasilitas tersebut. Maksudnya adalah visual pusat perbelanjaan harus dapat menunjukkan dengan jelas fungsi bangunan bahwa bangunan merupakan pusat perbelanjaan. Hal-hal yang bisa digunakan untuk menunjukkan kejelasan bangunan antara lain :



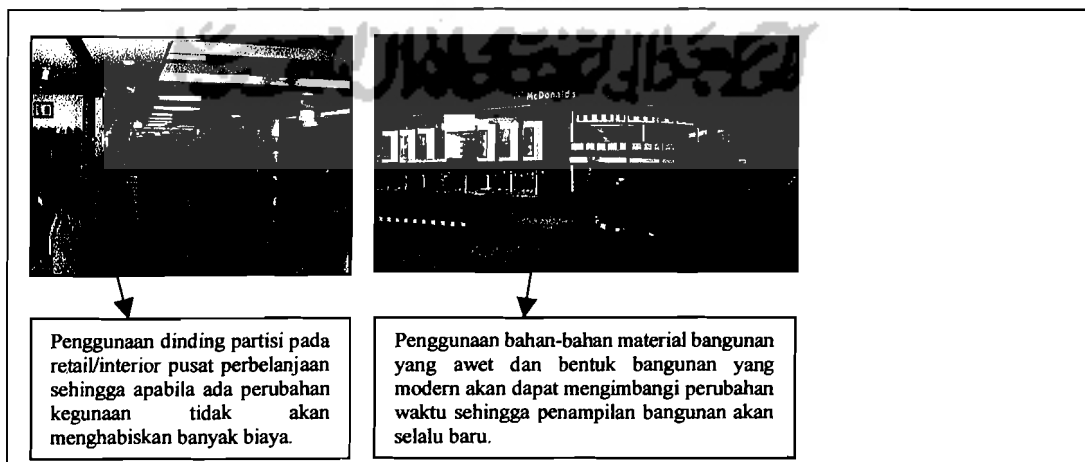
B. *Boldness* (menonjol), yaitu suatu pusat perbelanjaan penampilannya harus menonjol dari lingkungan sekitar agar fasilitas perdagangan tersebut dapat menarik perhatian dari pembeli/pengunjung.



C. *Intimacy* (akrab), yaitu sifat penampilan bangunan yang menunjukkan keramahan dengan lingkungan sekitar dan mengundang pengunjung.



D. *Flexibility* (fleksibilitas), suatu penampilan visual yang memungkinkan perubahan kegunaan serta perubahan waktu serta membawa pengunjung untuk senantiasa mencari dan mendapatkannya.



Atrium menjadi ruang yang fleksibel dalam pusat perbelanjaan, dapat digunakan untuk bermacam-macam fungsi, sebagai tempat pameran, sebagai ruang bagi pedagang kaki lima menggelar dagangannya.

Struktur baja akan lebih fleksibel karena selain untuk struktur dapat digunakan untuk ruang utilitas dan tempat menggantung iklan dalam pusat perbelanjaan.

Struktur kolom balok membentuk ruangan yang fleksibel, dilengkapi dengan dinding partisi sehingga dapat mengalami perubahan kegunaan kapan saja tanpa menghabiskan banyak biaya.

E. *Complexity* (kompleksitas), yaitu suatu penampilan visual bangunan yang tidak monoton.

Komposisi tanpa keanekaragaman dapat berkesan monotonitas dan kebosanan, keanekaragaman tanpa komposisi menimbulkan kesan awut-awutan. Prinsip-prinsip komposisi antara lain sumbu, simetri, hirarki, irama/pengulangan, datum dan transformasi.

Juga menggunakan prinsip repetisi yaitu pada entrance dan bukaan.

Furnicentre, menggunakan prinsip komposisi simetri memunculkan citra visual yang teratur.

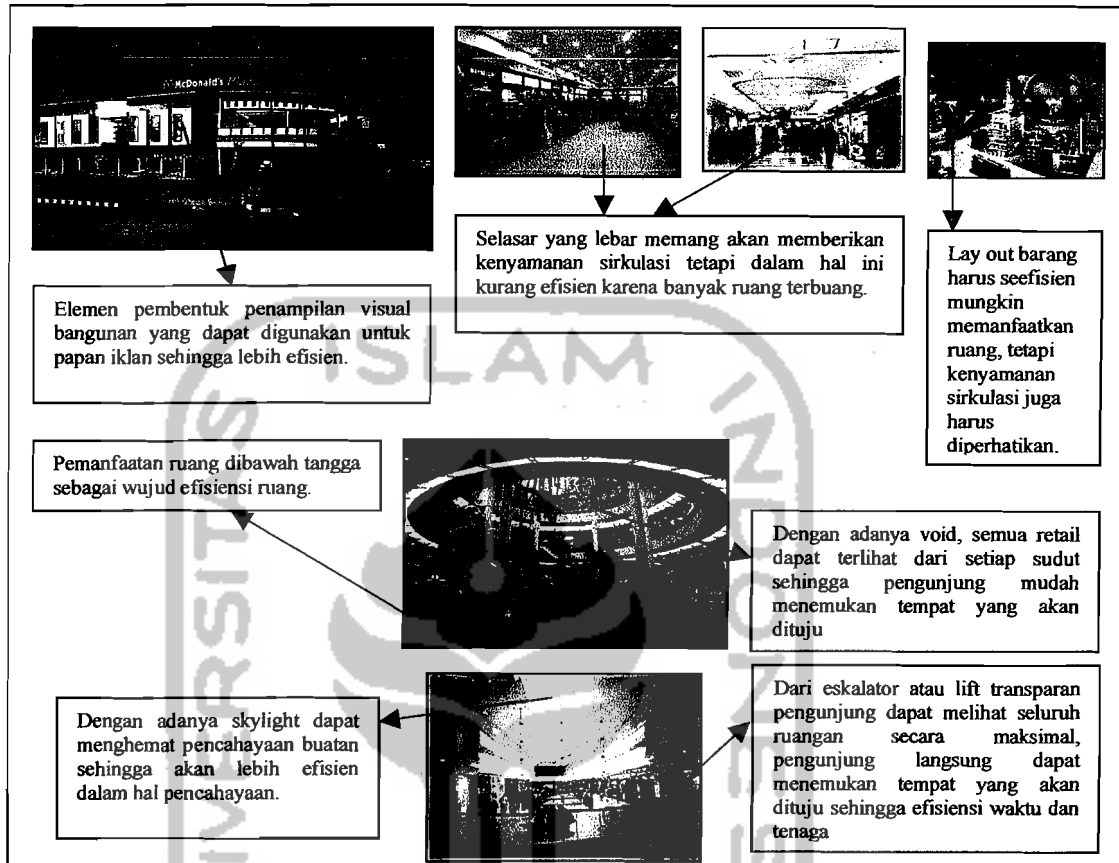
Suatu penampilan visual bangunan dengan prinsip komposisi simetri.

Kompleksitas dari pusat perbelanjaan dapat terlihat dari beraneka ragamnya retail dan sarana rekreasi yang ada.

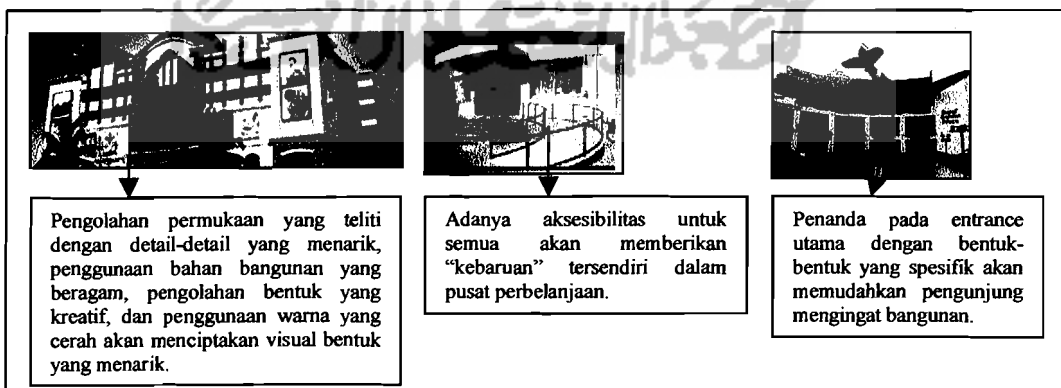
Ruang servis (toilet, lift barang, r.parkir), ruang ME (ah, genset) merupakan hal yang komplek dalam pusat perbelanjaan. Penempatannya harus diperhatikan agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung.

Penggunaan warna yang bervariasi pada setiap retail dapat mengurangi kesan monoton pada pusat perbelanjaan.

F. *Efficiency* (efisiensi), yaitu suatu citra penggunaan yang optimal dari setiap jengkal ruang dan setiap biaya yang dikeluarkan.



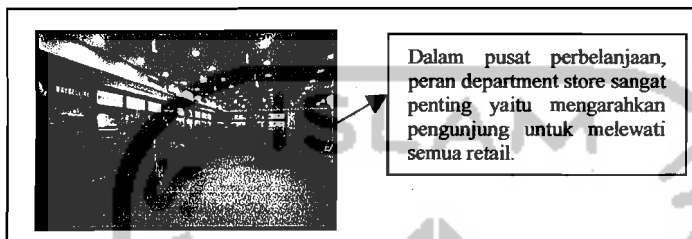
G. *Investinese* (kebaruan), yaitu suatu sifat penampilan bangunan pusat perbelanjaan yang memberikan citra yang mencerminkan inovasi baru, ekspresif dan spesifik.



4. Persyaratan Standart pada Pusat Perbelanjaan.

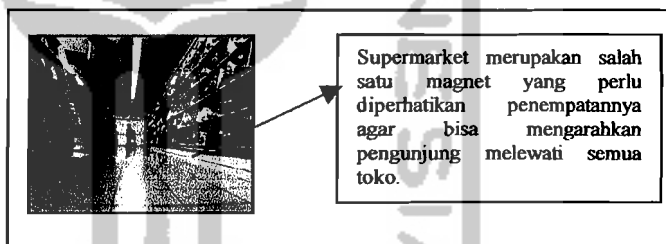
A. Department store kecil.

Merupakan toko yang besar yang menjual berbagai macam barang termasuk pakaian dan perlengkapannya. Perletakan barang-barang memiliki tata letak yang memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses.



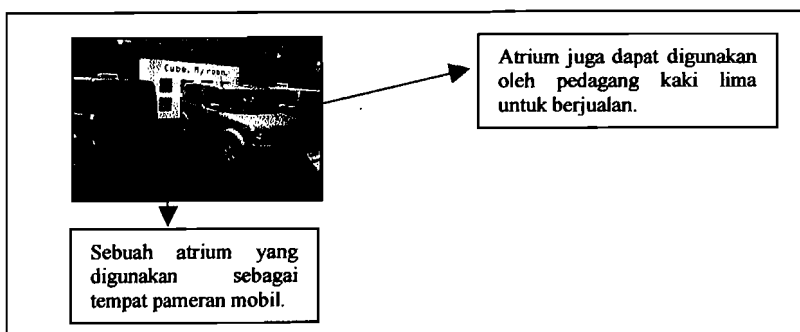
B. Supermarket

Merupakan toko yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari dengan sistim pelayanan self service dan area penjualan bahan makanan tidak melebihi 15% dari seluruh area penjualan. Luasnya berkisar antara 1.000-2.500 m².



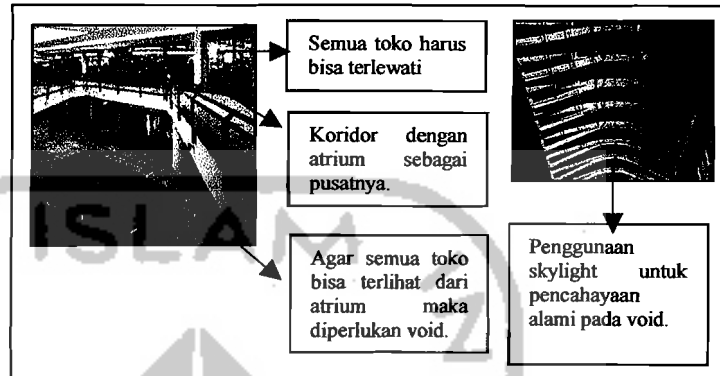
C. Atrium.

Dalam pusat perbelanjaan, atrium lebih banyak digunakan sebagai tempat pameran atau pedagang kaki lima menggelar barang dagangannya karena mengingat efisiensi/nilai komersial ruang yang sangat tinggi.

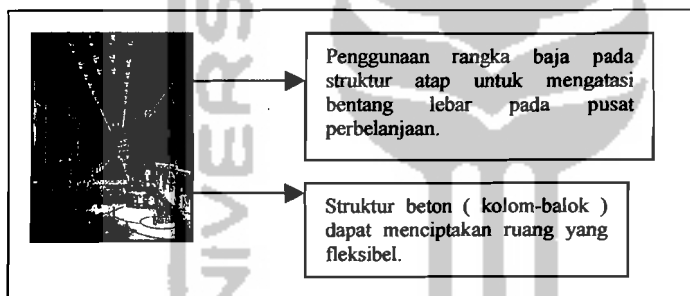


D. Koridor.

Koridor dalam pusat perbelanjaan dengan perletakan magnet pada ujung-ujungnya, atrium sebagai pusat, mau tidak mau mengarahkan pengunjung untuk melewati koridor tersebut ke arah daerah magnet sehingga semua toko terlewati.

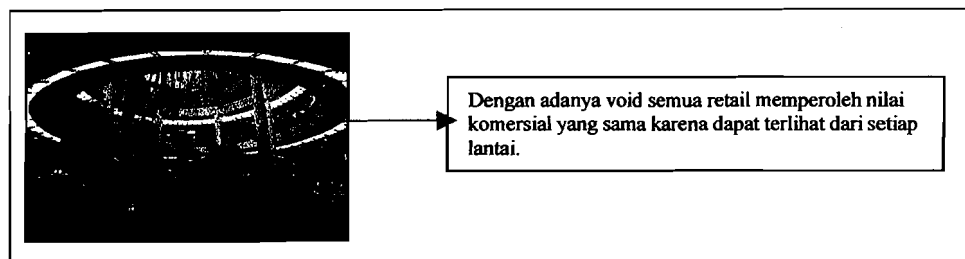


E. Struktur.



F. Void

Pusat perbelanjaan merupakan *commercial space* sehingga setiap ruang di dalamnya menuntut nilai komersial yang tinggi. Dengan adanya void maka semua retail dapat mudah terlihat dari setiap lantai, sehingga dapat menambah nilai komersial dan lebih efisien bagi para pengunjung karena lebih mudah menemukan retail mana yang akan dituju.



G. Jalur transportasi vertikal.

Eskalator



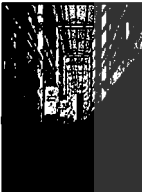
Eskalator lebih meminimalkan kelelahan dibandingkan dengan tangga. Umumnya dalam pusat perbelanjaan memakai eskalator bersilang ganda karena dengan eskalator ini akan memaksa pengunjung untuk berjalan sedikit ke eskalator berikutnya, sehingga semua retail bisa terlewati.

Lift

Semua ruang yang ada dalam pusat perbelanjaan terutama retail menuntut suatu nilai komersial yang tinggi, sehingga retail-retail tersebut diusahakan dapat terlihat dari setiap sudut. Oleh karena itu digunakan lift transparan agar pengunjung yang ada di dalam lift dapat langsung melihat seluruh ruang sehingga memudahkan mencari tempat yang dituju.

Untuk aksesibilitas lift harus dapat dimasuki oleh pengguna kursi roda, tombol lift dilengkapi dengan huruf Braille untuk memudahkan tuna netra mengaksesnya, juga dilengkapi dengan penanda (warna yang kontras) untuk memudahkan "low vision " mengakses lift tersebut.

Ramp



Ramp merupakan alat transportasi vertikal untuk memudahkan para pengguna kursi roda mengakses semua ruangan di dalam pusat perbelanjaan. Ramp dilengkapi dengan handrail. Kemiringan ramp di dalam bangunan antara 6' – 8'

H. Standar Ruang

Berdasarkan jenis kegiatan dalam pusat perbelanjaan terdapat bermacam ruang sebagai berikut :

- Kegiatan perbelanjaan.

Ruang utama : kios, toko. Ruang magnet : Supermarket, Departement Store, Food court, arena bermain. Ruang penunjang : R. pengelola, toilet, R. duduk, R. utilitas, gudang.

- Kegiatan parkir.

Fungsi parkir pada pusat perbelanjaan memegang peranan penting. Fungsi parkir sangat mempengaruhi minat kedatangan pengunjung, kenyamanan dan efisiensi waktu pengunjung. Penyelesaian fasilitas parkir meliputi : parkir basement, parkir di luar bangunan.

5. Aktivitas dalam Pusat Perbelanjaan.

A. Profil Pengguna Bangunan.

Secara spesifikasi pengguna pusat perbelanjaan yaitu :

a. *Konsumen/pengunjung/pembeli.*

Pengunjung yang dimaksudkan adalah orang yang datang ke pusat perbelanjaan dengan maksud yang berbeda-beda sesuai dengan kepentingannya, misal : berbelanja, rekreasi/refresing, hanya sekedar jalan-jalan/ melihat-lihat, ataupun melakukan ketiga-tiganya.

b. *Pengelola.*

Yaitu sekelompok orang yang bertugas menyelenggarakan/ mendukung berjalannya seluruh kegiatan di dalam pusat perbelanjaan, antara lain : staf, karyawan, cleaning service.

c. *Penyewa/pedagang.*

Yaitu pemakai ruang dengan menyewa/membeli dari pusat perbelanjaan untuk digunakan sebagai tempat barang-barang dagangannya kepada konsumen.

d. *Pemasok.*

Yaitu pengisi atau pengantar persediaan barang yang diperlukan dalam pusat perbelanjaan.

B. Jenis Kegiatan.

Jenis kegiatan yang diwadahi dalam pusat perbelanjaan adalah sebagai berikut :

a. *Kegiatan jual beli.*

1. Kegiatan penyajian barang dan penyimpanan.
2. Kegiatan pelayanan jual beli.
3. Kegiatan promosi
4. Kegiatan pergerakan
5. Kegiatan distribusi barang (bongkar muat)

- b. *Kegiatan pengelolaan.*
 1. Kegiatan manajemen
 2. Kegiatan operasional dan pemeliharaan.
- c. *Kegiatan rekreasi.*
 1. Kegiatan bermain.
 2. Kegiatan melihat-lihat.
 3. Kegiatan berjalan-jalan
 4. Kegiatan menikmati suasana

C. Bentuk Kegiatan.

a. *Mengamati Area*

Pola kegiatan ini pengunjung memikirkan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju, untuk itu diperlukan orientasi yang jelas.

b. *Memilih barang.*

- Langsung ketempat yang dituju apabila keperluan barang yang akan dibeli sudah diketahui tempatnya, maka diberikan jarak capai yang efektif
- Berkeliling apabila pengunjung ingin memilih barang atau sekedar melihat-lihat atau rekreasi.

c. *Transaksi.*

Yaitu pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli pada kasir.

d. *Rekreasi.*

Yaitu pengunjung dalam melakukan kegiatan berbelanja lama-lama akan merasa lelah dan membutuhkan suasana yang lebih rekreatif oleh karena itu perlu diberikan keleluasaan gerak maupun suasana yang berbeda, misal adanya kursi untuk istirahat, sirkulasi yang nyaman, suasana alami.

F. Tinjauan Fasilitas Rekreasi pada Pusat Perbelanjaan.**1. Pengertian Rekreasi.**

Rekreasi berasal dari kata "re-create" yang berarti mencipta kembali; maksudnya adalah menciptakan suasana baru dan cocok untuk melaksanakan tugas seperti sediakala setelah bekerja keras, baik secara fisik maupun mental.

Definisi rekreasi oleh Oxford Dictionary adalah : "the action or fact of being recreated by some pleasant occupation, pastime or amusement". Dapat juga dikatakan rekreasi adalah aktivitas untuk mendapatkan kesenangan baik fisik maupun mental. Definisi rekreasi oleh ILUD (Indonesian Land Use Databank) adalah : "form of play or amusement for the refreshment of body and mind. Usually excludes overnight staying", yaitu suatu bentuk permainan atau hiburan untuk menyegarkan badan dan pikiran. Umumnya tidak termasuk kegiatan menginap.

Dapat disimpulkan disini bahwa rekreasi adalah suatu aktivitas / usaha untuk mendapatkan suasana baru yang menyenangkan disela-sela melakukan kegiatan berbelanja.

2. Klasifikasi Kegiatan Rekreasi.**a. Berdasarkan Sifat Kegiatan.**

1. Entertainment/kesukaan : restoran, cafetaria, snack bar.
2. Amusement/kesenangan : bioskop, night club, art gallery, ball room.
3. Recreation/bermain dan hiburan : Bom-bom car, sega game, pin ball.
4. Relaxation/santai : taman kota, swimming pool, seaside yacht club.

b. Berdasarkan Jenis Kegiatan.

1. Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik. Seperti : renang, golf, senam, bowling.
2. Pasif : Kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerak fisik. Seperti : menonton bioskop, melihat konser

c. Berdasarkan Pola Kegiatan.

1. Massal : pertunjukan film, consert, drama.
2. Kelompok kecil : bilyard.

-
3. Perorangan : bowling, pinball.
 - d. Berdasarkan Waktu Kegiatan Rekreasi.
 1. Pagi hari : jalan-jalan di taman
 2. Pagi/siang/malam : bioskop, billiard, bowling.
 3. Malam hari : night club, disco.

G. Tinjauan Aksesibilitas Dalam Pusat Perbelanjaan.

1. Prinsip Dasar Aksesibilitas.

- a. Tidak ada lingkungan binaan yang dirancang dengan mengabaikan sekelompok masyarakat didasarkan semata-mata "ketidak-mampuan" karena cacat atau lemah mental.
- b. Tidak ada sekelompok masyarakat yang dihilangkan atau dikurangi hak keikut-sertaannya dari kesempatan menikmati suatu lingkungan binaan sehubungan dengan "keterbedaan kemampuan" yang dimiliki.

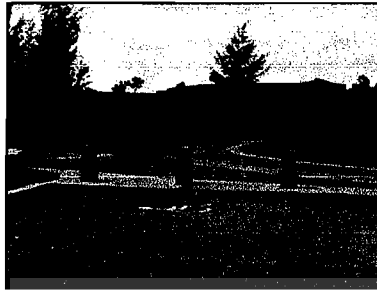
2. *Accessible, Adaptable dan Universal Design.*

Aksesibel, adaptif (dapat disesuaikan), universal design adalah batas yang digunakan untuk merencanakan sebuah bangunan, dalam hal ini adalah sebuah Pusat perbelanjaan untuk dapat digunakan oleh semua orang termasuk para difabel. (www.waterlooregion.org)

Desain yang Aksesibel (Accessible Design)

Aksesibel berarti bahwa semua orang dapat mengakses suatu kawasan, memasuki sebuah bangunan, juga dapat menggunakan fasilitas yang ada dalam bangunan dengan mudah.

Merencanakan bangunan yang aksesibel termasuk beberapa bagian, misalnya; lebar pintu, ruang yang cukup untuk para pengguna kursi roda, pegangan pintu, penanda yang dapat dilihat dan didengar, entrance / pintu masuk yang bebas dari tahapan dan tangga.

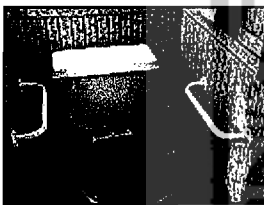


Gambar 1.8
(penanda untuk parkir kendaraan difabel)

Desain yang dapat disesuaikan (Adaptable Design)

Yaitu desain yang dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk masyarakat difabel tetapi tidak berupa “special design” atau mengkhususkan difabel, orang normalpun dapat menggunakannya.

Sebagai contoh, di sebuah pusat perbelanjaan terdapat sebuah toilet yang mempunyai ruang yang cukup untuk para pemakai kursi roda, akan tetapi tidak ada “handrail” atau pegangan menuju ke kloset sehingga ruang yang sebenarnya sudah aksesibel menjadi tidak dapat digunakan.



Gambar 1.9 (Sebuah toilet yang dilengkapi dengan *handrail*)

Desain yang Universal (Universal Design)

“ *Universal design is the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design*”. – Ron Mace.

Universal desain, yang kadang-kadang dikenal dengan “desain bangunan bebas penghalang (*Barrier-free building design*) adalah produk rancangan (bangunan) dan lingkungan yang dapat dipakai oleh orang banyak, tanpa kebutuhan untuk penyesuaian atau kekhususan desain. Pandangan dari *Universal Design* adalah memudahkan hidup setiap orang dengan menciptakan produk,

komunikasi, dan membangun lingkungan yang lebih bisa dipakai oleh orang banyak yang memungkinkan dengan sedikit uang, Universal Design memfasilitasi orang dari semua umur dan segala kemampuan.



Gambar 2.0

(akses masuk suatu bangunan yang menggunakan ramp)

Rancangan yang aksesibel dan adaptif adalah yang dapat dipakai secara universal. Sebagai contoh; pegangan pintu bulat sulit digunakan oleh orang yang memakai krek di kedua tangannya. Tetapi pegangan pintu pengungkit lebih mudah digunakan oleh setiap orang termasuk orang yang tidak mempunyai tangan. Sebuah desain lansekap yang dapat dipakai secara universal meliputi alternatif jalan setapak yang bebas dari tahapan dan tangga.

Universal Design mengalamatkan tujuan dari aksesibilitas dan mengusulkan membuat semua elemen dan ruang dapat aksesibel dapat dipakai oleh semua orang. Masalah-masalah yang perlu diperhatikan dalam menciptakan *Universal Design* antara lain:

- Penanda
- Penghalang
- Furniture / peralatan
- Jalan setapak
- Jalur pejalan kaki
- Ramp
- Elevator
- Tangga
- Handrail
- Entrance / pintu masuk
- Parkir
- Pintu
- Koridor
- Toilet
- Lift

Universal Design mengakui bahwa orang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda dan mereka membutuhkan desain dari bangunan dan peralatan untuk mengatasi tingkatan kemampuannya tersebut.

Universal Design dapat bermanfaat bagi semua orang dari semua umur dan segala kemampuan, misal :

- Pengguna kursi roda
- Pengguna krek
- Orang yang mempunyai kesulitan dalam mendengar dan melihat
- Orang yang mempunyai keterbatasan dalam menggunakan tangannya
- Seorang ibu yang sedang hamil
- Seorang anak kecil
- Orang yang sudah tua/jompo.

Sebagian besar rancangan berorientasi pada orang normal, banyak akomodasi untuk difabel dalam bentuk “desain khusus” sehingga malah membuat si pengguna merasa terasing dan berkecil hati.

3. Tujuh Prinsip Universal Design.

a. *Adil dalam penggunaan.*

Desain berguna dan dapat dijual kepada manusia dengan berbagai kemampuan dan tidak merugikan, mengasingkan diri, atau mengkhhususkan beberapa kelompok pengguna.

b. *Kemudahan dalam penggunaan.*

Desain mengakomodasi sebuah keinginan dan kemampuan individu dalam keleluasaan.

c. *Sederhana dan intuitif dalam penggunaan.*

Menggunakan rancangan yang mudah untuk dimengerti, tidak memerlukan pengalaman, pengetahuan khusus, pemahaman bahasa, atau tingkat konsentrasi tertentu dari pengguna. Rancangan mudah diingat sehingga pengguna tidak bingung.

d. Informasi dapat diamati.

Desain mampu mengkomunikasikan informasi yang perlu secara efektif kepada pengguna, mengingat daya ingat dari pengguna berbeda-beda, dan tanpa memerlukan tingkat kemampuan sensorik/indra tertentu.

e. Mentolerir kesalahan.

Desain meminimalkan bahaya dan pengaruh yang kurang baik dari suatu kecelakaan atau kejadian yang tak terduga.

f. Usaha fisik sedikit.

Desain dapat digunakan secara efisien dan nyaman dan dengan menghemat tenaga atau meminimalkan kelelahan. Sebagai contoh, sebuah tangga dengan bordes akan lebih meminimalkan kelelahan daripada tangga lurus / tanpa bordes.

g. Ukuran dan ruang untuk kedekatan dan kegunaan.

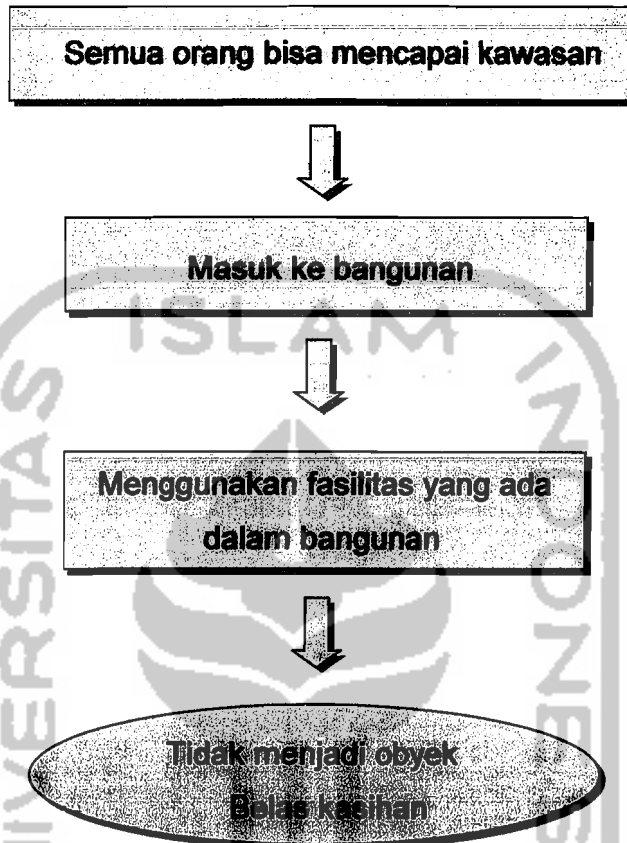
Menyediakan ukuran dan ruang yang lengkap yang dapat mendekati, mencapai ukuran yang benar dengan menggunakan ukuran badan ya.pengguna dan pergerakan.

