PERPUSTAKAAN FTSP
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 19 Mei 2004
NO. JUDUL : 001126
NO. INV. : 5120001126001
NO. INDUK :

LAPORAN
TUGAS AKHIR

PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI DI KABUPATEN TEGAL JAWA TENGAH

Unsur alam sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam

Disusun Oleh :

Nama : SOLICHUL HADI
No. Mhs : 96 340 127
NIRM : 960051013116120127

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2003

LEMBAR PENGESAHAN

PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI DI KABUPATEN TEGAL JAWA TENGAH

Unsur Alam Sebagai Penambah Suasana Rekretif Pada Ruang Dalam

Disusun Oleh :

SOLICHUL HADI

No. Mhs : 96 340 127

NIRM : 960051013116120127

Jogjakarta, September 2003

Meyetujui,

Dosen Pembimbing

IR. HANIF BUDIMAN, MSA

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

IR. REVIANTO BUDI SANTOSA, M.ARCH

PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI
DI KABUPATEN TEGAL JAWA TENGAH

Unsur alam sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam

SHOPPING AND RECREATION CENTER
AT TEGAL CENTRAL JAVA

Natural elements added for recreational situation to the interior of the building

Oleh :

Solichul Hadi

96 340 127

Dosen Pembimbing :

Ir. Hanif Budiman, MSA

ABSTRAKSI

Sektor perdagangan merupakan salah satu sektor strategis dan mempunyai potensi yang kuat dalam pengembangan pertumbuhan kota khususnya perdagangan yang ada di Kabupaten Tegal.

Sampai saat ini jumlah fasilitas perdagangan yang ada di Kabupaten Tegal lebih didominasi oleh pasar umum dan pertokoan yang secara kualitatif fasilitas tersebut masih bersifat tradisioanal.

Semakin meningkatnya kebutuhan manusia yang diiringi dengan tingkat pendapatan masyarakat seta kemajuan pola kehidupan menjadikan pola pikir masyarakat yang semakin modern dan konsumtif, dimana semakin juga tuntutan kenyamanan dan kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari termasuk juga dalam kegiatan berbelanja.

Pola kehidupan dan pola pikir masyarakat yang semakin modern tersebut menumbuhkan kecenderungan baru dalam berbelanja. Cara berbelanja masyarakat mulai berubah ke pusat perbelanjaan yang lebih lengkap, dimana masyarakat sebagai konsumen tidak lagi hanya sekedar berbelanja, akan tetapi juga ingin menikmati suasana dan fasilitas lain yang ada.

Keadaan yang demikian ini menuntut Kabupaten Tegal khususnya Kota Slawi memiliki adanya suatu fasiliatas perdagangan yang kualitatif sebagai sarana perbelanjaan yang modern.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur atas segala rahmat dan hidayah Allah SWT, sholawat dan salam pada junjungan Nabi Beasr Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya, yang telah memberikan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul " Pusat Perbelanjaan dan Rekerasi di Kabupaten Tegal dengan penekanan pada unsur alam sebagai penambah suasana rekretif pada ruang dalam ", dimana diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah banyak menerima bantuan baik fisik maupun moral, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT dan Nabi Besar Muhammad SAW, dengan segala nikmat Islam.
2. Bapak Ir. Widodo, MSCE, Ph. D, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. ARCH, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA, selaku Dosen Pembimbing.
5. Teman-teman semua dalam penyusunan tugas akhir.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih dan semoga Allah SWT membalas segala amal dan perbuatannya, sera berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua insan manusia

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, September 2003

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i
HALAMAN PENGESAHAN.....ii
ABSTRAKSI.....iii
KATA PENGANTAR.....iv
DAFTAR ISI.....v
DAFTAR GAMBAR.....vii

BAGIAN I. PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang.....1
I. 2. Rumusan Permasalahan.....4
I. 3. Tujuan dan Sasaran.....4
I. 4. Lingkup Pembahasan.....4
I. 5. Kerangka Pikir.....5
I. 6. Konsep Rancangan.....6

BAGIAN II. ANALISA DAN GAGASAN RUANG

II. 1. Tinjauan Pustaka.....9
II. 2. Unsur alam sebagai penambah suasana rekreatif
Pada ruang dalam.....10
II. 3. Teori.....14
II. 4. Studi Kasus.....15
II. 5. Kesimpulan.....17
II. 6. Data.....17
II. 7. Ruang dan Kegiatan.....22
II. 8. Gagasan Pokok.....24
II. 9. Sistem Struktur.....39
II. 10. Sistem Utilitas.....41

BAGIAN III. LAPORAN PERANCANGAN

III. 1. Situasi.....53

III. 2. Site Plan.....54

III. 3. Denah.....55

III. 4. Tampak.....56

III. 5. Potongan.....59

III. 6. Prespetif.....60

DAFTAR GAMBAR

1. 1. Atrium.....6
1. 2. Mall.....7
1. 3. Penataan Tumbuhan.....8
2. 1. Peta Lokasi 1.....18
2. 2. Peta Lokasi 2.....19
2. 3. Site Terpilih.....20
2. 4. Kondi Non Fisik.....21
2. 5. Lokasi Site.....24
2. 6. Konsep Site.....25
2. 7. Penyinaran Matahari.....26
2. 8. Penataan Vegetasi.....27
2. 9. View.....27
2. 10. Suasana Rekreatif Pada Mall.....35
2. 11. Bukaan Pada Sisi Samping.....36
2. 12. Bukaan Sisi Atas Pada Mall.....37
2. 13. Penataan Tumbuhan.....38
2. 14. Sistem Struktur Utama.....39
2. 15. Sistem Struktur Pondasi.....40
2. 16. Sistem Struktur Atap.....41
2. 17. Sistem Pencahayaan Buatan Pada Area Perdagannngan.....42
2. 18. Sistem Penghawaan Buatan.....43
2. 19. Sistem Penghawaan Alami.....43
2. 20. Jaringan Air Bersih.....44
2. 21. Jaringan Air Kotor dan Limbah.....45
2. 22. Jaringan Air Hujan.....46
2. 23. Jaringan Listrik 47
2. 24. Jaringan Komunikasi.....48
2. 25. Sistem Keamanan.....49
2. 26. Sistem Penngkal Petir.....50

2. 27. Sistem Pembuangan Sampah.....51
2. 28. Sistem Pemadam Kebakaran.....52
3. 1. Situasi.....53
3. 2. Site Plan.....54
3. 3. Basement.....55
3. 4. Lantai 1.....55
3. 5. Lantai 2.....56
3. 6. Lantai 3.....57
3. 7. Lantai 4.....57
3. 8. Tampak Timur Laut.....58
3. 9. Tampak Barat.....58
3. 10. Tamapak Utara.....58
3. 11. Tampak Selatan.....58
3. 12. Potongan X-X.....59
3. 13. Potongan Y-Y.....59
3. 14. Potongan 1-1, 2-2.....60
3. 15. Potongan Lingkungan.....60
3. 16. Prespektif.....60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAGIAN I
PENDAHULUAN

I. 1. LATAR BELAKANG

I. 1. 1. Kondisi Geografis dan Administrasi[1]

Kabupaten Tegal merupakan salah satu kabupaten di wilayah administrasi Propinsi Jawa Tengah dengan pusat di Kota Slawi, yang terletak di pesisir utara bagian barat dan sebagaian wilayahnya berbatasan dengan Laut Jawa atau dikenal dengan pantai utara (Pantura). Secara geografis Kabupaten Tegal terlatak pada posisi antara $108^0$57'06" BT – $109^0$21'30" dan $6^0$50'41" – $7^0$15'03" dengan luas wilayah 87,897 Ha atau 0,87879 Km^2.

Adapun batas wilayah Kabupaten Tegal adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Laut Jawa dan Kota Tegal
- Sebelah Selatan : Kabupaten Brebes dan Kabupaten Banyumas
- Sebelah Barat : Kabupaten Brebes
- Sebelah Timur : Kabupaten Pemalang

I. 1. 2. Pola Kehidupan Masyarakat

Semakain menungkatnya kebutuhan manusia yang diiringi dengan meningkatnya pendapatan atau tingkat ekonomi masyarakat Kota Slawi serta kemajuan pola kehidupan yang menjadi pola pikir masyarakat yang semakin modern dan konsumtif yang semakin menuntut kenyamanan dan kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari termasuk dalam kegiatan berbelanja. Pola kehidupan dan pola pikir yang modern tersebut menumbuhkan kecenderungan baru dalam berbelanja. Cara berbelanja pada masyarakat tersebut sudah mulai berubah ke pusat-pusat perbelanjaan yang lebih lengkap. Pada sarana perbelanjaan, masyarakat

[1] Evaluasi dan Revisi RUTRK Slawi – Kabupaten Tegal

sebagai konsumen tidak lagi hanya sekedar berbelanja, akan tetapi ingin menikmati suasana dan fasilitas lain yang ada.

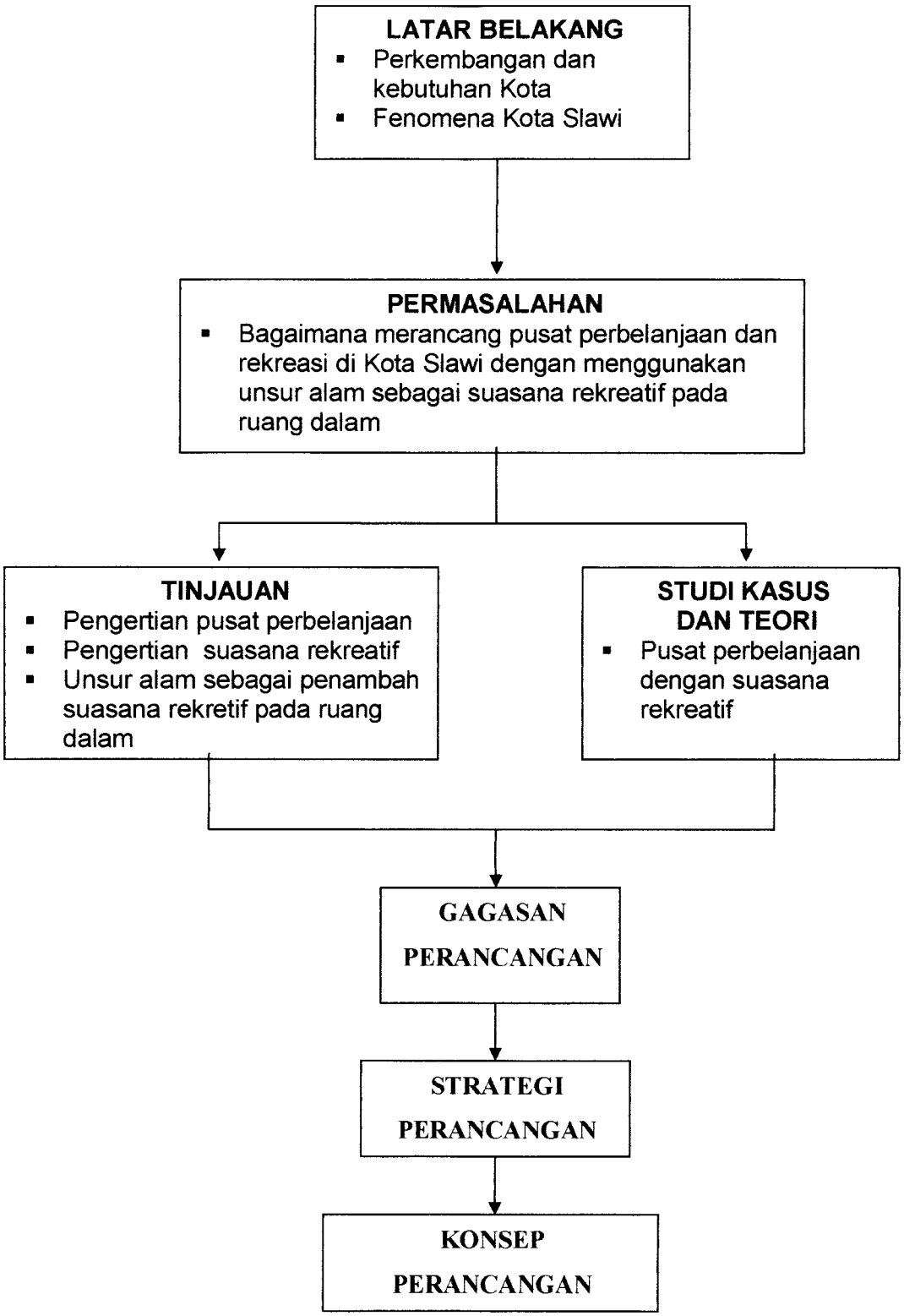
Seiring dengan perkembangan kota yang pesat dan modern menuntut semakin bertambahnya fasilitas kota pada keseluruhan sektor. Sektor perdagangan yang menjadi salah satu sektor yang berpotensi di Kota Slawi, sudah barang tentu akan sangat membutuhkan bertambahnya fasilitas perdagangan sebagai sarana perbelanjaan yang modern dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat kota.

Kecenderungan masyarakat Kota Slawi untuk berbelanja masih mengarah pada Kota Tegal, ini dikarenakan Kota Slawi belum mempunyai sarana berupa pusat perbelanjaan yang cukup memadai yang bisa mewadahi kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks. Sementara itu Kota Slawi mempunyai potensi daerah yang cukup tinggi dalam bidang perdagangan dan jasa industri, apabila potensi ini dikembangkan masyarakat tidak bersusah payah harus melakukan kegiatan perdagangan dalam hal ini berbelanja sampai ke Kota Tegal mengingat tidak efesiensi terhadap waktu dan biaya dikarenakan jarak pencapaian yang relatif jauh.

Menurut *Harry Santosa*, General Manager PT. Talenta Perkasa selaku pengelola Mal Ciputra mengatakan bahwa sekarang shopping bukan hanya belanja barang, melainkan sudah manjadi salah satu kegiatan *refreshing* keluarga. Karena itu mal harus menjadi sarana *refreshing entertainmen,* artinya tempat tersebut juga disediakan hiburan untuk seluruh anggota keluarga. Oleh karena itu sarana rekreasi yang mendukung fasilitas perbelanjaan dijadikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung pada pusat perbelanjaan Kota Slawi.

Dari fenomena diatas Kota Slawi membutuhkan suatu sarana berupa pusat perbelanjaan yang mampu memberikan layanan baik skala lokal maupun regional, mengingat kebutuhan masyarakat yang semakin majemuk terutama pada sektor perdagangan. Fasilitas perdagangan ini nantinya dijadikan sebagai sarana perbelanjaan yang lengkap dan

I. 5. KERANGKA PIKIR



I. 2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana merancang Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Kota Slawi Kabupaten Tegal Jawa Tengah, dengan menggunakan unsur alam sebagai suasana rekreatif pada ruang dalam.

I. 3. TUJUAN DAN SASARAN

I. 3.1. Tujuan

Merancang Pusat Perbelanjaan dan rekreasi di Kota Slawi Kabupaten Tegal Jawa Tengah dengan menggunakan unsur alami sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam.

I. 3.2. Sasaran

- Mempelajari dan melakukan studi pusat perbelanjaan
- Mempelajari dan melakukan studi Kota Slawi
- Mempelajari unsur alam berupa sinar matahari dan tumbuhan
- Mempelajari bentuk suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan
- Mempelajari ruang dalam pada pusat perbelanjaan

I. 4. LINGKUP PEMBAHASAN

I. 4. 1. Arsitektural

Lingkup pembahasan diarahkan pada masalah arsitektural dalam kaitannya dengan fungsi bangunan yang menampung kegiatan perdagangan pada pusat perbelanjaan di Kabupaten Tegal. Pusat perbelanjaan yang akan dirancangan merupakan pusat perbelanjaan dengan skala distrik yang terdiri dari toko-toko, junior departement, supermarket. Dengan penekanan pada unsur alam sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam pusat perbelanjaan, unsur alam yang digunakan berupa sinar matahari dan tumbuhan.

I. 4. 2. Non Arsitektural

Pembahasan masalah diluar disiplin ilmu arsitektur, sejauh masih melatarbelakangi dan mendasari perancangan fisik, diuasahan dengan pendekatan asumsi dan logika sederhana.

sekaligus memberikan kemudahan, kenyamanan serta mempunyai daya tarik tersendiri dalam berbelanja.

Pusat perbelanjaan yang akan direncanakan ini, selain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan melengkapi fasilitas perdagangan di Kabupaten Tegal khususnya Kota Slawi juga merupakan sarana perbelanjaan yang lengkap dan memberikan kemudahan, kenyamanan serta berusaha menggunakan unsur alam sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam.

I. 1. 3. Pusat Perbelanjaan

Pengertian pusat perbelanjaan yaitu merupakan pertokoan eceran yang bermacam-macam dan menceritakan rencana fasilitas-fasilitas sebagai pemersatu kelompok untuk memberikan tempat perbelanjaan yang baik secara maksimal kepada pemakai atau konsumen dan pembukaan maksimal untuk barang-barang yang diperdagangakan.[2]

I. 1. 4. Suasana Rekreatif

Rekreatif berasal dari kata rekreasi yang berarti penyegaran kembali badan dan pikiran atau sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.[3]

Pengertian rekreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri dan sesuatu yang dapat menghibur.[4]

Dari pengertian diatas terdapat banyak unsur yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana rekreatif pada ruang dalam selain sifat rekreatif pada pusat perbelanjaan pada umumnya adalah sifat rekreatif yang dibentuk oleh adanya fasilitas-fasilitas perbelanjaan itu sendiri (bermacamnya hal-hal yang ditawarkan atau diperdagangakan dan kegiatan didalamnya), serta fasilitas-fasilitas pendukung lainnya.

