

TUGAS AKHIR

SPORT DAN SHOPPING MALL DI YOGYAKARTA
 SMART KOMERSIAL BUILDING SEBAGAI KONSEP
 PERANCANGAN

SPORT AND SHOPPING MALL AT YOGYAKARTA
 SMART COMMERCIAL BUILDING AS A DESIGN CONCEPT

Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2007



TUGAS AKHIR

**SPORT DAN SHOPPING MALL DI YOGYAKARTA
SMART KOMERSIAL BUILDING SEBAGAI KONSEP
PERANCANGAN**

**SPORT AND SHOPPING MALL AT YOGYAKARTA
SMART COMMERCIAL BUILDING AS A DESIGN CONCEPT**

Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan



**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul:

**SPORT DAN SHOPPING MALL DI YOGYAKARTA
SMART KOMERSIAL BUILDING SEBAGAI KONSEP PERANCANGAN**

**SPORT AND SHOPPING MALL AT YOGYAKARTA
SMART COMMERCIAL BUILDING AS A DESIGN CONCEPT**

Di ajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1(Strata Satu) yang telah di
seminarkan pada tanggal **24 Mei 2007**

Disusun oleh:

**Pipit Dwi Prasetyo
01512050**

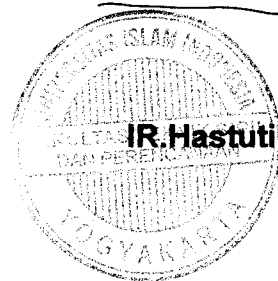
Telah disetujui dan disahkan
Jogjakarta, Juni 2007

Dosen pembimbing



IR. Arman Yulianta. MUP

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



IR. Hastuti Saptarini. MA

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Sudah menjadi kewajiban kita untuk maju terus seakan-akan batas kemampuan kita tidak ada
(Pierre Teilhard de Chardin)*

*Barangsiapa tidak berani mengarungi lautan bahaya, maka dia tidak akan meraih cita-citanya
(Arif Bijak)*

*Tidak ada makna bagi kehidupan selain makna yang diberikan orang lain pada kehidupannya dengan menggelar kemampuan-kemampuannya
(Erich Fromm)*

Alhamdulillahirobila'lamien...

Puji Syukur ku panjatkan Kepada Allah SWT atas segala rahmatnya dan Hidayahnya....dan Nabi Muhammad SAW atas segala tauladannya..

*Kupersembahkan dengan cinta dan keikhlasan serta ketulusan sebuah karya kecilku ini, teruntuk Ayahanda (Alm) Dan Ibunda yang tercinta yang selalu tulus dalam membingbingku dan selalu mendoakan dalam setiap hembusan nafasnya, semoga selalu dalam perlindungan NYa....
Semua ini bukti bakti kepadamu....*

*Kakakku tersayang Heri Karuniawa serta Adikku tersayang Triwahyono
Yang selalu mewarnai dalam hidupku dan memberi semangat dan membuatku selalu terus berpikir...
Kekasihku Merry Kurniawati, S.Farm, Apt yang selalu menemaniku dalam keadaan apapun, U are my inspiration*

Sahabat-sahabat ku serta teman-teman terkasihku..

KATA PENGANTAR

Assalamualikum WR.WB

Alhamdulillah ,puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya atas kemudahan,kesehatan sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Doa Shalawat dan Salam ku haturkan kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Laporan Tugas Akhir dengan judul Museum Sejarah Semarang,Sebagai Sarana Pendukung Pariwisata Kota Lama Semarang . ini merupakan bagian dari tugas akhir yang di ajukan sebagai salah satu prasyarat guna melengkapi perolehan gelar sarjana S-1 pada Jurusan Arsitektur ,Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan.

Dalam penuyusunan tugas Akhir ini tentunya banyak pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan andilnya dalam penyelesaian laporan ini.pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan banyak terima kasih kepada:

1. IR. Widodo, M.Sc,Ph.d, Selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan UII.
2. IR. Hastuti Saptarini, MA selaku ketua jurusan Arsitektur.
3. IR. Arman Yulianta, MUP.Selaku Dosen Pembimbing terimakasih sebesar-besarnya atas Kesabarannya, waktu luangnya, kritik, saran, bimbingan, dukungan, dan nasehatanya.
4. IR. Priyo Pratikno selaku dosen penguji yang telah bemberikan Kritik dan masukan-masukan yang berharga bagi kesempurnaan Tugas Akhir ini.
5. Pak Revi terima kasih atas Suport-suportnya dan semua Dosen Jurusan Arsitektur atas semua bimbinganya selama kuliah.

6. Ibunda dan saudara-saudaraku Heri dan Tri yang telah memberikan Nasehat ,Doa dan dukunganya yang tak henti-hentinya.
7. Ayahanda in heaven, bapak akhirnya aku lulus juga, tersenyumlah disana.
8. Kekasihku Merry Kurniawati, terimakasih atas perhatian, doa, semangat dan selalu menemaniku dalam segala keadaan.
9. Sahabat dan saudara-saudaraku Mas Adi dan Mas Aditya “hoho” makasih atas kerelaan komputernya,waktu dan tenaga nya telah mbantuin bikin maket, memberikan ide, slalu memberikan semangat ketika aku berubah jadi pemalas dan selalu menjadi pengisi kekosongan rumahku.
10. Brahm yang hubungi temen-temen buat bantuin dan makasih ya nasehat-nasehatnya.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan Hanan, Bimo, Alun (Kunto Enemy), Bogie, Rio, Qiqi, Marduga, Risyad, Mamet, Q-Think, Novika Bayu, trima kasih smuanya.
12. Teman-teman seperjuangan di Studio Febry, Untung “kawer” Mahardika, Dody, Leo, Silvi dan semuanya aja, akhirnya jadi ST juga.
13. Rekan-rekan kerjaku Sigit, Putro, Taufan, Bagas, trima kasih atas bantuannya
14. Mas Tutut dan Mas Sarjiman makasih banget ya dah bantuin di Studio.
15. Buat karyawanku yang setia menemani, membelikan makan, rokok, dan kopi
16. Komputer, Mega Pro, dan Great Corolla ku yang mendukung dalam kuliahku, dan semua aktifitasku
17. Terimakasih sebesar-besarnya penulis kepada pihak yang terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun semoga dapat di jadikan sebagai salah satu Referensi untuk Tugas Akhir Berikutnya, sebagai kodrat Manusia yang tidak sepenuhnya sempurna penulis menyadari bahwa penulisan ini belum sepenuhnya sempurna sehingga penulis berharap banyak masukan berharga dari segala pihak guna kesempurnaan laporan ini. Dengan harapan

laporan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi ilmu pengetahuan di bidang
Arsitektur. Amien.

Wassalamualaikum WR.WB.

Jogjakarta, Juni 2007

Pipit Dwi Prasetyo



SPORT DAN SHOPPING MALL DI YOGYAKARTA
SMART KOMERSIAL BUILDING SEBAGAI KONSEP PERANCANGAN

SPORT AND SHOPPING MALL AT YOGYAKARTA
SMART COMMERCIAL BUILDING AS A DESIGN CONCEPT

ABSTRAK

Mall adalah pusat perbelanjaan yang memberikan fasilitas belanja dan hiburan yang dijadikan dalam satu wadah yang terintegrasi.

Fasilitas belanja dan hiburan seperti kafe sudah banyak di Yogyakarta, ini sebagai respon dari keadaan di Yogyakarta dimana setiap tahunnya selalu kedatangan pelajar atau mahasiswa yang belajar di Yogyakarta. Dimana pelajar dan mahasiswa tersebut selalu membutuhkan hiburan yang sudah menjadi gaya hidup

Fasilitas olahraga yang bersifat hiburan menambah daya tarik sebuah mall, karena kebutuhan akan olahraga, belanja, dan hiburan bisa didapatkan dalam satu wadah yang terintegrasi. Sehingga pengunjung bisa mendapatkan kebutuhan-kebutuhan tersebut dalam satu wadah.

Sebagaimana kita melihat di kota Yogyakarta ini masih sangat minimal sekali adanya pusat perbelanjaan yang menyediakan fasilitas olah raga yang bersifat hiburan. Pada umumnya mall hanya menyediakan fasilitas hiburan yang berupa cinema maupun game centre. Dari itu maka diperlukan adanya konsep mall baru yang dapat memfasilitasi atau memadukan antara belanja, hiburan dan olah raga yang terwadahi dalam satu bangunan yang disebut Sport dan Shopping Mall

Sport dan shopping mall adalah sebagai konsep baru sebuah mall untuk dapat memenuhi gaya hidup dari masyarakat yang selalu menginginkan satu hal yang baru dan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dari masyarakat.

DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Halaman pengesahan.....	ii
Persembahan.....	iii
Kata pengantar.....	iv
Abstraksi.....	vii
Daftar isi.....	viii

BAGIAN I

BAB I PENDAHULUAN

I.1. PENGERTIAN DAN BATASAN JUDUL.....	1
I.2. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
I.2.1 Kondisi Global Yogyakarta.....	1
I.2.2 Pertumbuhan Perekonomian di Yogyakarta.....	2
I.2.3 Sport dan Shopping Mall Sebagai Solusi.....	3
I.2.4 Segmentasi.....	3
I.3. PERMASALAHAN.....	3
I.4. TUJUAN DAN SASARAN.....	4
I.4.1 Tujuan.....	4
I.4.2 Sasaran.....	4
I.5. METODE PEMBAHASAN.....	4
I.6. KERANGKA POLA PIKIR.....	6

BAB II TINJAUAN SPORT DAN SHOPPING MALL

2.1. PENGERTIAN MALL.....	7
2.2. KARAKTER DASAR SHOPPING MALL.....	8
2.3. SHOPPING STREET (PUSAT BELANJA DAN REKREASI).....	8
2.4. PENGERTIAN UMUM REKREASI DAN ARENA REKREASI.....	10
2.4.1 Klasifikasi Kegiatan Rekreasi.....	10

2.4.2 Jenis Pusat Perbelanjaan.....	12
2.5. TINJAUAN PELAKU DAN KEGIATAN PERBELANJAAN.....	15
2.6. PERSYARATAN SHOPPING MALL.....	18
2.6.1 Persyaratan Umum.....	18
2.6.2 Persyaratan Khusus.....	19
2.6.3 Persyaratan Standar.....	20

BAB III ANALISA PERMASALAHAN

3.1. ANALISA SITE.....	24
3.2. ANALISA SIRKULASI.....	25
3.3. ANALISA POLA MASA DAN PENAMPILAN.....	25
3.4. ANALISA PENDEKATAN BESARAN RUANG.....	27
3.5. ANALISA KEGIATAN.....	30

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. KONSEP PERENCANAAN.....	31
4.1.1 Pemerataan Akses.....	31
4.1.2 Ruang-ruang yang Informatif.....	35
4.1.3 Konsep Massa dan Penampilan Bangunan.....	36
4.1.4 Ruang yang Efektif.....	37

BAGIAN II

BAB V SKEMATIK DESIGN

KONSEP PENCARIAN BENTUK.....	39
FAKTOR LAIN YANG MEMPENGARUHI BENTUK.....	40
KONSEP KOMPOSISI MASSA.....	41
KONSEP FASADE.....	43
KONSEP SIRKULASI.....	44
TRANSPORTASI VERTIKAL.....	45
PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN.....	46
KONSEP STRUKTUR.....	47

ZONNING AREA.....	48
GUBAHAN MASSA.....	49
GAMBAR PRA RANCANGAN.....	50

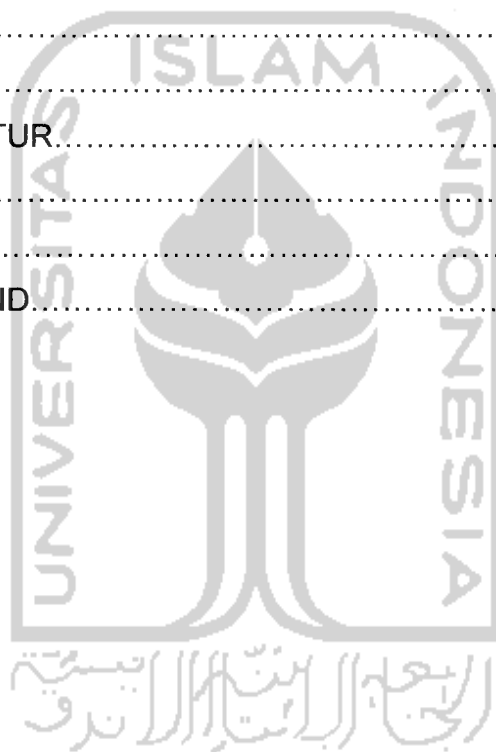
BAGIAN III

BAB VI PENGEMBANGAN DESIGN

LAPORAN PERUBAHAN.....	54
SITUASI DAN SITE PLAN.....	56
DENAH.....	58
FASADE.....	63
EKSTERIOR.....	64
POTONGAN.....	66
RENCANA STRUKTUR.....	68
INTERIOR.....	70
RENCANA LANTAI.....	72
RENCANA PLAFOND.....	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PENGERTIAN DAN BATASAN JUDUL

Judul : “SPORT AND SHOPPING MALL DI YOGYAKARTA”

Sport : olah raga

Gerak fisik yang dilakukan untuk menjaga kesehatan

Shopping : distribusi barang secara langsung oleh penjual untuk memenuhi permintaan konsumen yang bersifat komersial meliputi penyediaan, penyimpanan dan penjualan barang.

Mall : mall adalah jalur pertokoan bagi pejalan kaki (a pedestriannised shopping street) yang dibuat untuk menciptakan kesan ruang yang lebih luas, lebih berkualitas dan lebih mewah dari pada arcade-arcade (1. gang beratap, 2. gedung yang mempunyai gang yang beratap biasanya ditempati toko-toko) biasa.

Jadi “SPORT AND SHOPPING MALL” adalah

Bangunan untuk belanja dan olah raga yang menjadi satu dalam sebuah wadah dan saling berkaitan baik secara fisik maupun interaksi namun tidak mengganggu satu sama lain dalam aspek-aspek arsitektural maupun non arsitektural yang berada di Yogyakarta.

1.2 LATAR BELAKANG MASALAH

1.2.1 Kondisi Global Yogyakarta

Yogyakarta sebagai kota pelajar dan pariwisata mempunyai andil yang besar terhadap di Yogyakarta. Tak kurang dari 15.000 pelajar dan mahasiswa baru berdatangan di Yogyakarta setiap tahunnya. Pesatnya pertumbuhan penduduk sudah barang tentu akan meningkatkan kegiatan

di bidang perekonomian. Pola hidup masyarakat yang semakin modern dan konsumtif serta kebutuhan akan sarana hiburan yang positif juga menciptakan suatu cara perbelanjaan yang maju dan menarik. Sebagaimana kita lihat bahwa penentuan dari laku atau tidaknya suatu pusat perbelanjaan tergantung dari ada atau tidaknya fasilitas hiburan atau amusement. Munculnya atau dibangunnya beberapa mall yang ada di Yogyakarta hanya sebagian kecil saja yang dapat memfasilitasi kebutuhan akan hiburan yang memang menjadi satu hal yang sangat diinginkan atau dibutuhkan oleh masyarakat luas pada umumnya dan mahasiswa atau kalangan muda pada khususnya. Fasilitas hiburan yang dikemas dalam kegiatan belanja dan olah raga menjadi salah satu daya tarik sendiri bagi masyarakat.

1.2.2 Pertumbuhan Perekonomian di Yogyakarta

Pertumbuhan ekonomi di Yogyakarta dari tahun 1994-1996 mengalami kenaikan yang cukup berarti. Dari 8,57 %, 9,94 % dan kemudian naik 9,12 %. Tetapi mulai tahun 1997-1998 perekonomian kodya Yogyakarta mengalami penurunan dari 4,76 % kemudian turun -11,11 %. Akan tetapi mulai tahun 1999-2000 perekonomian Yogyakarta mengalami kenaikan dari 3,62 % naik menjadi 9,25 %.

Produk Domestic Regional Bruto di Yogyakarta mengalami kenaikan mulai tahun 1994-2000. kontribusi terbesar (leading sectors) yaitu sector jasa, perdagangan, perhotelan dan restaurant, keuangan, persewaan, jasa pengangkutan dan komunikasi.

Apabila dilihat dari sector yang memiliki peluang bisnis seperti tersebut diatas dengan kondisi Yogyakarta yang tiap tahunnya selalu kedatangan mahasiswa, pelajar atau pelaku bisnis serta wisatawan maka perlu adanya suatu wadah yang bisa mewadahi sector jasa, perdagangan dan restaurant. Dan mall adalah alternatif yang memungkinkan.

1.1.3 Sport dan Shopping Mall Sebagai Solusi

Yogyakarta memiliki banyak sekali pusat perbelanjaan yang tersebar di berbagai penjuru kota. Pusat perbelanjaan ini merupakan perpaduan aspek berbelanja sambil rekreasi, yang telah menjadi gaya hidup masyarakat kota terutama kalangan remaja dan anak muda. Mall menjadi tempat belanja dan mangkal di waktu senggang sambil melepas lelah setelah bekerja atau beraktifitas seharian (Majalah Properti No. 38 Th 1997, Boom Pusat Belanja).

Sebagaimana kita melihat di kota Yogyakarta ini masih sangat minimal sekali adanya pusat perbelanjaan yang menyediakan fasilitas olah raga yang bersifat hiburan. Pada umumnya mall hanya menyediakan fasilitas hiburan yang berupa cinema maupun game centre. Dari itu maka diperlukan adanya konsep mall baru yang dapat memfasilitasi atau memadukan antara belanja, hiburan dan olah raga yang terwadahi dalam satu bangunan yang disebut Sport dan Shopping Mall

1.1.4 Segmentasi

- Pelajar dan mahasiswa baik mahasiswa atau pelajar pendatang maupun mahasiswa asli Yogyakarta yang berusia antara 16-24 tahun
- Eksekutif dan keluarga muda
- Wisatawan baik domestic maupun manca Negara

1.3 PERMASALAHAN

Umum

Bagaimana merancang sport and shopping mall yang dapat mengakomodir kebutuhan belanja, olah raga dan hiburan.

Khusus

Bagaimana merancang bangunan sport and shopping mall dengan konsep smart commercial building.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Merumuskan sebuah konsep perencanaan dan perancangan bangunan olah raga, belanja dan hiburan yang terintegrasi dengan baik yang efektif dan efisien dalam sebuah interaksi yang baik antar keduanya serta lingkungan di sekitarnya.

1.4.2 Sasaran

- Mengidentifikasi lokasi dan kondisi site yang sesuai dengan kebutuhan dan kriteria bangunan mall yaitu berada dipusat kota atau sekitar kota Yogyakarta dengan batasan dapat menjangkau fasilitas pusat kota dengan cukup cepat (± 30 menit).
- Identifikasi ruang belanja dan olah raga yang saling mendukung antara satu dengan yang lain.

1.5 METODE PEMBAHASAN

1. Identifikasi masalah

Mengenai latar belakang masalah dan isu-isu permasalahan antara lain :

- Identifikasi kebutuhan akan fasilitas belanja dan hiburan.
- Identifikasi pusat perbelanjaan sabagai sebuah bangunan komersial yang memberikan keuntungan bagi investor.
- Identifikasi gabungan keduanya berdasarkan pertimbangan arsitektural maupun non arsitektural.

2. studi literature

Sebagai landasan teori konsep *smart comeercial building* atau sebagai acuan dalam proses perencanaan dan perancangan yang berkaitan dengan issue-isue atau permasalahan yang ada.

3. studi kasus

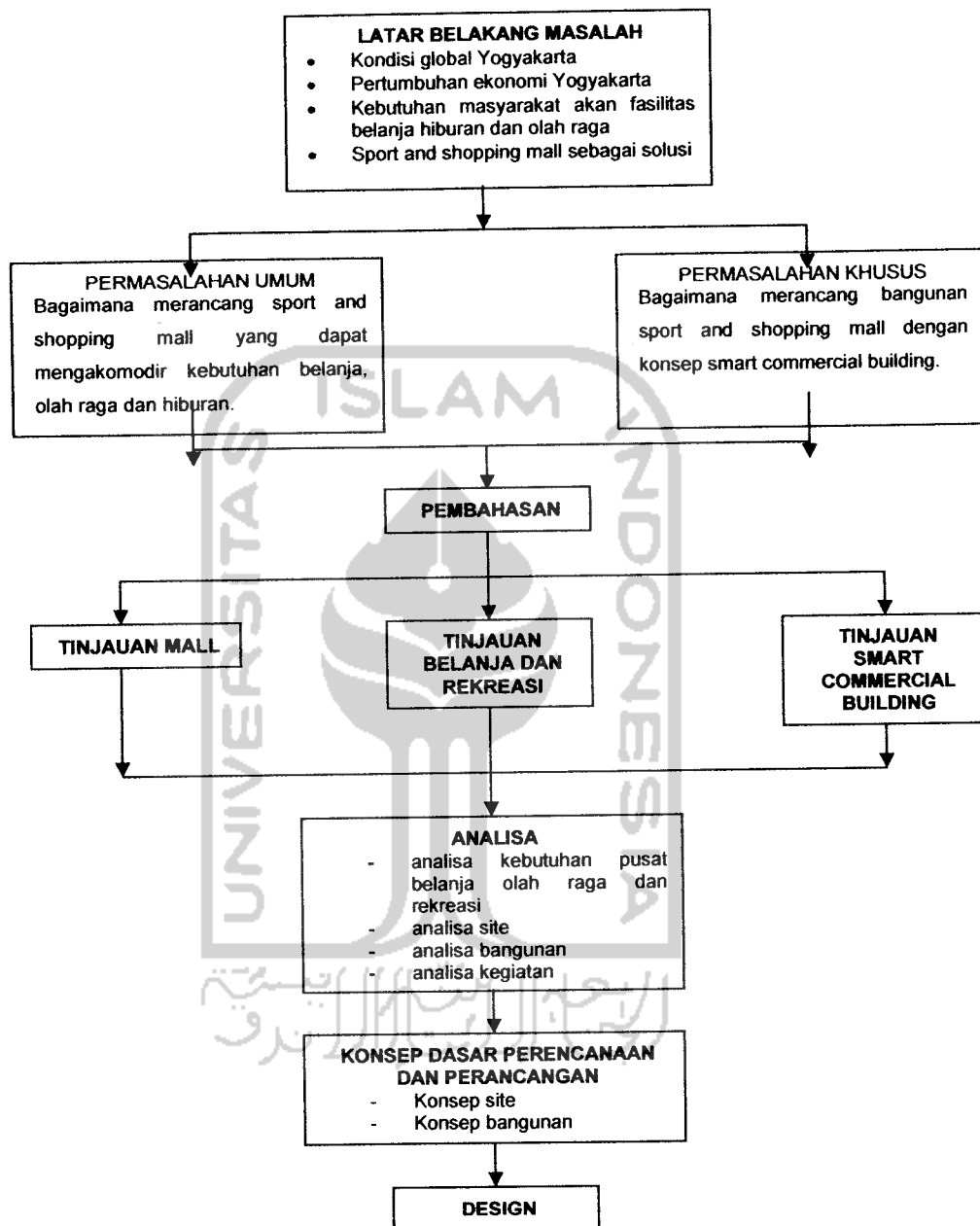
untuk mendapatkan masukan-masukan atau informasi yang berkaitan dengan *smart comeercial building* untuk melakukan perbandingan dan klasifikasi dari obyek-obyek sejenis.