Universal design dijadikan sebagai aturan main untuk menciptakan desain yang bisa dimanfaatkan oleh sebanyak mungkin pengguna, termasuk masyarakat difabel. Pendekatan *Universal Design* diharapkan mampu merubah diskriminasi menuju kebersamaan menuju pembebasan manusia dalam arsitektur.

"Penyandang cacat itu bukan untuk dikasihani, tetapi diberi peluang oleh kita dalam rangka membangun kemitraan, kesetaraan dalam kehidupan". – Koesbiono Sarmanhadi, Wakil Ketua Panitia GAUN 2000.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip aksesibilitas diharapkan bisa tercipta suatu Pusat perbelanjaan yang aksesibel bagi semua.

4. Prinsip Lingkungan yang Aksesibel Bagi Semua dalam Pusat perbelanjaan.




A. Semua orang dapat mencapai kawasan.

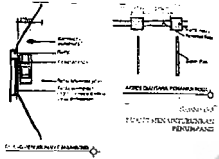
Dalam prinsip lingkungan yang aksesibel dalam Pusat perbelanjaan, pengguna tidak hanya dapat mengakses bangunan tetapi juga harus dapat mengakses kawasan menuju pusat perbelanjaan tersebut. Hal-hal yang bisa menunjang dalam pencapaian kawasan ini yaitu :

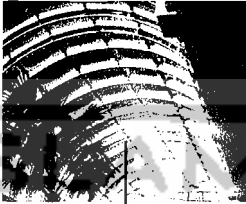
1. Halte


Halte dilengkapi dengan penutup atap, ramp untuk pengguna kursi roda, handrail untuk tuna netra, peta timbul sebagai penunjuk kawasan, dan juga bangku untuk duduk selagi menunggu bis.



Peta timbul yang bisa membantu para tuna netra untuk mengakses kawasan.

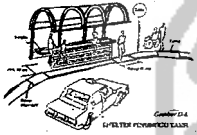







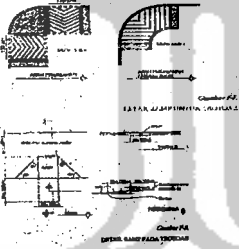
Penutup atap untuk pelindung dari panas dan hujan


Bangku jangan terlalu panjang, untuk memberi ruang bagi pengguna kursi roda.

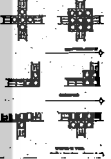


2. Persimpangan jalan



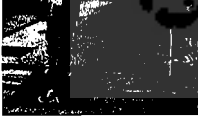







Penggunaan zebra cross pada jalur penyeberangan.

Guiding block sangat membantu para tuna netra untuk mengakses suatu kawasan. Warna ubin kontras dengan warna sekitar dan tekstur lebih kasar agar mudah dimengerti dan diketahui.

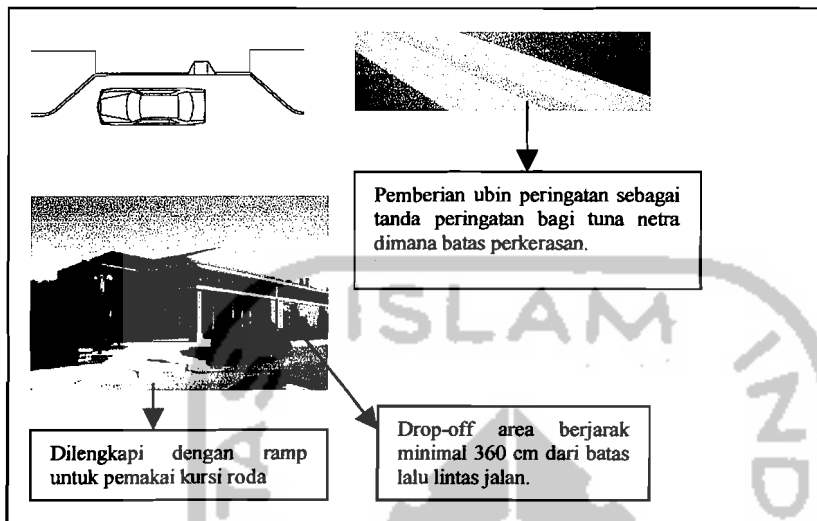


Penggunaan ramp untuk mempermudah akses pemakai kursi roda

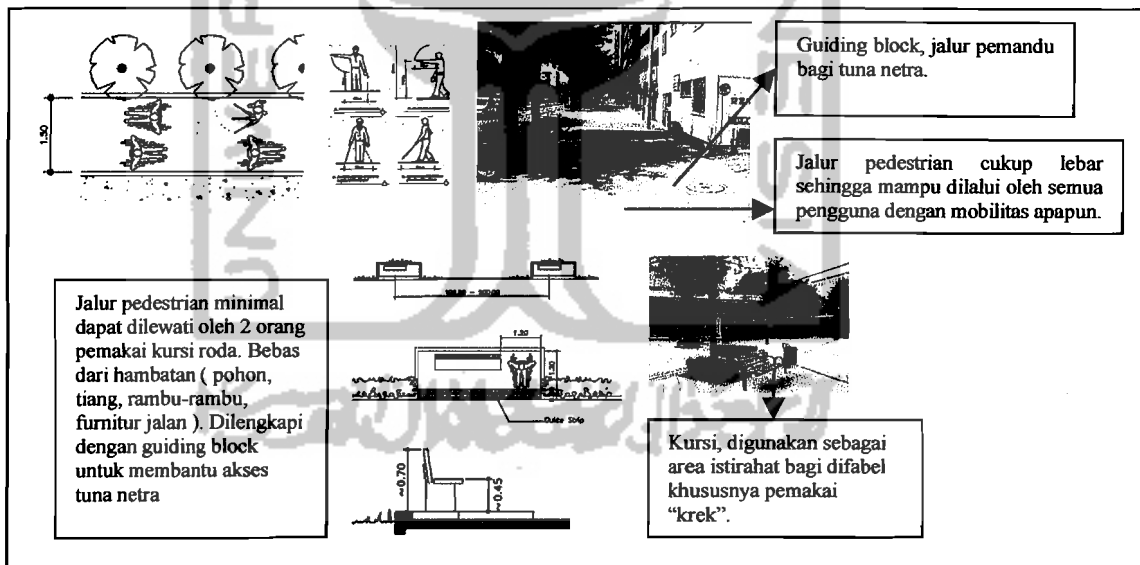


Penggunaan symbol yang dilengkapi dengan lampu akan berguna bagi tuna rungu dan low vision.

3. Drop-off Area (Ruang penurunan penumpang)



4. Jalur pedestrian



B. Masuk ke bangunan

Bangunan adalah setiap struktur yang digunakan atau dimaksudkan untuk menunjang atau mewadahi suatu penggunaan atau kegiatan manusia. Oleh karena itu suatu bangunan harus dapat diakses oleh semua pengguna.

Agar bangunan tersebut aksesibel maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Ramp menuju bangunan

Ramp dengan kemiringan 1: 20 masih dapat diakses oleh pengguna kursi roda secara mandiri.

Penggunaan ramp akan lebih aksesibel daripada tangga khususnya bagi pemakai kursi roda

Adanya perbedaan ketinggian lantai menyebabkan pengguna kursi roda tidak dapat mengakses fasilitas dalam bangunan.

Ramp dilengkapi dengan guiding block untuk tuna netra.

Ramp juga dilengkapi dengan handrail

Contoh handrail yang di anjurkan

2. Pintu masuk ke bangunan.

Penggunaan pintu geser akan menyulitkan pemakai "krek" karena perlu tenaga lebih untuk membukanya.

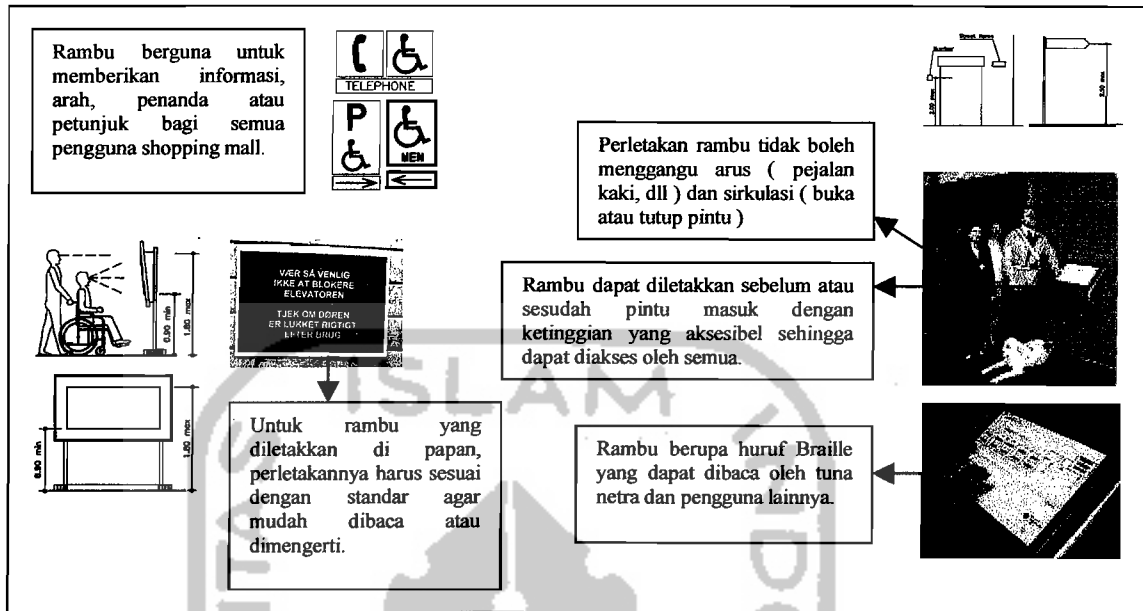
Pintu harus mudah dibuka dengan bentuk pegangan yang dapat digunakan oleh semua pengguna.

Pegangan pintu yang dianjurkan karena mudah dalam pengoperasiannya

Alternatif bentuk pegangan pintu yaitu dengan cara ditekan akan lebih mudah digunakan.

Lebar pintu minimal 90 cm dan terbuka ke satu arah (dorong atau tarik)

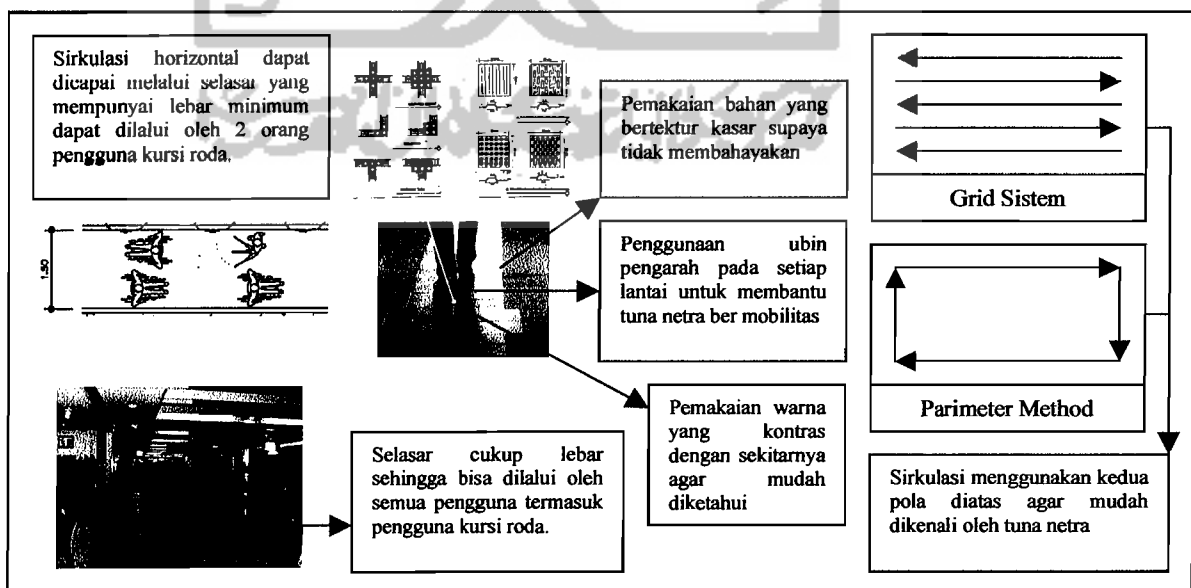
3. Penggunaan rambu/symbol.



C. Menggunakan fasilitas, obyek dan komoditi yang ada dalam bangunan.

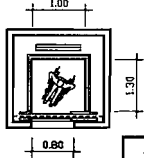
Aksesibilitas dalam pusat perbelanjaan tidak hanya berhenti pada pengguna dapat masuk kedalam bangunan tetapi para pengguna juga harus dapat menggunakan fasilitas, obyek dan komoditi yang ada dalam pusat perbelanjaan tersebut.

1. Sirkulasi horizontal.



2. Sirkulasi Vertikal.

Sirkulasi vertikal dapat dicapai dengan lift khusus, escalator, ramp



Lift harus dapat dimasuki oleh pengguna kursi roda.

Letak tombol mudah dijangkau oleh semua pengguna

Penggunaan huruf Braille pada tombol lift memudahkan tuna netra untuk mengaksesnya.


Eskalator ini hanya tidak dapat digunakan oleh pengguna kursi roda

Alat khusus semacam escalator digunakan pengguna kursi roda untuk menuruni tangga, didampingi oleh petugas.

Beratap transparan untuk pencahayaan

Dilengkapi dengan handrail dan bordes untuk meminimalkan kelelahan.

Ramp dengan kemiringan <math>< 1:20</math> bisa diakses oleh pengguna kursi roda secara mandiri.



3. Mengakses Counter/Retail.

Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain : lay out penataan produk, perletakan produk. Ini akan mempengaruhi kenyamanan dalam bersirkulasi.

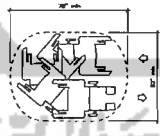

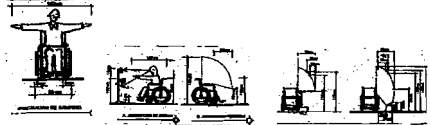
Dinding kaca merupakan akses untuk dapat melihat langsung interior dari sebuah retail.

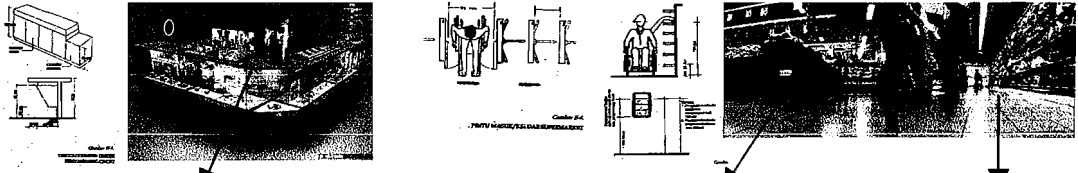
Lebar selasar minimal dapat dilalui oleh 2 pengguna kursi roda, selain untuk kenyamanan sirkulasi juga untuk mengantisipasi melonjaknya pengunjung.

Lay out penataan produk sebaiknya tidak acak karena akan menyulitkan dalam hal sirkulasi maupun daya ingat dari tuna netra

Pintu masuk tanpa perbedaan ketinggian lantai akan memudahkan akses semua pengguna.

Perletakan produk yang terlalu tinggi akan menyulitkan jangkauan para pemakai kursi roda.

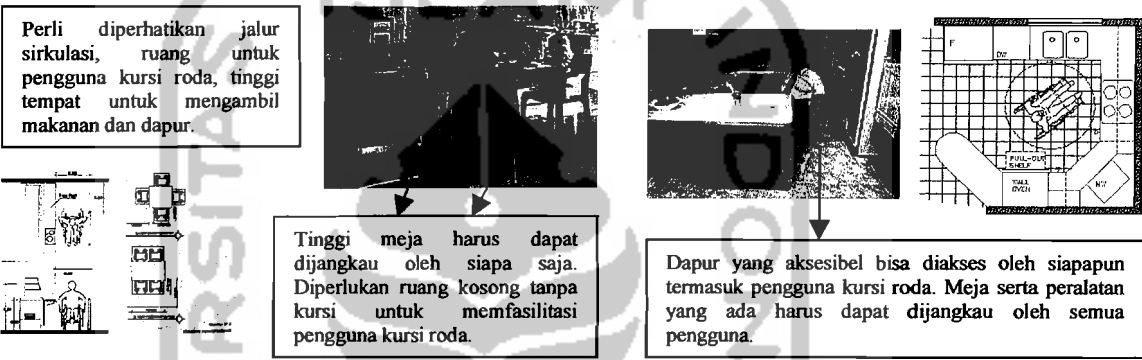


Tinggi counter harus dapat dijangkau oleh semua pengguna, baik dengan cara duduk maupun berdiri.

Pada supermarket tinggi rak juga harus dapat dijangkau oleh semua pengguna termasuk pemakai kursi roda.

Lebar selasar minimal dapat dilalui 2 pengguna kursi roda.

4. Mengakses food court

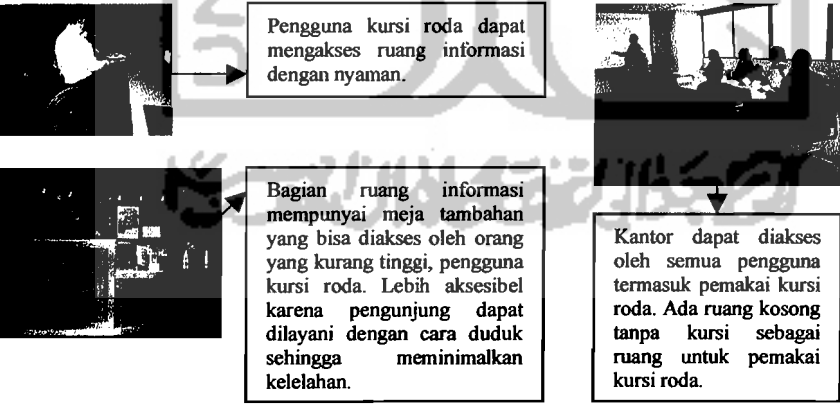


Perlu diperhatikan jalur sirkulasi, ruang untuk pengguna kursi roda, tinggi tempat untuk mengambil makanan dan dapur.

Tinggi meja harus dapat dijangkau oleh siapa saja. Diperlukan ruang kosong tanpa kursi untuk memfasilitasi pengguna kursi roda.

Dapur yang aksesibel bisa diakses oleh siapapun termasuk pengguna kursi roda. Meja serta peralatan yang ada harus dapat dijangkau oleh semua pengguna.

5. Mengakses kantor dan ruang informasi.

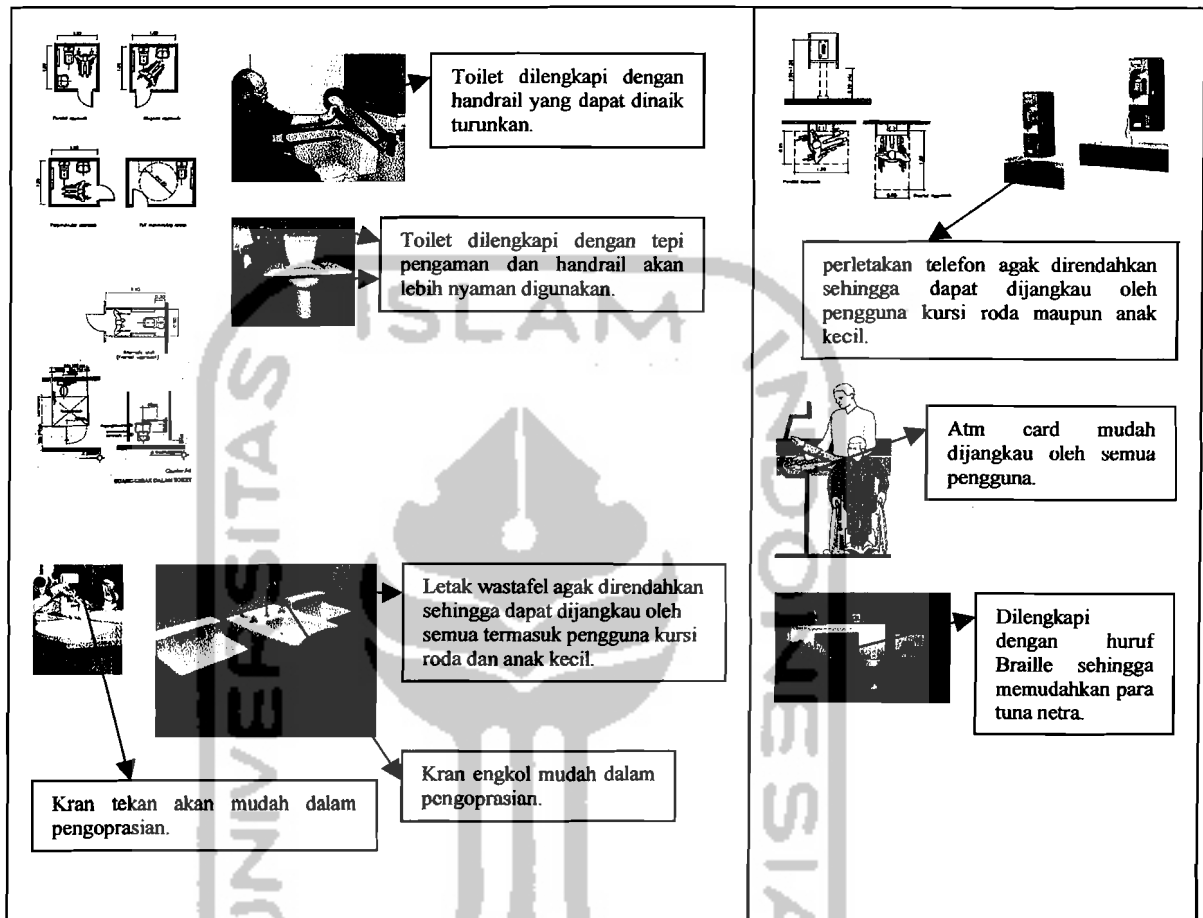


Pengguna kursi roda dapat mengakses ruang informasi dengan nyaman.

Bagian ruang informasi mempunyai meja tambahan yang bisa diakses oleh orang yang kurang tinggi, pengguna kursi roda. Lebih aksesibel karena pengunjung dapat dilayani dengan cara duduk sehingga meminimalkan kelelahan.

Kantor dapat diakses oleh semua pengguna termasuk pemakai kursi roda. Ada ruang kosong tanpa kursi sebagai ruang untuk pemakai kursi roda.

6. Mengakses sarana penunjang (toilet, telepon, ATM card)



H. Tinjauan Kota Klaten

1. Kondisi Kota Klaten.

Kondisi geografis Kabupaten Klaten terletak diantara 110° 30' – 110° 45' Bujur Timur dan 7° 30' – 7° 45' Lintang Selatan dan berada diantara dua kota besar yang mempunyai pengaruh kuat yaitu Kota Surakarta dan Kota Yogyakarta. Secara administratif, Kabupaten Klaten terbagi menjadi 5 wilayah Pembantu Bupati, 1 Kota Administratif, 26 Kecamatan, 396 Desa serta 5 Kelurahan.

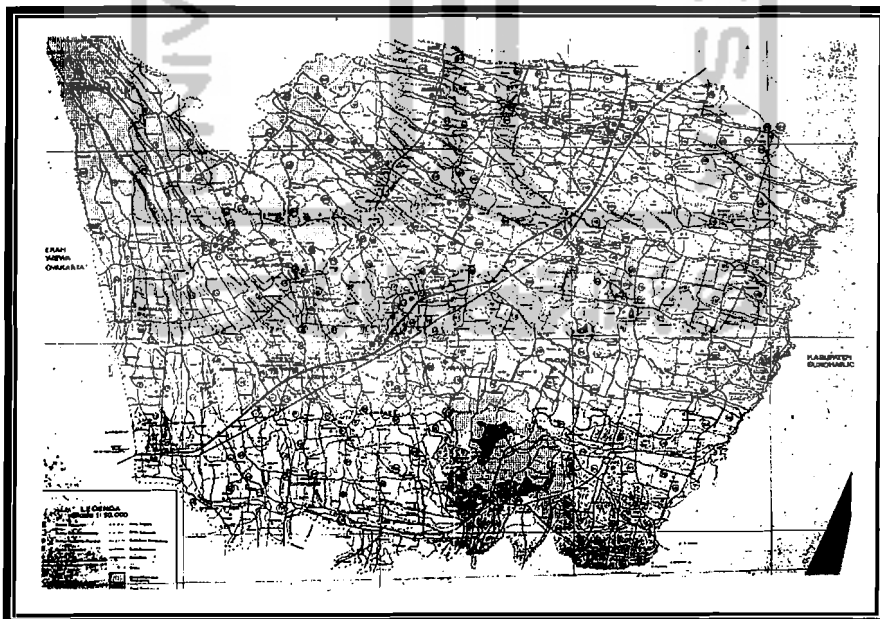
Letak Kabupaten Klaten diapit oleh Gunung Merapi dan Pegunungan Seribu yang mempunyai ketinggian berkisar antara 75 meter sampai 2.911 meter

diatas permukaan laut. Kabupaten Klaten secara administratif memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Kabupaten Boyolali
- Sebelah Timur : Kabupaten Sukoharjo
- Sebelah Selatan : Kabupaten Gunungkidul (DIY)
- Sebelah Barat : Kabupaten Sleman (DIY)

Kabupaten Klaten memiliki luas wilayah sebesar 655,56 Km² atau 65.556 ha, dimana bila dilihat luas wilayah masing-masing kecamatan, yang paling luas adalah Kecamatan Kemalang, dengan luas wilayah kurang lebih 5.166 ha dan kecamatan yang paling kecil adalah Kecamatan Klaten Tengah, dengan luas wilayah kurang lebih 890 ha. Keadaan selengkapnya tentang luas wilayah masing-masing kecamatan yang termasuk wilayah Kabupaten Klaten, dapat dilihat pada tabel 1.5.

Daerah Kabupaten Klaten terbentang diantara Daerah Istimewa Yogyakarta dan Kota Surakarta yang dilewati jalan raya Jogja – Solo mempunyai peranan penting dalam memperlancar segala kegiatan ekonomi.



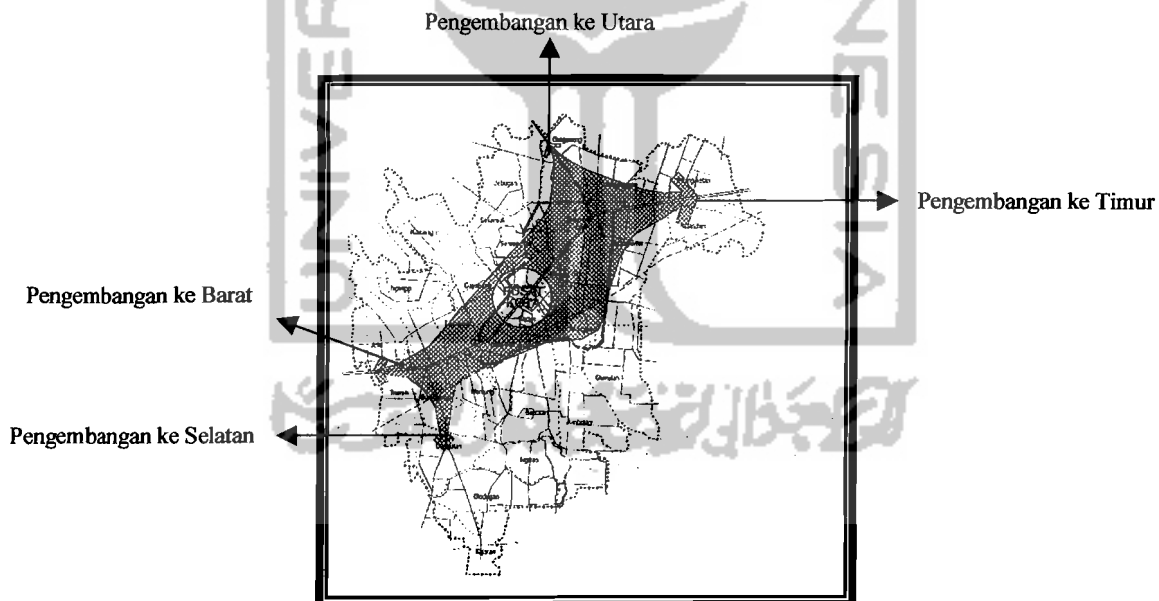
Gambar 2.1. Peta Kabupaten Klaten

Sumber : Departemen Pekerjaan Umum Klaten

2. Kebijakan Umum Pengembangan Kota.

Kota Klaten terletak diantara dua kota besar, yaitu Kota Solo dan Kota Yogyakarta yang memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kota-kota diantaranya, mengakibatkan terjadinya arus pergerakan regional akibat adanya hubungan kegiatan sosial ekonomi masyarakatnya dan berdampak terhadap perkembangan Kota Klaten. Kecenderungan perkembangan Kota Klaten lebih bersifat linier yang berkembang di sekitar jalan utama kota yang dilalui oleh arus lalu lintas regional tersebut.

Perkembangan paling kuat ke arah Timur (ke arah Solo), pengembangan ke arah Barat, Utara, Selatan belum begitu kuat, maka dari itu perlu pengembangan ke arah Barat, Utara dan Selatan. Pengembangan ke arah Barat menjadi prioritas utama guna mengimbangi perkembangan ke arah Timur, kemudian baru dikembangkan ke arah Utara dan Selatan.

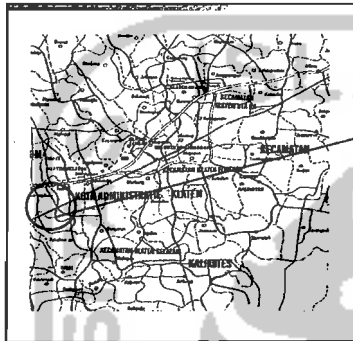


Gambar 2.2. Peta Arah Pengembangan Kota Klaten.