---

[2] Joseph De Chiara and John callender, Time Saver for Building Types, 1990, hal 779
[3] Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hal 829
[4] Francis J. Geck, M.F.A, Interior Design and Decoration, (New York: WM. G. Briwn Company Publisher, 1984)

I. 6. KONSEP RANCANGAN

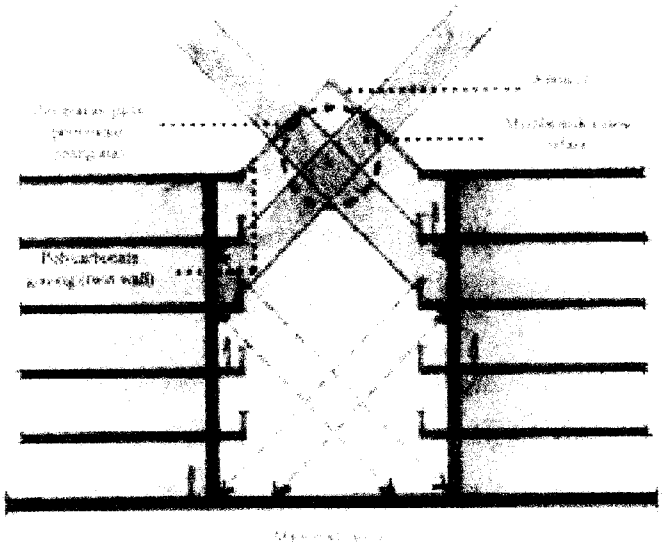
Penekanan pada unsur alam sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam. Unsur alam yang akan digunakan senagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam adalah sinar matahari dan tumbuhan.

I. 6. 1. Sinar Matahari

- Pemanfaatan Sinar Matahari

Dalam pemanfaatan sinar matahari ini juga harus memperhatikan sifat sinar matahari itu sendiri, dimana sifat dari cahaya kilaunya dapat menjadikan ketidak-mampuan dan ketidak-nyamanan dalam penglihatan.[5]

Menggunakan sinar matahari dan menghadirkan ke ruang dalam diharapkan akan semakin menambah suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan ini, karena masuknya sinar matahari yang tidak secara langsung (sudah melewati media tertentu) pada ruang-ruang tertentu akan memberikan rasa tidak terkurung, terang alami dan perasaan menyatu dengan (atas, langit).



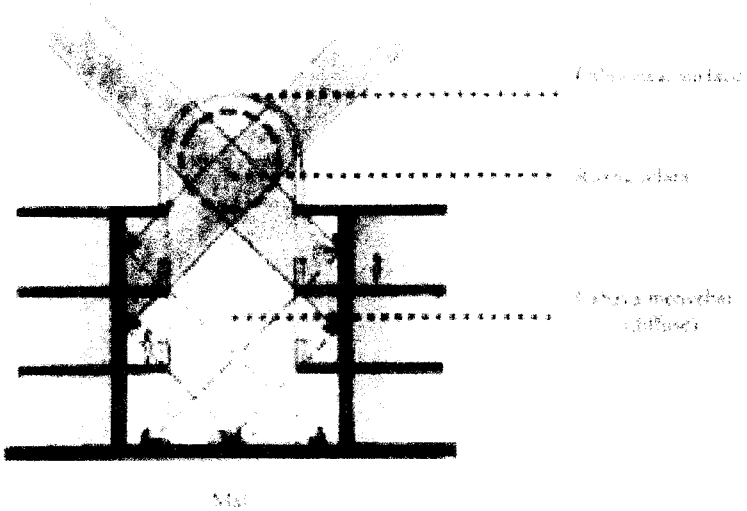
Gambar 1. 1. Atrium

Sumber : Analisa

[5] Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid I, Edisi kedua, (Jakarta: Erlangga, 1995), hal 32

- Material yang dapat meneruskan sinar matahari

Kaca atau plastik tembus cahaya dapat digunakan untuk pelapis luar sebuah bangunan sebagai jendela, skylight atau sebagai panel pada sistem dinding penutup, untuk memasukkan cahaya siang hari kedalam ruang dalam.[6]



Gambar 1. 2. Mall
Sumber : Analisa

I. 6.2. Tumbuhan

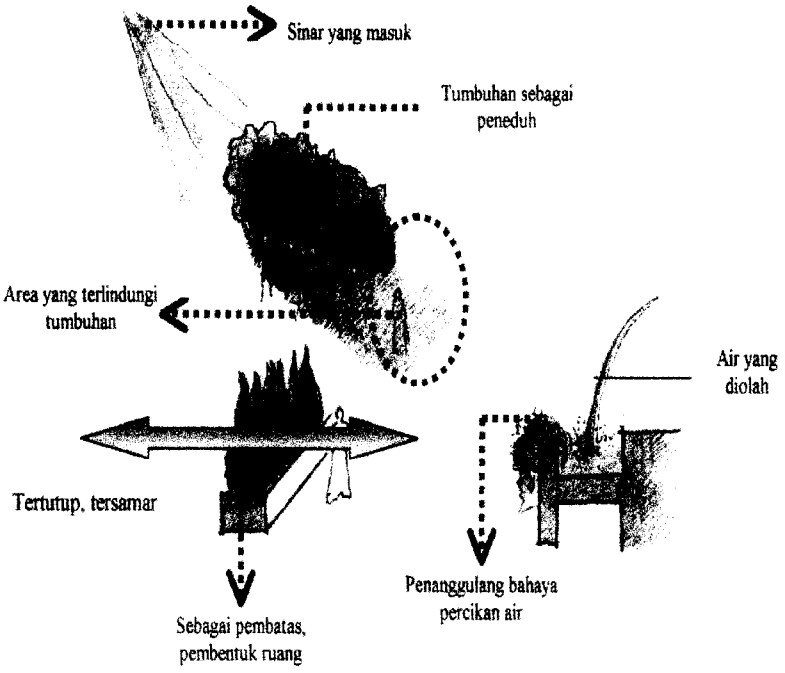
Tumbuhan dapat menjadi hal yang betul-betul perlu dipertimbangkan dalam sebuah desain, lebih dari sekedar penghias ketika tumbuhan dengan jumlah yang banyak sebagai pembentuk dinding sebuah ruang dan kanopi.[7]

Tumbuhan juga mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu keindahan dalam pandangan, ketika tumbuhan tersebut ditata, diatur dengan baik pada suatu lahan.[8]

---

[6] Donald Wtson, Time Saver Standars for Building Material and System, 2000, B2.7-2
[7] Robert L. Zion, Tree for Architecture and Landscape, Second Editio, (New York: Van Nostrand Reinhold, 1995), hal 152
[8] Ibid, hal 155

Penggunaan unsur tumbuhan sebagai penambah suasana rekreatlf pada ruang dalam dan ruang luar ini diolah sedemikian rupa sehingga menciptakan ruang dalam yang tidak monoton, membosankan dan dapat sebagai pelindung sinar matahari.



Gambar 1. 3. Penataan Tumbuhan

Sumber : Analisa

BAGIAN II
ANALISA DAN GAGASAN RUANG

II. 1. TINJAUAN PUSTAKA

II. 1.1. Tinjauan Pusat Perbelanjaan

a) Pengertian Pusat Perbelanjaan

Pengertian pusat perbelanjaan yaitu sekelompok kesatuan bangunan komersil yang dibangun dan didirikan pada lokasi yang direncanakan, dikembangakan, dimulai dan diatur menjadi sebuah 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 dari toko-toko.[9]

Pengertian lain pusat perbelanjaan adalah sebagai tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang atau jasa yang bercirikan komersial, melibatkan waktu dan perhitungan khusus dengan tujuannya adalah memetik keuntungan.[10]

b) Tipologi Pusat Perbelanjaan

Ada beberapa jenis dari pusat perbelanjaan, yaitu :[11]

1. **Open Mall / Mal Terbuka**

   Merupakan mall yang terbuka langsung terhadap cahaya matahari tanpa diberi pelingkup sehingga memberi kesan yang luas dan cocok untuk daerah dengan udara sedang.

2. **Composit Mall / Mal Gabungan**

   Merupakan gabungan antara mall terbuka dan tertutup dimana sebagaian terbuka dan bagian lainnya tertutup.

---

[9] Urban Land Institue, *Shopping Centre Development Handbook.* (Washington : Community Builders Handbook Series, 1977). Hal. 43

[10] Gruen, Victor. *Centre for The Urban Enviroment : Survival of The Cities.* NewYork : Van Nostrad Raindhold Co, 1973. Hal 23

[11] Bedinton, Nadine, Design for Shopping Centre, London, 1992

3. Closed Mall / Mal Tertutup

Merupakan suatu bangunan lengkap, dimana pedagang dan pemilik toko terlindung dalam bangunan yang tertutup dan terkontrol serta dimungkinkan terjadi interaksi sosial dengan dilengkapi fasilitas rekreasi seperti tempat duduk, taman, ruang pameran atau promosi dan perlengkapan lainnya. Mall tertutup dilengkapi degan pengkodisian udara, sementara untuk pencahayaan alami dimungkinkan dengan sky light.

II. 1. 2. Tinjauan Suasana Rekreatif Pusat Perbelanjaan

Rekreatif berasal dari kata rekreasi yang berarti penyegaran kembali badan dan pikiran atau sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.[12]

Pengertian rekreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri dan sesuatu yang dapat menghibur.[13]

Dari pengertian diatas terdapat banyak unsur yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana rekreatif pada ruang dalam, selain sifat rekreatif pada pusat perbelanjaan pada umumnya adalah sifat rekreatif yang dibentuk oleh adanya fasilitas-fasilitas perbelanjaan itu sendiri (bermacamnya hal-hal yang ditawarkan atau diperdagangakan dan kegiatan di dalamnya), serta fasilitas-fasilitas pendukung lainnya.

II. 1. 3. Karakter Rekreatif Pada Ruang Dalam

Karakter rekreatif dapat tercermin pada beberapa hal, antar lain :

a. Keanekaragaman ruang

Untuk menciptakan karakter rekreatif pada ruang dalam memerlukan adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya. Keanekaragaman akan lebih terasa

---

[12] Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hal 829

[13] Francis J. Geck, M.F.A, Interior Design and Decoration, (New York: WM. G. Briwn Company Publisher, 1984)

dalam menciptakan karakter rekreatif jika dibandingkan dengan hal-hal yang bersifat monoton.

b. Warna

Warna adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

c. Material

Material adalah karakter permukaan suatu bentuk tekstur yang dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.

d. Dekorasi

Merupakan suatu olahan pada elemen ruang, dapat berupa dekorasi tempelan ataupun dekorasi langsung. Dekorasi untuk memperindah atau menciptakan suasana ruang yang menyenangkan pada suatu ruang terutama pada ruang dalam.

II.1. 4. Tuntutan Kegiatan Rekreatif

Bila seseorang berada pada sirkulasi linier yang lurus, akan membuat seseorang merasa bosan atau enggan untuk menyusuri, apabila seseorang tidak yakin akan adanya sesuatu yang benar-benar dibutuhkan diujung perjalanan.

Sedangkan menurut (Morkhis Ketchum, 1957) menyatakan bahwa "tuntutan kegiatan rekreatif yang menginginkan adanya suatu bentuk yang lain supaya tidak membosankan dan adanya keeganan perlu sistem pergerakan yang mendukung yaitu menurut kimenatika gerak antara lain :

- Gerakan berjalan
- Gerakan berhenti sejenak
- Gerakan berhenti lama
- Gerakan istirahat
- Gerakan menikmati view sekeliling

Variasi suasana ini dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas :

- Menyediakan ruang terbuka (plaza) yang dilengkapi dengan tempat duduk untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh akibat melakukan kegiatan perbelanjaan yang panjang.
- Pengolahan jalur sirkulasi dengan perubahan ketinggian lantai, penyempitan dan pelebaran koridor, permainan ketinggian plafon, perubahan bentuk, warna.

Sedangkan variasi kegiatan dapat diciptakan dengan mempertimbangakan kegiatan yang berhenti lama, istirahat dan menikmati view sekeliling dengan meyediakan fasilitas rekreasi yang berupa :

- Cafetaria
- Tempat promosi barang
- Tempat permainan anak

Sedangkan ruang perbelanjaan yang mencerminkan suasana rekreatif adalah ruang-ruang dinamis yang memberikan kebebasan dalam melakukan pergerakan, kegiatan yang santai dan tidak membosankan dengan adanya suatu variasi. Suasana rekreatif didalam pusat perbelanjaan tersebut diciptakan melalui :

- Pengolahan bentuk dengan cara mengkomposisikannya
- Skala ruang
- Sirkulasi ruang
- Organisasi ruang
- Warna ruang

II. 2. Unsur Alam Sebagai Penambah Suasana Rekreatif Pada Ruang Dalam

Unsur alam yang akan digunakan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam pusat perbelanjaan ini adalah : sinar matahari dan tumbuhan.

II. 2. 1. Sinar Matahari

Bagi sebagian orang sinar matahari dengan cahayanya dapat memberikan kesenangan, lebih dari itu sinar matahari memberikan

ketentraman pada suatu tempat dan waktu. Ketika menerapkannya dengan pertimbangan psikologi dan kebutuhan fisiologis, sinar matahari dapat menciptakan ruang dalam yang nyaman, menyenangkan dan produktif.[14]

Tujuan pemanfaatan sinar matahari sebagai penerangan alami bangunan adalah sebagai berikut :

- Menciptakan ruang yang sehat mengingat sinar matahari mengandung ultraviolet yang memberikan efek psikologis bagi manusia dan memperjelas kesan ruang.
- Menggunakan sinar matahari sebagai cahaya alami sejauh mungkin ke dalam bangunan baik sebagai penerangan langsung maupun tak langsung.
- Menghemat energi dan biaya operasional bangunan.

Pada umumnya sinar matahari yang jatuh pada permukaan tanah atau bangunan dapat dinyatakan sebagai berikut :

- Sinar matahari langsung jatuh pada bidang kerja.
- Refleksi atau pantulan sinar matahari dari benda, bidang yang berada diluar bangunan dan masuk melalui bukaan.
- Releksi atau pantulan sinar matahari dari halaman, yang untuk kedua kalinya dipantulkan kembali oleh langit-langit dan dinding kearah bidang kerja.
- Sinar yang jatuh di lantai dipantulkan lagi oleh langit-langit.

Dalam pemanfaatan sinar matahari ini juga harus memperhatikan sifat sinar matahari itu sendiri, dimana sifat dari cahaya kilaunya dapat menjadikan ketidak-mampuan dan ketidak-nyamanan dalam penglihatan.[15]

Menggunakan sinar matahari dan menghadirkan ke ruang dalam diharapkan akan semakin menambah suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan ini, karena masuknya sinar matahari yang tidak secara langsung (sudah melewati media tertentu) pada ruang-ruang tertentu akan

---

[14] William M.C.Lam, Sunlighting as Formgiver for Architecture,1986, hal 3
[15] Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid I, Edisi kedua, (Jakarta: Erlangga, 1995), hal 32

memberikan rasa tidak terkurung, terang alami dan perasaan menyatu dengan (atas, langit).

Material yang dapat meneruskan sinar matahari

Kaca atau plastik tembus cahaya dapat digunakan untuk pelapis luar sebuah bangunan sebagai jendela, skylight atau sebagai panel pada sistem dinding penutup, untuk memasukkan cahaya siang hari kedalam ruang dalam.[16]

II. 2. 2. Tumbuhan

Tumbuhan dapat menjadi hal yang betul-betul perlu dipertimbangkan dalam sebuah desain, lebih dari sekedar penghias ketika tumbuhan dengan jumlah yang banyak sebagai pembentuk dinding sebuah ruang dan kanopi.[17]

Tumbuhan juga mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu keindahan dalam pandangan, ketika tumbuhan tersebut ditata, diatur dengan baik pada suatu lahan.[18]

Penggunaan unsur tumbuhan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam ini diolah sedemikian rupa sehingga menciptakan ruang dalam yang tidak monoton, membosankan dan dapat sebagai pelindung sinar matahari.

II. 3. TEORI

II. 3. 1. Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi

- Integrasi Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi

Sarana perbelanjaan belakangan ini bukan hanya sebagai tempat kegiatan belanja, melainkan mempunyai peranan sebagai ***'community centre'*** (tempat untuk saling bertemu, berinteraksisosial, bersantai / rekreasi dan mencari hiburan). Berbelanja sebenarnya merupakan kegiatan dimana hampir semua orang mengambil bagian dan terjadi

---

[16] Donald Wtson, Time Saver Standars for Building Material and System, 2000, B2.7-2

[17] Robert L. Zion, Tree for Architecture and Landscape, Second Editio, (New York: Van Nostrand Reinhold, 1995), hal 152

[18] Ibid, hal 155

hampir setiap hari. Dari sudut pandang konsumen berbelanja dapat diartikan sebagai tugas, kesenangan individu, sosial, dan lain – lain.

Perkembangan jaman dan perubahan gaya hidup mendorong adanya alternatif terhadap kebutuhan shopping mal, salah satunya dengan menyediakan pula sarana rekreasi yang integral dengan pusat perbelanjaan. Penggabungan sarana perbelanjaan dan rekreasi/hiburan, dimana efesiensi dapat dicapai hanya disuatu tempat dan merupakan suatu sarana penunjang yang efektif sebagai sarana perbelanjaan modern.

- Motif Integrasi

Sebagai daya tarik tersendiri bagi sarana perbelanjaan, dengan menggabungkan shopping mall dan sarana rekreasi, kebutuhan masyarakat akan kegiatan berbelanja dan rekreasi dapat terpenuhi dalam satu tempat. Sehingga memudahkan dalam pencapaian terhadap kebutuhan fisik dan kepuasan psikologis. Dengan memasukkan fungsi rekreasi kedalam perencanaan shopping mall berarti memasukkan faktor ***'non compulsony'*** (sesuatu yang dikerjakan pada waktu ingin mengerjakan/mencari sesuatu yang lain). Fungsi rekreasi diharapkan memberikan keistimewaan tersendiri yang mampu berperan sebagai pembangkit aktifitas dalam kegiatan berbelanja.

II. 4. STUDI KASUS

- Malioboro mall, Jogjakarta[19]

Pada malioboro mall suasana rekreatif yaitu dengan sirkulasi rekreatif artinya orang tidak langsung masuk menuju retail-retail tetapi dengan berkeliling dengan sirkulasi melingkar disana orang bisa melihat-lihat keseluruhan bagian dari malioboro mall itu sendiri baik berupa retail-retail, departement store, supermarket. Kecenderungan orang datang di malioboro mall sebagian besar adalah kaum muda dikarenakan tempat malioboro mall itu sendiri merupakan pusat kota dan menjadi landmark dari Kota Jogjakarta selain keraton Jogjakarta.

