

**PROPOSAL
TUGAS AKHIR**

**SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL
KAB. KOTABARU - KALIMANTAN SELATAN**

Sebagai Landmark pada Pusat Kawasan Perdagangan



Disusun Oleh :
DONALD OHARRA SINAGA
97 512 049

Dosen Pembimbing :
IR. A. SAIFULLAH. MJ. MSI

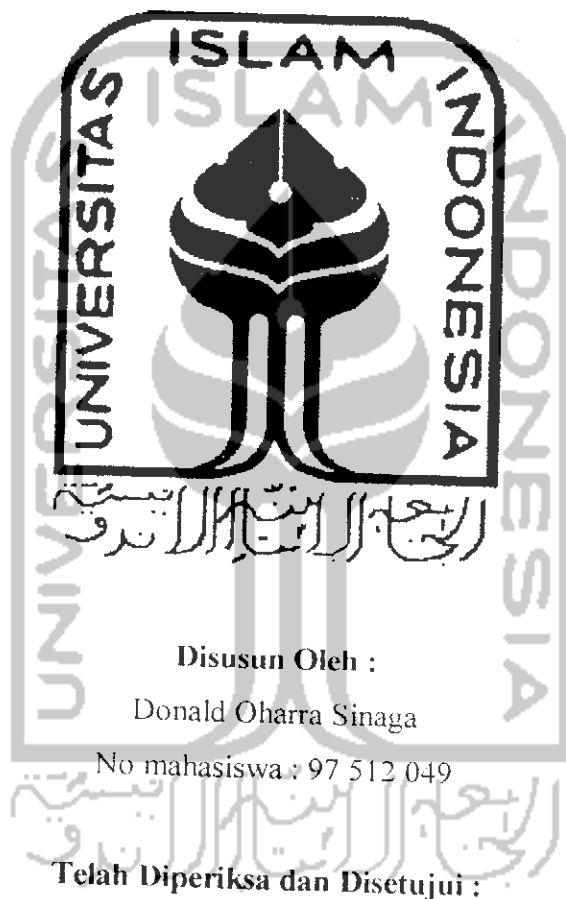
**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2003**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU - KALIMANTAN SELATAN

Sebagai landmark pada pusat kawasan perdagangan



Ketua Jurusan
Teknik Arsitektur

(Ir. Revianto Budi S, M. Arch)

Dosen Pembimbing

(Ir. A. Saifullah, MJ, MSI)

LEMBAR PERSEMBAHAN



Dalaman ini kupersembahkan untuk :
Bapak dan ibuku yang selalu berharap anak menjadi seorang sarjana.
Buat Ibu tersayang yang berjuang sendirian untuk membiayai kami
untuk mencapai cita-cita kami.
Buat saudaraku yang tercinta teruslah berjuang untuk mencapai cita-
citamu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, maka seluruh penyusunan laporan tugas akhir ini dapat terwujud dan terselesaikan.

Adapun judul tugas akhir ini berjudul *Shopping Mall di Kawasan Komersial di Kab. Kotabaru – Kalimantan Selatan* yang mana Tugas Akhir ini merupakan persyaratan dalam menempuh gelar sarjana strata satu (S-1) jurusan teknik Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Sedikit banyaknya di dalam penyelesaian Tugas Akhir ini saya sendiri telah banyak mendapat bimbingan, bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu sebagai penyusun saya mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. A. Saifullah MJ. Msi sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Inung Purwati S. ST. Msi sebagai dosen penguji yang juga telah menguji dan mengarahkan saya.
3. Bapak Ir. Revianto Budi S, M. Arch sebagai ketua jurusan teknik Arsitektur FTSP Universitas Islam Indonesia.
4. Kepala Daerah Tingkat II Kab. Kotabaru – Kalimantan Selatan yang telah memberikan rekomendasi survey ke Instansi – instansi terkait.
5. Kepala BAPPEDA Daerah Kab. Kotabaru – Kalimantan Selatan yang telah memberikan data yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepala Dinas Pariwisata DATI II Kab. Kotabaru – Kalimantan Selatan telah memberikan data yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Camat Pulau Laut Utara yang telah memberikan data jumlah penduduk Kab. Kotabaru yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Bapak L.H. Sinaga (ALM) dan Ibu Siti MegawatiNurbaity bintang sebagai orang tua yang tanpa hentinya memberikan bantuan moril, materil dan doa. Thanks ya papa dan mama *you're the best parent in the world*.

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU – KALIMANTAN SELATAN

SHOPPING MALL IN COMERCIAL AREA KAB. KOTABARU – KALIMANTAN SELATAN

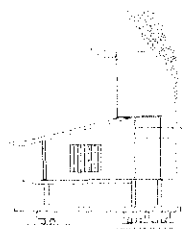
ABSTRAKSI

Kota Kotabaru sebagai Ibukota Kabupaten Kota baru semakin pesat perkembangannya yang ditandai dengan pergeseran guna lahan dari lahan kosong menjadi lahan terbangun. Dalam struktur orde kota - kota di wilayah Propinsi Kalimantan Selatan, Kota Kotabaru merupakan Kota orde ke II dengan memiliki fungsi dan peranan sebagai, Pusat pemerintahan bagi Kabupaten Kotabaru, Pusat pendidikan tinggi, Pusat koleksi dan distribusi (perdagangan) wilayah Pulau Laut, Pusat Industri Perikanan, Pusat pariwisata wilayah Pulau Laut dan Pintu Gerbang udara bagi kapet Batulicin.

Sektor perdagangan merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi kuat untuk dikembangkan dimana didukung semakin meningkatnya sektor tersebut di Kab. Kotabaru dari tahun ke tahunnya. Semakin meningkatnya hampir dalam keseluruhan sektor tersebut secara tidak langsung berdampak terhadap tingkat pendapatan masyarakat Kotabaru itu sendiri, dimana tingkat pendapatan masyarakat tersebut juga mengalami peningkatan dari tahun ke tahunnya, khususnya pada prosentase tingkat pendapatan masyarakat menengah ke atas. Sampai dengan saat ini jumlah fasilitas perdagangan yang telah ada di Kotabaru lebih didominasi oleh pasar umum dan toko, yang secara kualitatif fasilitas tersebut masih bersifat tradisional.

Semakin meningkatnya kebutuhan manusia yang diiringi dengan pendapatan masyarakat di Kotabaru beserta kemajuan pola kehidupan menjadi pola pikir masyarakat yang semakin modern dan konsumtif, dimana juga menuntut 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. Keadaan yang demikian ini menuntut Kotabaru memiliki adanya suatu fasilitas perdaganga yang kualitatif sebagai sarana perbelanjaan yang modern.

PROPOSAL



SHOPPING MALL
DI KAWASAN KOMERSIAL
KAB. KOTABARU
KALIMANTAN SELATAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1. Kondisi Global Kehidupan Kota

Kehidupan kota sangatlah heterogen dengan berbagai permasalahan kompleks. Kota tempat terkonsentrasinya sebagian besar harta kekayaan aktifitas tapi kota itu pula terjadi konsentrasi terbesar dari pemukiman penduduk yang hidup pada tingkat kemiskinan dan kekumuhan yang absolut. Meningkatnya jumlah penduduk yang pesat akibat kelahiran dan urbanisasi membuat pihak Tata Kota harus berpikir keras dalam perencanaan dan perancangan wilayah perkotaan untuk mewadahi dan memfasilitasi penduduk sehingga tidak merusak citra kota. (Solid, Edisi I 92, I 93, II 95).

1.1.2. Perkembangan Shopping Mall di Indonesia

Dalam perkembangannya, di Indonesia diawali dari koreksi atas konsep departement store dan plaza yang dimulai oleh Sarinah pada akhir tahun 1960-an. Beda plaza dan shopping centre antara lain terletak pada koridornya. (Plaza) memiliki lebih dari satu koridor, sedangkan shopping centre memiliki koridor tunggal sehingga menjadikan semua toko punya peluang yang sama untuk dikunjungi konsumen. (Properti No. 38, Boom Pusat Perbelanjaan, P : 34-35, 1997)

Atas pertimbangan pasar maka untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu shopping centre perlu tolak ukur yang jelas, menurut Antonius Tanan, tolak ukur tersebut secara umum ditentukan oleh tiga hal. *Pertama*, tingkat hunian yang tinggi. *Kedua*, Harga sewa yang tinggi. *Ketiga*, pengelolanya mudah mengumpulkan uang dari para pedagang/penyewa. Menurut ketiga perangkat ini saling terkait artinya, penyewa akan mengisi ruang kalau tahu bahwa pengunjungnya banyak atau sudah bisa memperkirakan pengunjungnya akan banyak untuk pusat perbelanjaan yang akan dibangun. Oleh karena itu dalam proses pembangunannya harus mempertimbangkan; Kestrategisan lokasi dan citra bangunannya mengena sesuai segmen pasar yang dituju, kedua aspek ini sifatnya tidak bisa disiasat lagi setelah shopping centre selesai dibangun.

1.1.3. Trend Perkembangan Komersial di Indonesia

Perkembangan kota-kota dewasa ini yang sangat pesat seiring perkembangan jaman dan tingkat pertumbuhan ekonominya mengakibatkan munculnya pusat-pusat perbelanjaan baru sebagai fasilitas yang lengkap dengan tingkat keamanan, kenyamanan, kemudahan dalam pelayanan dan suasana yang menyenangkan hampir bisa memenuhi tuntutan kebutuhan masyarakat dewasa ini.

Perkembangan bangunan komersial merupakan salah satu arah pembangunan kota untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dalam perwujudan sebagai bangunan komersial diperlukan adanya ungkapan penampilan bentuk fisik bangunan yang sesuai dengan fungsi kegiatan yang diwadahi yaitu sebagai Shopping Mall dengan menampilkan bentuk bangunan modern. Dengan begitu dapat menimbulkan suatu citra bangunan komersial yang mempunyai jati diri atau identitas.

1.1.4. Shopping Mall Sebagai Landmark Pada Kawasan Perdagangan

- Studi Tentang Landmark

- Pengertian

Landmark merupakan salah satu *point of interest* yang ada dalam suatu kawasan yang dapat diamati dari luar bangunan. Landmark merupakan elemen penting dari suatu kawasan yang dapat membantu orang untuk mengorientasikan diri dan membantu mengenal suatu kawasan (Kevin Lynch, 1960, 50-53).

Suatu Landmark adalah elemen fisik yang sederhana dimana mempunyai berbagai skala. Landmark tertentu adalah besar dan terlihat dari kejauhan, mempunyai bentuk yang sama dilihat dari sudut dan jarak yang berbeda, melampaui ketinggian elemen-elemen yang lebih rendah dan digunakan sebagai sumber orientasi dari berbagai arah. Landmark lainnya amat kecil yang mudah dilihat hanya pada lokasi yang terbatas (dekat) dari pencapaian yang pasti.

Untuk suatu tujuan praktis landmark melambangkan suatu arah tujuan yang kontras. Sebuah landmark yang baik adalah elemen yang tegas tetapi harmonis dengan kerangka urbannya.

- **Karakteristik Landmark**

Suatu bangunan/elemen fisik menjadi sebuah landmark apabila elemen tersebut mudah diidentifikasi serta lebih mudah diingat sebagai sesuatu yang khusus. untuk itu suatu landmark seharusnya mempunyai:

1. Bentuk yang jelas
2. Kontras dengan latar belakang
3. Keistimewaan lokasi

Suatu objek menjadi Landmark karena dia mempunyai kejelasan dalam suatu kawasan yang tidak jelas, atau karena kebaruannya dalam suatu lingkungan yang tua. walaupun mempunyai fungsi minor atau dengan simbol, kekontrasan terhadap site, umur, dan skala menjadikannya relatif mudah untuk diidentifikasi.

Secara garis besar elemen fisik yang menjadi landmark dapat dilihat secara 2 dimensi maupun secara 3 dimensi.

- Secara 2 dimensi hal-hal yang menentukan antara lain:

1. Posisi
2. Orientasi
3. Fungsi
4. Linkage

- Secara 3 dimensi hal-hal yang menentukan antara lain:

1. Vista
2. Struktur
3. Karakter lingkungan
4. Bentuk

- **Penampilan bangunan Shopping Mall Sebagai Landmark**

Sebagai suatu landmark kawasan, bangunan shopping mall harus didesain semenarik mungkin. Perancangan ini menyangkut tidak hanya bangunannya saja tetapi juga lingkungan yang ada disekitarnya.

Seperti telah disebut diatas, pendirian bangunan Shopping Mall sebagai Landmark pada kawasan perdagangan ini akan mendukung tampilan fisik Shopping Mall secara keseluruhan dalam arti bangunan dan lingkungan. Untuk itu ada 2 hal yang menjadi pertimbangan dalam mewujudkan tampilan fisik bangunan Shopping

Mall sebagai landmark yaitu hal-hal yang menentukan fisik bangunan dan menentukan tapak/site

1.1.5. Tinjauan Umum Kabupaten Kotabaru

Kota Kotabaru sebagai Ibukota Kabupaten Kota baru semakin pesat perkembangannya yang ditandai dengan pergeseran guna lahan dari lahan kosong menjadi lahan terbangun. Dalam struktur orde kota – kota di wilayah Propinsi Kalimantan Selatan, Kota Kotabaru merupakan Kota orde ke II dengan memiliki fungsi dan peranan sebagai, Pusat pemerintahan bagi Kabupaten Kotabaru, Pusat pendidikan tinggi, Pusat koleksi dan distribusi (perdagangan) wilayah Pulau Laut, Pusat Industri Perikanan, Pusat pariwisata wilayah Pulau Laut dan Pintu Gerbang udara bagi kapet Batulicin. (RDTRK KOTABARU, TAHUN 1999-2009. Hal II-5).

Luas Kab. Kotabaru adalah 1.448.969 Ha dengan batas Utara Propinsi Kal Tim, sebelah Timur adalah Selat Jawa, Sebelah Selatan adalah Laut Jawa, Sebelah Barat adalah Daerah Tingkat II Hulu Sungai Utara., sedangkan musim panas terjadi pada bulan Mei – Oktober. Suhu udara rata – rata berkisar 19° C - 34° C. (DINAS PARIWISATA, TAHUN 2000).

KABUPATEN KOTABARU



Gambar 1. Peta Wilayah Kab. Kotabaru.
Sumber RUTRK Kab. Kotabaru Tahun 1999 – 2009

Dalam usaha pengembangan kota Kab. Kotabaru, Pemerintah setempat merencanakan pengembangan kebutuhan fasilitas perdagangan di kota Kotabaru meliputi antara lain Pusat perbelanjaan kota yang berupa shopping mall, yang direncanakan dikembangkan pada kawasan pusat kota sebagai pembentuk identitas fungsional kawasan pusat kota. (*RIDTRK Kotabaru, tahun 1999 - 2009, hal III - 9*).

1.1.6. Tinjauan Kependudukan Di Kabupaten Kotabaru

Untuk memenuhi kebutuhan dalam perencanaan pembangunan diberbagai bidang sangat diperlukan sekali data yang menggambarkan keadaan penduduk. Adapun tingkat penduduk Kotabaru dalam kurun waktu 3 tahun terakhir (1995 - 1997) sebesar 4,51 % pertahun. Angka pertumbuhan penduduk cukuplah besar jika dibandingkan dengan rata - rata pertumbuhan penduduk nasional, bahkan dibandingkan pertumbuhan penduduk Kabupaten Kotabaru (3,22 % pertahun) masih lebih besar.

Adapun jumlah penduduk di Kabupaten Kotabaru pada tahun 1998 adalah 384.744 jiwa, sedangkan jumlah penduduk Kota Kotabaru pada bulan Juli 2002 adalah 71. 202 jiwa, dapat dilihat pada *Lampiran 1, Tabel 1.1* dibawah ini dengan menggunakan rumus dibawah ini

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

P_t : Jumlah Prediksi

P_o : Data Tahun Terakhir

N : Rata rata Pertumbuhan Pertahun

T : Prediksi Berapa Tahun

Dengan melihat data kependudukan (terlampir) Kab. Kotabaru perkembangan jumlah penduduk secara langsung harus diimbangi dengan peningkatan kondisi pusat perbelanjaan, baik kualitas maupun kuantitas Dengan Shopping Mall tersebut diharapkan dapat menjawab kendala kota pada saat ini. (Wibowo, 1994, P : 1).

1.1.7. Pertumbuhan Perekonomian Kabupaten Kotabaru

Kabupaten Kotabaru pada tahun 2000 didominasi dari sektor **Pertanian** 32,72% adalah Sub Sektor Perkebunan sebesar 43,29% diikuti sub sektor Perikanan

23,93% dan sub sektor Tabama 21,36%, **Sektor pertambangan dan penggalan** 21,01% serta **sektor perdagangan** 17,08% naik 1,31% dari tahun 1999.

Pertumbuhan ekonomi Kabupaten Kotabaru yaitu sebesar 2,50% untuk tahun 2000, dimana pertumbuhan ini berada dibawah pertumbuhan ekonomi tahun 1999 sebesar 6,66%. Akan tetapi pertumbuhan secara riil dengan mengeluarkan sektor Pertambangan terjadi peningkatan dari 4,95% tahun 1999 menjadi 8,61% tahun 2000. (PDRB KOTABARU, 2000)

Seiring dengan adanya perkembangan ekonomi perlu adanya keterpaduan antara bidang promosi, penyediaan fasilitas, mutu dan kelancaran pelayanan sehingga dapat mengoptimalkan kota sebagai pusat kegiatan ekonomi antar beberapa kepentingan yang ada baik distributor sebagai pemasok kebutuhan dan masyarakat sebagai konsumen. Dengan pertumbuhan ekonomi yang meningkat maka kemampuan umum berkonsumsi masyarakat juga cenderung meningkat, dalam hal yaitu berbelanja. Untuk itu maka pembangunan *Shopping Mall* sebagai fasilitas perbelanjaan perlu keberadaannya, mengingat belum adanya bangunan fasilitas pusat perbelanjaan atau sejenisnya di Kab. Kotabaru.

Untuk laju pertumbuhan persektoralnya bisa dilihat dari *Lampiran 2, Tabel 1.2*, dimana terlihat bahwa sektor Pertanian kembali tumbuh pesat diatas pertumbuhan total PDRB 2000 (2,50%) yaitu sebesar 13,34% diikuti oleh sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran sebesar 11,24%, serta sektor – sektor lainnya mengalami pertumbuhan yang positif.

1.2. Rumusan Permasalahan

Dalam studi ini, diangkat *Shopping Mall* sebagai obyek disebabkan oleh meningkatnya jumlah penduduk di Kab. Kotabaru, meningkatnya perekonomian masyarakat, berkembangnya jumlah usaha dagang dan jasa serta adanya data dari RDTRK Kab. Kotabaru; dibutuhkannya ruang fasilitas pelayanan khusus *Shopping Center* untuk wilayah pusat kota Kab. Kotabaru.

Untuk merencanakan dan merancang sebuah *Shopping Mall* di Kab. Kotabaru, menimbulkan permasalahan – permasalahan yang menyangkut aspek umum dan aspek khusus, dimana masing – masing permasalahan dapat diuraikan dibawah ini.

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah Shopping Mall yang berada pada tapak yang mempunyai nilai strategis dan secara fungsional dapat melayani tuntutan kebutuhan masyarakat Kab. Kotabaru dan sekitarnya.

1.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana mengolah Citra bangunan komersial Shopping Mall sebagai Landmark pada pusat perdagangan di kawasan pengembangan Kotabaru sehingga dapat menjadi salah satu daya tarik pasar dan cerminan identitas kawasan.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Membuat suatu rancangan Shopping Mall yang bercitra komersial Shopping Mall sebagai landmark pada pusat perdagangan di kawasan pengembangan kotabaru sehingga dapat melayani tuntutan kebutuhan bagi masyarakat Kab. Kotabaru dan sebagai sebuah fasilitas komersial baru yang dapat menampilkan citra bangunan komersial Shopping Mall sebagai landmark pada pusat perdagangan di kawasan perdagangan Kotabaru sehingga dapat menjadi salah satu penentu daya tarik pasar dan cerminan identitas kawasan.

1.3.2 Sasaran

- Lokasi site yang berpotensi untuk mendukung perencanaan Shopping Mall sebagai landmark kawasan ialah
 - Mempunyai akses yang mudah dalam pencapaian
 - Terletak di kawasan pusat perdagangan sehingga mendapatkan kriteria shopping Mall yang dapat mendukung keberadaannya.
 - View utara site mengarah kelaut
 - Dekat dengan pintu masuk ke wilayah kotabaru yaitu berupa pelabuhan kapal laut
 - Lokasi merupakan jalur lalu lintas kota
 - Adanya fasilitas jaringan pra sarana kota
- Rancangan gambar situasi yang dapat menjelaskan tapak bangunan mall dalam hubungan dengan lingkungan dan bangunan lain disekitar site.
- Rancangan gambar site plan untuk menjelaskan hubungan ruang dalam pada bangunan dengan ruang luar pada tapak.

- Rancangan gambar denah untuk menjelaskan sirkulasi, hubungan dan besaran ruang dalam bangunan
- Rancangan gambar tampak dan perspektif interior serta eksterior untuk menjelaskan citra bangunan
- Rancangan gambar potongan yang dapat menjelaskan bahan/material dan ketinggian bangunan mulai dari dasar bangunan
- Rancangan gambar Axonometri bangunan beserta site untuk menjelaskan bentuk fasade bangunan
- Rancangan gambar interior bangunan untuk menjelaskan kegiatan didalam bangunan
- Rancangan gambar detail arsitektural untuk menjelaskan citra dan secara rinci bahan dan ornamen bangunan yang digunakan.

1.4 Kasifikasi pusat perbelanjaan

a. Berdasarkan skala pelayanan yaitu:

1. Pusat Perbelanjaan Lokal (*Neighbourhood Center*):

Jangkauan pelayanan antara 5.000 - 40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas areanya berkisar antara 30.000 - 100.000 sq.ft. (2.787 - 9.290 m²). Unit terbesar berupa supermarket.

2. 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). Terdiri dari department store kecil, supermarket dan toko-toko.

3. Pusat Perbelanjaan Regional (*Main Center*):

Jangkauan pelayanan antara 150.000 - 400.000 penduduk. Luas area berkisar antara 300.000 - 1.000.000 sq.ft. (27.870 - 92.990 m²). Terdiri dari Department Store, Junior Department Store dan berjenis-jenis toko. (Gruen, Victor, Shopping Town USA, The Planning of Shopping Centers, Reinhold Publishing Cooperation NY, 1960).

b. Sedangkan menurut Departemen Perdagangan RI, pusat perbelanjaan dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Pusat Perbelanjaan Primer

Fasilitas perbelanjaan yang melayani seluruh wilayah kota.

2. Pusat Perbelanjaan Sekunder

Fasilitas perbelanjaan yang melayani sebagian wilayah kota atau lingkungan.

