

LAPORAN SKRIPSI
SHOPPING CENTER DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MODERN
SKRIPSI - AR. 8324
SEMESTER GENAP 2009-2010
Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur



Disusun Oleh :
ARIF KURNIAWAN
NIM. 98.22.144

Dosen Pembimbing :
Dr. Ir. LALU MULYADI, MTA
Ir. SURYO TRI HARJANTO, MT

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2010

Reset Waste Ink Counter Canon Pixma MP145

Although Resetter Canon MP145 is not available but you can use manual reset to Reset Canon MP145. I get from forum but I not try this reset method on Canon MP145. Just check the procedure for Canon Pixma MP145 to reset counter of this Canon Printer. This reset method also can be used to reset Canon MP145 and other Canon MP145 is multi-function inkjet printer with Scanning, printing and copying features. Canon Pixma Mp145 using canon Cartridge CG40 and C417 this cartridges type CC used on almost all new inkjet printer from canon.

Here the reset procedure to reset waste ink counter on Canon Pixma MP145 :

- Connected Printer to a Power source. Turn off the printer if printer on
- With the Printer power on, press the Power button while press and hold Stop/Reset button.
- When the Power led is light, press Stop/Reset button two times while pressing and holding the Power button.
- When releasing the Power button and the Stop/Reset button (regardless of order), the printer will move into a service mode. (Waiting for menu selection)
- When the on/off lights in green, press the Stop/Reset button four times to reset waste ink counter. For other specified number pressed function listed in the table below. (Each time the Stop/Reset button is pressed, the LED lights alternately in orange and green, starting with orange).
- Unplug cable power from a power source

The number of the Reset button pressing	Remarks
0 time	Green Power off
1 time	Orange Service pattern print
2 times	Green EEL ROM print
3 times	Orange EEL ROM reset
4 times	Green Waste ink counter reset

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

SHOPPING CENTER DI MALANG
DENGAN TEMA *ARSITEKTUR MODERN*

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu prasyarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur di Program Studi Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun Oleh :

Nama : ARIF KURNIAWAN

NIM : 98.22.144

MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I



Dr. Ir. LALU MULYADI, MTA

NIP. Y 1018700153

Dosen Pembimbing II



Ir. SURYO TRI HARJANTO, MT

NIP. Y 1039600294

Ketua Program Studi Arsitektur



Ir. DIDIEK SUHARJANTO, MT

NIP. Y 1039000215

SHOPPING CENTER DI MALANG

DENGAN TEMA

ARSITEKTUR MODERN

ARIF KURNIAWAN

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

A B S T R A K S I

Kota Malang adalah sebuah kota di provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang. Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan kota pelajar. Sebagai mana di ketahui secara umum bahwa Kota Malang adalah salah satu kota tujuan wisata di Jawa Timur karena potensi alam yang dimiliki.

Telah diketahui bahwa Kota Malang adalah salah satu kota terbesar di Jawa Timur dengan laju pertumbuhan penduduk yang sangat cepat karena didasari dengan adanya penduduk urban atau pendatang dan jumlah penduduk asli. Kebanyakan pendatang adalah pedagang, pekerja dan pelajar/mahasiswa yang tidak menetap dan dalam kurun waktu tertentu kembali ke daerah asalnya. Sebagian besar berasal dari wilayah di sekitar Kota Malang untuk golongan pedagang dan pekerja. Sedangkan untuk golongan pelajar/mahasiswa banyak berasal dari luar daerah (terutama wilayah Indonesia Timur) seperti Bali, Nusa Tenggara, Irian Jaya, Maluku, Sulawesi dan Kalimantan. Rata-rata laju pertumbuhan penduduk tiap tahun mencapai 0,86 %. Pada tahun 2008 penduduk di Kota Malang mencapai 812.500 jiwa. Diperkiraan pada tahun 2020 jumlah penduduk di Kota Malang berkisar \pm 900.000 jiwa.

Seiring dengan kenaikan jumlah penduduk yang sangat cepat, kebutuhan masyarakat pun semakin meningkat dan semakin bervariasi pula. Untuk itu kita mencoba memenuhi kebutuhan masyarakat dengan adanya pembangunan *Shopping Centre*. *Shopping Centre* merupakan kompleks pertokoan yang dikunjungi untuk membeli atau melihat dan membandingkan barang-barang dalam memenuhi kebutuhan ekonomi sosial masyarakat serta memberikan kenyamanan dan keamanan berbelanja bagi pengunjung. Selain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sehari-

hari, keberadaan *Shopping Centre* juga dijadikan sebagai lokasi bertemu, bertukar informasi, atau sekedar tempat rekreasi untuk melepaskan kepenatan se usai menghadapi berbagai rutinitas pekerjaan. Sasaran kita bukan hanya penduduk atau masyarakat sekitar atau para mahasiswa, tetapi juga para wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan asing yang berkunjung ke Kota Malang yang sedang menikmati objek-objek wisata yang ada di Kota Malang.

Arsitektur merupakan penanda yang memberikan identitas bagi sebuah tempat. Arsitektur hadir sebagai bagian dari tempat, sebagai salah satu unsur pembentuk sejarah. Selama ini kita mengetahui bahwa Arsitektur Kolonial sudah ada sejak dulu yang berkembang selama masa pendudukan Belanda di tanah air dan menjadi santapan kita sehari-hari. Kota Malang seperti kota-kota lain di Indonesia pada umumnya baru tumbuh dan berkembang setelah hadirnya pemerintah Kolonial Belanda. Fasilitas umum di rencanakan sedemikian rupa agar memenuhi kebutuhan keluarga Belanda. Kesan diskriminatif itu masih berbekas hingga sekarang. Salah satu contoh di Kota Malang yaitu di kawasan jalan Ijen dan Kota Lama bahwa bangunan di daerah tersebut masih menggunakan Arsitektur Kolonial. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman dan untuk usaha-usaha peremajaan kota maka dalam hal ini kita mencoba menyajikan bentukan baru untuk *Shopping Centre* dengan tema Arsitektur Modern. Diharapkan dengan Arsitektur Modern, dapat memberikan nilai tambah bagi estetika suatu bangunan *Shopping Centre* dan dapat menarik minat para pengunjung.

Arsitektur Modern merupakan hasil dari pemikiran-pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih mengedepankan faktor teknologi yang diungkapkan dalam bentuk bangunan. Sedangkan Arsitektur Modern sendiri adalah totalitas atau daya upaya dan karya dalam bidang arsitektur yang dicirikan pada sikap mental yang selalu mengedepankan hal-hal yang bersifat baru, progresif, bebas sebagai pengganti dari alam pemikiran tradisional dengan segala bentuk pranatanya. Selaras dengan perkembangan zaman muncul bermacam-macam teori dan ide-ide baru. Para arsitek dihadapkan pada tantangan, bagaimana agar desain hasil pemikiran mereka dapat dimengerti oleh masyarakat yang heterogen dan macam-macam pola hidupnya. Tradisi idealis memperhatikan pada fungsionalis, ekspresif, simbolis, dan sopan santun berusaha menjawab hal di atas. Tradisi ini adalah inti dari arsitektur modern.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya selama ini serta Sholawat dan salam tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul **SHOPPING CENTER DI MALANG** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Didiék Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Koordinator Studio Skripsi.
3. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
4. Bapak Ir. Suryo Tri Harjanto, MT selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan
5. Bapak Ir. Didiék Suharjanto, MT selaku selaku dosen penguji I.
6. Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono selaku selaku dosen penguji II.
7. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta (alm) Bapak, Ibu, dan Adinda yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.