---

[19] Survey

- Galeria mall, Jogjakarta[20]

Sedangkan pada galeria mall suasana rekreatif ada sebagian unsur alam yaitu berupa air yang berada di tengah (core) tetapi yang paling utama ada pada main mall, mall. Jadi orang bisa melihat-lihat bagian atas bangunan dan juga adanya ruang publik berupa ruang permainan anak yang ada pada lantai atas secara langsung orang yang ingin ke ruang pemainan anak harus melewati retail-retail terlebih dahulu.

- Mal Ciputra, Semarang Jawa Tengah[21]

Mal Ciputra Semarang merupakan satu-satunya pusat perbelanjaan dengan konsep Mal di Semarang, mulai beroperasi 12 Desember 1993 dan menempati bangunan seluas 35.596 m2. Sebagai pusat perbelanjaan yang terbesar dan termegah setiap harinya mampu menyedot 25.000 pengunjung dari berbagai penjuru.

Shop Office, Mal dan Hotel Ciputra **terletak tepat di jantung kota**, jalur di kawasan Simpang Lima yang merupakan pertemuan lima jalur jalan utama kota.

Letak yang strategis menyebabkan komplek Ciputra Semarang mudah terjangkau dari berbagai pusat bisnis dan perumahan, maupun dari kota-kota sekitar Semarang. Berbagai sarana dan rekreasi menempati 124 unit toko yang berada di bangunan berlantai tiga. Desain khusus Mal Ciputra memberikan kenyamanan berbelanja yang optimal bagi para pengunjung. Dilengkapi fasilitas fast food restaurant, Supermarket, Book Store, Departemen Store dan Cineplex.

- Mal Karawaci[22]

Supermal dijalankan dengan konsep baru, mengambil falsafah Metamorfosis, yang kira-kira berarti pentahapan dari sebuah perubahan.

Dengan diterapkan **re-positioning sebagai super value mall. Artinya Supermal bisa digunakan sebagai tempat belanja sekaligus hiburan.** Tidak lupa juga bisnis. Keberhasilan dari Supermal bukan pada jumlah pengunjung, tetapi lebih diutamakan kepada setiap pengunjung belanja.

---

[20] Ibid
[21] www.ciputra.com
[22] www.satulelaki.com/tokohcerdas/0,28325,00.html

Tak hanya memposisikan pusat perbelanjaan ini hanya menjadikan mal sebagai tempat rekreasi tanpa belanja.

II. 5. KESIMPULAN

Pusat perbelanjaan yang akan dirancang merupakan pusat perbelanjaan dengan skala distrik mempertimbangkan ketentuan luasan site dan jumlah lantai dan luasan bangunan. Mempunyai jangkauan pelayanan anatara 40.000 s/d 150.000 penduduk, luasan arealnya berkisar 9.290 s/d 27.870 m^2 yang terdiri dari junior department store, supermarket dan toko-toko.

Pusat perbelanjaan yang akan dirancang merupakan pusat perbelanjaan yang selain berfungsi sebagai tempat berbelanja juga diharapkan dapat memberikan suasana rekreatif yang maksimal. Oleh karena itu pusat perbelanjaan akan menambah suasana rekreatif pada ruang dalam dengan menggunakan unsur alam yaitu berupa sinar matahari dan tumbuhan.

II. 6. DATA

II. 6. 1. SPESIFIKASI UMUM

1) Pemilihan Lokasi

Dalam menentukan lokasi pada pusat perbelanjaan adalah dengan melakukan 2 pendekatan yaitu :

a) Faktor Fungsi
   - Kondisi lingkungan fisik dapat medukung kegiatan perdagangan dan rekreasi.
   - Akses hubungan dengan hunian masyarakat yang terutama menjadi sasaran pemasaran atau konsumen.
   - Relatif dekat dengan layanan publik yang lain.

b) Faktor Teknik
   - Lokasi terletak pada wilayah pengembangan yang berdasarkan pada rencana tata guna lahan sesuai RUTRK Slawi.

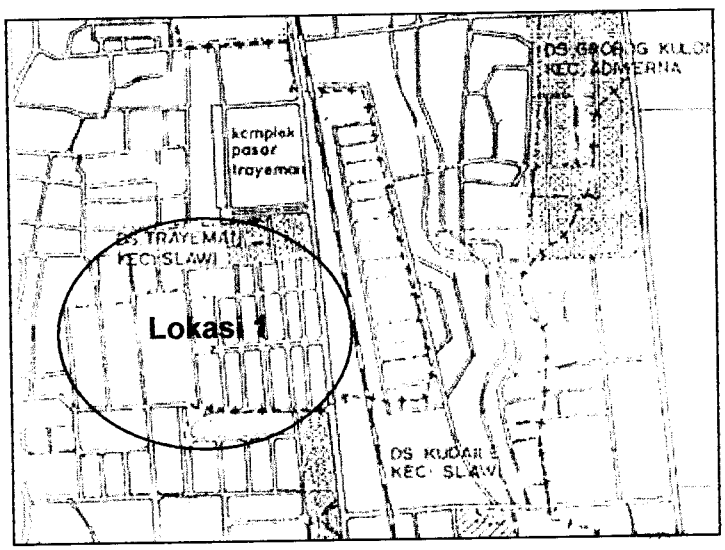
- Lokasi harus dipertimbangkan dengan adanya fasilitas jarngan pra sarana kota.
- Lokasi memiliki potensi kearah kecenderungan perkembangan kota.

Berdasarkan kedua faktor diatas maka terdapat 2 alternatif lokasi yang dapat dipertimbangkan yaitu :

a) Alternatif 1

Terletak di kecamatan Slawi kulon, Kabupaten Tegal yang berada dalam wilayah kota I yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan dan pusat perdagangan yang merupakan pusat atau titik pertemuan kota yang langsung mendapat pengaruh dari wilayah sekitarnya. Selain itu wilayah BWK I ini memiliki tata guna tanah yang menonjol antara lain sebagai : fungsi perdagangan dan jasa skala regional, fungsi pemerintahan / perkantoran skala regional, fungsi sosial berskala lokal dan fungsi pemukiman kota.

GAMBAR 2. 1. Peta Lokasi

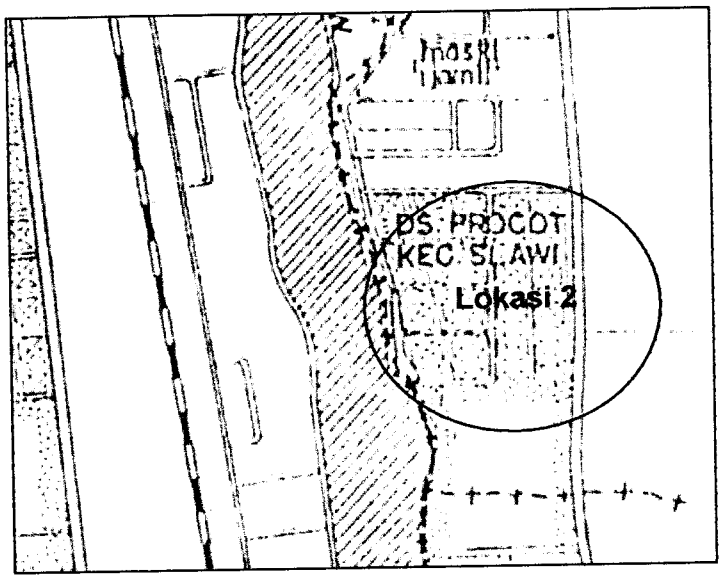


Sumber : RUTRK Slawi

b) Alternatif 2

Terletak di kecamatan Slawi wetan, Kabupaten Tegal yang berada dalam wilayah kota I juga, dimana pada kawasan ini relatif lebih dekat dengan fasilitas terminal bus dan angkutan kota Slawi. Kawasan ini memiliki pencapaian yang cukup mudah dan berdasarkan Revisi RUTRK Slawi kawasan ini masih memiliki tata guna tanah bagi perdagangan.

GAMBAR 2. 2. Peta Lokasi



Sumber : RUTRK Slawi

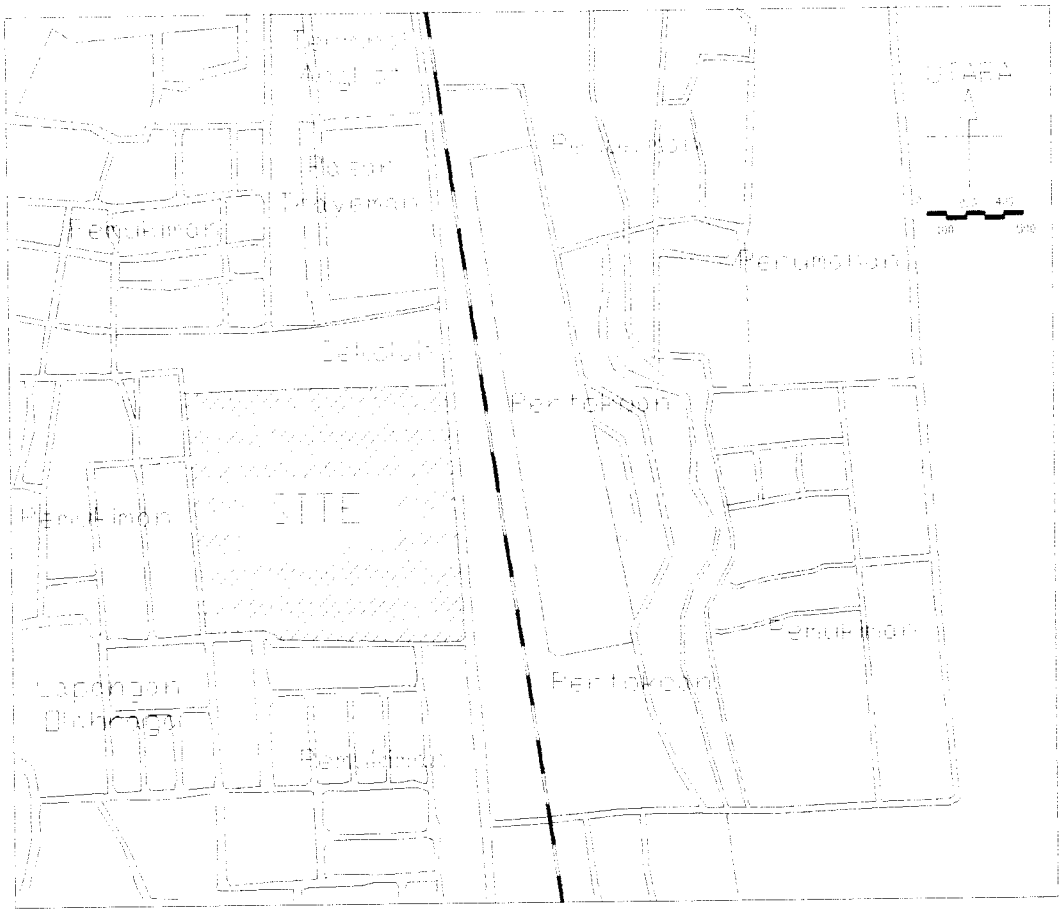
Dari 2 alternatif di atas, alternatif 1 menjadi pilihan untuk bangunan pusat perbelanjaan

II. 6. 2. Site Terpilih

Merupakan site yang terletak di pusat kota, lingkungan fisik dan sosial yang mendukung, sarana infrastruktur yang mewadahi, persiapan lahan yang baik.

Gambar 2. 3

Site



Sumber : RUTRK Slawi

Potensi dan Kendala Site

a. Potensi Site :

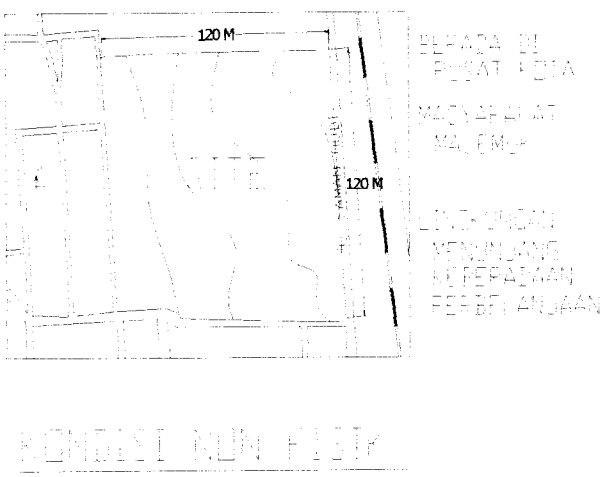
1) Fisik alamiah, yaitu ; Kontur tanah datar, tanah dan daya dukung tanah cukup baik.
2) Buatan, yaitu ; Penataaan terhadap vegetasi sangat bisa dilakukan.
3) Sirkulasi, yaitu ; Alur sirkulasi manusia dan kendaraan pada site bisa diatur dengan melihat kondisi site yang terletak pada sisi ruas jalan.

4) Utilitas, yaitu ; Telah tersedianya jaringan infrastruktur kota. Jaringan listrik, telepon, air bersih, saluran draenase. Sarana transportasi kota sudah cukup memadai.
5) View, yaitu ; Pandangan ke tapak langsung dari jalan, view ke tapak dapat diolah dengan baik.
6) Manusia dan Budaya, yaitu ; Masyarakat kota yang relatif sudah majemuk masih memberikan peluang untuk menampilkan lingkungan fisik, sosial, dan ekonomi yang interaktif.
7) Iklim, yaitu ; Secara umum adalah iklim tropis sehingga desain masih dapat dilakukan dengan pendekatan arsitektur tropis.

b. Kendala Site :

1) Sirkulasi, yaitu ; pergerakan kendaraan dan pejalan kaki menjadi satu.
2) View, yaitu ; pandangan ke luar site kurang menarik, kebisingan rel kereta api.
3) Manusia dan Budaya, yaitu ; masyarakat majemuk, pola pikir masih kolot.
4) Utilitas, yaitu ; belum tersedia pipa air kebakaran, tiang listrik sebagai penghalang.

Gambar 2. 4. Kondisi Non Fisik



II. 7. RUANG DAN KEGIATAN

II. 7. 1. Komponen Kegiatan Yang Terdapat Pada Pusat Perbelanjaan Dikelompokkan Atas:

a. Kegiatan Utama

Yaitu kegiatan jual-beli barang atau jasa dimana orang yang terlibat didalamnya adalah pengunjung dan penyewa. Adapun kegiatan utama yang terdapat dalam pusat perbelanjaan seperti : kegiatan berbelanja, kegiatan rekreasi (menonton film, bermain, makan dan minum).

b. Kegiatan Pendukung

Yaitu kegiatan yang mendukung kegiatan utama dan menunjang kelancaran kegiatan perbelanjaan, seperti : kegiatan bongkar muat barang, kegiatan pengelola bangunan dan kegiatan administrasi.

c. Kegiatan Pelengkap

Yaitu kegiatan yang aktifitasnya berkaitan dengan perawatan dan pemeliharaan bangunan seperti kegiatan perkantoran dan jasa.

d. Kegiatan Pelayanan

Yaitu kegiatan yang aktifitasnya berkaitan aktifitas servis dan peribadatan seperti : kegiatan aktifitas maintenance, kegiatan pengawasan *mechanical and electrical.*

II. 7. 2. Pengguna Bangunan

Pengguna Bangunan pada pusat perbelanjaan dan rekreasi meliputi :

a. Pengunjung

Adalah orang atau sekelompk orang yang kedatangnya bertujuan untuk berbelanja dan atau berekreasi. Pengunjung pusat perbelanjaan dibedakan menjadi 3 tipe berdasarkan tujuan kedatangannya yaitu :

1. Pengunjung dengan tujuan hanya untuk berbelanja.
2. Pengunjung dengan tujuan rekreasi dan berbelanja.
3. Pengunjung dengan tujuan hanya untuk rekreasi atau jalan-jalan.

b. Penyewa

Adalah orang atau sekelompok orang yang menyewa dan menggunakan ruang serta fasilitas yang disediakan dalam melakukan kegiatan jual-beli barang atau jasa.

c. Pengelola

Adalah individu yang tergabung dalam suatu badan yang bertanggung jawab penuh terhadap segala kegiatan pengelolaan yang terdapat dalam pusat perbelanjaan. Adapun orang-orang yang bertanggung jawab dalam pengelolaan pusat perbelanjaan meliputi :

1) Manager Pusat Perbelanjaan
2) Kepala Divisi
3) Staff
4) Karyawan
5) Cleaning Servicers
6) Security Staff

d. Pemilik / Investor

Merupakan pihak yang paling berkepentingan terhadap nilai komersil dari pusat perbelanjaan, dimana dalam hal ini sasaran langsung mereka adalah para penyewa dan sasaran tidak langsungnya adalah pengunjung pusat perbelanjaan.