3. Pusat Perbelanjaan Tersier

Fasilitas perbelanjaan yang melayani lingkungan perumahan.

c. Berdasarkan bentuk fisik yaitu :

1. Shopping Street :

Toko yang berderet di sepanjang sisi jalan.

2. Shopping Center :

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

3. Shopping Precinct :

Komplek pertokoan yang pada bagian depan stand (toko) menghadap ke ruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.

4. Department Store :

Merupakan suatu toko yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai yang menjual macam-macam barang termasuk pakaian. Perletakan barang-barang memiliki tata letak yang khusus yang memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses. Luas lantai berkisar antara 10.000 – 20.000 m².

5. Supermarket :

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

6. Department Store dan Supermarket :

Merupakan bentuk-bentuk perbelanjaan modern yang umum dijumpai (gabungan kedua jenis pusat perbelanjaan diatas).

7. Super Store :

Merupakan toko satu lantai yang menjual macam-macam barang kebutuhan sandang dengan sistem self service. Luasnya berkisar antara

5.000 – 7.000 m², dengan luas area penjualan minimum 2.500 m² (Ibid, hal. 21).

d. Berdasarkan kuantitas barang yang dijual yaitu :

1. Toko Grosir :

Toko yang menjual barang dalam jumlah besar atau secara partai, dimana barang-barang tersebut biasanya disimpan ditempat lain dan yang terdapat di toko hanya sebagai ontok saja.

2. Toko Eceran (Retail) :

Toko yang menjual barang dalam jumlah yang relatif lebih sedikit atau per satuan barang. Lingkup sistem eceran ini lebih luas dan fleksibel daripada grosir. Selain itu toko (retail) akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi barang yang tinggi.

1.5 Spesifikasi Umum Proyek

1.4.1. Profil Pengguna bangunan

▪ Pengguna bangunan dalam Shopping Mall dapat dibedakan atas :

a. Konsumen / Pengunjung / Pembeli

Yaitu masyarakat atau obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang, jasa dan rekreasi. Kondisi sosial ekonomi konsumen sangat mempengaruhi jumlah dan jenis kebutuhannya. Pengunjung sebagai calon konsumen menginginkan banyak pilihan barang, pelayanan dalam transaksi maupun parkir, serta menikmati suasana ruang yang kreatif.

b. Penyewa / Pedagang

Yaitu pemakai ruang dengan penyewa atau membeli dari Shopping Mall untuk digunakan sebagai tempat barang – barang dagangannya kepada konsumen.

c. Pengelola

Yaitu memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang memadai agar pedagang mau menyewa seluruh luasan yang ditawarkan.

d. Pemasok

Yaitu pengisi atau pengantar barang yang diperlukan pedagang.

1.4.2 Karakteristik Kegiatan

1.4.2.1. Jenis Kegiatan

- Jenis kegiatan yang diwadahi dalam Shopping Mall adalah sebagai berikut:
 - a. Kegiatan jual beli
 - Kegiatan penyajian barang dan penyimpanan
 - Kegiatan pelayanan jual beli
 - Kegiatan promosi
 - Kegiatan pergerakan
 - Kegiatan distribusi barang (bongkar muat)
 - b. Kegiatan pengelolaan
 - Kegiatan manajemen
 - Kegiatan operasional dan pemeliharaan
 - c. Kegiatan rekreasi
 - Kegiatan bermain
 - Kegiatan melihat – lihat.

1.4.2.2. Bentuk Kegiatan

a. Mengamati area

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

b. Memilih barang

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

c. Transaksi

Yaitu pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli pada kasir.

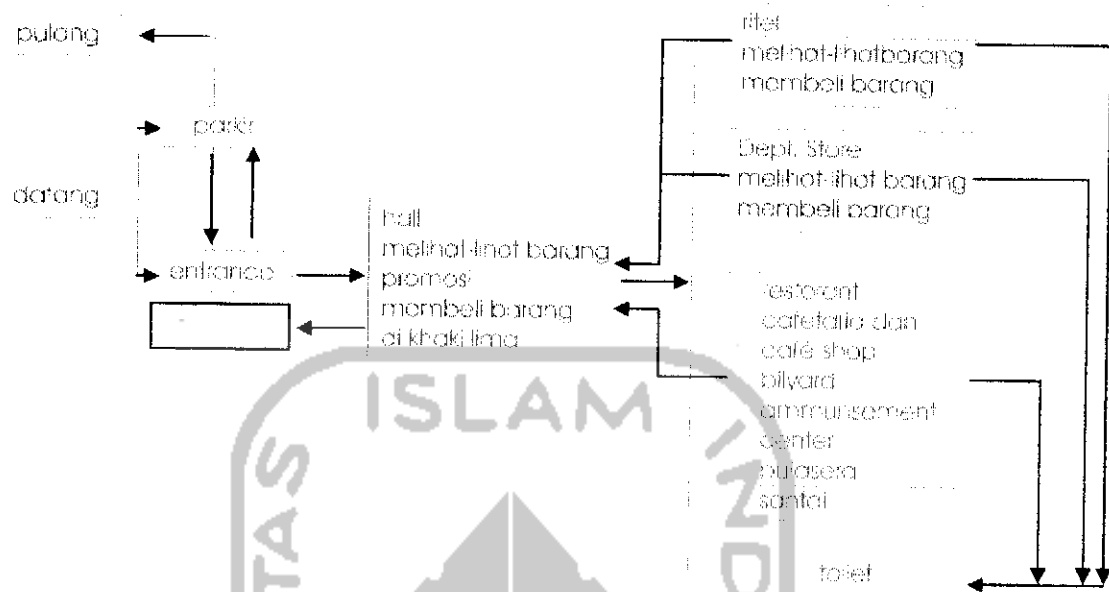
d. Rekreasi

Yaitu pengunjung dalam melakukan kegiatan berbelanja lama akan merasa lelah dan membutuhkan suasana yang lebih rekreatif oleh karena itu perlu diberikan keleluasaan gerak maupun suasana yang berbeda, misalnya sirkulasi yang baik, suasana alami, dll.

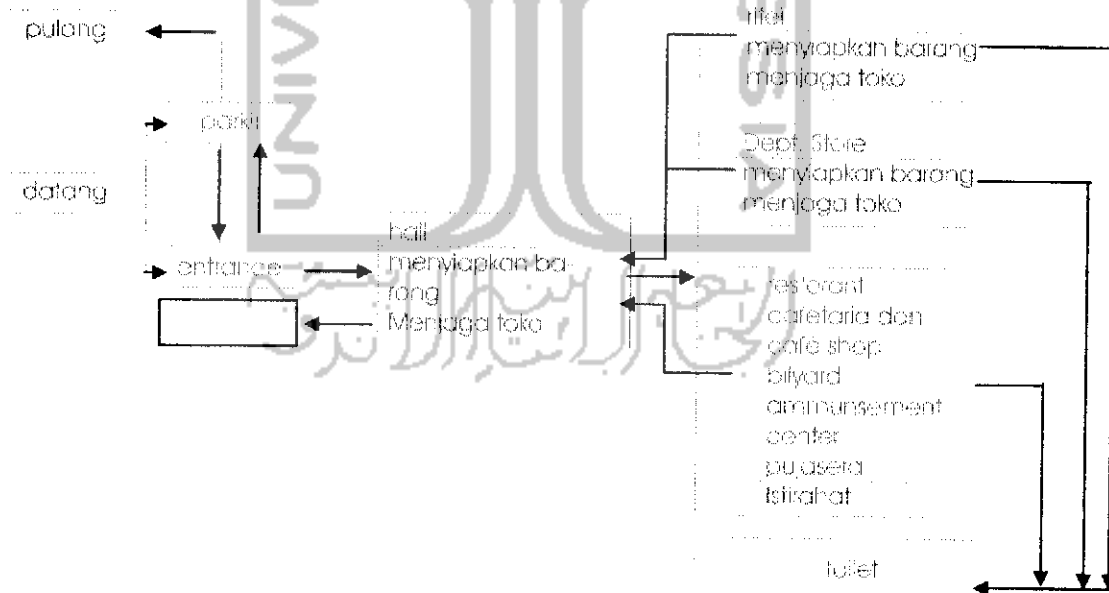


1.4.2.3. Proses Kegiatan, Rg. yang digunakan dan Struktur Organisasi

■ PENGUNJUNG



■ PEDAGANG



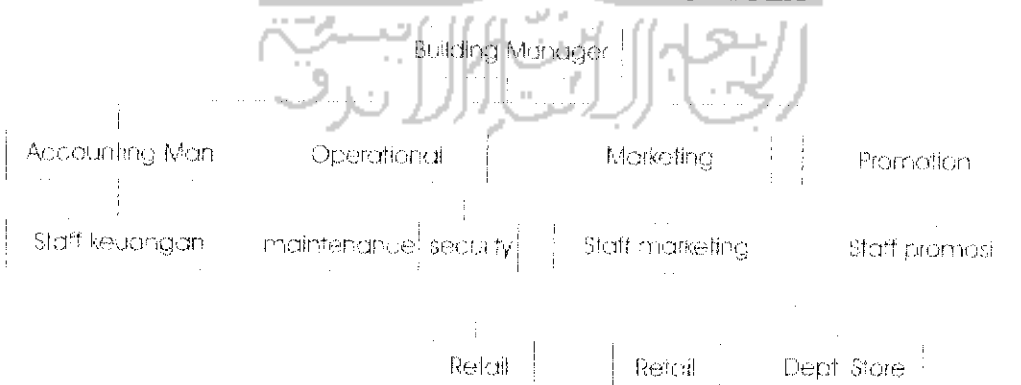
■ ENGELOLA



■ PEMASOK BARANG



STRUKTUR ORGANISASI PENGELOLA



1.4.2.4. Gambaran Kebutuhan Ruang dan Estimasi kapasitas ruang

Kebutuhan Luas ruang perbelanjaan berdasarkan pada kebutuhan luas perbelanjaan di Kabupaten Kotabaru sampai dengan tahun 2009 . Luas tapak keseluruhan 15.000 m² dengan KDB 80%, maka luas lantai dasar maksimum 12.000 m². Pewadahan berupa bangunan 4 lantai.

Luasan diatas baru merupakan luasan secara global sarana perbelanjaan yang didasarkan atas kebutuhan sarana perbelanjaan Kab. Kotabaru. Berikut ini gambaran kebutuhan ruang dan perhitungan sederhana untuk mendapatkan luas lantai kegiatan dan estimasi kapasitas ruang dengan cara menerapkan standart kegiatan dan perkiraan luas. (Perhitungan lihat pada lampiran 4).

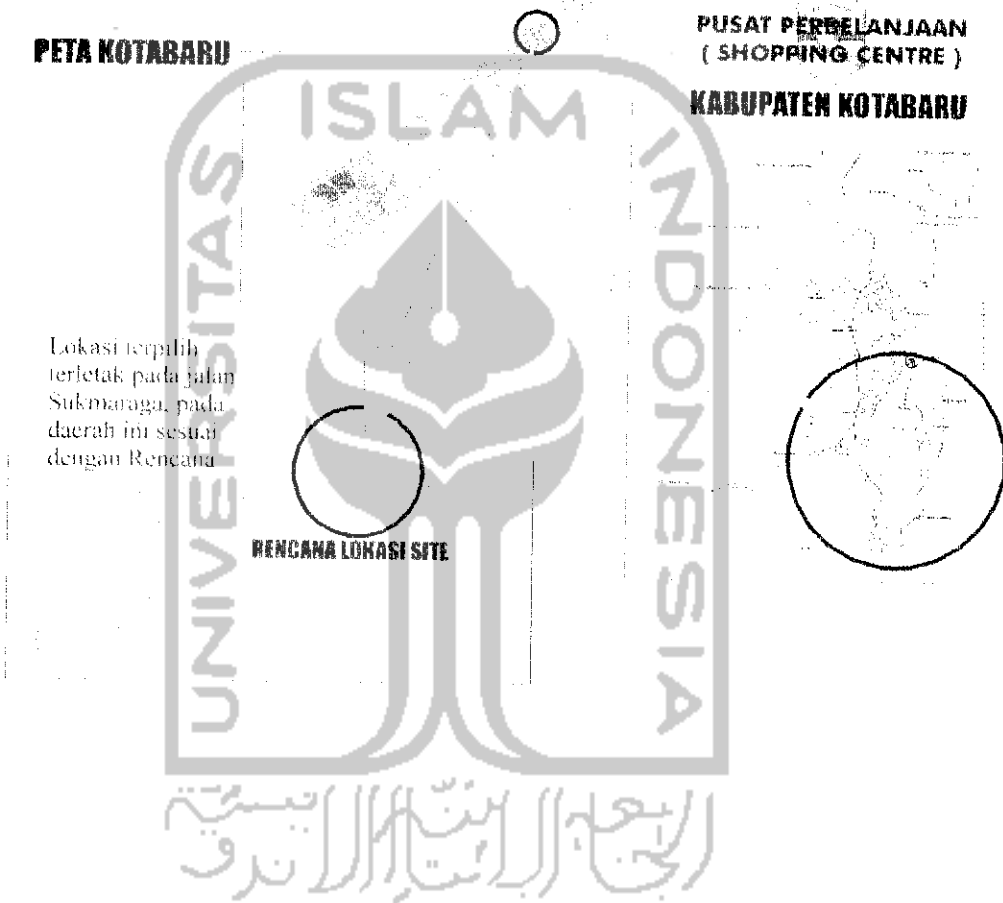
➤ **GAMBARAN KEBUTUHAN dan BESARAN RUANG**

- **Kegiatan Jual-beli**
 - **Pertokoan**
 - Unit Pertokoan
 - Gudang
 - Service
 - Sirkulasi
 - **Magnet**
 - **Supermarket**
 - Unit Pertokoan
 - Gudang
 - Rg. Karyawan
 - Sirkulasi
- **Kegiatan Rekreasi**
 - **Restoran**
 - Rg. Makan
 - Rg. Dapur
 - Gudang
 - Rg. Karyawan
 - Service
 - Sirkulasi
 - **Cafeteria dan Coffe Shop**
 - Rg. Makan
 - Rg. Dapur
 - Gudang
 - Rg. Karyawan
 - Service
 - Sirkulasi

- **Pujasera**
 - Rg. Makan
 - Rg. Dapur
 - Gudang
 - Rg. Karyawan
 - Service
 - Sirkulasi
- **Amusement Centre**
 - Rg. Bermain anak
 - Rg. Bermain ketangkasan
 - Rg. Administrasi
 - Gudang
 - Sirkulasi
- **Bilyard Centre**
 - Rg. Bermain
 - Rg. Pengelola
 - Rg. Administrasi
 - Rg. Cafetaria
 - Service
- **Kegiatan Pengelola**
 - Rg. Direksi
 - Rg. Administrasi
 - Rg. Tunggu
 - Sirkulasi
 - Service
- **Kelompok Pendukung**
 - Rg. Parkir Mobil
 - Rg. Parkir Motor
 - Luas Kantong ParkirBecak
 - Angkutan Kota

1.4.2.5. Lokasi dan Tapak

- Lokasi terpilih terletak pada Jalan Sukmaraga. Pada daerah ini sesuai dengan Rencana Umum Tata Ruang Kota, yang berada pada pusat pengembangan kawasan perdagangan di Kab. Kotabaru. Dan berada pada jalur arteri, view yang mengarah kelaut serta dekat dengan salah satu pintu masuk ke kota Kotabaru.



- **Potensi Tapak**

- Ketersediaan Lahan
- Nilai strategi lahan dalam mendukung kegiatan pusat perbelanjaan tsb.
 - Infrastruktur sudah tersedia lengkap.
 - Access mudah.
 - View (utara site mengarah kelaut sehingga menjadi salah satu daya tarik pengunjung)
- Lokasi site terletak dikawasan pusat perdagangan.



Photo Akses jalan menuju lahan site



Photo site terletak pada pusat daerah komersial/perdagangan

- **Kendala Tapak**

- Tidak teraturnya masalah parkir disekitar lahan/tapak.
- Lahan sudah terbentuk, maksudnya lahan sudah tidak mempunyai kontur, karena tapak untuk bangunan pusat perbelanjaan ini dulunya bekas terminal.



Photo Lokasi site

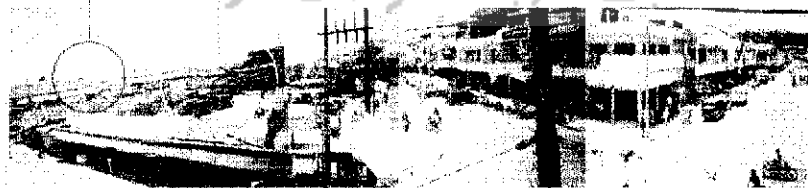


Photo Lokasi site berada pada kawasan perdagangan

1.4.2.6. Dasar-dasar Pemilihan Site Dalam mendukung konsep Landmark

Dasar-dasar pemilihan lokasi dapat ditinjau berdasarkan pada pertimbangan:

1. Aspek Fungsi

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

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

2. Aspek Teknis

Tinjauan yang bersifat teknis terhadap lokasi antara lain:

- Lokasi harus dipertimbangkan adanya fasilitas jaringan pra sarana kota
- Lokasi terletak pada wilayah pengembangan yang berdasarkan pada rencana penggunaan lahan sesuai dengan RUTRK
- Luasan site dengan pertimbangan adanya kemungkinan pengembangan.
- Luasan site yang mencukupi dengan building coverage 70%-90%.

3. Aspek Komersial

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

4. Segi Akseibilitas

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

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

5. Segi Atraktifitas

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

- Lokasi merupakan jalur lalu lintas kota

- Lokasi harus strategis, ekonomis, atraktif, dan komunikatif terhadap daerah yang akan dilayani.
- Lokasi disekitar titik simpul antara daerah yang dilayani.

6. Segi Inter relasi kegiatan

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

7. Lingkup Pelayanan

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

1.5 Strategi Perancangan

1.5.1. Cara Pendekatan

- **Pengumpulan Data**

1. Data Skunder

- Mengamati keadaan eksisting yang ada pada site sekarang yang meliputi pengamatan bentuk site, luas site, bangunan sekitar site dan aktifitas sekitar site.
- Survei lapangan pada Shopping Mall mengenai profil pengguna, karakteristik kegiatan yang dilakukan, bentuk dan besaran ruang serta fasilitas yang mendukung didalam maupun diluar bangunan.

2. Data Skunder

- Studi Literatur
- Data-data dari standart ruang yang ada
- Data-data mengenai kebutuhan ruang serta fasulitas yang diperlukan
- Melakukan studi banding melalui buku, internet dan media lainnya
- Mendapatkan data – data dari pihak terkait, seperti data
 - RUTRK yaitu buku yang berisi tentang rencana – rencana pemerintah dalam usaha pengembangan kota.

- PDRB yaitu buku yang berisi tentang pertumbuhan sektoral.
- Kependudukan Yaitu mengenai masalah laju pertumbuhan penduduk.
- Melakukan analisis data yang berkaitan dengan Shopping Mall dimulai dengan tata ruang, besaran ruang, standart ruang, kapasitas ruang kemudian menyimpulkan dengan asumsi jumlah penduduk untuk 10 tahun mendatang.
- Melakukan Analisis data dan studi literatur yang berkaitan dengan landmark yaitu tentang pengertian dan karakteristik landmark sehingga dapat gambaran penampilan bangunan shopping mall sebagai landmark.
- **Transformasi Desain**
 - Melakukan penganalisisan data yang berkaitan dengan SHOPPING MALL dimulai dengan tata ruang, besaran ruang, hubungan ruang, bentuk ruang, bentuk bangunan, citra bangunan, menyimpulkan dengan asumsi pengunjung SHOPPING MALL untuk 10 tahun mendatang.
 - Melakukan Transformasi desain dengan melihat dari analisis data, studi kasus dan asumsi-asumsi yang hasilnya berupa sketsa-sketsa gagasan.
- **Usulan desain**

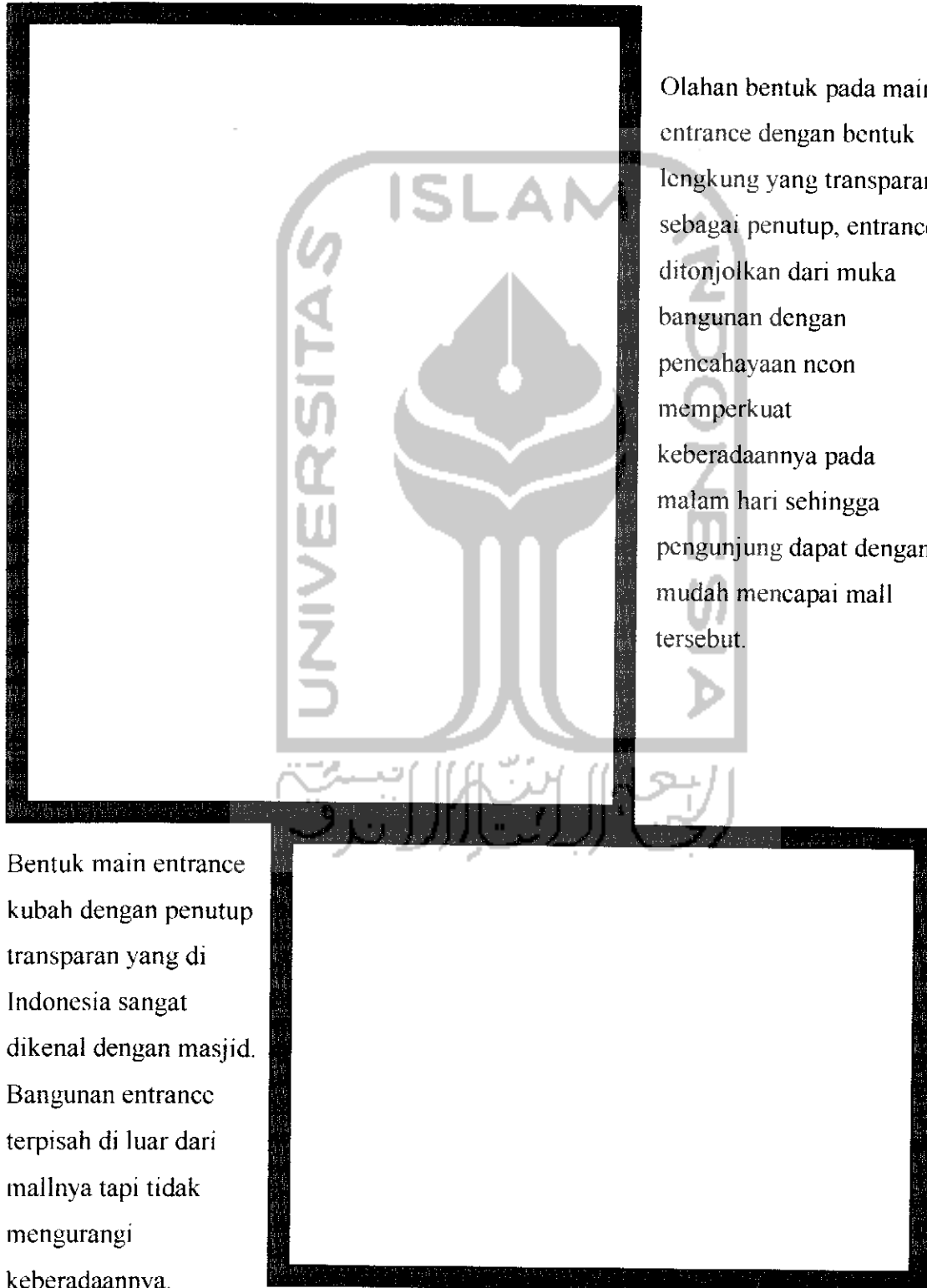
Usulan desain ini dapat berupa gambar rancangan yang antara lain adalah :

 - Site plan
 - Situasi
 - Denah
 - Tampak
 - Potongan
 - Perspektif ruang dalam dan ruang luar
 - Detail-detail

gambar-gambar rancangan ini di desain berdasarkan penekanan pada bangunan komersial modern sebagai landmark dikawasan komersial yaitu shopping mall.