2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran, canda dan tawa, serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyusunan yang lebih baik. Dan semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Agustus 2010

Penyusun

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Laporan	
Abstraksi	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Bab I Latar Belakang	1
BAB II Tinjauan Obyek	4
2.1. Studi Literatur	4
2.2. Studi Banding Obyek.....	5
2.3. Struktur Organisasi Obyek.....	19
BAB III Kajian Tema	23
3.1. Tema Arsitektur Modern.....	23
3.2. Tinjauan Teori Arsitektur Modern.....	25
3.3. Ciri-ciri Arsitektur Modern.....	25
3.4. Kesimpulan.....	27
3.5. Studi Banding Obyek Setema.....	27
BAB IV Tinjauan Lokasi	30
4.1. Kondisi Tapak.....	30
4.2. Kawasan yang Berada di Wilayah Site.....	32
4.3. Potensi Site.....	34
4.4. Kondisi Fisik Dasar.....	35
4.4.1. Topografi.....	35
4.4.2. Geologi dan Jenis Tanah.....	35
4.4.3. Kemampuan Lahan.....	35
BAB V Batasan	36
5.1. Batasan Pembahasan.....	36
BAB VI Permasalahan dan Potensi	37
BAB VII Program dan Analisa	38

7.1. Aktivitas Utama.....	38
7.2. Diagram Organisasi Ruang / Hubungan Barang.....	57
7.3. Besaran Ruang.....	64
BAB VIII Konsep Desain.....	84
8.1. Konsep Perletakan ME dan SE.....	84
8.2. Konsep Tapak.....	89
8.2.1. Konsep Kebisingan.....	89
8.3. Konsep Struktur.....	91
8.4. Konsep Utilitas.....	94
Daftar Pustaka.....	99
Lampiran.....	100

BAB I

LATAR BELAKANG

Kota Malang adalah sebuah kota di provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang. Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan kota pelajar. Sebagai mana di ketahui secara umum bahwa Kota Malang adalah salah satu kota tujuan wisata di Jawa Timur karena potensi alam yang dimiliki. Letak Kota Malang sendiri secara astronomis mempunyai posisi $112,06^{\circ}$ - $112,07^{\circ}$ Bujur Timur dan $7,06^{\circ}$ - $8,02^{\circ}$ Lintang Selatan. Kota Malang mempunyai luas wilayah $110,06 \text{ km}^2$ dan berada di atas ketinggian 440 – 667 meter di atas permukaan laut dengan dikelilingi gunung Arjuno di sebelah utara, gunung Semeru di sebelah Timur, gunung Kawi dan Panderman di sebelah barat, dan gunung Kelud di sebelah selatan. Kondisi iklim Kota Malang selama tahun 2006 tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara $22,2^{\circ}\text{C}$ – $24,5^{\circ}\text{C}$. Sedangkan suhu maksimum mencapai $32,3^{\circ}\text{C}$ dan suhu minimum mencapai $17,8^{\circ}\text{C}$. Rata-rata kelembaban udara berkisar 74% - 82% dengan kelembaban maksimum 97% dan kelembaban minimum mencapai 37%. Seperti umumnya daerah lain di Indonesia, Kota Malang mengikuti perubahan putaran-putaran iklim, musim hujan, dan musim kemarau. Dari hasil pengamatan Stasiun Klimatologi Karangploso, curah hujan yang relatif tinggi terjadi pada bulan Januari, Pebruari, Maret, April, dan Desember. Sedangkan pada bulan Juni, Agustus, dan Nopember curah hujan relatif rendah.

Telah diketahui bahwa Kota Malang adalah salah satu kota terbesar di Jawa Timur dengan laju pertumbuhan penduduk yang sangat cepat karena didasari dengan adanya penduduk urban atau pendatang dan jumlah penduduk asli. Kebanyakan pendatang adalah pedagang, pekerja dan pelajar/mahasiswa yang tidak menetap dan dalam kurun waktu tertentu kembali ke daerah asalnya. Sebagian besar berasal dari wilayah di sekitar Kota Malang untuk golongan pedagang dan pekerja. Sedangkan untuk golongan pelajar/mahasiswa banyak berasal dari luar daerah (terutama wilayah Indonesia Timur) seperti Bali, Nusa Tenggara, Irian Jaya, Maluku, Sulawesi dan Kalimantan. Rata-rata laju pertumbuhan penduduk tiap tahun mencapai 0,86 %. Pada

tahun 2008 penduduk di Kota Malang mencapai 812.500 jiwa. Diperkiraan pada tahun 2020 jumlah penduduk di Kota Malang berkisar \pm 900.000 jiwa.

Seiring dengan kenaikan jumlah penduduk yang sangat cepat, kebutuhan masyarakat pun semakin meningkat dan semakin bervariasi pula. Untuk itu kita mencoba memenuhi kebutuhan masyarakat dengan adanya pembangunan *Shopping Centre*. *Shopping Centre* merupakan kompleks pertokoan yang dikunjungi untuk membeli atau melihat dan membandingkan barang-barang dalam memenuhi kebutuhan ekonomi sosial masyarakat serta memberikan kenyamanan dan keamanan berbelanja bagi pengunjung. Selain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sehari-hari, keberadaan *Shopping Centre* juga dijadikan sebagai lokasi bertemu, bertukar informasi, atau sekedar tempat rekreasi untuk melepaskan kepenatan se usai menghadapi berbagai rutinitas pekerjaan. Sasaran kita bukan hanya penduduk atau masyarakat sekitar atau para mahasiswa, tetapi juga para wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan asing yang berkunjung ke Kota Malang yang sedang menikmati objek-objek wisata yang ada di Kota Malang.

Kota Malang memiliki 12 *Shopping Centre* antara lain yaitu Mal Olympic Garden (MOG), Malang Town Square (Matos), Plasa Araya, Dieng Plasa, Sarinah, Malang Plasa, Gajah Mada Plasa, Mitra Dept. Store, Carefour Express, Hypermart, Giant, Matahari Dept. Store. Dengan munculnya *Shopping Centre* baru seperti MOG dan Matos itu sudah dapat menggeser nilai mal-mal sebelumnya karena mal-mal lama kurang memberikan fasilitas-fasilitas hiburan atau tempat-tempat rekreasi. Mereka hanya menyediakan tempat perbelanjaan saja. Untuk itu kita mencoba menyajikan *shopping centre* yang bukan hanya sebagai pusat perbelanjaan saja tetapi juga menyediakan tempat-tempat hiburan atau tempat rekreasi dan arena permainan.

Arsitektur merupakan penanda yang memberikan identitas bagi sebuah tempat. Arsitektur hadir sebagai bagian dari tempat, sebagai salah satu unsur pembentuk sejarah. Selama ini kita mengetahui bahwa Arsitektur Kolonial sudah ada sejak dulu yang berkembang selama masa pendudukan Belanda di tanah air dan menjadi santapan kita sehari-hari. Kota Malang seperti kota-kota lain di Indonesia pada umumnya baru tumbuh dan berkembang setelah hadirnya pemerintah Kolonial Belanda. Fasilitas umum di rencanakan sedemikian rupa agar memenuhi kebutuhan keluarga Belanda. Kesan diskriminatif itu masih berbekas hingga sekarang. Salah

satu contoh di Kota Malang yaitu di kawasan jalan Ijen dan Kota Lama bahwa bangunan di daerah tersebut masih menggunakan Arsitektur Kolonial. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman dan untuk usaha-usaha peremajaan kota maka dalam hal ini kita mencoba menyajikan bentukan baru untuk *Shopping Centre* dengan tema Arsitektur Modern. Diharapkan dengan Arsitektur Modern, dapat memberikan nilai tambah bagi estetika suatu bangunan *Shopping Centre* dan dapat menarik minat para pengunjung.

Arsitektur Modern merupakan hasil dari pemikiran-pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih mengedepankan faktor teknologi yang diungkapkan dalam bentuk bangunan. Sedangkan Arsitektur Modern sendiri adalah totalitas atau daya upaya dan karya dalam bidang arsitektur yang dicirikan pada sikap mental yang selalu mengedepankan hal-hal yang bersifat baru, progresif, bebas sebagai pengganti dari alam pemikiran tradisional dengan segala bentuk pranatanya. Selaras dengan perkembangan zaman muncul bermacam-macam teori dan ide-ide baru. Para arsitek dihadapkan pada tantangan, bagaimana agar desain hasil pemikiran mereka dapat dimengerti oleh masyarakat yang heterogen dan macam-macam pola hidupnya. Tradisi idealis memperhatikan pada fungsionalis, ekspresif, simbolis, dan sopan santun berusaha menjawab hal di atas. Tradisi ini adalah inti dari arsitektur modern.

Direncanakan dan dirancangnya *Shopping Centre* dengan tema Arsitektur Modern ini pada dasarnya dapat meningkatkan potensi wilayah yang mengarah pada suatu perencanaan perwujudan bentuk dan tata letak ruang yang modern, baik di dalam maupun di luar bangunan yang harmonis dengan lingkungan sekitar, dan juga sebagai pendongkrak untuk meningkatkan sosial ekonomi dan perekonomian masyarakat khususnya masyarakat yang tinggal di sekitar site dimana bangunan ini berdiri. Oleh karena itu, dengan Arsitektur Modern kita berusaha agar bentuk arsitektur bangunan dapat dipahami dan merupakan kelanjutan dari paham fungsionalisme. Paham fungsionalisme yang kaku, disempurnakan dengan membuat hasil (produk) yang dapat dikomunikasikan dengan masyarakat dengan tanpa meninggalkan fungsi sesungguhnya.