4. analisa

dengan menggunakan pendekatan-pendekatan perencanaan dan perancangan sehingga akan diperoleh sebuah sintesa permasalahan berupa konsep dengan tahap-tahap:

- analisa lebih lanjut mengenai perencanaan sport and shopping mall dalam sebuah integrasi yang saling mendukung serta tinjauan keberadaan terhadap kebutuhan dari program kegiatan, kebutuhan ruang, sirkulasi, pencapaian serta sarana interaksi yang dibutuhkan.
- Analisa terhadap karakteristik dan perilaku kegiatan secara individu dengan interaksi yang terjadi antar keduanya.
- Analisa karakter komposisi penataan massa dan ruang-ruang luar dan dalam apartemen dan kantor sewa terhadap kegiatan yang diwadahi.
- Rumusan konsep perencanaan dan perancangan dari hasil pendekatan konsep.

1.6 KERANGKA POLA PIKIR



BAB II

TINJAUAN UMUM SPORT DAN SHOPPING MALL

2.1 PENGERTIAN MALL

Mall adalah jalur pertokoan bagi pejalan kaki (a pedestriannised shopping street) yang dibuat untuk menciptakan kesan ruang yang lebih luas, lebih berkualitas dan lebih mewah dari pada arcade-arcade (1. gang beratap, 2. gedung yang mempunyai gang yang beratap biasanya ditempati toko-toko) biasa.

Mall adalah suatu area (biasanya linier) dengan pepohonan/taman yang dilengkapi dengan area tempat pejalan kaki, tempat duduk, sculpture, kolam/air mancur, pola-pola paving dan sebagainya.

Jadi mall dapat diartikan sebagai tempat perbelanjaan yang berintikan satu atau beberapa department store besar sebagai daya tarik dari pengecer-pengecer kecil serta rumah makan dengan tipologi bangunan setiap took menghadap koridor utama.

Definisi shopping mall

1. Shopping mall adalah hal berbelanja, menurut
 - a. aktivitas dilakukan secara rutin / insedentil untuk memenuhi kebutuhan kesenangan sosial atau memanfaatkan waktu luang.
 - b. sifat, distribusi barang secara langsung oleh penjual untuk memenuhi permintaan konsumen yang bersifat komersial meliputi penyediaan, penyimpanan dan penjualan barang.
2. Mall adalah tempat berjalan atau pedestrian
 - a. makna asal mall adalah area yang biasanya dilingkupi oleh pepohonan, digunakan untuk tempat jalan-jalan / open space yang terbentuk dari ruang-ruang antar bangunan yang digunakan sebagai tempat sirkulasi pejalan kaki diluar bangunan

- b. makna luas mall adalah suatu area pergerakan linier pada suatu tempat usaha yang lebih diorientasikan bagi pejalan kaki berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang-ruang tertentu yang dilingkupi unsur dekoratif.

Dari uraian diatas diperoleh gambaran shopping mall adalah sebagai wadah kegiatan komersial dengan public space atau mall yang dirancang khusus bagi pejalan kaki (pedestrian), dengan deretan toko disetiap sisi jalan, tempat orang melakukan aktivitas berbelanja, atau sekedar jalan-jalan menikmati suasana, terpisah dari lalu lintas kendaraan, memiliki akses mudah dari jalan umum, dilengkapi unsure dekoratif dan kenyamanan

2.2 KARAKTER DASAR SHOPPING MALL

1. mall terbuka
adalah mall tanpa pelingkup. Keuntungan kesan yang sitimbulkan luas, perencanaan teknis mudah sehingga biaya murah, kerugiannya kesulitan dalam climatic control (berpengaruh terhadap kenyamanan).
2. mall tertutup
mall dengan pelingkup, keuntungannya berupa kenyamanan climatic control, sedangkan kerugiannya adalah biaya mahal dan kesan kurang jelas.
3. komposit mall
merupakan gabungan antara mall yang terbuka dan tertutup dimana sebagian terbuka dan sebagian lagi tertutup.

2.3 SHOPPING STREET (PUSAT BELANJA DAN REKREASI)

Belanja dan rekereasi adalah dua buah perilaku yang berbeda dari segi penelitiannya. Belanja adalah perilaku membeli barang untuk

memenuhi kebutuhan, sedangkan rekreasi adalah perbuatan untuk menyenangkan diri.

1. Belanja keluarga

Komoditas belanja keluarga sebenarnya sama dengan komoditas belanja individu. Jadi disini, belanja keluarga bagaimana ketika individu membeli barang-barang kebutuhannya bersama dengan anggota keluarganya yang lain. Anak-anak ketika di ajak membeli sepatu dan pakaian diberi kebebasan oleh orang tuanya untuk memilih warna dan model sesuai keinginannya sambil orang tuanya tersebut memperhatikan terus langkah kaki sang anak ketika memilih pilihannya. Begitu juga ketika orang tua sibuk memilih-milih perhiasan yang bagus, mereka juga harus dapat mengetahui apa yang sedang anaknya kerjakan dan ada dimana mereka. Kembali lagi pada keleluasaan control anggota keluarga untuk bisa memperhatikan anggota keluarganya menjadi sangat penting.

Fenomena yang sering terjadi pada pusat perbelanjaan golongan menengah adalah sulitnya control antar individu yang bergerak didalamnya. Dengan demikian keberadaan keluarga ketika mereka berada didalam lingkungan Shopping Street membutuhkan keamanan, control yang mudah dan diusahakan dapat saling berdekatan. Dan pada akhirnya akan berakibat pada ruang yang mempunyai luasan dan sirkulasi tertentu, serta jarak bebas pandang yang mudah antar individu ketika berada di lingkungan shopping street.

2. Rekreasi keluarga

Aktivitas rekreasi yang diinginkan oleh setiap individu di dalam keluarga sangatlah beragam dan bermacam-macam. Maka dari itu sifat rekreasi sebenarnya diangkat dari rekreasi individu juga yang bisa dilakukan bersama-sama keluarganya. Bisa jadi

intisari dari kegiatan rekreasi berasal dari sebagian anggota keluarga, sedangkan yang lain hanya menemani mereka. Shopping street sebagai sarana rekreasi keluarga, fasilitas komersial perdagangan yang menyediakan fasilitas atau memungkinkan menjadi wadah rekreasi yang tersamar dalam suasana yang tercipta dari variasi barang dagangan dan variasi yang tercipta dari kegiatan jual beli itu sendiri.

2.4 PENGERTIAN UMUM REKREASI DAN ARENA REKREASI

Rekreasi berasal dari kata "*re-create*" yang berarti menciptakan kembali ; maksudnya adalah menciptakan kembali suasana baru. Dalam rekreasi ini tentu akan dibutuhkan adanya arena untuk berekreasi, dalam hal ini adalah pusat perbelanjaan.

2.4.1 Klasifikasi Kegiatan Rekreasi

1. Berdasarkan Sifat Kegiatan
 - a. Entertainment/kesukaan : restoran, cafeteria, snack bar, dan sebagainya.
 - b. Amusement/kesenangan : bioskop, night club, art gallery, ball room, teatre, dan sebagainya.
 - c. Recreation/permainan dan hiburan : bowling, billiard, taman margasatwa, permainan dan ketangkasan seperti pin ball dan sebagainya.
 - d. Relaxation/santai : taman kota, swimming mall, jeaside youthclub, cottage, beach dan sebagainya.
2. Berdasarkan Jenis Kegiatan
 - a. aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik seperti renang, golf, billiard, permainan ketangkasan : video game, bom-bom car dan lain-lain

- b. pasif : kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik seperti menonton bioskop, konser, drama dan sebagainya.

3. Berdasarkan Pola Kegiatan

- a. massal : pertunjukan film, konser, drama dan sebagainya
- b. kelompok kecil : billiard
- c. perorangan : bowling, pinball

4. Berdasarkan Waktu Kegiatan

- a. pagi hari : jalan-jalan di taman, olah raga di pusat kebugaran dan sebagainya.
- b. Pagi, siang, malam : bioskop, billiard, renang, bowling dan sebagainya.
- c. Malam hari : club malam, discotiq, café.

Secara umum pusat perbelanjaan mempunyai pengertian sebagai suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan suatu kota atau lingkungan setempat, dimana pusat perbelanjaan merupakan sarana prasarana untuk melakukan kegiatan perniagaan, pembelian atau salah satu lingkungan untuk berkomunikasi, berkumpul dan berekreasi.

Definisi pusat perbelanjaan lebih lanjut adalah

1. pusat perbelanjaan merupakan kegiatan jual beli yang berorientasi kedalam karena kegiatan jual beli itu lebih ditujukan pada manusia yang berada didalam bangunan
2. pusat perbelanjaan merupakan suatu kelompok fasilitas pertokoan dalam suatu bangunan yang direncanakan sebagai area jual beli, area untuk berjalan-jalan, istirahat, untuk bermain anak-anak, dan pola paving yang menarik.
3. pusat perbelanjaan adalah sebuah tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang atau jasa yang bercirikan komersial.
4. pusat perbelanjaan adalah sekelompok kesatuan bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi

yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi kesatuan operasi (operating unit), 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

(sumber : An no Name, *community builders handbook*, 1997)

Jadi shopping mall dapat diartikan sebagai suatu pusat perbelanjaan yang berisikan satu ataupun beberapa department store besar (main tenant) sebagai daya tarik, dengan tipologi ruang ruko menghadap ke koridor utama.

Dari penjelasan diatas jelaslah bahwa sirkulasi merupakan factor yang sangat vital dalam sebuah shopping mall.

2.4.2 Jenis Pusat Perbelanjaan

1. berdasarkan jangkauan pelayanan

a. pusat perbelanjaan lokal (Neighbourhood Center)

jangkauan pelayanannya antara 5000 – 40.000 penduduk (skala lingkungan)
luas areanya antara 30.000 – 100.000 sq/ft (2.787 – 9.290 m²)

jenis fasilitas : supermarket, toko-toko tunggal (shop unit)

b. pusat perbelanjaan distrik (Community Center)

jangkauan pelayanan antara 40.000 – 150.000 penduduk (skala wilayah). Luas area berkisar antara 100.000 – 300.000 sq/ft (9.290 – 27.870 m²)

jenis fasilitas : department store, variety store, junior department store, supermarket dan toko-toko tunggal.

c. pusat perbelanjaan regional (Main Center)

jangkauan berkisar antara 150.000 – 400.000 penduduk. Luas area berkisar antara 300.000 – 1.000.000 sq/ft (27.870 – 92.990 m²).

jenis fasilitas : department store, department store dan toko-toko.

(sumber : Saifullah, Ahmad, MT. Superblok Apartment, Pusat Belanja & Perkantoran, Jogjakarta : UGM)

2. berdasarkan standart ULI (Urban Land Institute)

a. Neighborhood Center

Yaitu pusat perbelanjaan dengan luas area yang digunakan 5.000 m².

Contoh fasilitas : supermarket

b. Community Center

Yaitu pusat perbelanjaan dengan luas area yang digunakan 15.000 m².

Contoh fasilitas : junior department store, supermarket

c. Regional Center

Yaitu pusat perbelanjaan dengan luas area yang digunakan 40.000 m².

Contoh fasilitas : dua atau lebih department store.

3. berdasarkan bentuk fisik

a. shopping street yaitu sederetan pertokoan disepanjang sisi jalan.

Contoh fasilitas : pertokoan disepanjang jalan malioboro

b. Shopping center yaitu komplek pertokoan yang terdiri dari toko tunggal yang disewakan atau dijual

c. Shopping precinct yaitu komplek pertokoan dengan stan toko menghadap keruang terbuka yang terbebas dari kendaraan.

d. Department store yaitu suatu toko besar terdiri beberapa lantai dan menjual bergaia macam barang. Peletakan tata letak yang memudahkan sirkulasi dan kejelasan akses. Luas lantai 10.000–20.000 m².

Contoh : Matahari department store

- e. Supermarket yaitu toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan system pelayanan sendiri (swalayan) dan penjualan bahan makanan tidak melebihi 15 % dari seluruh area penjualan. Luas lantai berkisar antar 1.000 – 2.500 m².

Contoh : Mirota Kampus

- f. Department Store dan Supermarket yaitu bentuk perbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan antara department store dan supermarket)

Contoh : Malioboro Mall

- g. Super store yaitu toko satu lantai tetapi menjual berbagai jenis barang dengan pelayanan sendiri dengan lahan terbatas, luas lantai berkisar antara 5.000 – 7.000 m².

4. berdasarkan komunitas barang

- a. toko grosir
yaitu toko yang menjual barang-barang dalam jumlah besar
- b. toko eceran
yaitu toko yang menjual barang-barang persatuan barang

5. menurut Departemen Perdagangan RI

- a. pusat perbelanjaan primer
fasilitas perbelanjaan yang melayani seluruh wilayah kota
- b. pusat perbelanjaan sekunder
fasilitas perbelanjaan yang melayani sebagian wilayah kota atau lingkungan
- c. pusat perbelanjaan tersier
fasilitas perbelanjaan yang melayani lingkungan perumahan

2.5 TINJAUAN PELAKU DAN KEGIATAN PERBELANJAAN

a. Pelaku Kegiatan

1. pengunjung

yaitu masyarakat atau obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan jasa, barang dan rekreasi.

2. penyewa/pedagang

yaitu pemakai ruang dengan menyewa atau membeli dari pengelola pusat perbelanjaan untuk digunakan sebagai tempat barang-barang dagangannya kepada konsumen.

3. pengelola

yaitu memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang memadahi pedagang yang menyewa area pusat perbelanjaan.

4. supplier

yaitu pengisi/pengantar barang yang diperlukan pedagang.

Jenis pengunjung pusat perbelanjaan :

1. pengunjung tradisional

yaitu pengunjung yang berbelanja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Mereka mementingkan kuantitas dengan harga relative murah dari pada kualitas dengan harga relatif murah dari pada kualitas dengan harga relative mahal. Pengunjung seperti ini tetap ada di daerah pertokoan dan terutama pedesaan. Tempat bagi kelompok ini adalah tempat yang sederhana dan bebas berinteraksi dengan sesama pembeli atau penjual termasuk tawar menawar.

2. pengunjung modern

yaitu pengunjung yang berbelanja juga untuk kebutuhan aktualitas diri. Mereka lebih menyukai barang berkualitas

tinggi walaupun harganya mahal. Tempat bagi mereka adalah tempat yang berbentuk modern, eksklusif dan lengkap. Disamping itu mereka juga membutuhkan tempat sarana untuk ajang rekreasi dan hiburan. Pengunjung seperti banyak terdapat di kota-kota besar.

3. pengunjung transisi

pengunjung transisi adalah peralihan antara pengunjung tradisional dengan pengunjung modern, dengan sifat gubahan diantara keduanya. Tempat bagi kelompok ini adalah tempat dengan sistem modern dan lengkap tetapi tidak eksklusif dan glamour. Pengunjung seperti ini ada di kota besar dan kecil.

4. pengunjung wisatawan

pengunjung wisatawan berbelanja pada suatu tempat perbelanjaan dengan sifat musiman. Dalam berbelanja mereka berbelanja mencari barang khas daerah tersebut, yang tidak melihat harga dan kualitas. Pusat berbelanja yang cocok bagi mereka adalah pusat perbelanjaan yang menjual barang-barang souvenir khas daerah tersebut.

b. Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan yang diwadahi dalam pusat perbelanjaan yaitu kegiatan jual beli dan kegiatan pengelolaan.

1. kegiatan jual beli

- kegiatan pelayanan jual beli
- kegiatan penyajian barang dan penyimpanan
- kegiatan promosi
- kegiatan pergerakan
- kegiatan distribusi barang

2. kegiatan pengelolaan

- kegiatan manajemen

- kegiatan manajemen dan pemeliharaan

c. Pola Kegiatan Pengunjung

1. pola kegiatan mengenal area

Pisini pengunjung memerlukan orientasi yang jelas sehingga pengunjung dapat memperkirakan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju.

2. pengunjung telah mengenal area

Pengunjung langsung ke tempat yang dituju apabila ada keperluan khusus, sehingga diperlukan pola pencapaian yang efektif.

Pengunjung berkeliling jika ingin memilih barang atau sekedar ingin melihat-lihat atau ingin berekreasi.

3. pola transaksi

dalam transaksi pengunjung langsung membayar harga barang yang dibelui pada kasir.

4. pola rekreatif

pengunjung dalam melakukan kegiatan berbelanja lama akan melelahkan dan membutuhkan suasana yang lebih rekreatif oleh karena itu dibutuhkan keleluasaan gerak.

5. pola sirkulasi

pola sirkulasi disini adalah pola sirkulasi yang mudah dibaca dan sederhana, karena pengunjung cenderung untuk jalan yang singkat apabila kebutuhannya telah terpenuhi.

d. Sifat Kegiatan

Dalam pusat perbelanjaan ada tiga kegiatan yang diwadahi dan sifatnya adalah :

1. kegiatan jual beli, mempunyai sifat : dinamis dan terbatas
 2. kegiatan promosi, mempunyai sifat : dari segi daya saing mengarah pada aspek harga, mutu serta pelayanan.
- Kegiatan rekreasi mempunyai sifat non formal dan dinamis.

2.6 PERSYARATAN SHOPPING MALL

2.6.1 Persyaratan umum

a. lokasi

hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan lokasi adalah :

- tempat-tempat yang sudah ramai, seperti pusat kota, dimana banyak orang lalu lalang (posisi strategis)
- mudah dicapai baik oleh kendaraan pribadi maupun angkutan umum, transportasi mudah, prasarana memadai

b. jalan masuk (akses)

pembagian jalan masuk

- untuk pejalan kaki, kendaraan pribadi dan mobil barang sebaiknya terpisah
- ada jalan pintas (terlindung oleh sinar matahari dan hujan) yang menghubungkan tempat yang satu dengan tempat yang lain.

c. pengaturan pembagian ruang

pertokoan besar, dilengkapi ruang aula dan peragaan, restoran, kedai minum, tempat bermain, bank, kantor pos, biro perjalanan, bioskop dan taman

d. tempat penjualan

ruang bawah tanah lebih baik dipergunakan untuk tempat penjualan dibandingkan dengan lantai tambahan di atasnya

e. tinggi lantai

untuk unit besar antara 4 – 5 m. untuk unit kecil 3 m tergantung dari jenis pelayanan pada ruang-ruang yang terlalu tinggi. Biasanya agak membuat pengunjung menjadi segan. Unit-unit pertokoan tidak menggunakan pencahayaan alami, melainkan memanfaatkan pencahayaan buatan dengan ventilasi mekanik

f. pergerakan antar lantai

- tangga

letak tangga harus dibuat agar mudah dilihat dan dicari. Apabila tangga dimaksudkan sebagai tangga darurat sebaiknya direncanakan dekat pintu keluar

- elevator

mudah dilihat dari pintu masuk. Diletakkan ditengah-tengah bangunan dengan jarak tidak lebih dari 50 m dari bagian penjualan pada masing-masing lantai.

- escalator

Memasang escalator pada suatu tempat tertentu akan mengurangi lebar efektif mall (yang merugikan sejumlah penyewa tertentu). Akan lebih baik ditempatkan pada suatu koridor layan pada secondary Mall dan harus ditandai dengan jelas.

2.6.2 Persyaratan Khusus

a. Tata Letak Bangunan

Hirarki dari penyewa yang terbesar dan terpenting (major tenants, anchor tenants). Suatu pusat dengan satu penyewa tunggal mungkin cukup memiliki konfigurasi sirkulasi linier. Fasilitas dengan tiga atau lebih penyewa utama membutuhkan loop atau kelompok-kelompok jalur sirkulasi. Perlu diperhatikan pintu samping, pintu darurat dan juga pintu servis / drooping / logistic.

b. Kenyamanan Pengunjung

- pengunjung pada umumnya akan berada 1,5 jam – 2 jam dalam fasilitas tersebut ketika berjalan.
- Bahan lantai jangan terlalu licin sehingga enak untuk berjalan

- Fasilitas yang bervariasi, bisa pada ruang dekor, cahaya dan sebagainya membuat nyaman.
- c. Keamanan
Fasilitas keamanan yang memadai sangat diperlukan baik terhadap aksi kekerasan yang serius maupun pencurian.
- d. Karakter Bangunan
karakter bangunan yang bersifat komunikatif dan komersial, untuk mewujudkannya dibutuhkan perancangan ruang yang memberi kesan terbuka, menerima serta kemungkinan pengaruh lingkungan sekitarnya.
- e. Efisiensi Pemakaian Ruang
Perencanaan dan perancangan ruang yang efisien tanpa mengorbankan faktor-faktor penting lainnya diperlukan karena harga tanah yang tinggi sedangkan fasilitas komersial ini harus mendapatkan untung yang sebesar-besarnya.

2.6.3 Persyaratan Standar

- a. Anchor Tenant
Kunci sukses sebuah Mall adalah masalah perencanaan Keys Tenant yaitu pemilihan dan penempatan anchors tenants. Penyewa utama seperti department store, supermarket penempatannya harus mampu menjadi magnet bagi pengunjung.
- b. Atrium
Sebagai pusat dari mall yang merupakan tempat berkumpul dan pusat dari orientasi dari semua fungsi komersil yang ada. Juga dapat digunakan sebagai tempat pameran atau pedagang kaki lima menggelar dagangannya.
- c. Koridor
Ciri utama yang membedakan mall perbelanjaan dengan pusat perbelanjaan lainnya adalah koridornya tunggal dengan atrium

disepanjang koridornya tunggal dengan atrium disepanjang koridor, dengan lebar 8 – 16 m. dengan perletakan anchor tenant pada ujung-ujungnya, atrium sebagai pusat, mau tidak mau mengarahkan pengunjung untuk mengarahkan pengunjung untuk melewati koridor tersebut kearah daerah magnet, sehingga semua toko terlewati.

d. Struktur

Pada dasarnya ada tiga alternative struktur bangunan, dengan bentang yang ideal diperkirakan antara 12 – 15 m. Adapun alternative tersebut adalah :

- rangka baja structural
- rangka kayu structural laminated
- rangka beton yang mungkin pracetak, atau cetak ditempat

e. Utilitas

Material instalasi listrik

- Masing-masing petak dilayani oleh panel / circuit breaker tersendiri
- Dengan bus ducs, yang fleksibel namun kurang ekonomis

Pengkondisian udara

- Central Plant. Modal awal lebih tinggi, perawatan tak terlalu tinggi, membutuhkan teknisi khusus, kerusakan akan menimbulkan gangguan total , control multizone akan mahal dan rumit, membutuhkan ruang tersendiri dan hilangnya area sewa.
- Individual Units. Modal awal lebih rendah, perawatan tinggi, tidak membutuhkan teknisi khusus, kerusakan akan menimbulkan gangguan sebagian, tidak kehilangan area sewa, namun perlu hubungan kea tap dan struktur khusus.

f. **Material Lantai dan Dinding**

- Area sewa. lazimnya diserahkan pada penyewa dalam bentuk lantai semen datar dan licin. Finishing merupakan tanggungan penyewa.
- Area mall. Di finishing dengan terrazzo atau buatan semacamnya dimana pertimbangan adalah ketahanan, harga dan perawatan.
- Area layanan. Lazimnya dalam bentuk lantai semen biasa yang mungkin di finishing dengan warna dan sebagainya.

Dinding eksterior, interior sekitar area pelayanan, partisi interior antar petak. Secara umum, untuk lantai dan dinding berlaku pertimbangan : biaya awal dan perawatan, usia material dan dampak penggantian, Kemungkinan penggantian material baru dimasa mendatang.

g. **Storefront dan Dekor**

Storefront sebagai bagian dari pembentukan karakter / suasana mall. Penyewa melihatnya sebagai terpenting untuk menarik pelanggan. Harus dirancang dengan cermat, termasuk signband dan berbagai tanda / grafis. Meski demikian, imajinasi individual penyewaharus diperbolehkan, termasuk untuk menghidupkan suasana mall.