1.5.2. Studi Kasus

- Bentuk sebagai citra sangat erat kaitannya dengan skala manusia. Selanjutnya diusahakan untuk mendapatkan kesenangan fisik dan non fisik dari bentuk itu sendiri. Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai unsur garis, lapisan, volume, tekstur dan warna.

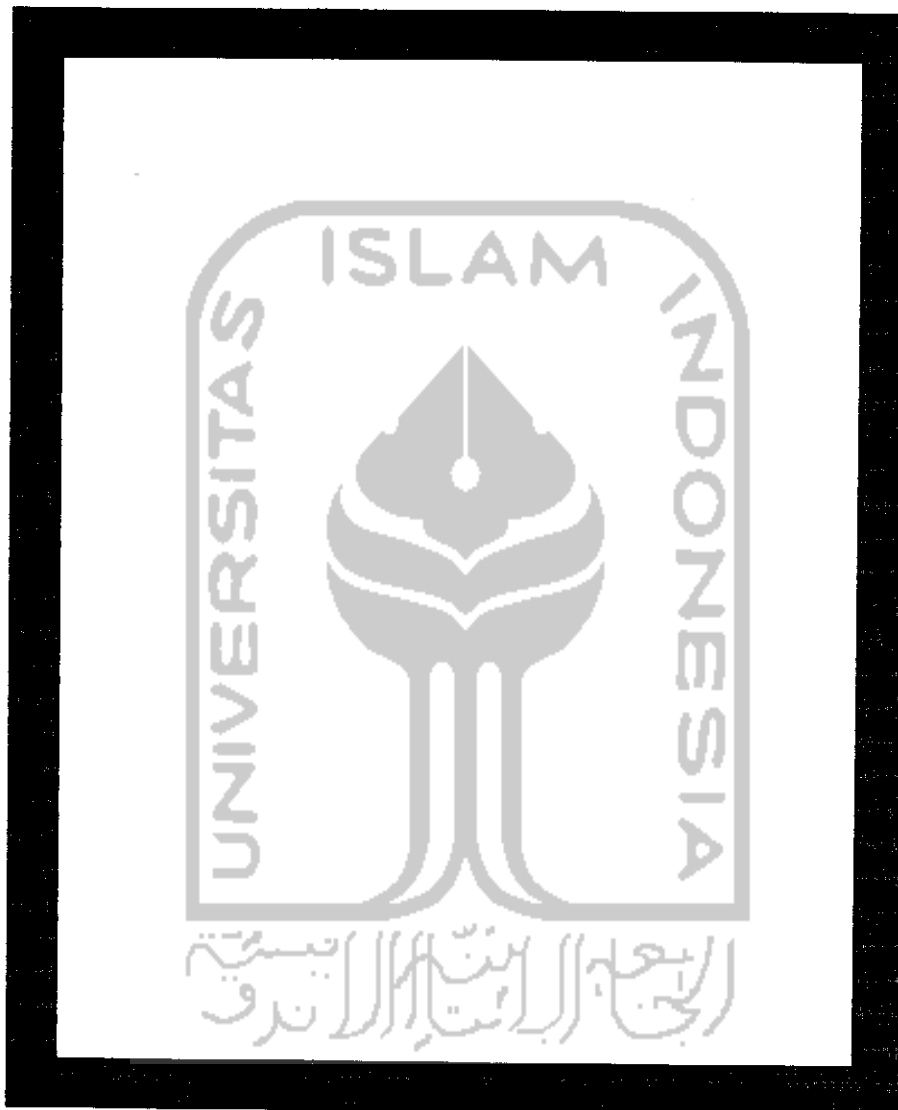


- Citra sebagai bahasa bangunan yang mengkomunikasikan jiwa bangunan yang bisa ditangkap panca indra manusia, hal ini dimanifestasikan oleh tampilan visual bangunan. Citra memberi kerangka komunikasi berdasarkan pengalaman bersama dan perasaan terhadap lingkungan

Citra regional New England yang khas sekilas mungkin lebih mirip dengan bentuk bangunan Timur Tengah terinspirasi dengan baik pada bangunan tersebut. Permukaan kasar menggunakan bahan batu dengan kombinasi warna memperkuat citra komersil yang serba mencolok

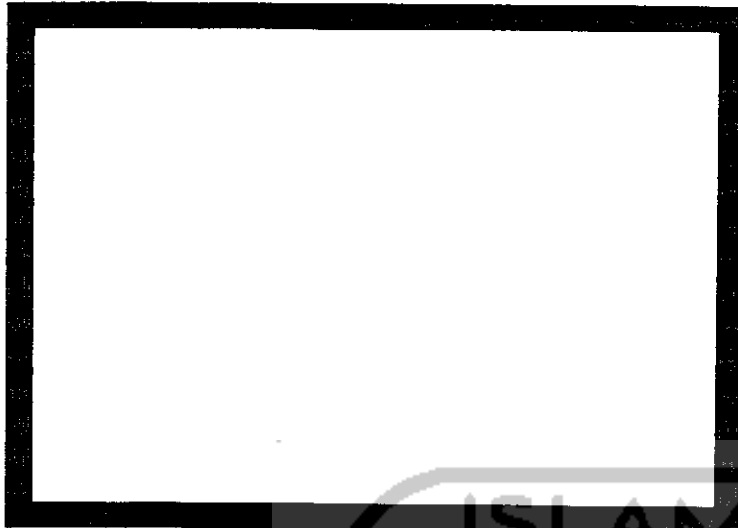
**Festival at Hyannis,
New England
(sumber: Rathbun,Davis,
P : 28 – 31)**

- Ekspresi adalah kombinasi unsur-unsur bentuk (garis, lapisan, volume, tekstur dan warna). Unsur pada bangunan selain hanya berguna, tetapi menunjuk budaya manusia sebagai penghuninya : unsur citra



Chadstone Shopping Centre Stage 5, Australia

Penggunaan skylight dengan struktur rangka baja yang sangat teknologis menutupi bagian ruangan selain outlet merupakan bentuk yang ekspresif dan mendominasi bangunan tersebut, Skylight menjadi ciri yang khas.



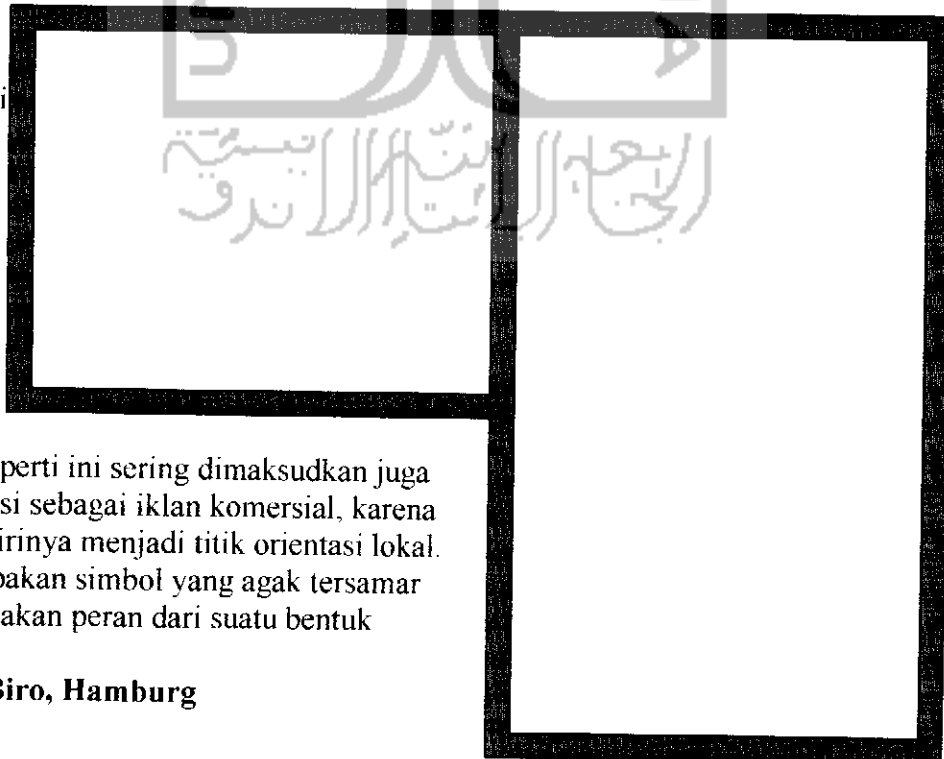
Bangunan perbelanjaan ini sangat ekspresif dengan permainan garis, volume, dan entrance menonjol, tidak banyak menggunakan bidang transparan pada fasadenya sehingga citra yang dapat ditangkap cenderung pabrik

Uptown District, San Diego

- Citra sebagai simbol. Sebuah bangunan menyajikan diri sebagai simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (*universal validity*). Para arsitek menggunakan bentuk simbol untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercerita-nya.

Dalam konstruksi bangunan ini pemikul utama memanfaatkan efisiensi para bola yang hemat material. Biro dengan konstruksi

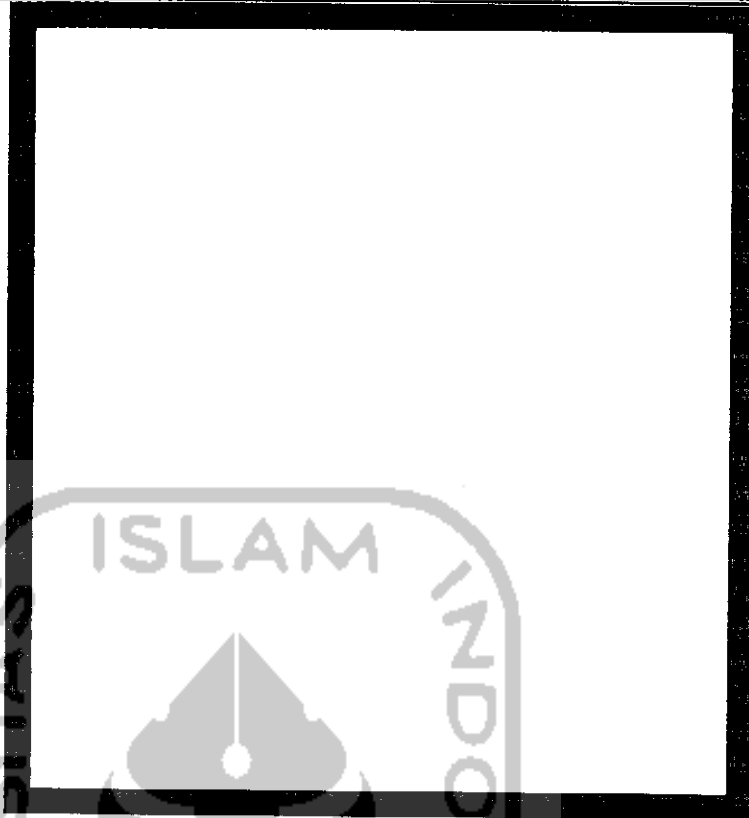
mencolok seperti ini sering dimaksudkan juga agar berfungsi sebagai iklan komersial, karena dengan sendirinya menjadi titik orientasi lokal. Disini merupakan simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk



Bangunan Biro, Hamburg

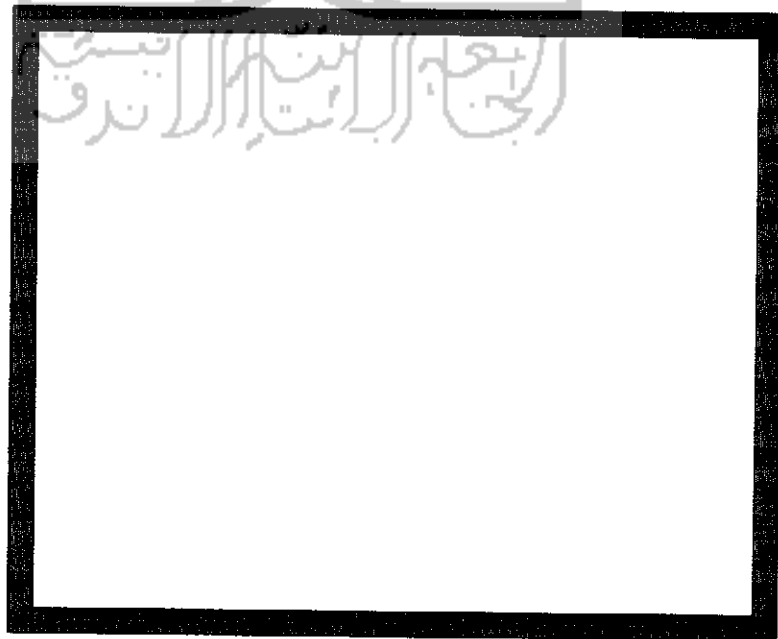
Arden Fair Mall adalah pusat perbelanjaan tetapi pada sebuah bangunan nama di citra-kan seperti sebuah pabrik dengan 4 cerobong asap yang mengitari bentuk limasan. Hal tersebut dimaksudkan sebagai iklan komersil agar orang lebih terkesan dengan sesuatu yang berbeda dari semestinya

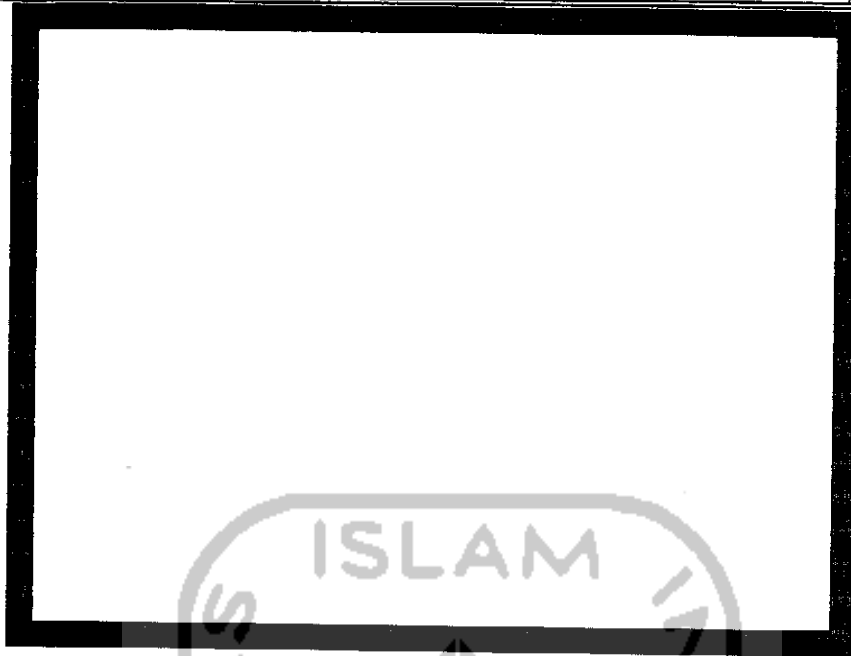
**Arden Fair Mall,
Chicago**



- Jati diri kebudayaan suatu bangsa dapat diwujudkan melalui permasalahan-permasalahan dasar baik teknis, komfort, maupun pen-citra-an wujud. Arsitek dalam arti sebenarnya selalu berakar pada jati diri orang maupun nasional yang memperoleh citra-nya secara konsisten dengan penuh makna.

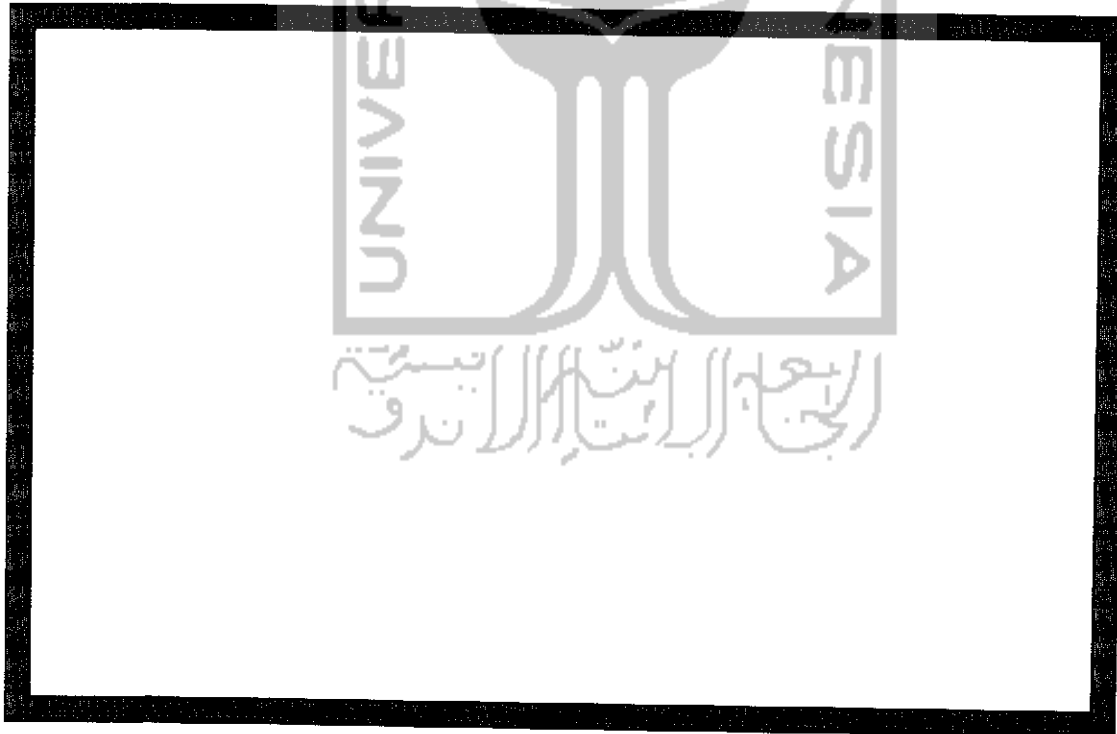
Gambar disamping adalah sebuah koridor yang menghubungkan ruang-ruang dalam Eaton Centre yang mempunyai kemiripan karakter dengan Pusat Pampidou (gambar berikutnya) **Eaton Centre Metrotown**





Terowongan – terowongan hubungan antar ruang yang men-
citra-kan dunia angkasa raya hari depan

- Citra juga dapat timbul dari olahan permukaan seperti olahan bukaan (jendela, pintu, ventilasi, dll), tekstur, dan olahan warna.



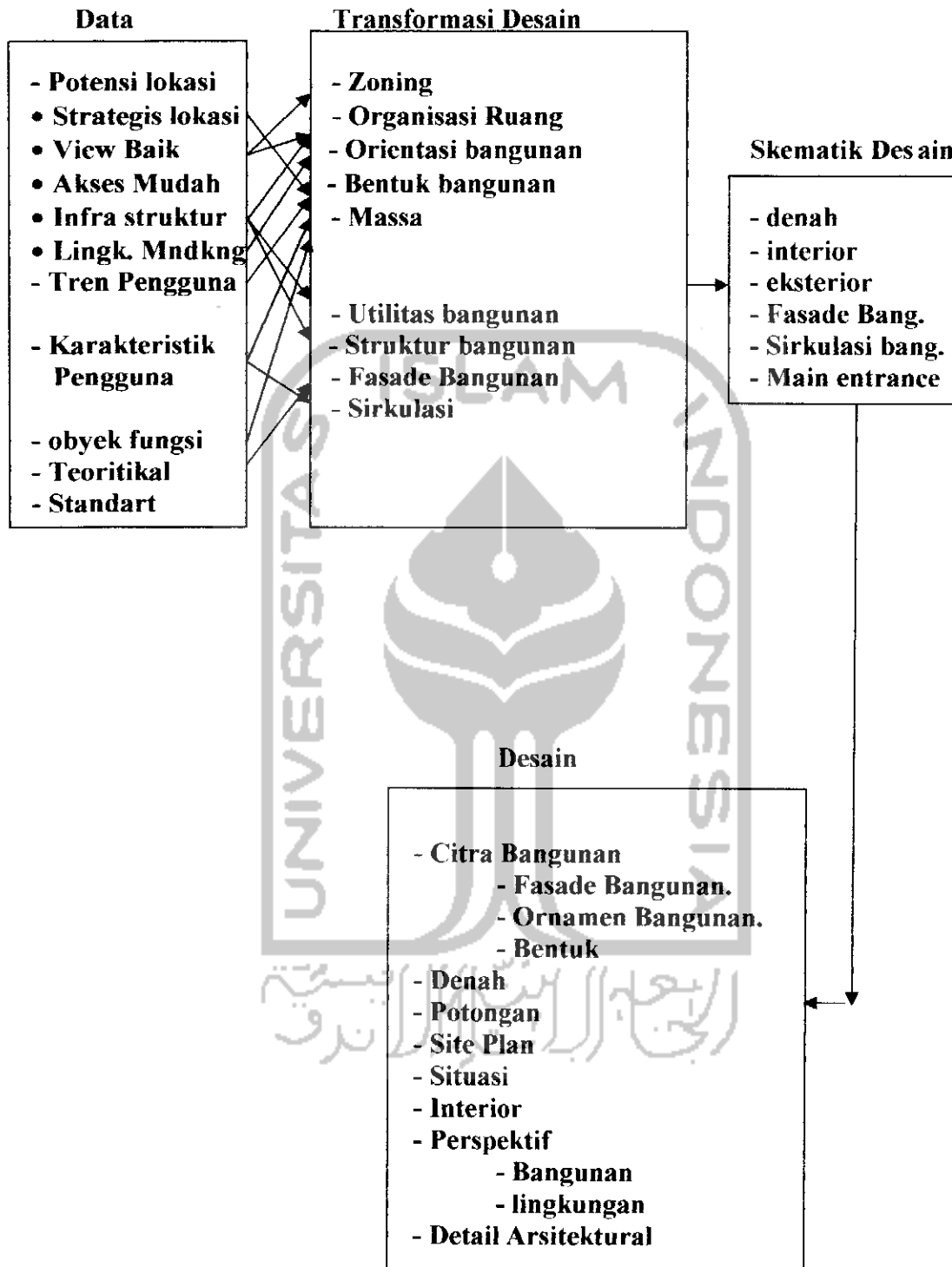
Honey Greek Mall, Chicago

Pengolahan permukaan yang teliti dengan detail-detail yang menarik, penggunaan bahan bangunan yang beragam, pengolahan bentuk yang kreatif, dan penggunaan warna cerah telah menciptakan visual bentuk yang indah.