BAB II

TINJAUAN OBYEK

2.1 Studi Literatur

Pusat perbelanjaan (*shopping centre*) adalah suatu wadah atau sentral yang menampung kegiatan berjual beli barang eceran yang terorganisasi dan terencana berupa *retail-retail* maupun *counter-counter* yang memiliki ruang pameran dan ruang penjual barang pada suatu tempat. Atau suatu wujud bangunan yang merupakan sarana pusat kegiatan yang bertujuan mengumpulkan, mengarahkan, sekaligus memenuhi kebutuhan publik untuk datang berbelanja dengan prioritas utama aktivitas adalah belanja dan rekreasi. Sarana yang terdapat dalam pusat perbelanjaan ini merupakan suatu usaha perdagangan eceran yang menjual berbagai macam barang/komoditi di dalam satu atap gedung dan merangkum berbagai jenis usaha.

Pusat perbelanjaan (*shopping centre*) berdasarkan jenis usahanya dibedakan menjadi beberapa jenis. Salah satu jenisnya yaitu pusat perbelanjaan yang berorientasi keluarga yang bertujuan untuk menampung aktivitas perdagangan dan rekreasi dalam satu atap yaitu perencanaan pusat perbelanjaan berada di bawah satu manajemen pusat dan bertanggungjawab terhadap keseluruhan pengawasan dan pengaturan gedung. Pusat perbelanjaan ini menyediakan semua hal dalam satu atap dimana didominasi oleh hypermarket, pusat hiburan, cinema, food court, area bowling dan area billiard. Pusat perbelanjaan dalam mengikuti perkembangan telah mengalami perubahan yaitu dari fungsi semula yang merupakan tempat berbelanja dengan prioritas untuk mencari keuntungan menjadi berkembang sebagai tempat rekreasi.

Oleh karena itu, kita mencoba menyajikan *shopping centre* yang bukan hanya sebagai pusat perbelanjaan saja tetapi juga menyediakan tempat-tempat hiburan atau tempat rekreasi dan arena permainan. Sehingga banyak hal yang akan bisa dinikmati oleh pengunjung karena terdapat pertokoan yang menyediakan berbagai kebutuhan rumah tangga sehari-hari sampai keperluan perkantoran dan kebutuhan lainnya, seperti rekreasi, hiburan, akomodasi dan restoran. Selain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sehari-hari, keberadaan *shopping centre* juga dijadikan sebagai lokasi bertemu, bertukar informasi, atau sekedar tempat rekreasi

untuk melepaskan kepenatan sesuai menghadapi berbagai rutinitas pekerjaan. Kelengkapan hiburan sangat penting karena sebagai salah satu sarana untuk menjamu para kolega, teman atau hanya sebagai tempat untuk melepas kepenatan setelah bekerja seharian.

2.2 Studi Banding Obyek

Malang Town Square



(tampak depan Malang Town Square)

Malang Town Square (MATOS) merupakan salah satu pusat perbelanjaan di kota Malang yang memiliki lahan $\pm 18.000\text{m}^2$. Letaknya yang sangat strategis merupakan sebuah daya tarik tersendiri. Selain itu memiliki kemudahan dalam akses pencapaian dengan berbagai angkutan umum dari beberapa tempat hal tersebut menambah nilai tersendiri.

Malang Town Square memiliki empat lantai dengan total luas lantai mencapai $\pm 47.500\text{M}^2$ dengan kapasitas gedung parkir, dengan kapasitas 570 unit mobil dan 180 kendaraan roda dua.

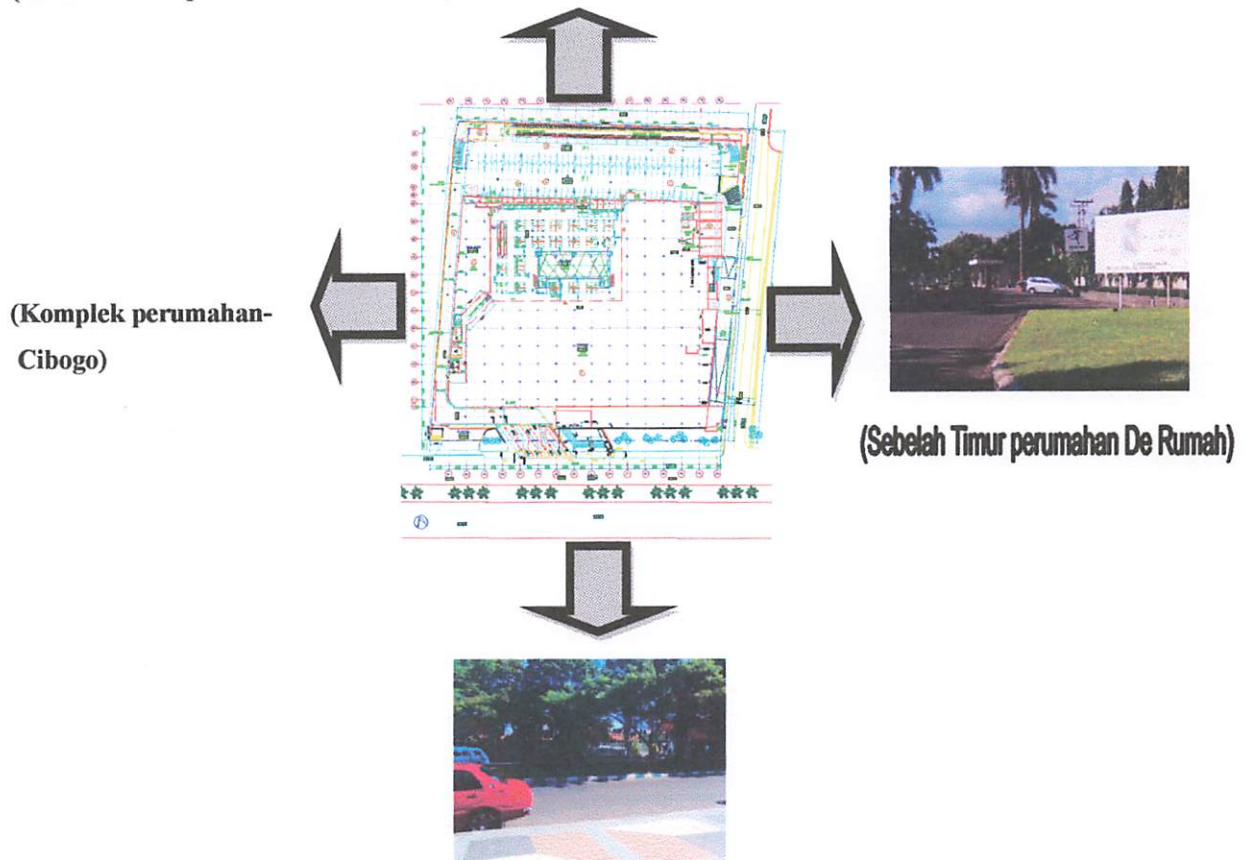
Pusat perbelanjaan ini memberikan fasilitas perbelanjaan modern bagi masyarakat Malang pada khususnya dengan konsep-konsep yang dimiliki.

Batas-batas:

- Sebelah Utara : Perumahan De Rumah
- Sebelah Selatan : Jalan Veteran
- Sebelah Timur: Jalan masuk De rumah
- Sebelah Barat : komplek perumahan Cibogo



(Sebelah utara perumahan De Rumah)



(Komplek perumahan-
Cibogo)

(Sebelah Timur perumahan De Rumah)

(sebelah selatan Jalan Veteran)

Matos terdiri dari 4(empat) lantai :

Anchor tenent :

- Matahari dept.store.
- Gramedia bookstore
- Hypermart

Fasilitas :

- Lift.
- Escalator
- Travelator

- Gedung parkir
- ATM
- Air Conditioner
- Sistem keamanan
- Backup electricity
- Hall
- Helmet deposit
- Toilet & musholla
- Bank

Hiburan :

- Bioskop
- Game center
- Café
- Sport (billiards)
- Kidsplay area

Food & Restaurant :

- Food court
- Restaurant row
- Fast food :
 - ❖ Pizza Hut
 - ❖ KFC
 - ❖ Mc Donald
 - ❖ Café shop

Luas bangunan :

- Lantai dasar : ± 15.134 m²
- Lantai 1(satu) : ± 15.733 m²
- Lantai 2(dua) : ± 15.733 m²
- Lantai 3(tiga) : ± 900 m²

_____+

Total Luas Bangunan : ± 47.500 m²



(anchor tenant pada Matos)

Anchor tenant berfungsi sebagai daya tarik utama dari pusat perbelanjaan yang ada di Malang Town Square yang terbagi pada setiap lantainya.