Dekor untuk memberikan suasana mall dapat meliputi dekor dinding, lantai, langit-langit, pencahayaan, storefront, signband, sign tegak.

Elemen-elemen lainnya : peralatan tengah, area terbenam air, air mancur, tempat-tempat duduk, patung, artwork, tanaman, kios-kios, supergrafik, fasilitas-fasilitas umum (telefon, pemadam kebakaran, dan lain sebagainya).

h. Tanaman

Tanaman artificial atau alami dalam ruangan, ada beberapa persyaratannya sebagai berikut : cocok untuk di dalam ruangan, sesuai untuk iklim lokasi yang bersangkutan, harus disirami cukup dan sekaligus membersihkan debu, harus memiliki tanah dan pupuk yang cukup, membutuhkan pencahayaan alami, dekat jendela, atau dibawah tingkap langit, perlu sedikit kelembaban dalam pengkondisian udara.

i. Program Ruang

Berdasarkan hubungan ruang antar kegiatan, sifat, jenis, dan sasaran pelayanan dapat dikelompokkan :

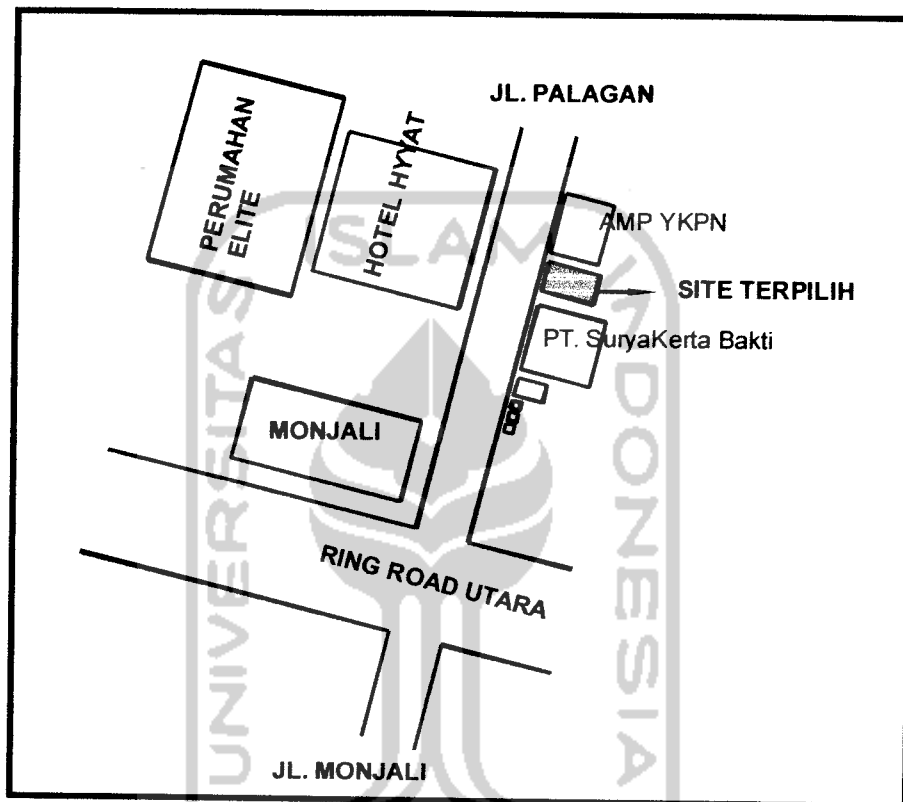
- zona publik (plaza, trotoar, jembatan penghubung, parkir)
- zona semi publik (ruang jual beli, servis/lavatory, mall)
- zona semi privat (restoran, area bermain anak, musholla)
- zona privat (ruang pengelola elektrik, gudang).

BAB III

ANALISA PERMASALAHAN

3.1 ANALISA SITE

Kondisi Existing Site



Luas site $\pm 24960 \text{ m}^2$ dengan potensi site terpilih antara lain;

- Akses yang mudah ke site maupun ke pusat-pusat kegiatan pelayanan dan pusat kota.
- Jaringan utilitas yang memadai seperti; jaringan listrik, komunikasi, telepon, penerangan, riol kota, transportasi umum, dan lain-lain.
- Nilai ekonomi yang tinggi karena lokasi yang strategis serta dekat dengan beberapa fasilitas umum yang eksklusif yaitu hotel, real estate, restoran, kampus dan beberapa kafe.

3.2 ANALISA SIRKULASI

Main entrance pada site diletakkan pada posisi jalan utama yaitu jalan Palagan tentara pelajar, sedangkan side entrance diletakkan pada jalan Damai. main entrance di jalan utama akan berfungsi sebagai pintu masuk bagi pengguna bangunan sedang pintu masuk samping berfungsi untuk tempat masuk kendaraan service dan untuk evakuasi terhadap kemungkinan bahaya yang mengancam keselamatan bangunan dan pengguna bangunan.

Sirkulasi dipengaruhi oleh zoning pada ruang yang meliputi tata ruang luar dan dalam, yang dipengaruhi oleh pola kegiatan yang terjadi. Berdasarkan kelompok kegiatan terdapat beberapa zoning yaitu; area perbelanjaan, area olah raga dan area service.

Pola dan bentuk sirkulasi yang ada harus dapat menciptakan kejelasan, kelancaran dan kenyamanan baik didalam maupun diluar ruangan. Dapat juga dilihat dari pola kegiatan yang ada dengan pertimbangan;

- Sirkulasi harus menciptakan nilai strategis yang sama terhadap ruang.
- Kemudahan pencapaian kesegala arah.
- Sirkulasi harus bisa mendukung kenyamanan ruang.

3.3 ANALISA POLA MASA DAN PENAMPILAN

Pendekatan pola massa bangunan didasarkan pada kondisi site secara estetis dan ekonomis. Secara estetis berarti bangunan tersebut harus mudah terlihat dan tertangkap oleh mata ketika dilewati agar menjadi sebuah daya tarik tersendiri. Oleh karena itu bentuk ataupun fasad dan penampilan bangunan menjadi penting, sehingga merespon trend desain bangunan saat ini juga menjadi pertimbangan sebagai sebuah bangunan komersial.

Alternatif pengolahan massa bangunan antara lain;

1. Pola memusat, menghasilkan bentuk massa yang menonjol dan berkarakter monumental dan membutuhkan tapak yang cukup luas.
2. Pola linier, menghasilkan pola massa memanjang, pengembangan terarah dan membutuhkan tapak yang cukup luas.
3. Pola grid, menghasilkan pola massa yang teratur dan memungkinkan pola pengembangan dengan mengikuti pola yang ada.
4. Pola radial, menghasilkan pola massa yang dinamis dan pengembangan dengan membentuk massa yang sama disekitar massa utama.

Berdasarkan pertimbangan bentuk site yang linier dan pertimbangan estetis *eye catching*, maka pola linier dan grid dipilih untuk menghasilkan pola bentukan massa yang teratur dan terarah. Efisiensi ruang dan massa menjadi pertimbangan juga dalam segi ekonomisnya.

Bentuk-bentuk geometris yang disusun dari komposisi dinamis berbagai elemen dan komponen dengan mengikutsertakan unsur lansekap sebagai pengikatnya menjadi salah satu gaya perancangan modern saat ini.

3.4 ANALISA PENDEKATAN BESARAN RUANG

Kebutuhan besaran ruang diambil berdasarkan pada kebutuhan akan fasilitas olah raga dan pusat perbelanjaan. Sehingga diperoleh besaran ruang;

Kelompok Kegiatan Utama

No	Ruang	Jml	Kpst	Ukuran	Perhitungan	Luas (m ²)
1.	Retail kecil	1		8.2m x 5.7m=46.74m ²	1 x 46.74m ²	46.74
2.	Retail sedang	21		8m x 8m=64m ²	21 x 64 m ²	1344
3.	Retail besar	1		12m x 5.7m =68.4 m ²	1 x 68.4 m ²	68.4
		18		12m x 8m=96 m ²	18 x 96 m ²	1728
		2		128 m ² + 32 m ² =160	2 x 160	320
		1		19m x 13.7=260.3	1 x 260.6	260.3
4.	Department store	1				5148
5.	Toko swalayan	1				1342
6.	Restaurant	1				590
7.	Café dan food court	1				590
8.	Fasilitas olah raga					
	- bowling	1				2535
	- bilyard	1				530
	- golf mini	1				4532
	Sub total+sirkulasi 10 %					19224,8

Kelompok kegiatan pengelola

No	Ruang	Jml	Kpst	Ukuran	Perhitungan	Luas (m ²)
1.	R. building manager					
	- r. building manager	1	1	47		47
	- r. sekretaris	1	1	9		9
	- r. tamu	1	2	32		32
2.	R. kepala divisi					
	- r. divisi keuangan	1	1	24		24
	- r. divisi operasional	1	1	21		21
	- r. divisi pemasaran	1	1	24		24
	- r. divisi promosi	1	1	24		24
3.	R. Staff	1	15	43		43
	Sub total+sirkulasi 10 %					246,4

Kelompok Ruang Kegiatan Perawatan

No	Ruang	Jml	Kpst	Standart	Perhitungan	Luas (m ²)
1.	R. MEE	1				175
	Sub total+sirkulasi 10 %					192,5

Kelompok Kegiatan Pelayanan

No	Ruang	Jml	Kpst	standart	Perhitungan	Luas (m ²)
1.	Lavatory					
	- putra					
	• WC	38		2,4 m ²	38 x 2,4	91,2
	• Urinoir	64		0,8 m ²	64 x 0,8	51,2
	• Washtafel	21		1,2 m ²	21 x 1,2	25,2
2.	- putri					
	• WC	38		2,4 m ²	38 x 2,4	91,2
	• Washtafel	21		1,2 m ²	6 x 1,2	25,2
	Sub total+sirkulasi 20 %					340,8

Area Parkir dan Bongkar Muat

No	Ruang	Jml	Kpst	Standart	Perhitungan	Luas (m ²)
1.	R. parkir					
	- mobil	161		12,5 m ² /mobil	161 x 12,5	2012,5
	- motor	160		2 m ² /motor	160 x 2	320
2.	Bongkar muat	4		24 m ² /truck	24 x 4	96
	Sub total+sirkulasi 50 %					3642,75

3.5 ANALISA KEGIATAN

Berdasar pengelompokan pengguna bangunan dapat disimpulkan bahwa kegiatan dalam suatu mall dapat di bagi menjadi

- Kegiatan utama
Merupakan kegiatan utama dalam mall yaitu transaksi jual beli dan olah raga yang dilakukan oleh pengunjung dan penyewa
- Kegiatan pendukung
Yaitu kegiatan pengelolaan dan administrasi dari bangunan mall.
- Kelompok kegiatan perawatan
Yaitu kegiatan perawatan bangunan mall
- Kelompok kegiatan pelayanan
Yaitu kegiatan yang mendukung kegiatan dalam mall



BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

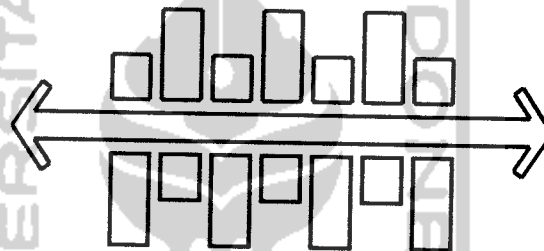
4.1 KONSEP PERENCANAAN

4.1.1 Pemerataan Akses

- **Sirkulasi**

Prinsip sirkulasi ruang mall mampu memunculkan arah pergerakan pengunjung yang dapat melewati semua bagian ruang tertentu yang ada. Dengan sirkulasi demikian diharapkan semua bagian ruang mendapat perhatian yang sama dari pengunjung. Ada beberapa macam sirkulasi atau konfigurasi alur gerak yaitu antara lain :

a. Linier

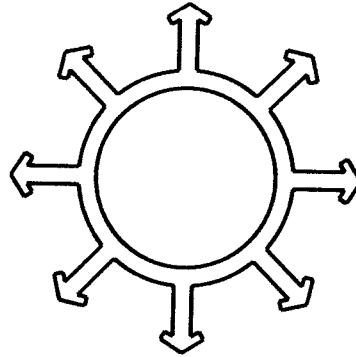


Gb. VII

Gb. Circulation linier

Suatu sirkulasi yang lurus dapat menjadi unsur peorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang dan berkesinambungan. Kelemahan sirkulasi ini adalah bisa menimbulkan kepadatan.

b. Radial

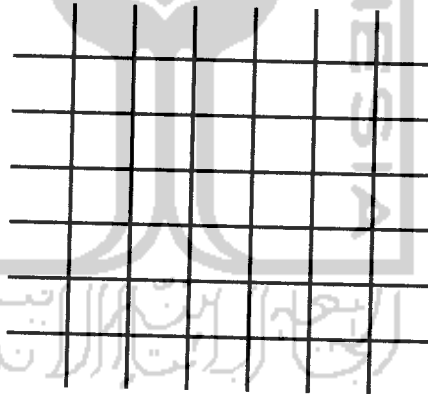


Gb. VIII

Gb. Circulation radial

Bentuk sirkulasi yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah titik pusat, sistem ini bersifat dominan, terstruktur. Sistem ini juga dapat menjadikan obyek sebagai point of interest (titik obyek).

c. Grid

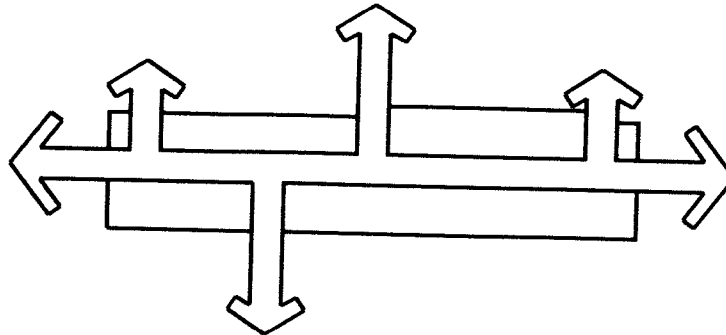


Gb. IX

Gb. Circulation Grid

Sirkulasi yang sangat teratur, pasti dan bebas kesegala arah yang berbeda-beda. Keuntungannya adalah adanya keteraturan dalam pergerakan tetapi mengabaikan kondisi dan potensi alam.

d. **Sirculation node**

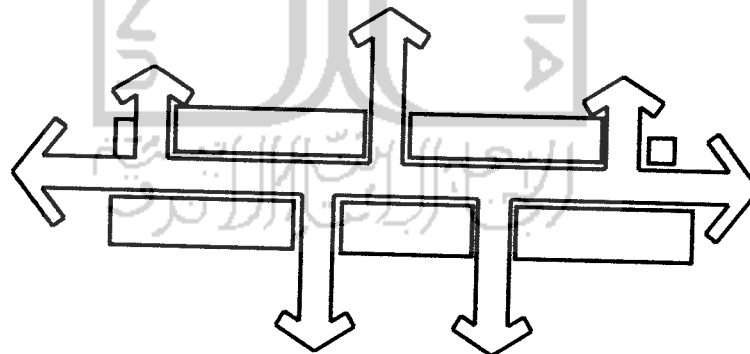


Gb. X

Gb. Circulation Node

Adalah bentuk sirkulasi dengan perbedaan yang kurang jelas pada ruang dan jalan, banyak penggunaan jalan yang diperlebar didalam untuk pemakaian ruang-ruang yang terbuka. Keuntungannya adalah ruang terbuka yang berfungsi sebagai pusat atau titik menuju tujuan, sedangkan kelemahannya adalah untuk pembagian jenis sirkulasi pelaku kurang jelas

e. **Sirculation spine**



Gb. X

Gb. Circulation Spine

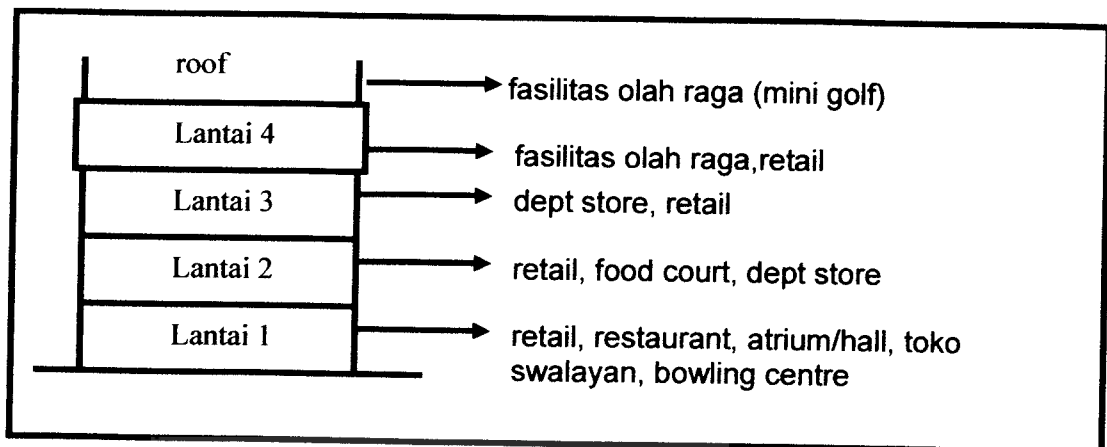
Merupakan bentuk sirkulasi yang berkesinambungan secara menyeluruh, tetapi tiap ruang mempunyai tujuan tersendiri. Biasanya dipergunakan pada struktur jalan keuntungan dari

sistem sirkulasi ini adalah mempunyai tujuan utama yang jelas dengan tujuan kemasing obyek. Kelemahannya adalah sirkulasi utama terpisah oleh sirkulasi pendukung sehingga bukan merupakan kesatuan yang utuh.

Dari beberapa teori diatas pola sirkulasi radial merupakan pilihan yang sesuai untuk membuat atau menciptakan pemerataan akses ke setiap lantai. Karena setiap ruangan dapat terakses dengan mudah, jelas, dan setiap ruangan dapat dilihat dari sisi yang berbeda dan tidak terhalang ruangan-ruangan lain. Untuk lantai satu atrium atau hall menjadi point of interest dari system sirkulasi ini. Atrium yang terbuka memberikan satu nilai lebih dari system sirkulasi ini. Dimana setiap retail dapat terlihat dari setiap bagian jalur sirkulasi. Untuk lantai 2,3 dan 4 digunakan void dimana void tersebut berhubungan langsung dari atrium. Jadi dari lanantai-lantai tersebut dapat melihat ke atrium secara langsung. Dengan void ini mempertegas mana jalur sirkulasi dan mana ruang-ruang fungsi.

- **Floor Plan**

Karena bangunan ini memiliki variasi fungsi maka diperlukan adanya akses yang merata untuk mencapai suatu ruangan yang sesuai dengan konsep bangunan komersial. Fungsi pertama adalah fungsi perdagangan atau perbelanjaan, dan fungsi kedua adalah olah raga dan hiburan. Satu hal yang terpenting untuk terwujudnya akses yang merata dalam bangunan adalah pembagian fungsi bangunan perlantainya atau floor plan. Adapun pembagiannya adalah sebagai berikut :



- lantai 1 → retail, restaurant, atrium/hall, toko swalayan
- lantai 2 → retail, food court, dept store
- lantai 3 → dept store, retail
- lantai 4 → fasilitas olah raga, retail
- roof → mini golf

Fasilitas olah raga yang bersifat hiburan ini merupakan ruangan yang memiliki tingkat aktifitas dan kepadatan yang tinggi. Oleh karena itu untuk menarik pengunjung dan pemerataan akses maka perletakkannya diletakkan di lantai 4, selain alasan itu perletakan fasilitas olah raga dan hiburan memerlukan bentangan ruang yang lebar dan yang sangat memungkinkan mendapatkan bentangan yang cukup tersebut adalah di lantai 4. Jadi fasilitas olah raga ini menjadi magnet bagi pengunjung dimana untuk mencapainya terlebih dahulu melewati lantai-lantai yang lain yang memiliki fungsi sebagai pusat perbelanjaan.

4.1.2 Ruang-ruang yang Informatif

Informatif berarti mudah mendapatkan atau dapat menjelaskan sesuatu yang ada didalamnya. Mall yang berfungsi sebagai pusat perbelanjaan harus dapat mencapai hal tersebut. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan satu adanya design ruang yang tepat baik dalam layout maupun pemilihan bahan bangunan. Material yang bersifat transparan seperti kaca merupakan salah satu alternative untuk mencapai tujuan

tersebut. Selain material yang tidak kalah pentingnya adalah lay out ruang. Ruang-ruang atau elemen yang lain didesign agar supaya tidak menghalangi pandangan pengunjung sehingga pengunjung akan mendapatkan informasi yang sejelas-jelasnya. Pengunjung harus mendapatkan pandangan yang seluas-luasnya. Untuk mencapai tujuan tersebut maka digunakan void dan kantilever untuk koridornya. Pemakaian kantilever sangat efektif sekali untuk mendapatkan pandangan yang bebas dan luas. Karena ruang-ruang retail akan terlihat dengan leluasa tanpa terhalang kolom yang berada pada koridornya. Pemakaian void juga bisa memberikan keleluasaan pandangan karena pengunjung akan dapat melihat retail dalam lantai yang sama atau melihat retail di lantai yang berbeda.

4.1.3 Konsep Massa dan Penampilan Bangunan

Konsep massa bangunan akan terdiri dari empat massa bangunan utama dengan ketinggian 1-4 lantai. Bangunan-bangunan pendukung akan menjadi satu dengan massa bangunan utama yaitu.. Bentuk massa bangunan akan lebih cenderung kepada bentukan yang didasari oleh linier dan grid untuk mencapai efisiensi ruang luar dan dalam.

Sedangkan penampilan bangunan akan memiliki gaya minimalis modern dengan permainan bidang-bidang geometris yang tegas, material yang mengesankan modern seperti kaca, dan kesan etnis yang akan didapat dari penggunaan batu-batu alam pada sebagian dinding bangunan. Dengan konsep modern minimalis ini akan menciptakan satu bangunan yang informative yang menjadi salah satu smart commercial building.

Sedangkan pada bukaan-bukaan jendela yang memiliki ukuran besar, diatasi dengan permainan sirip dan shading pada sisi luar dan vertikal maupun horizontal blind dalam ruangan.

4.1.4 Ruang Yang Efektif

Untuk mencapai ruang ruang yang efektif dalam suatu mall maka perlu adanya pemilihan pola struktur yang tepat. Untuk mencapai hal ini maka dalam konsep perencanaan strukturnya menggunakan system grid dengan bentangan maksimal 12 m. Selain itu dalam perencanaan menggunakan ukuran-ukuran standart baik ukuran ruang-ruang fungsi maupun sirkulasi.