- Komposisi tanpa keaneka ragaman dapat ber0citra monotonitas dan kebosanan, keanekaragaman tanpa menimbulkan citra awut-awutan. Prinsip-prinsip aturan berikut tampak sebagai alat visual yang memungkinkan bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang bermacam-macam dari sebuah bangunan bersama-sama ada secara konsep dan persepsi di dalam suatu kesatuan yang utuh. Prinsip-prinsip komposisi itu adalah Sumbu, Simetri, Hirarki, Irama/Pengulangan, Datum dan Transformasi.



1.5.3. Skenario Kajian Pemecahan aspek Permasalahan



BAB II

Kesimpulan

I. Fungsi

- Sebagai fasilitas perbelanjaan baru pada kawasan komersial kotabaru
- Sebagai pusat perbelanjaan yang bercitra modern
- Sebagai shopping mall yang rekreatif
- sebagai pembentuk identitas fungsional kawasan komersial pada pusat kota
- Sebagai pusat informasi perdagangan
- Sebagai landmark pada kawasan komersial

II. Teknis

- Penggunaan material yang dapat menjadi elemen yang menentukan pembentukan bangunan terutama pada fasade bangunan
- Penggunaan struktur baja yang sangat teknologis dapat menjadi bentuk yang dapat menjadi ciri khas dan sebagai salah satu daya tarik pasar
- Konstruksi mencolok dimaksudkan agar berfungsi sebagai iklan komersial
- Adanya kemudahan dalam pencapaian ke lokasi akan berpengaruh terhadap jumlah pengunjung yang datang. Hal ini berkaitan dengan penentuan lokasi yang mendukung terhadap adanya shopping mall.
- Tata ruang dan kegiatan ini menyangkut dengan macam kegiatan, kebutuhan ruang, zoning di dalam dan diluar bangunan, serta sirkulasi didalam dan diluar bangunan.
- Penggunaan bentuk dasar ruang dengan bentuk segi empat akan memudahkan dalam penggunaan ruang sehingga ruang yang digunakan menjadi efisien.

III. Estetika

- Tampak yang mencerminkan bangunan yang modern

- Clarity (jelas), desain menjelaskan kualitas bangunan secara jelas dan cepat
- Boldness (mencolok), desain mempunyai perbedaan yang atraktif dengan latar belakang
- Intimacy (akrab), desain menampilkan keramahan dan mengundang pengunjung
- Olahan bentuk pada main entrance dapat memperkuat keberadaannya sehingga pengunjung dapat dengan mudah mencaoi mall tsb
- Citra juga dapat muncul dari olahan permukaan seperti olahan bukaan (jendela, pintu, ventilasi dan lain-lain), tekstur dan olahan warna
- Kombinasi unsur-unsur dan bentuk (garis, lapisan, volume, tekstur dan warna) dapat menunjuk manusia sebagai penghuninya : unsur citra



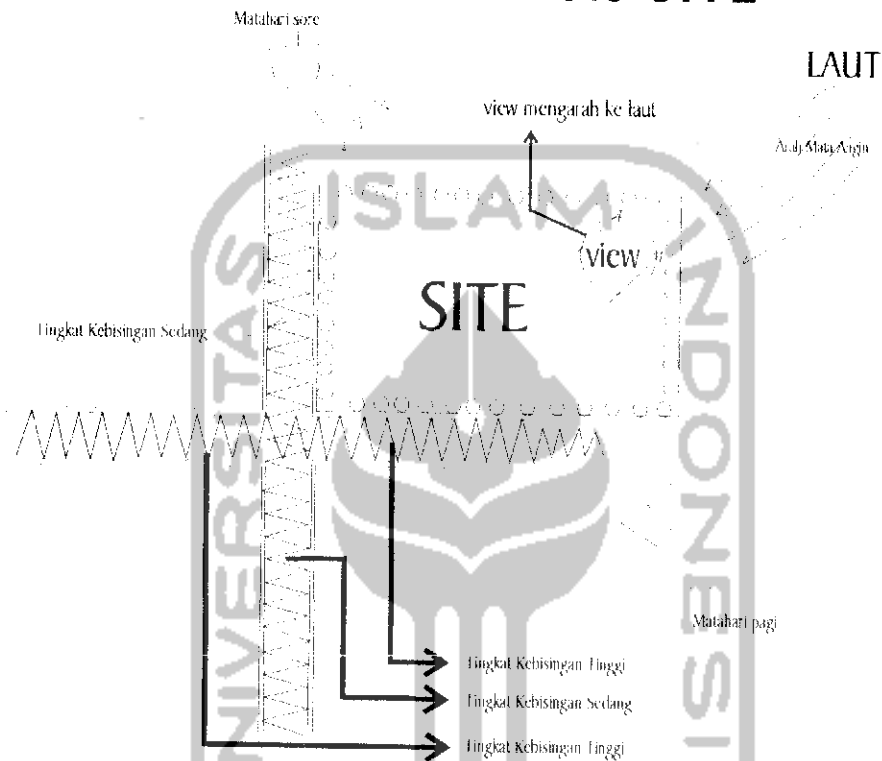
SIKIEAWATIHK IDISSALIN



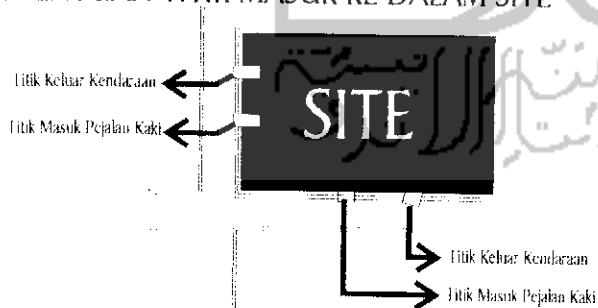
SHOPPING MALL
DI KAWASAN KOMERSIAL
KAB. KOTABARU
KALIMANTAN SELATAN

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

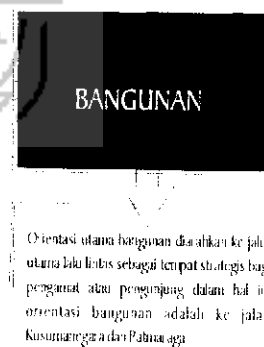
ANALISIS SITE



PENENTUAN TITIK MASUK KE DALAM SITE

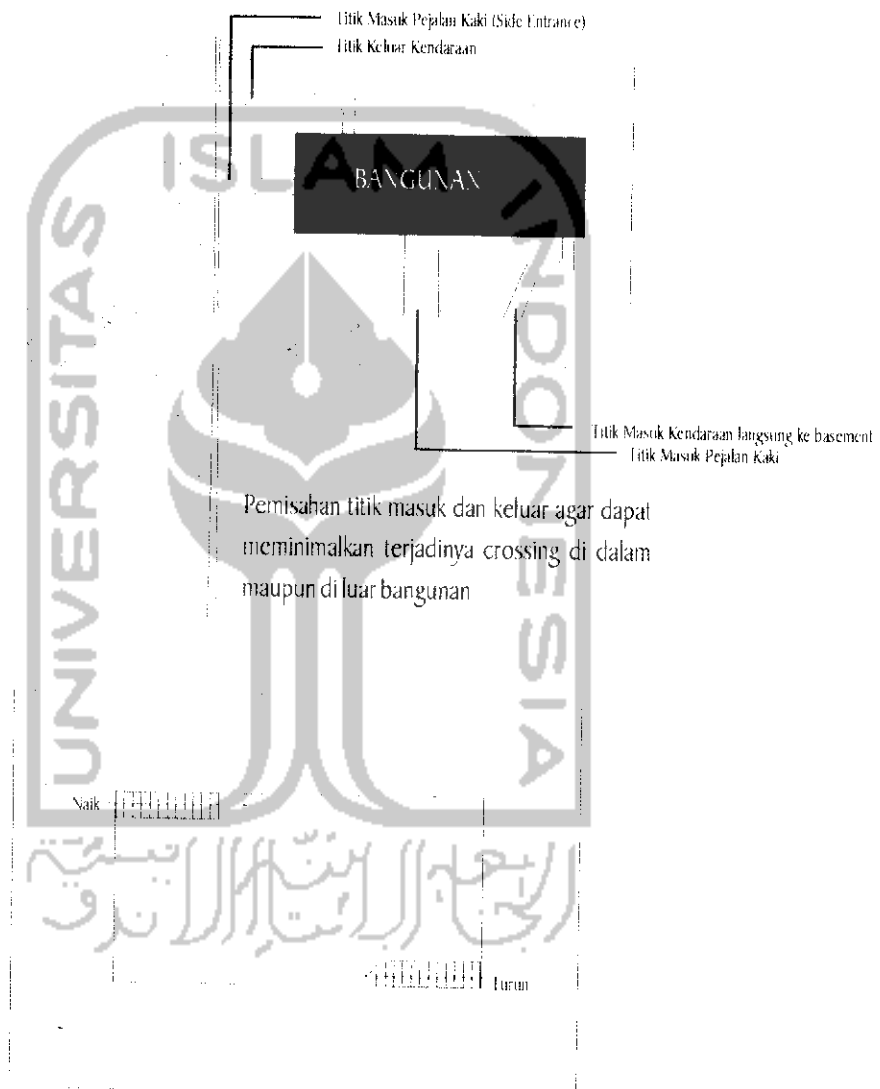


ORIENTASI BANGUNAN



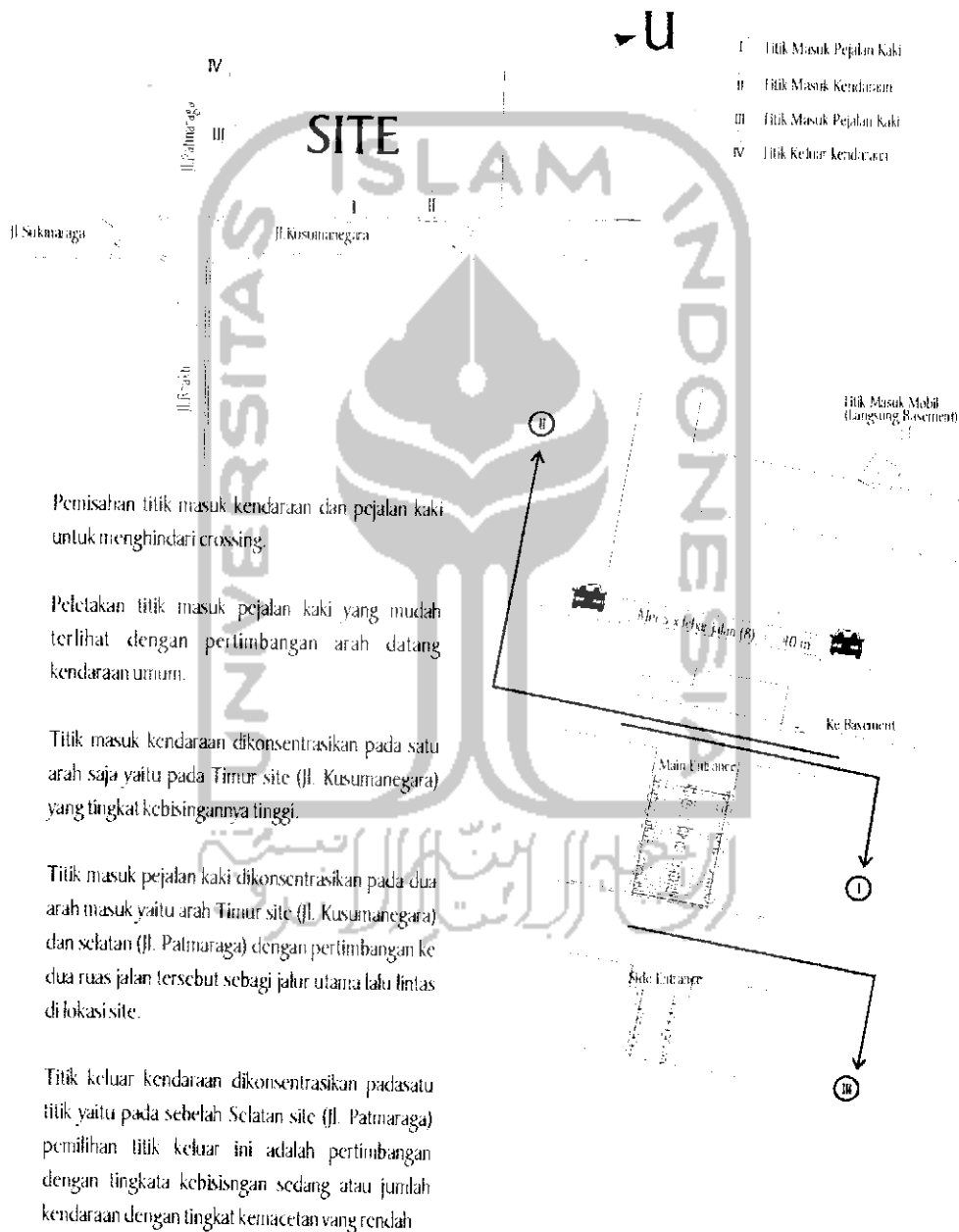
SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

➤ Sirkulasi di Luar dan di Dalam Bangunan



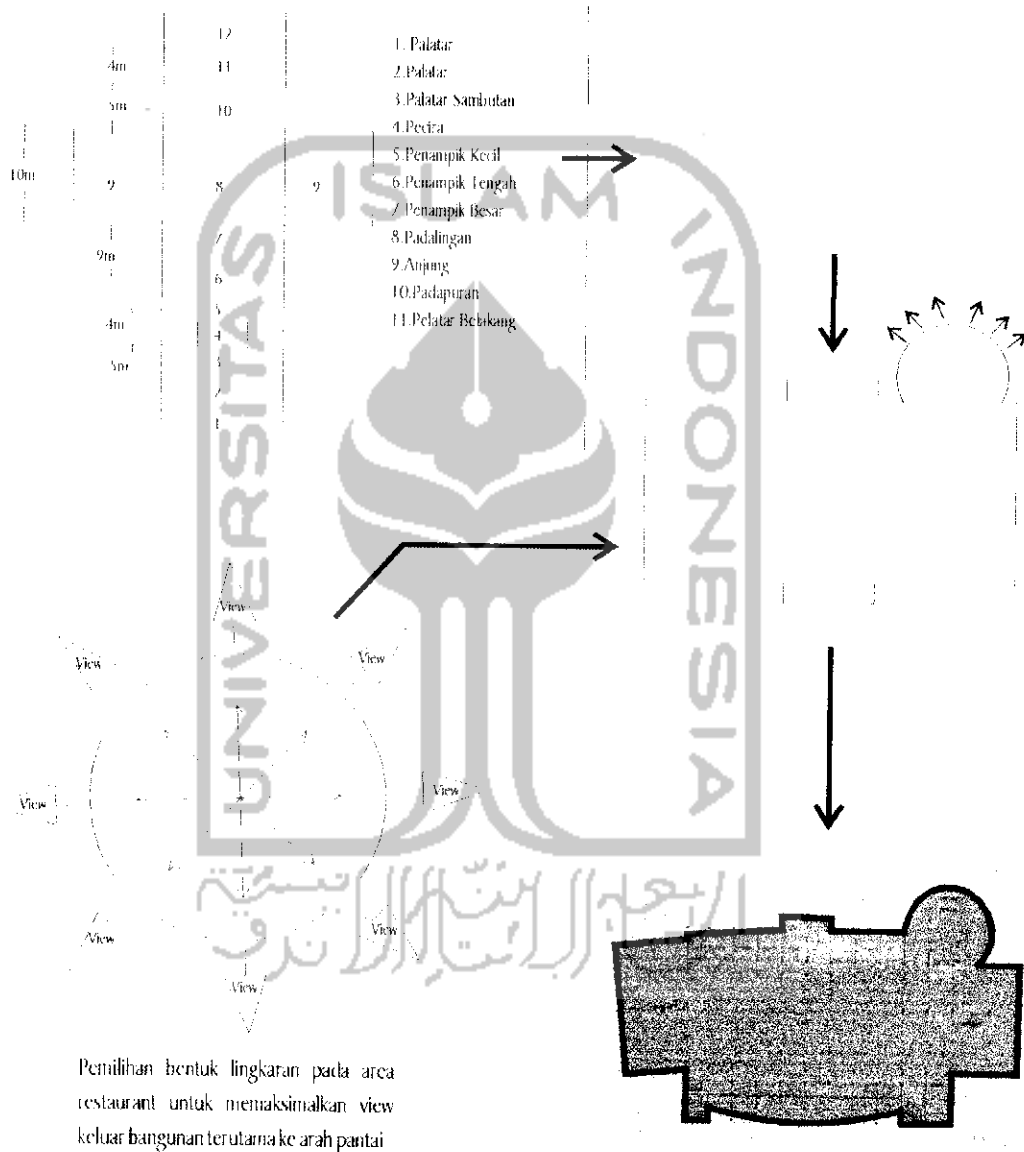
Sistem sirkulasi di dalam bangunan diterapkan sirkulasi memutar, penerapan sirkulasi memutar ini bertujuan agar setiap retail yang ada bisa terlewati oleh para pengunjung sehingga setiap retail mempunyai nilai komersial yang sama

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

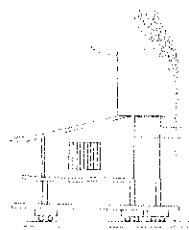


SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

➤ KONSEP DENAH

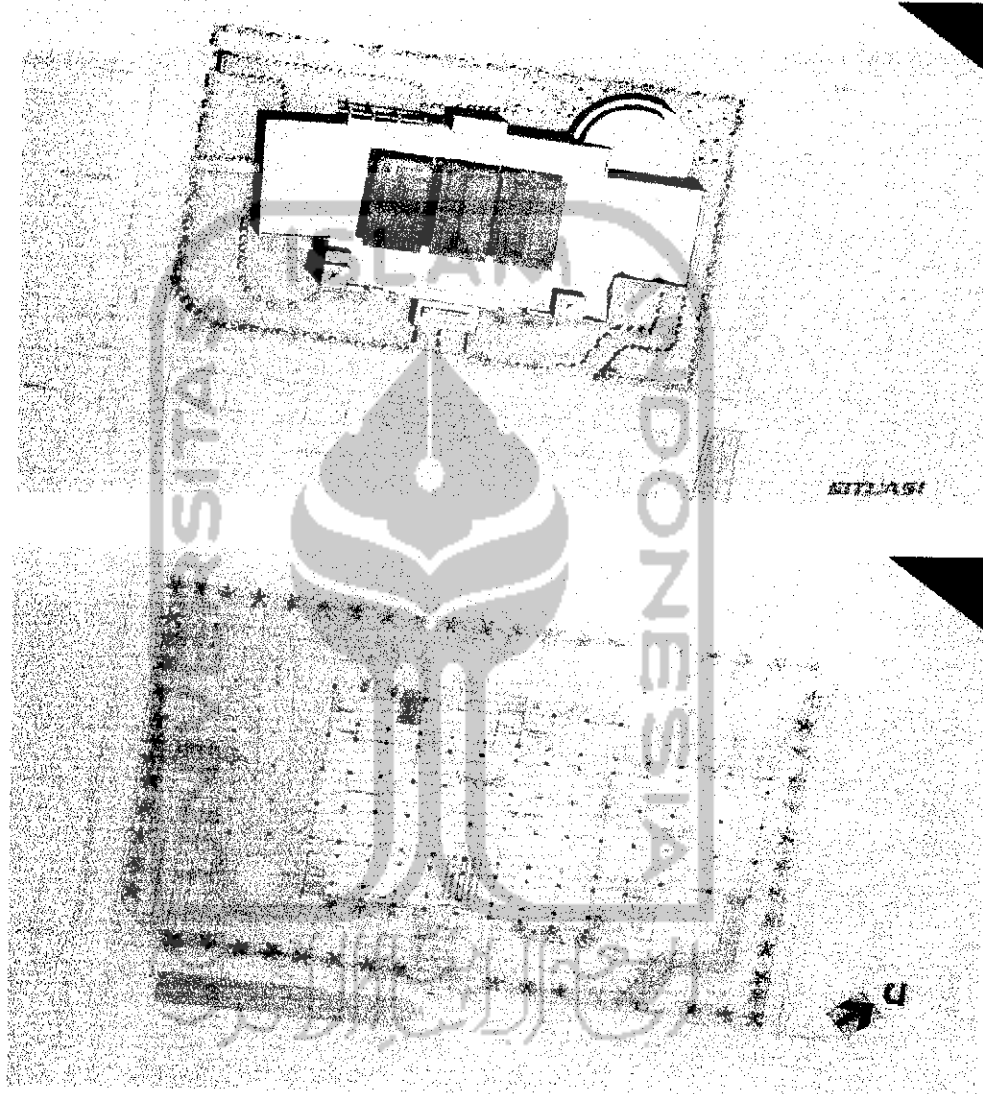


LAPORAN PENELITIAN



SHOPPING MALL
DI KAWASAN KOMERSIAL
KAB. KOTABARU
KALIMANTAN SELATAN

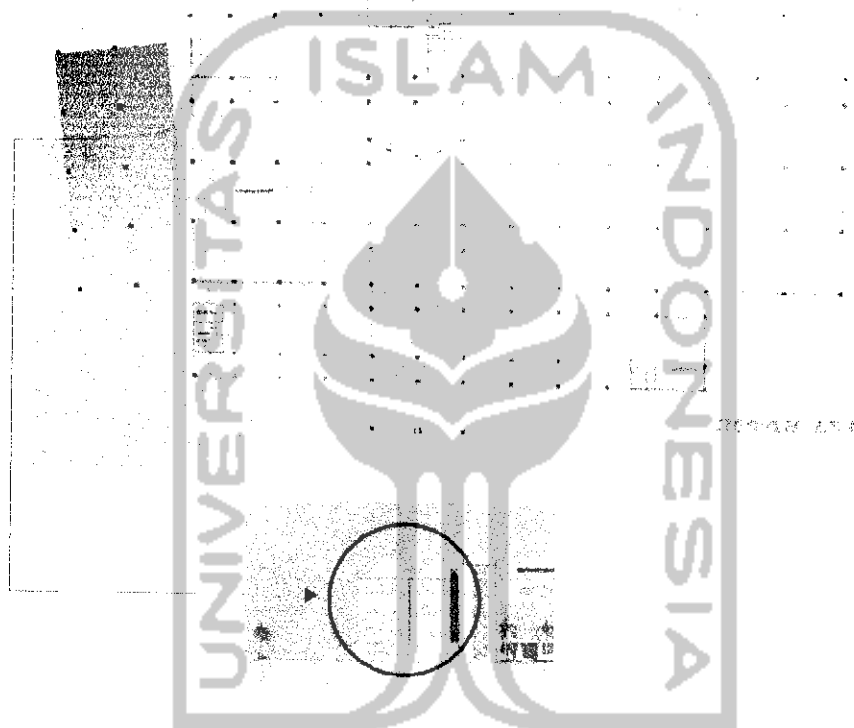
SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN



■ Vegetasi selain untuk filter sinar matahari dan angin juga sebagai buffer zone

Pertetakan vegetasi disini sebagai penahan angin dan debu agar dapat mengurangi masuk ke dalam panggung

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN



Rumah panggung Kalimantan Selatan diaplikasikan ke sebagian area denah lantai 1 yang mempunyai fungsi utama sebagai area pedagang kaki lima

Perletakan area parkir dengan konsep rumah panggung pada sisi sebelah kiri site bertujuan sebagai " Point of Interest " bagi pengunjung dari arah selatan

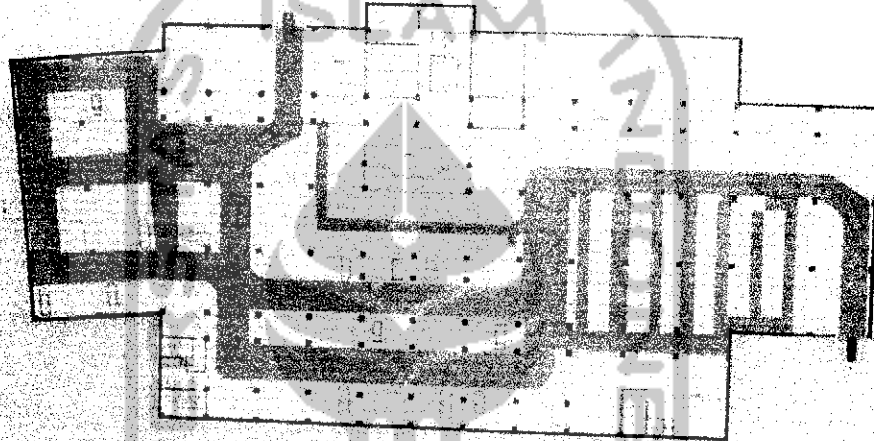
SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

Pemilihan bentuk lingkaran pada area restaurant untuk memaksimalkan view keluar bangunan terutama ke arah pantai

Perletakan retail dan magnet membentuk organisasi linier

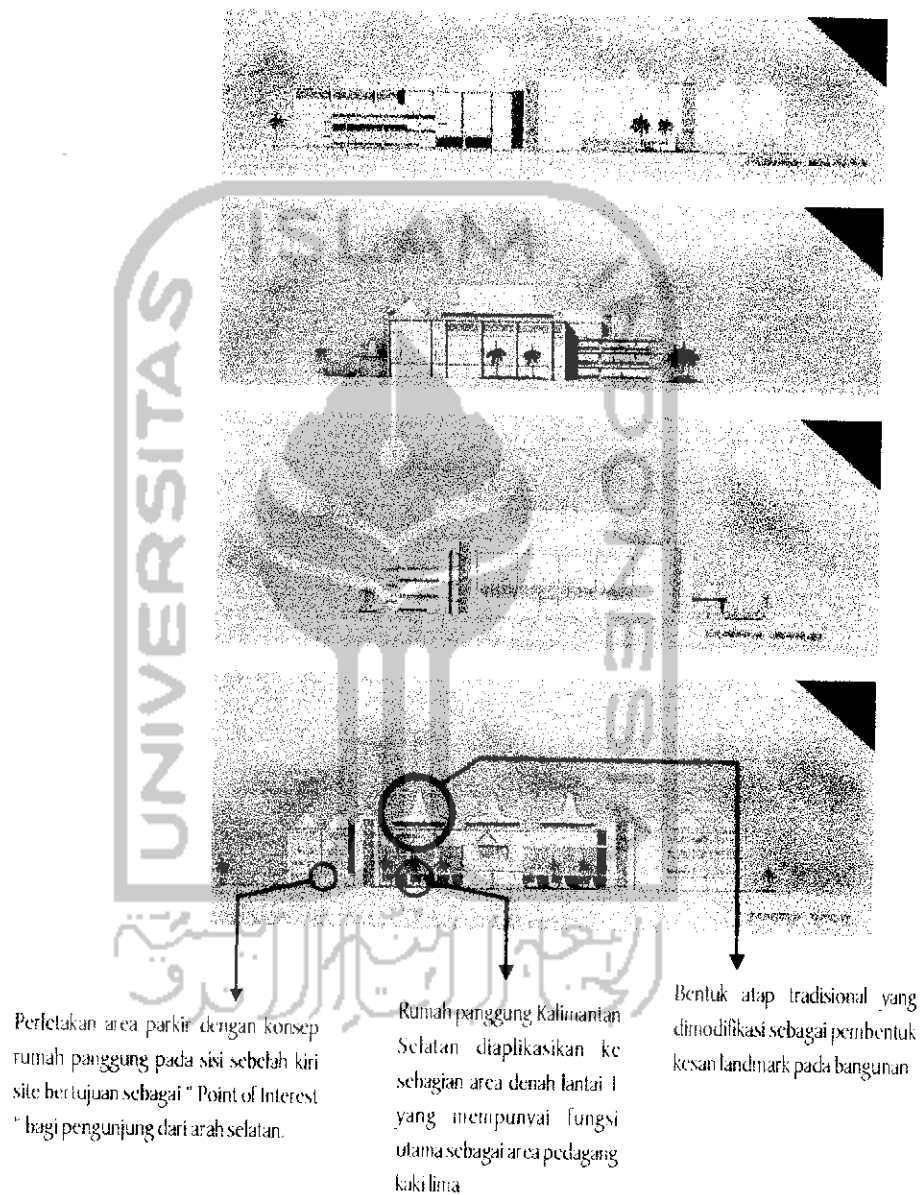
Pola sirkulasi mengikuti pola linier pada organisasi ruang retail

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

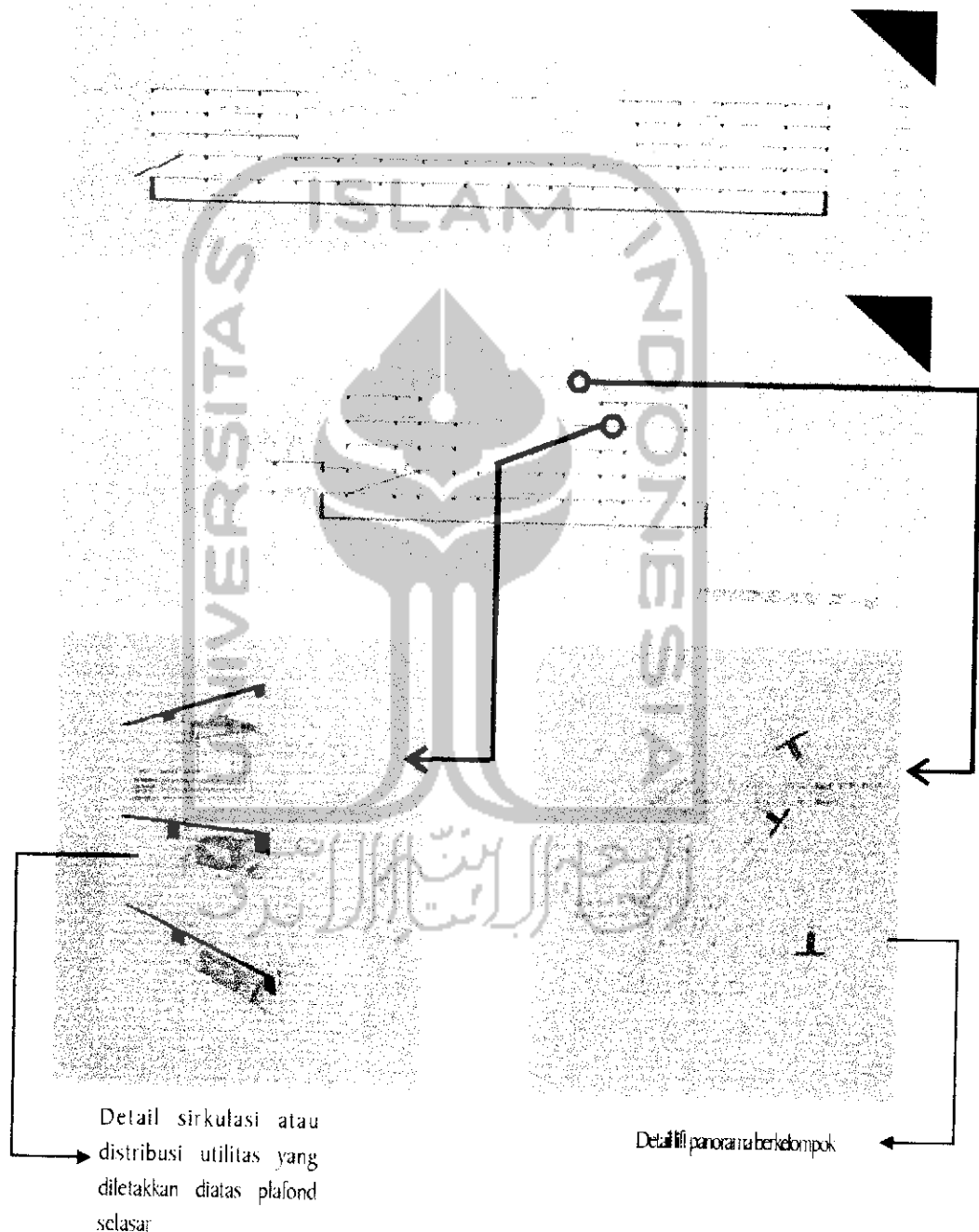


Pertetakan parkir dikonsentrasikan pada 2 area, luar dan dalam (basement). Area parkir pada basement sebagai antisipasi parkir luar yang dapat menutup fasade bangunan sebagai tampilan landmark.

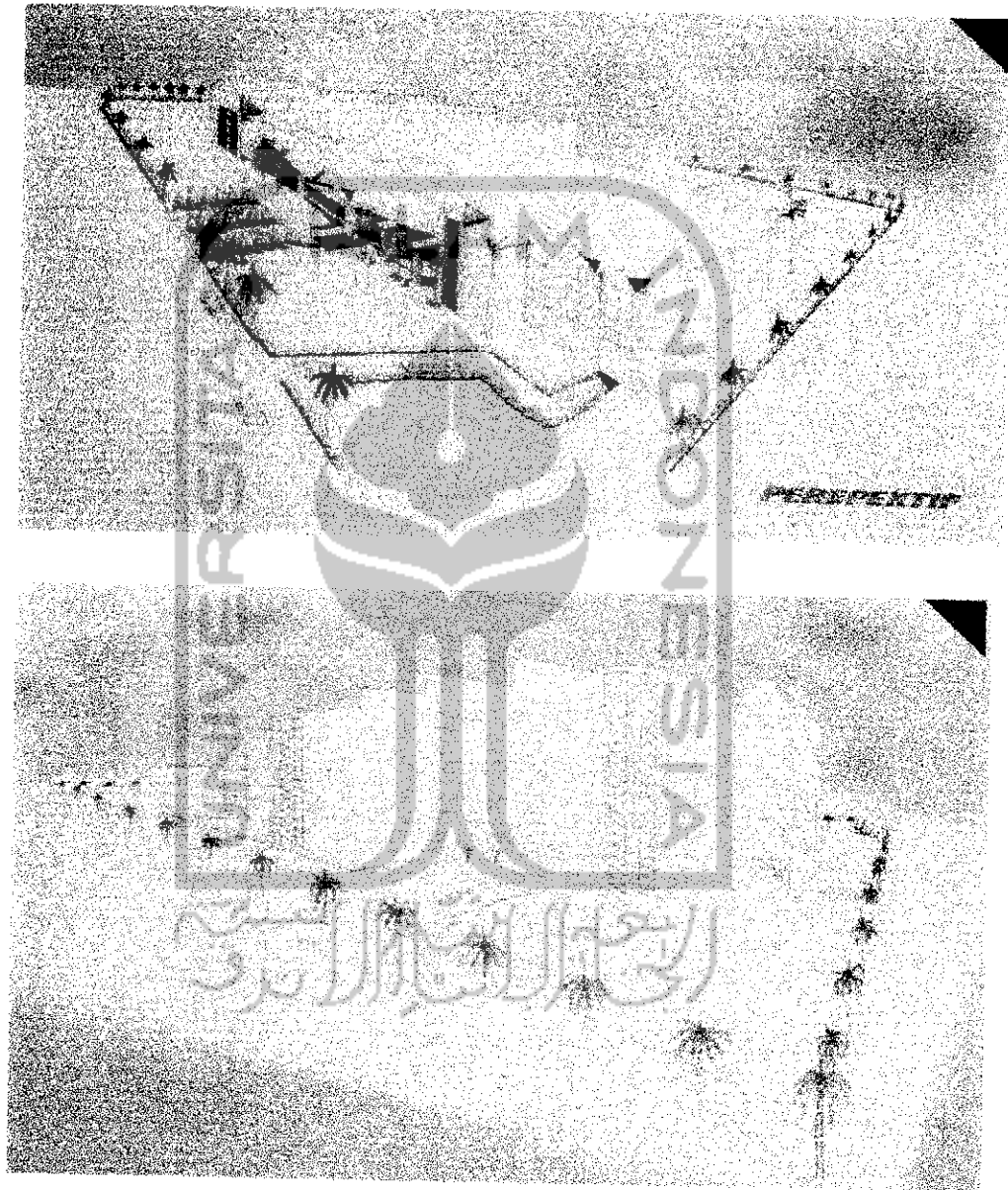
SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN



SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN



SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

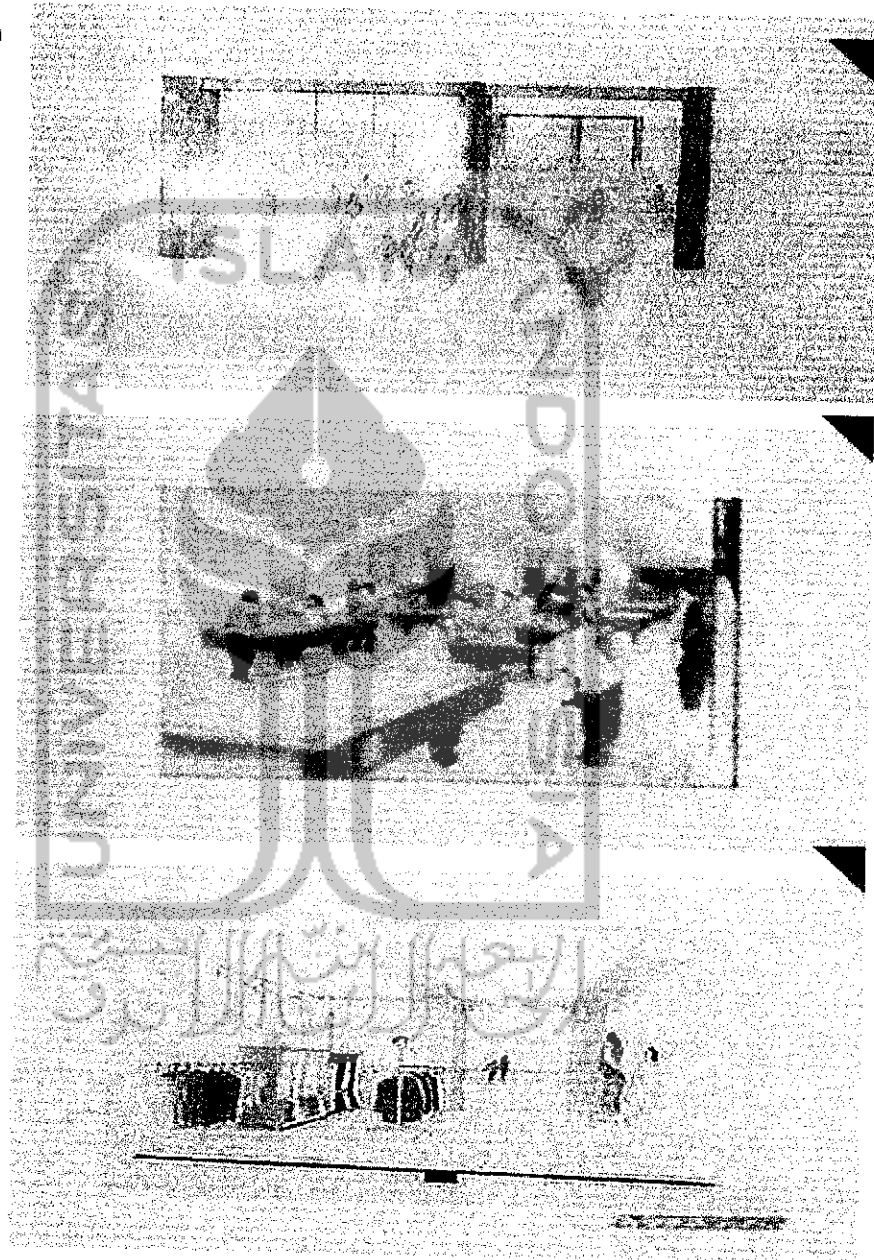


LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR
Donald Ohara Sinaga
97 512 049

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN

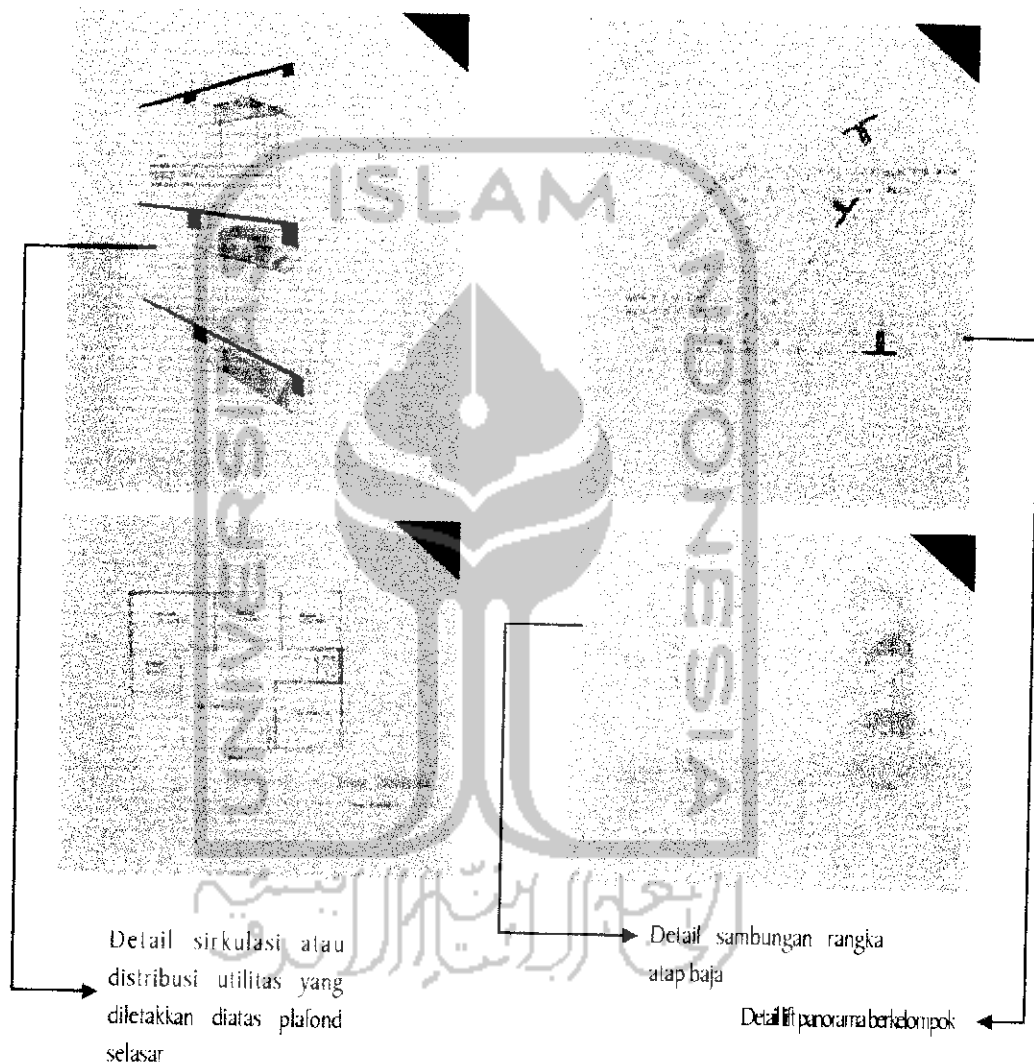
Suasana panggung atau
area pedagang kaki lima

Suasana Ruang Bilyard



LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR
Donald Ohara Sinaga
97 512 049

SHOPPING MALL DI KAWASAN KOMERSIAL KAB. KOTABARU KALIMANTAN SELATAN



LAMPIRAN 1

Perhitungan menggunakan rumus dibawah ini,

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

P_t : Jumlah Prediksi

P_o : Data Tahun Terakhir

N : Rata rata Pertumbuhan Tahunan

T : Prediksi Berapa Tahun

PROYEKSI PERTUMBUHAN PENDUDUK KOTABARU BERDASARKAN TARGET LAJU PERTUMBUHAN PERKAPITA 2002 - 2012

No	Kelurahan	Jumlah Penduduk			
		2002	2003	2005	2012
1	Kotabaru Hulu	4.460	4.662	5.092	6.700
2	Kotabaru Tengah	5.295	5534	6.045	7.953
3	Kotabaru Hilir	2.832	2.960	3.233	4.253
4	Baharu Selatan	4.531	4.735	5.171	6.803
5	Rampa	5.014	5.240	5.723	7.530
6	Baharu Utara	3.750	3.919	4.280	5.631
7	Semayap	10.461	10.933	11.919	15.682
8	Dirgahayu	8.956	9.360	10.204	13.425
9	Stagen	2.066	2.159	2.354	3.097
10	Sebatung	2.401	2.509	2.735	3.598
11	Hilir Muara	3.803	3.975	4.333	5.701
12	Tirawan	724	757	825	1.085
13	Sungai Taib	1.224	1.279	1.394	1.834
14	Sigam	949	992	1.081	1.422
15	Sarang Tiung	1.818	1.900	2.075	2.826
16	Sungup	632	660	721	982
17	Mckarpura	2.020	2.111	2.306	3.140
18	Selaru	1.394	1.457	1.591	2.167
19	Sungai Pasir	637	666	727	990
20	Maniang	859	898	980	1.335
21	Gunung Sari	1.017	1.063	1.161	1.581
22	Gunung Ulin	904	945	1.032	1.402
23	Gedambaran	1.068	1.116	1.219	1.660
24	Megasari	823	860	939	1.279
25	Pantai Baru	1.177	1.230	1.343	1.829
26	Batuah	1.546	1.615	1.764	2.403
27	Sebelimbingan	759	793	866	1.180
	Pendatang	984	1.968	3.936	10.824
	Jumlah	71.120	74.327	81.183	110.553

TABEL 1.1
ASUMSI JUMLAH PENDUDUK SAMPAI TAHUN 2012

LAMPIRAN 2

Perhitungan menggunakan rumus dibawah ini,

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

P_t : Jumlah Prediksi

P_o : Data Tahun Terakhir

N : Rata rata Pertumbuhan Tahunan

T : Prediksi Berapa Tahun

Perkiraan persentase Laju Pertumbuhan kegiatan Sektoral sampai tahun 2012

No	Sektor	1998	2000	2012
1	Pertanian	20.09	23.24	81.29
2	Pertambangan dan Penggalian	25.33	25.53	26.04
3	Industri Pengolahan	- 1.06	0.59	0.69
4	Listrik dan Air Bersih	- 0.23	1.88	2.31
5	Bangunan	- 30.15	4.63	91.58
6	Perdagangan	4.92	11.24	24.44
7	Pengangkutan dan Komunikasi	- 2.93	3.84	7.39
8	Bank dan Lembaga Keuangan	- 51.26	9.26	1051.7
9	Jasa – jasa	0.39	8.61	18.97
	PDRB Kotabaru dg Pertambangan	2.96	8.61	14.91

TABEL I.2. Pertumbuhan PDRB atas harga Konstan tahun 1993.
Sumber PDRB Kab. Kotabaru 1999 - 2000.