II. 8. GAGASAN POKOK

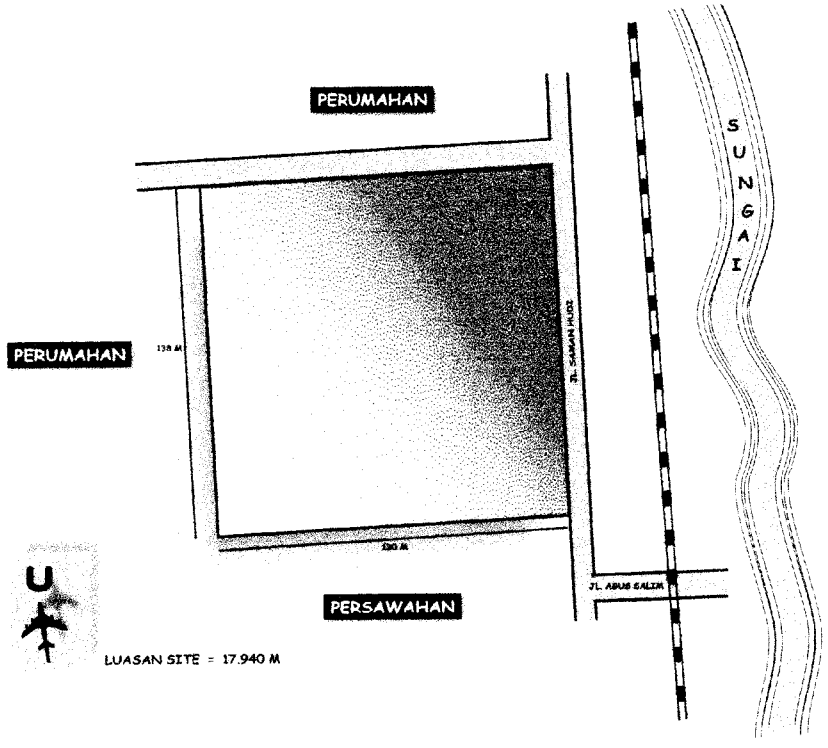
Gagasan pokok merupakan suatu gagasan atau konsep dalam perancangan, diambil dari uraian diatas yaitu :

1. Dari peta dasar tapak dengan memperhatikan lokasi site, potensi dan kendala site.
2. Dari studi kasus yang terdapat pada malioboro mall, galleria mall
3. Dari teori tentang Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi.

II. 8. 1. Pemilihan Lokasi dan Site

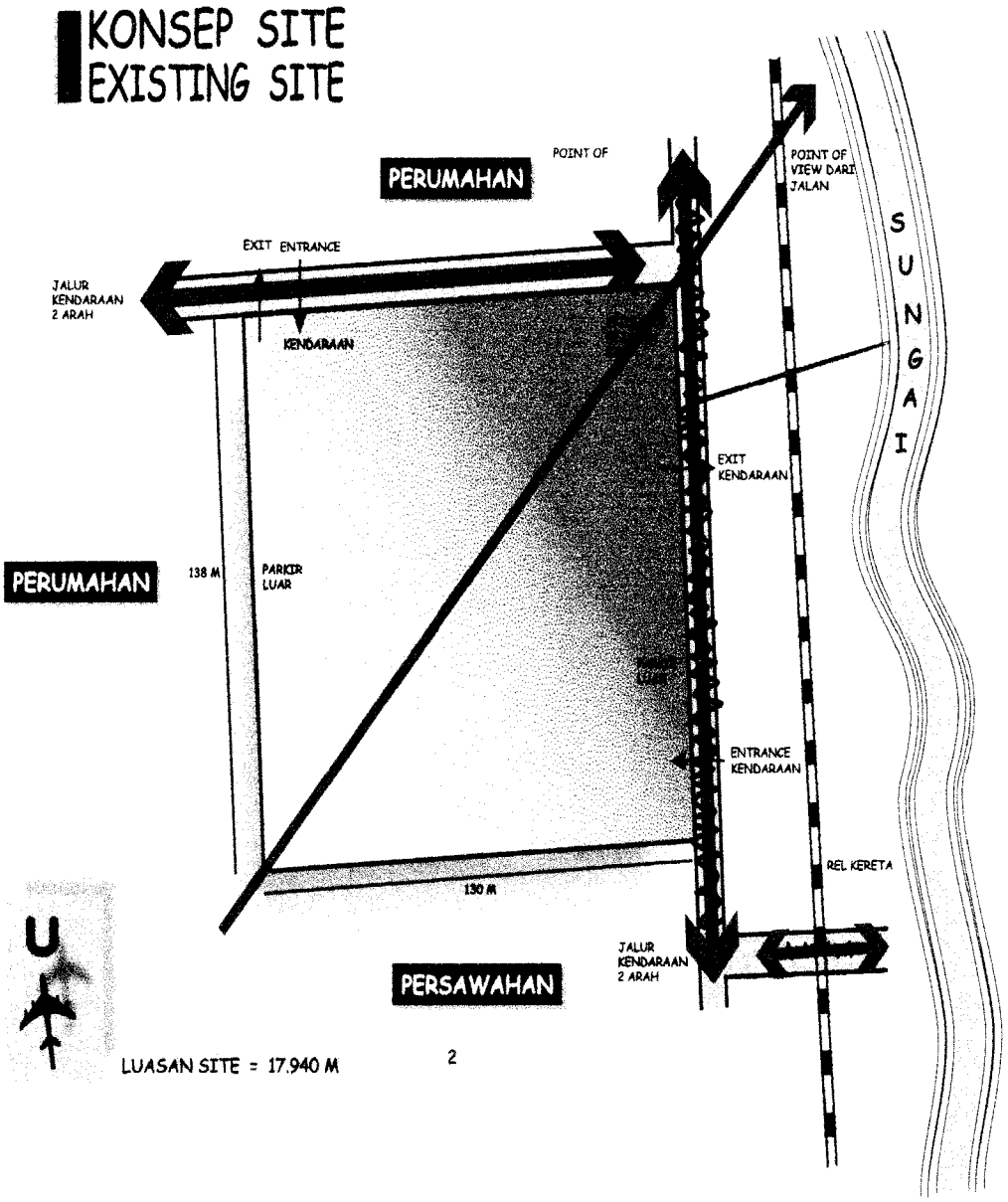
Lokasi terletak di Kecamatan Slawi kulon, Kabupaten Tegal Proponsi Jawa Tengah.

Site pusat perbelanjaan terletak di jalan Saman Hudi, jalan Agus Salim pada Kecamatan Slawi Kulon, Kabupaten Tegal, Propinsi Jawa Terngah.



Gambar 2. 5. Lokasi Site

Sumber : Analisa

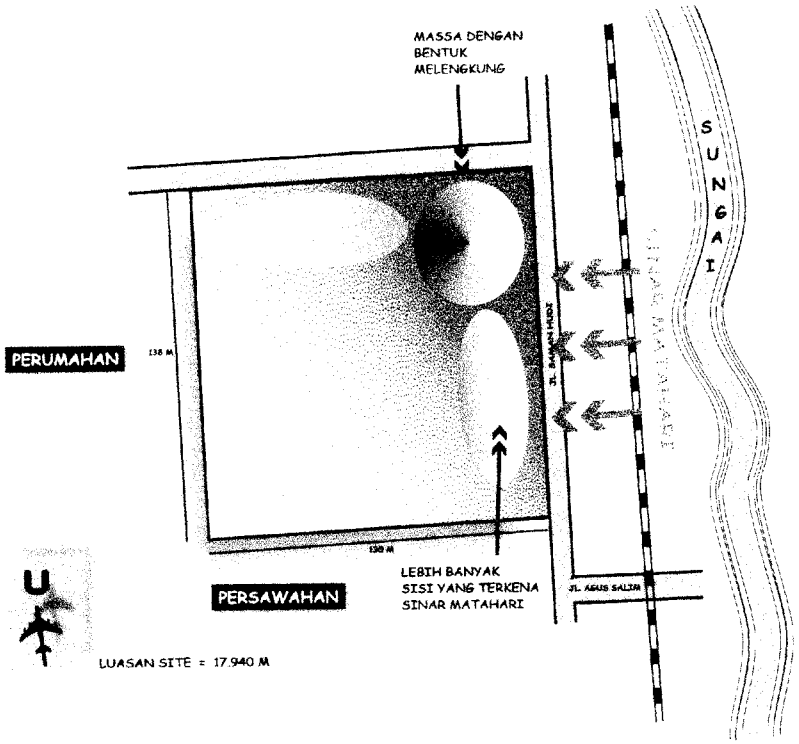


Gambar 2. 6. Konsep Site

Sumber : Analisa

Penyinaran Matahari

Dengan pemanfaatan sinar matahari yang memaksimalkan perletakan massa bangunan, sehingga massa dimiringkan atau dengan bentuk yang melengkung (tidak tegak lurus terhadap arah timur dan barat)



Gambar 2. 7. Penyinaran Matahari

Sumber : Analisa

Penataan Vegetasi

Vegetasi sebagai peneduh dan barier, penempatannya pda jalur sirkulasi umum yang berada dipinggir site bagian depan. Jenisnya akasia.

Vegetasi sebagai pengarah, penempatannya pada jalur sirkulasi pejalan kaki maupun jalur kendaraan. Jenisnya palem raja dan cemara, juga mempertimbangkan estetika.

II. 8. 2. Kebutuhan Ruang

Dengan memperhatikan fungsi dan kebutuhan terhadap bangunan sebagai pusat perbelanjaan dan rekreasi, analisa terhadap kebutuhan ruang bangunan yaitu :

1) Ruang Utama

a. Jenis kegiatan
   - Kegiatan perdagangan
   - Kegiatan rekreasi

b. Pelaku kegiatan
   - Pedagang atau penjual
   - Pembeli atau konsumen

c. Kebutuhan ruang
   - Toko retail
   - Supermarket
   - Departement store
   - Mall
   - Ruang permainan anak
   - Game center
   - Cafetaria / coffee break
   - Restaurant / food court
   - Lavatory

2) Ruang pendukung

a. Jenis kegiatan
   - Kegiatan pengelolaan
   - Kegiatan pengadaan barang

b. pelaku kegiatan
   - Direksi
   - Sekretaris
   - Staff
   - Supplier dan pedagang

c. Kebutuhan ruang
   - Ruang direksi

- Ruang sekretaris
- Ruang staff
- Ruang tamu
- Ruang rapat
- Dapur
- Gudang
- Lavatory

3) Ruang service

a. Jenis kegiatan

- Kegiatan perawatan
- Kegiatan keamanan

b. Pelaku kegiatan

- Teknisi
- Cleaning service
- Satpam

c. Kebutuhan ruang

- Ruang teknisi
- Cleaning service
- MEE
- Lavatory
- Gudang
- Ruang parkir pengunjung
- Ruang parkir pengelola

II. 8. 3. Besaran Ruang

No	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas , Jumlah	Standar M^2	Besaran M^2
1	Ruang Utama	Toko retail	70 buah	40	2800
		Departement store	2 buah		1800

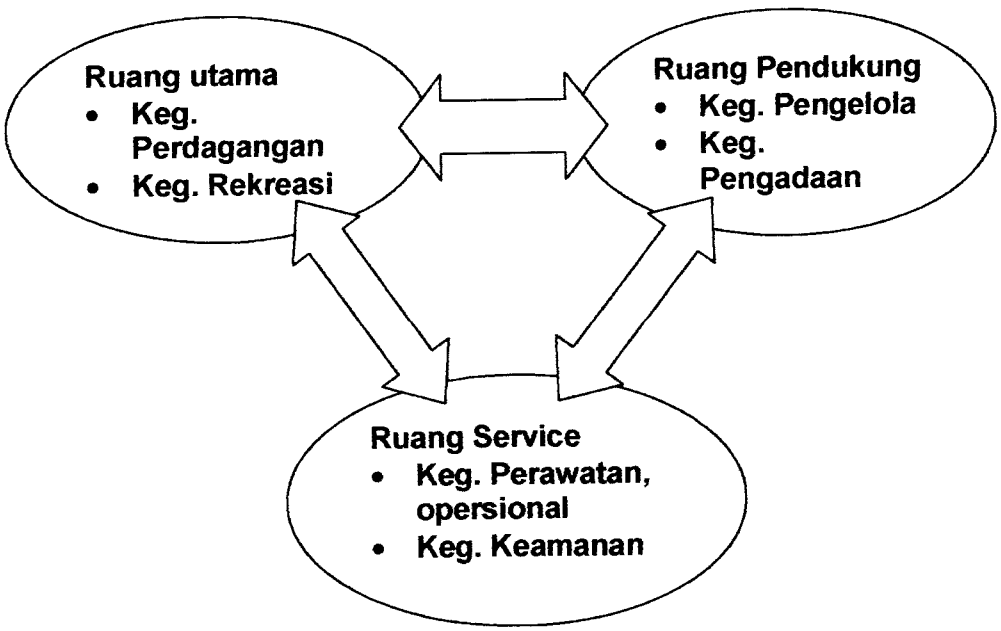
		Supermarket	1 buah		900
		Main mall, Atrium	1 buah		1500
		Restaurant, food court	3 buah 60 orang		450
		Caffetaria, coffee break	buah		200
		R. permaianan Anak	1 buah		150
		Game Center	2 buah		300
		Lavatory	6 buah	1,68	10
2	Ruang Pendukung	R. Direksi	1 buah, 1 orang	25	25
		R. Sekretaris	1 buah, 1 orang	12	12
		R. Staff	1 buah, 5 orang	8	40
		R. Tamu	1 buah, 4 orang		6
		Dapur	1 buah		6
		Gudang	1 buah		10
		R. Stok Barang	1 buah		40
		Lavatory	2 buah	1,68	4
3	Ruang Service	R. Teknisi	1 buah, 4 orang	8	32
		R. Ceaning Sevice	1 buah		25
		R. Keamanan	1 buah		25
		Pos Satpam	2 buah		8
		R. Genset	1 buah		50
		R. MEE	1 buah		25
		Gudang	1 buah		10
		Lavatory	2 buah		4

		Parkir Pengunjung	100 mobil 200 motor		1500
		Parkir Pengelola	25 mobil 50 motor		450
		Jumlah			35332

II. 8. 4. Program Ruang

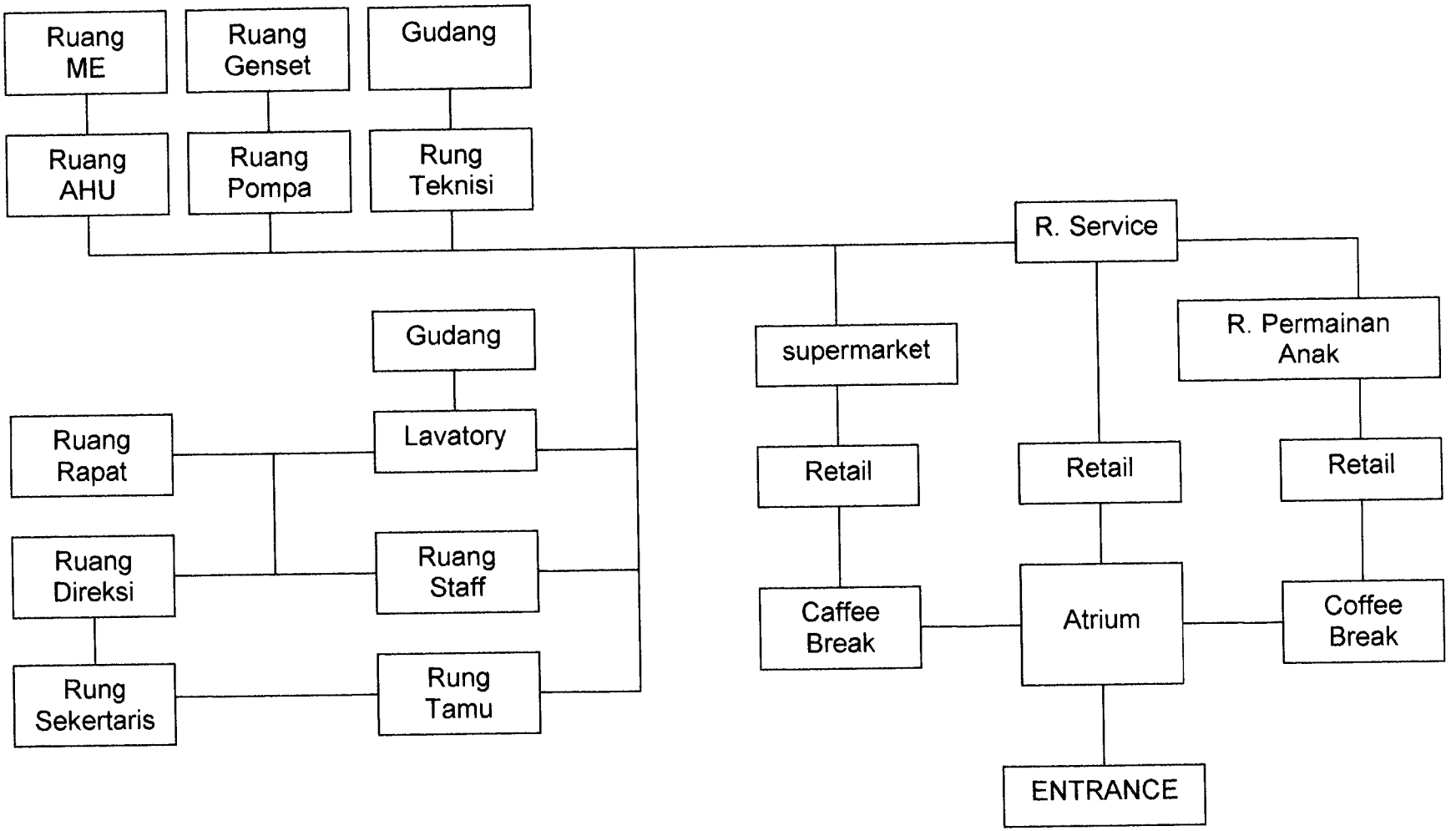
Konsep Hubungan Ruang

Dari ketiga kelompok ruang saling berhubungan berhubungan tetapi tidak secara langsung (tetap dibedakan dengan pembatas ataupun dengan tingkatan/level) dengan pertimbangan perlunya pemisahan pada masing kelompok ruangnya yang menampung kegiatan berbeda-beda agar tidak saling mengganggu dan terganggu. Ruang-ruang tersebut masih dalam satu kesatuan dalam bangunan.