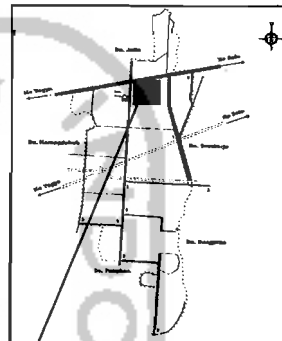
Sumber : Departemen Pekerjaan Umum Klaten

3. Letak Site Pusat Perbelanjaan.

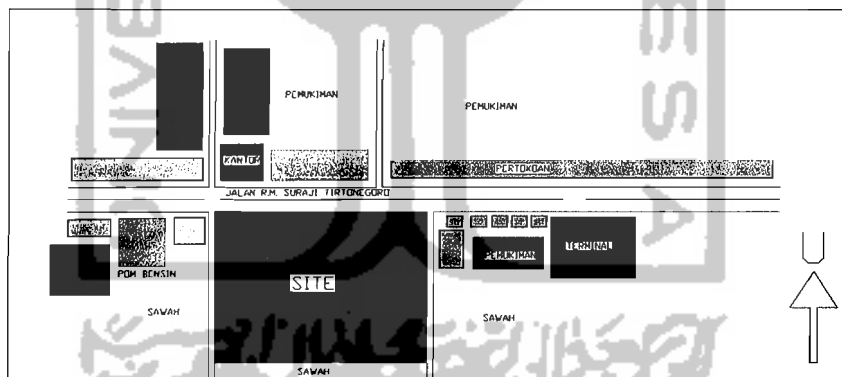
Sesuai dengan kebijaksanaan umum pengembangan kota Klaten, maka site terpilih terletak di Kecamatan Klaten Selatan tepatnya di Desa Trunuh. Site terletak disebelah Barat dari pusat kota dan merupakan kawasan pengembangan zona perdagangan sesuai dengan RUTRK Kabupaten Klaten. Site berada pada jalur arteri primer yaitu Jalan Dr. R.T. Suraji Tirtonegoro dan berdekatan dengan Terminal Bendo Gantungan sehingga memudahkan akses pencapaian ke bangunan.



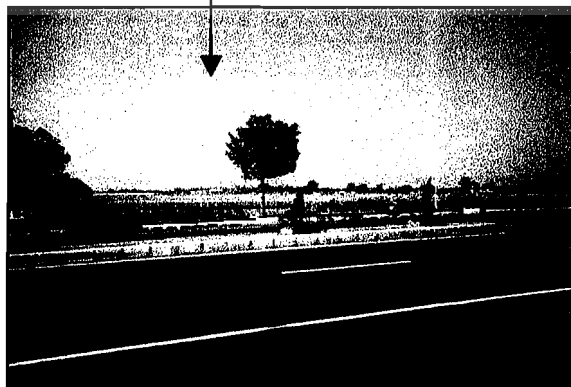
Gambar 2.3. Peta Klaten Selatan



Gambar 2.4. Peta Desa Trunuh



Gambar 2.5. Peta Site



Gambar 2.6. Foto Site

A. Kondisi Site

Kondisi site pada lokasi pembangunan Pusat perbelanjaan di Kota Klaten adalah sebagai berikut :

1. Memiliki sarana infrastruktur yang memadai (jaringan listrik, telepon, air bersih)
2. Memiliki kedekatan dengan pusat Kota Klaten
3. Memiliki kedekatan dengan Terminal Bendo Gantungan
4. Dilalui oleh jalan arteri primer (Jln Dr. R.T. Suraji Tirtonegoro)
5. Memiliki sarana dan prasarana transportasi yang memadai.
6. Disekitar site terdapat pertokoan dan pemukiman penduduk yang selain berfungsi sebagai tempat tinggal juga sebagai toko.

B. Luas Site.

Luas site yaitu 12.000 m²

C. Batasan Site

- a. Sebelah Utara : Jalan Dr. R.T. Suraji Tirtonegoro
- b. Sebelah Selatan : Sawah dan pemukiman penduduk
- c. Sebelah Timur : Pertokoan dan pemukiman penduduk
- d. Sebelah Barat : Pertokoan dan Sawah

D. Potensi Site

- a. Memiliki kedekatan dengan pusat Kota Klaten

Terletak disebelah barat dari pusat kota. Pusat-pusat perdagangan jumlahnya belum terlalu banyak, sehingga dengan adanya Pusat perbelanjaan di lokasi tersebut diharapkan dapat menjadi pemicu munculnya aktifitas perdagangan di sekitarnya dan pemicu pengembangan kota kearah barat.

- b. Dilalui oleh Jalan Jogja-Solo.

Jalan Jogja-Solo merupakan jalan 2 arah dengan lebar masing-masing jalan kurang lebih 10 meter memungkinkan aksesibilitas yang sangat baik menuju lokasi.



- c. Memiliki sarana infrastruktur yang memadai.
Di sekitar lokasi sudah terdapat jaringan listrik, jaringan telepon dan jaringan air bersih.
- d. Memiliki sarana dan prasarana transportasi yang memadai.
Lokasi terpilih dekat dengan terminal, sehingga orang yang akan datang ke Pusat perbelanjaan tersebut tidak akan kesulitan mengaksesnya.
- e. Memiliki prospek site yang cerah.
Zona di sekitar site menurut RUTRK Kabupaten Klaten merupakan zona campuran (zona kesehatan, zona pendidikan, zona pemukiman, dll) sehingga semakin banyak pusat-pusat kegiatan. Dan semakin banyak pusat kegiatan di sekitar lokasi maka semakin banyak pengunjung yang datang ke Pusat perbelanjaan tersebut.

4. Kependudukan Kota Klaten.

Jumlah penduduk Kota Klaten tahun 2003 sebesar 123.103 jiwa dengan prosentase pertumbuhan 1,1% pertahun, maka dapat dihitung jumlah penduduk pada 13 tahun yang akan datang (tahun 2003 – 2013) dengan menggunakan Rumus Bunga Berganda yaitu sebagai berikut :

$$P_t = P_o (r + 1)^n$$

Dimana :

P_t = Jumlah penduduk pada tahun yang dihitung

P_o = Jumlah penduduk pada tahun dasar (data tahun terakhir)

r = Angka laju pertumbuhan penduduk

n = Selisih tahun rencana dengan tahun dasar

Dengan formula tersebut, maka jumlah penduduk di masa mendatang (2013) adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P_t &= P_o (r + 1)^n \\ &= 123.103 (1,1\% + 1)^{10} \\ &= 123.103 (1,1156) \\ &= 137.334 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

Dari data kependudukan Kota Klaten yang ada sampai tahun 2013 yaitu 137.334 jiwa, maka kota Klaten masih membutuhkan fasilitas perdagangan sehingga memungkinkan dibangun pusat perbelanjaan dengan skala distrik/wilayah dengan jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 jiwa.

5. Fasilitas Perdagangan Kota Klaten.

Fasilitas perdagangan yang ada di Kota Klaten berupa pasar, kios/toko, pertokoan, supermarket. Fasilitas yang berupa kios/toko/warung, letaknya menyebar disekitar pemukiman penduduk maupun pada daerah perdagangan, sedangkan pasar dan pertokoan hanya terdapat pada daerah perdagangan strategis. Mengenai jumlah fasilitas perdagangan di Klaten dapat dilihat pada tabel 1.6.

- **Pasar**



Pasar berfungsi sebagai tempat yang penting dalam penyaluran barang. Sesuai dengan perkembangan pembangunan maka banyak bermunculan pasar-pasar baik pasar yang didirikan oleh pemerintah maupun perorangan. Jumlah pasar di Kota Klaten ada 10 buah dengan rincian yaitu : 8 pasar pemerintah dan 2 pasar perorangan. Pasar-pasar tersebut menjual barang kebutuhan sehari-hari dan biasanya digunakan oleh pedagang kecil untuk “kulakan” barang dagangan.

Gambar 2.7. Pasar di Klaten

- **Pertokoan**

Fasilitas pertokoan cenderung berkembang dipinggir jalan yang mempunyai aksesibilitas tinggi dengan skala lingkungan ataupun skala regional. Pertokoan tersebut paling banyak terdapat di Jalan Pemuda dan Jalan Veteran berderet di sepanjang sisi jalan dengan berbagai macam ukuran besar maupun kecil.



Gambar 2.8. Pertokoan di Klaten

- Swalayan

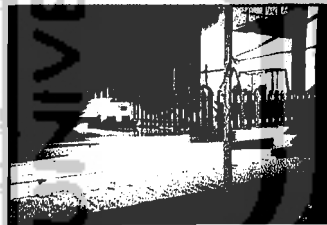
Di Kota Klaten ada 5 buah swalayan yaitu Swalayan Mitra, Laris, Viva, Amigo, Amigo. Swalayan ini menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari (pakaian, sepatu dan perlengkapan). Dari kelima swalayan tersebut Mitra swalayan adalah yang terbaru, terletak di Kecamatan Klaten Utara disebelah Timur Matahari Plaza Klaten.



Gambar 2.9 Mitra Swalayan

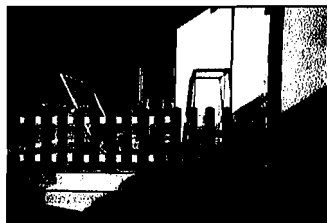
Analisa Mitra Swalayan

1. Mitra Swalayan sangat tidak aksesibel, karena pada entrance terdapat tangga yang cukup tinggi dengan 9 tanjakan dan tidak ada ramp sama sekali sehingga mustahil para difabel (pengguna kursi roda) dapat mengakses bangunan tersebut secara mandiri. Lantai cukup licin sehingga berbahaya bagi difabel yang memakai krek.



Gambar 3.0 Entrance Mitra Swalayan

2. Sudah terdapat sarana rekreasi, tetapi hanya sederhana yaitu berupa tempat penitipan anak yang diletakkan di depan pintu masuk sehingga bisa mengganggu sirkulasi disaat banyak pengunjung.



Gambar 3.1 Ruang bermain anak pada Mitra Swalayan

- Plaza

Di Kota Klaten baru terdapat satu buah plaza yaitu Matahari Plaza terletak di pusat kota Klaten tepatnya di Jalan Pemuda Kecamatan Klaten Tengah. Pusat perbelanjaan ini menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari dilengkapi supermarket dan sarana rekreasi (timezone)



Matahari Plaza merupakan landmark dari Kota Klaten, karena masyarakat Klaten belum merasa puas jalan-jalan di Klaten apabila belum mengunjungi pusat perbelanjaan tersebut.

Gambar 3.2. Matahari Plaza Klaten

Pusat perbelanjaan ini keberadaannya belum bisa menunjang perekonomian masyarakat Klaten karena diperuntukan untuk kalangan menengah atas sedangkan di Klaten didominasi kalangan menengah kebawah. Kalangan menengah atas lebih suka berbelanja ke Yogyakarta atau ke Solo, Masyarakat menengah bawah mengunjungi Matahari Plaza Klaten hanya untuk jalan-jalan karena uang mereka tidak cukup untuk berbelanja.

I. Studi Kasus

1. Aksesibilitas dalam Pusat Perbelanjaan.

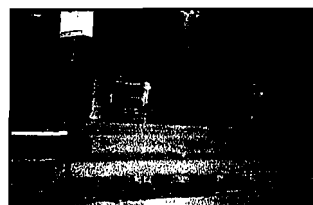
A. Matahari Plaza Klaten

Matahari Plaza Klaten terletak di pusat Kota Klaten tepatnya di Jalan Pemuda. Bangunan dari Matahari Plaza menghadap kearah Utara. Matahari Plaza Klaten merupakan pusat perbelanjaan terbesar di Klaten sebagai *one stop shopping center* yang menyediakan segala kebutuhan masyarakat, khususnya masyarakat Klaten.

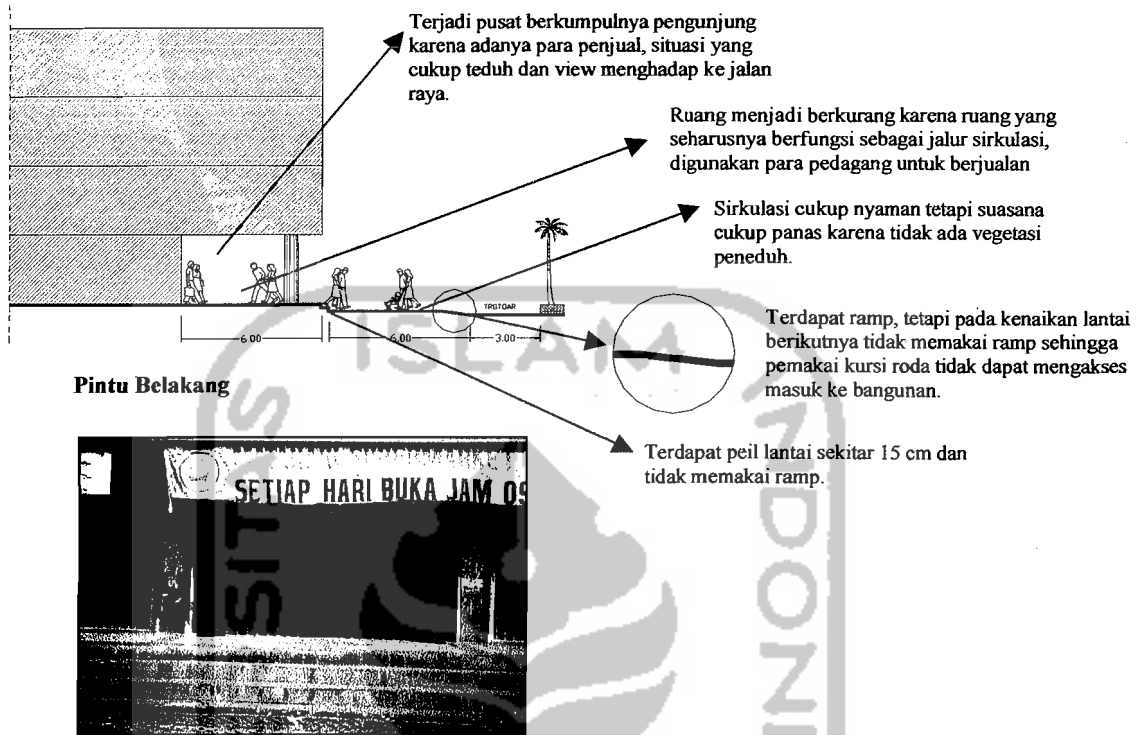
Analisa matahari plasa Klaten :

1. Bangunan terdiri dari 4 lantai. Akses untuk mencapai setiap lantai menggunakan elevator, tidak ada tangga ataupun ramp untuk mengaksesnya sehingga para difabel tidak bisa naik ke lantai atas.
2. Pintu masuk ada tiga buah, yaitu dari arah depan (Utara), dari arah belakang (Selatan), dan dari arah samping kanan (Barat)

Pintu Depan



Gambar 3.3. Pintu masuk bagian depan



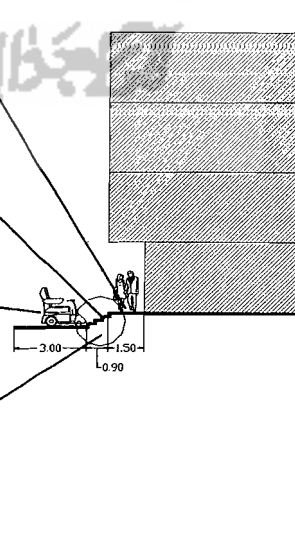
Gambar 3.4. Pintu masuk bagian belakang

Jalur sirkulasi cukup memadai, tetapi sering terganggu dengan benda-benda milik pedagang (sapu, bak sampah) yang terletak di jalur tersebut.

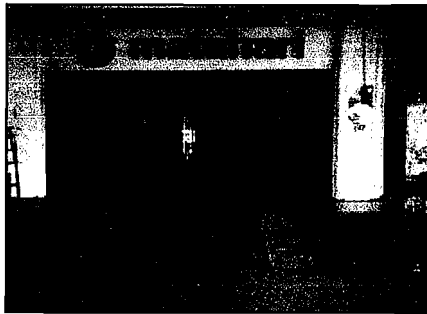
Tidak terjadi pemusatan pengunjung karena keadaan disekitar tangga panas akibat sinar matahari.

Ruang digunakan sebagai parkir motor, situasi cukup padat karena bersebelahan dengan Pasar Umum Klaten

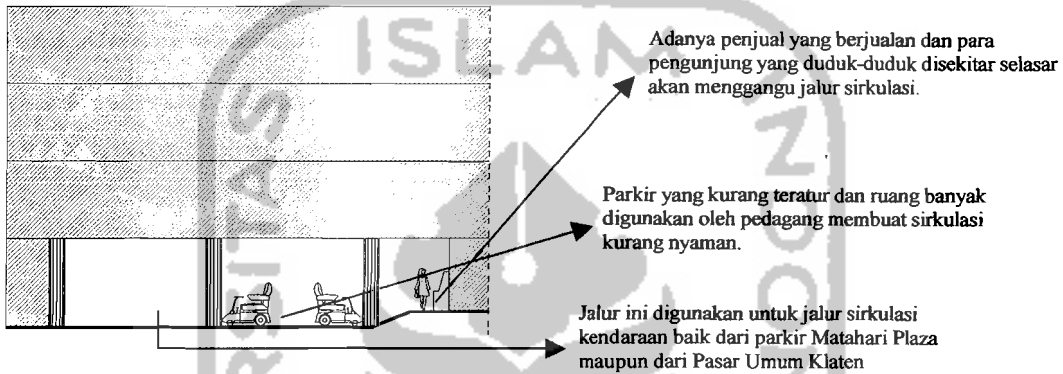
Adanya perbedaan ketinggian lantai tidak memungkinkan para pengguna kursi roda dapat mengakses bangunan tersebut.



Pintu Samping



Gambar 3.5 Pintu masuk bagian samping

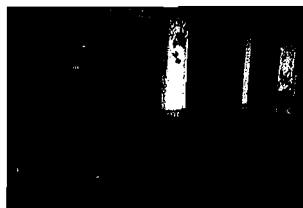


- Pintu masuk cukup aksesibel tetapi untuk mencapai entrance tersebut kurang aksesibel karena terdapat perbedaan ketinggian lantai yang cukup tinggi. Untuk orang normal hal tersebut tidak menjadi masalah tetapi bagi masyarakat difabel (khususnya pemakai kursi roda) itu akan menjadi masalah yang besar.
- Di pintu depan ada perbedaan ketinggian lantai sekitar 30 cm dan tidak ada ramp. (lihat gbr. 3.3)
- Di pintu belakang ada perbedaan ketinggian lantai sekitar 1 m dan tidak ada ramp.



Gambar 3.6. Tangga bagian belakang tanpa ramp

- Di pintu samping ada perbedaan ketinggian lantai sekitar 60 cm. Disini sudah terdapat ramp dengan lebar 1 m, tetapi ramp tersebut mempunyai kemiringan yang cukup tajam karena memang ramp tersebut dibuat untuk jalur pemasok barang bukan untuk para difabel.



Gambar 3.7. Pintu samping dengan ramp kecil

3. Sudah terdapat arena bermain (Timezone) sebagai perwujudan tempat rekreasi, terdapat di lantai 2 dengan luas 22,5 m X 13,5 m.

4. Fasilitas parkir untuk sepeda motor ada 3 buah yaitu :

- Di bagian depan dari Matahari Plaza.



Parkir motor bagian depan,
kapasitas sekitar 80 motor.

Gambar 3.8 parkir bagian depan

- Di bagian samping kanan dari Matahari Plaza.



Gambar 3.9 Parkir bagian samping

- Di bagian belakang dari Matahari Plaza



Gambar 4.0. Parkir bagian belakang

Keadaan parkir cukup semrawut terutama parkir di bagian samping kanan dan belakang Matahari Plaza karena langsung bersebelahan dengan pasar umum Klaten.

Parkir mobil ada di samping kanan Matahari plaza bersebelahan dengan parkir motor sebelah samping kanan. Kondisinya cukup teratur.



Gambar 4.1. parkir mobil

B. Pasar Gede Surakarta

Pasar Gede merupakan fasilitas perdagangan yang didirikan di area seluas 10.421 ha, berlokasi di persimpangan jalan dari kantor gubernur yang sekarang bernama Balai Kota Surakarta. Seiring perkembangan waktu, pasar ini menjadi terbesar dan termegah di Surakarta.



Gbr 4.2 Pasar Gede Surakarta

Pasar Gede terdiri dari dua bangunan yang terpisah. Masing-masing terdiri dari dua lantai. Pintu di bangunan utama terlihat seperti atap singgasana yang kemudian diberi nama Pasar Gede.



Bangunan kedua dari Pasar Gede digunakan untuk kantor DPU yang sekarang digunakan sebagai pasar buah.

Pasar Gede merupakan sarana perbelanjaan yang mempunyai fasilitas aksesibilitas yang baik yaitu tersedianya guiding block sebagai pengarah bagi tuna netra dan ramp untuk para pengguna kursi roda.



Guiding block tersebut keadaannya kurang baik. Di bagian depan pintu masuk, guiding block sudah tertutup untuk area parkir. Di bagian dalam pasar, guiding block sudah sangat kotor dan tertutup oleh para pedagang yang menggelar barang dagangannya pada jalur tersebut.

Gbr 4.3 Guiding Block di Pasar Gede



Ramp yang ada di Pasar Gede kemiringannya cukup tajam dan tidak ada pegangan tangan sehingga membahayakan bagi pengguna khususnya para pengguna kursi roda dan wanita.

Gbr 4.4 Ramp di Pasar Gede

Universal design tercipta bukan hanya dengan penyediaan jalur-jalur aksesibilitas saja, akan tetapi kepedulian dari masyarakat sekitar sangat penting perannya. Walaupun keadaan fasilitas aksesibilitasnya kurang nyaman, namun Pasar Gede sudah merupakan terobosan baru demi terwujudnya *Universal Design*.

2. Fasilitas pada Pusat Perbelanjaan.

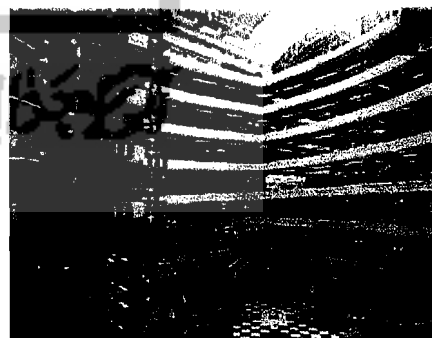
A. Mal Ciputra Jakarta

Merupakan gedung berlantai 18 yang terdiri dari pusat perbelanjaan dengan luas bersih 50330 m² dan hotel dengan 338 kamar. Mal Ciputra Jakarta hadir di pusat kesibukan Jakarta Barat sebagai one stop shopping center yang menyediakan segala kebutuhan. Penyewa dari pusat perbelanjaan Mal Ciputra Jakarta adalah :

- 53 % penyewa utama, antara lain : Matahari, Hero, 4 Bioskop studio 21, toko buku Gramedia dan Gunung Agung, serta 1 pusat jajanan.
- 47 % penyewa eceran.



Gambar 4.5. Mall Ciputra Jakarta



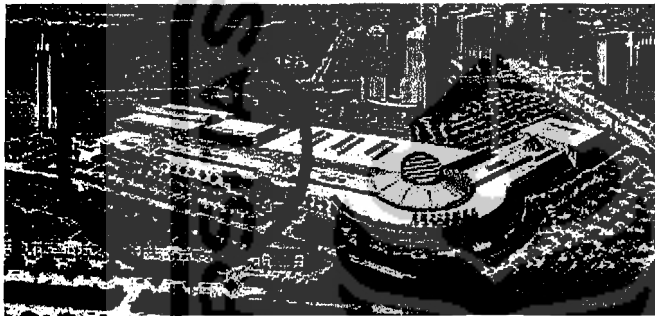
Gambar 4.6. Single Corridor pada Mal Ciputra

Mal Ciputra Jakarta memiliki satu keunikan, yaitu mal dengan single-corridor, sehingga seluruh toko berhadap-hadapan muka, yang

memudahkan pengunjung untuk mengingat lokasi toko, dan terlihat jelas melalui pandangan mata.

B. Pakuwon Trade Centre.

Pakuwon Trade Centre merupakan pusat perbelanjaan terbesar dan terpadu dengan fasilitas dan kualitas bertaraf internasional di Surabaya Barat. Dibangun di atas lahan seluas 30 hektar, Pakuwon menjadi satu-satunya One Stop Shopping Center terbesar dan terluas di Surabaya.



Gambar 4.7. Pakuwon Trade Center



Fasilitas yang ada pada pusat perbelanjaan ini antara lain :

1. Cineplex
2. Convention Hall



3. Pertokoan

4. Departemen Store
5. Timezone
6. Supermarket



7. International Food Court
8. Traditional Food Court
9. Restoran



C. Mal Ciputra Semarang.

Mal Ciputra Semarang merupakan pusat perbelanjaan dengan konsep mal. Berbagai sarana belanja dan rekreasi menempati 124 unit toko yang berada di bangunan berlantai 3 ini. Dilengkapi fasilitas fast food restaurant, Supermarket, Book Store, Department Store dan Cineplex, Playland, Food Court.



Gambar 4.8. Mal Ciputra Semarang

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dalam hal fasilitas yang terdapat dalam ketiga Pusat Perbelanjaan diatas adalah sebagai berikut :

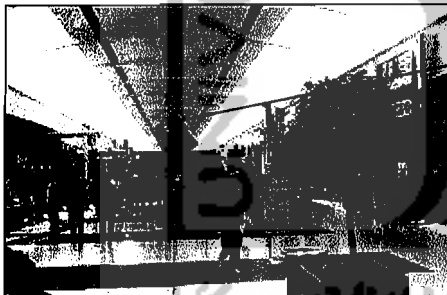
No	Nama Pusat Perbelanjaan	Fasilitas Belanja	Fasilitas Rekreasi	Fasilitas Penunjang
1	Mall Ciputra Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> - Retail - Dept. Store - Book Store - Supermarket 	<ul style="list-style-type: none"> - Mega dunia sega - Bioskop - Arena permainan anak - Restoran 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang pameran - Atrium - Ruang informasi - Ruang ibu dan bayi - Tempat penitipan anak - Musholla - Parkir
2	Pakuwon Trade Centre	<ul style="list-style-type: none"> - Supermarket - Dept. Store - Book Store 	<ul style="list-style-type: none"> - Cineplex - Food Court - Timezone - Restoran 	<ul style="list-style-type: none"> - Convention Hall - Parkir
3	Mall Ciputra Semarang	<ul style="list-style-type: none"> - Toko - Supermarket - Dept. Store - Book Store 	<ul style="list-style-type: none"> - Fast Food Restoran - Cineplek 	<ul style="list-style-type: none"> - Atrium - Parkir

3. Penciptaan Suasana Rekreatif pada Pusat Perbelanjaan.

Lukisan pada dinding yang terdapat pada entrance komplek perbelanjaan dapat memberikan suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan tersebut. (Southland Shopping Centre)

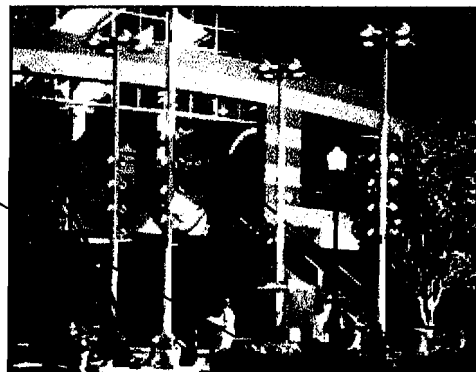


Penanaman vegetasi diatas atap dak dapat menambah suasana rekreatif dalam pusat perbelanjaan, terutama sebagai view dari luar menuju tapak. (Southland Shopping Centre)

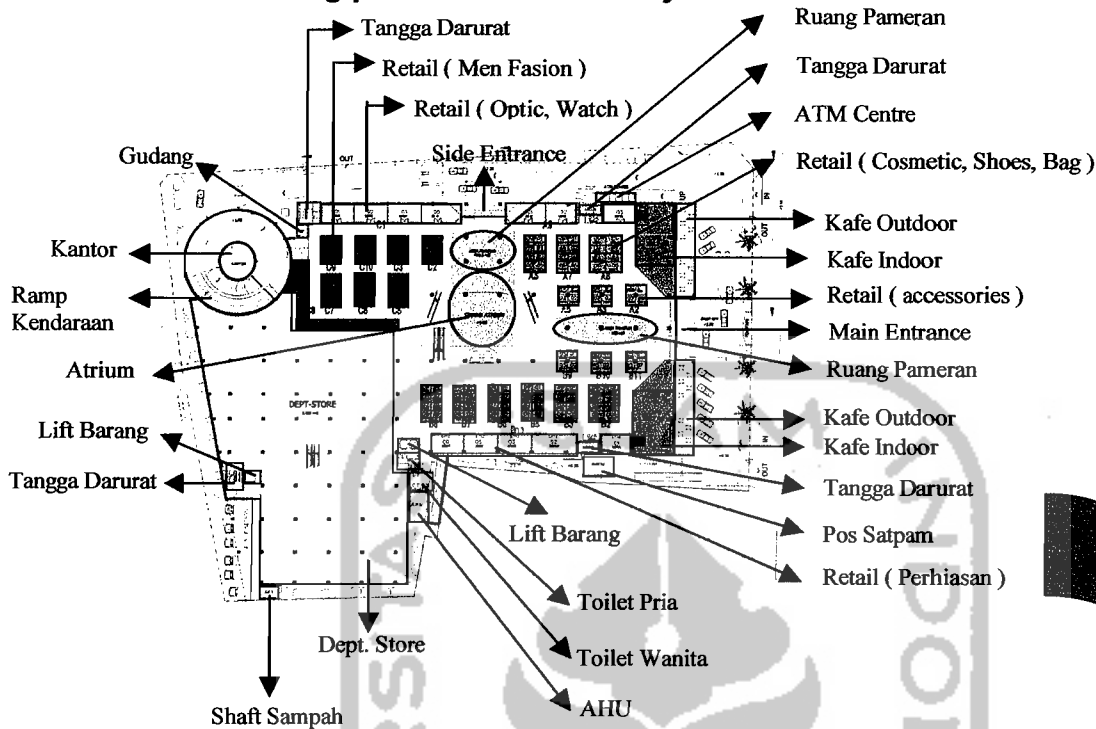


Dekorasi menyesuaikan momen-momen tertentu (hari natal, idul fitri, dll) akan menciptakan suasana rekreatif dalam suatu pusat perbelanjaan. (Westfield Shopping Centre)

Dengan adanya ruang duduk pengunjung dapat beristirahat untuk meminimalkan kelelahan. Tempat duduk dibuat dengan bentuk yang unik, misal menyerupai buah-buahan sehingga dapat menciptakan suasana rekreatif. (The Park Shopping Centre)



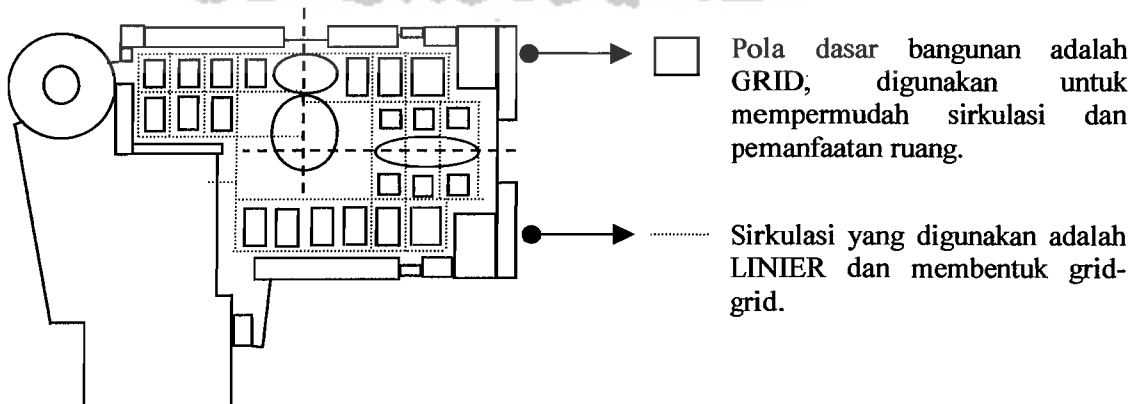
4. Pola Ruang pada Pusat Perbelanjaan.