Schematic design

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH



SHOPPING DAN SPORT MALL DI YOGYAKARTA PERPADUAN SPORT DAN SHOPPING MALL

SKEMATIK DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

KONSEP PENCARIAN BENTUK

☐ KEGIATAN DALAM BANGUNAN

TERDIRI DARI 2 KEGIATAN UTAMA :

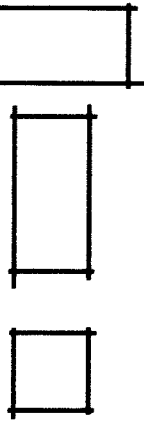
1. SHOPPING MALL
2. SARANA OLAH RAGA YANG BERSIFAT HIBURAN

☐ KREATIF

KOMPOSISI 2 BENTUK GEOMETRI



☐ FUNGSIONAL



BENTUK KOTAK ADALAH BENTUK YANG PALING FUNGSIONAL DAN PALING EFEKTIF

APABILA DILIHAT DARI FUNGSINYA MALL INI MENAMPUNG DUA KEGIATAN UTAMA YAITU BELANJA DAN OLAH RAGA. KEGIATAN BELANJA DAPAT DITAMPUNG DALAM SATU WADAH, SEDANGKAN KEGIATAN OLAH RAGA DIWADAH DI DALAM RUANG YANG BERBEDA. HAL INI DIDASARKAN PADA RUANG-RUANG YANG DIBUTUHKAN PADA MASING-MASING KEGIATAN

☐ FAKTOR LAIN YANG MEMPENGARUHI BENTUK

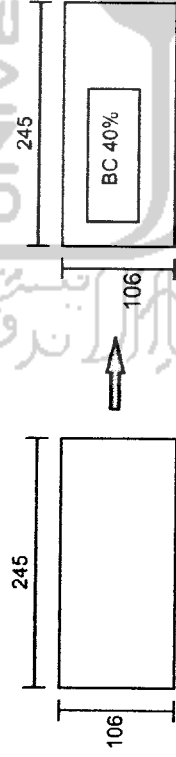
1. SITE TERPILIH DENGAN BC 40-60%
2. SUDUT PANDANG POTENSIAL DARI LUAR SITE
3. KEBUTUHAN AREA PARKIR LUAR (UNTUK TAMU)

SKEMATIK DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

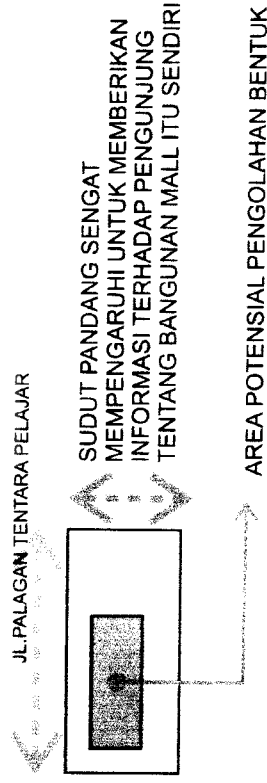
□ FAKTOR LAIN YANG MEMPENGARUHI BENTUK

1. SITE TERPILIH

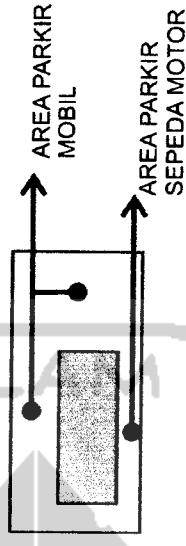


LOKASI SITE YANG DIPILH ADALAH DI JALAN PALAGAN TENTARA PELAJAR, DENGAN BATAS SEBELAH SELATAN GUDANG ROKOK GUDANG GARAM DAN SEBELAH UTARA JALAN MENUJU PERKAMPUNGAN

2. SUDUT PANDANG POTENSIAL DI LUAR SITE



3. KEBUTUHAN PARKIR



AREA PARKIR PENGUNJUNG SEMUA BERADA DALAM SITE, KARENA DIPANGANG PENGGUNAAN PARKIR BASEMENT KURANG EFEKTIF. UNTUK PARKIR MOBIL BERADA DI DEPAN BANGUNAN DAN BERADA DI SEBELAH UTARA BANGUNAN, SEDANGKAN UNTUK PARKIR KENDARAAN RODA 2 BERADA DI BAGIAN BELAKANG BANGUNAN

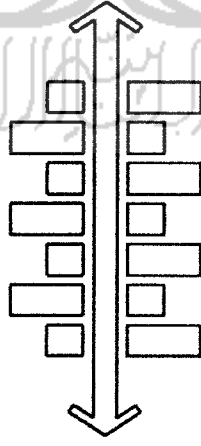
SKEMATIK | DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

□ KONSEP KOMPOSISI MASA

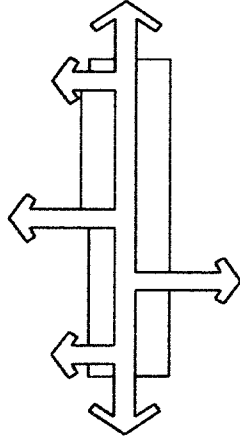
KOMPISISI MASA DIATUR BERDASARKAN DARI SISTEM SIRKULASI KOMPOSISI ITU SENDIRI, ADA BEBERAPA ALTERNATIF SISTEM SIRKULASI YANG MEMPENGARUHI TERBENTUKNYA KOMPOSISI MASA, YAITU ANTARA LAIN :

1. LINIER



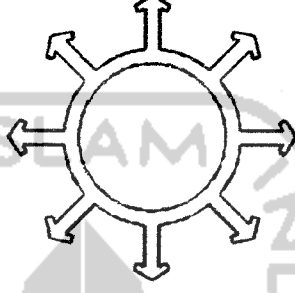
Suatu sirkulasi yang lurus dapat menjadi unsur peorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang dan berkesinambungan. Kelemahan sirkulasi ini adalah bisa menimbulkan kepadatan.

2. SIRCULATION NODE



Adalah bentuk sirkulasi dengan perbedaan yang kurang jelas pada ruang dan jalan, banyak penggunaan jalan yang diperlebar didalam untuk pemakaian ruang-ruang yang terbuka. Keuntungannya adalah ruang terbuka yang berfungsi sebagai pusat atau titik menuju tujuan, sedangkan kelemahannya adalah untuk pembagian jenis sirkulasi pelaku kurang jelas

3. RADIAL



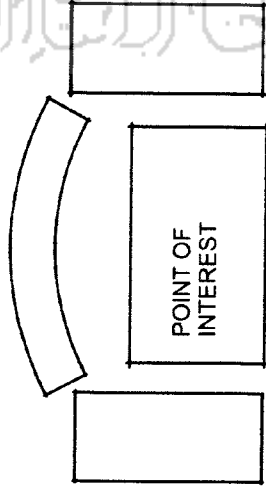
Bentuk sirkulasi yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah titik pusat, sistem ini bersifat dominan, terstruktur. Sistem ini juga dapat meniadakan obyek sebagai point of interest (titik obyek).

DARI TIGA ALTERNATIF YANG ADA DIPILIH SIRKULASI RADIAL, KARNA SISTEM SIRKULASI INI MEMUNGKINKAN SEMUA RUANG DAPAT DIAKSES DENGAN MUDAH DAN PUSAT YANG MENJADI POINT OF INTEREST MENJADI PENGIKAT MASA-MASA YANG LAIN

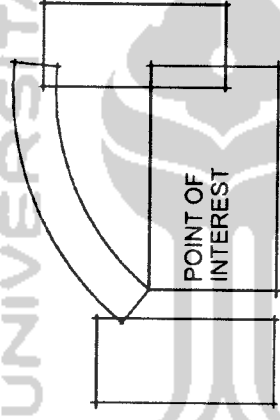
SKEMATIK DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

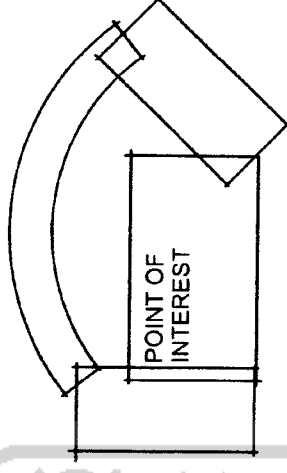
ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2



ALTERNATIF 3



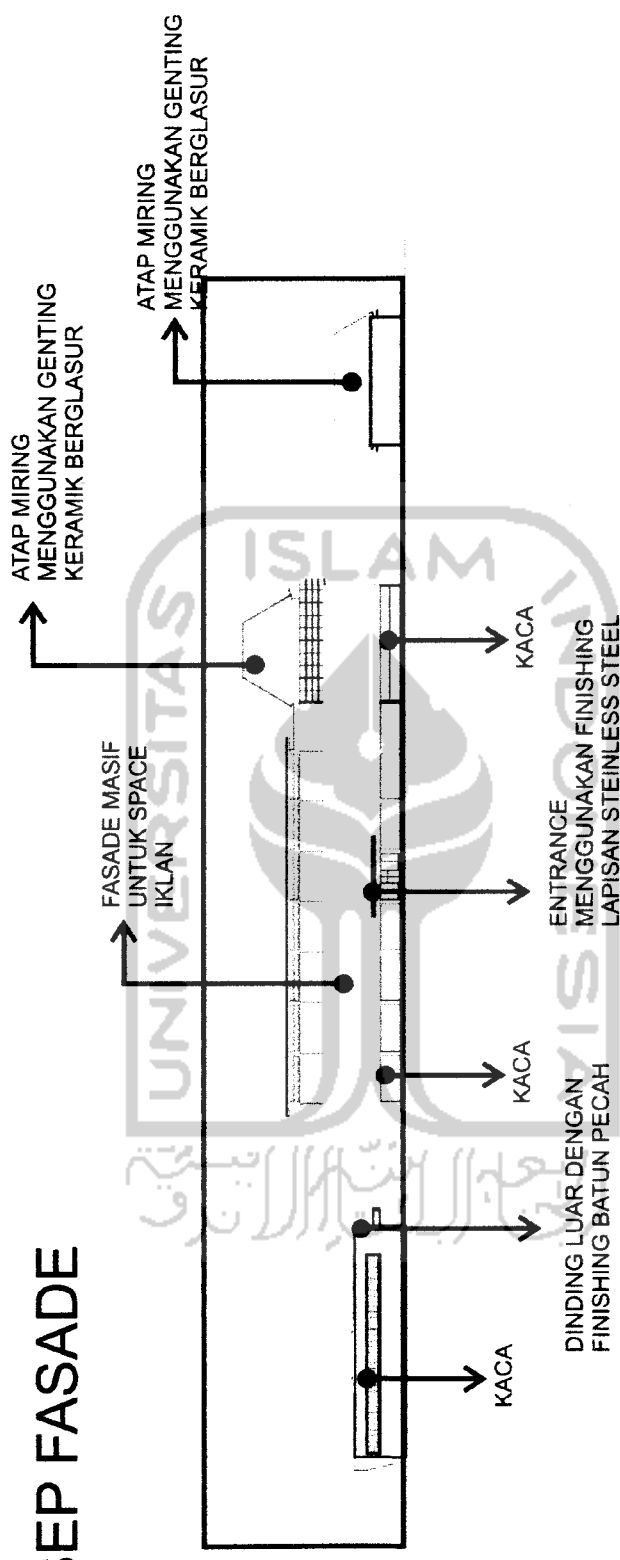
ALTERNATIF YANG DIAMBIL

ALTERNATIF YANG DIAMBIL DALAM PERANCANGAN ADALAH ALTERNATIF PERTAMA KARENA DINILAI PALING SESUAI DENGAN HAL-HAL YANG MEMPENGARUHI BENTUK SEPERTI YANG TELAH DISEBUTKAN

SKEMATIK | DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

KONSEP FASADE

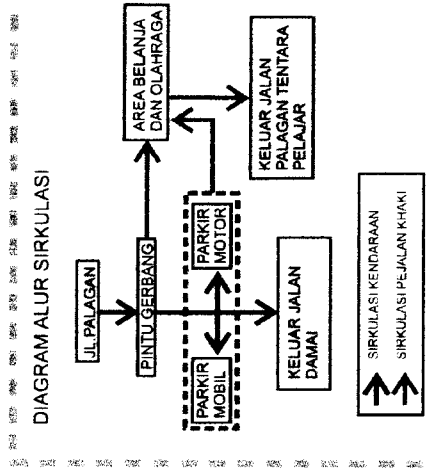
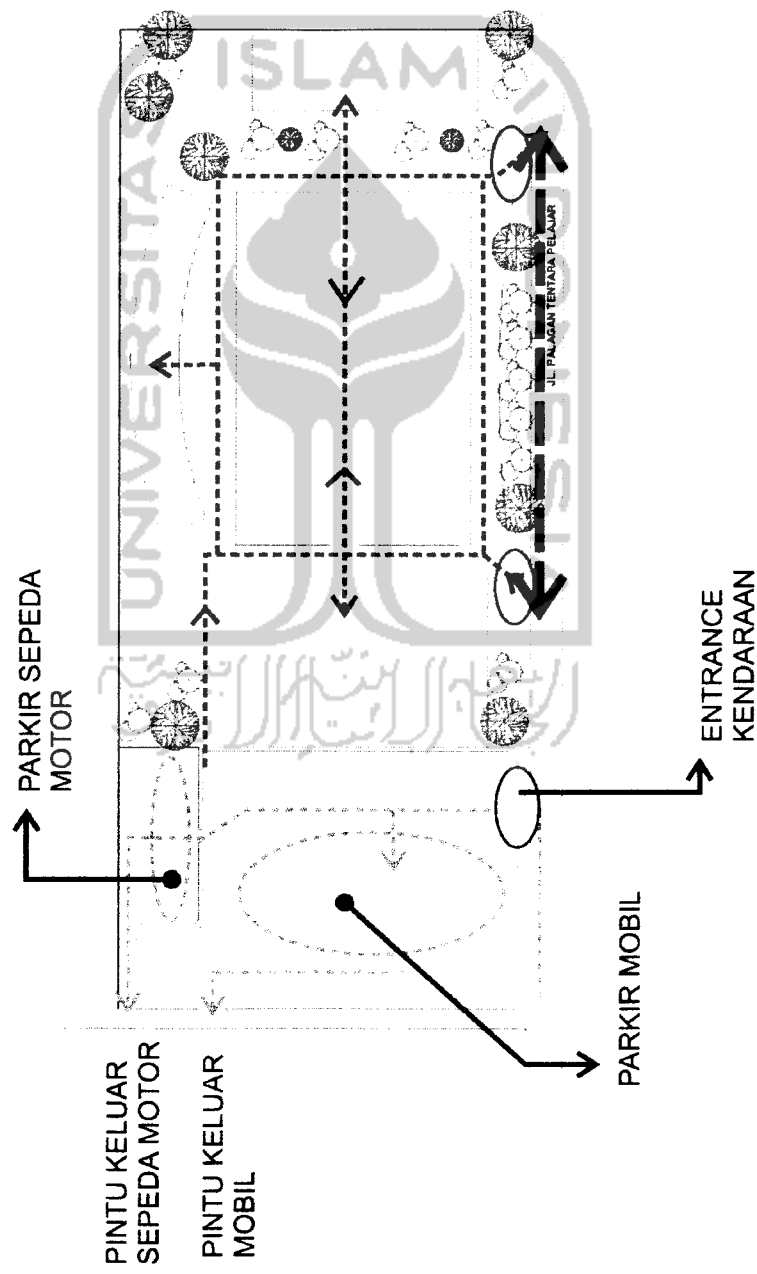


ELEMEN FASAD :

1. KACA SEBAGAI PEMBERI INFORMASI BAGI PENGUNJUNG
2. BAJA DAN STEINLEES STELL SEBAGAI PEMBENTUK ELEMEN BAHAN MODERN
3. FINISHING BATU PECAH PADA BOWLING CENTRE SEBAGAI PEMBENTUK KESAN ETNIK

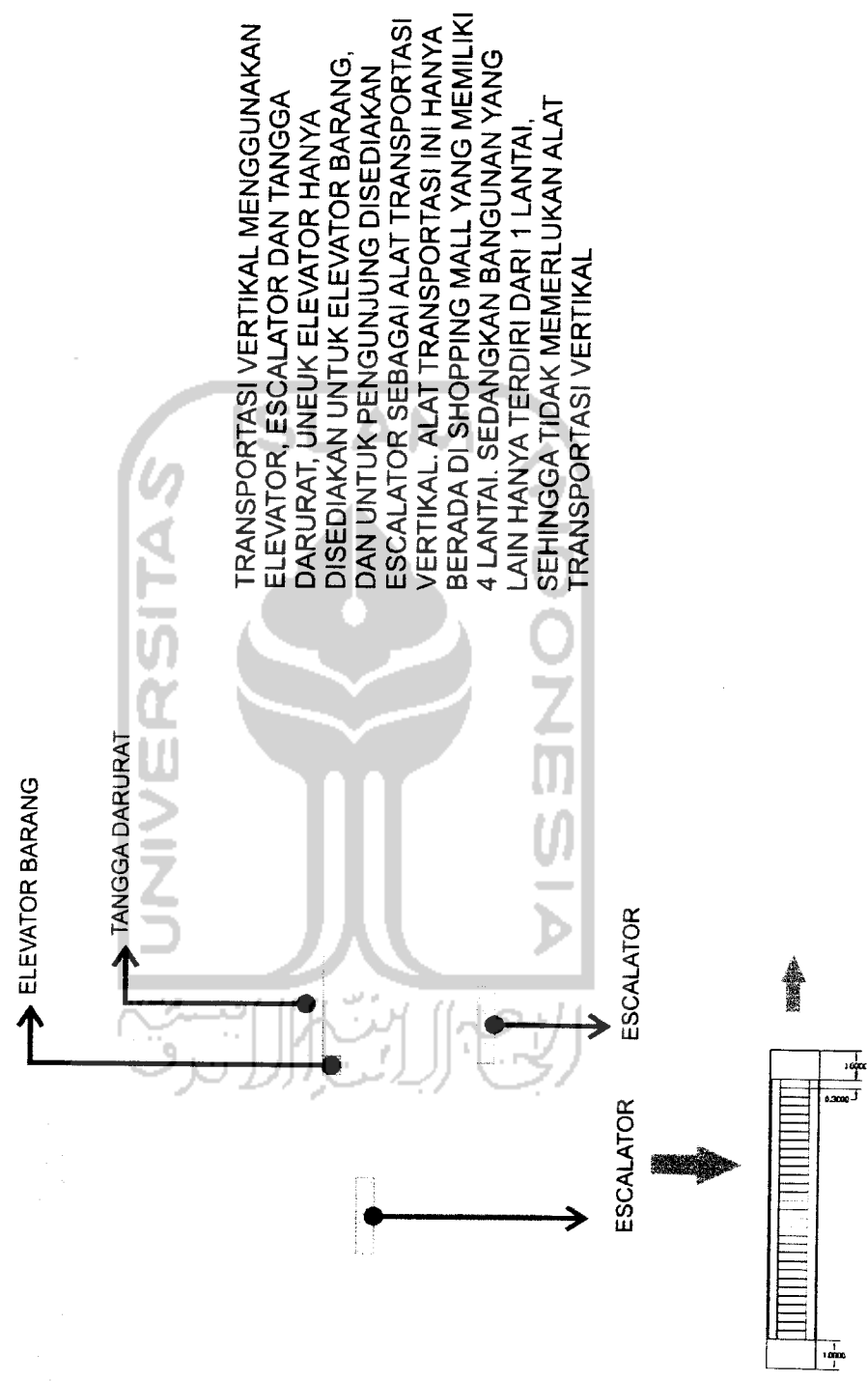
SKEMATIK DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH



SKEMATIK | DESIGN

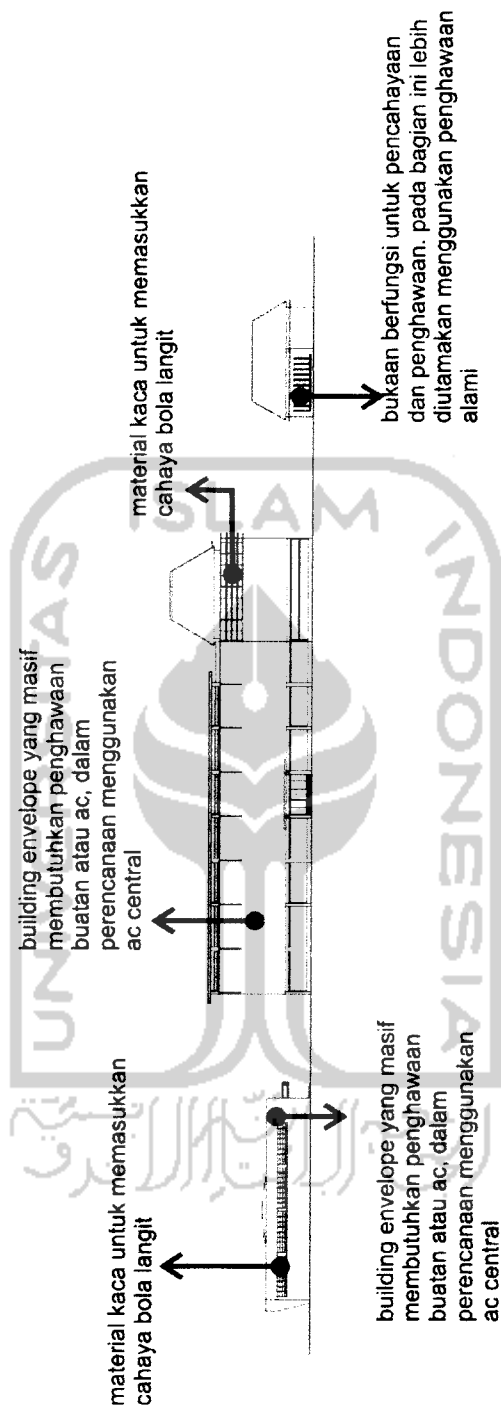
STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH



SKEMATIK | DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH PENCAHAYAAN



PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN TERGANTUNG DARI FUNGSI DAN JUMLAH PENGUNJUNG YANG ADA. PADA MALL, BOWLING CENTRE, GAME DAN BILYARD CENTRE UNTUK MENCAPAI TINGKAT KENYAMANAN MAKA PENGHAWAAN BUATAN ATAU AC SANGAT DIBUTUHKAN UNTUK MENGATUR SUHU RUANGAN, SEDANGKAN UNTUK FOOD COURT YANG MENGHADIRKAN SUASANA ALAM TIDAK MEMBUTUHKAN PENGHAWAAN BUATAN INI, SEPENUHNYA MENGGUNAKAN PENGHAWAAN ALAMI, KARENA DIDESIGN SEBAGAI RUANGAN YANG TERBUKA

SKEMATIK | DESIGN

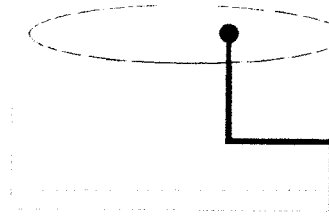
STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

KONSEP DASAR

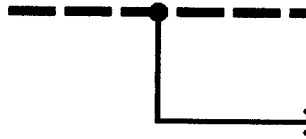
UNTUK STRUKTUR PADA BANGUNAN INI MEMPUNYAI DUA TIPE YAITU STRUKTUR GRID DAN BENTANG LEBAR. STRUKTUR GRID DIPERGUNAKAN UNTUK BANGUNAN UTAMA YAITU SHOPPING MALL, SEdangkan UNTUK STRUKTUR BENTANG LEBAR DIPERGUNAKAN UNTUK BANGUNAN BOWLING CENTRE, KARENA MENGUNGAT KEGIATAN YANG DIWADAHl DALAM RUANGAN TERSEBUT

8 M

UNTUK BANGUNAN BERTINGKAT SEPerti SHOPPING MALL MENGGUNAKAN SISTEM STRUKTUR GRID. DENGAN UKURAN 8x8M. KARENA GRID INI LEBIH EFEKTIF DALAM PEMBAGIAN-PEMBAGIAN LUASAN-LUASAN RETAIL YANG DISEWAKAN