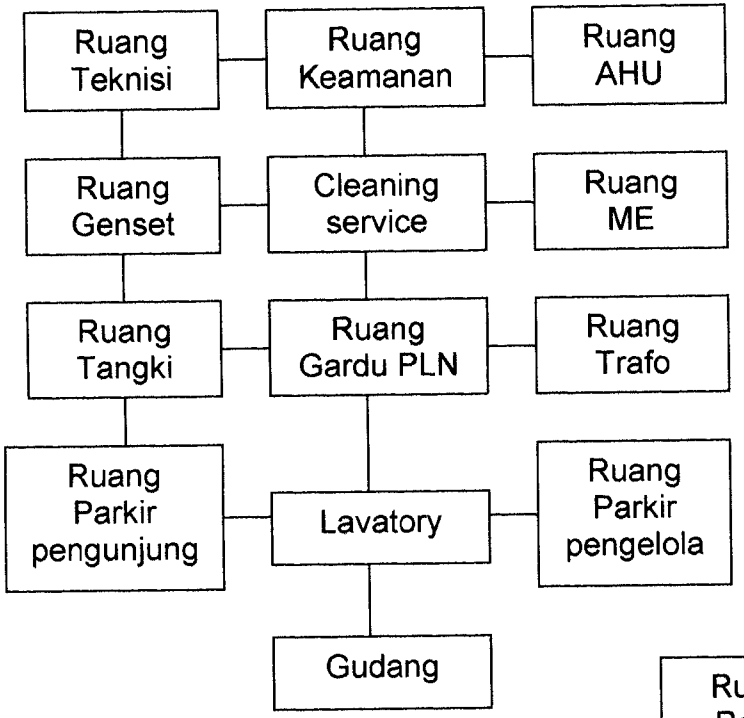
Untuk memperjelas hubungan antara ruang pada masing-masing kegiatan serta hubungannya dengan ruang yang menampung kegiatan lainnya dalam kelompok ruang maupun antar kelompok ruang dengan melihat organisasi ruang.

ORGANISASI RUANG PUSAT PERBELANJAAN DAN REKREASI

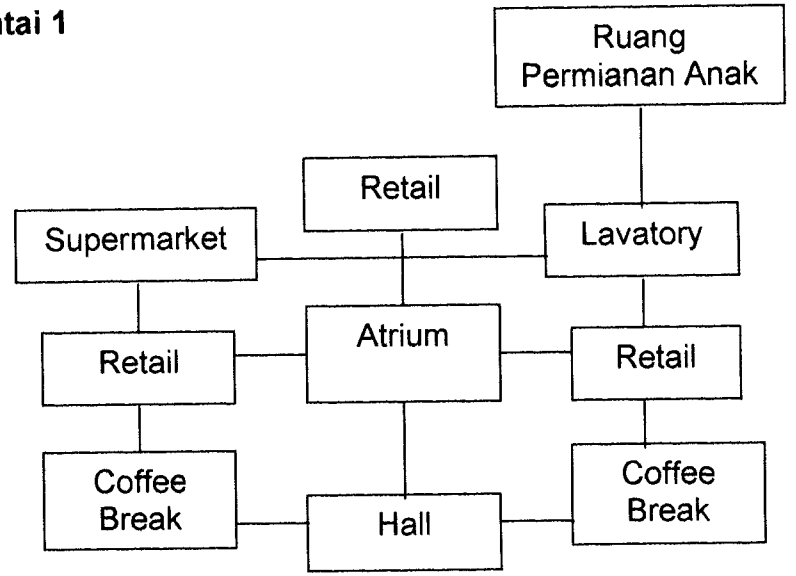


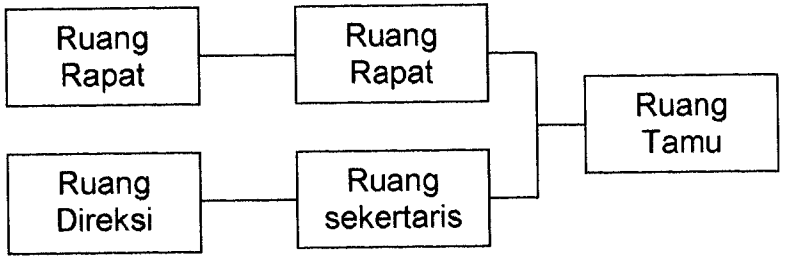
ORGANISASI RUANG TIAP LANTAI

- **Lantai Basement**

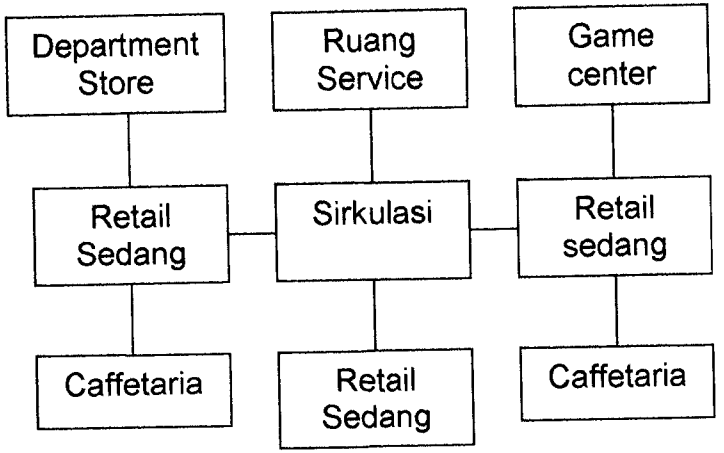


- **lantai 1**

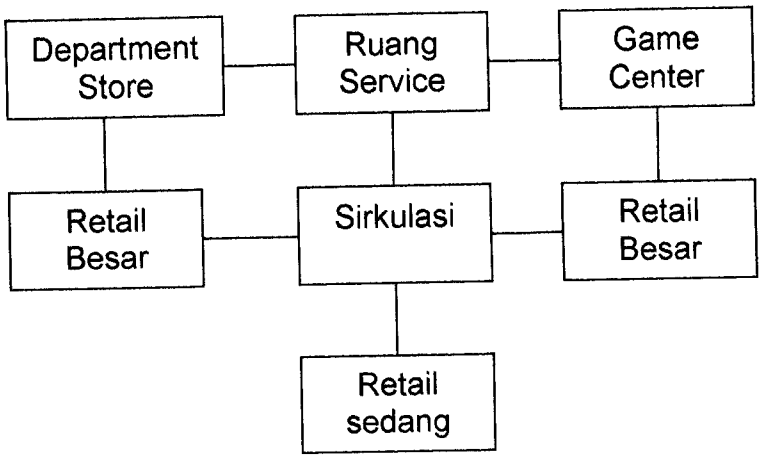




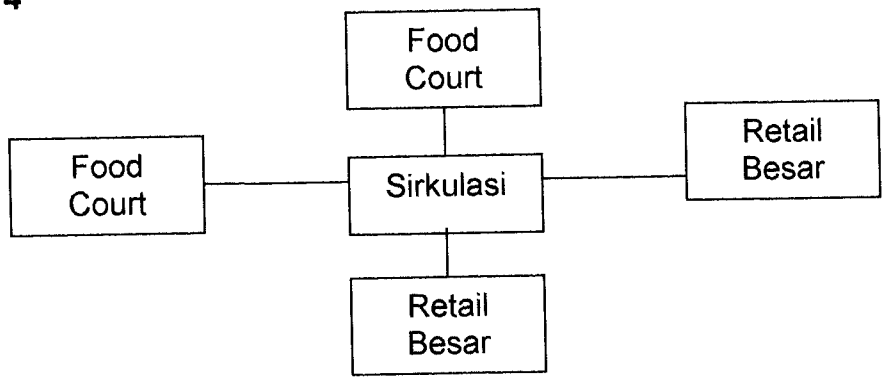
- **lantai 2**



- **lantai 3**



- **lantai 4**



Gagasan Ruang Dalam Yang Rekreatif

Suasana rekreatif pada pusat perbelanjaan

Suasana rekreatif yang dibentuk oleh kegiatan perdagangan atau fasilitas-fasilitas publik lain serperti atrium, mall, caffetaria, food court dan ruang permainan anak.

Kegiatan pengunjung bisa berupa kegiatan berbelanja maupun kegiatan berjalan-jalan atau hanya sekedar melihat-lihat yang memberikan suasana yang rekreatif. Atrium, mall mempunyai kekuatan untuk menciptakan suasana rekreatif, mall sebagai jalur sirkulasi juga adanya tempat duduk dengan taman-taman sehingga pengunjung bisa melihat-lihat keadaan dan kegiatan sekitar. Mall juga dapat melihat aktifitas yang ada diatasnya..



Gambar 2. 10. Suasana rekreatif pada mall

Sumber : Analisa

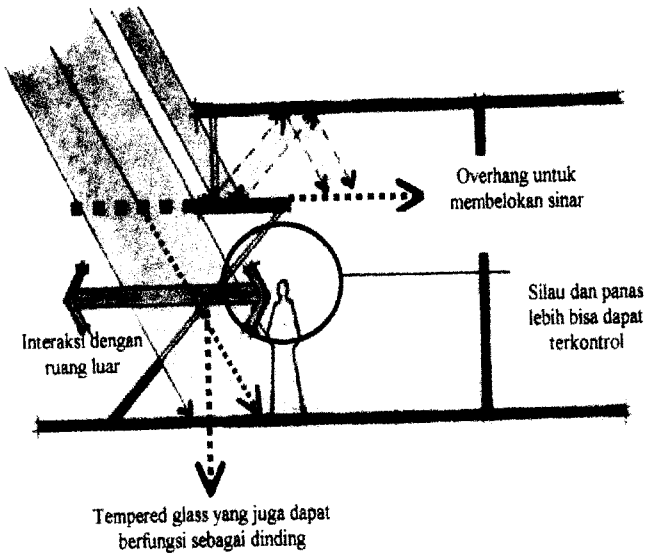
Gagasan Unsur Alam Sebagai Penambah Suasana Rekreatif Pada Ruang Dalam

Unsur alam yang digunakan berupa sinat matahari dan tumbuhan

Sinar matahari

1. Bukaan pada sisi samping

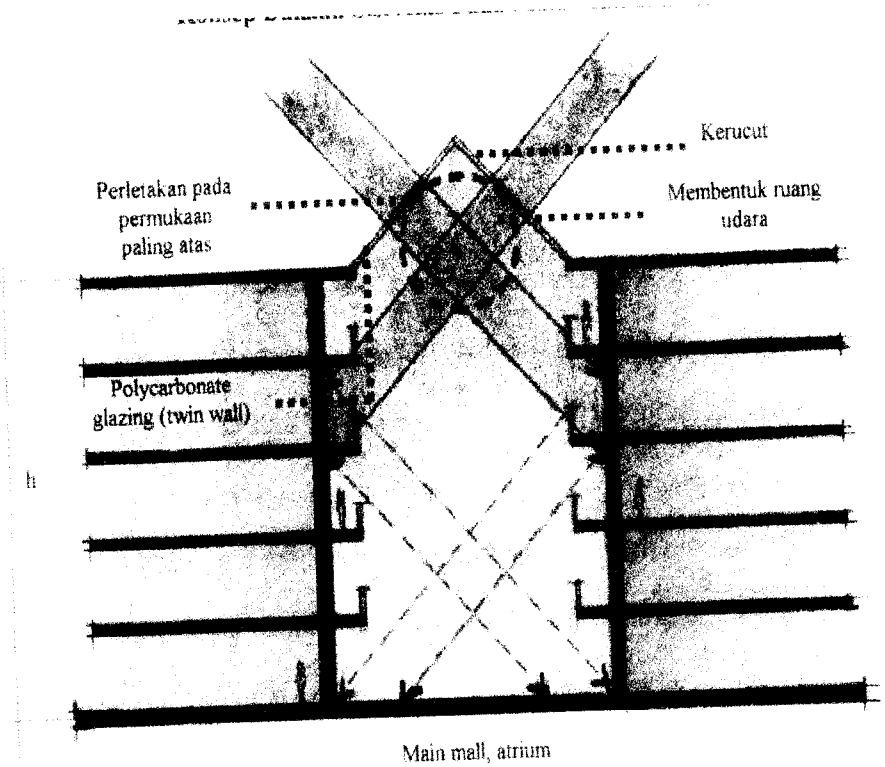
   Dengan memiringkan bukaan kesisi luar dengan meletakkan overhang, khususnya pada bagian atas bukaan yang dimiringkan. Bukaan pada sisi samping ini berada pada ruang-ruang selasar.



Gambar 2. 11. Bukaan pada sisi samping

Sumber : Analisa

2. Bukaan pada sisi atas
   - Menghindari bukaan yang datar pada sisi atas dengan menggunakan baentuk skylight atap yang dimiringkan atau lengkung.
   - Meletakkan skylight pada tempat yang paling tinggi.
   - Bukaan ini dapat meneruskan cahayanya keseluruh lantai (membentuk void) yaitu pada main mall, mall.



Gambar 2. 12. Bukaan sisi atas pada mall

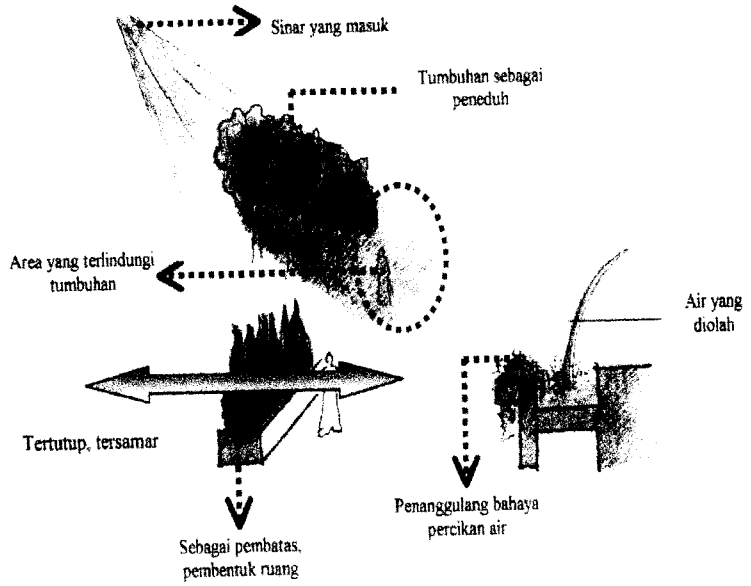
Sumber : Analisa

Tumbuhan

Tumbuhan sebagai elemen landscape digunakan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam pusat perbelanjaan dengan cara :

- Penataan sebagai peneduh pada tempat-tempat dimana sinar matahari masuk ke dalam ruangan.
- Penataan yang dapat menciptakan ruang tertentu sebagai pembatas ruang ataupun pembentuk ruang.

Untuk sisitim pemeliharaannya terutama penyiraman maka dapat digunakan penyiraman otomatis dengan pengaturan waktu.

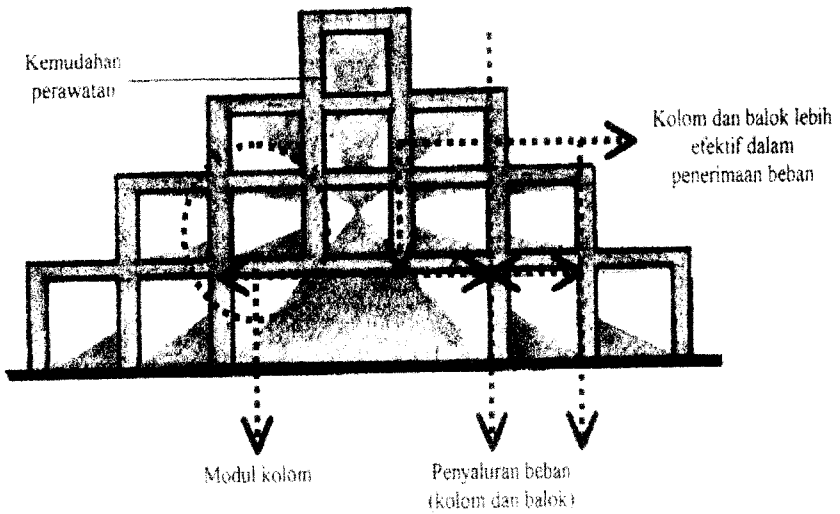


Gambar 2. 13. Penataan tumbuhan

Sumber : Analisa

II. 9. Sistem Struktur

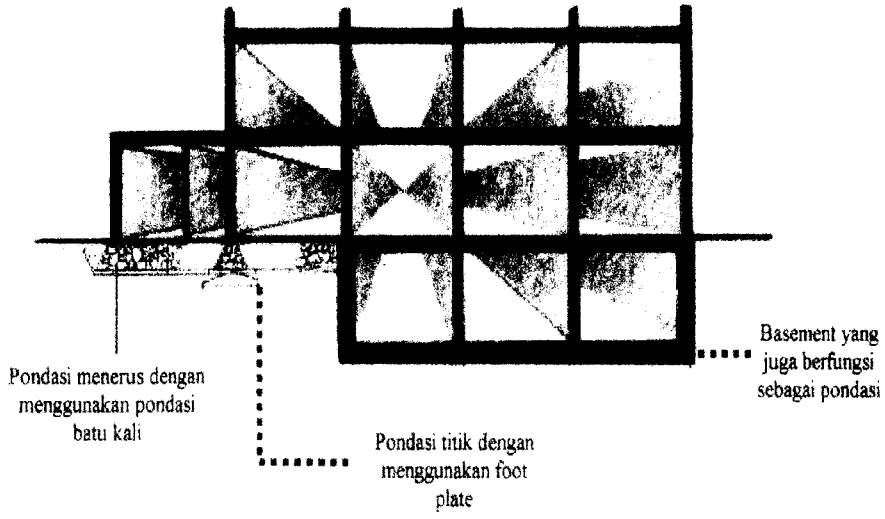
Struktur utama pada bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka kaku. Jarak antara kolomnya disesuaiakan dengan modul ruang sedangkan dimensi kolom dan balok disesuaikan dengan jarak bentangnya.