(sirkulasi vertikal pada matos)

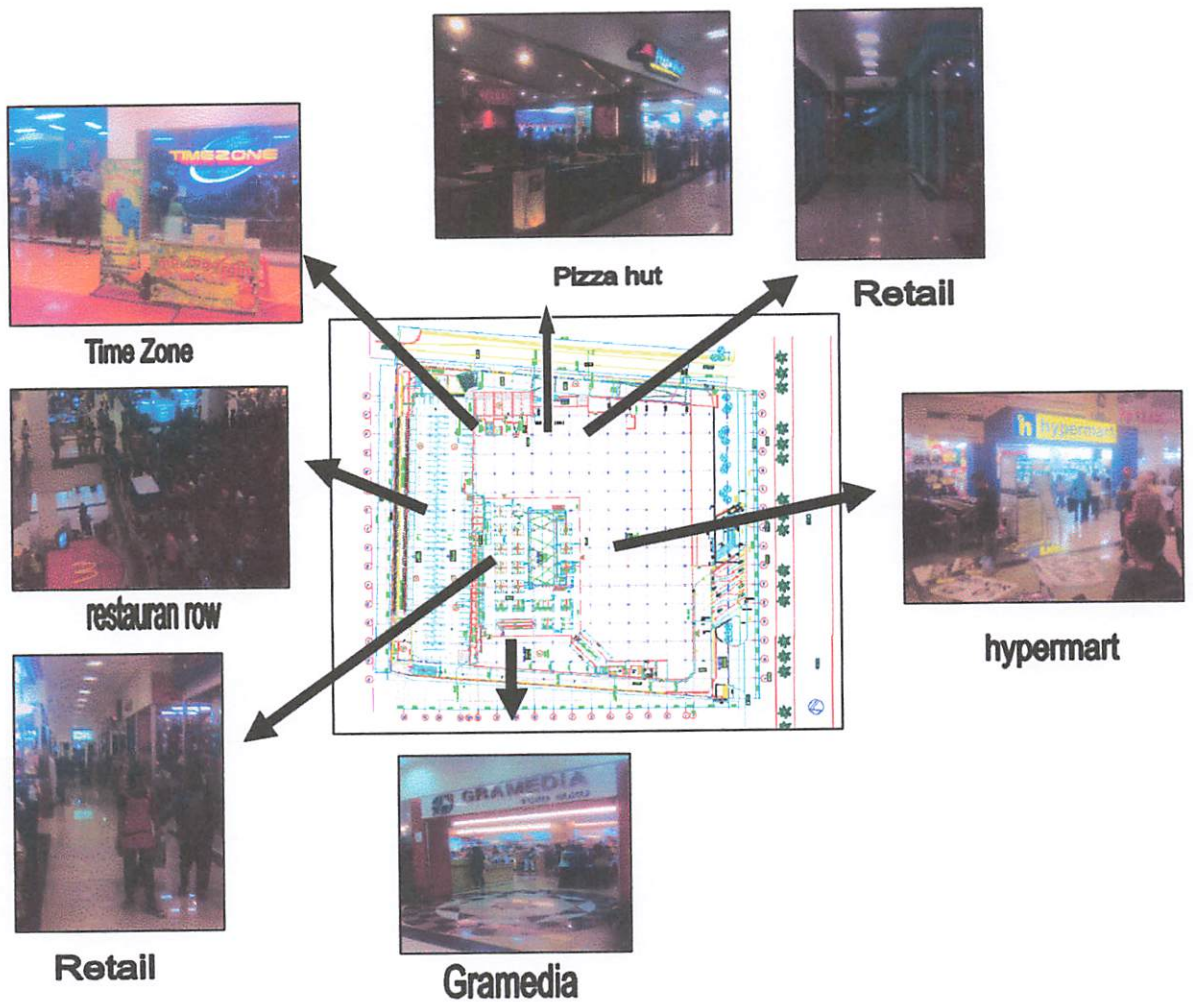
Escalator dan travelator adalah penghubung sirkulasi vertikal pada setiap lantai yang terdapat di Malang Town Square. Travelator terdapat pada lantai dasar menuju lantai 1. Dan escalator menghubungkan pada lantai yang lain.

Jumlah retail yang menyediakan barang dan jasa

No	Jenis	Lt. Dasar	Lt. 1(satu)	Lt. 2(dua)	Lt. 3(tiga)
1	Departement store	-	-	1	-
2	Retail Pakaian wanita	16	24	32	-
3	Retail pakaian pria	-	21	2	-
4	Retail Pakaian wanita dan pria	14	24	-	1
5	Retail pakaian dan aksesoris	15	26	14	1
6	Retail perhiasan	-	2	6	-
7	Optics	3	7	-	-
8	Bioskop	-	-	-	1
9	Retail Sepatu dan sandal	15	25	18	-
10	Retail Pakaian anak	4	8	2	-
11	Retail mainan anak	-	6	2	1
12	Salon kecantikan	-	3	1	-
13	Apotik	-	2	-	-
14	Counter Handphone	17	26	12	-
15	Buku dan alat-alat tulis	1	5	1	-
16	Perlengkapan rumah	6	15	1	-
17	Elektronic,musik, dan Computer	7	16	3	-
18	Billyard	-	-	-	1
19	Hypermart (7338,32m ²)	1	-	-	-
20	Restauran café dan food court	4	26	30	-
21	toko tas	7	17	10	-
22	Service dan photo	3	2	-	-
23	bank dan financial Service	-	2	-	-
Jumlah Retail		113	257	135	5
Jumlah Total Retail		510			

Lantai Dasar:

- Hypermamaket (±7.338,32m²)
- Time zone
- Pizza Hut
- Gramedia
- Restaurant row
- Retail
- Area retail
- Area retail samping
- Hall utama



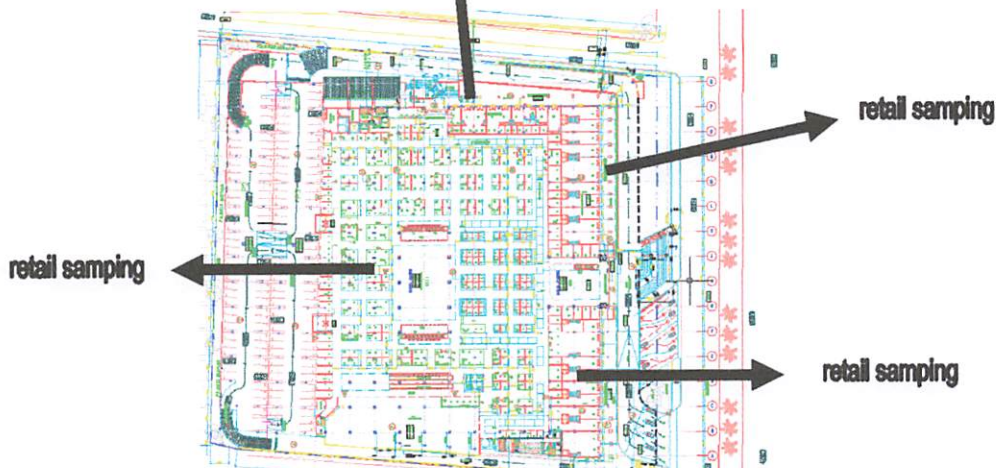
(Lay out lantai dasar Malang Town Square)

Lantai 1(satu)