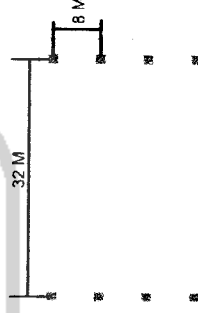
STRUKTUR TERPISAH



DILATASI UNTUK MENGATASI PATAH ATAU RUSAKNYA STRUKTUR KARENA DEFORMASI TANAH



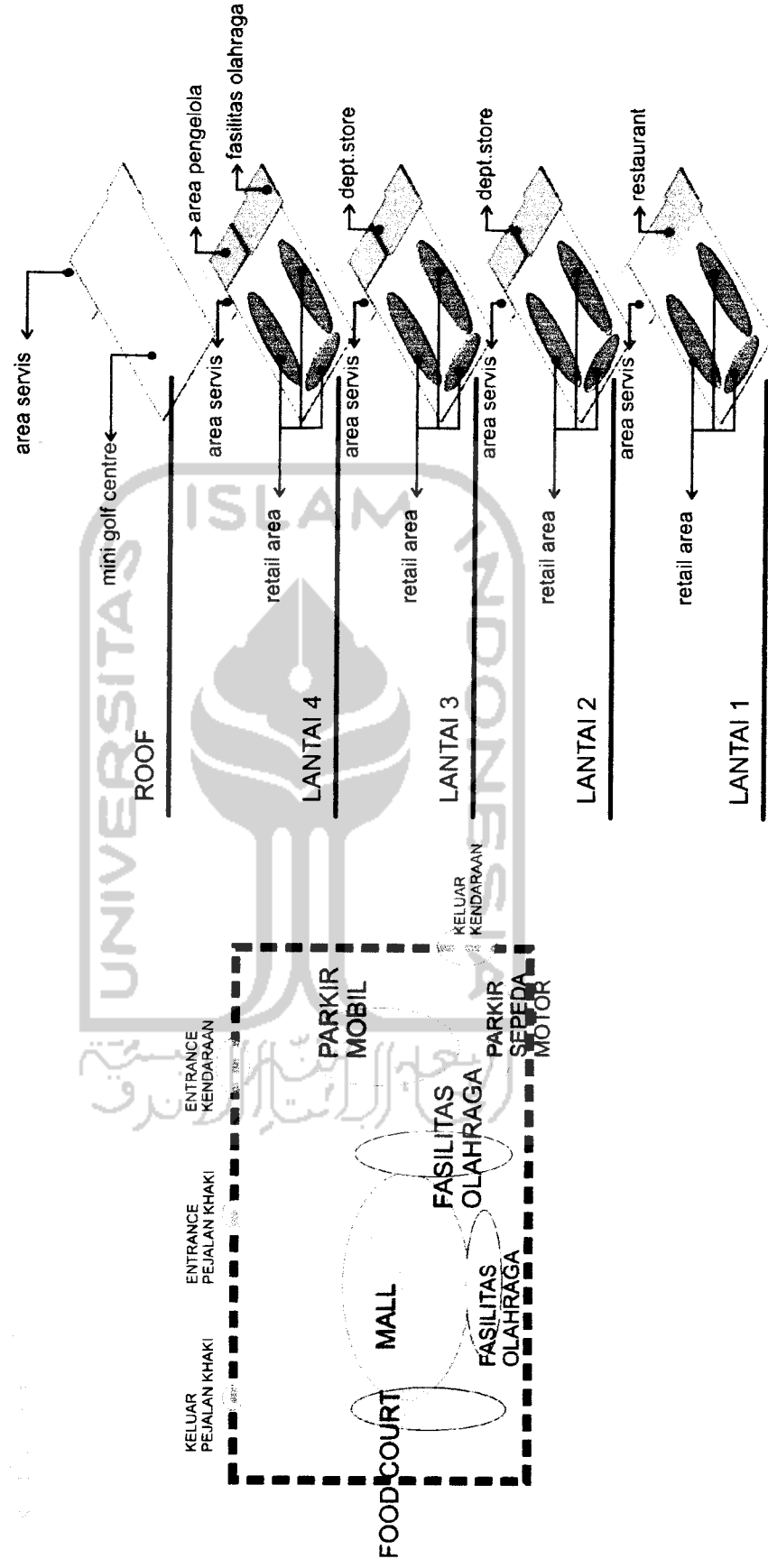
STRUKTUR TERPISAH



STRUKTUR BENTANG LEBAR DENGAN BENTANG 32 M, UNTUK STRUKTUR ATAPNYA MENGGUNAKAN KUDA-KUDA BAJA, DAN ZINC ALLUM SEBAGAI PENUTUP ATAPNYA

SKEMATIK DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH



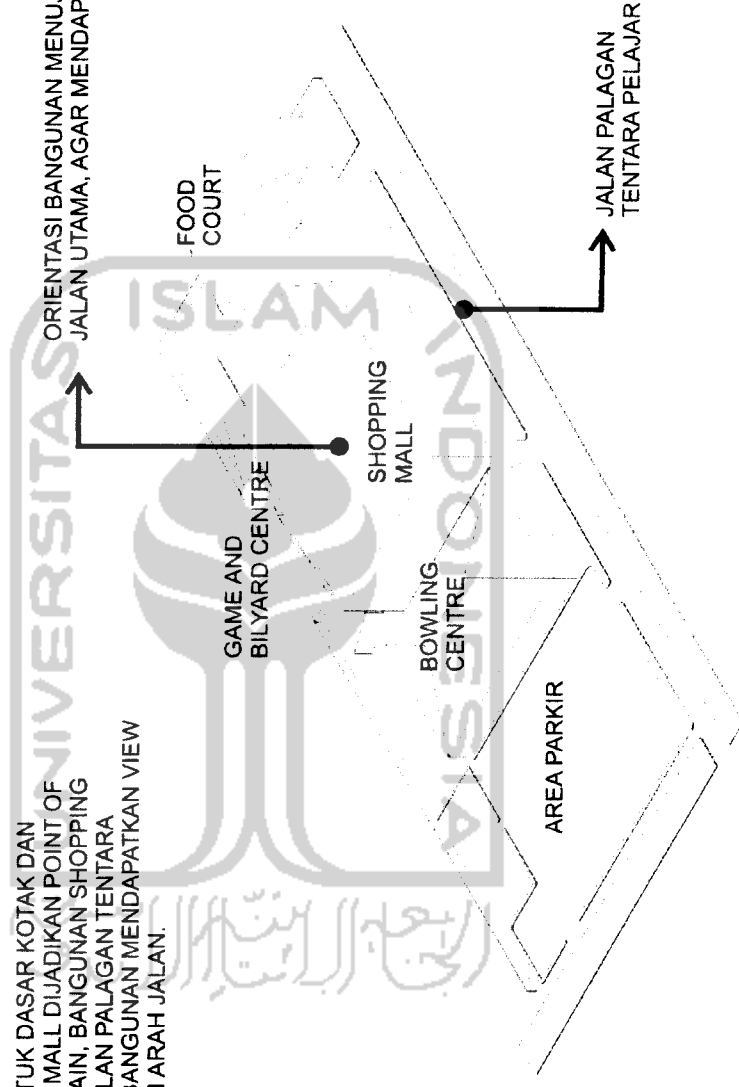
SKEMATIK | DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

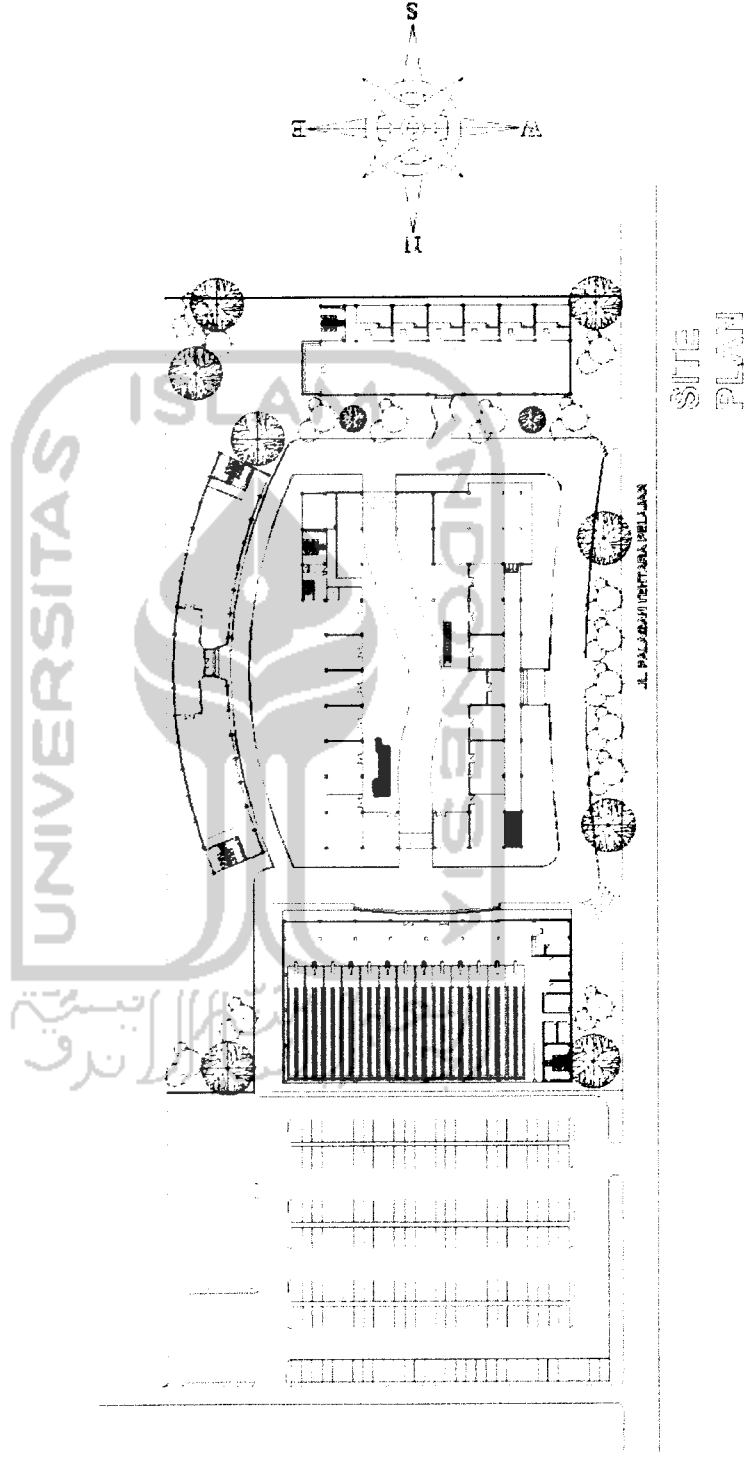
GUBAHAN MASSA MEMPUNYAI BENTUK DASAR KOTAK DAN LENGKUNG, BANGUNAN SHOPPING MALL DIJADIKAN POINT OF INTEREST BAGI BANGUNAN YANG LAIN, BANGUNAN SHOPPING MALL MEMPUNYAI ORIENTASI KE JALAN PALAGAN TENTARA PELAJAR YANG BERTUJUAN AGAR BANGUNAN MENDAPATKAN VIEW YANG PENUH APABILA DI LIHAT DARI ARAH JALAN.

ORIENTASI BANGUNAN MENUJU JALAN UTAMA, AGAR MENDAPAT VIEW YANG PENUH

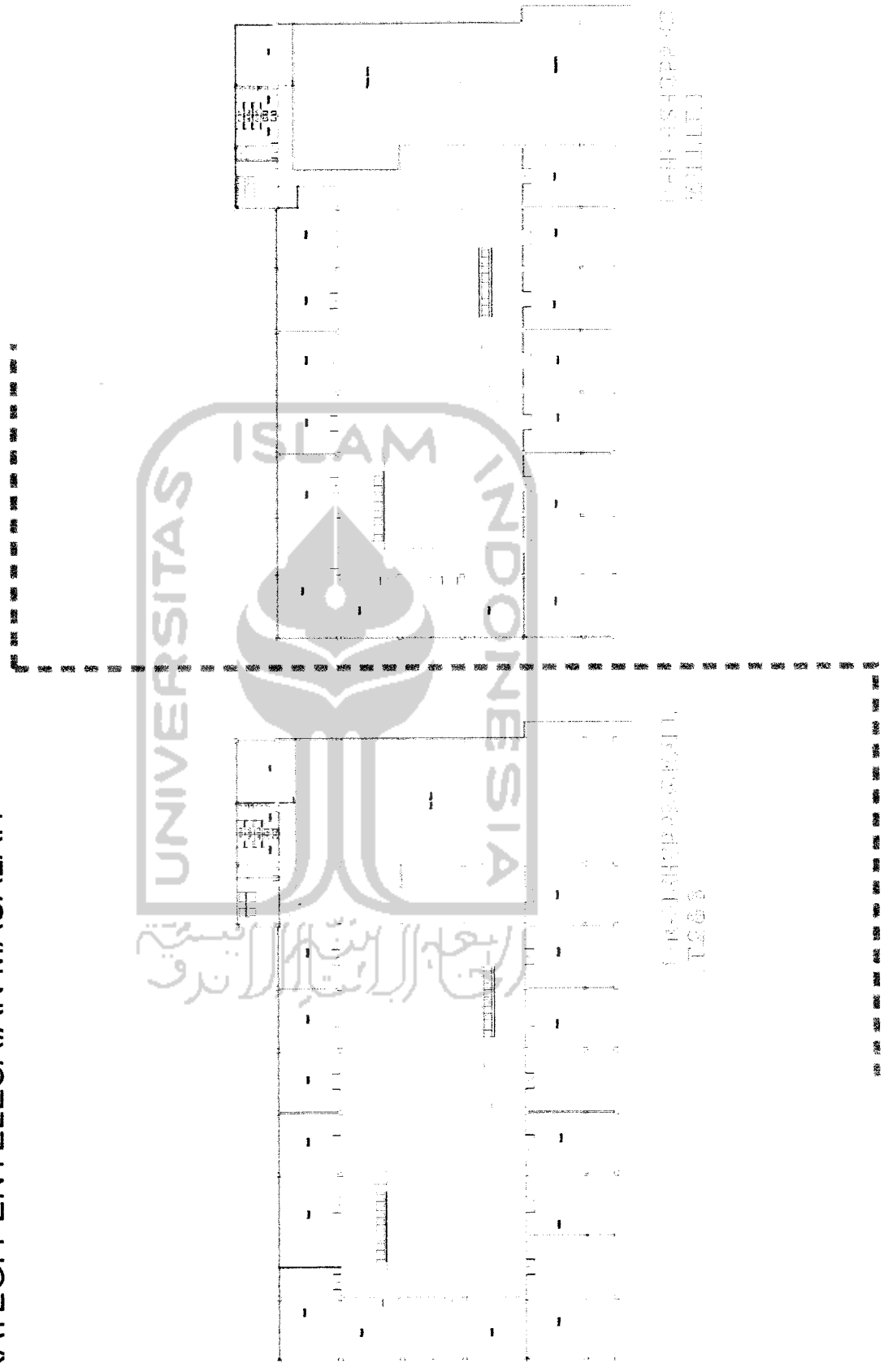


SKEMATIK | DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

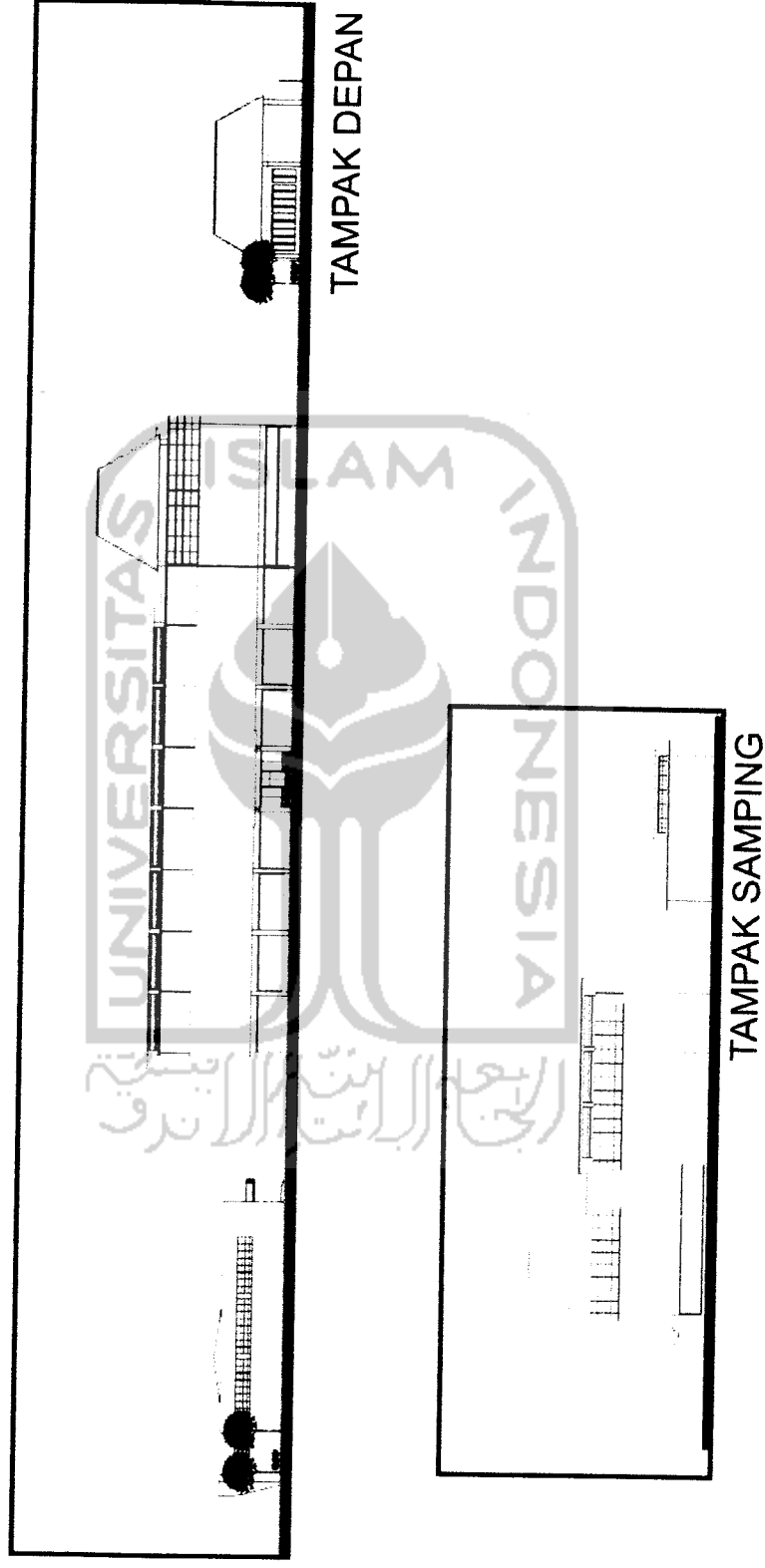


SKEMATIK DESIGN
STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH



SKEMATIK DESIGN

STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH



BAB V

Pengembangan Design

Laporan perancangan



SHOPPING DAN SPORT MALL DI YOGYAKARTA PERPADUAN SPORT DAN SHOPPING MALL

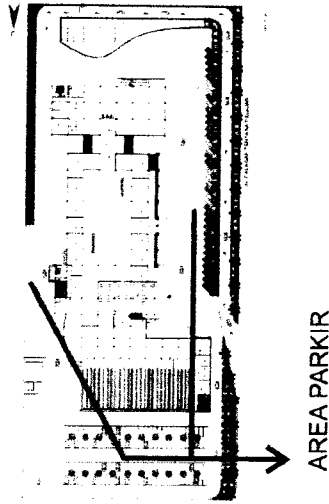
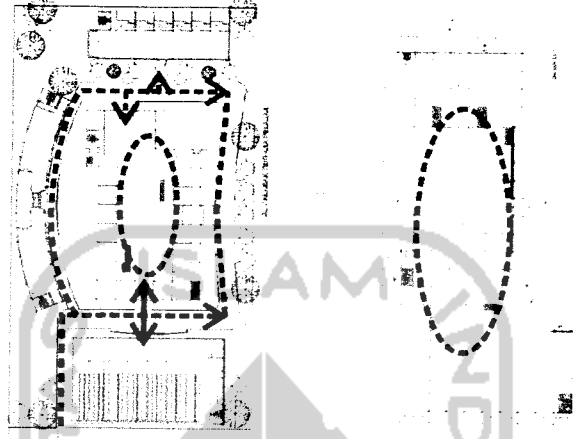
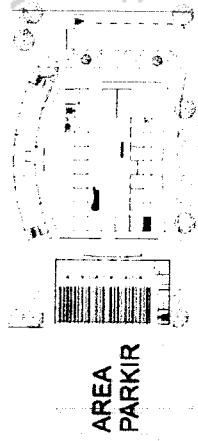


LAPORAN | PERANCANGAN

LAPORAN PERUBAHAN

1. SITE PLAN

PERUBAHAN SITE PLAN DILAKUKAN ATAS DASAR PENCAPAIAN DARI RUANG PARKIR YANG TIDAK MERATA, PADA SKEMATIK DESIGN PARKIR TERKONSENTRASI PADA STU AREA, SEDANGKAN PADA DESIGN DIRUBAH MENJADI SATU AREA JADI PENGUNJUNG MENDAPATKAN JARAK AKSES YANG SAMA KEDALAM BANGUNAN, HAL INI JUGA SEBAGAI SALAH SATU CARA CARA UNTUK MENGATASI TRAFFIC JAM DI DALAM SITE MAUPUN DI JALAN UTAMA

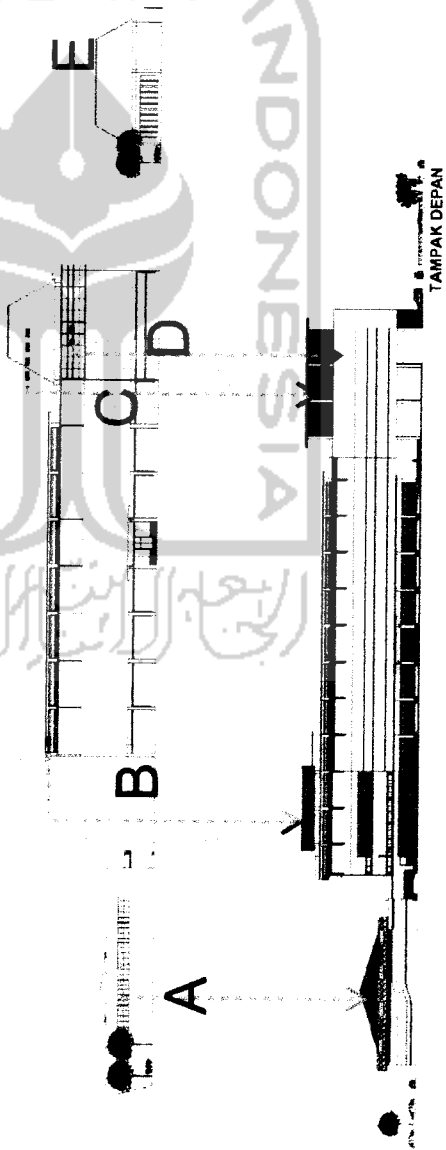


2. DENAH

PERUBAHAN DENAH DILAKUKAN KARENA FAKTOR SIRKULASI. PADA SKEMATIK DESIGN ANTARA MASA YANG SATU DENGAN MASSA YANG LAIN TERKESAN TERPISAH, AKSES DI TIAP-TIAP MASSA DAN RUANG KURANG BISA MENGARAHKAN PENGUNJUNG SEHINGGA KONSEP SMART KOMERSIAL BUILDING YANG SALAH SATUNYA ADALAH AKSES YANG MERATA DIPANDANG KURANG BISA TERPENUHI. PADA PENGEMBANGAN DESIGN MASSA BANGUNAN DIJADIKAN SATU DAN Saling BERHUBUNGAN, SEHINGGA KETIAP-TIAP RUANG MENDAPAT AKSES YANG JELAS DAN TERARAH

LAPORAN PERANCANGAN

3. TAMPAK
PERUBAHAN TAMPAK DIDASARKAN PADA PERUBAHAN DENAH, SELAIN ITU
ADA BEBERAPA PERUBAHAN YANG DIDASARKAN PADA PERLETAKAN DAN
PENAMBAHAN RUANG YANG BERADA DI BANGUNAN, PADA SKEMATIK
DESIGN JOGGING TRACK BERADA DILUAR BANGUNAN, SEDANGKAN PADA
PENGEMBANGAN DESIGN JOGGING TRACK DIDESIGN MENGENGELINGI
BANGUNAN. DENGAN ADANYA PERUBAHAN ITU FASADE BANGUNAN
BERUBAH MENJADI LEBIH MASIF. SELAIN ALASAN TERSEBUT KEMASIFAN
BANGUNAN INI BERTUJUAN UNTUK MEMBERIKAN SPACE IKLAN BAGI
RETAIL ATAU PENYEWA MALL INI.