LAMPIRAN 3

Kebutuhan Luas Ruang Untuk Perdagangan di Kabupaten Kotabaru

Lingkup Wilayah Perencanaan	Jenis Fasilitas	Standart		Tahun 2004		Tahun 2009	
		Pend. (Jiwa)	Luas (M ²)	Kebutuhan		Kebutuhan	
				Unit	M ²	Unit	M ²
Kota Kotabaru	Rencana Jumlah Penduduk (jiwa)				54.249		56.091
	Pusat Perdagangan kota	500.000	150.000			-	15,00
	Pasar	500.000	50.000	1	5,00	2	10,00
	Toko	500					
	Warung / Kios	250	50	217	1,08	224	1,12
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	50,00	-	50,00
	Perkantoran Swasta & Bank	-	-	-	20,00	-	35,00
	Pertokoan Linakungan	10.000	3.000	5	1,50	6	1,80
	Hotel	-	-	-	10,00	-	15,00
	Jumlah	-	-	331	103,67	345	129
BWK I	Rencana Jumlah Pend. (Jiwa)				11.268		1150
	Toko	500	100	23	0,23	23	0,23
	Warung / Kios	250	50	217	1,08	224	1,12
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	10,00	-	10,00
	Perkantoran Swasta & Bank	-	-	-	5,00	-	10,00
	Pertokoan Linakungan	10.000	3.000	5	0,30	1	0,30
	Jumlah	-	-	69	15,75	70	20,76
BWK II	Rencana Jumlah Penduduk (jiwa)				9.766		9.830
	Pusat Perdagangan kota	1000.000	100.000			-	10,00
	Pasar	1000.000	50.000	1	5,00	1	5,00
	Toko	500	100	31	0,31	31	0,31
	Warung / Kios	250	50	61	0,31	62	0,31
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	25,00	-	25,00
	Perkantoran Swasta & Bank	-	-	-	10,00	-	15,00
	Pertokoan Linakungan	10.000	3.000	1	0,30	1	0,30
	Hotel	-	-	-	5,00	-	5,00

LAMPIRAN 3

	Jumlah	-	-	94	55,91	94	60,92
	Rencana Jumlah Penduduk	(jiwa)			9.766		9.830
BWK III	Toko	500	100	20	0,20	20	0,20
	Warung / Kios	250	50	39	0,20	39	0,20
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	10,00	-	10,00
	Perkantoran Swasta & Bank	-	-	-	5,00	-	10,00
	Pertokoan Linakungan	10.000	3.000	1	0,30	1	0,30
	Hotel	-	-	-	3,00	-	5,00
	Jumlah	-	-	60	18,69	60	25,69
	Rencana Jumlah Penduduk	(jiwa)			12.482		13.261
BWK IV	Pusat Perdagangan kota	1000.000	100.000			-	5,00
	Pasar	1000.000	50.000		0,00	1	5,00
	Toko	500	100	25	0,25	27	0,27
	Warung / Kios	250	50	217	1,08	224	1,12
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	5,00	-	5,00
	Pertokoan Linakungan	10.000	3.000	1	0,30	2	0,60
	Hotel	-	-	-	2,00	-	5,00
	Jumlah	-	-	76	12,80	83	21,13
	Rencana Jumlah Penduduk	(jiwa)			5.409		6.100
BWK V	Toko	500	100	11	0,11	12	0,12
	Warung / Kios	250	50	22	0,11	24	0,12
	Pertokoan Linakungan	10.000	3.000	1	0,30	1	0,30
	Jumlah	-	-	33	0,52	38	0,54

Tabel I.3. Rencana Kebutuhan Jumlah dan Luas Fasilitas perdagangan dan Jasa Kota Kotabaru hingga Tahun 2009

LAMPIRAN 4

Gambaran Kebutuhan Ruang

Luas Tapak 15.000 M² dengan KDB 80%, maka luas lantai dasar maksimal 12.000 M².

Asumsi Retail dengan Magnet (Super market & Depattemen store)=40 : 60

Jenis Kegiatan	Jenis ruang	Perhitungan	Standart	Luasan	
Kegiatan Jual-Beli	<ul style="list-style-type: none">• Pertokoaan	40% (12.000 M²)	Lap. T A	4.800 M²	
	<ul style="list-style-type: none">○ Unit Toko○ Gudang○ Sirkulasi dan Service	(30M ² -100M ²) 70% X 4800 10% X 4800 20% X 4800	Lap. T A	3.360 M ² 480 M ² 960 M ²	
	Luas Area Pertokoan			4.800 M²	
	<ul style="list-style-type: none">• Magnet - Supermarket○ Unit Penjualan○ Gudang	60% (12.000 M²) 30% (7.200 M ²) 70% (2.160 M ²) 20% (2.160 M ²)	Lap. T A Lap. T A Lap. T A Lap. T A	7.200 M² 2.160 M ² 1.152 M ² 216 M ²	
	Kegiatan Rekreasi	<ul style="list-style-type: none">• Restaoran			
		<ul style="list-style-type: none">○ Rg. Makan○ Rg. Dapur, Gudang, Karyawan○ Sirkulasi dan Service	200 Orang (@ 2 M ²) 25% (400 M ²) 20% (400 M ²)	Neufert	400 M ² 100 M ² 80 M ²
Luas Area Restoran			580 M²		
<ul style="list-style-type: none">• Cafetaria dan Coffe Shop○ Rg. Makan○ Rg. Dapur, Gudang, Karyawan		150 Orang (@ 1,5 M ²) 25% (225 M ²)	Neufert	225 M ² 56,25 M ²	

LAMPIRAN 4

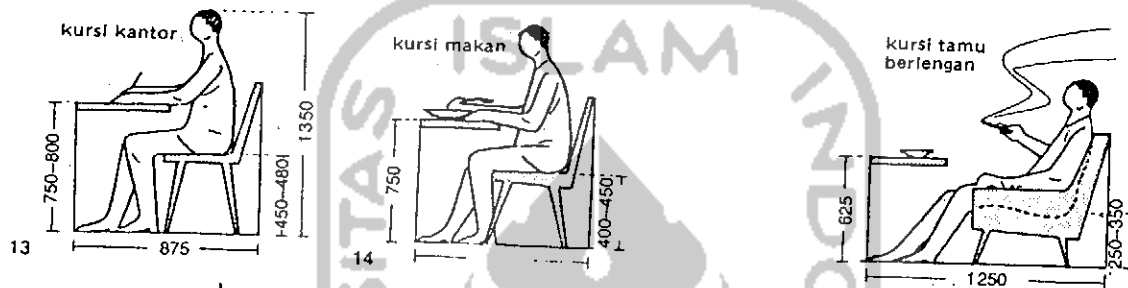
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sirkulasi dan Service 	20% (225 M ²)		45 M ²
	Luas Area	Cafetaria dan Coffe Shop		326.25 M²
	<ul style="list-style-type: none"> • Pujasera <ul style="list-style-type: none"> ○ Rg. Makan ○ Rg. Dapar, Gudang dan Karyawan ○ Rg. Sirkulasi dan Service 	300 Orang (@ 2 M ²) 25% (600 M ²) 20% (600 M ²)	Neufert Laporan T A terdahulu	600 M ² 150 M ² 120 M ²
	Luas Area	Pujasera		870 M²
	<ul style="list-style-type: none"> • Billyard <ul style="list-style-type: none"> ○ Rg. Bermain ○ Rg. Pengelola, Toilet, Adm. ○ Rg. Cafetaria 	10 Meja (@ 10 M ²) 		100 M ² 50 M ² 40 M ²
	Luas Area	Billyard		190 M²
Kegiatan Pengelolaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rg. Direktur ○ Wk. Direktur ○ Manag. Humas ○ Manag. Pmsran ○ Manag. Keuangan ○ Rg. Adm. ○ Rg. Rapat ○ Rg. Tunggu ○ Satpam 	3 kursi, 1 meja +perabotan 3 Kursi, 1 meja +perabotan 3 kursi, 1 meja +perabotan 3 kursi, 1 meja +perabotan 3 kursi, 1 meja +perabotan 20 Orang (@ 5,5 M ²) 20 Orang (@ 2,0 M ²) 0,75 x 1 x 10 org + Perabotan 2 orang (@ 6 M ²)	Neufert Neufert Neufert Neufert Neufert Lap. TA Neufert Neufert Neufert	49 M ² 36 M ² 25 M ² 25 M ² 25 M ² 110 M ² 40 M ² 20 M ² 12 M ²
	Luas Area	Pengelola		332 M²

LAMPIRAN 4

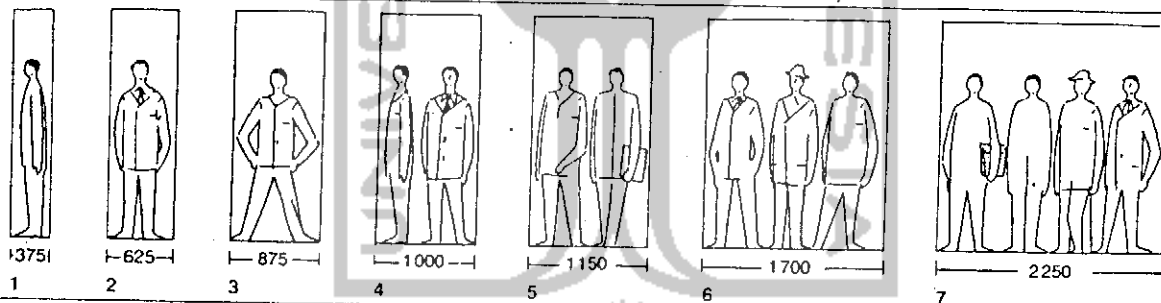
Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir 	<p>8 M² / Orang</p> <p>Asumsi - Mobil 20%</p> <p>- Motor 50%</p> <p>- Angkota 20%</p> <p>- DII</p>		
	Perkiraan jumlah pengunjung	<p>Luas lantai + Sirkulasi</p> <p>12.000 + 200 / 8</p>	Lap. T A	1525 M ²
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Keb. Parkir mobil 	<p>20% X 1525 orang</p> <p>Asumsi density 5org/mobil</p> <p>Jlh mobil 305 : 5 = 61 mbl</p> <p>Standart mobil 20M²/mbl</p> <p>20M² X 61 mobil</p>	Lap. T A	305 org
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Keb. Parkir Motor 	<p>50% X 1525 orang</p> <p>Asumsi density 2 org/ mtr</p> <p>Jlh mtr 763 : 2 = 382 mtr</p> <p>Standart mtr = 1,5M²/mtr</p> <p>1,5M² X 382 motor</p>	Neufert	1220 M ²
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Keb. Kantong Parkir 	<p>50% X 1525 orang</p> <p>Asumsi density 2 org/ mtr</p> <p>Jlh mtr 763 : 2 = 382 mtr</p> <p>Standart mtr = 1,5M²/mtr</p> <p>1,5M² X 382 motor</p>	Neufert	763 org
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Keb. Kantong Parkir 	<p>- Pengunjung Naik kendaraan umum</p> <p>20% X 1525</p>		305 org
		<p>- Penumpang naik Taksi</p> <p>15% X 305</p> <p>Diasumsikan mewadahi 50%, asumsi density 3orang / taksi</p> <p>Luas kantong parkir</p> <p>50% X 16 X 20/M²</p>	Neufert	46 org
		<p>- Penumpang Becak asumsi</p> <p>30% X 305</p> <p>diasumsikan mewadahi 50% dan density 2 org / becak.</p> <p>Banyak becak 50% X 46 X 2M²/ becak</p>	Lap. T A	92 org
				46 M ²

LAMPIRAN 4

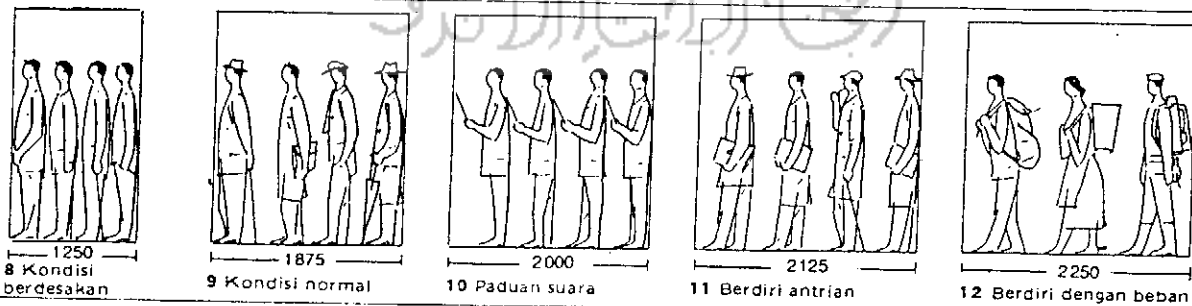
		- Penumpang angkota diasumsikan 40% X 305 banyak shelter diasumsikan 1 bh / 75 org. jadi banyak shelter = $\pm 2bh$		122 org
--	--	---	--	---------



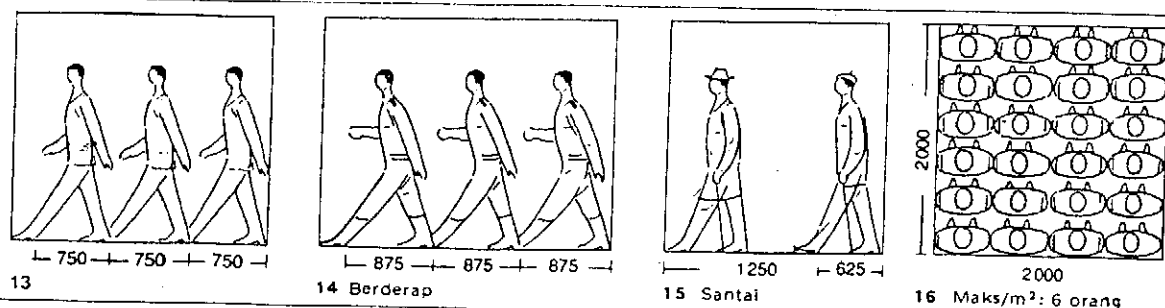
Kebutuhan-kebutuhan ruang gerak antara dinding batas (untuk keadaan orang-orang bergerak digambarkan $\geq 10\%$ dari ukuran lebar)

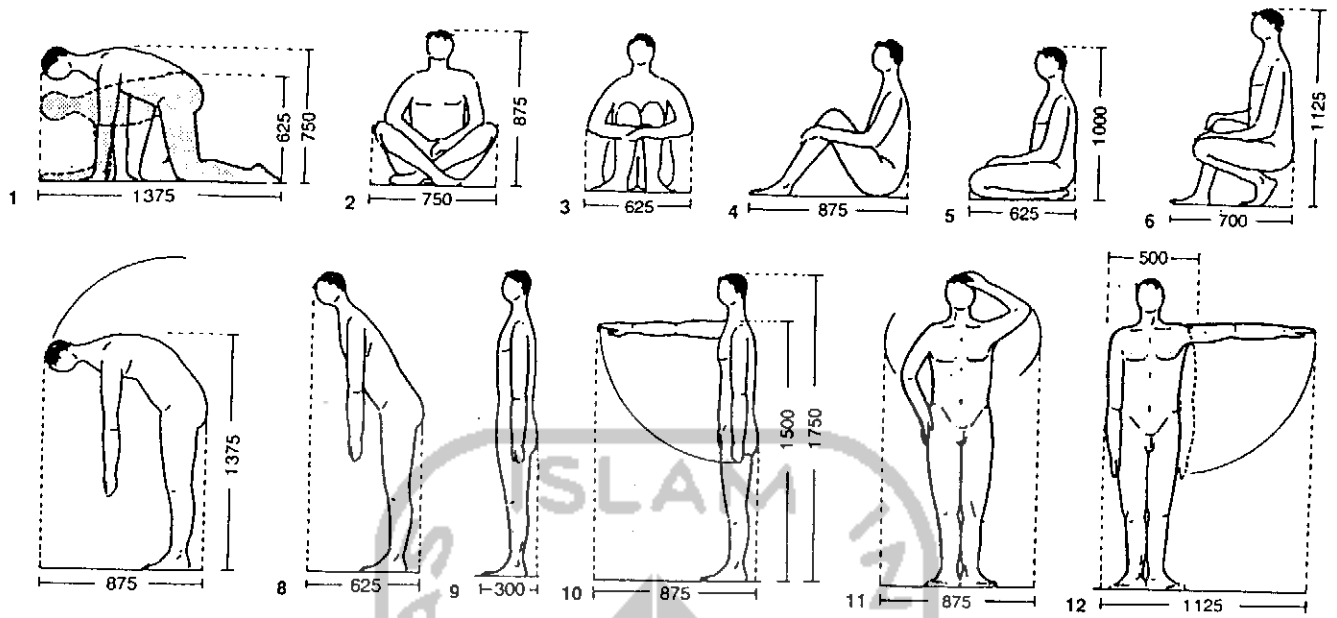


Kebutuhan-kebutuhan ruang gerak dalam sekelompok orang



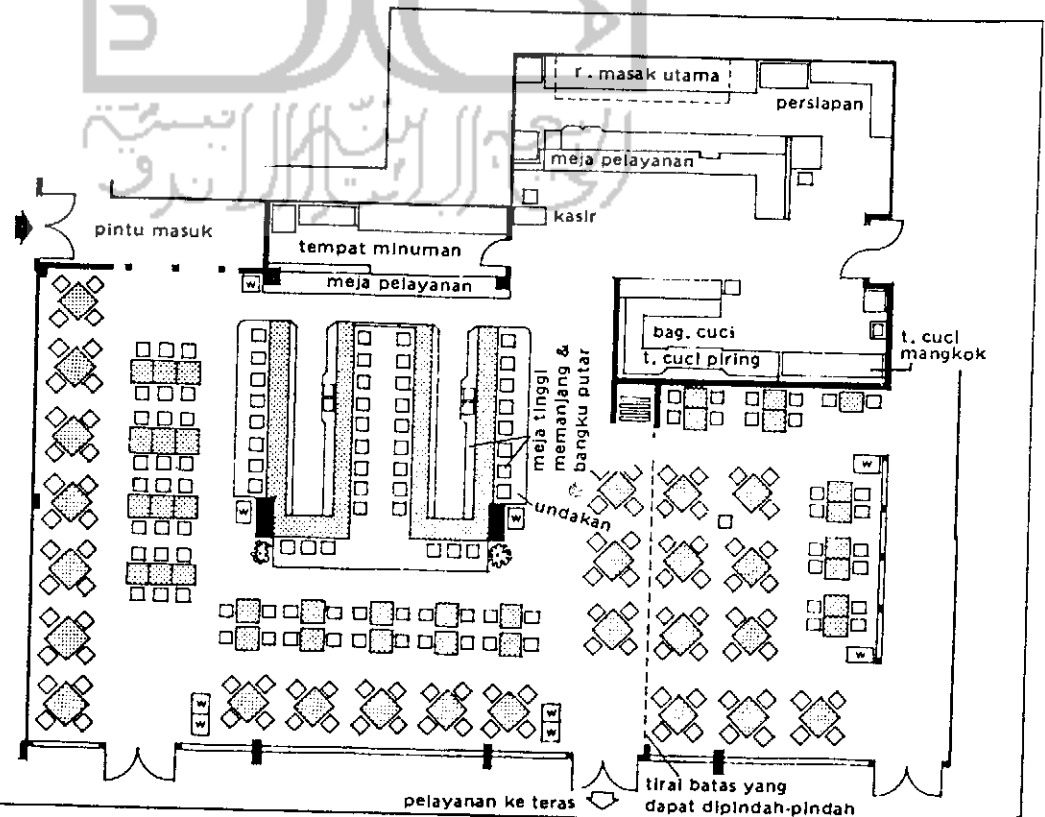
Ukuran sambil melangkah



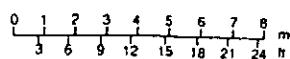


Restoran yang dilengkapi meja pemotong daging

Luas ruang diperhitungkan 1,6 m²/orang termasuk ruang untuk meja pemotong daging. Meja pajangan dilengkapi tempat penyimpanan makanan hangat dan dingin untuk pelayanan swa-layan, tempat untuk sayur-sayuran dan manisan. Persiapan, memasak dan tempat cuci dikerjakan di dapur utama.