Gambar 2. 14. Sistem struktur utama

Sumber : Analisa

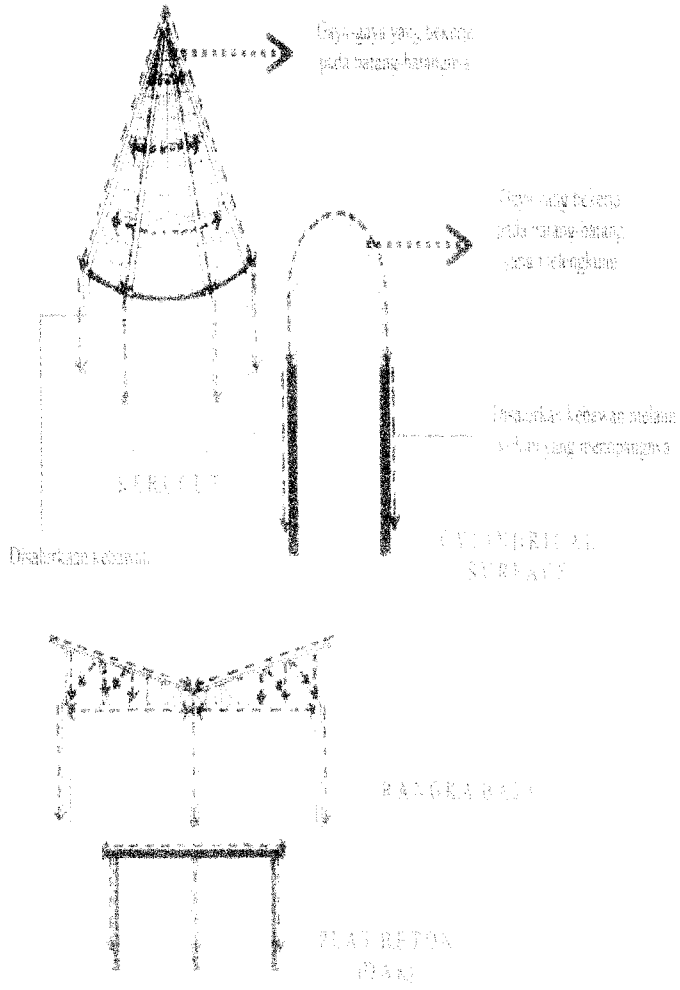
Sedangkan untuk sistem struktur pondasinya menggunakan pondsi titik danpondasi menerus. Pondasi titiknya adalah berupa pondasi foot plate, dengan bentuk talapaknya dan pondasi menerus digunakan pondsi batu kali untuk tempat – tempat yang tidak digunakan sebagai basement, karena basement itu sendiri sudah berfungsi juga sebagai pondasi menerus.



Gambar 2. 15. Sistem struktur pondasi

Sumber : Analisa

Skylight selain berfungsi sebagai tempat masuknya sinar matahari juga berfungsi sebagai atap. Bentuk skylight yang dipilih adalah berbentuk kerucut dan bentuk yang memanjang dengan permukaan melengkung (cylindrical surface). Untuk sistem struktur atap yang lain dapat menggunakan rangka baja ataupun plat beton (dak).



Gambar 2. 16. Sistem struktur atap

Sumber : Analisa

II. 10. Sistem Utilitas

II. 10.1. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada pusat perbelanjaan ini terdiri dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan :

1. Pencahayaan Alami

   Pencahayaan alami dapat digunakan terutama untuk penerangan pada siang hari didalam mall dan ruang – ruang sirkulasi unit pertokoan yang berdekatan dengan sisi luar. Jenis –

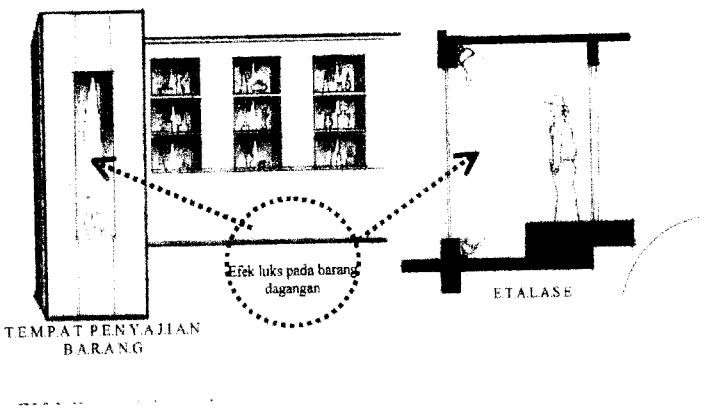
jenis dan bahan - bahan yang digunakan untuk dapat memberikan pencahayaan alami ini telah dibahas pada tahap sebelumnya.

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan dalam bangunan ini selain berfungsi sebagai penerangan bangunan juga dapat ditata perletakannya dan dipilih kualitas cahayanya untuk menimbulkan efek – efek tertentu.

Pencahayaan buatan pada bangunan pusat perbelanjaan yang dapat menimbulkan efek – efek luks terutama pada area perdagangan :

- Jendela peraga terutama pada toko retail
- Tempat – tempat penyajian pada departement store dan retail serta supermaket.

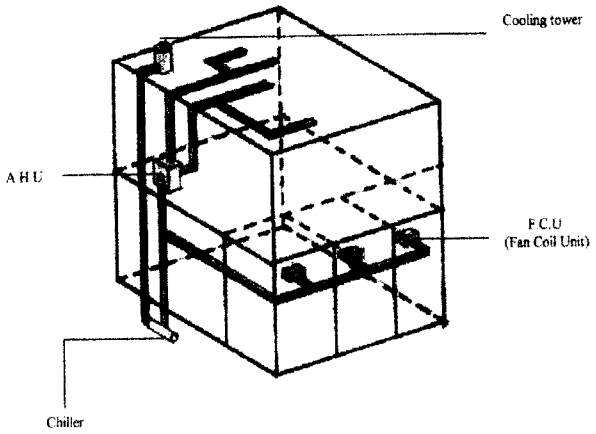


Gambar 2. 17. Sistem pencahayaan buatan pada area perdagangan

Sumber : Analisa

II. 10. 2. Sisitem Penghawaan

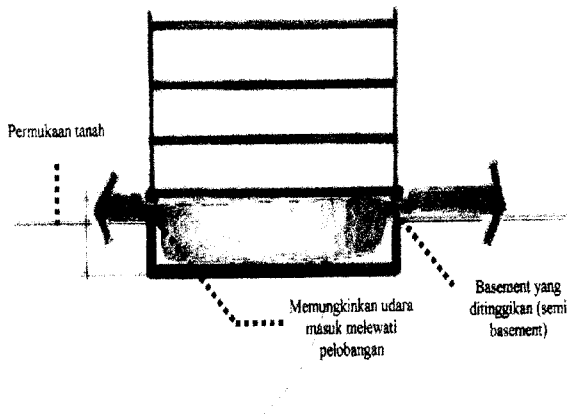
1. Sistem penghawaan yang dominan pada pusat perbelanjaan ini adalah dengan menggunakan sistem penghawaan buatan berupa Air Conditioner dengan sistem sentral, terutama untuk kelompok ruang utama dan kelompok ruang pendukung.



Gambar 2. 18. Sistem penghawaan buatan

Sumber : Analisa

2. Sistem penghawaan alami terdapat pada kelompok ruang service dimana pada dasarnya kelompok ruang ini tidak membutuhkan penghawaan buatan khususnya AC, kecuali pada ruang keamanan (CCTV), karena kelompok ruang service ini direncanakan berada pada basement, maka untuk penghawaan alamianya diperoleh dengan cara meninggikan basement (semi basement) tersebut agar sebagian sisi samping pada basement-nya dapat berhubungan dengan ruang luar sebagai bukaan untuk dapat mengalirkan udara.

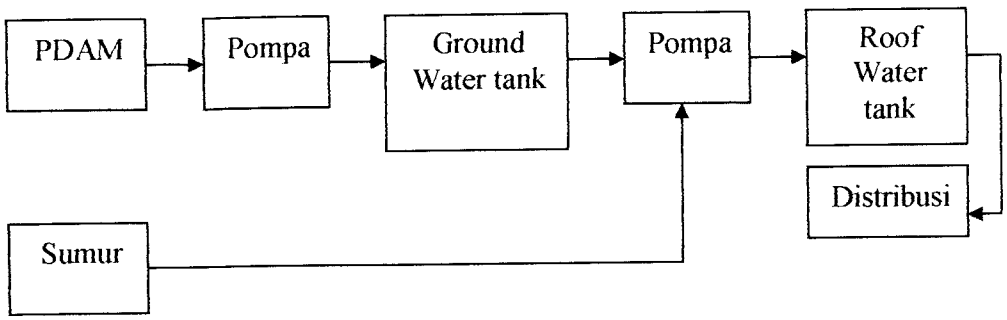


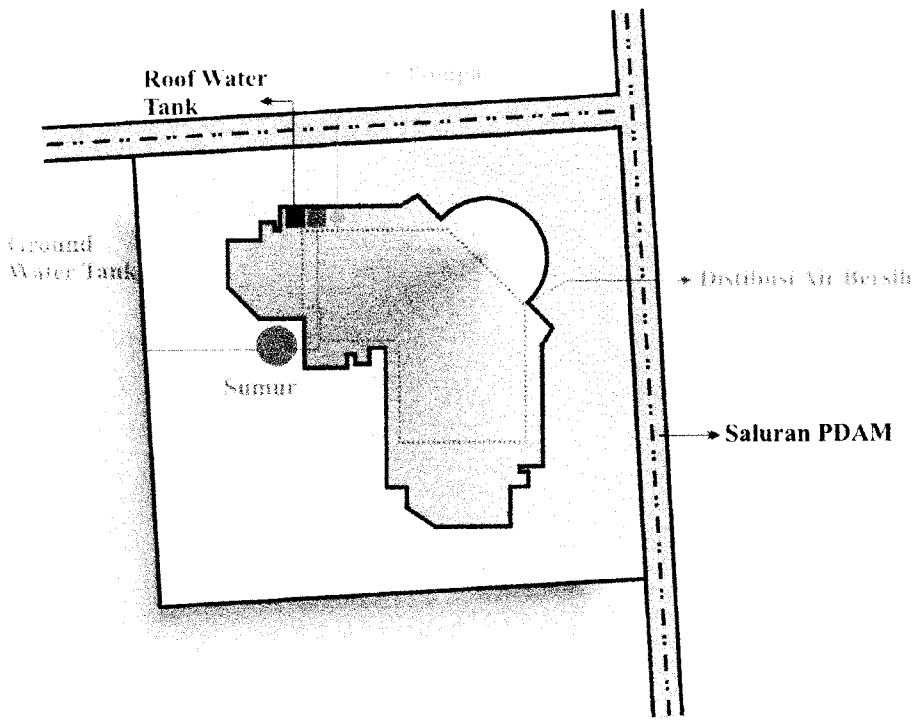
Gambar 2. 19. Sistem penghawaan alami

Sumber : Analisa

II. 10. 3. Jaringan Air Bersih

Air bersih yang digunakan untuk minum, lavatory, pemadam kebakaran maupun yang digunakan sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam bersumber dari sumur dalam dan PDAM. Pendistribusian air bersih ini menggunakan sistem *down feed.*



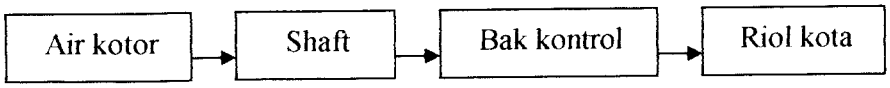


Gambar 2. 20. Jaringan Air Bersih

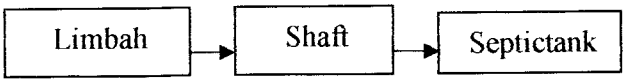
Sumber : Analisa

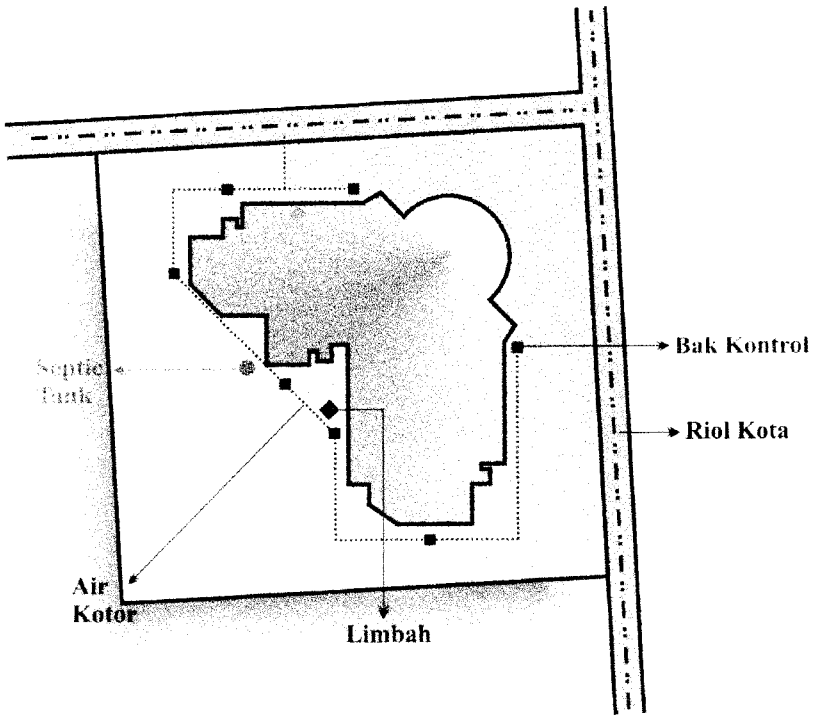
II.10. 4. Jaringan Air Kotor dan Limbah (manusia)

Air kotor yang dimaksud adalah air bekas cucian, memasak, maupun kegiatan lain. Jaingan pembuangannya dalah sebagai berikut :



Sedangkan limbah yang dimaksud adalah bekas buangan yang bercampur dengan kotoran. Jaringan pembuangannya adalah sebagai berikut :



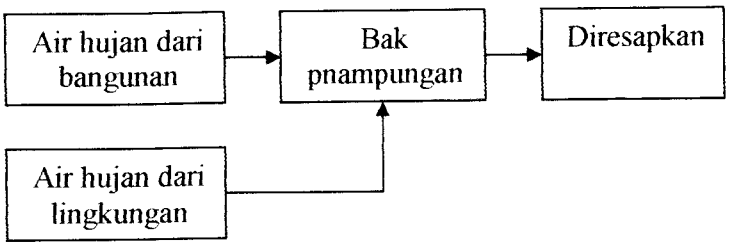


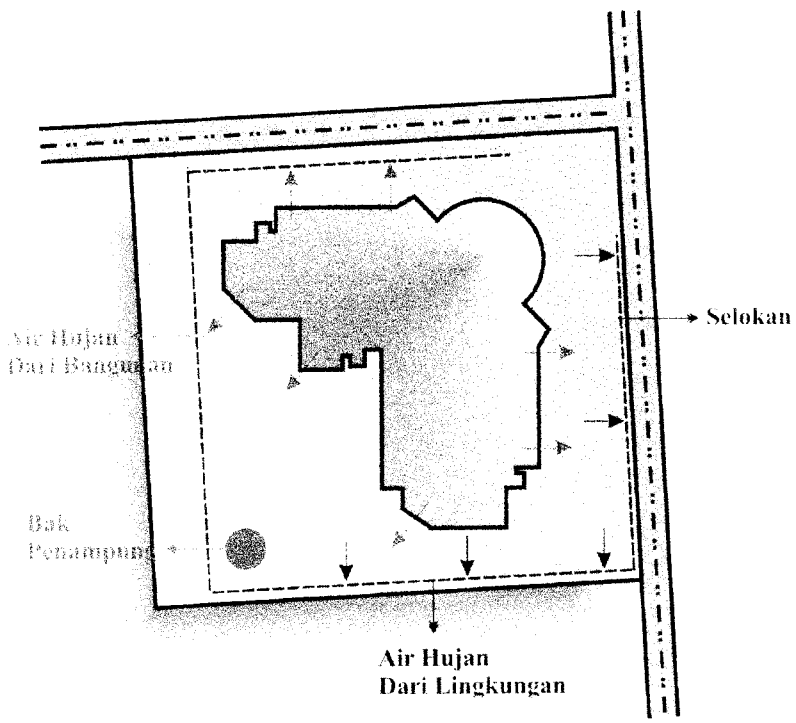
Gambar 2. 20. Jaringan Air Kotor dan Limbah

Sumber : Analisa

II. 10. 5. Jaringan Air Hujan

Air hujan yang diterima pada atap bangunan dialirkan melalui pipa-pipa vertikal pada shaft ke bak penampungan untuk diresapkan, sedangkan untuk air hujan ynga jatuh pada permukaan tanah (lingkungan) dialirkan dengan selokan-selokan ke bak penampungan untu diresapkan.



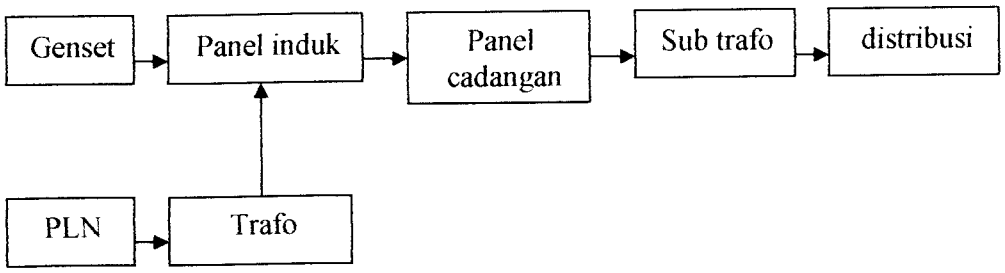


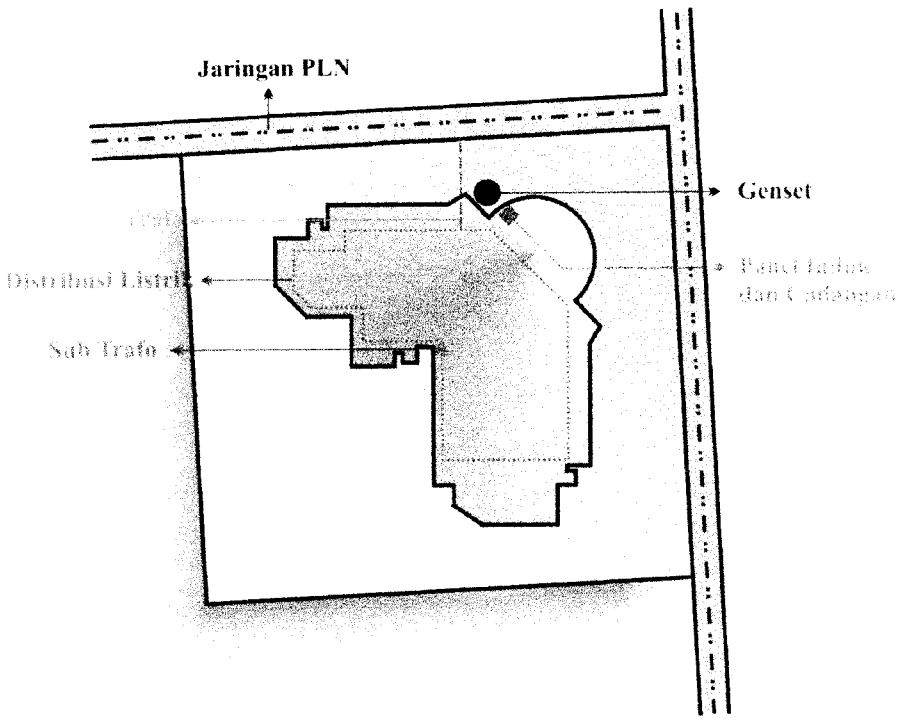
Gambar 2. 22. Jaringan Air Hujan

Sumber : Analisa

II.10. 6. Jaringan Listrik

Untuk penyediaan listrik ini menggunkan trenaga dari PLN dan sebagai cadangan digunakan generator, yang secara otomatis akan menyala apabila listrik dari PLN padam.