E :
skematik
terpisah dengan bangunan utama
pengembangan
di combine dengan bangunan utama

A :
skematik
terpisah, terdapat bukaan
pengembangan
di combine dengan bangunan mall,
tidak ada bukaan, ditambah dengan
finishing dinding dengan batu pecah
dan railingOrailing steinless

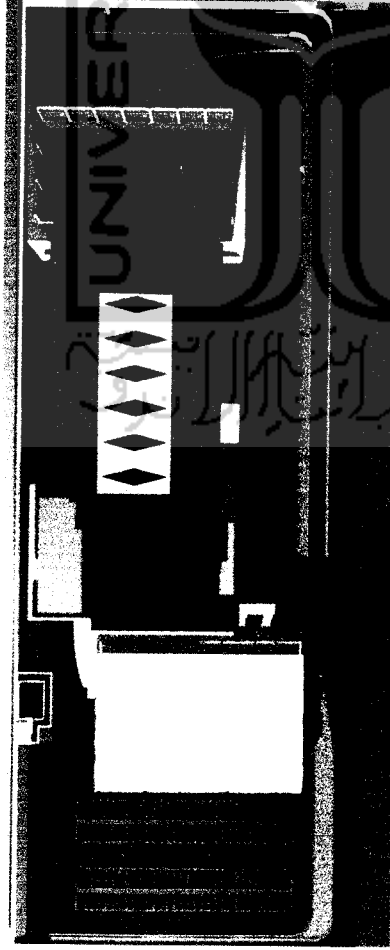
B :
skematik
atap datar, tidak terdapat ruangan
pengembangan
atap duc miring, terdapat tambahan
ruangan untuk mini golf club.

C :
skematik
atap limasan
pengembangan
atap limasan dihilangkan, diganti atap
duc datar, screen untuk bola golf agar
tidak keluar dari area permainan

D :
skematik
terdapat bukaan dengan shading dan
sirip
pengembangan
dinding masif

PENGEMBANGAN DESIGN

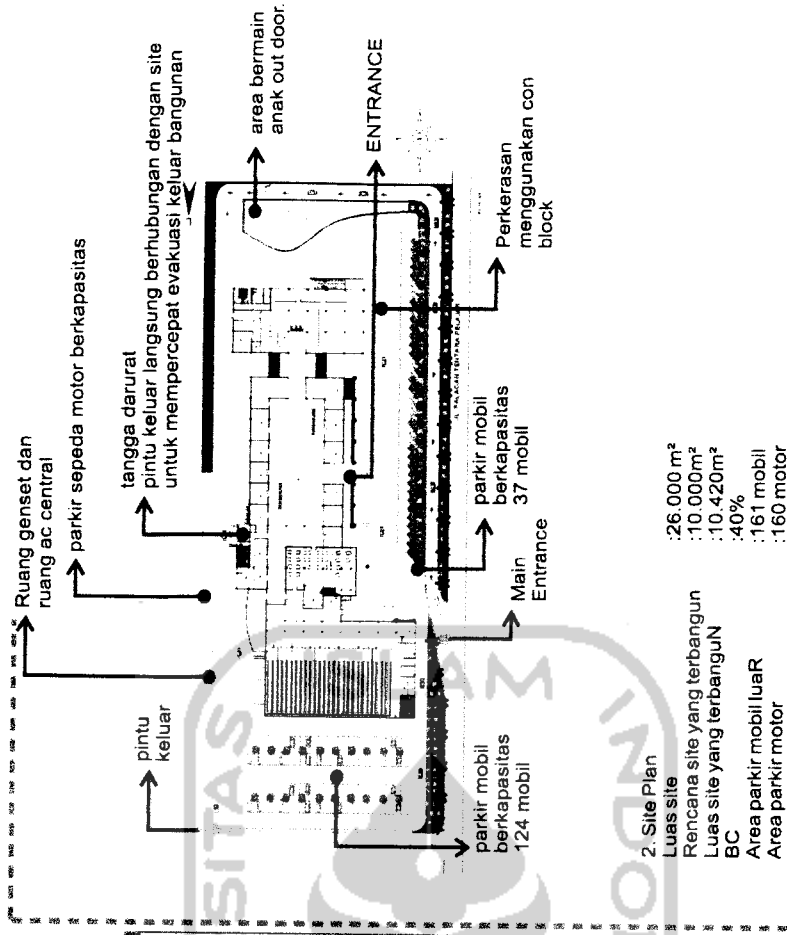
SITUASI DAN SITE PLAN

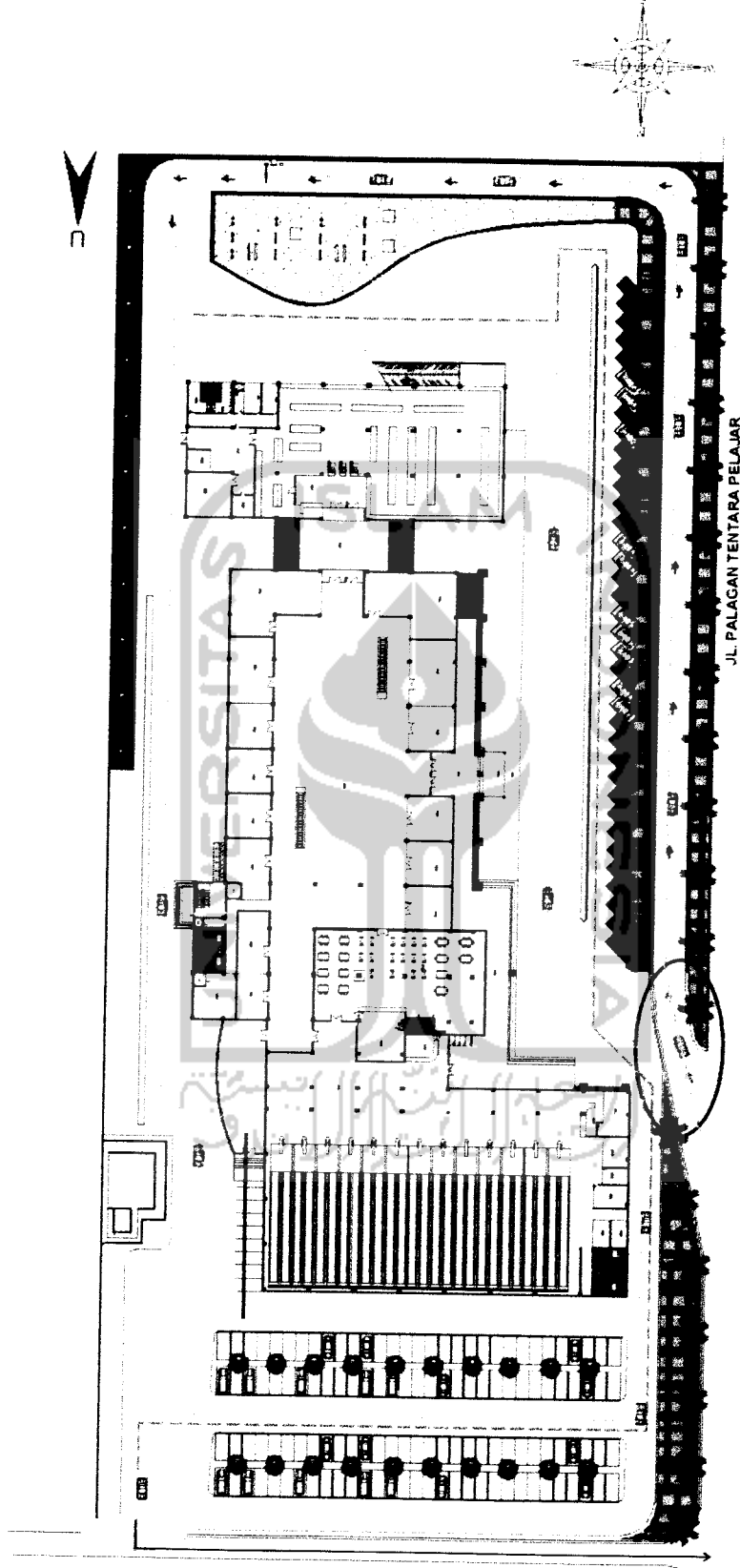


1. SITUASI

Pada situasi terlihat gubahan masa tunggal yang menghadap sejajar dengan jalan utama yaitu Jalan Palagan Tentara pelajar. Penempatan masa yang sejajar bertujuan untuk mendapatkan view yang optimal dari bangunan apabila dilihat dari jalan utama.

Atap bangunan menggunakan atap Zinc allum dan atap duc, untuk sun roof menggunakan perpaduan antara atap zinc allum dipadukan dengan bahan transparan yaitu mika bening. Penggunaan mika bening bertujuan untuk memasukkan cahaya matahari kedalam bangunan dan menghindari pecahnya atap karena pada bagian atap/roof digunakan untuk fasilitas olah raga mini golf





Sirkulasi pada tapak

Sirkulasi pada tapak membagi antara pemakai kendaraan bermotor, sepeda, pejalan kaki dan fasilitas service bangunan.

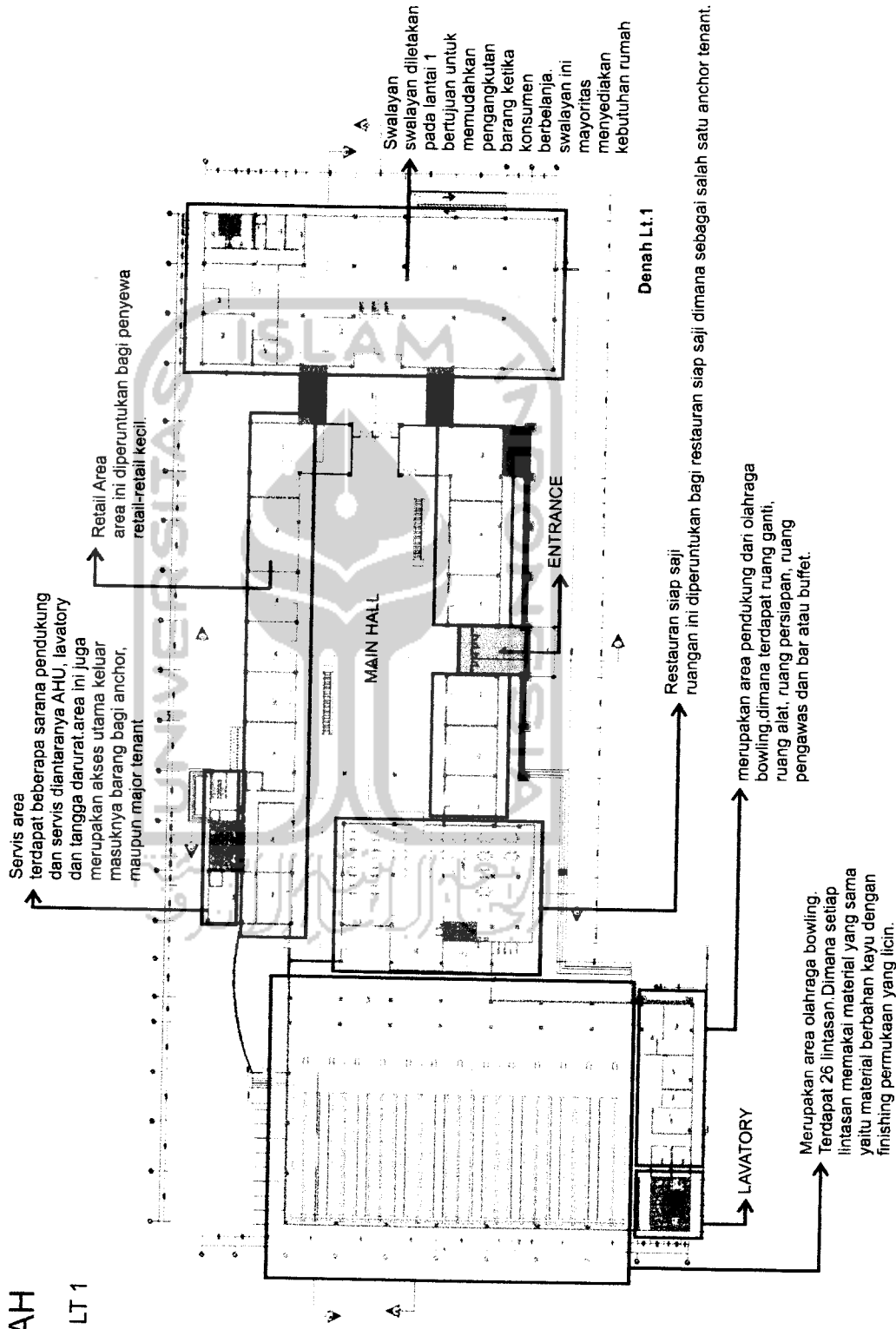
Untuk kendaraan bermotor

memasuki pintu sebelah barat site seperti pada gambar, untuk masuk kedalam site bangunan sirkulasi dibuat panjang atau tidak langsung masuk, hal ini sebagai salah satu cara untuk mengatasi terjadinya traffic jam. karena dimana terdapat mall pasti disitulah berpotensi terjadinya kepadatan lalu lintas. sirkulasi ini diperuntukkan bagi semua pengguna baik itu bagi pejalan kaki, pengendara sepeda, dan pengendara kendaraan bermotor. pintu keluar berada di bagian utara site yang bukan merupakan jalan utama, perlakuan pintu keluar ini didasarkan untuk mendapatkan alur sirkulasi yang lancar baik untuk masuk maupun keluar, karena diakses dengan jalan yang berbeda.