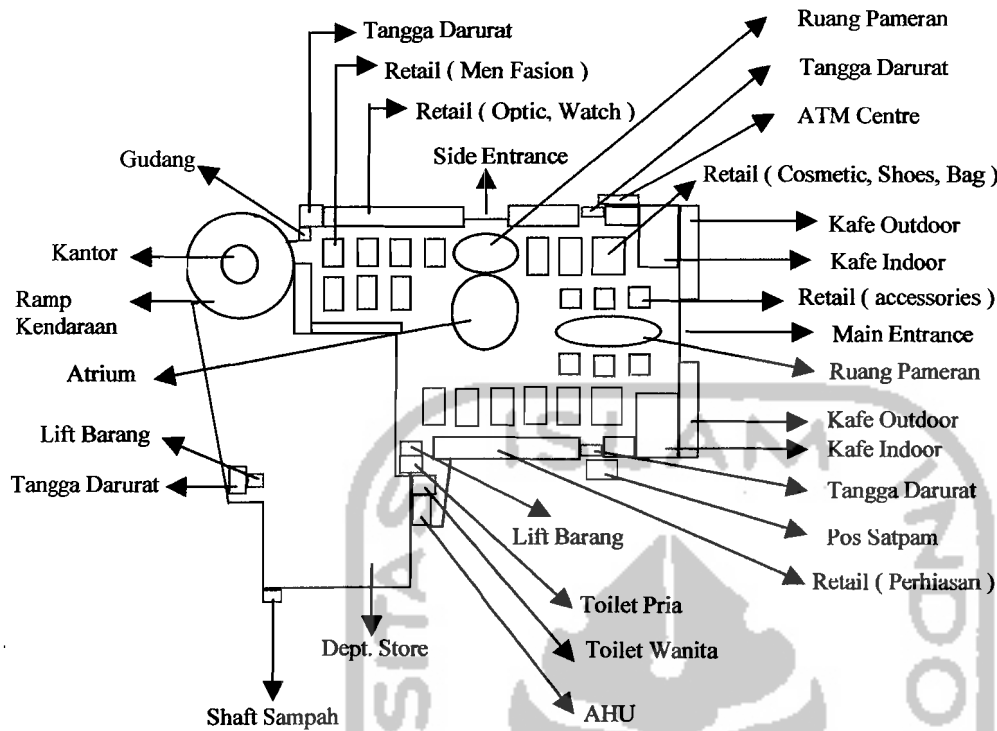


Gambar 4.9. Denah Lt Dasar Solo Grand Mall

Ruang terdiri dari Retail-retail sebagai fasilitas belanja, Kafe sebagai fasilitas rekreasi dan Department Store sebagai ruang yang mengarahkan pengunjung untuk melewati semua retail.

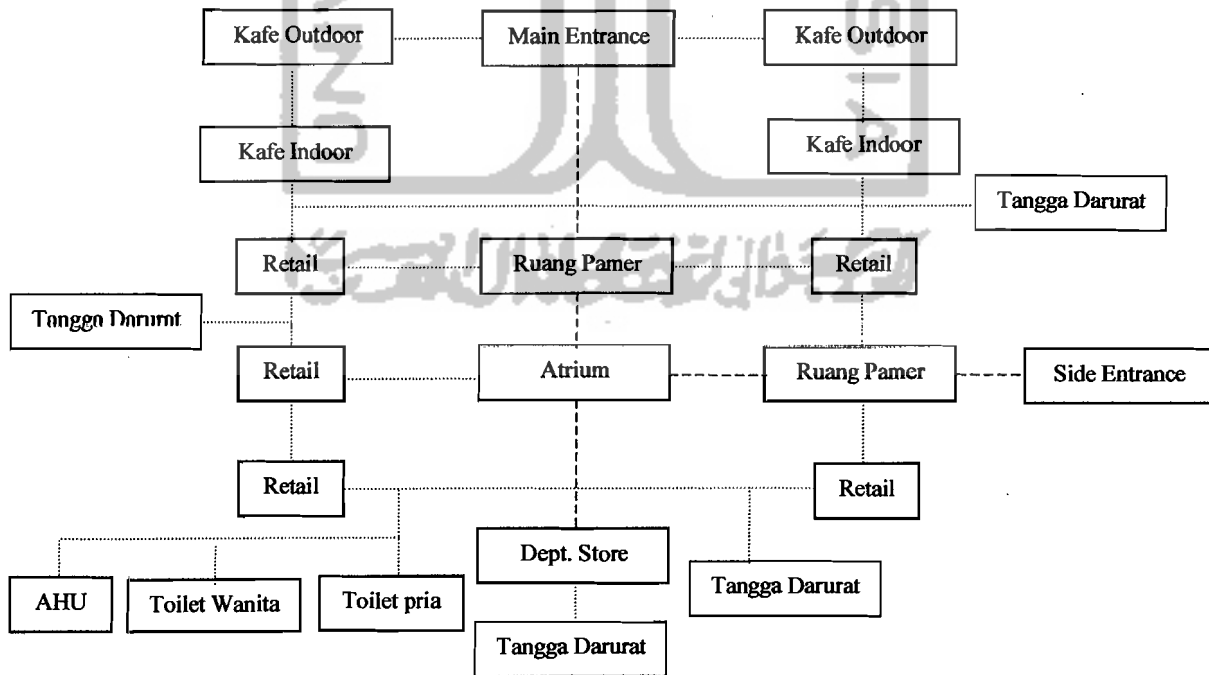
Retail-retail dikelompokkan sesuai dengan jenis barang dagangan (retail tas, sepatu, optik, dll) untuk memudahkan pengunjung mencari barang yang akan dibeli.





- ENTRANCE dicapai melalui 2 arah yaitu arah samping dan arah depan untuk menyebarkan pengunjung.
- Terdapat RUANG PAMERAN yang merupakan ruang transisi dari entrance menuju retail.
- ATRIUM digunakan sebagai ruang terbuka didalam ruangan. Dengan adanya atrium pengunjung dapat mengetahui ruang dilantai atas tanpa harus naik menuju lantai tersebut.
- DEPARTMENT STORE merupakan ruang untuk mengarahkan sirkulasi pengunjung agar melewati semua retail.

DIAGRAM RUANG SOLO GRAND MALL



AKSESIBILITAS PUSAT PERBELANJAAN

- Untuk memudahkan para pengguna kursi roda dalam bermobilitas digunakan RAMP untuk mengatasi perbedaan ketinggian lantai.
- Lantai dengan GUIDING BLOCK dan penanda dengan HURUF BRAILLE akan memudahkan para tuna netra bermobilitas.
- LIFT sebagai alat transportasi vertikal harus dapat diakses oleh pengguna kursi roda.
- Lebar SELASAR minimal harus dapat dilalui oleh 2 pengguna kursi roda.

POLA RUANG DALAM PUSAT PERBELANJAAN

- ATRIUM berfungsi sebagai ruang publik dalam pusat perbelanjaan.
- DEPT. STORE, SUPERMARKET merupakan ruang magnet dalam pusat perbelanjaan.
- Adanya pengelompokan RETAIL berdasarkan barang dagangan yang dijual akan memudahkan para pengunjung dalam mencari barang yang akan dibeli.
- Dengan adanya VOID semua retail dapat mudah terlihat dari setiap lantai sehingga akan lebih efisien bagi pengunjung karena lebih mudah menemukan retail mana yang akan dituju.

PENCIPTAAN SUASANA REKREATIF DALAM PUSAT PERBELANJAAN

- Penggunaan detail-detail ornamen (misal : lukisan dinding) sebagai dekorasi penambah kesan rekreatif.
- Penanaman vegetasi di atas atap dak, selain untuk mengurangi radiasi panas matahari juga dapat digunakan sebagai view dari luar ke tapak sehingga memunculkan suasana rekreatif.
- Penggunaan dekorasi menyesuaikan momem-momen tertentu (idul fitri, natal, dll)
- Pemakaian sculpture buah-buahan/binatang pada furniture akan menambah suasana rekreatif.

KESIMPULAN

STUDI KASUS

61

FASILITAS DALAM PUSAT PERBELANJAAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari studi kasus untuk fasilitas yang ada dalam pusat perbelanjaan.

Fasilitas Belanja	Fasilitas Rekreasi	Fasilitas Penunjang
<ul style="list-style-type: none">- Toko- Dept. Store- Kios- Supermarket	<ul style="list-style-type: none">- Arena permainan anak- Restoran- Food Court- Timezone	<ul style="list-style-type: none">- Ruang pameran- Atrium- Ruang informasi- Tempat penitipan anak- Musholla- Parkir

KEBUTUHAN RUANG

Keterangan :

- Tulisan berwarna hitam = ruang di dalam bangunan
- Tulisan berwarna merah = ruang di luar bangunan

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL	
FASILITAS BELANJA	- Department store kecil	- R. Jual	2 ruang	1469 m ²	1469 m ² x 2 = 2938 m ²	3059,5 m ²	
		- Kasir	4 ruang	4 m ² / ruang	4 m ² x 4 = 16 m ²		
		- Fitting room	2 unit (4 ruang)	6,75 m ² / unit	6,75 m ² x 2 = 13,5 m ²		
		- Gudang	2 unit (3 ruang)	46 m ² / unit	46 m ² x 2 = 92 m ²		
	- Supermarket	- R. Jual	1 ruang (500 orang)	2 m ² / orang	2 m ² x 500 = 1000 m ²		1083,75 m ²
		- Kasir	6 ruang	2,625 m ² / ruang	2,625 m ² x 6 = 15,75 m ²		
		- R. antri bayar	1 ruang	60 m ² / ruang	60 m ² x 1 = 60 m ²		
		- R. penitipan barang	2 ruang	4 m ² / ruang	4 m ² x 2 = 8 m ²		
		- Gudang sewa	4 ruang	9,6 m ² / ruang	9,6 m ² x 4 = 38,4 m ²		
		- R. servis	1 ruang	53 m ² / ruang	53 m ² x 1 = 53 m ²		
	- Toko / Retail	- Unit A	60 ruang	18 m ² / ruang	18 m ² x 60 = 1080 m ²		2528,4 m ²
		- Unit B	6 ruang	20 m ² / ruang	20 m ² x 6 = 120 m ²		
- Unit C		8 ruang	42 m ² / ruang	42 m ² x 8 = 336 m ²			
- Stand terbuka		1 unit (3 ruang)	270 m ² / unit	270 m ² x 1 = 270 m ²			
- Sirk 20 %		-	20 % / lantai	361,2 m ² x 2 = 722,4 m ²			
- Kios	- Kios	286 unit	9 m ² / unit	9 m ² x 286 = 2574 m ²	3603,6 m ²		
	- Sirk 20 %	-	20 % / lantai	514,8 m ² x 2 = 1029,6 m ²			

KERLUTIHAN RUANG

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL
FASILITAS REKREASI	- Food Court Outdoor	- R. Makan	1 ruang (200 orang)	640 m ² / ruang	640 m ² x 1 = 640 m ²	736 m ²
		- R. Jualan	6 ruang	6 m ² / ruang	6 m ² x 6 = 36 m ²	
		- Toilet	1 ruang	60 m ² / ruang	60 m ² x 1 = 60 m ²	
	- Food Court Indoor	- R. Makan	1 ruang (200 orang)	333 m ² / ruang	333 m ² x 1 = 333 m ²	702 m ²
		- Counter	6 ruang	42 m ² / ruang	42 m ² x 6 = 252 m ²	
- Sirk 20 %		-	20 %	20 % x 585 m ² = 117 m ²		
- Kafetaria	- R. Makan	1 unit (7 ruang)	385 m ² / unit	385 m ² x 1 = 385 m ²	385 m ²	
- Arena Bermain	- R. Bermain	1 ruang (250 orang)	2 m ² / orang	2 m ² x 250 = 500 m ²	515 m ²	
	- T. Beli Tiket	1 ruang	6 m ² / ruang	6 m ² x 1 = 6 m ²		
	- Gudang	1 ruang	9 m ² / ruang	9 m ² x 1 = 9 m ²		
FASILITAS PENUNJANG	- Ruang Bermain Anak	- R. Bermain	1 ruang	144 m ² / ruang	144 m ² x 1 = 144 m ²	150 m ²
		- Kasir	1 ruang	6 m ² / ruang	6 m ² x 1 = 6 m ²	
	- R. Penerima	- Hall depan	1 ruang	87 m ² / ruang	87 m ² x 1 = 87 m ²	927 m ²
		- Hall utama	1 ruang (200 orang)	1,2 m ² / orang	1,2 m ² x 200 = 240 m ²	
		- R. Pameran	1 ruang (500 orang)	1,2 m ² / orang	1,2 m ² x 500 = 600 m ²	
	- R. Pengelola	- R. Pimpinan	1 ruang	15 m ² / ruang	15 m ² x 1 = 15 m ²	

KERLUTIHAN RUANG

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL
	- R. MEE	<ul style="list-style-type: none"> - R. Staff - R. Informasi - R. Operator - R. Rapat - R. Tamu - CCTV - Gudang - Sirk 20 % - R. AHU - R. Mesin AC - Ground Water Tank - R. Pompa - Genset - R. Trafo - Gardu PLN - Shaft AC - S. Plumbing - S. Elektrikal 	<ul style="list-style-type: none"> 4 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang - 1 ruang / lantai 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 1 ruang 2 ruang / lantai 2 ruang / lantai 2 ruang / lantai 	<ul style="list-style-type: none"> 6 m² / ruang 6 m² / ruang 6 m² / ruang 18 m² / ruang 12 m² / ruang 15 m² / ruang 11 m² / ruang 20 % 12 m² / ruang 36 m² / ruang 54 m² / ruang 36 m² / ruang 110 m² / ruang 27,5 m² / ruang 42,5 m² / ruang 0,48 m² / ruang 0,48 m² / ruang 0,48 m² / ruang 	<ul style="list-style-type: none"> 6 m² x 4 = 24 m² 6 m² x 1 = 6 m² 6 m² x 1 = 6 m² 18 m² x 1 = 18 m² 12 m² x 1 = 12 m² 15 m² x 1 = 15 m² 11 m² x 1 = 11 m² 20 % x 107 m² = 21,4 m² 12 m² x 1 x 4 = 48 m² 36 m² x 1 = 36 m² 54 m² x 1 = 54 m² 36 m² x 1 = 36 m² 110 m² x 1 = 110 m² 27,5 m² x 1 = 27,5 m² 42,5 m² x 1 = 42,5 m² 0,48 m² x 2 x 5 = 4,8 m² 0,48 m² x 2 x 5 = 4,8 m² 0,48 m² x 2 x 5 = 4,8 m² 	128,4 m ²

KERLUTUHAN RUANG

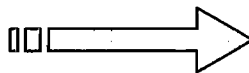
JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL		
FASILITAS SERVIS		- S. Telepon	2 ruang / lantai	0,48 m ² / ruang	0,48 m ² x 2 x 5 = 4,8 m ²	454,2 m ²		
		- S. Sampah	3 ruang / lantai	1 m ² / ruang	1 m ² x 3 x 5 = 15 m ²			
		- T. Sampah Sementara	1 ruang	36 m ² / ruang	36 m ² x 1 = 36 m ²			
		- Gudang	3 ruang	10 m ² / ruang	10 m ² x 3 = 30 m ²			
		- R. Pengangkutan barang	- Parkir	1 ruang (4 truk)	24 m ² / truk		24 m ² x 4 = 96 m ²	192 m ²
		- R. Penurunan barang	1 ruang	96 m ² / ruang	96 m ² x 1 = 96 m ²			
		- Unit Lavatory	- Lavatory Pa	2 unit / lantai	28 m ² / unit		28 m ² x 2 x 5 = 280 m ²	560 m ²
			- Lavatory Pi	2 unit / lantai	28 m ² / unit		28 m ² x 2 x 5 = 280 m ²	
		- R. Penjagaan	- Pos satpam	3 ruang	6 m ² / ruang		6 m ² x 3 = 18 m ²	18 m ²
		- Musholla	- R. Sholat	1 ruang (35 orang)	1,2 m ² / orang		1,2 m ² x 35 = 42 m ²	82 m ²
	- R. Wudhu Pa	1 ruang	20 m ² / ruang	20 m ² x 1 = 20 m ²				
	- R. Wudhu Pi	1 ruang	20 m ² / ruang	20 m ² x 1 = 20 m ²				

KEBUTUHAN RUANG

JENIS FASILITAS	SARANA	JENIS RUANG	JUMLAH RUANG (kapasitas)	STANDART LUAS RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL
	- R. Servis	- R. Telepon - R. ATM - R. Tangga - R. Tangga darurat - R. Ramp - R. Lift	1 ruang 1 ruang 2 ruang / lantai 5 ruang / lantai 1 unit / lantai 2 unit / lantai	6 m ² / ruang 6 m ² / ruang 12,75 m ² / truk 13 m ² / ruang 75,25 m ² / unit 4 m ² / unit	6 m ² x 1 = 6 m ² 6 m ² x 3 = 6 m ² 12,75 m ² x 2 x 5 = 127,5 m ² 13 m ² x 5 x 5 = 325 m ² 75,25 m ² x 1 x 5 = 376,25 m ² 4 m ² x 2 x 5 = 40 m ²	880,75 m²
	- R. Parkir pengelola	- Parkir mobil - Parkir motor - Sirk 20 %	1 ruang (25 mobil) 1 ruang (90 motor) -	10,58 m ² / mobil 1,2 m ² / motor 20 %	10,58 m ² x 25 = 264,5 m ² 1,2 m ² x 90 = 108 m ² 20 % x 372,5 m ² = 74,5 m ²	447 m²
	- R. parkir pengunjung	- Parkir mobil - Parkir motor - Sirk 20 % - Parkir mobil - Parkir motor - Sirk 20 %	1 ruang (15 mobil) 1 ruang (98 motor) - 1 ruang (45 mobil) 1 ruang (352 motor) -	10,58 m ² / mobil 1,2 m ² / motor 20 % 10,58 m ² / mobil 1,2 m ² / motor 20 %	10,58 m ² x 15 = 158,7 m ² 1,2 m ² x 98 = 117,6 m ² 20 % x 276,3 m ² = 55,26 m ² 10,58 m ² x 45 = 476,1 m ² 1,2 m ² x 352 = 422,4 m ² 20 % x 898,5 m ² = 179,7 m ²	331,56 m²
Total Luas Kebutuhan Ruang = 17862,36 m² Sirkulasi 20 % = 3572,47 m² Total = 21434,83 m²						

PENGELOMPOKAN RUANG

Department Store
 Supermarket
 Food Court Indoor
 Food Court Outdoor
 Ruang Bermain
 Ruang Bermain Anak
 Kafetaria



Ruang – ruang ini berfungsi sebagai “ Magnet “ untuk mengarahkan / menarik pengunjung agar melewati semua toko / kios

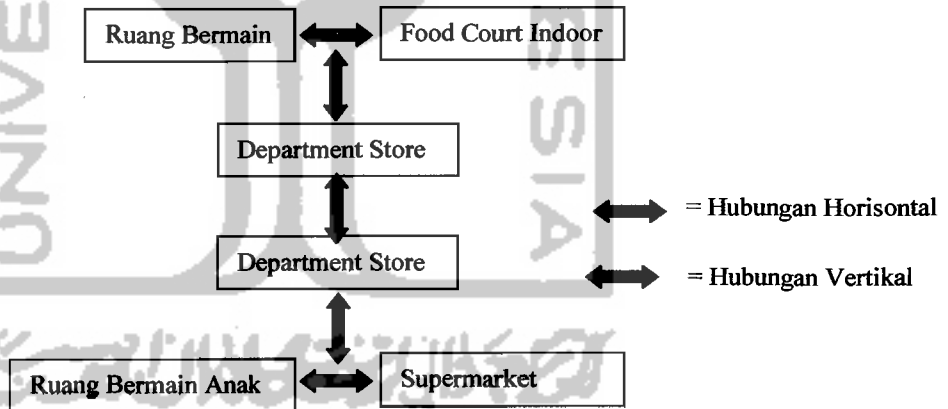
Department Store
 Supermarket
 Food Court Indoor
 Ruang Bermain
 Ruang Bermain Anak



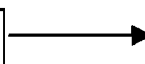
Diletakkan setelah fasilitas perbelanjaan (kios, toko) sehingga sebelum memasuki ruang magnet tersebut pengunjung terlebih dahulu dilewatkan pada kios / toko. Dengan demikian pengunjung mempunyai kesempatan melihat – lihat / berbelanja sebelum / sesudah dari ruang magnet.



Dapat dikelompokkan secara horizontal maupun vertikal.

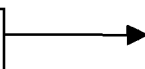


Food Court Outdoor

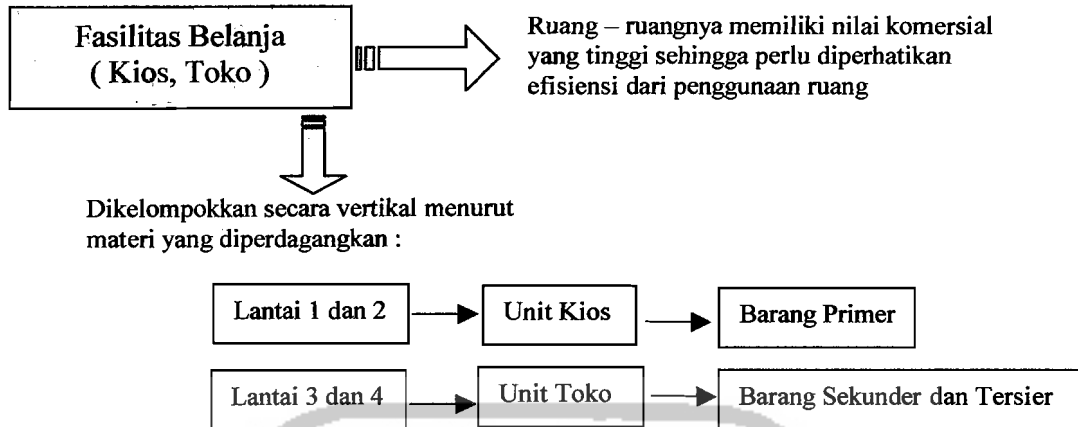


Diletakkan dekat dengan plaza sebagai fasilitas rekreasi dalam pusat perbelanjaan

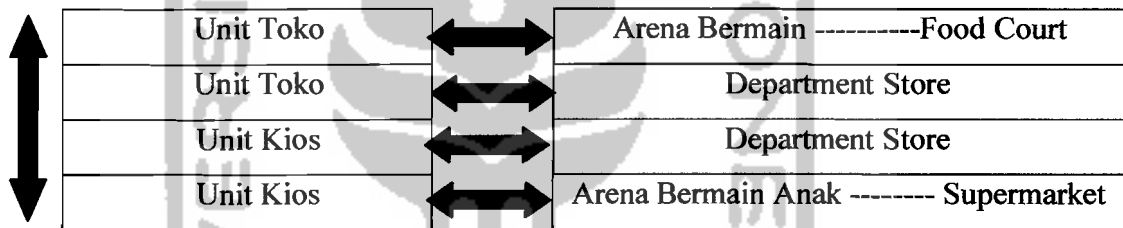
Kafetaria

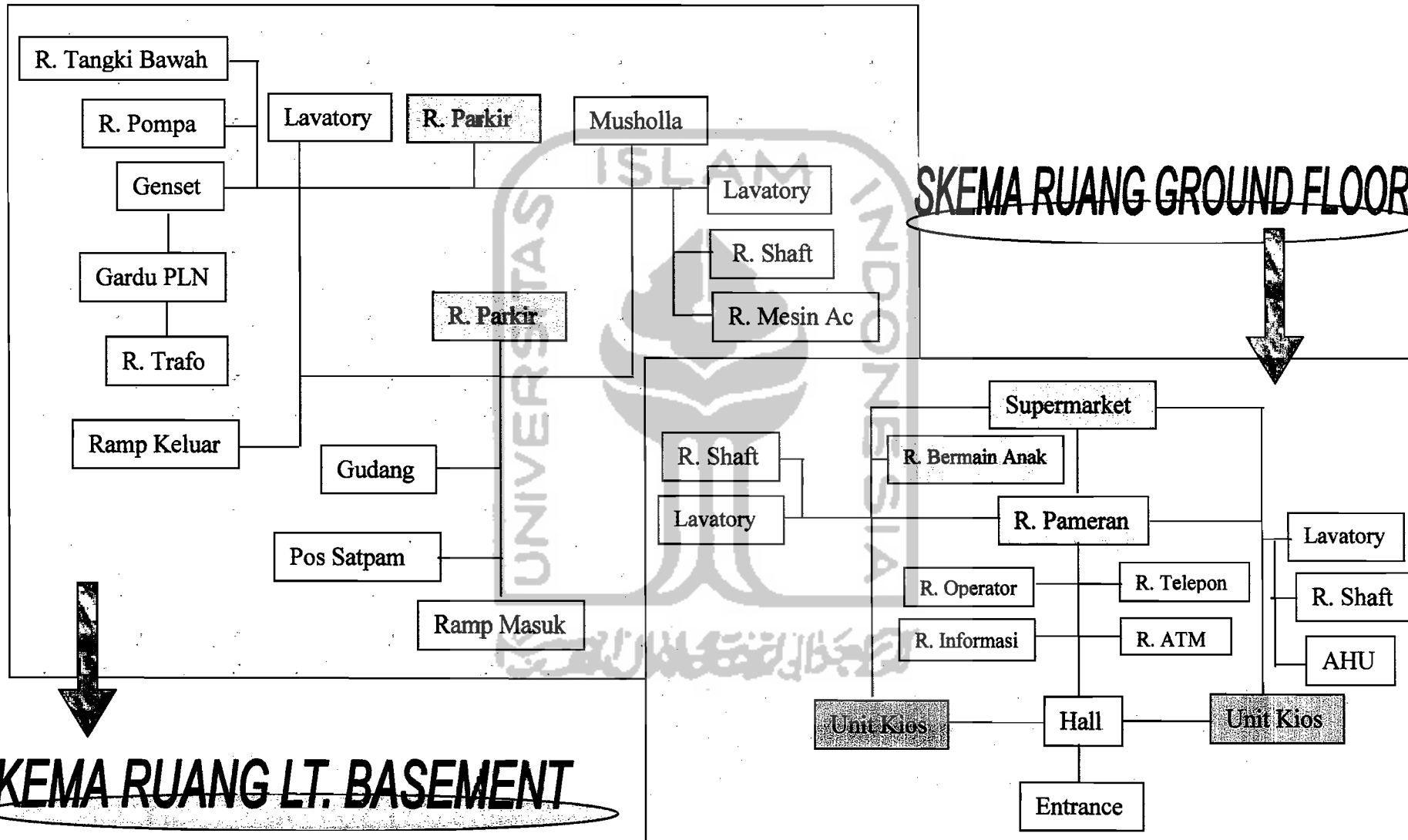


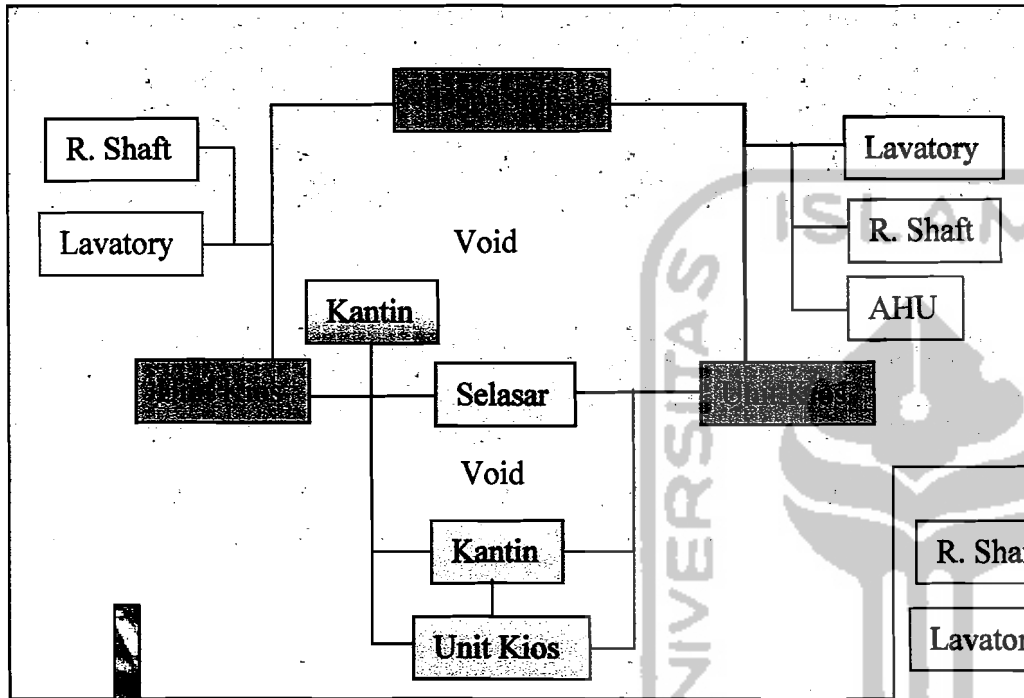
Diletakkan diantara unit kios maupun unit toko untuk mengarahkan sirkulasi pengunjung melewati semua toko



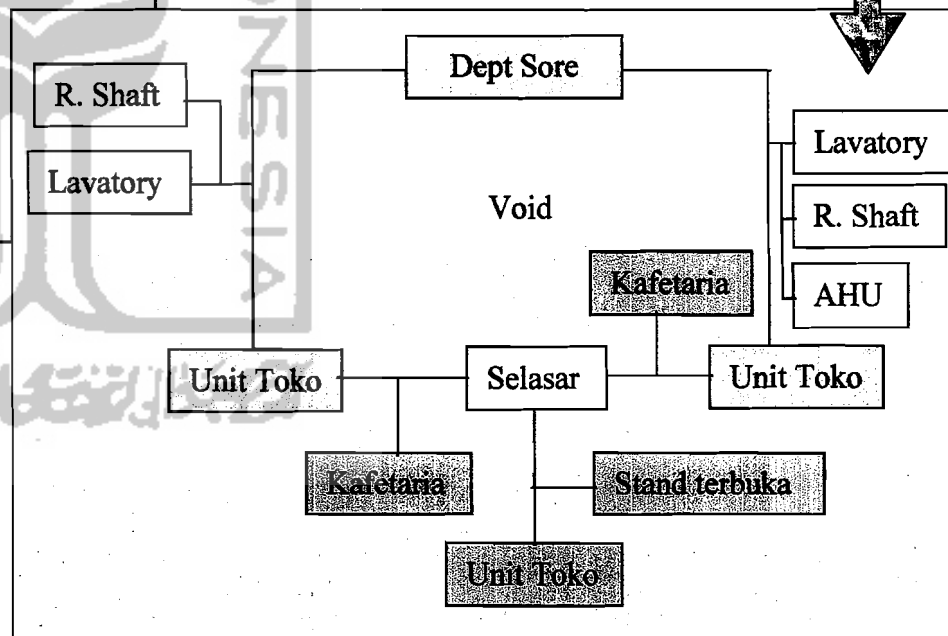
Dari analisa diatas, pengelompokan ruang antara fasilitas belanja (toko dan kios) dan ruang magnet dapat dilakukan secara horizontal maupun secara vertikal dengan meletakkan ruang magnet berada / melalui fasilitas belanja.