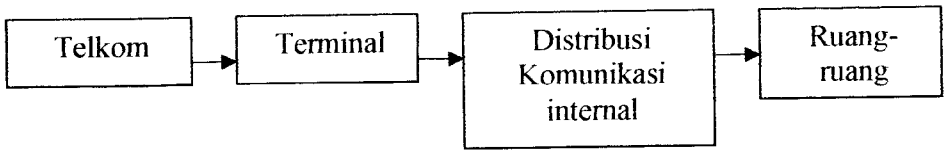


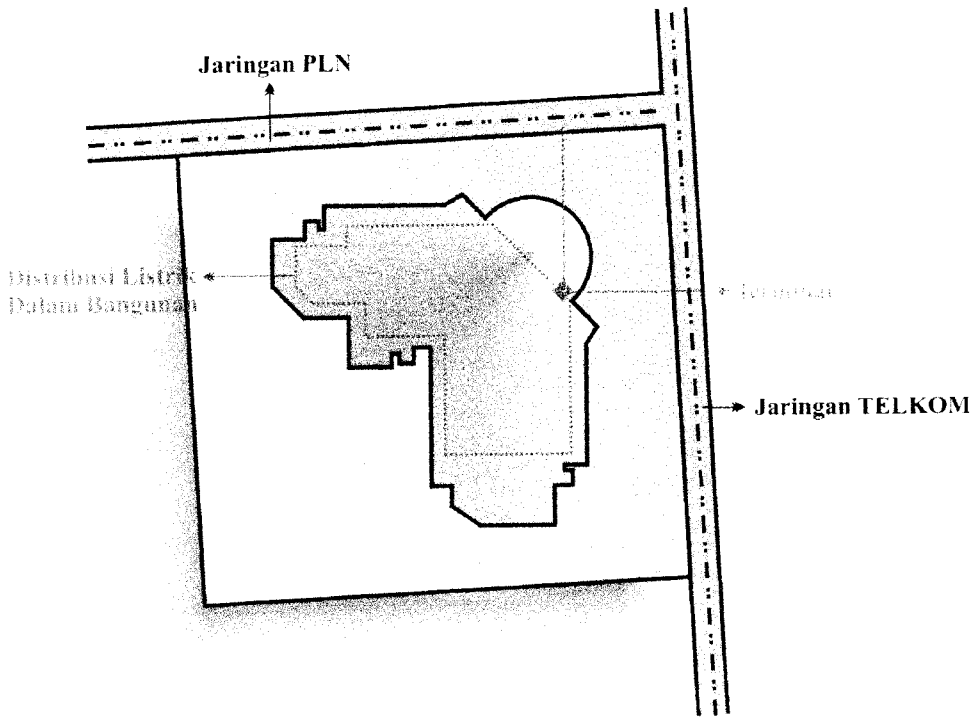
Gambar 2. 23. Jaringan Listrik

Sumber : Analisa

II.10. 7. Jaringan Komunikasi

Jaringan komunikasi (telepon) menggunakan sistem aliran didalam lantai (floor duct system). Selain itu diperlukan panel-panel atau terminal telepon yang langsung dapat menghubungkan dengan luar bangunan maupun dalam bangunan yaitu dengan menggunakan sisitem PABX(Private Automatic Branch Exchange).



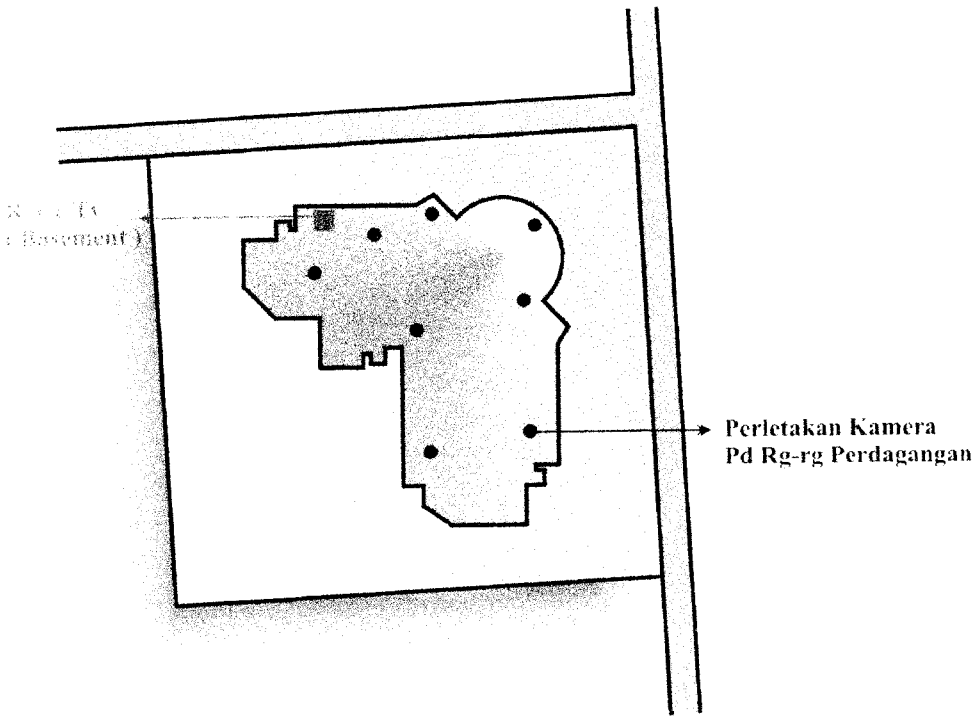


Gambar 2. 24. Jaringan Komunikasi

Sumber : Analisa

II. 10. 8. Sistem Keamanan

Untuk memonitor keamanan ruangan-ruangan pada pusat perbelanjaan ini maka diperlukan CCTV (Close circuit Television) yang berfungsi untuk memonitor suatu ruangan melalui layar televisi/monitor, yang menampilkan gabar dari rekaman kamera yang dipasang disetiap sudut ruangan (sebisa mungkin tersembunyi). Semua kegiatan didalam suatu ruangan tersebut termonitor di suatn ruangan security. Perletakan kamera ini terutama pada pintu masuk, ruang-ruang perbelanjaan, tangga darurat, ruang parkir didalam bangunan. Selain menggunakan CCTV tersebut sisitem keamanan pada pusat perbelanjaan ini juga didukung oleh satpam.

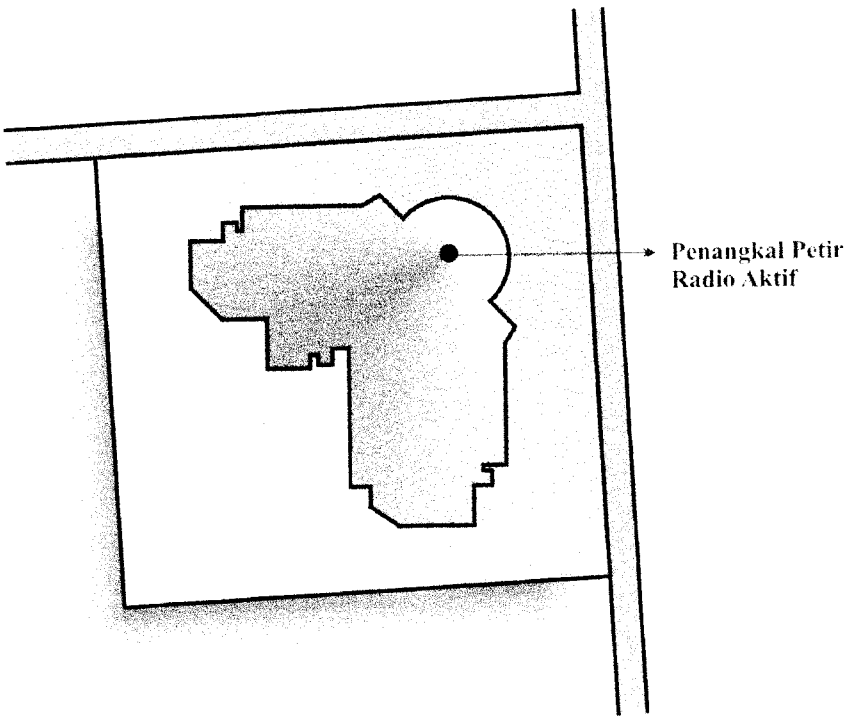


Gambar 2. 25. Sistem Keamanan

Sumber : Analisa

II.10. 9. Sistem Penangkal Petir

Pengamanan untuk bangunan dari bahaya sambaran petir maa perlu dilakukan dengan memasang suatu alat penangkal petir pada puncak bangunan tersebut. Untuk sistem yang digunakan adalah sistem radioaktif dimana dengan pertimbangan luas bangunan cukup besar, karena sistem ini mempunyai bentangan perlindungan yang cukup besar sehingga dalam satu bangunan cukup menggunakan satu tempat penangkal petir. Penangkal petir ini lebih tidak menganggu keindahan dari bangunan dibandingkan dengan sisitem penangkal petir lain, karena jumlahnya yang hanya satu.

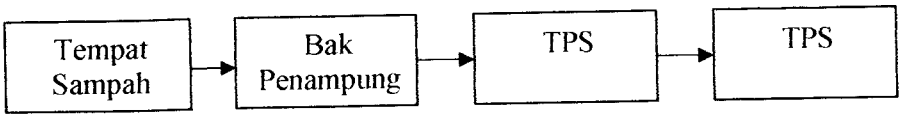


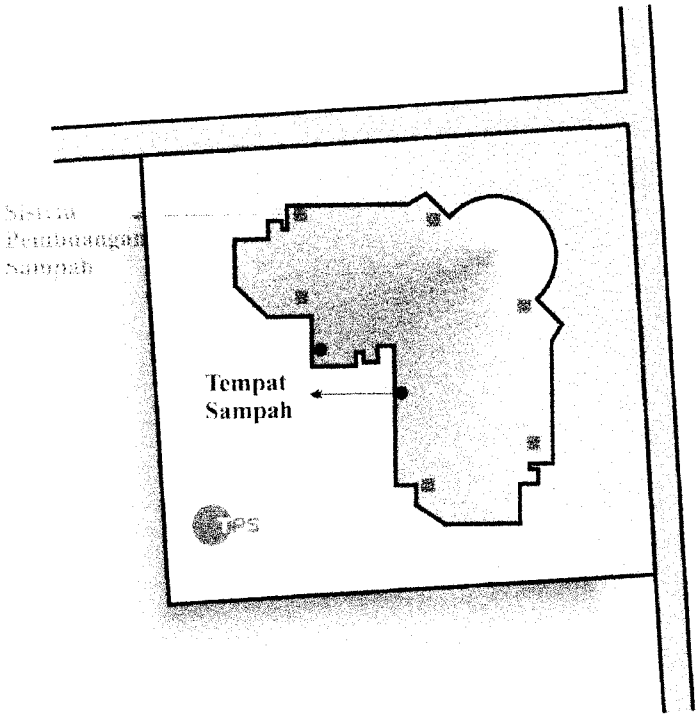
Gambar 2. 26. Sistem Penangkal Petir

Sumber : Analisa

II. 10. 10. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah yang digunakan adalah sebagai berikut :





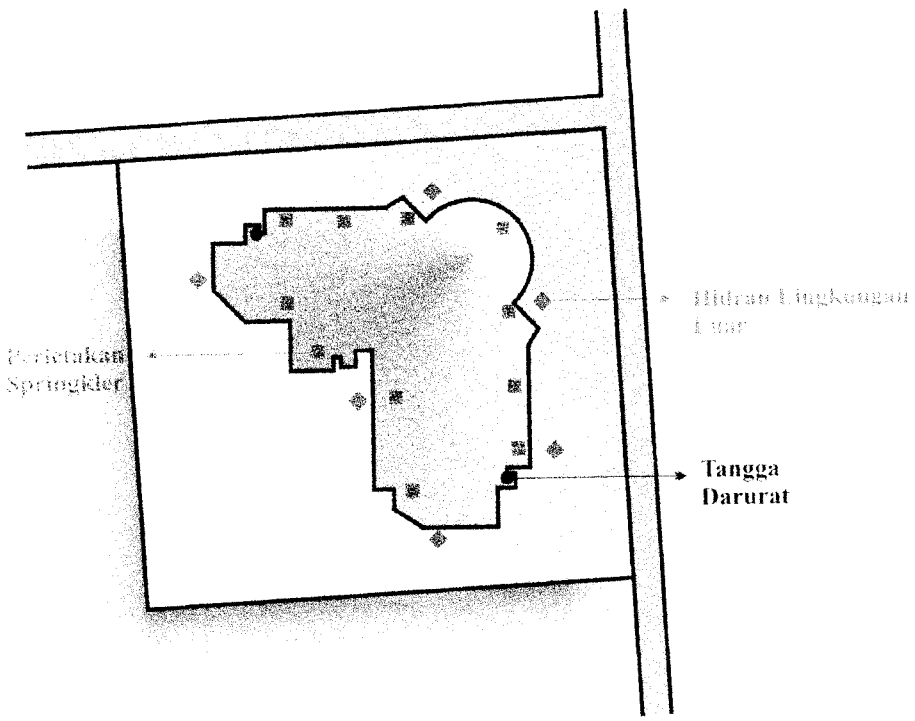
Gambar 2. 27. Sistem Pembuangan Sampah

Sumber : Analisa

II. 10. 11. Sistem Pemadam Pembakaran

Sistem *fire protection* pada bangunan terdiri dari :

- Sistem *sringkler*
- Sistem fire alarm
- Hidran dan alat pencegah kebakaran lain baik yang berisi air maupun gas halon
- Tangga kebakaran (darurat)

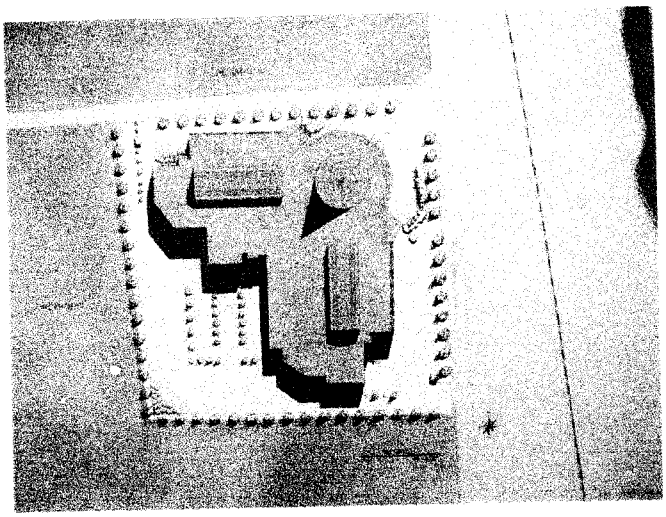


Gambar 2. 28. Sistem Pemadam Kebakaran

Sumber : Analisa

BAGIAN TIGA
LAPORAN PERANCANGAN

III. 1. Situasi

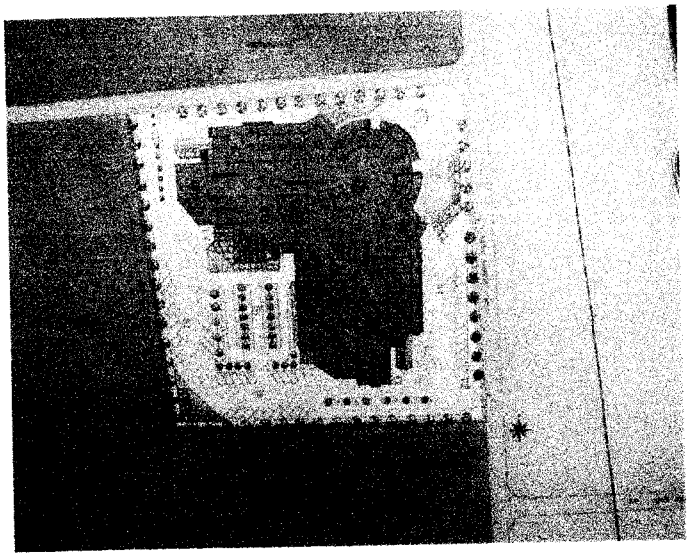


Gambar 3.1. Situasi

- **Gubahan massa**

  Karakter lingkungan yang mendukung dalam usaha pembentukan massa bangunan yang simetris. Sumbu axist sebagai point of view dari jalan dan sebagai entrance bangunan dengan tujuan kemudahan dalam pencapaian ke bangunan. Massa bangunan berbentuk huruf ' L ' dimana adanya suatu pengikat dari bangunan sebagai sirkulasi, yang terletak ditengah bangunan.