PENGEMBANGAN DESIGN

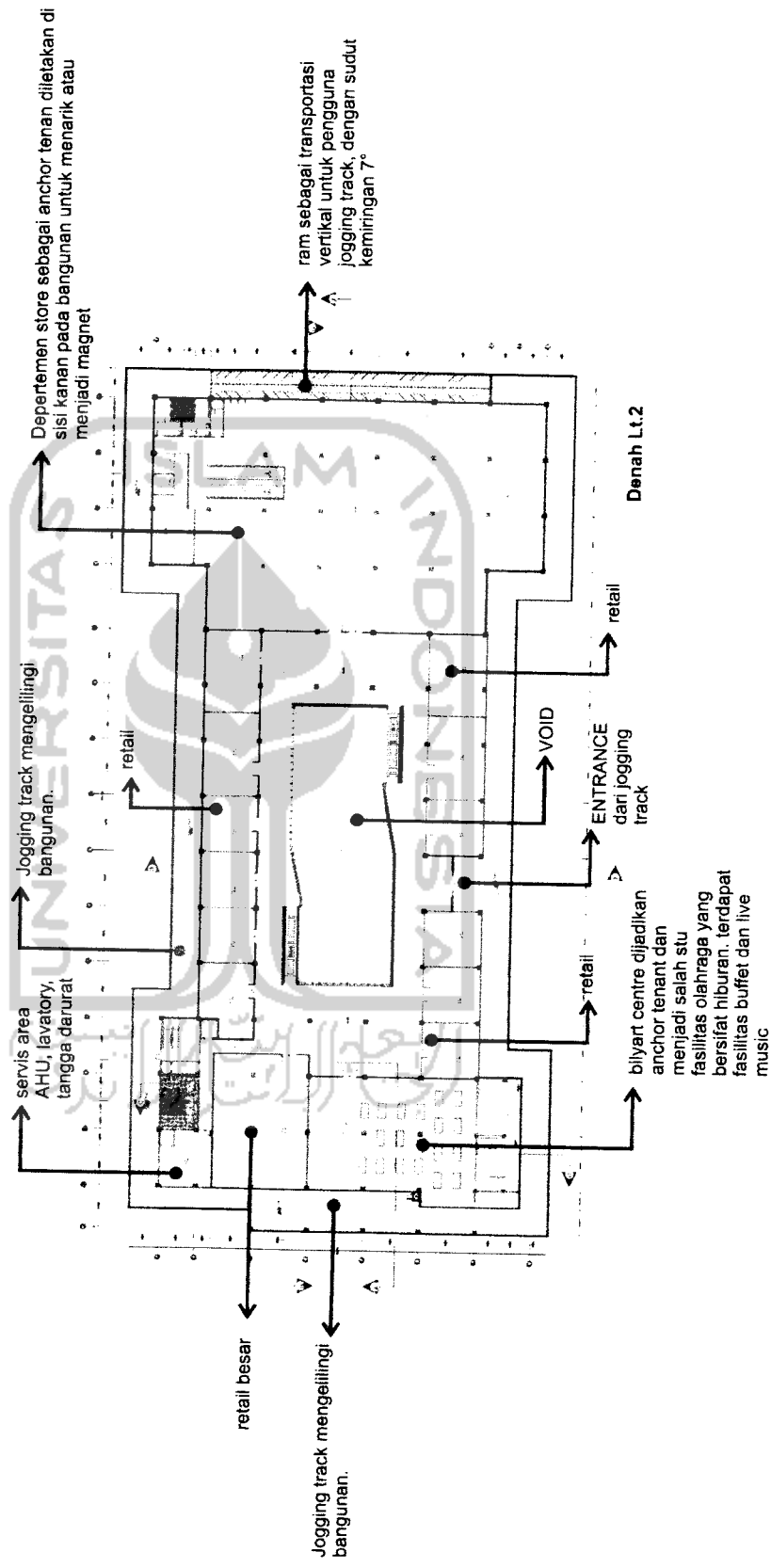
DENAH

DENAH LT 1



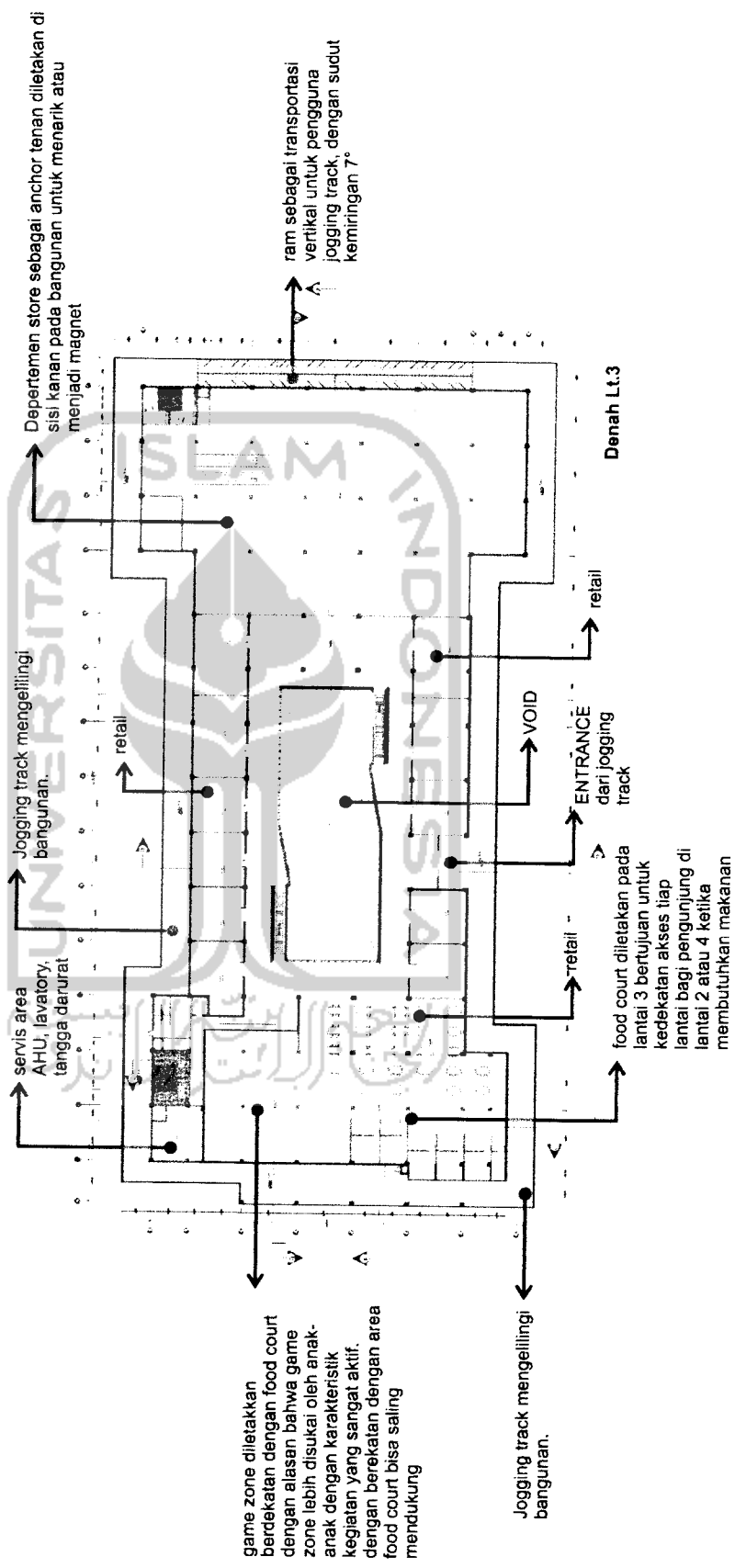
PENGEMBANGAN DESIGN

DENAH LANTAI 2



PENGEMBANGAN DESIGN

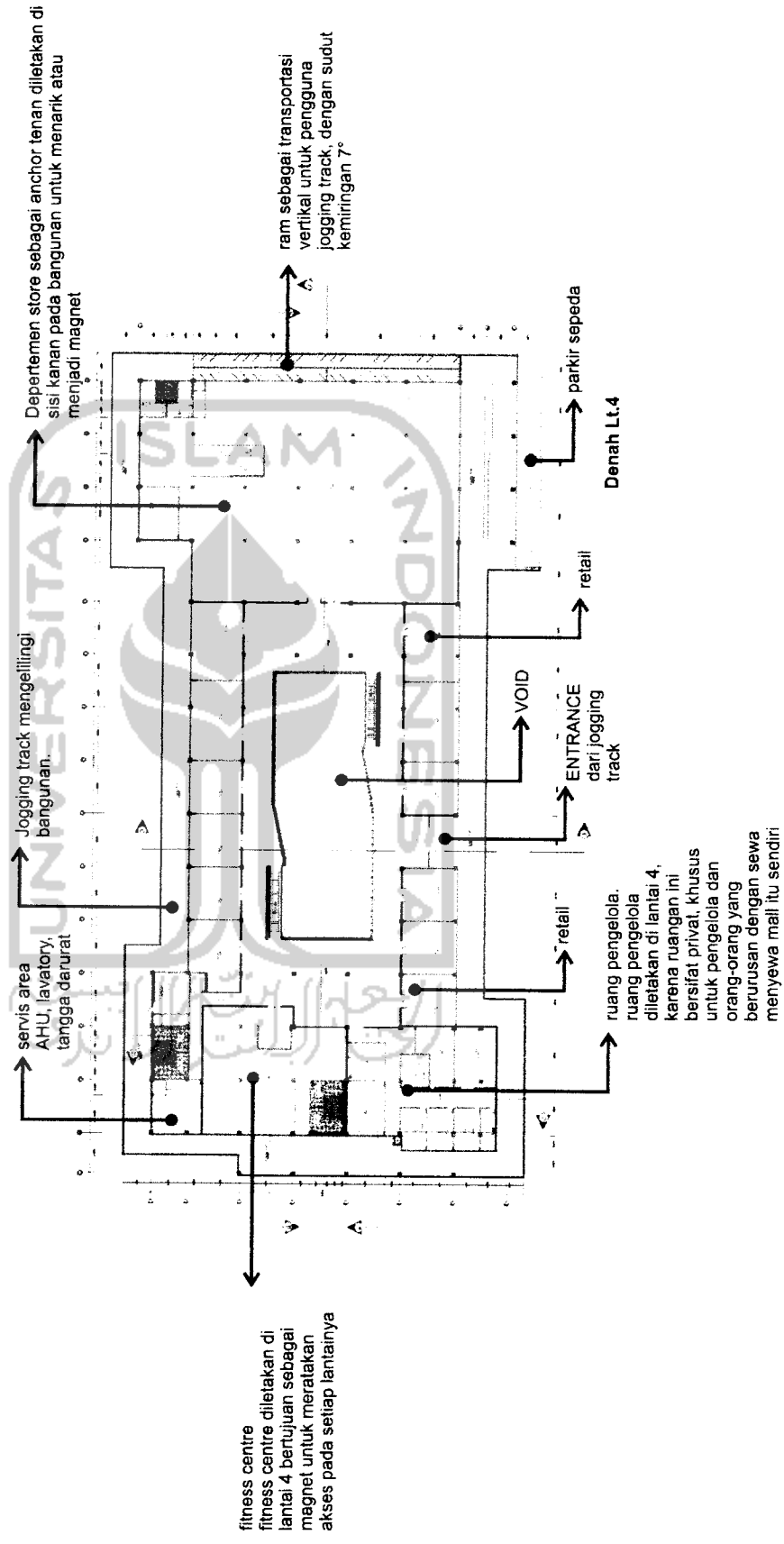
DENAH LANTAI 3



PERANCANGAN

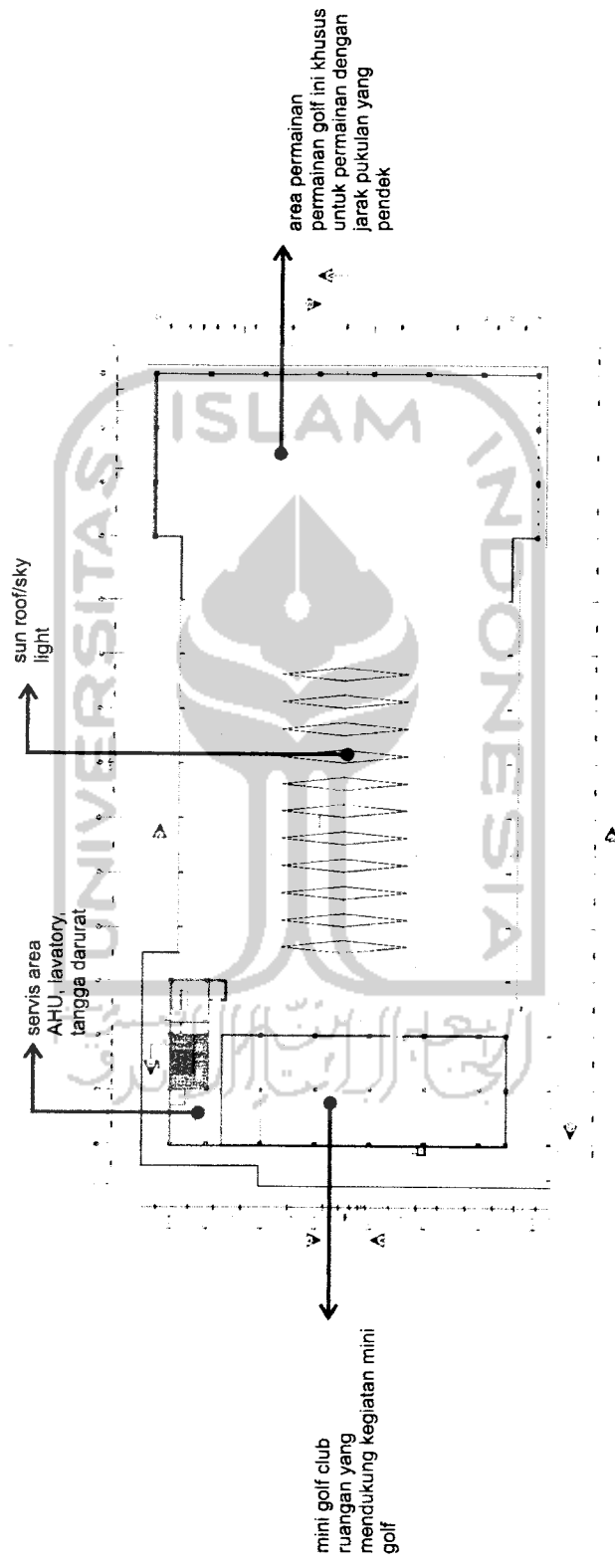
PERANCANGAN

DENAH LANTAI 4



PENGEMBANGAN DESIGN

DENAH LANTAI 5



Denah Lt.5 (ROOF)

LANTAI 5 (ROOF)

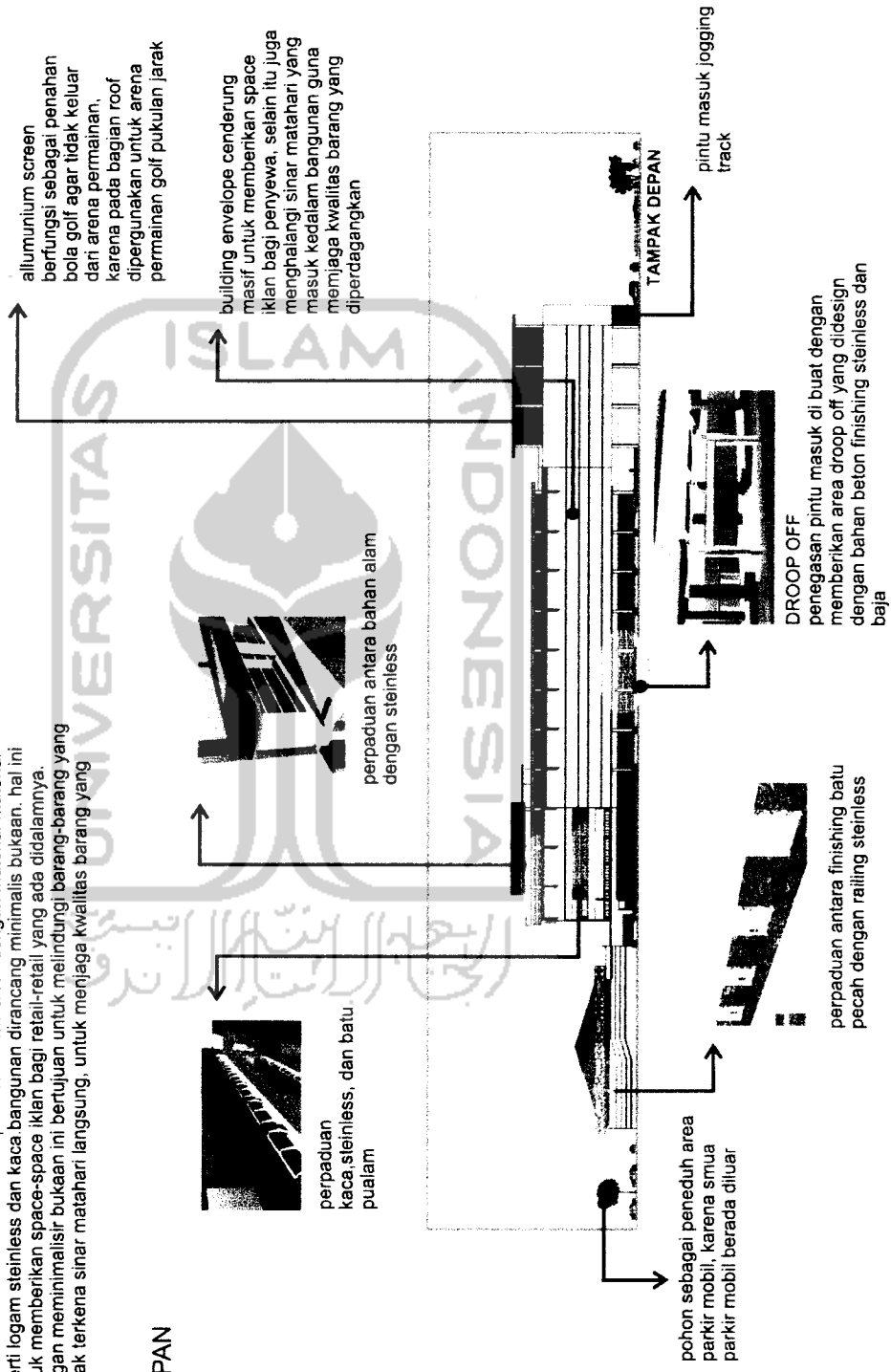
Pada lantai 5 (roof) dikhususkan untuk permainan golf, karena permainan ini memerlukan luasan yang besar. pada lantai ini hanya terdapat ruang pendukung yang berupa ruang club, ruang servis dan arena permainan golf itu sendiri

PENGEMBANGAN DESIGN

FASADE

memadukan antara unsur bahan alam seperti batu-batu alam dengan material-material fabrikasi seperti logam stainless dan kaca bangunan dirancang minimalis bukaan, hal ini bertujuan untuk memberikan space-space iklan bagi retail-retail yang ada didalamnya, selain itu dengan meminimalisir bukaan ini bertujuan untuk melindungi barang-barang yang dijual agar tidak terkena sinar matahari langsung, untuk menjaga kualitas barang yang dijual.

FASADE DEPAN



PENGEMBANGAN DESIGN

EKSTERIOR

bangunan berorientasi ke jalan utama yaitu jalan palagan tentara pelajar. bertujuan agar mendapatkan view yang penuh dari arah jalan utama. dengan bentukun yang memanjang menyesuaikan bentukun site

memberikan kesan dinamis bangunan yang diambil dari sifat olahraga yang dinamis

space iklan untuk tenant-tenant di dalam gedung. sehingga building envelope design masif

jalan menuju parkir timur. dengan lebar yang cukup besar bertujuan agardapat digunakan untuk kegiatan olahraga seperti senam bersama

area parkir mobil

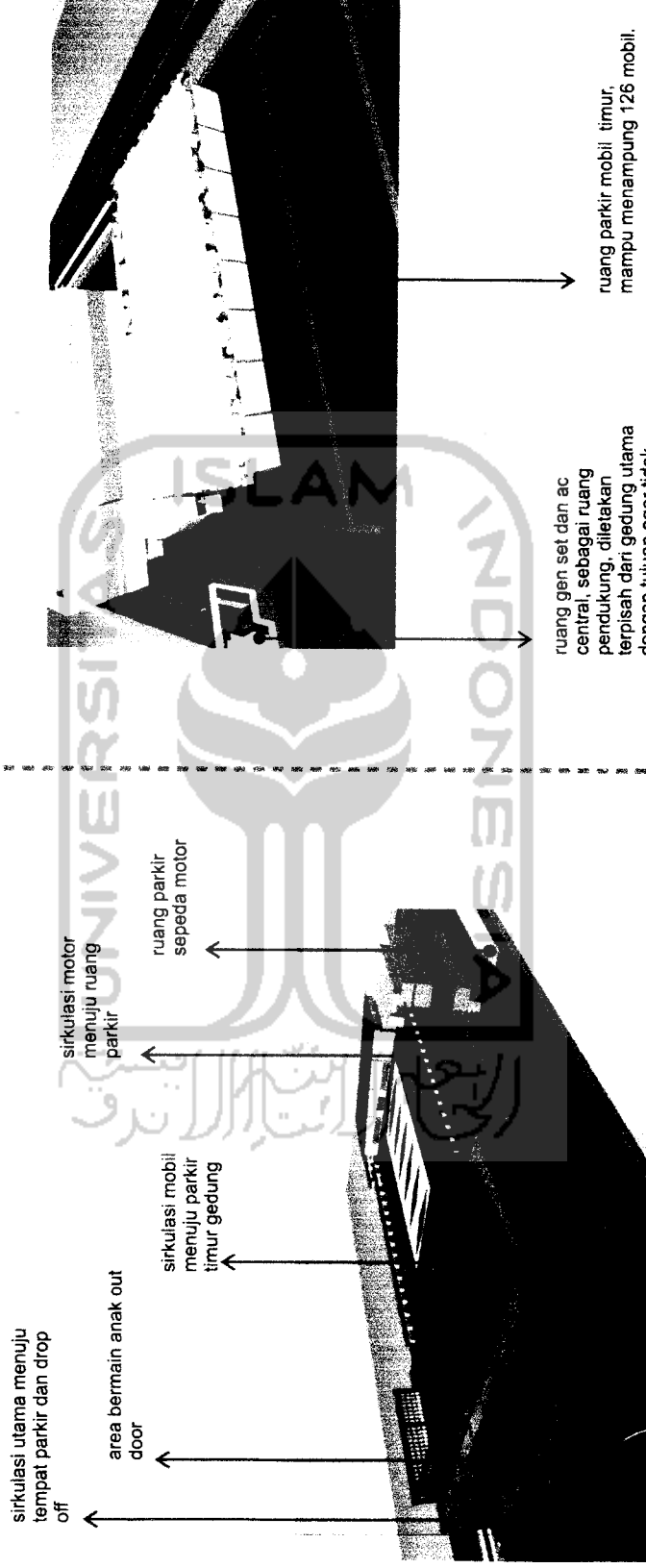


Jalan Palagan Tentara Pelajar

jalan untuk masuk ke area mall. dimana didesign dengan jarak panjang. yang bertujuan untuk mengatasi traffic jam, karena dengan adanya mall sangat berpotensi terjadinya traffic jam

area bermain out door untuk anak-anak, dengan flooring rumput dan pasir putih, sehingga aman karena pada area ini dipergunakan untuk kegiatan bermain dengan aktifitas yang tinggi

PENGEMBANGAN DESIGN

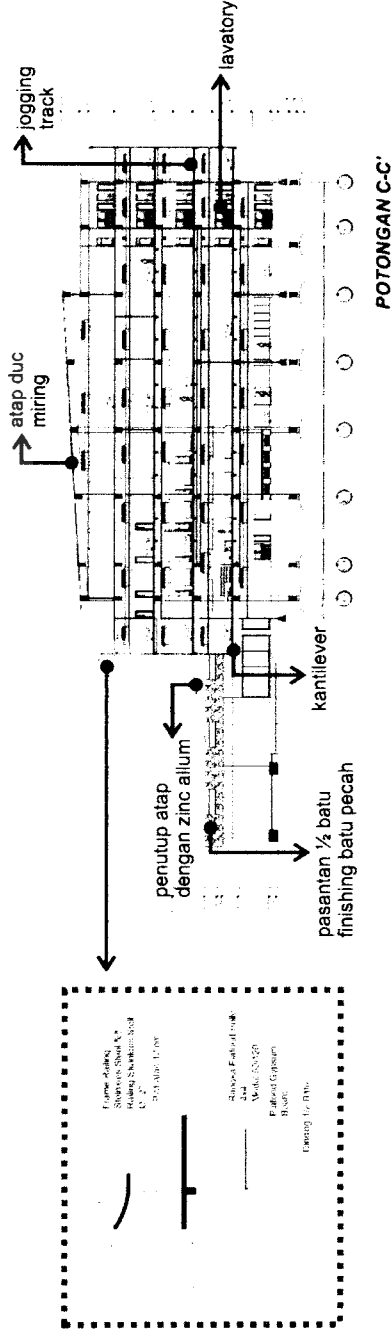
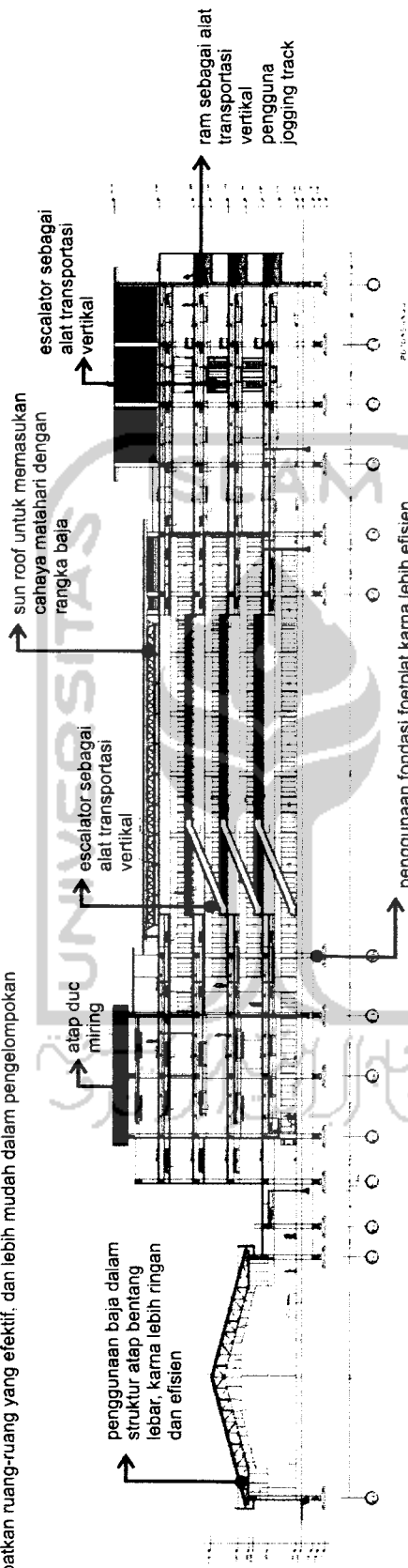


pada sisi belakang masa bangunan masih masif, karena pada sekeliling bangunan terdapat jogging track, dengan tujuan memberikan suasana yang berbeda dari kebiasaan jogging track dialam terbuka maka bangunan di buat masif, dan tanpa ada pandangan bebas ke alam.

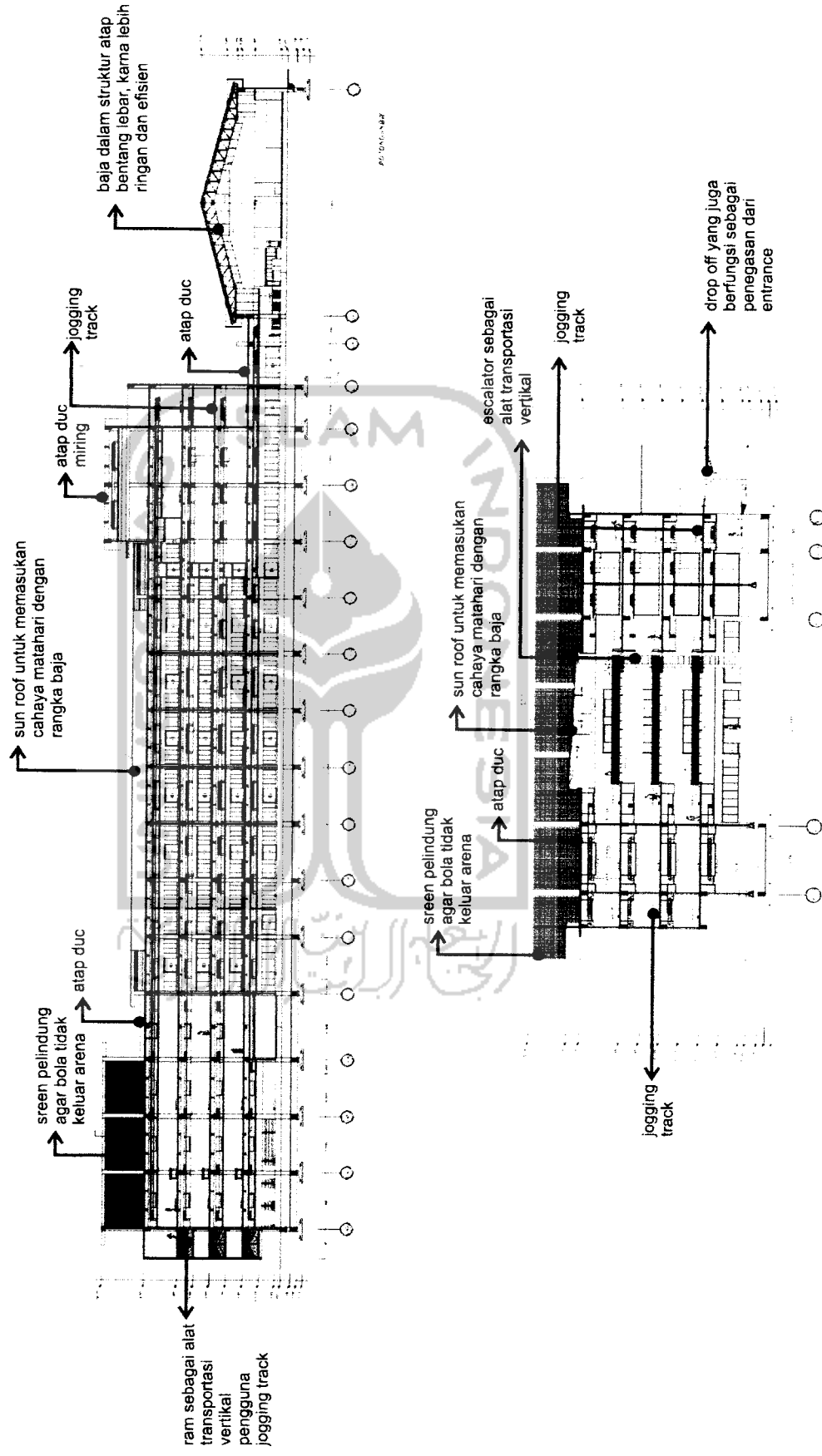
PENGEMBANGAN DESIGN

POTONGAN

Bangunan menggunakan struktur beton bertulang dengan pola grid 8x8 untuk lebih mendapatkan ruang-ruang yang efektif, dan lebih mudah dalam pengelompokan ruang