- Food court
- Retail - retail



retail samping sejajar pintu samping

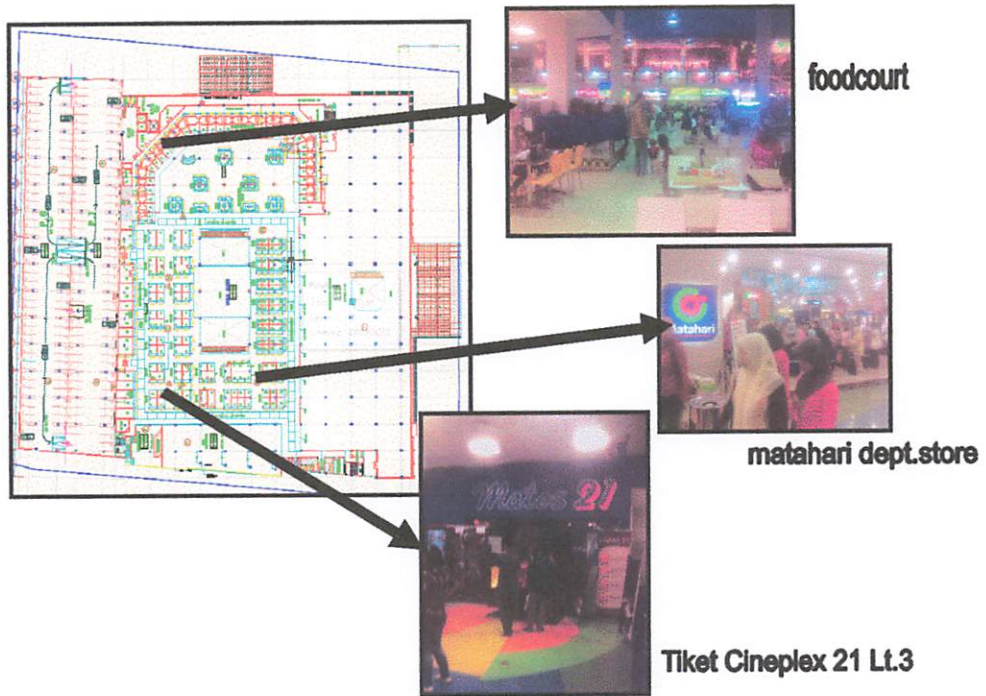


(Lay out lantai 1 Malang Town Square)

Pada beberapa retail yang terletak disisi luar, bagian depan dan samping kiri bangunan memiliki akses langsung baik keluar maupun kedalam area Malang Town Square. Ada juga retail yang hanya memiliki akses hanya keluar saja dan ada juga yang hanya memiliki hubungan dngan koridor dalam bangunan seperti fast food KFC dan cafeteria.

Lantai 2 (dua)

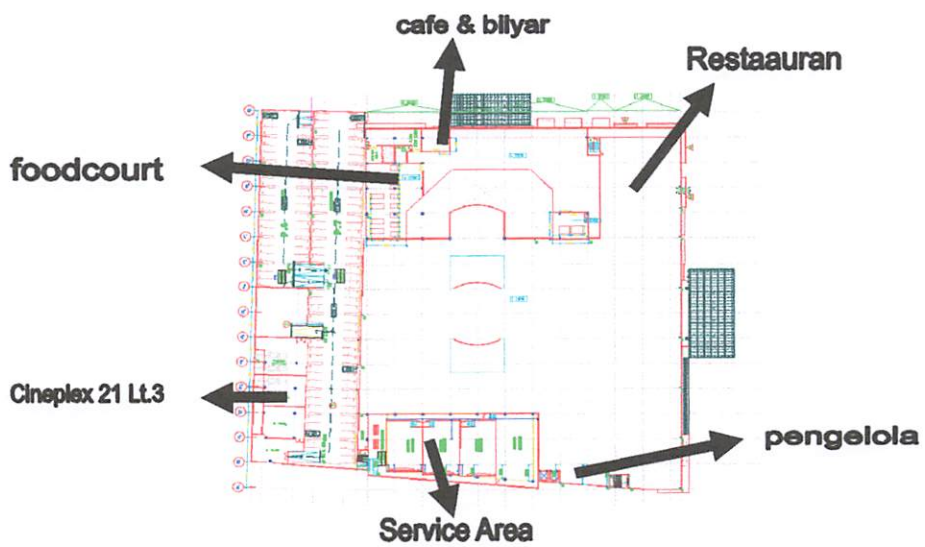
- Matahari departement store
- Foodcourt
- Time zone
- Tiket bioskop



(Lay out lantai 2 Malang Town Square)

Lantai 3(tiga)

- Area pengelola
- Bioskop
- Café dan bilyard
- Game center (game fantasia)



(Lay out lantai 3 Malang Town Square)

Retail

Dengan konsep mix, shopping centre ini menyediakan berbagai jenis kebutuhan dan perlengkapan yang bermacam-macam. Dengan pembagian kelompok besar yang diatur per lantai yaitu lantai dasar : kebutuhan sehari-hari dengan adanya supermarket, lantai 1 : bermacam-macam kebutuhan bisa didapat di lantai ini mulai dari komputer sampai perlengkapan rumah tangga (lifestyle), lantai 2&3 : fashion, food, dan entertainment.

Hal ini dapat dilihat dari pembagian perlanantai Anchor Tenant pada setiap lantai. Pola penataan kios-kios retail yang digunakan Malang Town Square pada dasarnya tidak di gunakan pembagian berdasarkan klasifikasi tertentu, seperti pada pembagian setiap lantainya namun semua fungsi retail yang ada. Hal ini dapat member efek yang membingungkan bagi pengunjung, namun pengunjung secara tidak langsung diajak untuk mengelilingi setiap sisi dari ruang yang ada pada Malang Town Square.

Malang Town Square meggunakan anchor tenant sebagai magnet utama, supermarket dan dept.store, gramedia. Dengan adanya Matahari dept. store (lt.2) dan Hypermarket (Lt.dasar), Gramedia(Lt. dasar & Lt. 1) serta dipandu oleh fasilitas-fasilitas yang lain seperti fasilitas hiburan diantaranya bioskop dan fasilitas lainnya.penempatan anchor tenat pada setiap sudut-sudut bangunan mencoba memberi warna positif terhadap retail yang berada disekitarnya. Dengan tujuan pengunjung diajak berkeliling menuju setiap retail sebelum menuju anchor tenant dan berbelanja disana.

Pengelola

Untuk tata letak bagi pihak pengelola, lantai 4 (roof) sebagai kantor administrasi, Lantai ini dapat diakses oleh pengelola saja atau yang bersangkutan dengan menggunakan lift.

Parkir

Bangunan parkir berada pada belakang bangunan atau sisi utara bangunan hal ini berhubungan dengan penataan fasilitas utama supermarket, pada lantai dasar mmiliki orientasi ke gedung parkir untuk memudahkan pengunjung berbelanja, setiap lantai parkir memiliki akses langsung menuju bangunan dengan pintu masuk disetiap lantainya.

Sirkulasi dalam bangunan

Setiap pintu merupakan hal yang penting pada sebuah shopping center. Pada tempat ini akses menuju bangunan melalui pintu masuk dapat dicapai dengan melalui

:



(pintu utama Malang Town square)

Pintu utama yang berhubungan langsung dengan hall utama, memberikan kejelasan bagi pengunjung yang berasal dari Jl veteran.



Pintu samping yang berhubungan dengan tempat parkir sebelah utara bangunan. Pada lantai dasar akses masuk melalui 1 pintu, dan pada lantai 1&2 dapat diakses dengan 2 pintu masuk. Pada pintu samping yang memiliki level ketinggian berbeda diatasi dengan adanya tangga untuk pencapaian



(pintu samping Malang Town square)

Corridor

Konsep yang dibawa pada shopping center ini penggunaan selasar single corridor yang memiliki lebar 3-5m. dengan penatan retail dengan pola grid pada retail berukuran kecil maka alur sirkulasi cenderung mengelilingi setiap retail yang ada dan berpusat.



(koridor ganda pada MATOS)

Penggunaan perbedaan material lantai mencoba memberikan batas imajiner sirkulasi pengunjung.

Pada shopping center ini tidak terdapat atrium yang luas dengan skylight sebagai mana mall-mall yang ada di kota-kota besar. Selain sebagai tempat berinteraksi pengunjung, penggunaan Atrium ini dapat membantu pencahayaan mall matahari yang masuk dari skylight yang ada.



(penggunaan cahaya lampu yang terlalu besar sebab tidak adanya skylight)

Pada setiap lantai terdapat hall yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan pameran dan kegiatan lain, seperti pada hall yang berada pada lantai 3, hall ini digunakan sebagaikidsplay area. Hall ini lebih mirip dengan

jembatan. Pada lantai 1 sebagian hall digunakan tempat berjualan pedagang yang menggunakan gerobak retail yang penataannya mengurangi luas atau kesan sempit terhadap hall tersebut sedangkan hall sendiri mempunyai peranan sangat penting pada sebuah shopping center. Hall yang terdapat pada lantai dasar terasa sangat sempit karena hall tidak tembus sampai lantai teratas hingga tidak memiliki hubungan pada lantai atasnya. Hall yang memiliki hubungan pada lantai berikutnya hanya terdapat pada hall entrance(pintu) utama. Pada lantai 1 terdapat void yang cukup luas dari pada yang berada di lantai dasar, namun void yang digunakan lebih bertujuan memberikan aktifitas transportasi vertikal .