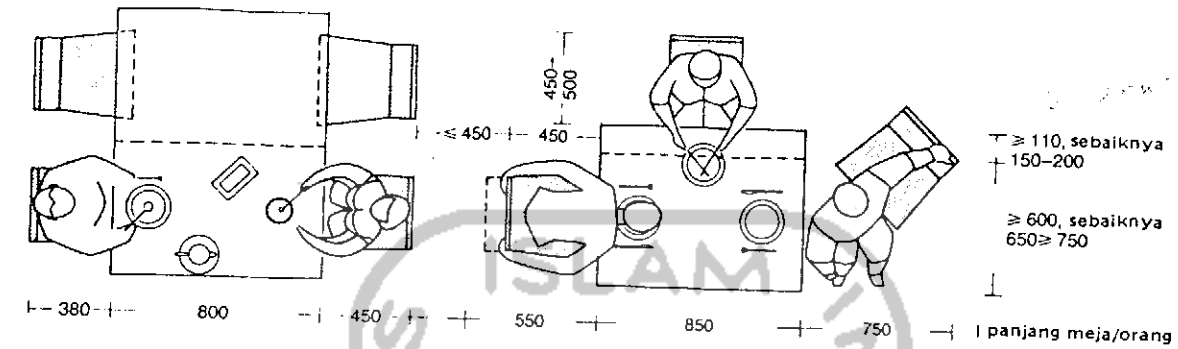
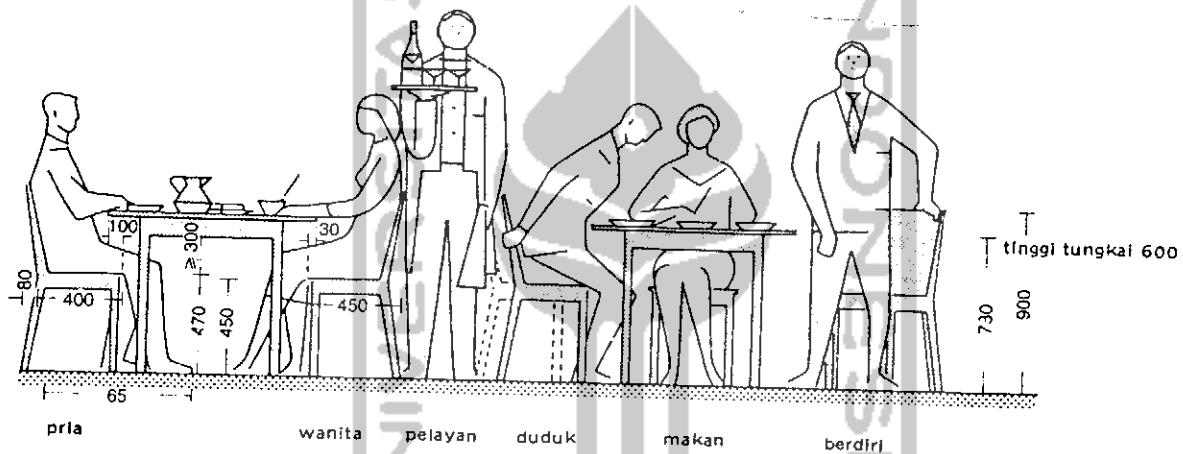
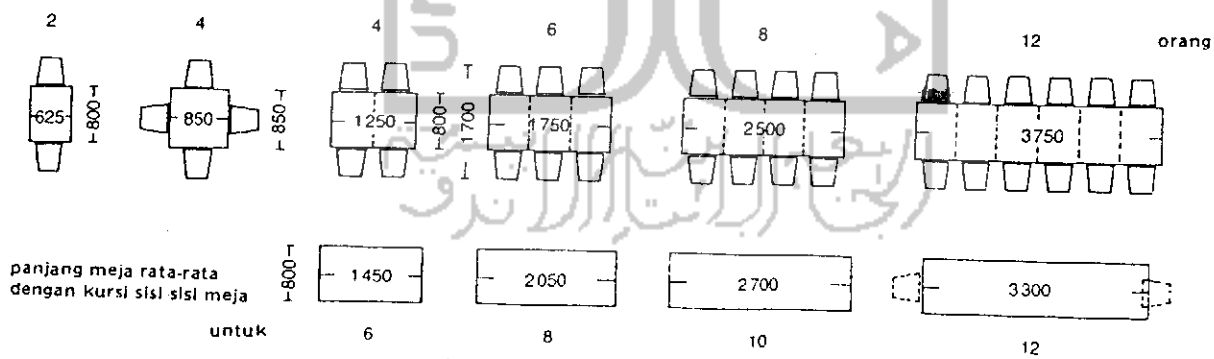
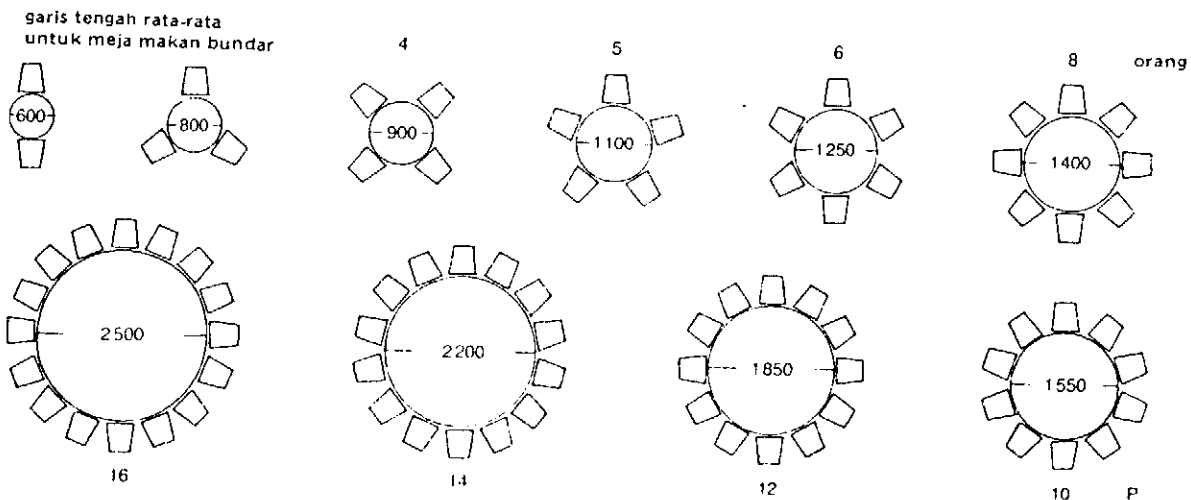
W = t. pelayan



kopi untuk 200 tempat duduk

UKURAN MEJA

Untuk restoran mewah dan lengkap sebaiknya disediakan juga meja untuk koordinasi pelayan. Untuk lantai sekitar ruang-ruang pelayanan hendaknya digunakan dari bahan yang keras. Restoran-restoran tradisional & khusus kadang-kadang dilengkapi bar yang digabungkan dengan ruang tunggu agar pengunjung menikmati minuman pembangkit selera sebelum makan. Bar seperti ini dirancang sekaligus pula dipergunakan oleh koord. pelayanan untuk mencatat pesanan para pengunjung yang menunggu giliran dan memberitahukan apabila telah ada meja yang kosong dan siap untuk dipergunakan. Lantai dansa di dalam restoran: diijinkan 1,0—3,5 m²/pasangan.



PEMERINTAH KABUPATEN
K O T A B A R U

L A P O R A N K E F E N D U S I A N
KECAMATAN : PULAU LAUT UTARA
BULAN : JULI 2002

No.	DESA/KEKURAHAN	PENDUDUK AWAL BLM INI			LAHIR BLM INI			MATI BLM INI			PENDATANG BLM INI			PINDAH BLM INI			PENDUDUK AKHIR BLM INI		
		L	P	L+P	L	P	L+P	L	P	L+P	L	P	L+P	L	P	L+P	L	P	L+P
1.	Kotabaru Hulu	2.273	2.187	4.460	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	2.272	2.186	4.458
2.	Kotabaru Tengah	2.641	2.654	5.295	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2.641	2.654	5.295
3.	Kotabaru Hilir	1.652	1.180	2.832	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1.651	1.182	2.833
4.	Baharu Selatan	2.247	2.284	4.531	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2.247	2.284	4.531
5.	R a m p a	2.461	2.553	5.014	2	3	5	1	1	2	0	0	0	0	0	0	2.462	2.555	5.017
6.	Baharu Utara	1.955	1.795	3.750	6	7	13	0	2	2	0	0	0	0	0	0	1.961	1.800	3.761
7.	Semayap	5.250	5.211	10.461	4	6	10	2	3	5	12	17	29	7	3	10	5.257	5.218	10.475
8.	Digahayu	4.500	4.456	8.956	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4.500	4.456	8.956
9.	Stagen	1.058	1.008	2.066	0	2	2	1	2	3	2	3	5	0	0	0	1.059	1.011	2.070
10.	Sebatung	1.172	1.229	2.401	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.172	1.229	2.401
11.	Hilir Muara	1.002	1.901	2.903	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.004	1.912	2.916
12.	Tirawan	375	249	624	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	375	349	724
13.	Sungai Taib	633	591	1.224	1	0	1	4	3	7	0	0	0	0	0	0	636	568	1.204
14.	Sigam	494	455	949	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	494	455	949
15.	Sarang Tinggi	1.002	916	1.918	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.002	916	1.918
16.	Sungai Kanan	319	313	632	2	0	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	320	313	633
17.	Makaraura	1.090	920	2.010	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1.091	930	2.021
18.	Selaru	827	507	1.334	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	827	565	1.392
19.	Sungai Pasir	314	323	637	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	314	323	637
20.	Maniang	429	430	859	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	436	433	869
21.	Gunung Sari	524	493	1.017	0	0	0	0	0	0	5	3	8	0	0	0	524	493	1.017
22.	Gunung Ulin	445	453	898	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	449	461	910
23.	Gedamban	326	742	1.068	0	0	0	0	0	0	3	2	5	0	0	0	329	746	1.075
24.	Magasari	315	508	823	0	0	0	0	0	0	7	6	13	0	0	0	322	514	836
25.	Pantai Baru	571	606	1.177	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	571	608	1.179
26.	Batu	771	775	1.546	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	771	775	1.546
27.	Sebelimbangan	405	354	759	1	4	5	0	0	0	1	0	1	0	0	0	407	354	761
	J U M L A H	35.951	35.163	71.114	22	25	47	11	12	23	35	37	72	9	5	14	35.983	35.214	71.202

cat: sur.lap.pdf

KOTABARU, 10 AGUSTUS 2002
AN. CAMAT PULAU LAUT UTARA

SEKRAM,

ABDURRAHMAN
NIP. 540007868



PERTOKOAN



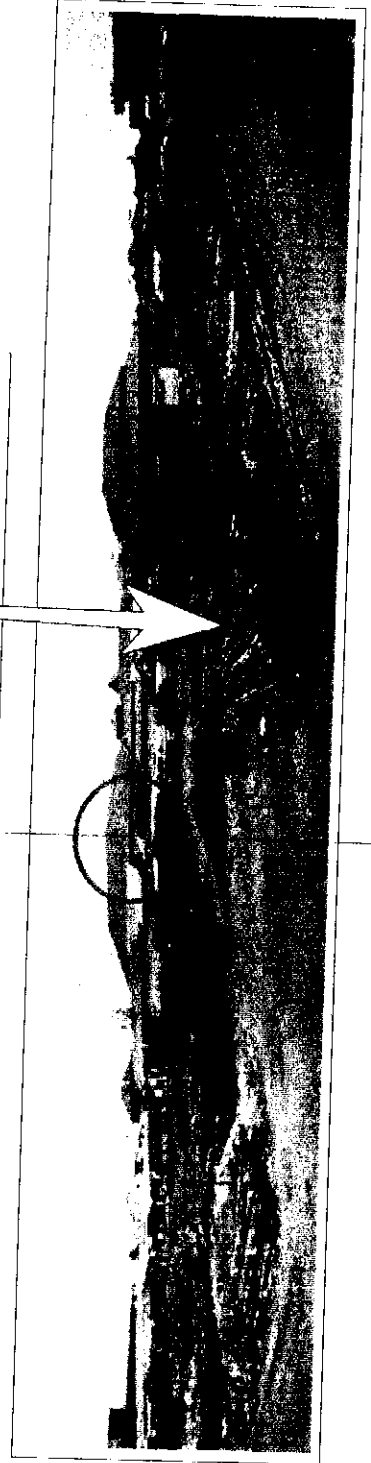
Site berada dipusat kota Kotabaru yaitu terletak pada Jala Sukmaraga.

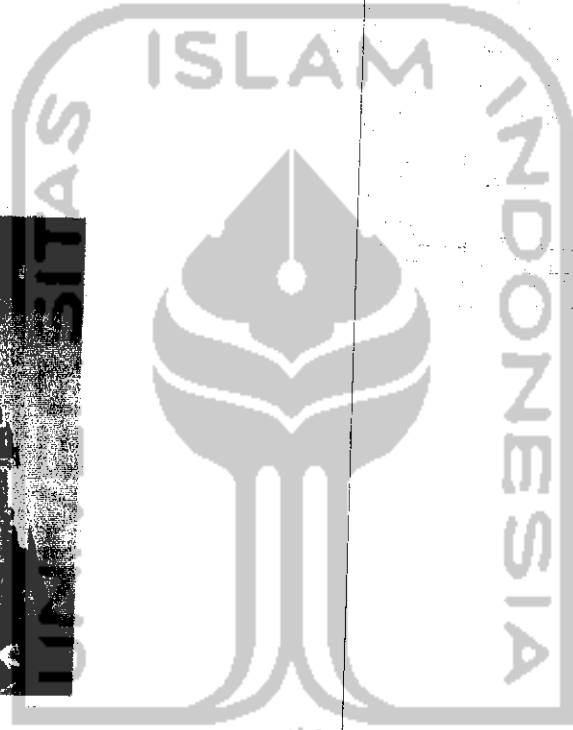
- Disebelah Timur Site terdapat pertokoan.
- Disebelah Utara site berbatasan dengan laut.
- Disebelah Selatan site terdapat pertokoan.
- Disebelah Barat site berbatasan dengan pasar tradisional

Posisi site terletak di perempatan jalan (Jl. Kusumanegara, Jl. Sukmaraga, Jl. Bhakti, Jl. Patmaraga.) sehingga memudahkan akses untuk mencapainya lokasi dari segala arah.

RENCANA LOKASI SITE

SIMPANG EMPAT

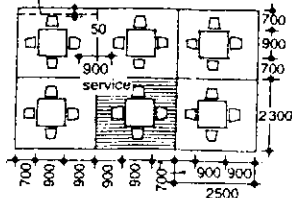




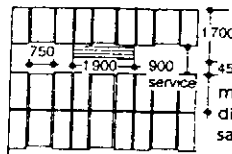
BANGUNAN SEKITAR SITE

FAKTOR PERENCANAAN

dinding 200

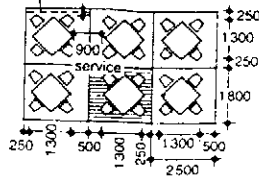


meja persegi-4, dg tata letak pada sisinya. kepadatan pemakaian 1,4

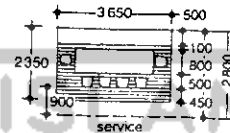


tempat duduk bangku & meja kepadatan pemakaian 0,80

dinding 150

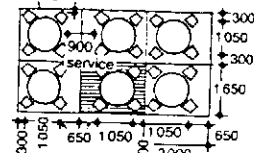


meja persegi-4, dg tata letak diagonal, kepadatan pemakaian 0,92



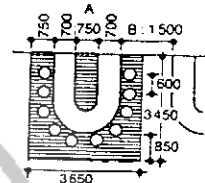
meja panjang, dg kepadatan pemakaian 0,86 untuk 10 kursi atau 1,1 untuk bangku 2 orang

dinding 50



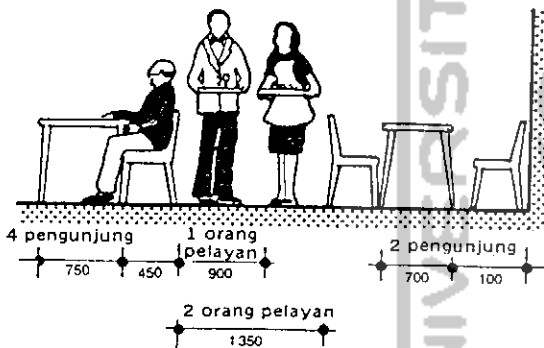
service = jalur pelayanan

meja bundar dg tata letak diagonal; kepadatan pemakaian 0,82

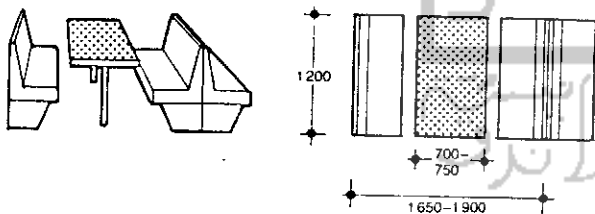


pelayanan meja bangku kepadatan pemakaian 1,26 dimensi A utk 1 pelayan B diperbesar utk 2 pelayan

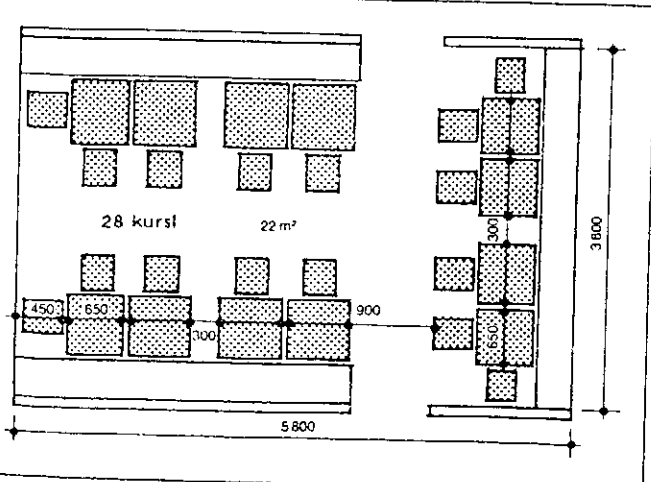
Pengaturan tata letak



Lebar Jalur pelayanan



Model meja bangku duduk



Tata letak min. sebagian restoran di mana kepadatan pemakaian tak termasuk jalur sirkulasi utama, tempat pelayan dan ruang pelayan lainnya

Restoran atau rumah makan hendaknya direncanakan sedemikian rupa sehingga dapat diolah berbagai variasi perletakan tempat duduknya, misalnya perletakan meja untuk 2 dan 4 kursi, yang dapat dilengkapi dengan meja untuk 6, 8 dan 10 kursi. Diperhitungkan juga perletakan meja besar/panjang dan bangku duduk → lihat (3) & (6); tetapi perletakan ini hanya untuk penambahan pada meja biasa, agar ruang terlihat lebih luwes.

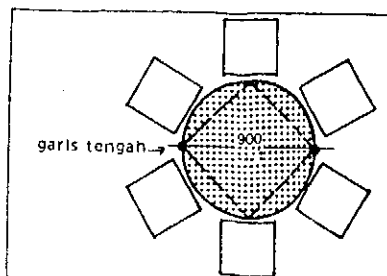
Pada bagan (1) diperlihatkan gambaran keadaan tata letak meja dan meja pelayannya serta kepadatan di sekitar susunan meja-meja tersebut. Perletakan tiang-tiang sebaiknya dekat suatu kelompok meja atau pada sudut meja. Diusahakan penempatan ruang berakustik untuk pelayanan antara ruang makan dengan ruang dapur. Pintu masuk untuk tamu sebaiknya direncanakan tidak bersilangan dengan jalur untuk pelayanan.

Jalur untuk pelayanan → (2) sebaiknya tidak kurang dari 900–1.350, terutama bila mempergunakan meja dorong dan jalur tersebut juga dimanfaatkan oleh pengunjung.

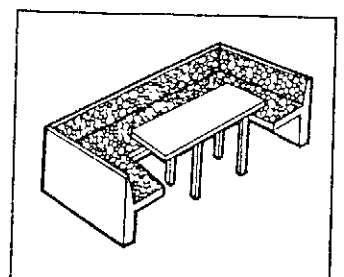
Tempat tunggu pelayan diusahakan terletak pada tempat yang tidak mengganggu kenikmatan pengunjung; banyaknya disesuaikan standar pelayannya, atau dapat juga mengikuti perkiraan kebutuhan, sebagai berikut:

jenis makanan terbatas : 1 pelayan pria/wanita untuk setiap 12–16 tamu
jenis makanan tipikal : 1 pelayan pria/wanita untuk setiap 8–12 tamu
makanan lengkap & mewah : 1 pelayan pria/wanita untuk setiap 4–8 tamu

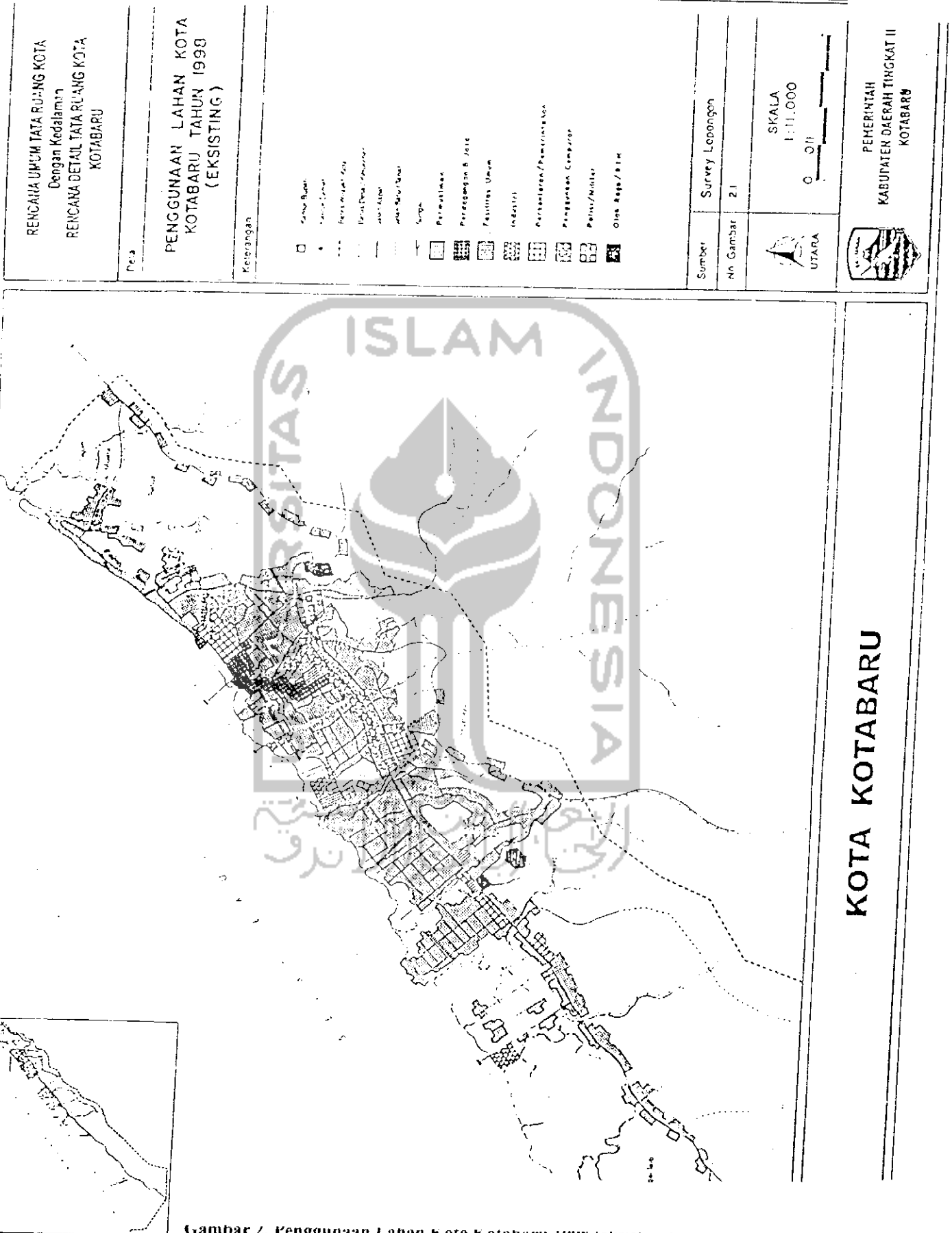
Suasana lingkungan merupakan faktor penting dalam merancang restoran/ ruang makan, di mana dekorasi, sistem pencahayaan merupakan bagian-bagian yang terpadu. Suasana ruang yang luas sebaiknya dapat dipilah menjadi ruang makan yang lebih kecil dan akrab dengan pembatas ruang-ruang (penyekat ruang) dengan berbagai macam tingginya atau dapat juga berupa penyekat yang berfungsi sebagai dekorasi. Perbedaan tinggi lantai tidak begitu disukai, walaupun hal tersebut memberikan keuntungan tersendiri dalam perancangan; kalau pun diperlukan juga perbedaan tinggi lantai ini, jangan lebih dari 2 atau 3 anak tangga saja dan bagian utama restoran/rumah makan harus sama tinggi dengan bagian dapurnya. Jika terpaksa harus dirancang adanya perbedaan tinggi lantai, maka ruang untuk tempat duduk harus diberi perlindungan langkahan (susunan tangga). Meja kasir dapat diletakkan dekat pintu masuk atau dekat pintu dapur atau berpadu dengan dapurnya, tergantung sistem pengelolaan pembayaran restoran/rumah makan yang bersangkutan.