PENGEMBANGAN DESIGN

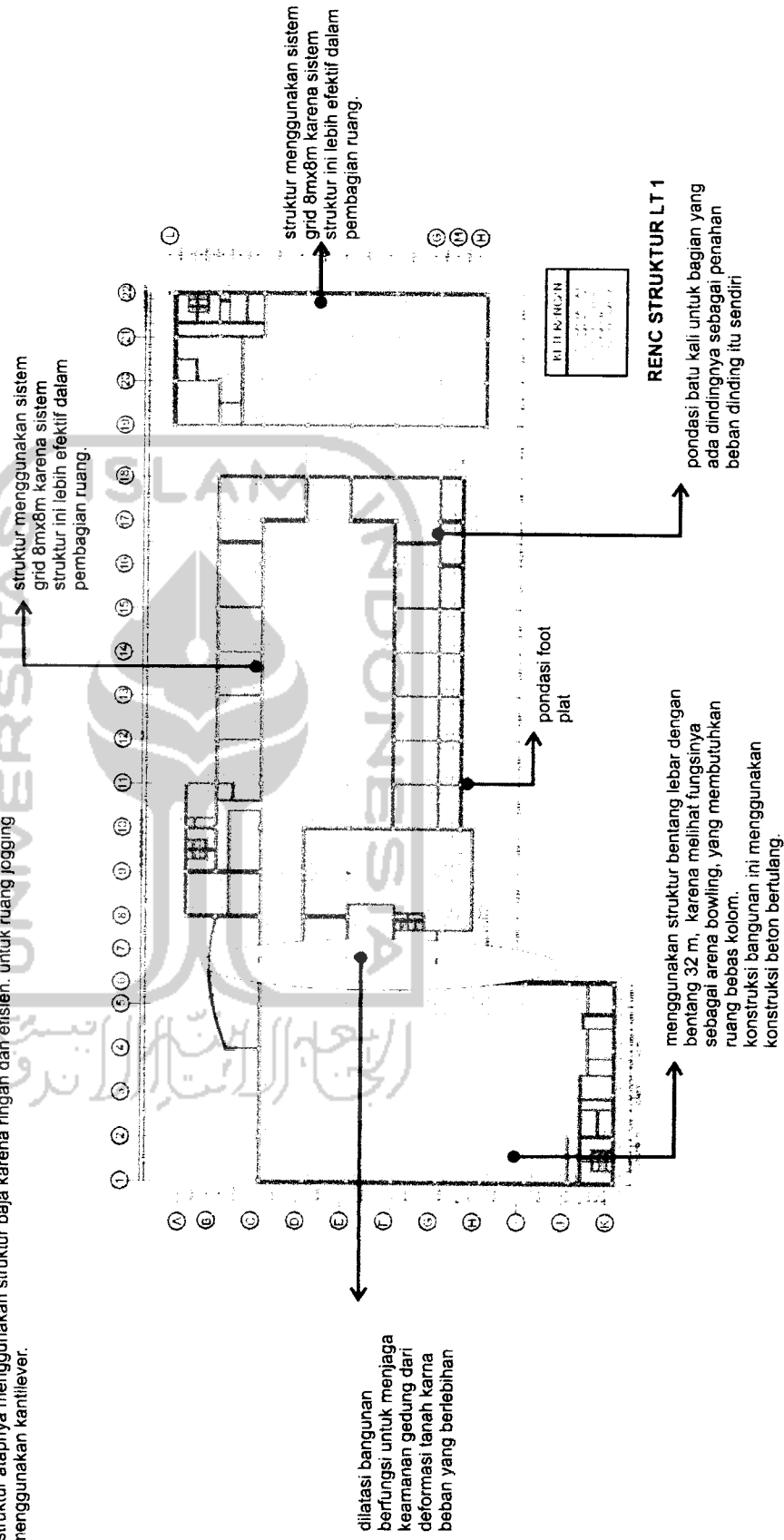


POTONGAN D-D'

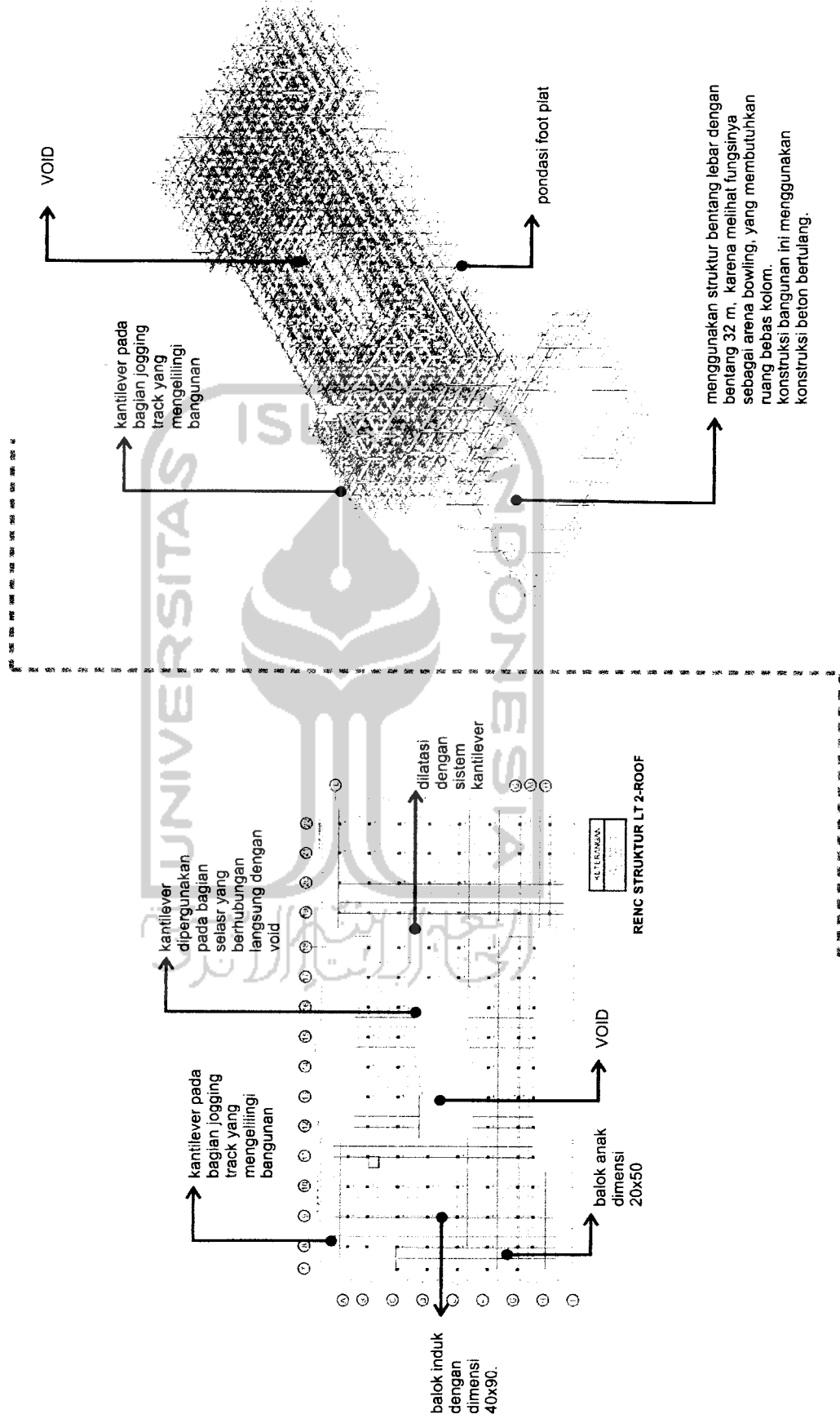
PENGEMBANGAN DESIGN

RENCANA STRUKTUR

Struktur menggunakan konstruksi beton bertulang dengan sistem grid 8mx8m. karena modul grid ini paling efektif dalam penggunaan bangunan mali. bangunan yang dirancang juga menggunakan struktur bentang lebar. penggunaan sistem struktur bentang lebar ini didasarkan dari fungsi ruang yaitu bowling centre. struktur ini dipisahkan dari struktur utama dengan menggunakan dilatasi. dan untuk struktur atapnya menggunakan struktur baja karena ringan dan efisien. untuk ruang jogging track menggunakan kantilever.



PENGEMBANGAN DESIGN



PENGEMBANGAN DESIGN

INTERIOR

BILYARD CENTRE

plafond menggunakan plafon yang digantung 85cm dari plafond utama, dan berjarak 2 m dari lantai, hal ini bertujuan untuk memfokuskan cahaya yang jatuh di meja permainan



lampu diletakkan diplafond gantung, dengan menghadap keatas bertujuan memberikan cahaya namun sinar yang dihasilkan tidak mengganggu bidang permainan

menggunakan lampu down light agar cahaya bisa terfokus di meja permainan

BOWLING CENTRE

plafond dibuat tinggi menyesuaikan bentang dari bangunan agar terlihat proporsi antara bentang dengan ketinggian

Lintasan bowling, berbahan kayu, dan licin



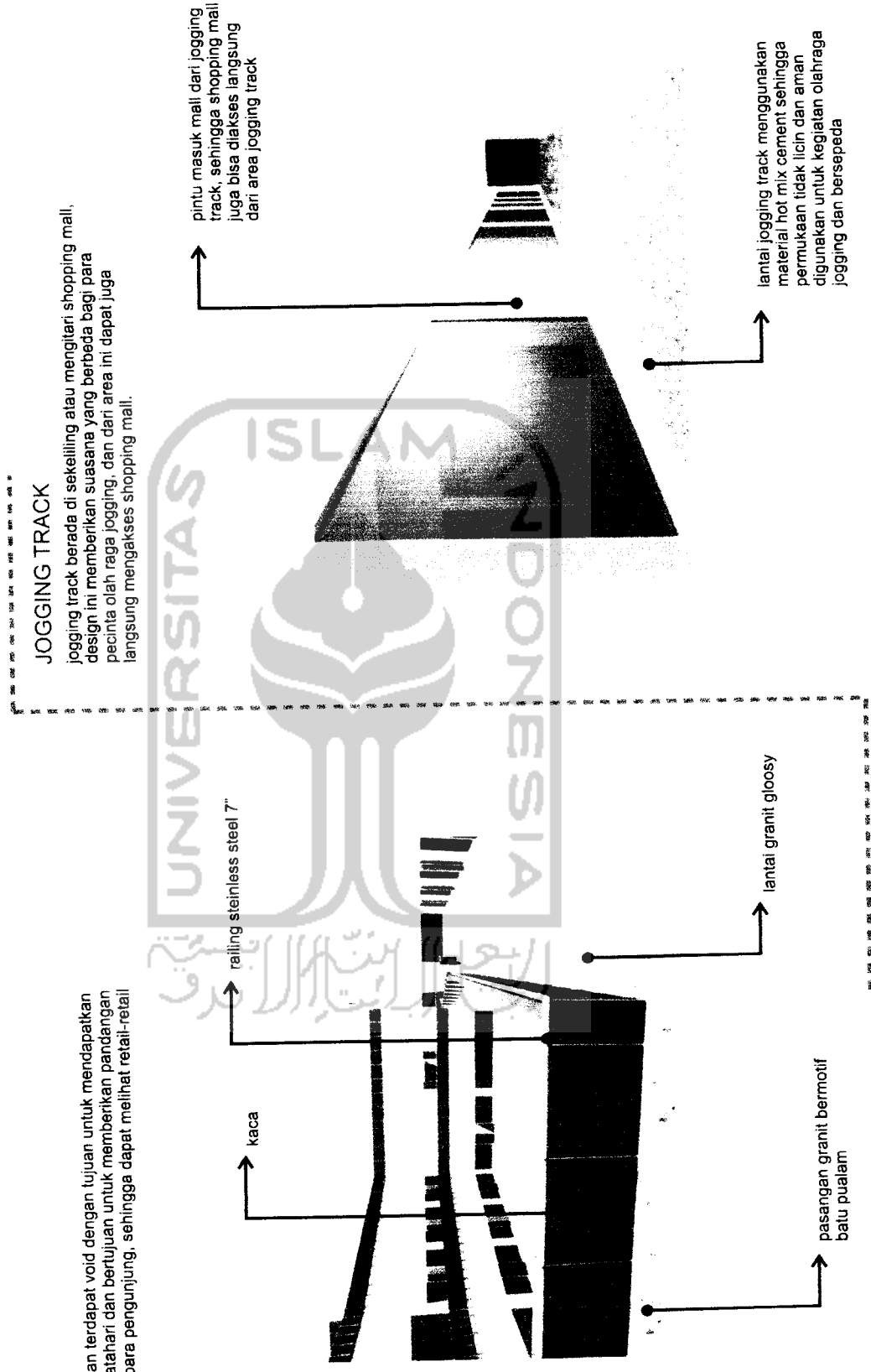
tempat keluarnya bola

bidang penonton

PENGEMBANGAN DESIGN

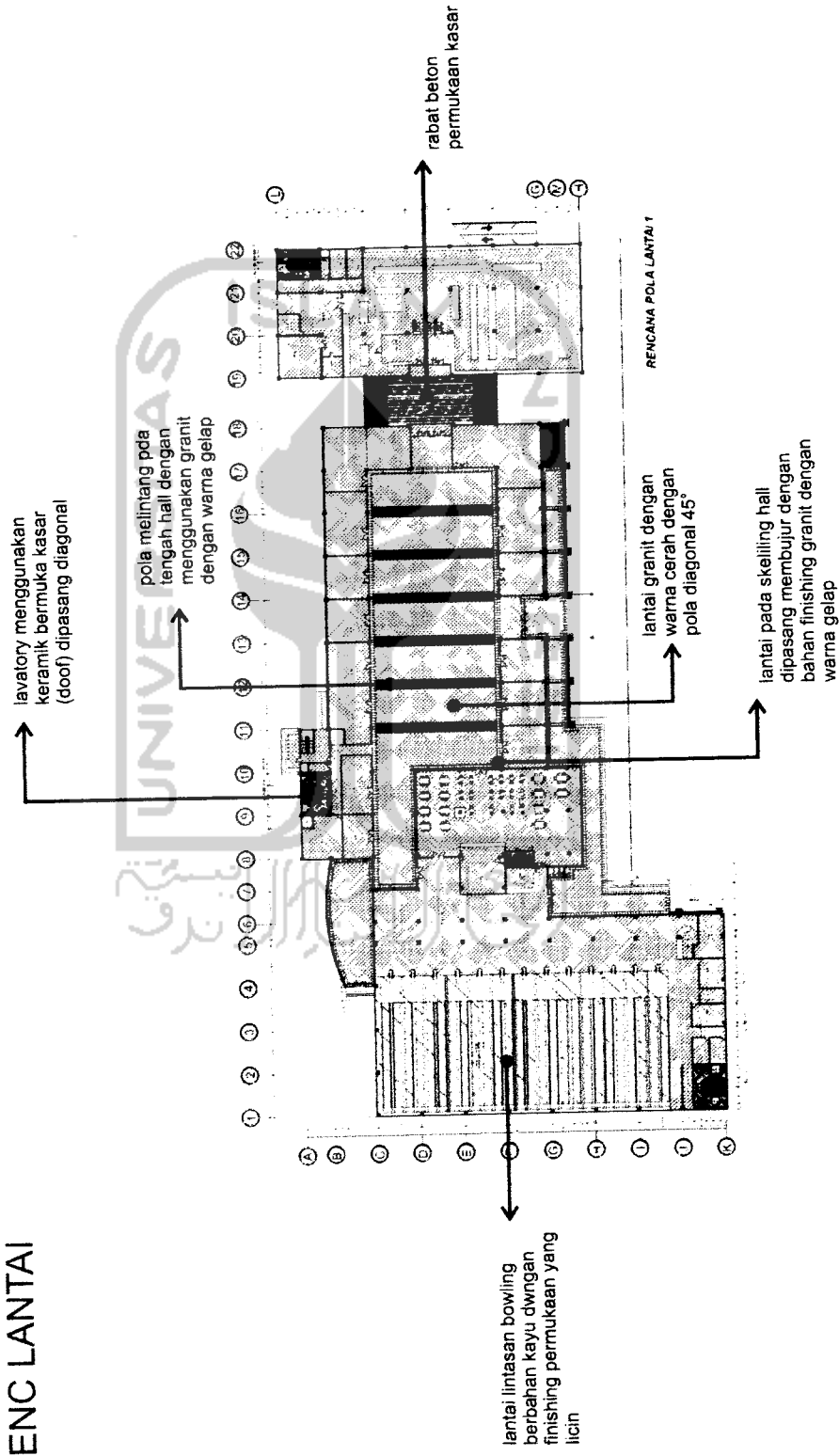
SELASAR

pada selasar jalan terdapat void dengan tujuan untuk mendapatkan cahaya sinar matahari dan bertujuan untuk memberikan pandangan yang luas bagi para pengunjung, sehingga dapat melihat retail-retail yang ada

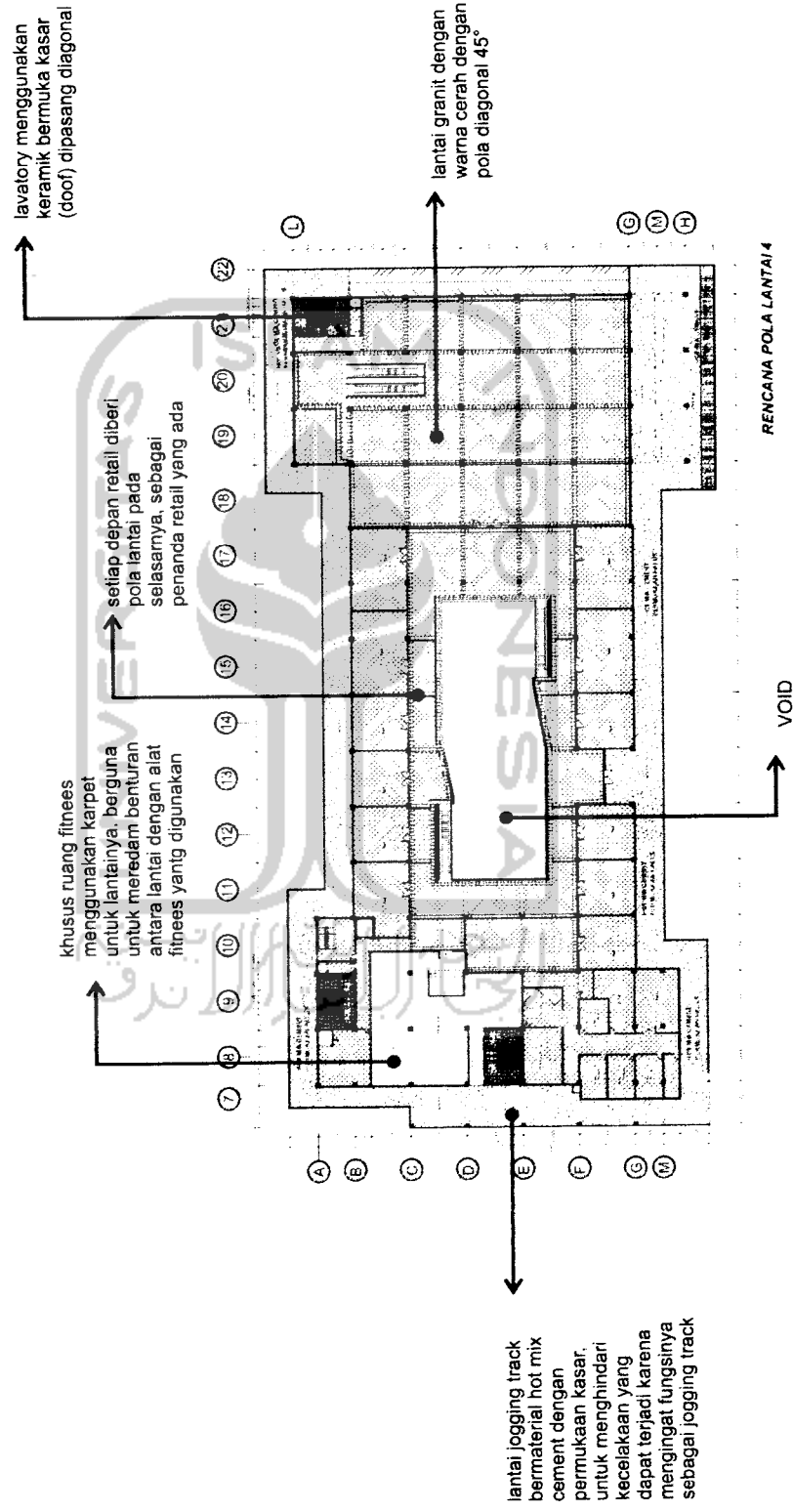


PENGEMBANGAN DESIGN

RENC LANTAI

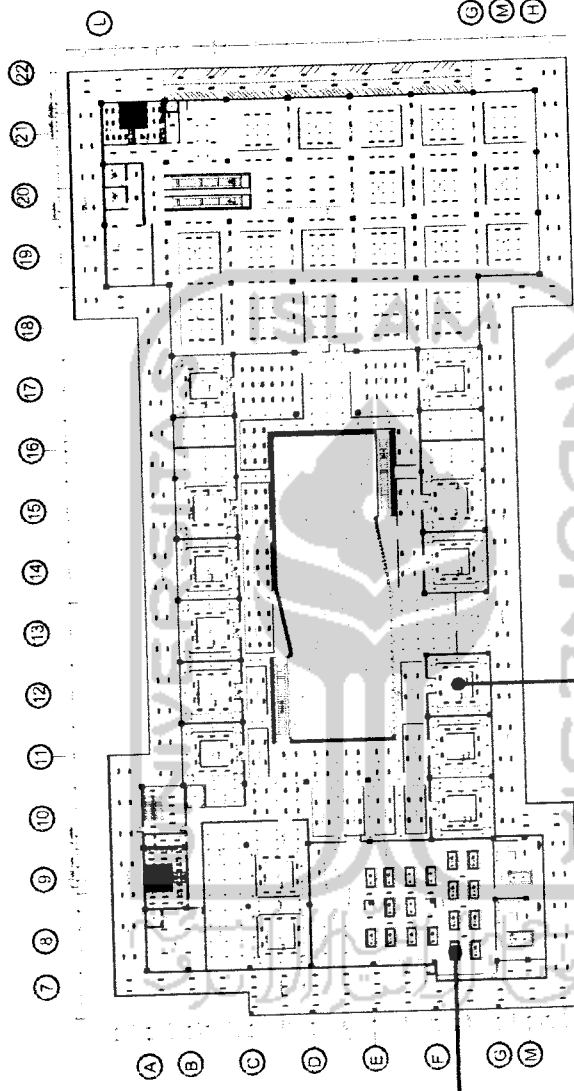


PENGEMBANGAN DESIGN



PENGEMBANGAN DESIGN

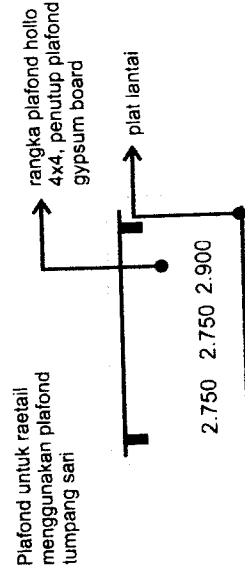
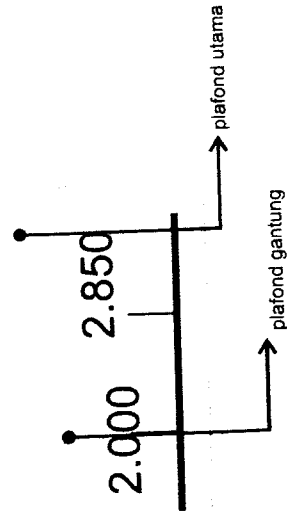
RENC PLAFOND



husus pada ruang bilyard centre menggunakan plafond gantung, plafond gantung ini hanya berada di atas tiap-tiap meja, dengan tujuan memberikan cahaya yang fokus di bidang permainan

Rencana Plafon dan Titik Lampu Lt.3

KLIRANGAN	
•	Armatore lampu Lt. 2x20 watt
•	Down Light 5"
•	Mercury Lamp dan Wall



DAFTAR PUSTAKA

1. Ching, Francis D.K, *Arsitektur" Bentuk, Ruang dan Tataan*, Edisi ke-2, Erlangga, Jakarta, 2000.
2. Neufret, Ernst, *Architect Data*, Erlangga, Jakarta, 1987.
3. John Handcock, *Time Saver Standards*, Four Edition, USA, McGraw-Hill Book Company, 1996.
4. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi kedua, Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
5. Majalah Properti No. 38, *Boom Pusat Belanja*, 1997
6. An no Nome, *community builder handbook*, 1997
7. Saifullah, Ahmad, MT. *Superblok Apartemen, Pusat Belanja & Perkantoran*, Jogjakarta : UGM
8. Rinorthen, *Shopping Centres a Developer of Estate Management*, 1997
9. BPS DIY, *Profil Penduduk Pendatang di Kota Yogyakarta*, kantor statistik prop. DIY
10. Indonesia Design, Vol 1, No 5, Mix-use, 2004
11. www.greatbuilding.com



SHOPPING DAN SPORT MALL

DI YOGYAKARTA

PERPADUAN SPORT DAN SHOPPING MALL