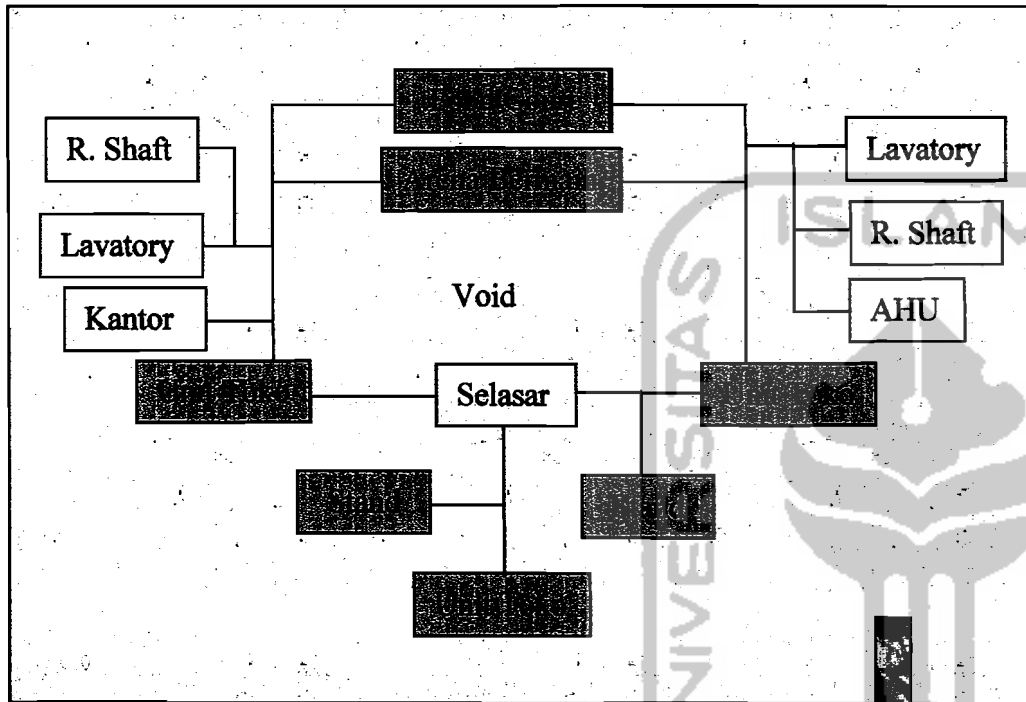




SKEMA RUANG LANTAI 2



SKEMA RUANG LANTAI 1

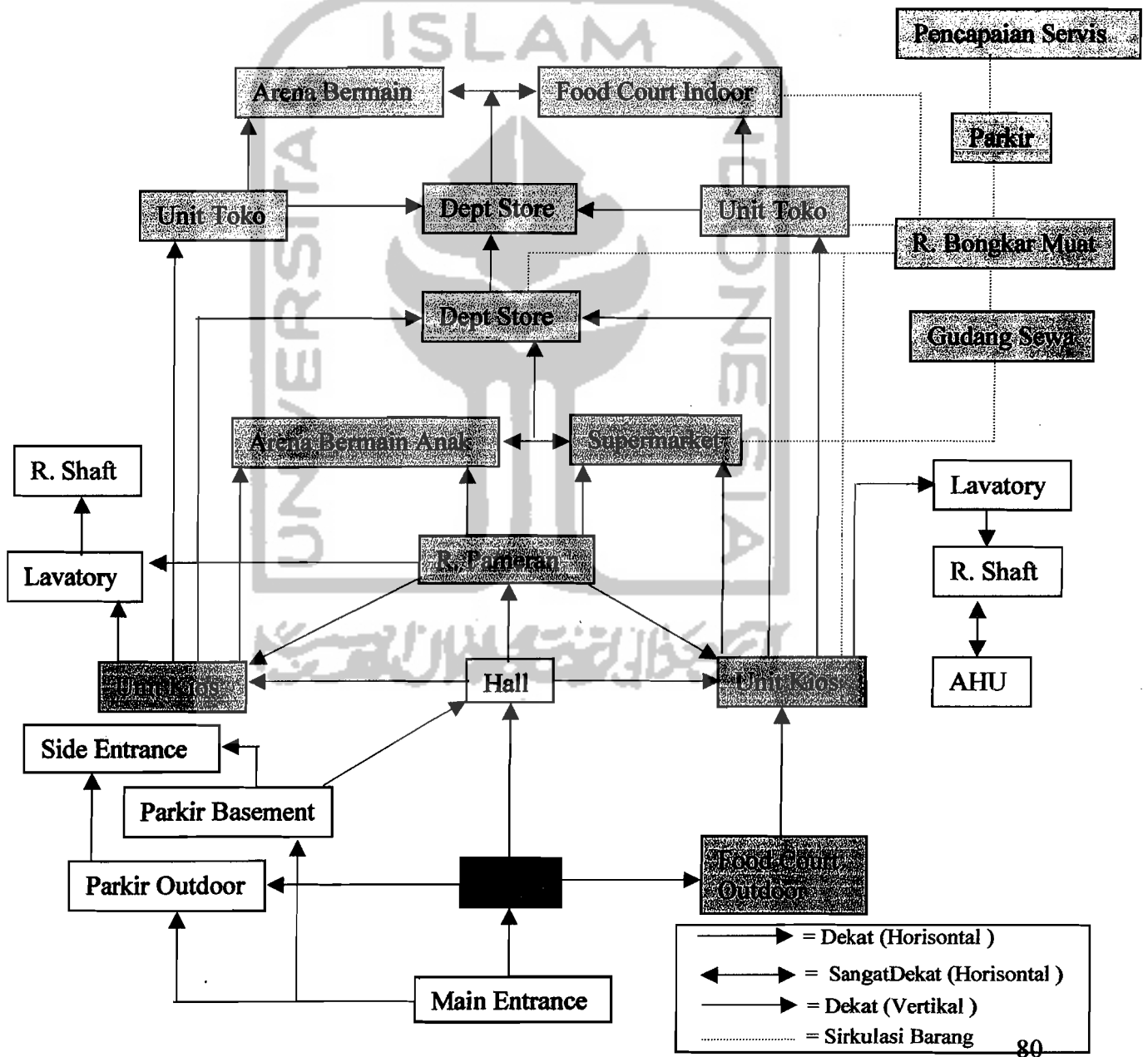


SKEMA RUANG LANTAI 3

ORGANISASI RUANG

Dasar pertimbangan perencanaan pola organisasi ruang adalah :

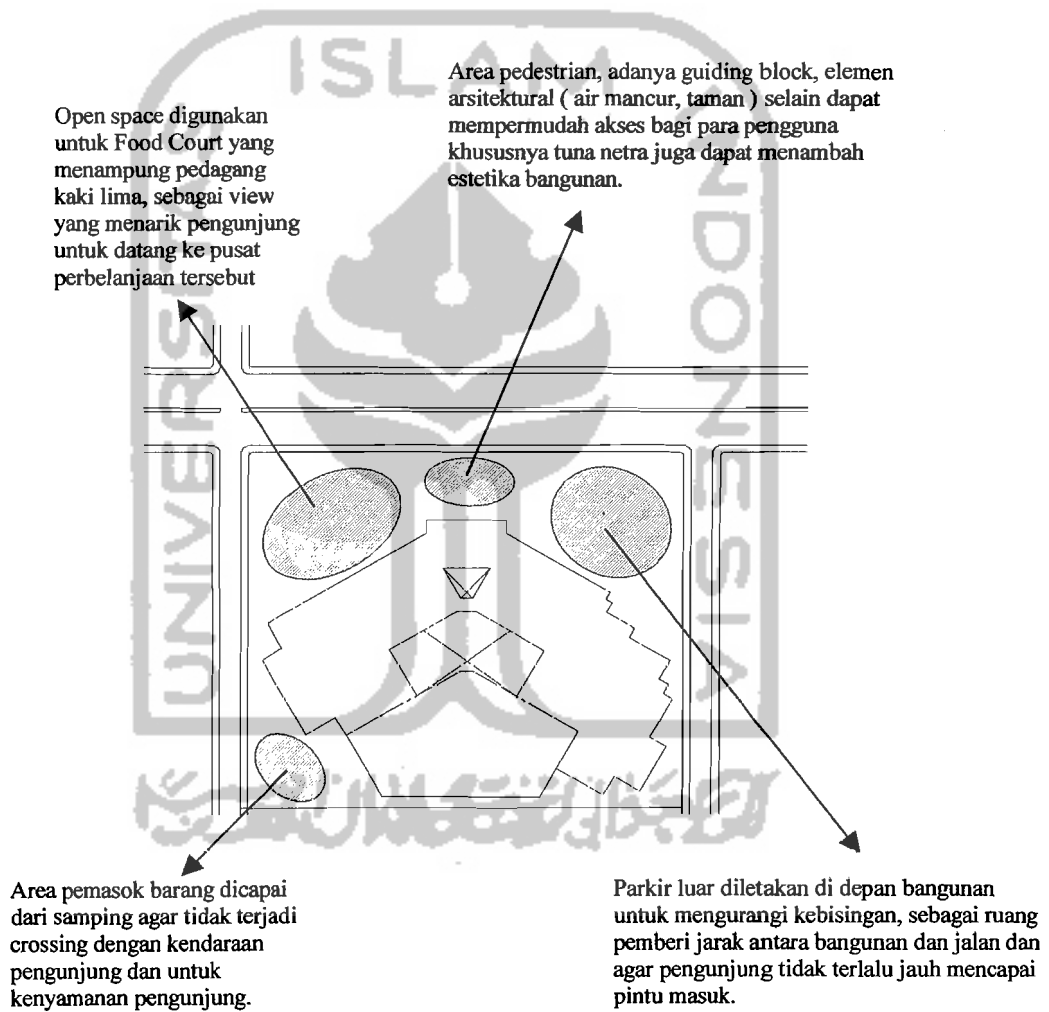
1. Pengorganisasian ruang disesuaikan dengan fungsi kegiatan utama yang diwadahi sebagai fasilitas dan fungsi penunjang yang diwadahi sebagai fasilitas rekreasi.
2. Sirkulasi harus menciptakan aksesibilitas / kenyamanan bagi semua pengguna dan memberi nilai komersial yang sama terhadap semua ruang dagang.



6. Analisa Tata ruang luar.

Pengolahan tata ruang luar didasarkan pada :

- unsur-unsur pembentuk citra komersial pusat perbelanjaan (boldness, clarity, fleksibility, dll)
- alur sirkulasi barang
- alur sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki



7. Analisa Sirkulasi Ruang Luar

Kepadatan arus lalu-lintas terletak di Jln. R.M. Suraji. Untuk pencapaian ke lokasi perlu pertimbangan agar tidak terjadi crossing. Sirkulasi kendaraan, pejalan kaki perlu dipisahkan untuk kenyamanan ketiganya.

Jalan kampung arus lalu lintas relatif sepi sehingga dapat digunakan sebagai pintu keluar-masuk pemasok barang.

Arus lalu lintas sepi digunakan untuk pintu keluar kendaraan pengunjung

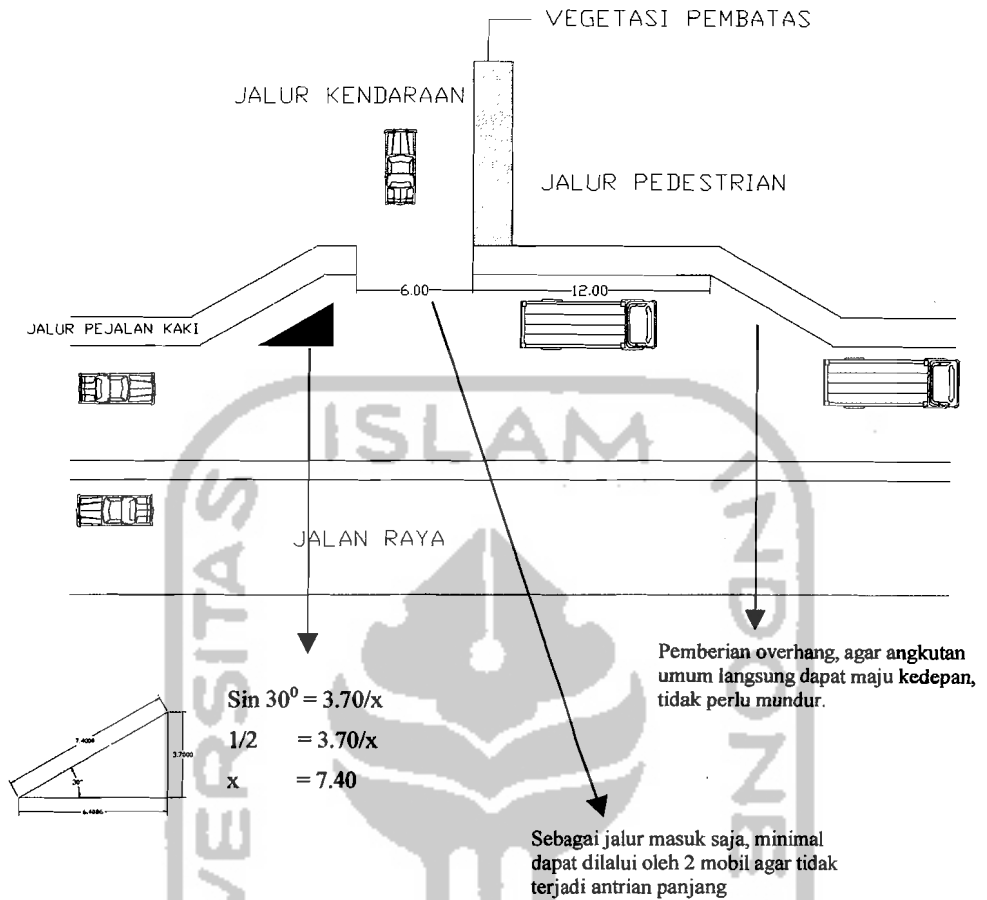
A. Drop-off Area.

Bila drop-off area diletakkan didekat perempatan akan menimbulkan kemacetan karena jalur samping akan dijadikan side entrance.

Perletakan drop-off area tidak terlalu dekat dengan perempatan untuk mengurangi kemacetan

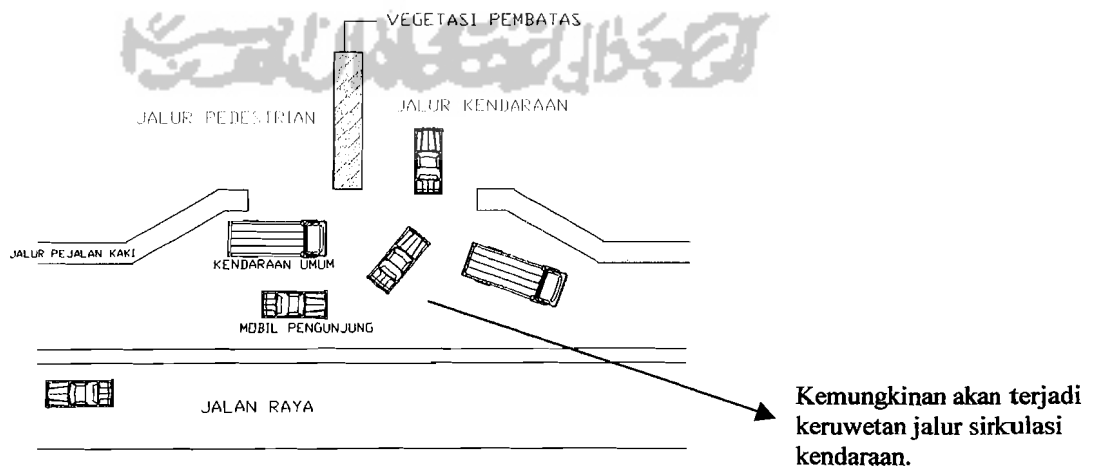
Jalur pemasok barang

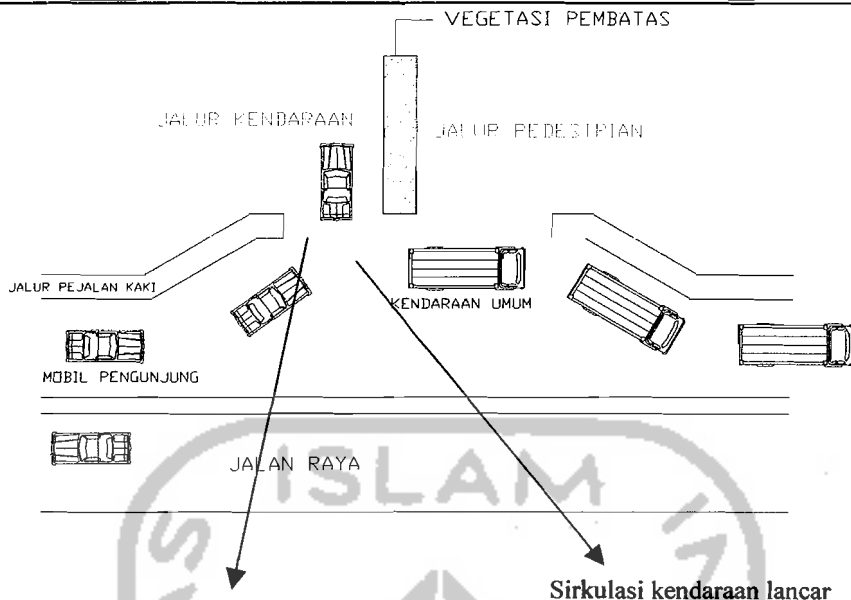
Jalur keluar kendaraan pengunjung



B. Jalur Sirkulasi

Jalur sirkulasi kendaraan dan jalur pejalan kaki dipisahkan demi kenyamanan pejalan kaki dan kelancaran pengguna kendaraan.



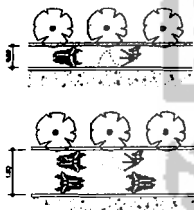


Jalur pedestrian menjadi tidak nyaman karena berpapasan dengan jalur kendaraan sehingga perlu rambu-rambu.

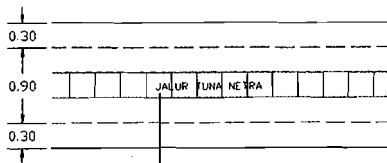
Sirkulasi kendaraan lancar

C. Jalur pedestrian.

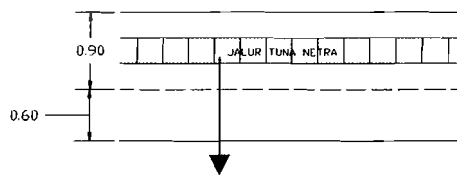
Pengguna jalur ini tidak hanya orang normal tetapi juga para difabel (pemakai kursi roda, tuna netra, pemakai krek) sehingga perlu diperhatikan kenyamanan dan aksesibilitasnya.



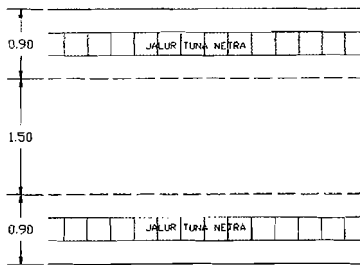
- Jalur pedestrian antara orang normal, pemakai kursi roda, tuna netra tidak dipisahkan tetapi diatur jalur sirkulasinya.
- Bila tidak diatur jalur sirkulasinya akan terjadi tabrakan antara tuna netra dengan pengguna yang lain.



Letak jalur untuk tuna netra (guiding block) berada tengah kurang efisien karena ruang yang tersisa tinggal sedikit dan tidak cukup untuk jalur pemakai kursi roda.



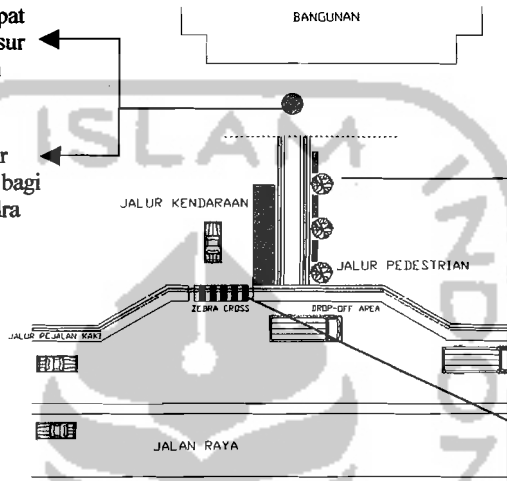
Jalur untuk tuna netra diletakkan di pinggir dilengkapi dengan handrail. Ruang yang tersisa dapat dilalui oleh orang normal tetapi kurang nyaman untuk pemakai kursi roda



Jalur tuna netra dibuat 2 arah diletakkan ditepi kanan dan kiri. Jalur orang normal dan pemakai kursi roda diletakkan ditengah, juga merupakan jalur 2 arah.

Air mancur juga dapat digunakan sebagai unsur estetika dalam bangunan

Pembuatan air mancur untuk memberi tanda bagi tuna netra melalui indra pendengaran bahwa mereka sudah dekat dengan bangunan



Pembuatan taman, untuk mengarahkan tuna netra dengan indra penciuman bahwa mereka dalam perjalanan menuju bangunan

Zebra cross sebagai jalur penyeberangan bagi pejalan kaki.

D. Jalur Vehicular

jalur kendaraan dibagi menjadi dua yaitu jalur pengunjung – pengelola dan jalur pemasok barang

Drop off area untuk angkutan umum agar tidak mengganggu arus lalu lintas.

Jalur sirkulasi kendaraan menuju parkir luar

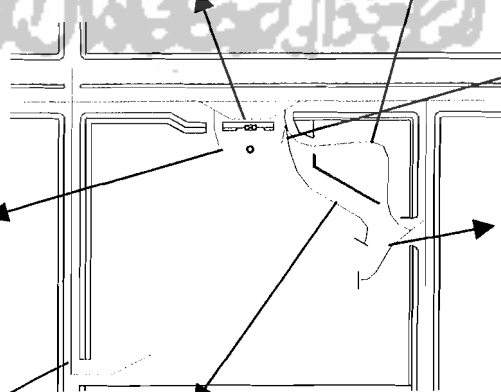
Kendaraan yang masuk dapat parkir di dua tempat yaitu di parkir luar dan di parkir basement. Untuk pengelola, parkir berada di basement.

Jalur sirkulasi taksi. Setelah menurunkan penumpang, taksi langsung dapat keluar tanpa harus mundur.

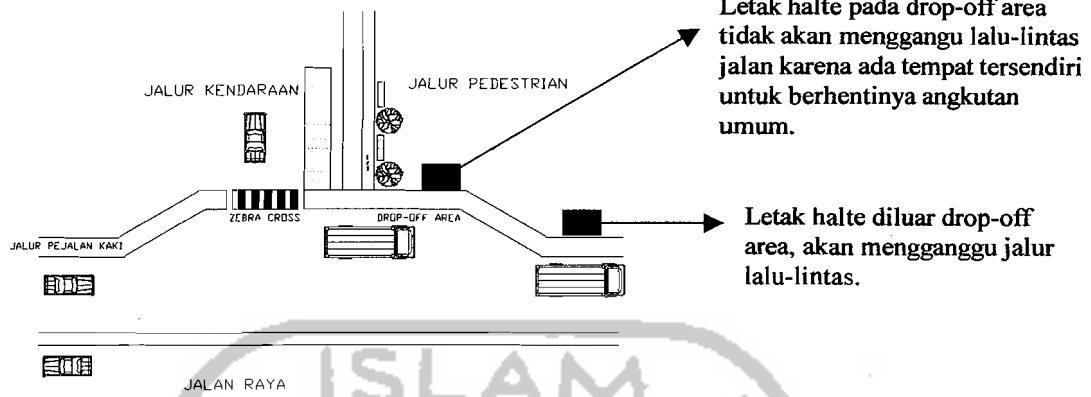
Jalur keluar kendaraan melalui side entrance.

Jalur keluar masuk kendaraan pemasok barang melalui side entrance.

Jalur sirkulasi kendaraan menuju basement

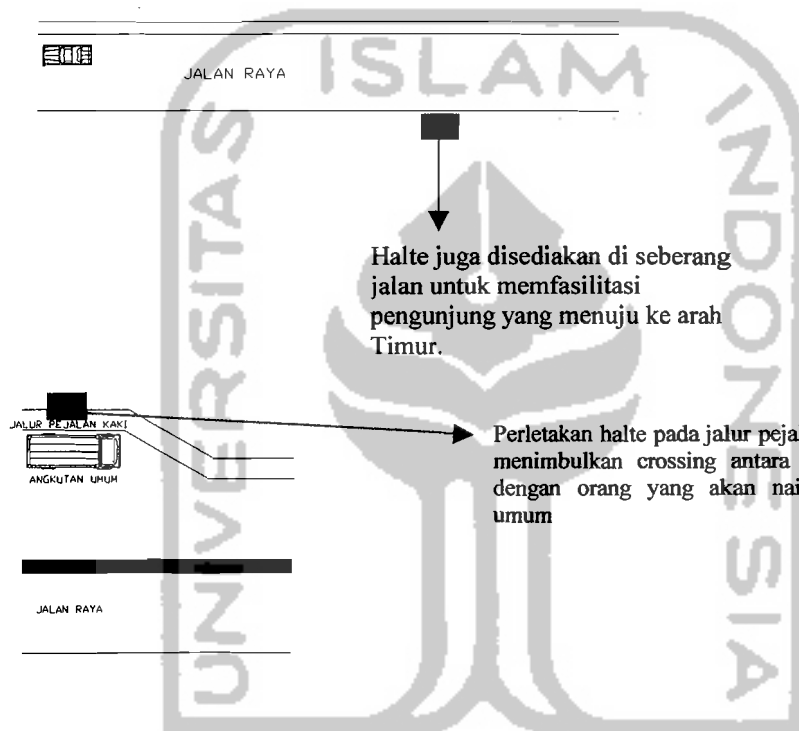


E. Halte



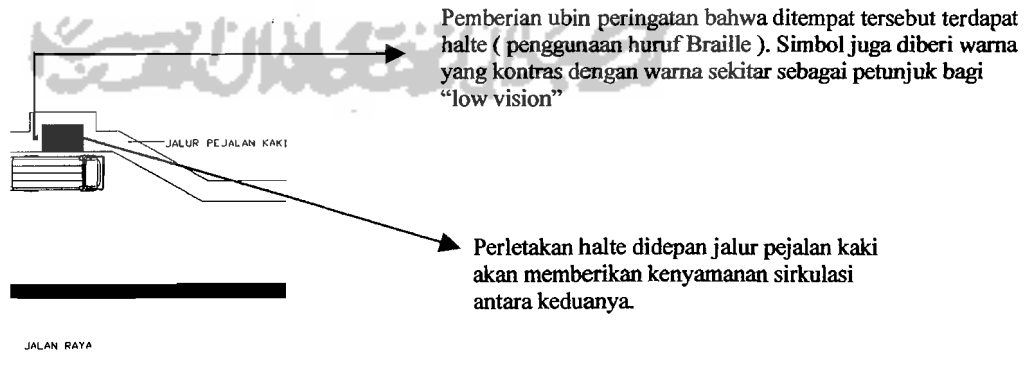
Letak halte pada drop-off area tidak akan mengganggu lalu-lintas jalan karena ada tempat tersendiri untuk berhentinya angkutan umum.