Sirkulasi vertikal

Sistim sirkulasi utama menggunakan Eskalator yang terdiri dari 2 eskalator naik pada area utama bangunan dan 1 eskalator yang berada di hall

Utama didepan main entrance, yang enuju langsung kelantai 2 yaitu Matahari dept.store. Eskalator ini bertujuan untuk memberi efisiensi pengunjung dalam menuju dept.store. untuk berbelanja, namun pengunjung dari pintu masuk utama tidak diarahkan mengelilingi bangunan untuk melihat setiap sisi toko. untuk escalator turun terdapat 2 buah untuk kesetiap lantainya pada bagian tengah bangunan.

- ***Travelator, Elevator, dan Tangga***

Untuk memudahkan pengunjung yang membawa troli barang dari supermarket untuk melanjutkan kegiatan berbelanja dilantai 1 dan 2, pihak pengelola menyediakan sepasang travelator untuk mengakses kesetiap lantainya. sebagai penghubung bagi level lantai parkir yang berbeda menjubangunan digunakan tangga dengan kapasitas 2 orang yang dilengkapi dengan bordes. dan penggunaan tangga darurat sebagai alat transportasi yang digunakan dalam keadaan berbahaya atau mendesak.namun dengan perkembangan jaman tangga darurat juga beralih fungsi sebagai tangga keluar dari bioskop. Untuk pengelola dapat menggunakan akses lift sebagai transportasi vertikal.

Sirkulasi Luar Bangunan

- Pola pencapaian

- Pengunjung pejalan kaki dan yang menggunakan angkutan

Pada taman Jl. veteran di buka untuk pedestrian sebagai area pejalan kaki yang berasal dari sebrang jalan. Dan pengunjung dapat langsung menuju tangga yang ada menuju pintu masuk utama, sehingga pengunjung tidak perlu memutar, dan hal ini menghindarkan dari pengunjung yang melompat pagar pembatas karena kecenderungan terhadap pembatas atau halangan.

Pada sisi undakan terdapat eskalator yang berguna untuk menambah kenyamanan, namun eskalator yang berda di luar ruangan butuh perawatan yang ekstra disebabkan gangguan cuaca

Alternatif kedua buat pengunjung terdapat tangga yang berada disisi pojok barat bangunan, tangga ini berfungsi sebagai pemecah konsentrasi pada tangga utama , pengunjung dapat lebih efisien dalam menuju dan keluar bangunan.



(pencapaian menuju MATOS dengan tangga dan eskalator)

- pengunjung dengan menggunakan kendaraan roda 2

Bagi pengunjung yang menggunakan kendaraan roda 2 dapat melau sisi depan berupa lorong, yang memiliki lebar kurang dari 2m jalur sirkulasi ini kurang memadai dan terkesan bukan bagian dari perencanaan karena sirkulasi yang terjadi kurang jelas dapat membingungkan bagi para pengunjung.

Pada parkir sebelah timur bangunan lebih memiliki alur sirkulasi yang jelas dan simpel namun areal parkir ini bukan dikelola oleh pihak

manajemen MATOS, selain itu areal tersebut merupakan tempat jalur bongkar muat barang. Jalur parkir ini tidak memiliki fasilitas peneduh terhadap kendaraan yang ada.

- Pengunjung dengan kendaraan roda 4

Pengunjung yang datang dari arah timur harus memutar arah di jalur pertemuan cibogo, untuk mengurangi kemacetan akibat penumpukan kendaraan yang akan masuk lobi pemerintah kota memberikan solusi mengurangi lebar taman yang berada dekat dengan area putar kendaraan, meskipun solusi ini kurang member kontribusi Karena kapasitas (lebar jalan) yang kurang memadai. Kendaraan yang datang dapat langsung menuju lobi dan menurunkan penumpang di pintu utama, dan langsung menuju loket parkir yang berada di samping timur bangunan.

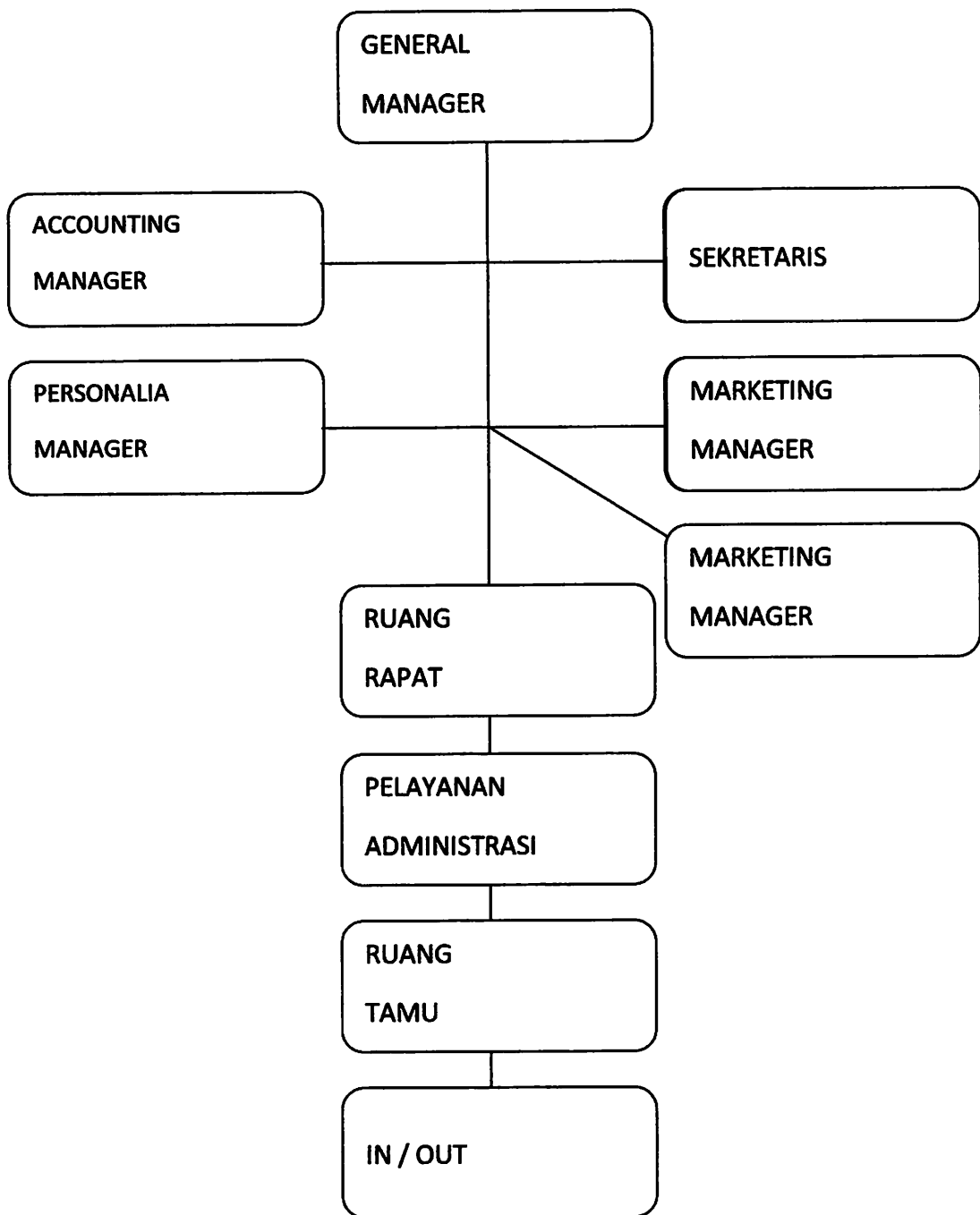
- Pengelola dan Barang.