5 Meja bangku duduk, yang dapat dipindah atau daun meja dapat digeser/diputar.



6 Meja 'staadtler' untuk 4-orang; dengan tambahan sayap dapat untuk 6 orang



Gambar 2. Penggunaan Lahan Kota Kotabaru 1998 (eksisting).
Sumber RU LKK Kab. Kotabaru 1999 - 2009

Rencana Kebutuhan Jumlah dan Luas Fasilitas Perdagangan dan Jasa
Kota Kotabaru Hingga Tahun 2009

Lingkup Wilayah Perencanaan	Jenis Fasilitas	Standart		Tahun 2004		Tahun 2009	
		Penduduk (Jwa)	Luas (m2)	Unit	m2	Unit	m2
Kota Kotabaru	Rencana Jumlah Penduduk (Jwa)				54.249		56.091
	Pusat Perdagangan Kota	500.000	150.000	-	15,00	-	15,00
	Toko	500.000	50.000	1	5,00	2	10,00
	Warung / Kios	500	100	108	1,08	112	1,12
	Pertokoan dan Jasa	250	50	217	1,08	224	1,12
	Pertanian Swasta & Bank	-	-	-	50,00	-	50,00
	Pertokoan Lingkungan	10.000	3.000	5	20,00	-	35,00
	Hotel	-	-	5	1,50	6	1,80
BWK I	Jumlah	-	-	-	10,00	-	15,00
	Rencana Jumlah Penduduk (Jwa)			331	103,67	345	129,04
	Toko	500	100	23	11,268		11,500
	Warung / Kios	500	50	45	0,23	23	0,23
	Pertokoan dan Jasa	250	50	46	0,23	46	0,23
	Pertanian Swasta & Bank	-	-	-	10,00	-	10,00
	Pertokoan Lingkungan	10.000	3.000	1	5,00	-	10,00
	Jumlah	-	-	69	0,30	1	0,30
BWK II	Rencana Jumlah Penduduk (Jwa)				15.324		15.400
	Pusat Perdagangan Kota	1.000.000	100.000	-	10,00	-	10,00
	Pasar	1.000.000	50.000	1	5,00	1	5,00
	Toko	500	100	31	0,31	31	0,31
	Warung / Kios	500	50	61	0,31	62	0,31
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	25,00	-	25,00
	Pertanian Swasta & Bank	-	-	-	10,00	-	15,00
	Pertokoan Lingkungan	10.000	3.000	1	0,30	1	0,30
BWK III	Jumlah	-	-	-	5,00	-	5,00
	Rencana Jumlah Penduduk (Jwa)			94	55,91	94	60,92
	Toko	500	100	20	0,20	20	0,20
	Warung / Kios	250	50	39	0,20	39	0,20
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	10,00	-	10,00
	Pertanian Swasta & Bank	-	-	-	5,00	-	10,00
	Pertokoan Lingkungan	10.000	3.000	1	0,30	1	0,30
	Hotel	-	-	-	3,00	-	5,00
BWK IV	Jumlah	-	-	-	18,69	-	25,69
	Rencana Jumlah Penduduk (Jwa)			60	12,482	60	13,261
	Pusat Perdagangan Kota	1.000.000	100.000	-	5,00	-	5,00
	Pasar	1.000.000	50.000	-	0,00	1	5,00
	Toko	500	100	25	0,25	27	0,27
	Warung / Kios	250	50	50	0,25	53	0,27
	Pertokoan dan Jasa	-	-	-	5,00	-	5,00
	Pertokoan Lingkungan	10.000	3.000	1	0,30	2	0,60
BWK V	Hotel	-	-	-	2,00	-	5,00
	Jumlah	-	-	76	12,80	83	21,13
	Rencana Jumlah Penduduk (Jwa)				5.409		6.100
	Toko	500	100	11	0,11	12	0,12
	Warung / Kios	250	50	22	0,11	24	0,12
	Pertokoan Lingkungan	10.000	3.000	1	0,30	1	0,30
	Jumlah	-	-	33	0,52	38	0,54
	Jumlah	-	-				

Sumber : Hasil Analisa

Sektor yang mempunyai pertumbuhan nilai, yaitu sektor Penambangan dan Penggalian sebesar - 15,55 persen.

Tabel F. Pertumbuhan PDRB Atas Dasar
Harga Konstan 1993.

(Persentase)

No	Sektor	1998	1999	2000
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Penanian	20,09	8,76	13,24
2	Pertambangan dan Penggalian	25,53	12,13	-15,55
3	Industri Pengolahan	-1,06	-1,51	0,59
4	Listrik dan Air Bersih	-0,23	1,55	1,88
5	Bangunan	-30,15	3,23	4,63
6	Perdagangan, Hotel dan Restoran	4,92	9,25	11,24
7	Pengangkutan dan Komunikasi	-2,93	-2,68	3,89
8	Bank dan Lembaga Keuangan lain	-51,26	-2,68	9,26
9	Jasa - jasa	0,39	4,45	4,28
PDRB Kotabaru dengan Penambahan		2,96	4,95	8,61
PDRB Kotabaru tanpa Penambahan		7,60	6,66	2,50

DISTRIBUSI PERSENTASE PDRB 1999 - 2000



Tabel D. Kontribusi Sektor Pertanian Menurut Sub sektor

Sub Sektor	Atas Dasar Harga Berlaku			
	1998	1999	(3)	(4)
(1)				
1. Tanaman Bahan makanan	13,50	22,33		21,36
2. Tanaman perkebunan	44,23	43,52		43,29
3. Peternakan	1,79	1,65		2,36
4. Kehutanan	12,18	10,01		9,06
5. Perikanan	28,30	22,48		23,93
Pertanian	100,00	100,00		100,00

PENGUNAAN LAHAN KOTA
KOTABARU TAHUN 1998
(EKSISTING)

உதவி

- | | |
|---|---------------|
|  | Army/Navy |
|  | Police/Army |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |
|  | Police/Police |

Survey Legend

2.1

SKALA
1:11.000

 $\frac{\partial}{\partial t}$ 

UTARA

KOTA KOTABARU



PEMERINTAH
KABUPATEN DAERAH TINGKAT II
KOTABARU

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA
Dengan Kedalaman
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA
KOTABARU

Peta

EVALUASI
RENCANA PENGGUNAAN LAHAN

Keterangan :

- Kantor Bupati
- Kantor Camat
- Batas Wilayah Kota
- Batas Desa / Kelurahan
- Jalan Aspal
- Jalan Batu / Tanah
- ~ Sungai

Perumahan : Kawasan Campuran
Artinya : Direncanakan Dalam Rik 1996
Sebagai Penggunaan Perumahan,
Realitanya Th. 1998 Menjadi Kawasan
Campuran

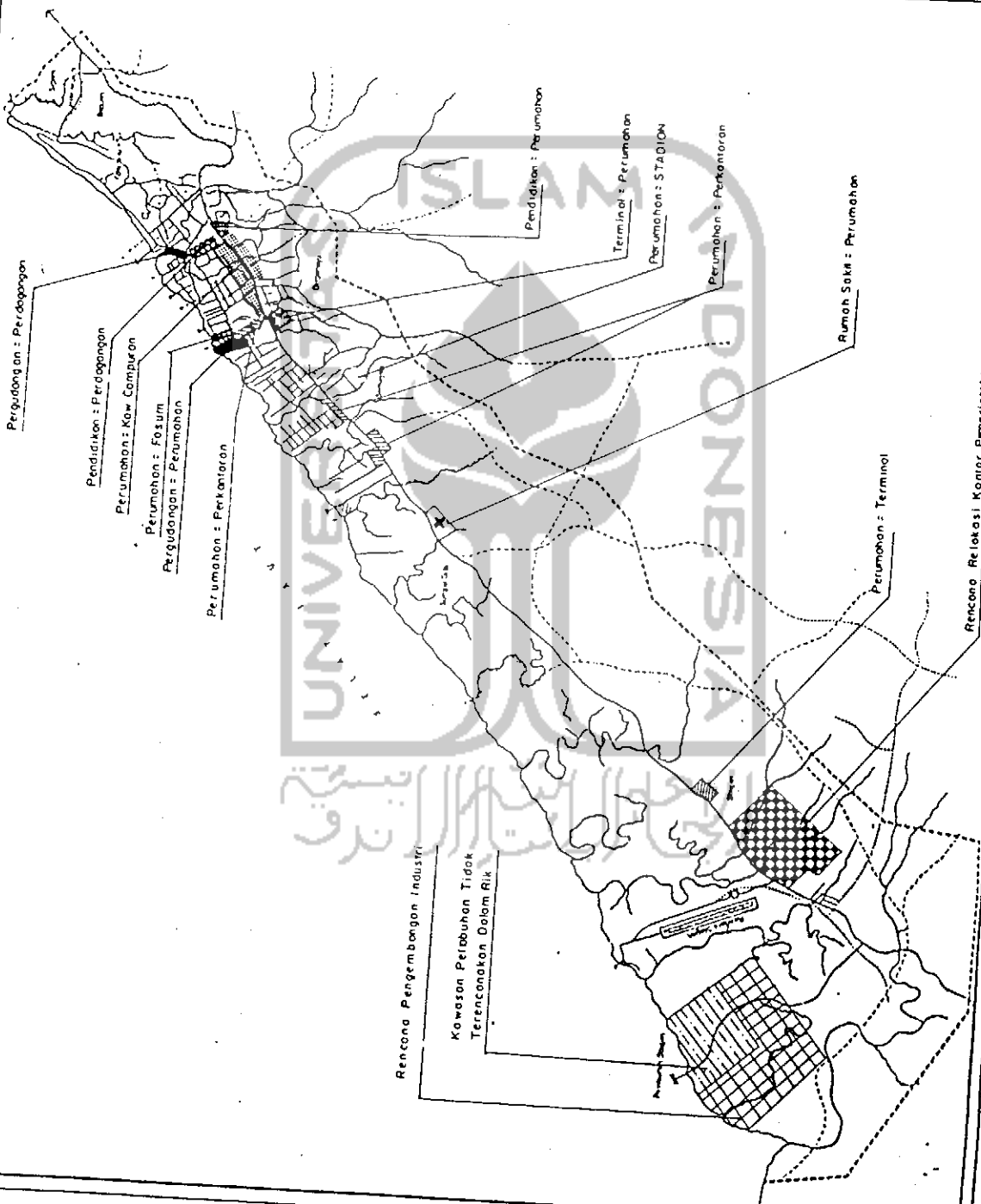
Sumber	Rik 1986, Survey Lapangan 1998 & Analisis
No. Gambar	2.9



SKALA
1 : 19.000
0 0.19 km



PEMERINTAH
KABUPATEN DAERAH TINGKAT II
KOTABARU



KOTA KOTABARU

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA
Dengan Kedalaman
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA
KOTABARU

Peta

RENCANA PERUNTUKAN LAHAN
SD TAHUN 2007

Keterangan :

- PELABUKAN
- PERUMAHAN
- PERGUDANGAN
- PERDAGANGAN
- PERKANTORAN
- INDUSTRI
- PENDIDIKAN
- BANGSA UDARA
- JALAN
- RUMAH SAKIT
- MESJID
- GEREJA
- KUBURAN
- TERMINAL
- KONSENTRASI
- DEPOK PERMATA
- JALAN
- RENCANA JALAN

Sumber RIK 1990 Kotabaru

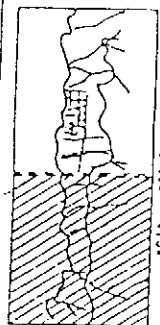
No. Gambar 2.8.



SKALA

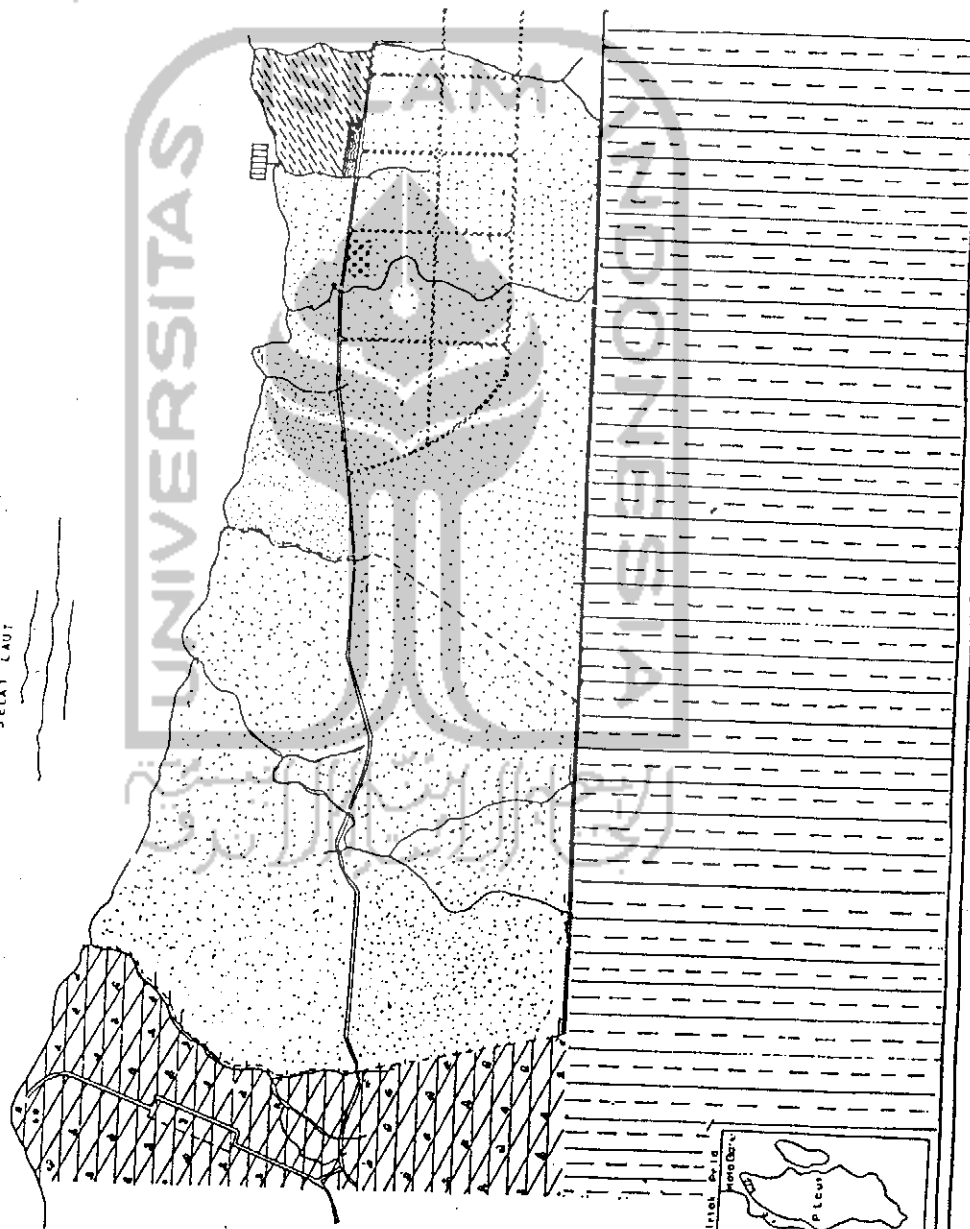


PEMERINTAH
KABUPATEN DAERAH TINGKAT II
KOTABARU



KOTA KOTABARU

SELAT LAUT



KOTA KOTABARU

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA
Dengan Kedalaman
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA
KOTABARU

Peta

RENCANA PERUNTUKAN LAHAN
96 TAHUN 2007

Keterangan :

- PELABUHAN
- PERUMAHAN
- PERGUDANGAN
- PERDAGANGAN
- PERKANTORAN
- INDUSTRI
- PENDIDIKAN
- BANDAR UDARA
- JASA
- RUMAH SAKIT
- MESJID
- GEREJA
- KUBURAN
- TERMINAL
- KONSERVASI
- DERAGA
- REKREASI LAUT
- TAMAN REKREASI
- GUNUNG PENANDANGAN
- JALAN
- RENCANA JALAN

Sumber : RIK 1986 Kotabaru

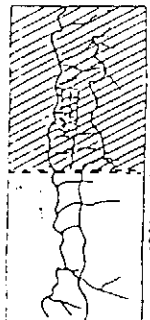
No. Gambar : 2 B.



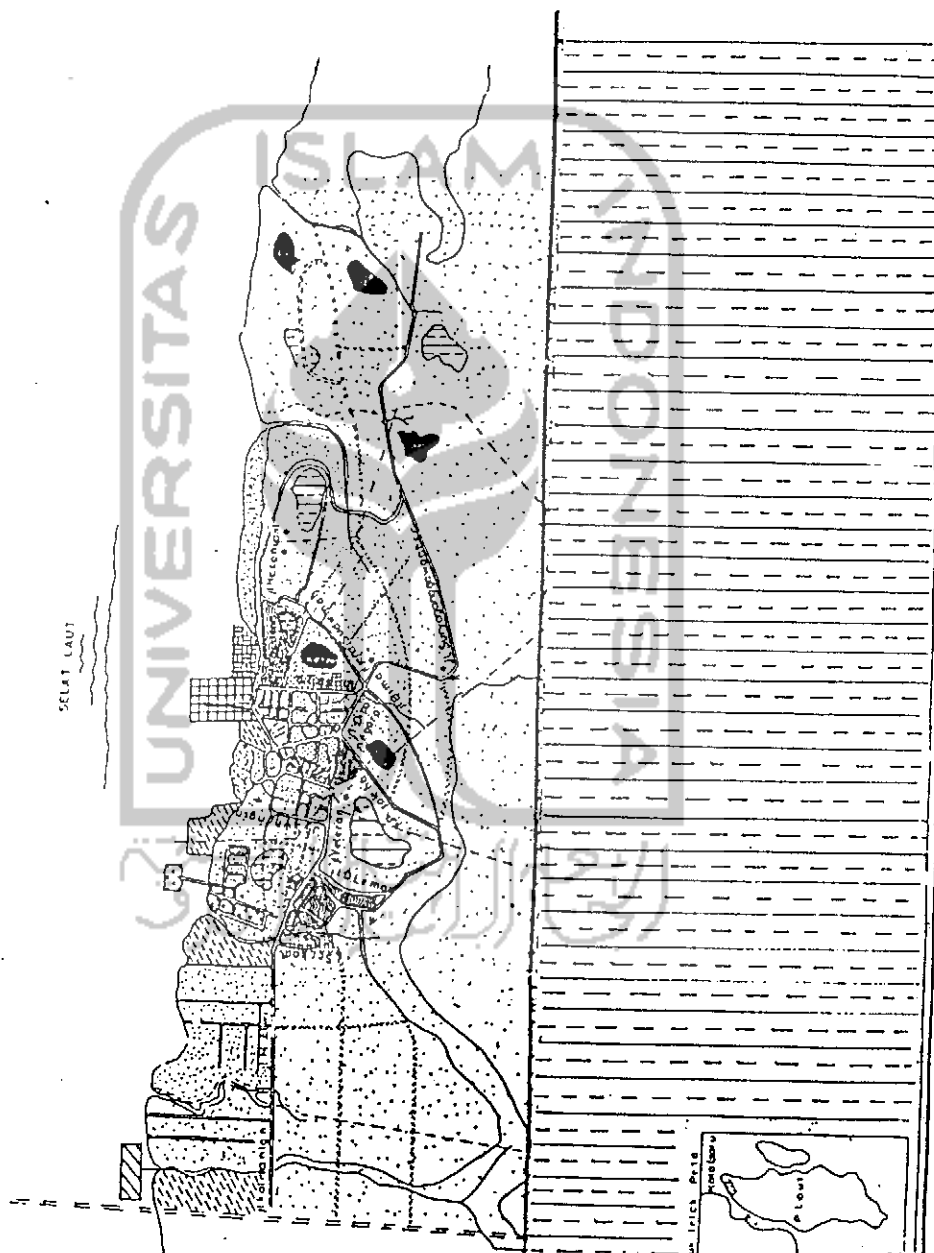
SKALA



PEMERINTAH
KABUPATEN DAERAH TINGKAT II
KOTABARU



SELAT LAUT



KOTA KOTABARU

DAFTAR PUSTAKA

Solid. Edisi I/92, I/93,II/95

Properti No. 38, boom Pusat Perbelanjaan.

Kevin Lynch, 1960

RDTRK Kotabaru, Th. 1999-2009.

Dinas Pariwisata, Th 2000

Wibowo, 1994. P:1

PDRB Kotabaru Tahun 2000

Neufert, Ernst Edisi I dan II, Data arsitek.