Letak halte diluar drop-off area, akan mengganggu jalur lalu-lintas.



Halte juga disediakan di seberang jalan untuk memfasilitasi pengunjung yang menuju ke arah Timur.

Perletakan halte pada jalur pejalan kaki akan menimbulkan crossing antara pejalan kaki dengan orang yang akan naik kendaraan umum



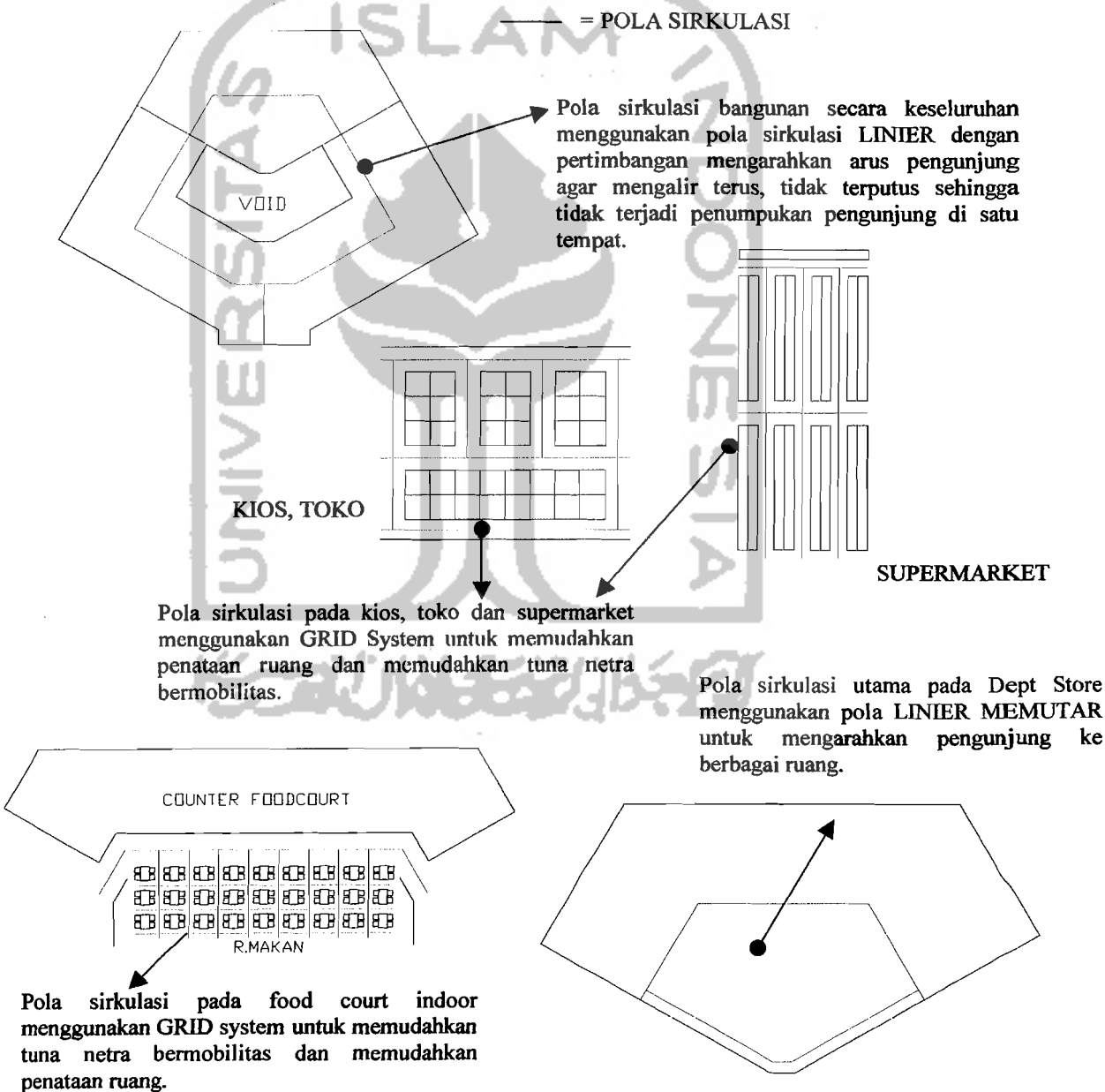
Pemberian ubin peringatan bahwa ditempat tersebut terdapat halte (penggunaan huruf Braille). Simbol juga diberi warna yang kontras dengan warna sekitar sebagai petunjuk bagi "low vision"

Perletakan halte didepan jalur pejalan kaki akan memberikan kenyamanan sirkulasi antara keduanya.

8. Analisa Sirkulasi Tata Ruang Dalam

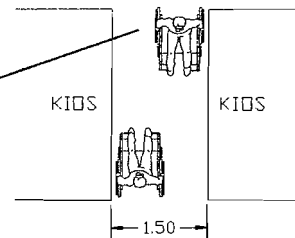
Pengolahan sirkulasi tata ruang dalam pada pusat perbelanjaan didasarkan pada :

- Aspek-aspek penampilan visual pusat perbelanjaan (clarity, boldness, fleksibility, dll)
- Alur sirkulasi kegiatan pengguna.
- Alur barang.
- Alur sirkulasi vertikal terhadap kegiatan didalam bangunan

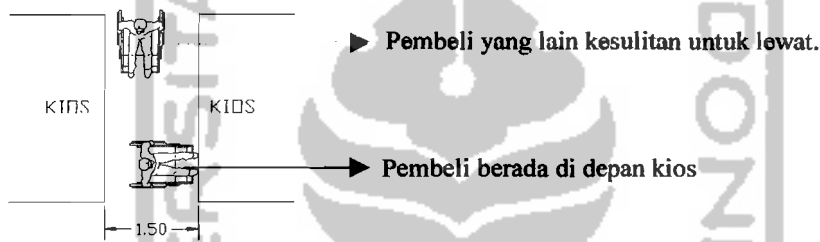


Lebar Selasar Antar Kios

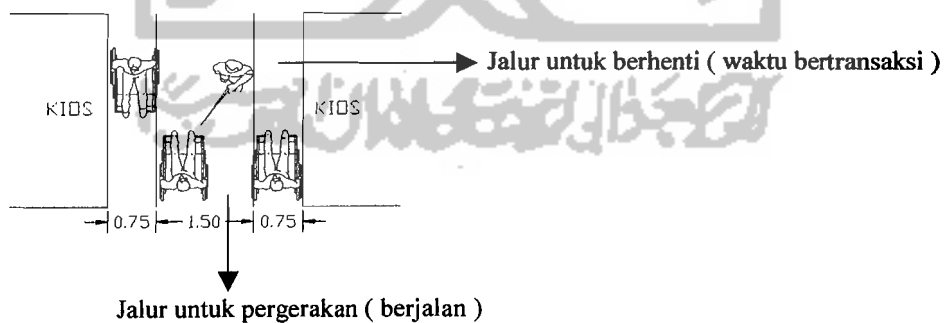
Jalur sirkulasi minimal dapat dilalui oleh 2 orang pengguna kursi roda.



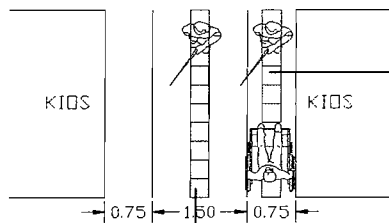
Sistem pelayanan pada kios adalah pembeli dilayani langsung oleh penjual, sehingga pembeli akan berada pada jalur sirkulasi. Jalur sirkulasi menjadi kurang nyaman karena sebagian ruang terpakai untuk pembeli yang berhenti.



Maka dari itu diperlukan ruang tersendiri untuk pembeli yang sedang berhenti, sehingga jalur untuk pergerakan (berjalan) dan jalur untuk berhenti dipisahkan.



Pada jalur sirkulasi juga perlu diperhatikan akses bagi para tuna netra yaitu mengenai perletakan *Guiding Block*.



Bila Guiding Block diletakkan di pinggir maka akan terjadi crossing antara tuna netra dengan para pembeli yang sedang berhenti di depan kios.

Guiding Block diletakkan di tengah, ruang pembeli berada disisi kanan dan kiri maka tidak akan terjadi crossing antara tuna netra dan pembeli yang berhenti di depan kios

Kesimpulan : lebar jalur sirkulasi antar kios kurang lebih 3.00 m terbagi atas :

- jalur pemberhentian pembeli terletak di sisi kiri dan kanan dengan lebar 0,75 m.
- jalur pergerakan berada ditengah dengan lebar 1.50 m dengan guiding block berada di tengahnya.

9. Pengenalan sirkulasi dan ruang

Pengenalan sirkulasi dan ruang melalui sensitivitas indra TOTALLY BLIND.

a. Pengenalan sirkulasi.

- Pada dasar lantainya diberi guiding block standar aksesibilitas.
- Melalui peta timbul.

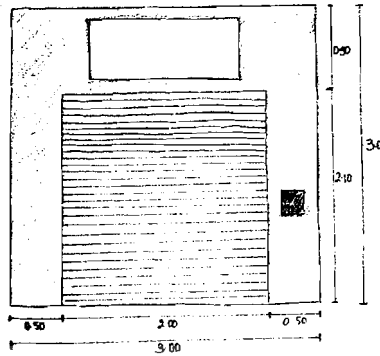
Proses pengarahan menuju peta timbul dapat dicapai dengan :

1. pemakaian guiding block sebagai pengarah.
2. melalui operator

3. adanya penanda tertentu, misal : peta timbul diletakkan dekat dengan air mancur. Suara air mancur akan direspon oleh indra pendengaran mereka, sehingga ketika terdengar suara air tersebut memori mereka akan merespon bahwa didekatnya ada peta timbul.

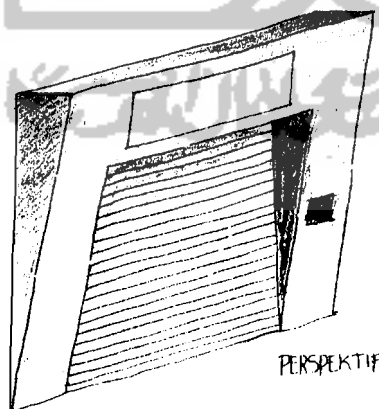
b. Pengenalan ruang.

- Dinding di samping pintu masuk (ketinggian 1 m diatas lantai) diberi semacam papan nama braille sebagai pengarah pergerakan penginformasian nama ruang.



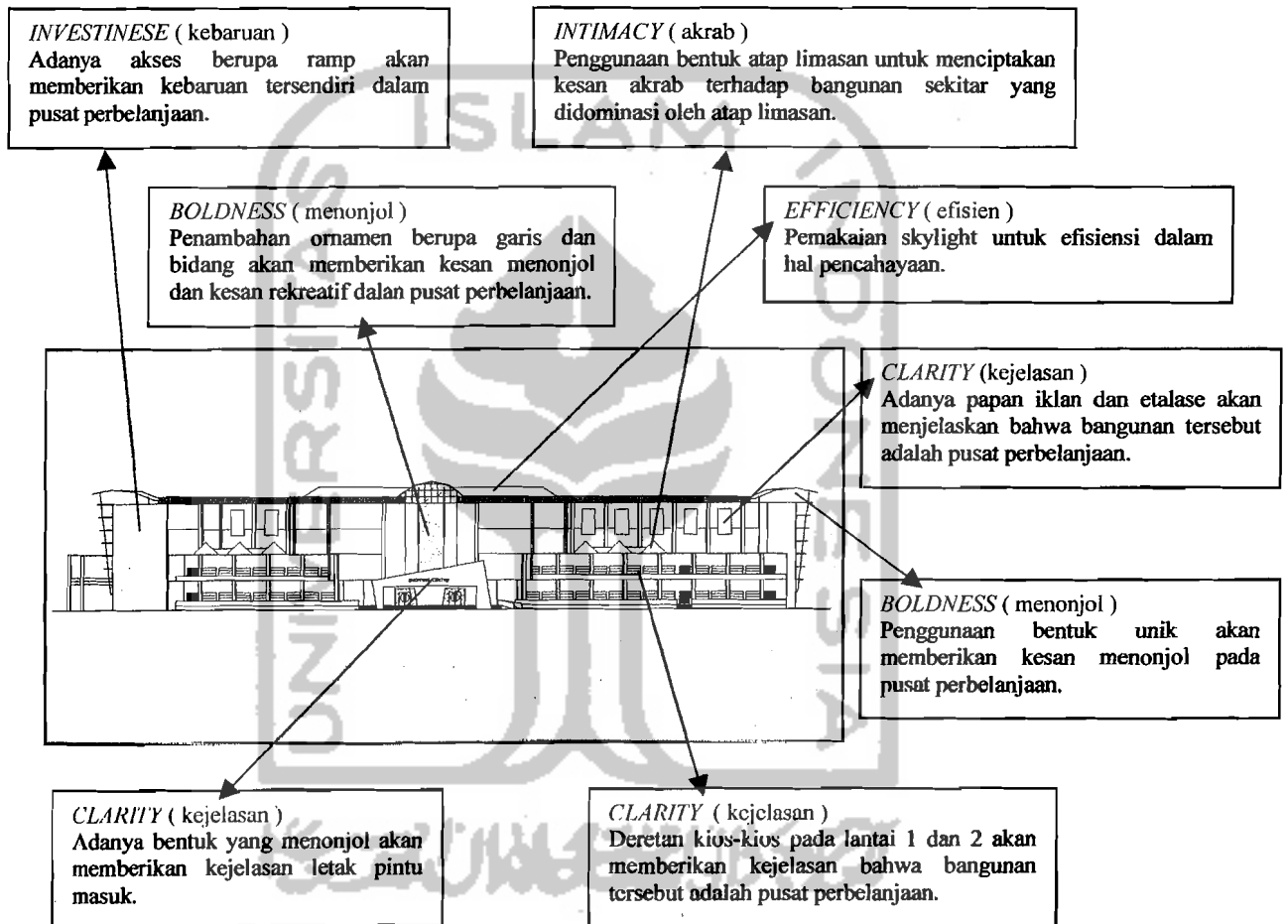
Pengenalan sirkulasi dan ruang melalui indra LOW VISION.

- a. Pengenalan sirkulasi.
 - Pada dasar lantai diberi guiding block dengan warna yang kontras sebagai pengarah pergerakan.
 - Melalui peta timbul, proses pengarahannya sama dengan pengarahan pada totally blind.
- b. Pengenalan ruang
 - Pintu setiap kelompok retail diberi warna yang sama, maksudnya sebagai pengorganisasian kelompok ruang tersebut.
 - Ruang pada pintu dapat diperjelas, misal dengan diperbesar ukurannya atau dijorokkan keluar



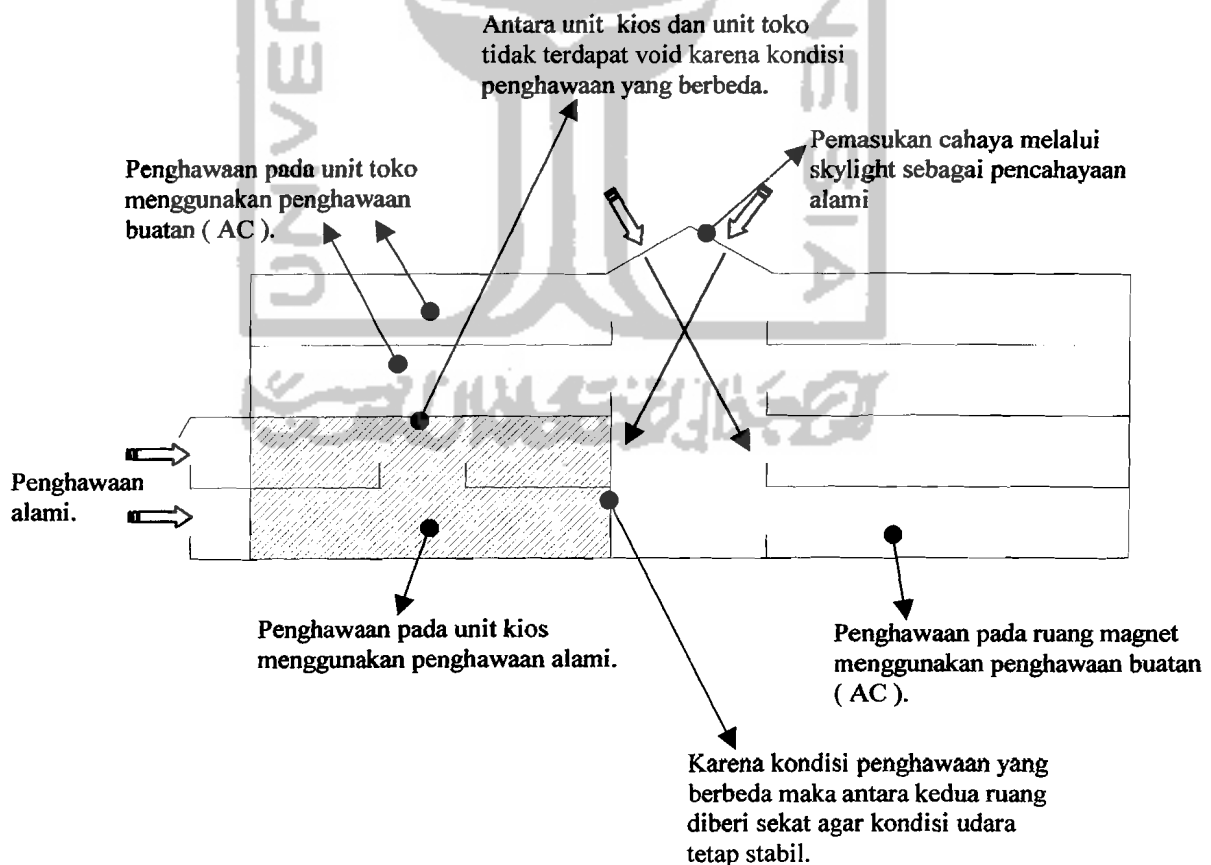
10. Analisa Fasade bangunan.

Penampilan bangunan sebagai fasilitas komersial mempertimbangkan unsur-unsur Clarity, Boldness, Intimacy, Investinese, sedangkan sebagai fasilitas rekreasi melalui detail dan ornamentasi akan mencerminkan bentuk yang kreatif.



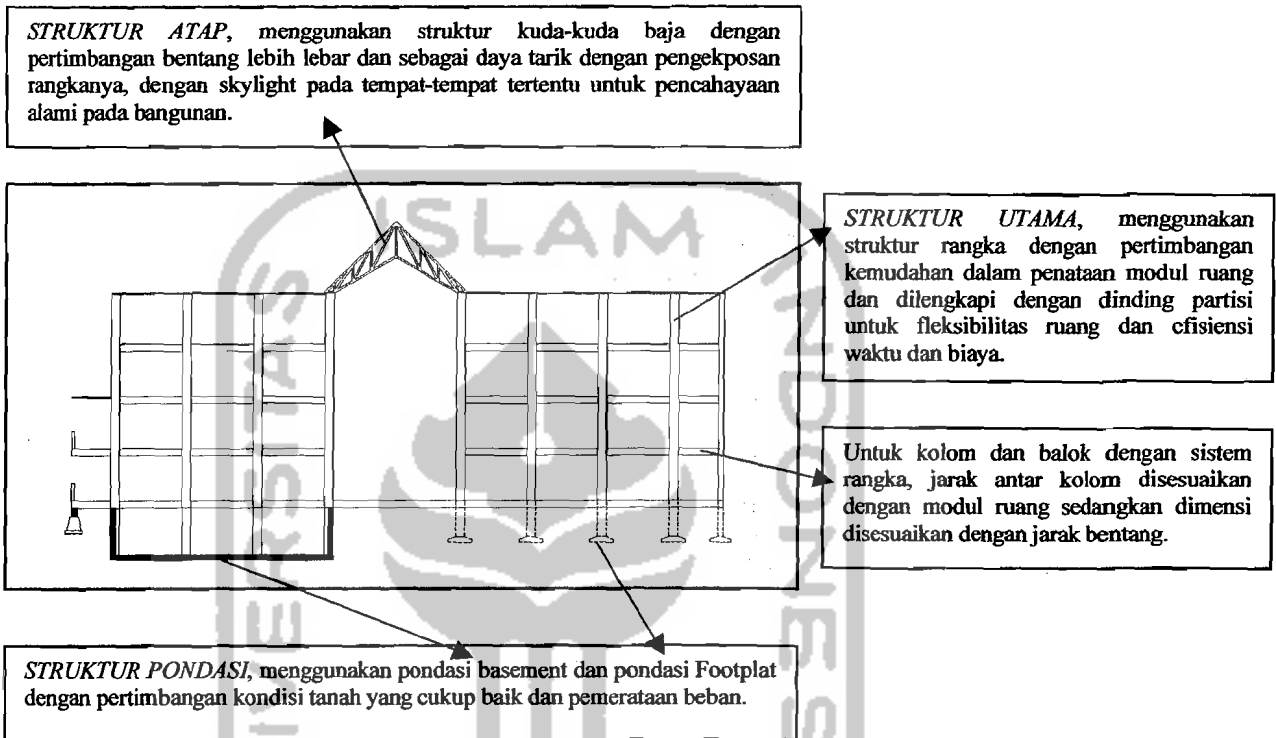
11. Analisa Pencahayaan dan Penghawaan dalam Pusat Perbelanjaan.

- Pada kios menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami dengan pertimbangan efisiensi biaya karena kios-kios diperuntukan bagi pedagang kecil.
- Pencahayaan dan penghawaan alami diperoleh dengan pengolahan bukaan-bukaan dari samping dan atas bangunan yaitu dengan sistem ventilasi silang dan skylight.
- Pada unit toko dan ruang magnet menggunakan pencahayaan dan penghawaan buatan dengan pertimbangan jenis barang yang diperdagangkan tingkatnya lebih tinggi (barang kebutuhan sekunder dan tersier) sehingga memerlukan pengkondisian udara yang stabil.
- Pencahayaan dan penghawaan buatan diperoleh dari energi listrik dan AC.



12. Analisa sistem struktur.

Pemilihan sistem struktur dengan pertimbangan fungsi bangunan yang menuntut adanya efisiensi dan fleksibilitas dalam penggunaan ruang.



K. Konsep Perencanaan dan Perancangan



Pemilihan site didasarkan atas :

1. Aspek kesesuaian dengan RUTRK dan peraturan bangunan daerah setempat.
2. Aksesibilitas pencapaian site (dilalui oleh jalan arteri primer yaitu Jln. R.M. Suraji Tirtonegoro.
3. Memiliki kedekatan dengan daerah yang ditunjang (pusat kota)
4. Adanya sarana dan prasarana infrastruktur yang memadai (jaringan listrik, air bersih, telepon, sarana transportasi).
5. Kedekatan dengan zona kegiatan yang lain sehingga dapat menunjang bangunan yang akan dibangun.

Site terpilih berada di Desa Trunuh Kecamatan Klaten Selatan yang merupakan area pengembangan kota ke arah Barat.



Bangunan terdiri dari 2 massa yaitu :

1. Massa Utama berisi fasilitas perbelanjaan (toko, kios)
2. Massa Magnet merupakan massa pengikat bagi massa utama, berisi fasilitas rekreasi, Department Store, Supermarket, Ruang Pamer.

Kedua massa tersebut digabung dan merupakan massa tunggal dengan pertimbangan kemudahan dalam hal pengamanan.

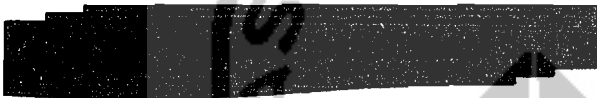
Massa/bangunan diorientasikan terhadap jalan arteri primer yaitu Jalan R.M. Suraji Tirtonegoro.



Bentuk dasar menggunakan bentuk segi-empat dengan pertimbangan :

1. Dalam pengembangan modul struktur merupakan bentuk yang efisien dan adanya pola struktur yang jelas.
2. Efisien dalam penataan ruang dan perabotnya.

Bentuk dasar mengalami penambahan, pengurangan serta rotasi menyesuaikan dengan kondisi site.



- Penerapan unsur-unsur Clarity, Boldness, Intimacy, Efficiency, Investinense untuk menciptakan citra komersial pusat perbelanjaan.
- Penggunaan detail dan ornamentasi garis serta bidang untuk menciptakan citra rekreatif dalam pusat perbelanjaan.



- Sirkulasi kendaraan dibedakan menjadi 2, yaitu kendaraan pengunjung-pengelola dan kendaraan pemasok barang. Sirkulasi antara keduanya dipisahkan untuk kenyamanan dan menghindari adanya crossing.
- Pintu masuk dan keluar kendaraan pengunjung-pengelola dipisahkan. Pintu masuk dicapai melalui jalan utama (jalan R.M. Suraji) dan pintu keluar dicapai melalui jalur samping kiri site (jalan menuju pemukiman)
- Parkir pengunjung berada di luar dan di basement. Parkir pengelola berada di basement.

- Sirkulasi pemasok barang dicapai melalui jalan menuju pemukiman berada di samping kanan site.

- Jalur sirkulasi pedestrian dicapai melalui jalan utama (jalan R.M. Suraji)
- Jalur ini bebas dari kendaraan untuk kenyamanan pengguna.
- Dilengkapi dengan Guiding block, bangku istirahat, taman, air mancur untuk memudahkan semua pengguna dalam bermobilitas khususnya para tuna netra.

- Lebar jalur sirkulasi memberikan kenyamanan bagi semua pengguna.
- Jalur sirkulasi vertikal berupa ramp, lift, eskalator dan tangga darurat.
- Jalur sirkulasi horizontal berupa selasar dan koridor.
- Penggunaan pola sirkulasi yang mudah dikenali dan diingat oleh semua pengguna, terutama bagi tuna netra yaitu dengan perimeter method dan grid sistem.

- Ruang luar dimanfaatkan untuk ruang parkir, plaza, taman, area servis (ruang pemasok barang)
- Pada plaza terdapat air mancur dan taman yang selain berfungsi sebagai estetika bangunan juga berfungsi sebagai akses pengarah bagi tuna netra.
- Ruang luar juga dimanfaatkan untuk "food court outdoor" yang berfungsi sebagai view yang menarik menuju tapak dan sebagai sarana rekreasi bagi pengunjung.

KONSEP TATA RUANG DALAM

- Konsep tata ruang dalam pada pusat perbelanjaan ini adalah menciptakan tata ruang dalam yang mampu memberikan perjalanan ruang yang bebas hambatan dan dapat diakses oleh semua pengguna.
- Tata ruang dalam menggabungkan sarana belanja dan sarana rekreasi.
- Lantai
 - Pemberian Guiding block untuk memudahkan tuna netra bermobilitas.
 - Pemakaian bahan lantai yang tidak terlalu licin untuk kenyamanan para pengguna khususnya pemakai krek.
- Dinding
 - Penggunaan dinding partisi untuk fleksibilitas dalam pusat perbelanjaan.
 - Pemberian semacam papan nama Braille pada dinding sebagai pengarah pergerakan penginformasian nama ruang.

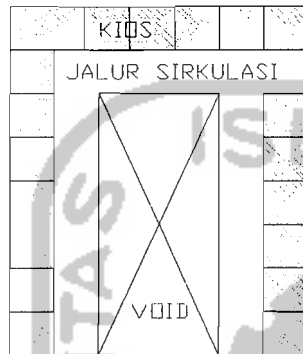
- Sistem substruktur menggunakan system pondasi basement dan pondasi Foot plat dengan pertimbangan kondisi tanah yang cukup baik.
- Sistem superstruktur menggunakan sistem rangka kolom-balok untuk menahan beban dan untuk menciptakan ruang-ruang yang fleksibel dalam pusat perbelanjaan. Dilengkapi dengan dinding partisi sehingga dapat mengalami perubahan kegunaan kapan saja tanpa menghabiskan banyak biaya.
- Struktur atap menggunakan kuda-kuda baja dengan pertimbangan bentang lebih lebar dan lebih fleksibel.

A. Analisa penataan unit kios

Yang perlu diperhatikan dalam penataan unit kios antara lain :

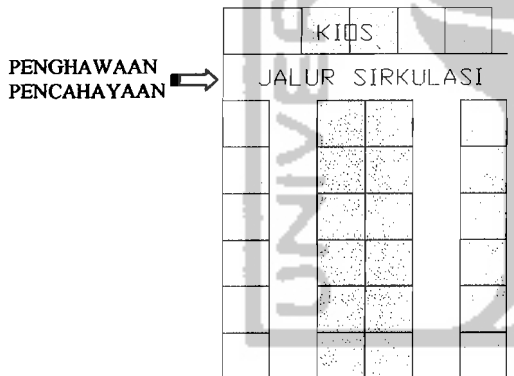
1. kenyamanan sirkulasi
2. efisiensi ruang
3. pencahayaan dan penghawaan

ALTERNATIF 1



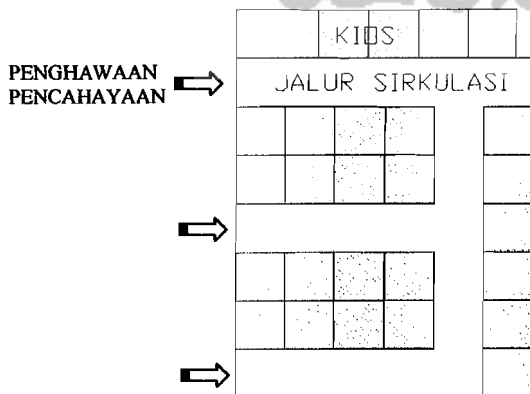
- ✦ Ruang menjadi kurang efisien karena unit kios hanya dapat ditata 1 deret mengelilingi void
- ✦ Pencahayaan dan penghawaan cukup baik diperoleh dengan adanya void
- ✦ Pencahayaan alami diperoleh dengan menggunakan skylight
- ✦ void dapat digunakan sebagai opnspace dalam ruang sehingga penghawaan menjadi baik

ALTERNATIF 2



- ✦ Kios ditata lebih dari 1 deret secara memanjang untuk mengefisienkan ruang
- ✦ Pencahayaan hanya dapat diperoleh dari salah satu bagian bangunan, karena bagian tepi bangunan sudah tertutup oleh kios – kios, demikian juga dengan penghawaan.