III. 2. Site Plan



Gambar 3. 2. Site Plan

- Luas site : 17.940 m^2
- Luas bangunan lantai 1 : 5724 m^2

➢ Massa Bangunan

Massa bangunan yang melingkar sebagai massa bangunan pengikat atau sirkulasi dari bangunan yang ada.

➢ Sirkulasi

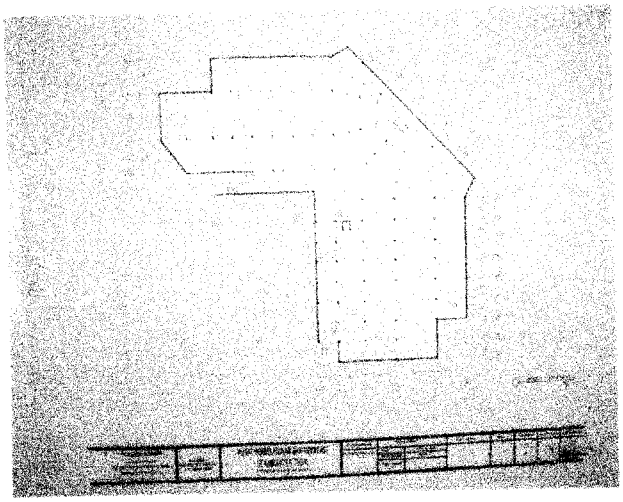
Entrance pejalan kaki dibuat pada dekat jalan tujuan mudah dalam pencapaian ke bangunan juga sebagai point of view bangunan dari jalan. Sedangkan untuk sirkulasi kendaraan pengunjung baik roda dua maupun roda empat dibuat pada pinggir bangunan untuk memudahkan untuk entrancenya dan langsung menempati parkir kendaraan baik yang ada pada basement maupun untuk parkir luar.

➢ Penataan landscape

Adanya pohon sebagai filter kebisingan karena tingkat tingkat kebisingan yang tinggi dari jalan, pohom sebagai peneduh, pohon sebagai pengarah dan penyerapan air dan juga pohon sebagai tanaman hias yang ada pada ruang dalam.

III.3. Denah

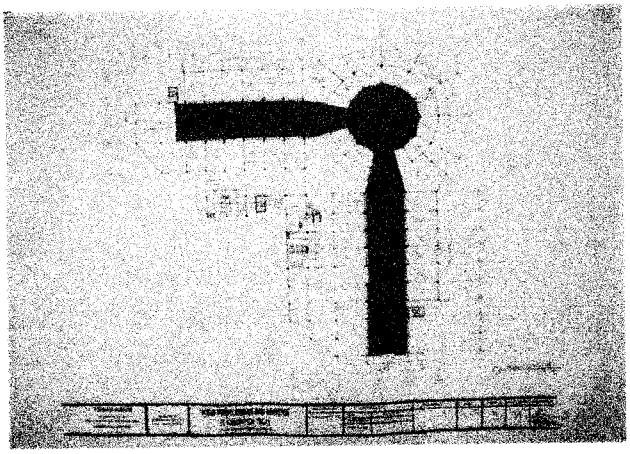
- **Lantai basement**



Gambar 3.3. basement

Fungsi basement sebagai ruang pengelola pengadaan barang, parkir, ruang utilitas. Daya tampung untuk untuk parkir kendaraan pengunjung 62 mobil, 142 motor. Sirkulasi dibuat dua arah dengan pertimbangan kendaraan bisa langsung menuju kearah yang akan ditujunya

- **Lantai 1**

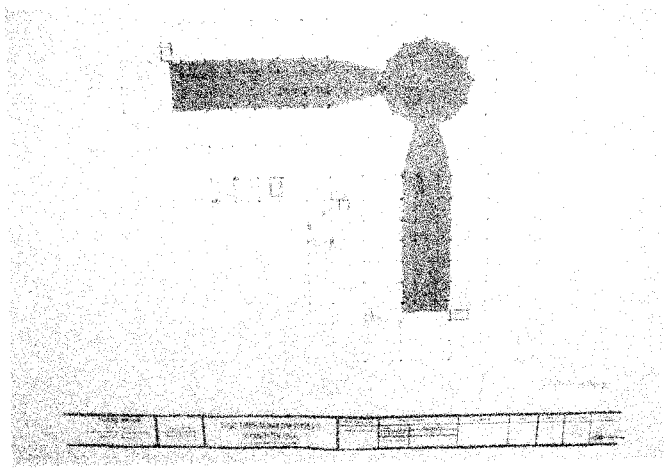


Gambar 3.4. Lantai 1

Lantai 1 terdiri dari ruang informasi, hall pamer, 25 retail sedang, 6 retail kecil, ruang permainan anak, coffee break, supermarket, ruang service. Pada lantai 1 adanya atrium yang cukup besar yang fungsinya

sebagai pameran juga sebagai pengikat (sirkulasi), ada juga lift panorama sebagai sirkulasi vertikal ditambah tempat duduk dengan gemercik air sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam. Terdapat juga mall, dengan sepanjang mall itu ada tempat duduk dengan taman-tamannya yang berfungsi sebagai tempat istirahat atau berhenti sejenak sambil melihat – lihat sekitar.

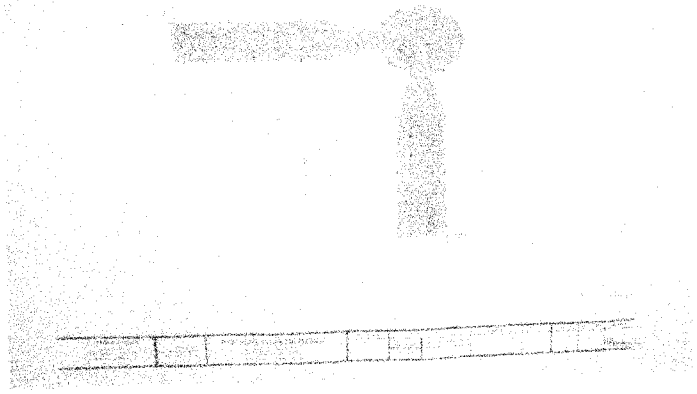
- **Lantai 2**



Gambar 3. 5. Lantai 2

Pada lantai 2 adanya retail-retail, coffee break, dan yang paling penting adanya daya tarik (magnet) berupa departement store dan game center yang terletak pada ujung bangunan sehingga apabila pengunjung ingin mecapainya harus terlebih dahulu melewati retail-retail yang ada.

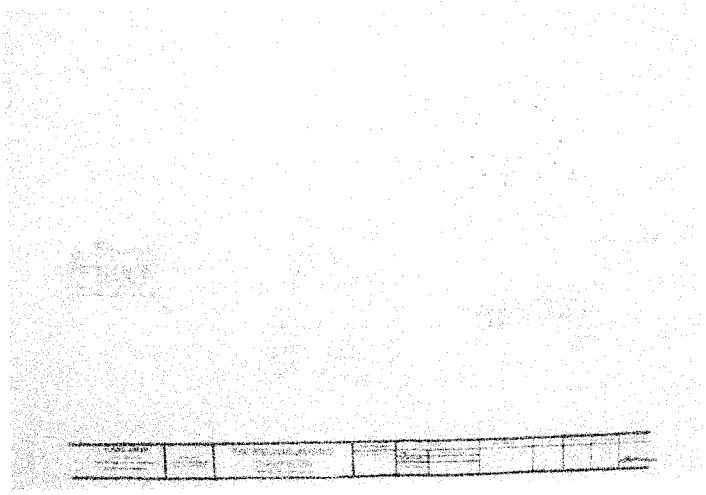
- **Lantai 3**



Gambar 3. 6. Lantai 3

Pada lantai 3 ini ruang-ruang yang hampir sama seperti pada lantai 2 yaitu adanya retai-retail, coffee break, departemen store, ruang service. Tetapi pada lantai 3 terdapat retail yang besar sedangkan pada lantai 2 terdapat retail yang sedang dan retail yang kecil.

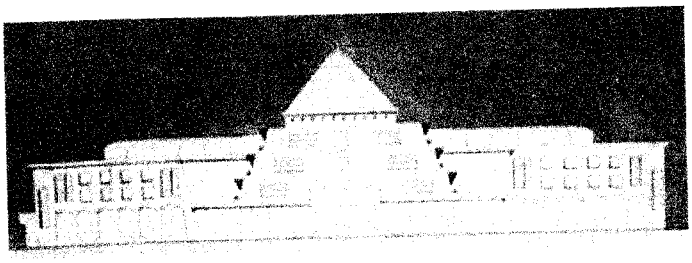
- **Lantai 4**



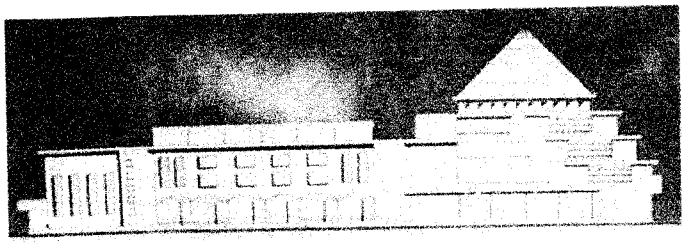
Gambar 3. 7. Lantai 4

Lantai 4 hanya pada massa yang melingkar, terdapat retai-retail yang besar ditambah adanya food court.

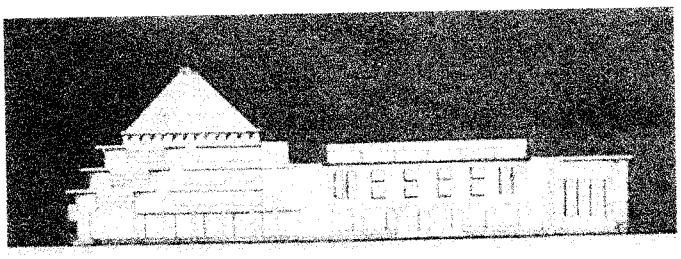
III. 4. Tampak



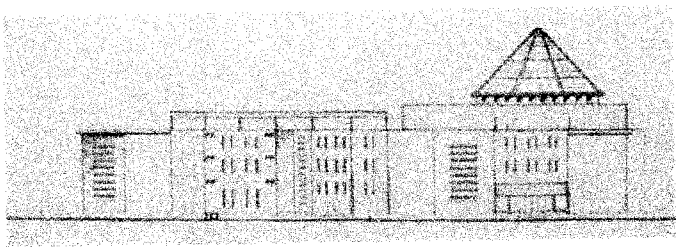
Gambar 3. 8. Tampak Timur Laut



Gambar 3. 9. Tampak Barat



Gambar 3. 10. Tampak Utara

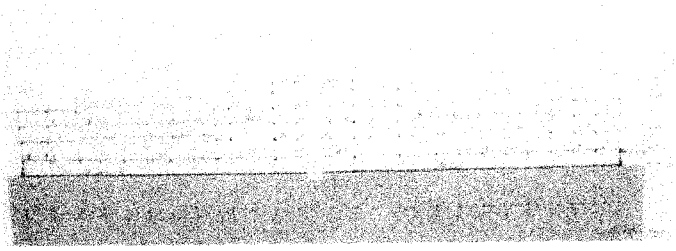


Gambar 3. 11. Tampak Selatan

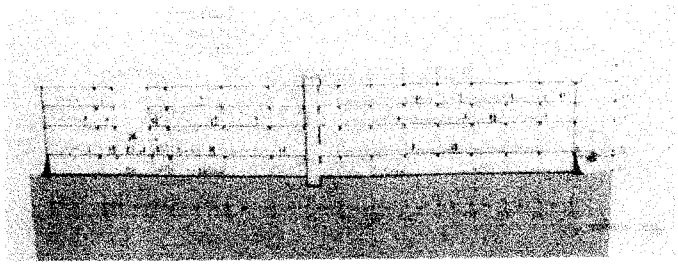
- Pada tampak hal utama yang dipertimbangkan adalah sebisa mungkin (fasade) bangunan dapat dilihat oleh orang yang melintasinya. Halini dikarenakan bangunan yang berada dipinggir jalan yang mobilitasnya sangat tinggi, sehingga untuk dapat melihat fasat bangunan secara utuh sangatlah sulit. Untuk itu bangunan sebagai point of view yang fungsinya sebagai entrance pejalan kaki dibuat berundak, sehingga orang dapat melihat setiap lantainya dari pandangan jalan (entrance).

- Fungsi selasar pada sisi jalan supaya orang melalui selasar itu untuk berjalan menuju entrance utama sambil melihat retial-retail yang berada didalam bangunan. Untuk atapnya sendiri mengadopsi bentukan atap pasar pada lingkungan sekitar tetapi telah di ekspose menjadi atap yang melengkung dengan pertimbangan kesesuaian dengan atap diatasnya yang melengkung sebagai pemasukan unsur alam berupa sinar matahari, untuk bahan dan material sudah dibahas pada bab sebelumnya.
- Atap kerucut untuk pemasukan sinar matahari sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam dengan pemanfaat dari sinar matahari atau pemanfaatan dari cahayanya bukan panasnya yang diambil karena sudah memakai bahan dan material yang sangat memungkinkan, jadi pada ruang dalam hanyalah terlihat suasana yang tidak terkurung tapi lebih merasakan suasana luar walaupun kita berada didalam bangunan.

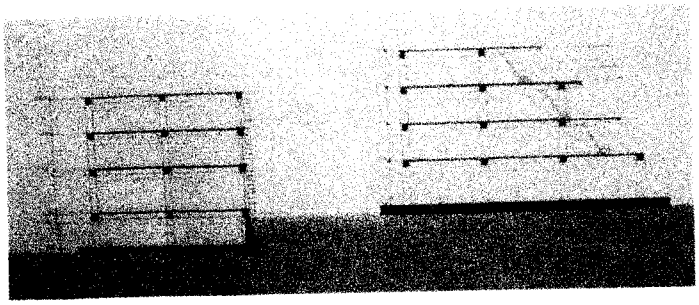
III. 5. Potongan



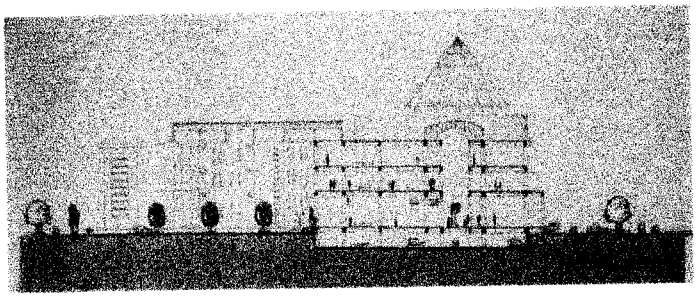
Gambar 3. 12. Potongan X-X



Gambar 3. 13. Potongan Y-Y



Gambar 3. 14. Pot. 1-1, Pot. 2-2

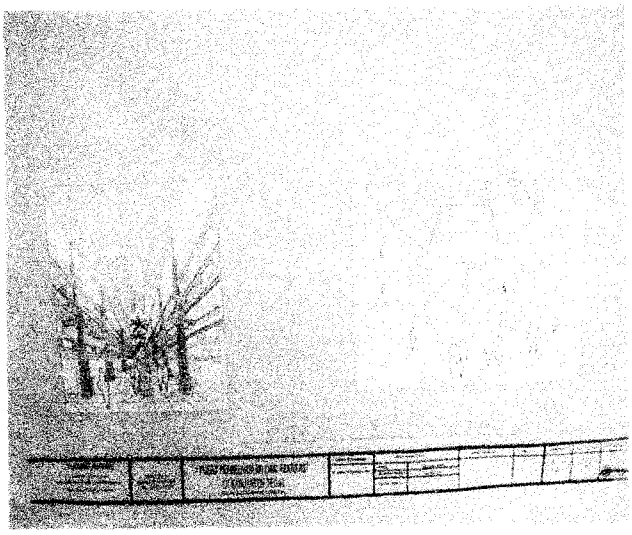


Gambar 3. 15. Potongan Lingkungan

- Ketinggian Antar Lantai

  Ketinggian lantai 1 ke lantai 2 adalah 6 m, dengan pertimbangan lantai 1 berupa atrium dengan void yang cukup besar sebagai ruang pamer dan untuk menciptakan suasana rekreatif, sedangkan lantai 2 ke lantai 3, atau lantai 3 ke lantai 4 adalah 4 m.

III. 6. Prespektif



Gambar 3. 16. Perspektif

- Pemanfaatan sinar matahari sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam dan tumbuhan sebagai penerap sinar matahari juga sebagai penghias ruangan. Adanya tempat duduk yang fungsinya untuk istirahat sejenak sambil melihat-lihat sekitarnya setelah lelah berbelanja.
- Atrium yang besar sebagai ruang pamer, juga adanya pemanfaatan sinar matahari sebagai penambah suasana rekreatif pada ruang dalam. Adanya sirkulasi vertikal berupa lift panorama akan lebih menambah suasana pada ruang dalam.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ching, Francis D.K. Bentuk Ruang dan Susunannya. Jakarta, Erlangga, 1996.
2. Bedington, Nadine. Design of Shopping Center, New York, Butterworth Design Series, 1982.
3. Evaluasi dan Revisi RUTRK Slawi-Kabupaten Tegal tahun 1995/1996 – 2005/2006.
4. Chiara, De Joseph.and John Callender, Time Saver Standar for Building Types, USA, Mc Graw-hill, 1990.
5. Departement Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka, 1991.
6. Geck, Fancis J, M. F. A. Interior Design and Decoration, New York, WM. G. Briwn Company Pulisher, 1984.
7. Neufert, Ernst. Data Arsitek, Jilid I, Edisi kedua, Jakarta, Erlangga, 1995.
8. Watson, Donald, Time Saver Standars for Building Materials and System, USA, MC Graw-hill Company Inc, 2000.
9. Zion, Robert L, Tree for Architekture and Landscape, Second Edition, New York : Van Nostrand Reinhold, 1995.
10. Urban Land Institute. Shopping Centers Development Handbook. Washington : Community Builders Handbook Series, 1977.
11. Gruen, Victor, Centers for The Urban Enviroment : Survival of The Cities. New York : Van Nostrad Reinhold Co, 1973.
12. Lam, William M. C. Sunlighting as Formgiver for Architecture. London, 1986.