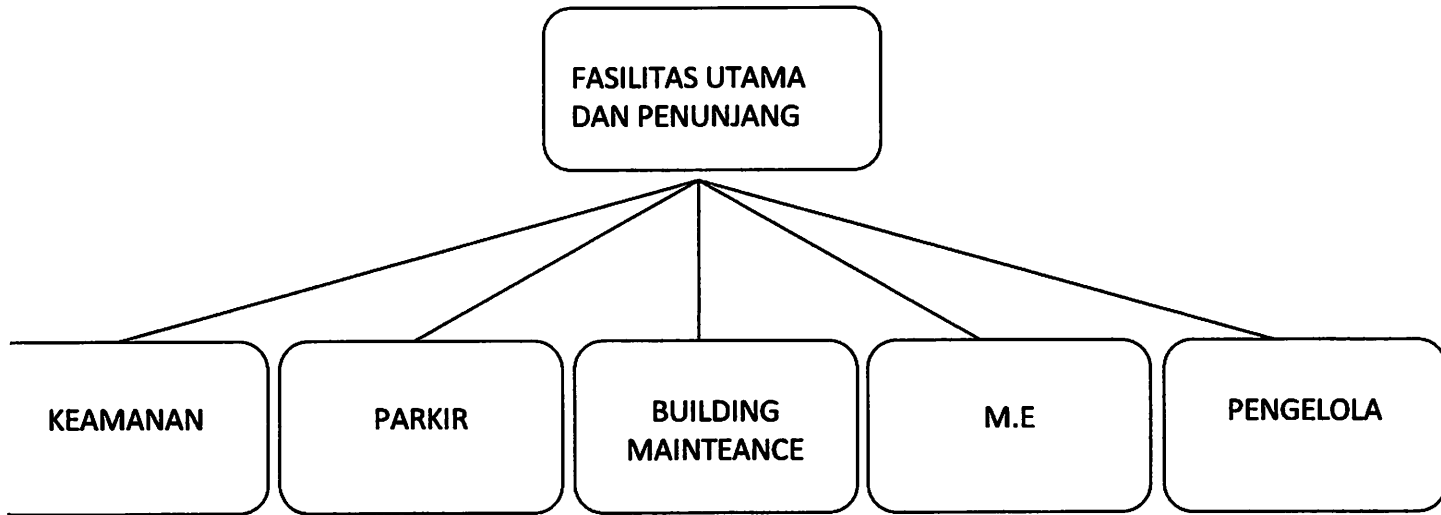
Pada shopping center ini tidak terdapat jalur khusus bagi pihak pengelola menuju bangunan dapat dilihat dari tidak adanya parkir khusus bagi karyawan.

Akses barang yang masuk melalui truk-truk hanya dapat diakses melalui jalur yang berada pada sisi timur bangunan, jalur ini kurang maksimal karena terganggu oleh jalur parkir kendaraan bermotor, dan kendaraan yang menuju gedung parkir.