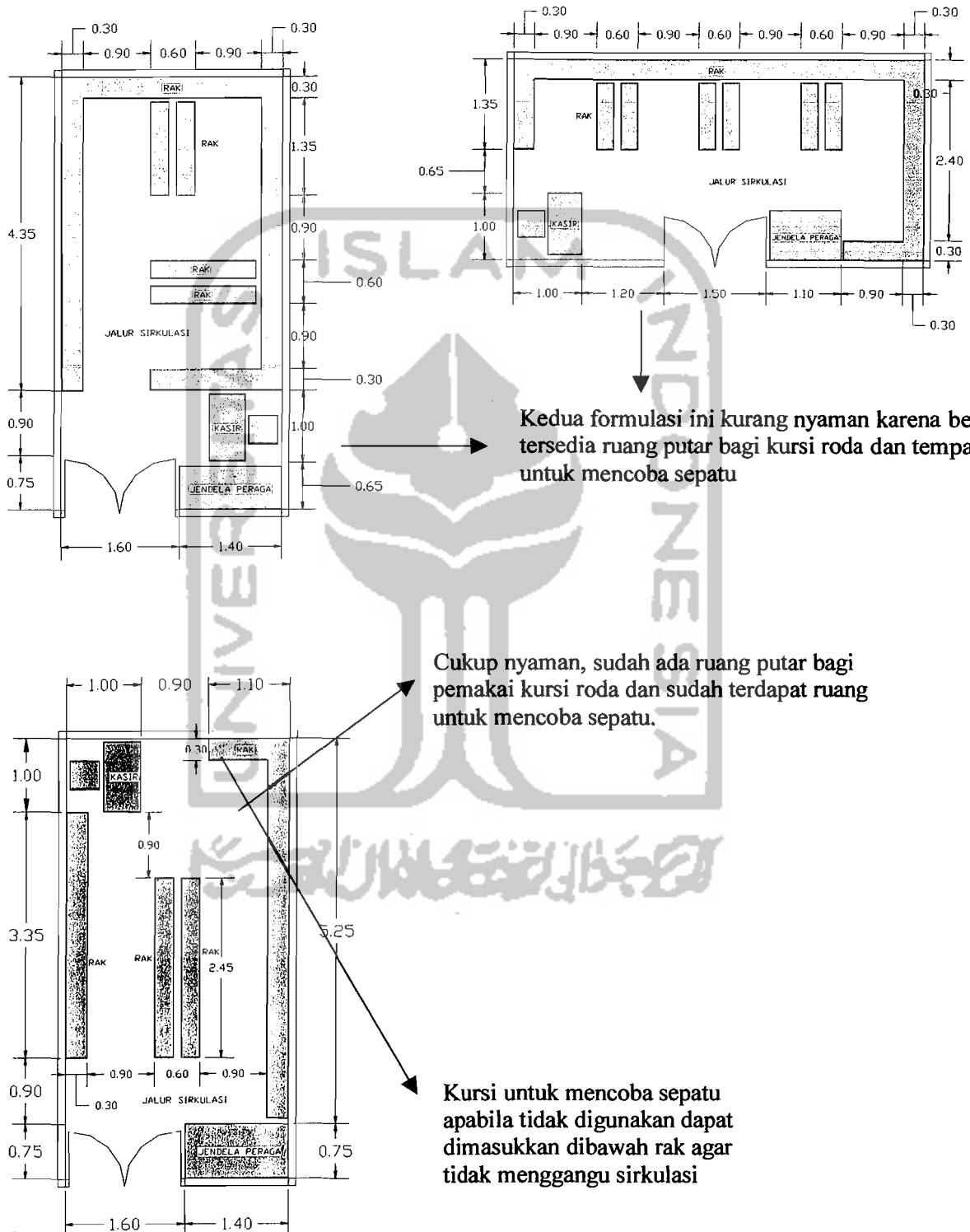
ALTERNATIF 3



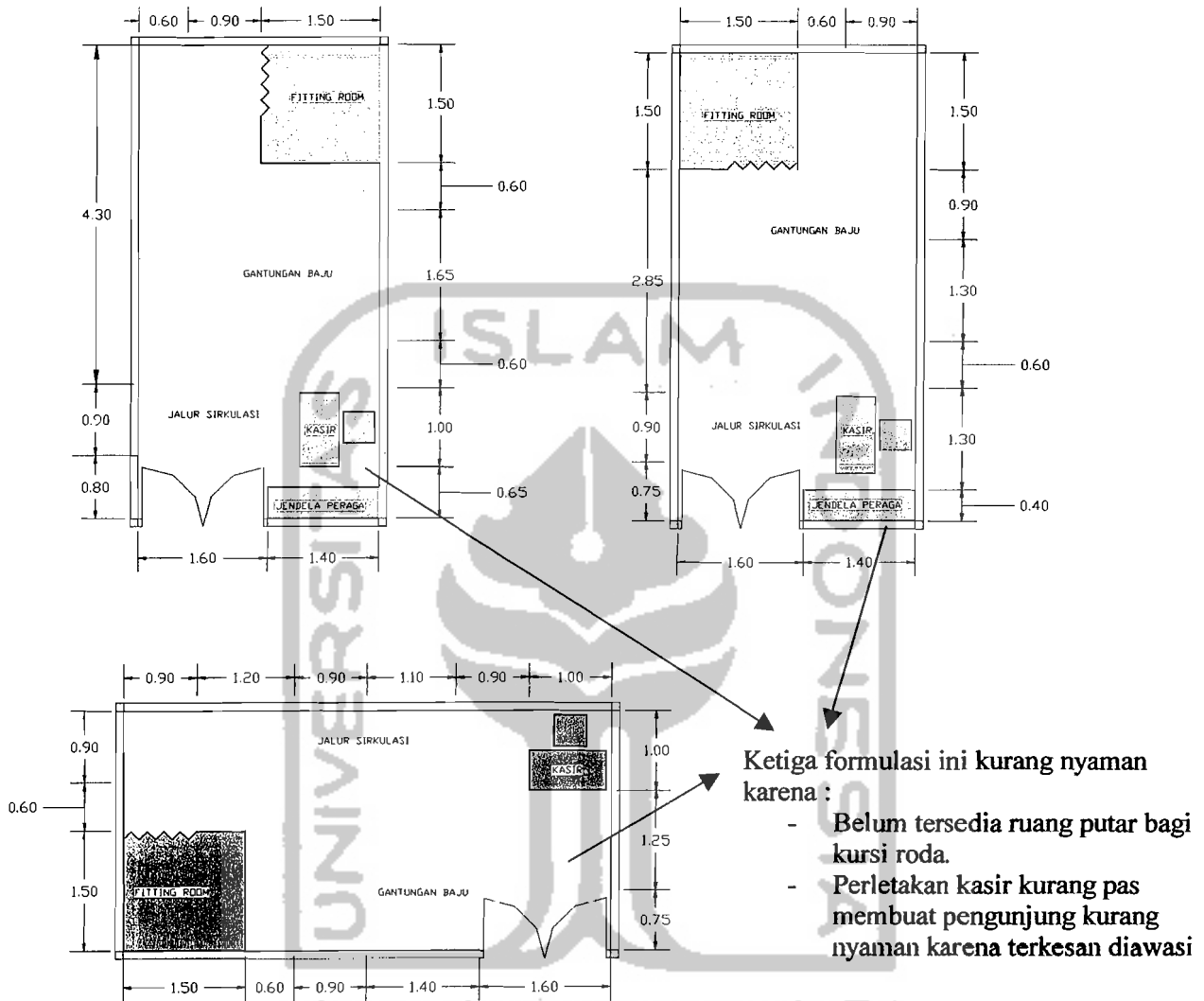
- ✦ Kios ditata lebih dari 1 deret secara membujur untuk mengefisienkan ruang.
- ✦ Karena tidak ada void maka pencahayaan dan penghawaan diperoleh dari samping yaitu dengan memaksimalkan bukaan.

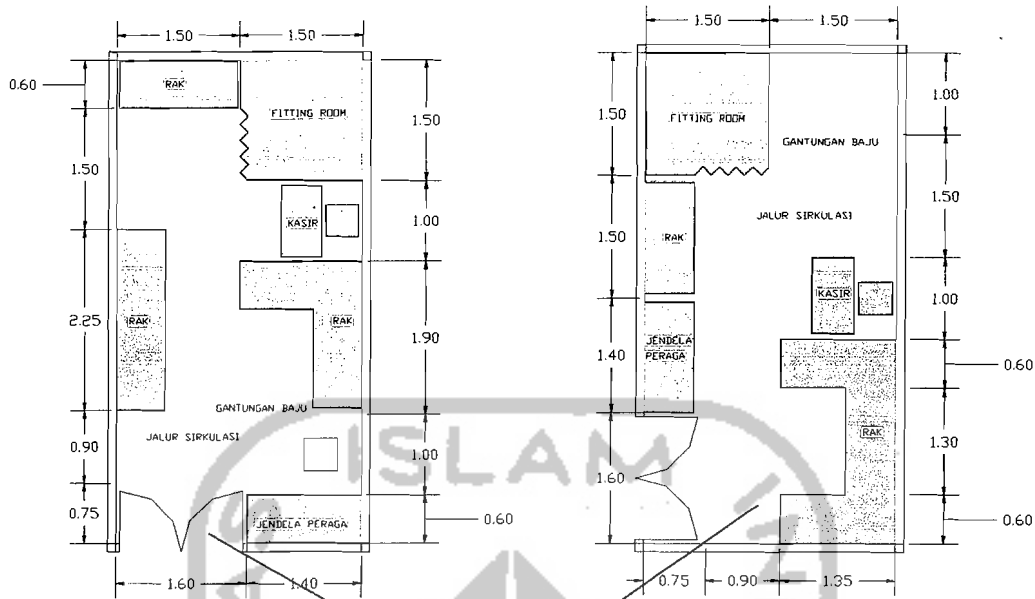
B. Formulasi penataan tata ruang dalam pada retail (modul 3 x 6).

RETAIL SEPATU



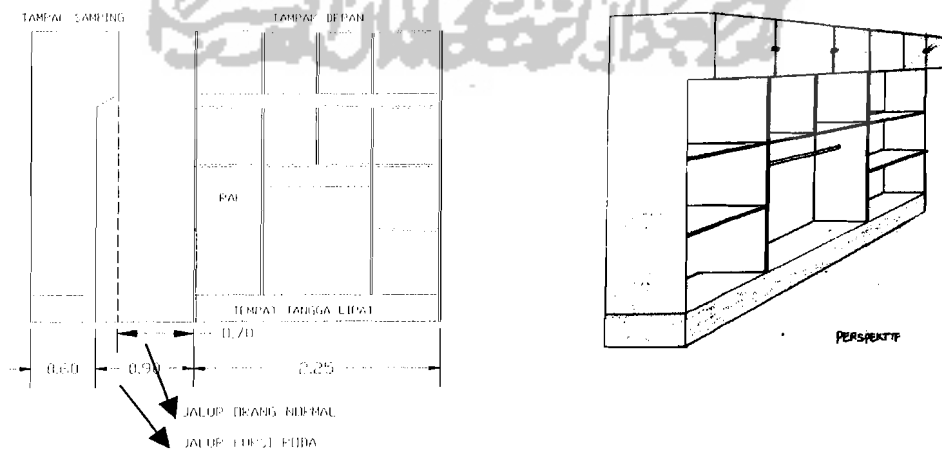
RETAIL PAKAIAN



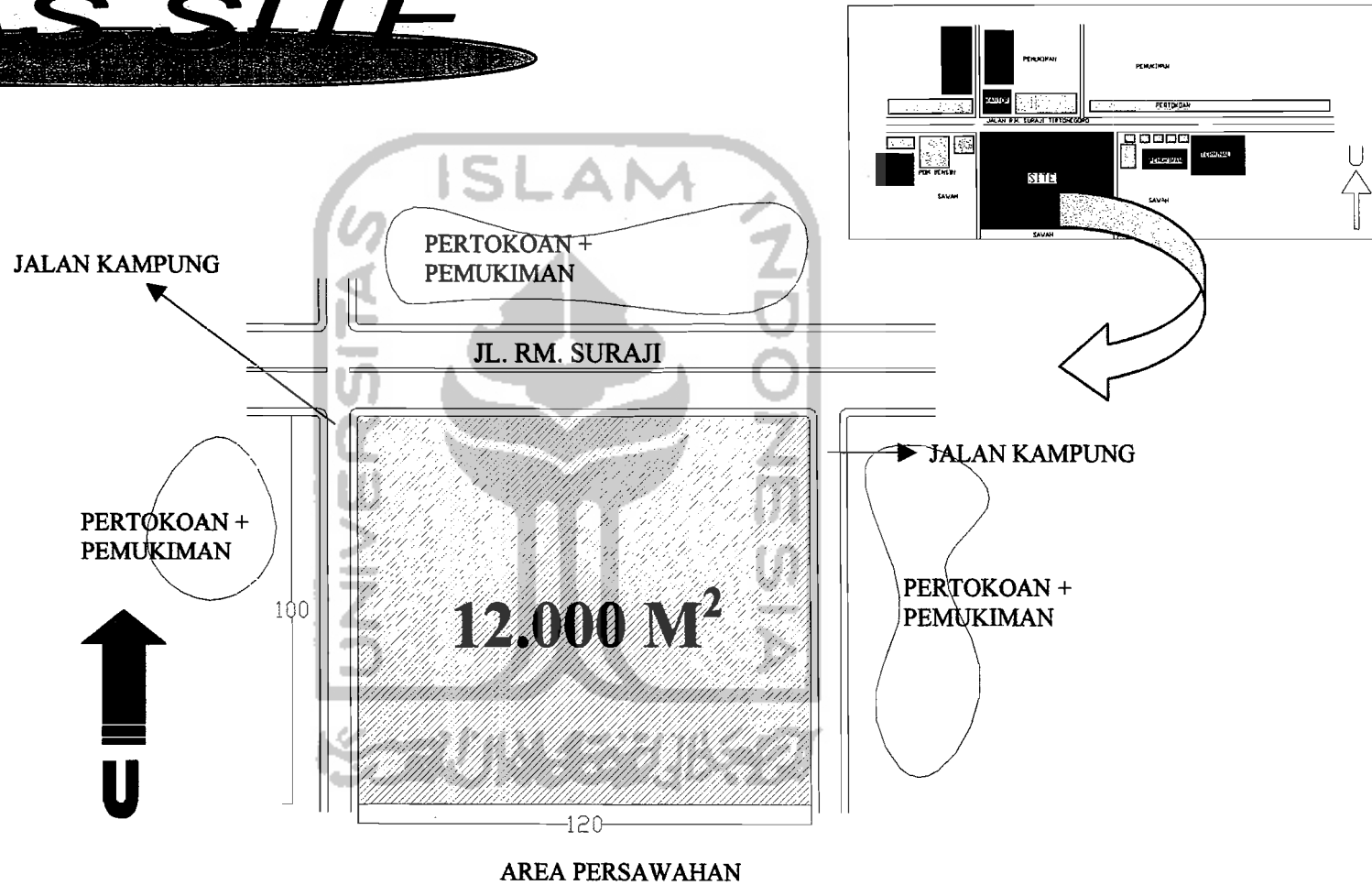


- Sudah tersedia ruang putar bagi kursi roda
- Kasir tidak terletak di depan pintu masuk sehingga pengunjung merasa nyaman karena tidak terkesan diawasi.

Dari formulasi ini disatu sisi dibutuhkan ruang sirkulasi yang lebih besar bagi pengguna kursi roda, disisi lain diperlukan efisiensi ruang karena nilai komersial ruang yang cukup tinggi. Untuk mengganti ruang yang terpakai untuk sirkulasi kursi roda maka perlu diciptakan desain furniture (rak) yang dapat mengganti ruang yang hilang tersebut.

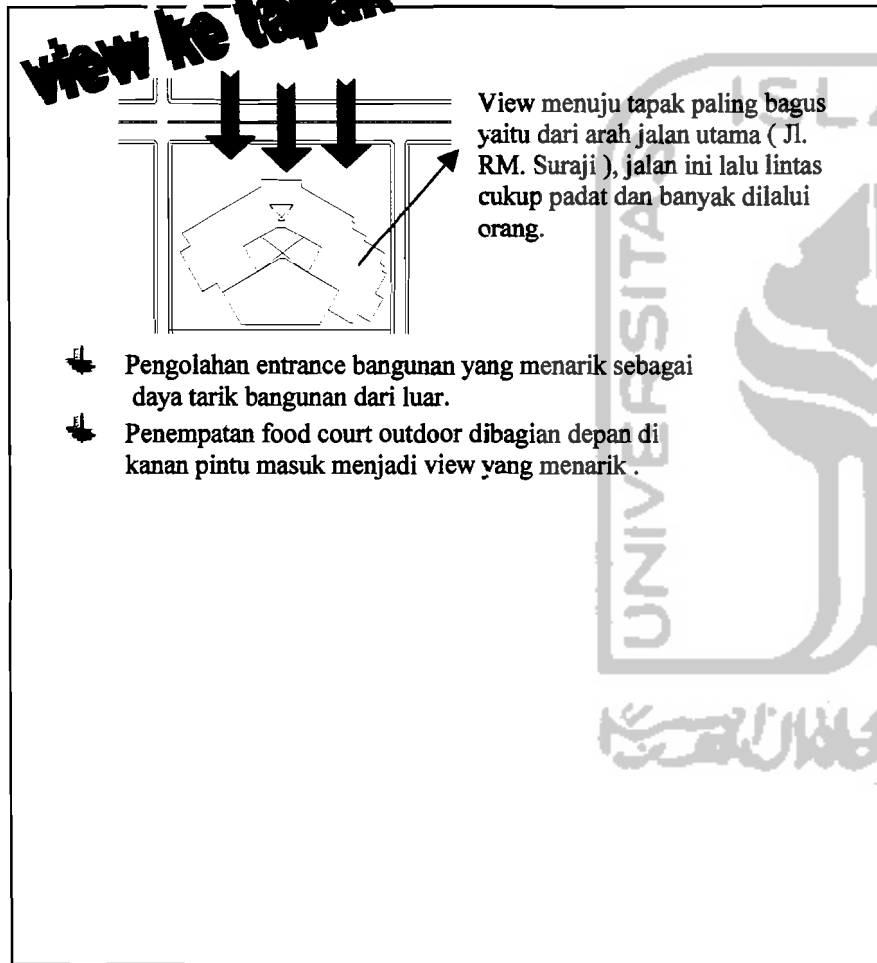


LUAS SITE

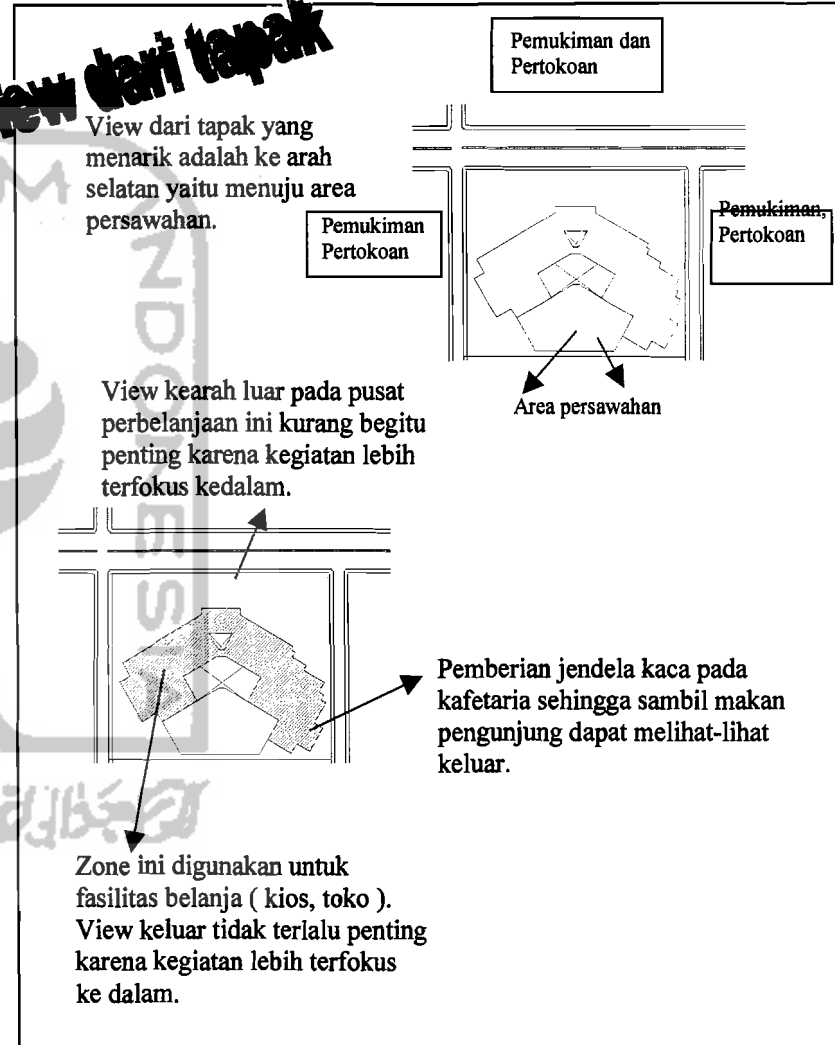


ANALISA SITE

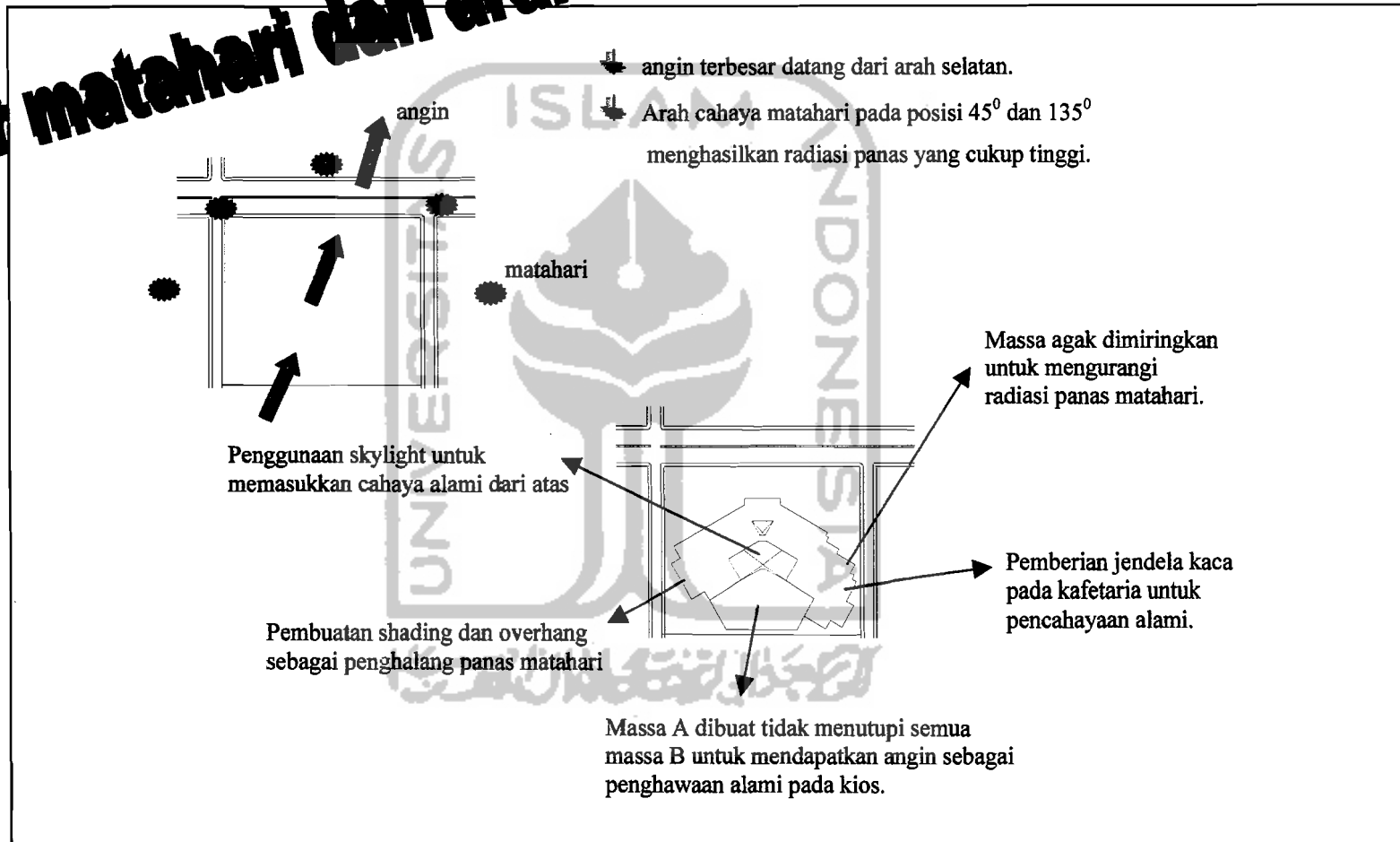
view ke tapak

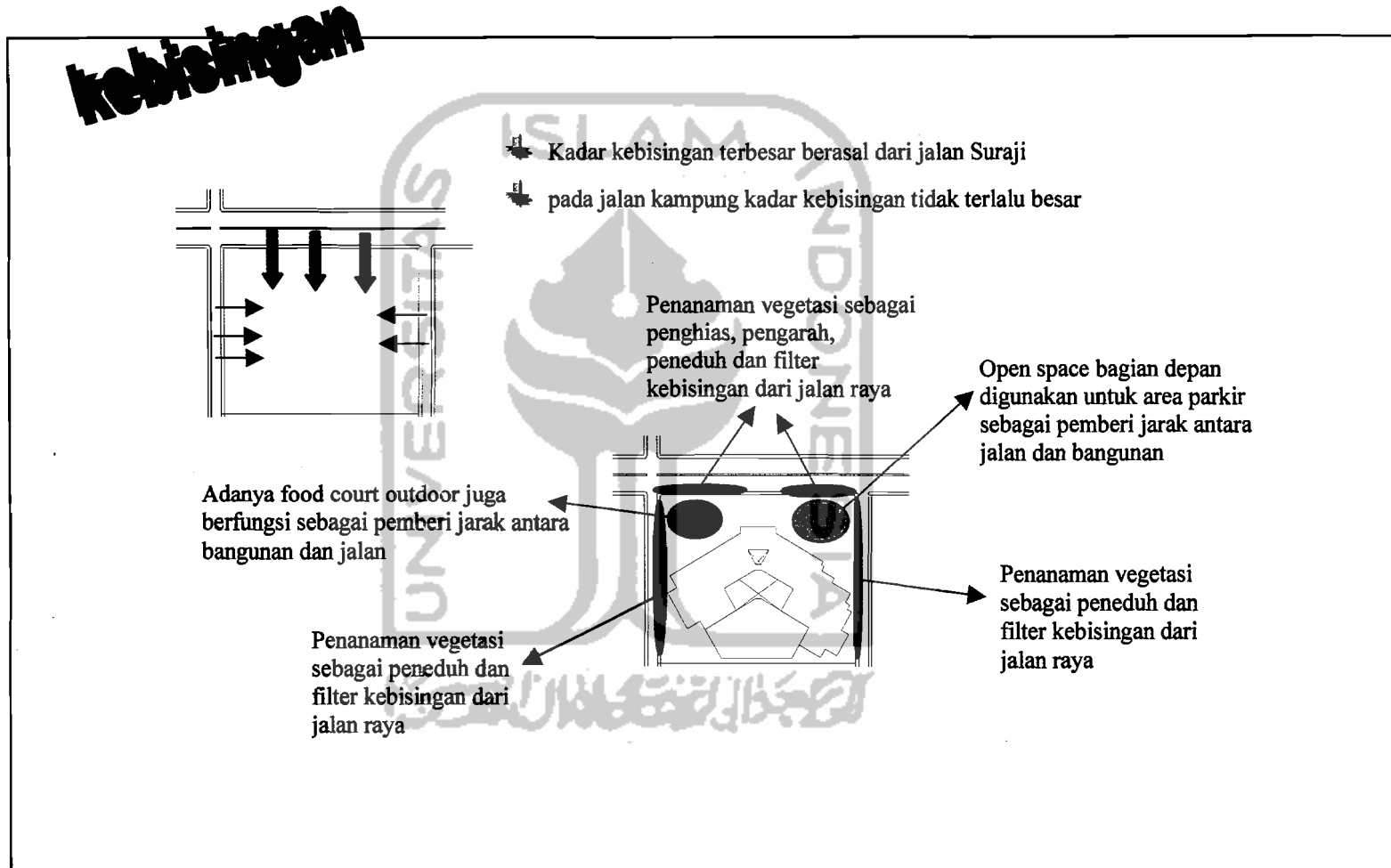


view dari tapak



Sinar matahari dan arah angin

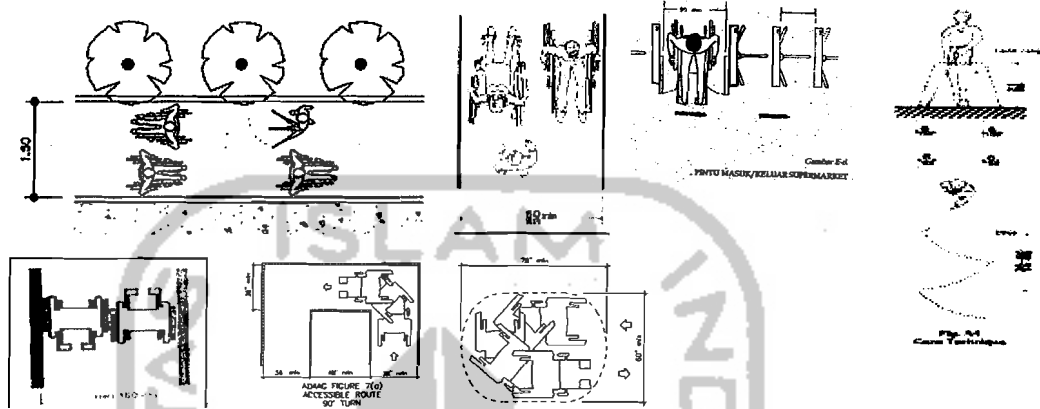




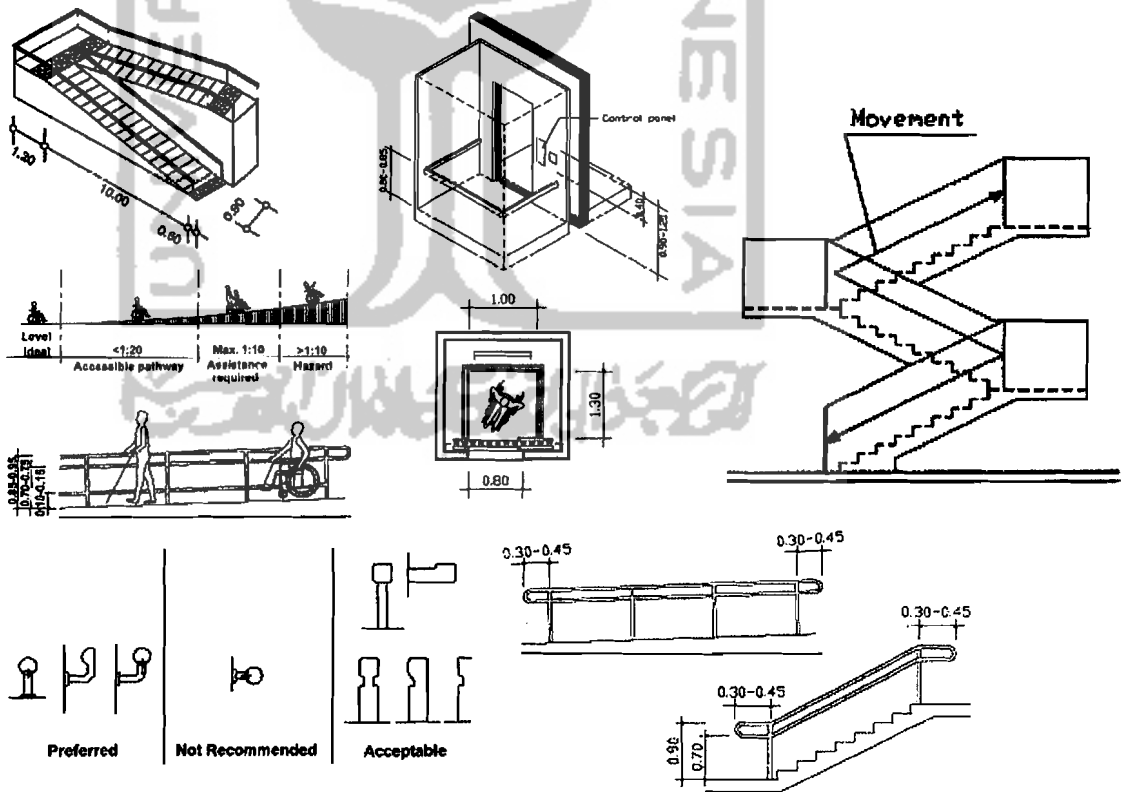
KONSEP-KONSEP DESAIN

A. Konsep Sirkulasi

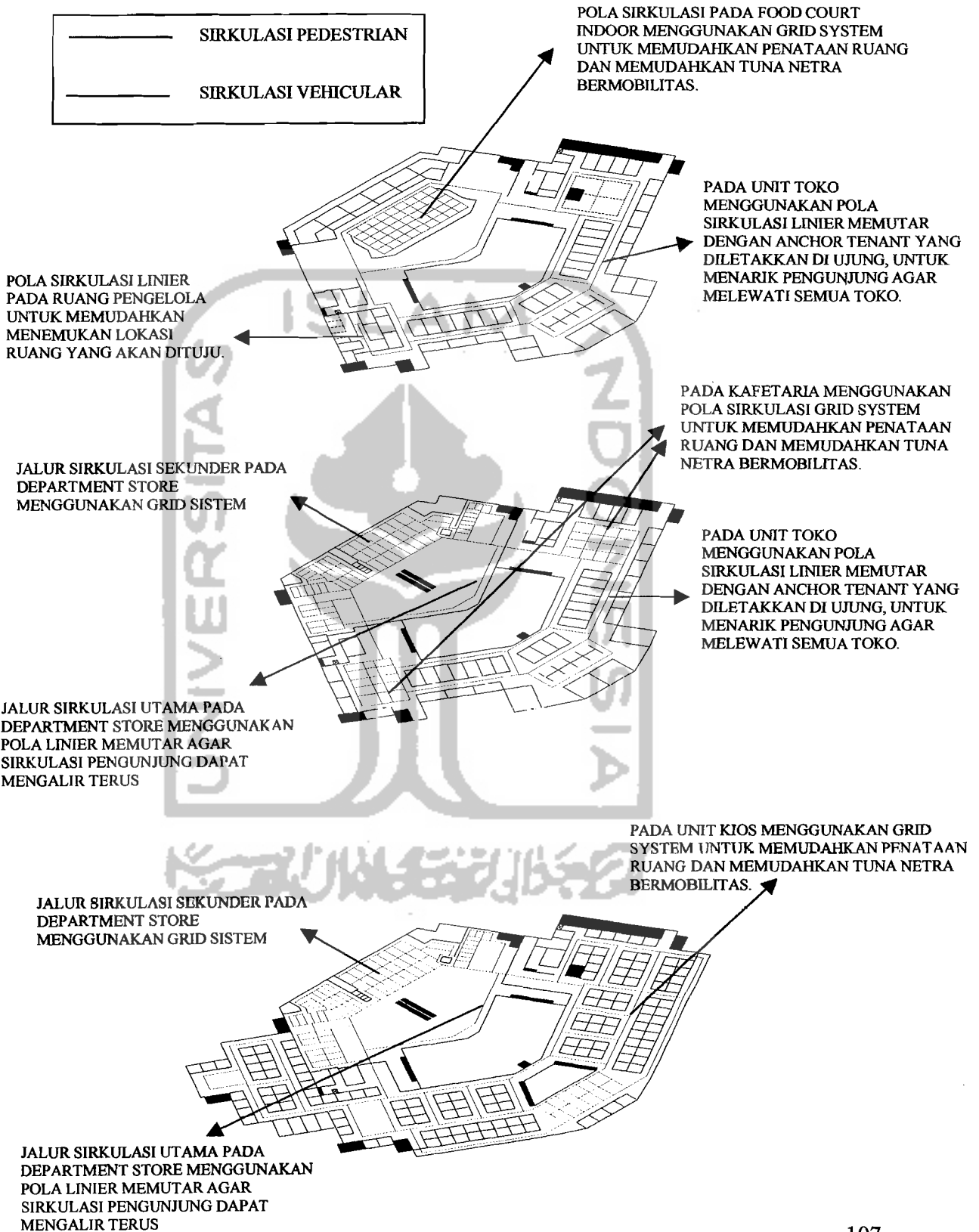
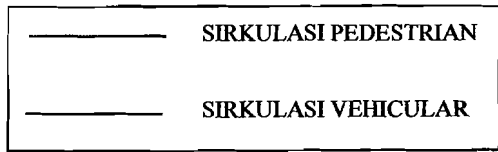
1. Lebar jalur sirkulasi yang nyaman bagi semua pengguna

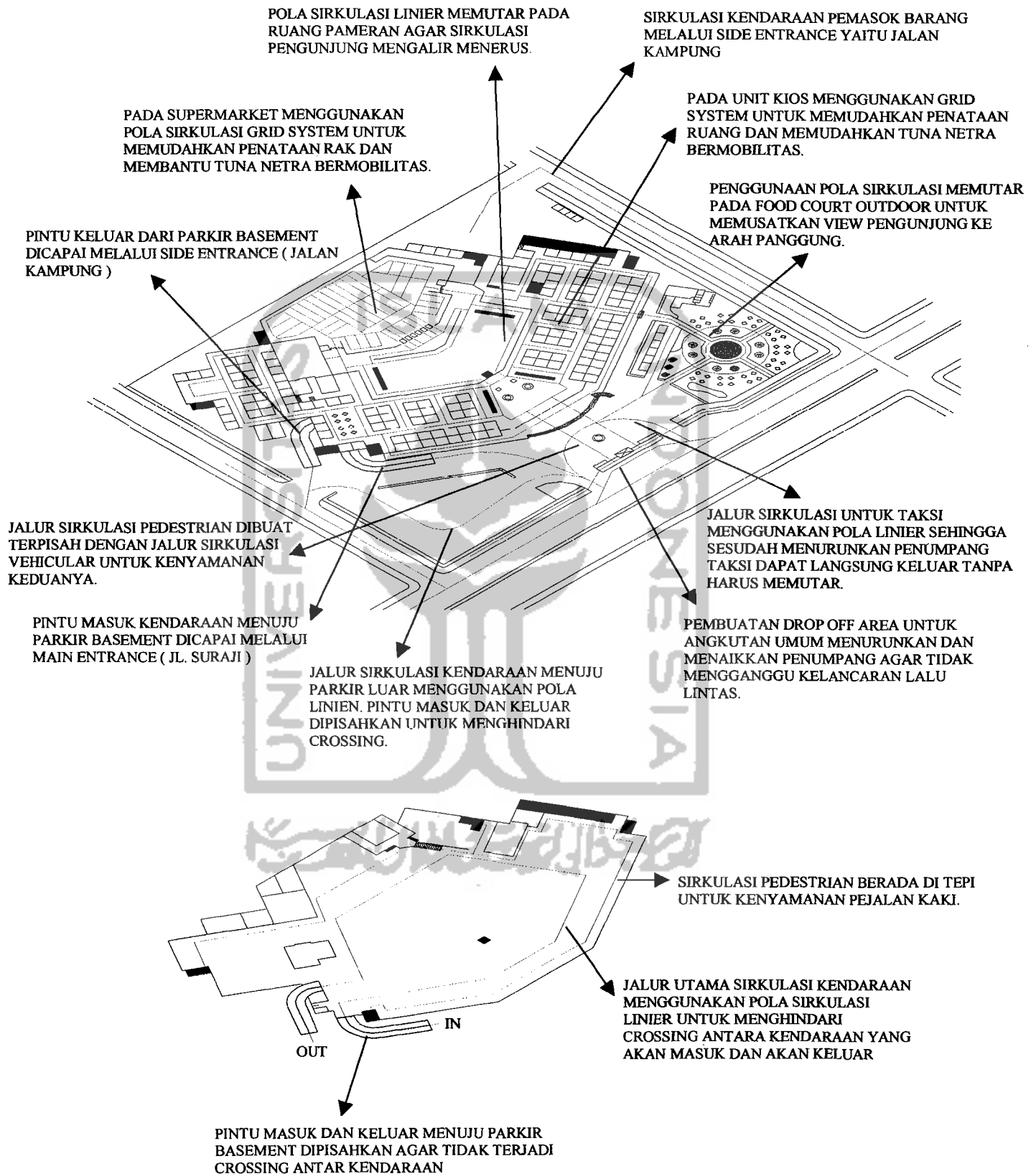


2. Pembuatan jalur sirkulasi vertikal berupa eskalator, lift, ramp dan tangga agar semua ruangan dapat diakses oleh semua pengguna.

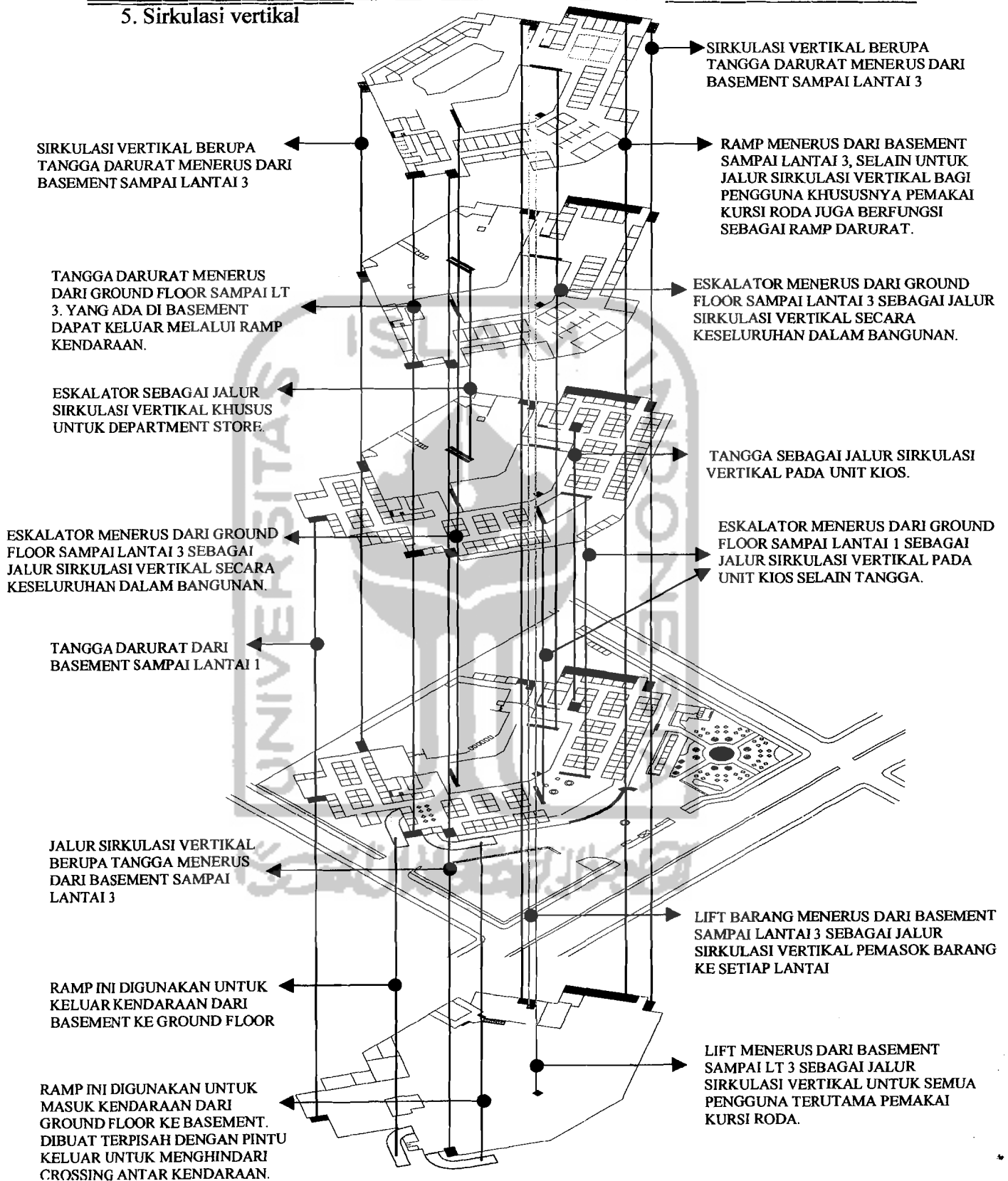


3. Sirkulasi Horizontal



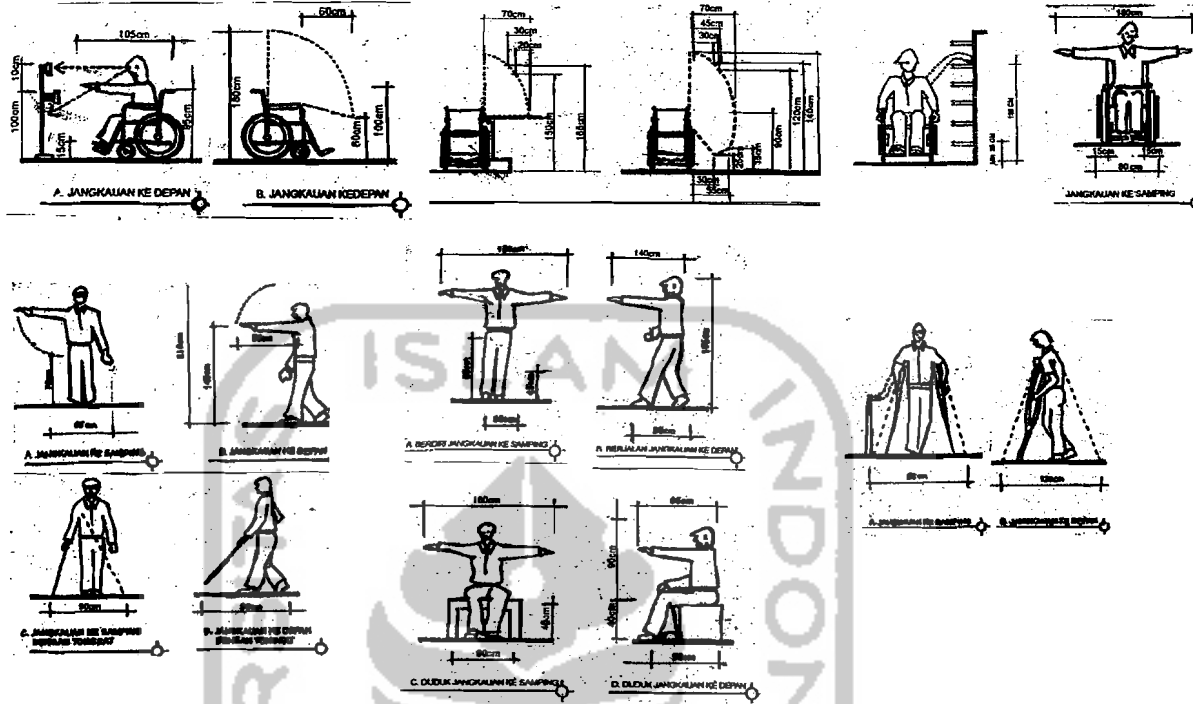


5. Sirkulasi vertikal

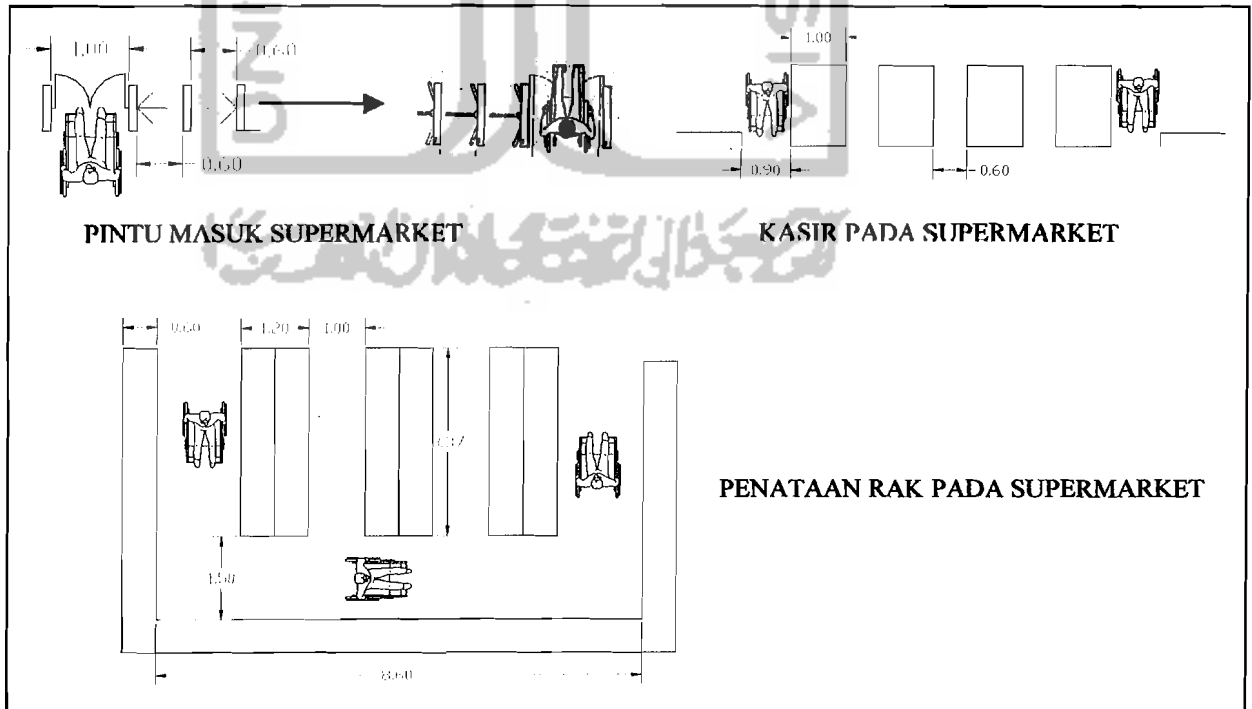


B. Konsep Tata Ruang

1. Penataan furniture ruang yang bisa dijangkau oleh semua pengguna.



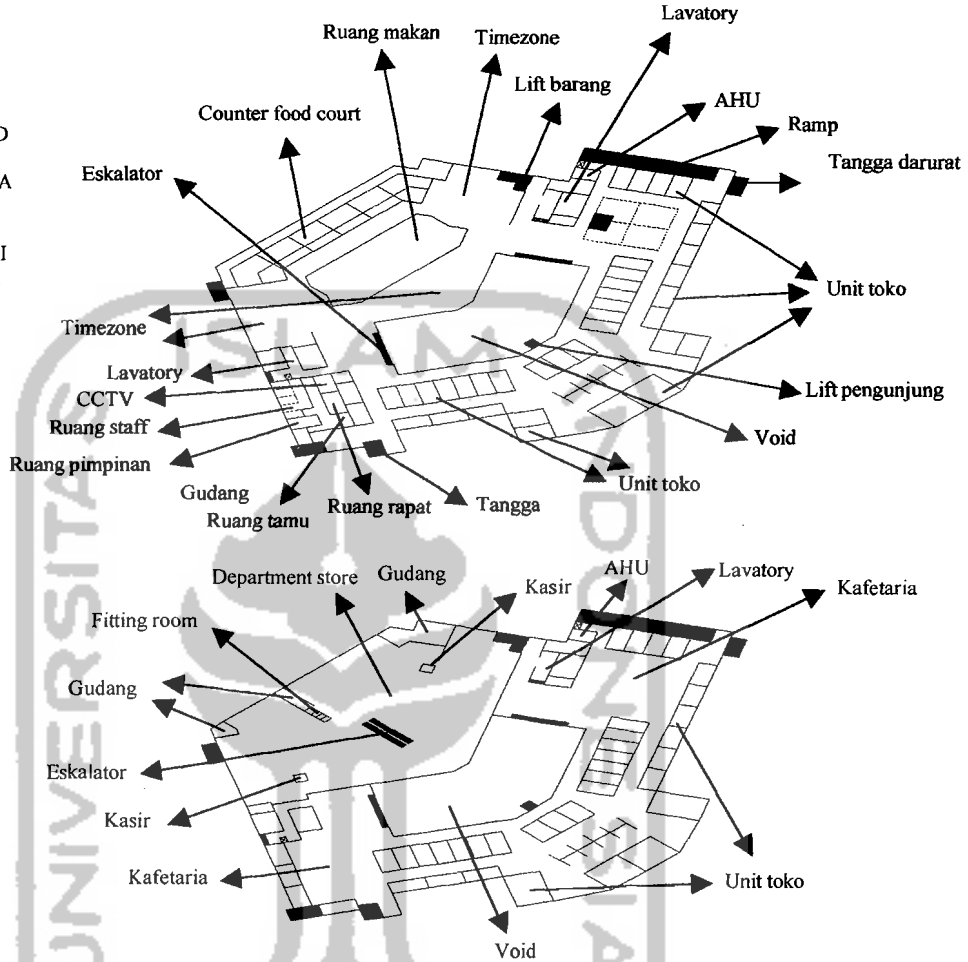
2. Penataan ruang dalam yang sesuai dengan kebutuhan besaran ruang dan kenyamanan sirkulasi.



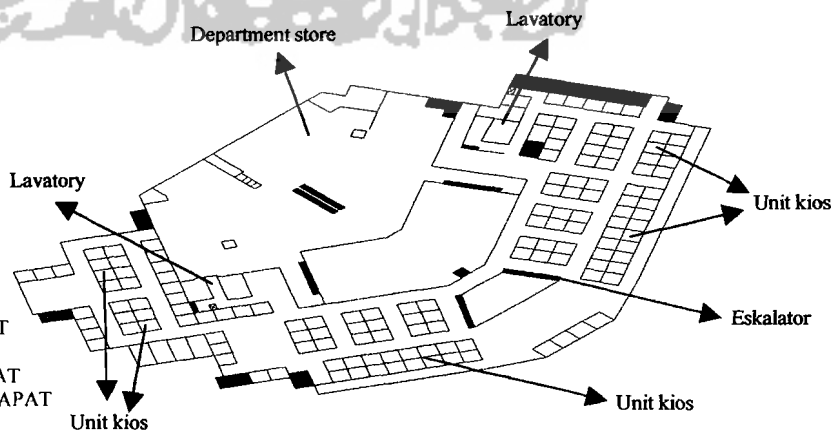
3. Transformasi organisasi ruang dan pola sirkulasi pada tata ruang.

POLA TATA RUANG PADA TOKO / RETAIL MENGGUNAKAN POLA LINIER MENGHADAP VOID DAN DIKAT OLEH ANCHOR TENANT UNTUK MENGARAHKAN SIRKULASI PENGUNJUNG MELEWATI SEMUA RETAIL.

POLA TATA RUANG PADA COUNTER FOOD COURT MENGGUNAKAN POLA LINIER UNTUK MEMUDAHKAN MENGETAHUI LOKASI YANG AKAN DIITUJU.



POLA TATA RUANG PADA UNIT TOKO DAN DEPT. STORE SALING BERHADAPAN DAN DIPISAHKAN OLEH VOID MENGGUNAKAN POLA LINIER MEMUTAR AGAR SIRKULASI PENGUNJUNG DAPAT MENGALIR MENERUS.



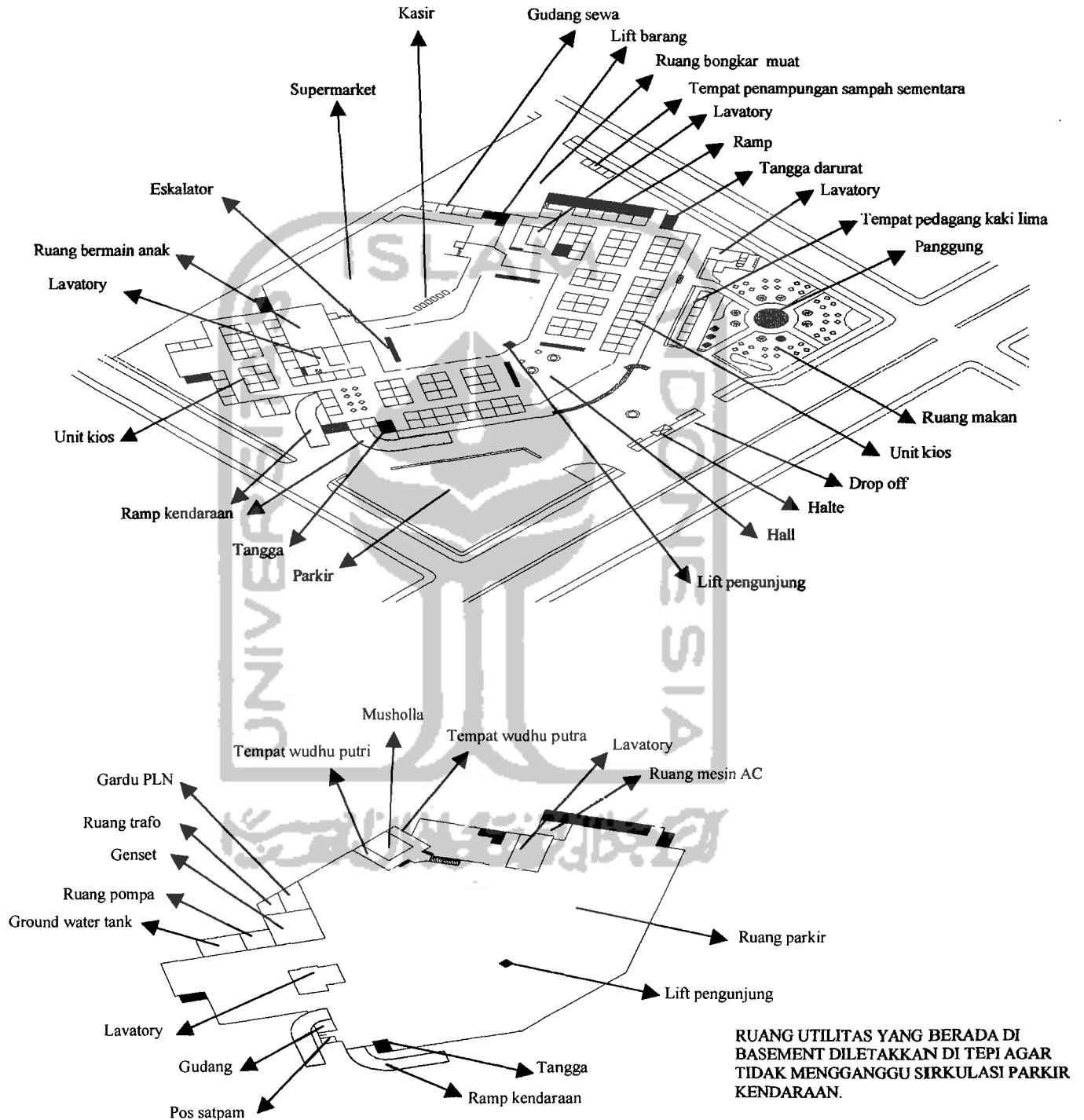
TATA RUANG ANTARA UNIT KIOS DAN DEPT. STORE DIPISAHKAN DENGAN SEKAT KARENA KEDUANYA TERDAPAT PERBEDAAN DALAM HAL PENGHAWAAN

PUSAT PERBELANJAAN DI KLATEN

DESAIN SKEMATIK

RITA LUSIANA HAPSARI-00512059

TATA RUANG ANTARA UNIT KIOS DAN DEPT STORE DIPISAHKAN DENGAN SEKAT KARENA KEDUANYA TERDAPAT PERBEDAAN DALAM HAL PENGHAWAAN



PARKIR UNTUK MOBIL PENYANDANG CACAT DILETAKKAN SEDEKAT MUNGKIN DENGAN LIFT/RAMP UNTUK MENGURANGI KELELAHAN.

C. Konsep Bentuk