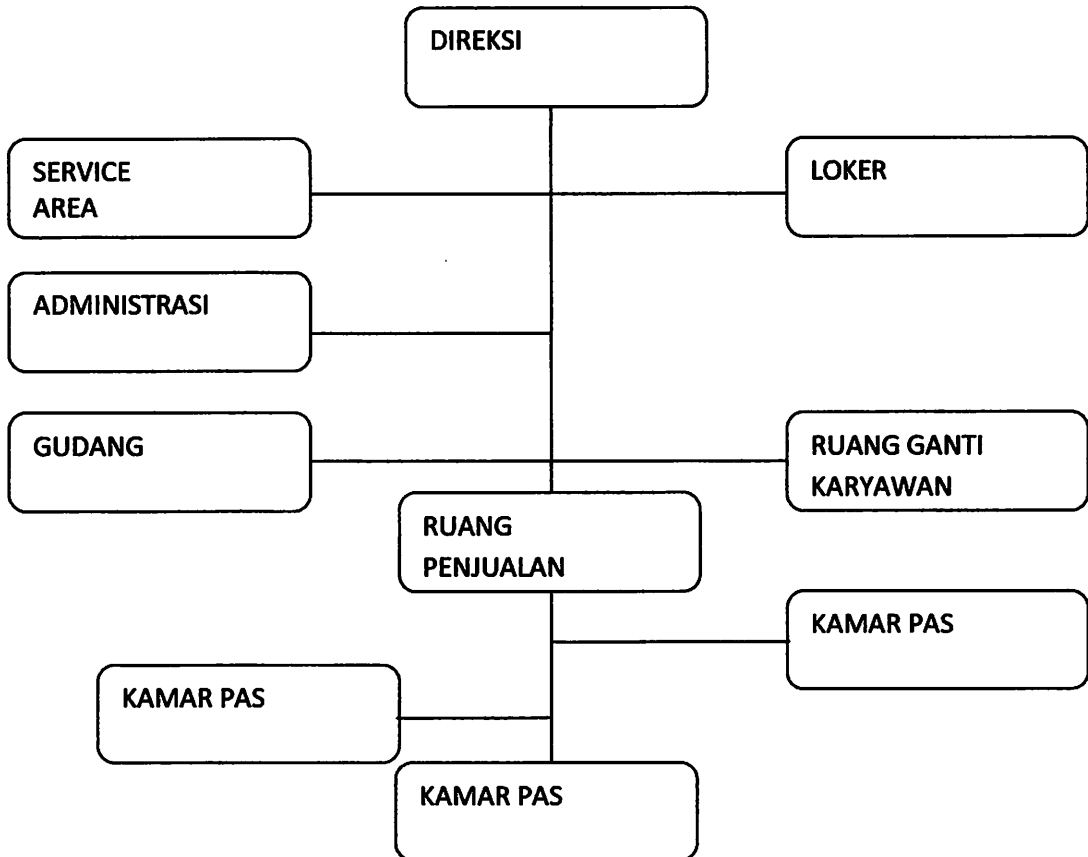
2.3 Struktur Organisasi Obyek

Pengelola

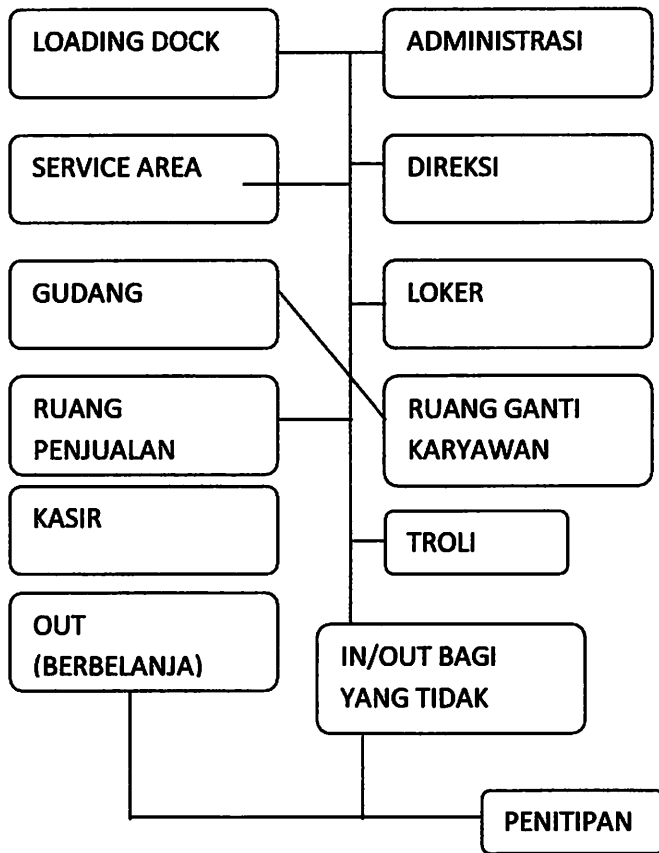




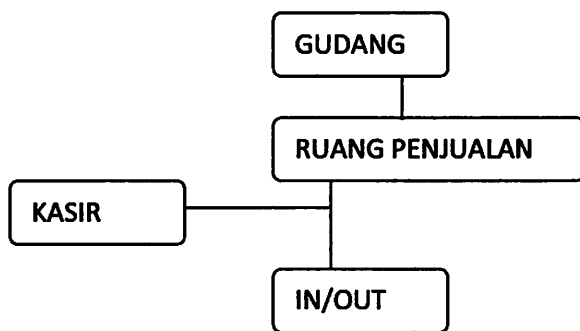
Dept. Store



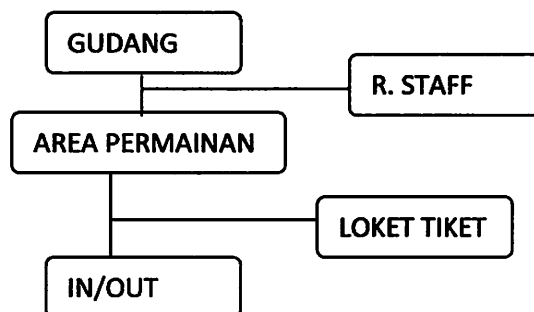
Supermarket



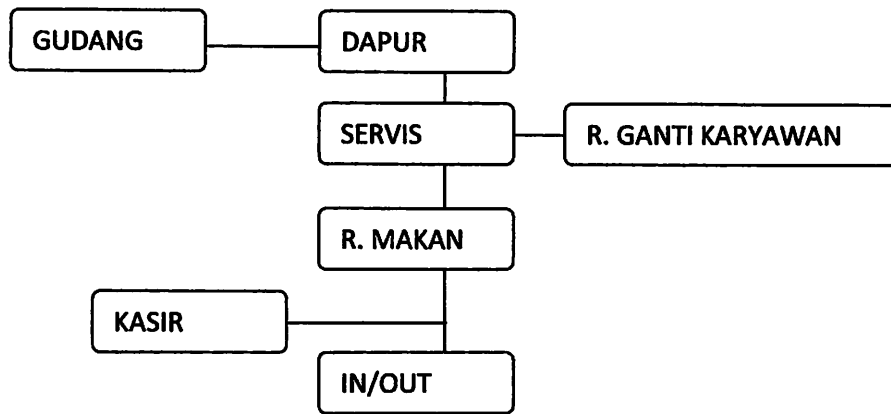
Retail



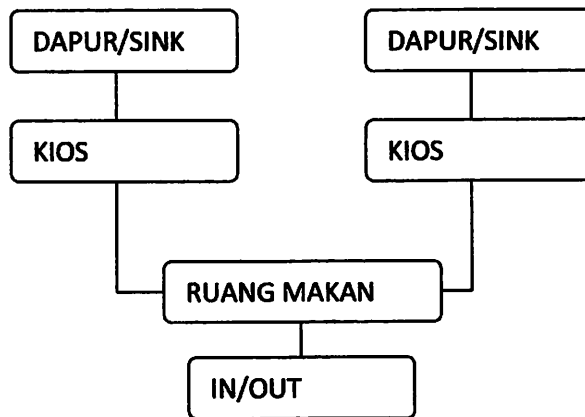
Game center



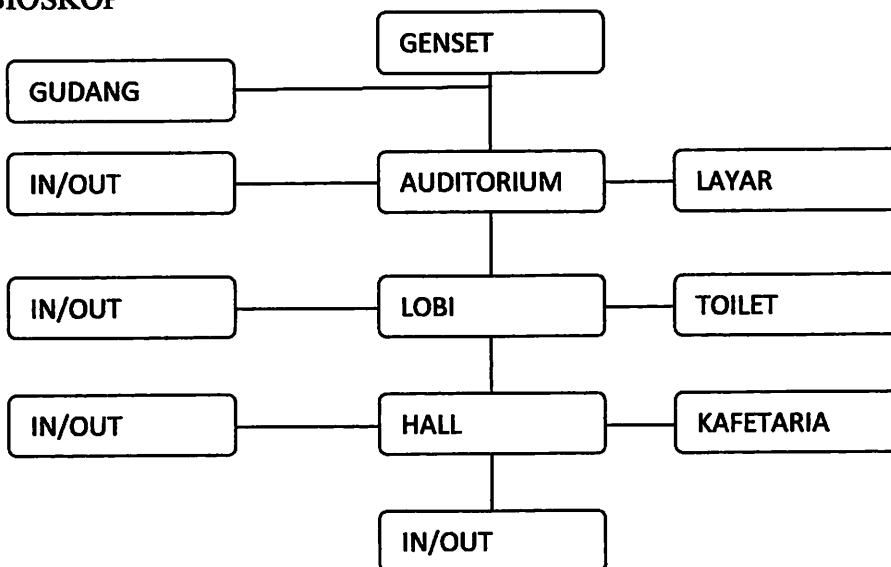
CAFÉ



FOOD CENTER



BIOSKOP



BAB III

KAJIAN TEMA

3.1 Tema Arsitektur Modern

Latar belakang Arsitektur modern adalah Dunia Modern yang telah mengubah keadaan massa lampau yang berorientasi pada kehidupan baru yang berorientasi pada kemajuan teknologi. Arsitektur modern tidak mengalami perkembangannya di Indonesia, karena sebagaimana gaya arsitektur lain yang diimpor dari negara-negara barat, gaya ini masuk ke Indonesia sebagai pengaruh globalisasi. Gaya arsitektur modern muncul sebagai gaya internasional yang cukup memiliki kemiripan di semua tempat, semua negara. Setidaknya, gaya modern tetap mengusung fungsi ruang sebagai titik awal desain. Di Indonesia, gaya modern dipandang sebagai gaya dimana fungsi ruang juga merupakan titik awal desain.

Gaya modern adalah gaya yang simple, bersih, fungsional, stylish, trendy, up-to-date yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang. Dalam gaya hidup modern, masyarakat didalamnya cenderung menyukai hal-hal yang mudah dan cepat, karena berbagai alat dibuat secara industrial untuk kemudahan manusia. Sifat dasar gaya hidup modern adalah tuntutan untuk bergerak dan melakukan segala sesuatu dengan lebih cepat, yang didukung oleh teknologi dan industrialisasi. Teknologi dikembangkan untuk membuat pekerjaan dan kehidupan sehari-hari lebih cepat dan mudah, misalnya perkembangan teknologi informasi yang memudahkan manusia berkomunikasi menggunakan alat semacam telepon dan komputer. Kualitas dan kecepatan menjadi hal yang penting dalam gaya hidup modern, sehingga terdapat kecenderungan untuk melihat nilai benda-benda berdasarkan besar fungsi atau banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional.

Sedangkan arsitektur modern adalah Merupakan totalitas daya upaya dan karya dalam bidang arsitektur yang dihasilkan dari alam pemikiran modern yang didirikan pada sikap mental yang selalu mengedepankan hal-hal yang bersifat baru,

progresif, bebas sebagai pengganti dari alam pemikiran tradisional dengan segala bentuk pranatanya. Dalam arsitektur, gaya hidup modern berimbis kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja, terutama yang berada di kota besar, dimana kehidupan menuntut gaya hidup yang lebih cepat, fungsional dan efisien.

Di Indonesia, gaya modern yang diterapkan terkadang masih memiliki unsur-unsur estetika yang diusung dari gaya klasik ataupun etnik, sedangkan sebagian lagi telah memenuhi kaidah desain modern murni. Masih sering didengar istilah arsitektur klasik modern, arsitektur modern etnik, arsitektur tradisional modern, arsitektur Bali modern, dan sebagainya. Di Indonesia, terdapat kecenderungan untuk memasukkan unsur tradisi ornamen yang menjadikannya sebuah kategori arsitektur yang ambigu, apakah modern, ataukah postmodern.

Untuk menyebut gaya modern yang berornamen tersebut sebagai gaya modern murni bukanlah hal yang tepat, lagipula proses berkembang gaya ini tidak terjadi di Indonesia. Untuk menyebutnya sebagai gaya postmodern, apalagi, di Indonesia bahkan istilah ini cenderung dihindari untuk menghindari ketidak-fahaman masyarakat. Sehingga gaya arsitektur modern di Indonesia akan muncul sebagai gaya khas "Modern Indonesia" dengan karakter sebagai berikut:

- a. Memiliki perhatian yang besar terhadap fungsi ruang yang didapatkan dari pola aktivitas penghuni
- b. Memiliki perhatian yang besar terhadap material bangunan yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir (estetika) yang diinginkan
- c. Memiliki analogi mesin dalam penataan dan pengembangan ruang-ruang
- d. Menghindari ornamen (bila murni gaya modern), atau menggunakan ornamen (bila postmodern, atau diberi embel-embel semacam: arsitektur modern etnik, arsitektur modern Bali, dan sebagainya)
- e. Penyederhanaan bentuk dan ornamentasi dan penghilangan detail yang tidak diperlukan sejauh keinginan desainer (atau pemilik bangunan)

Beberapa faktor yang mendorong timbulnya arsitektur modern antara lain yaitu :

- ✓ Kejenuhan terhadap langgam-langgam Arsitektur yang tidak lagi mencerminkan adanya kemajuan dan perkembangan kehidupan manusia.
- ✓ Adanya pendidikan formal dan kebutuhan akan fungsi yang mendadak.
- ✓ Revolusi industri yang mendorong tumbuhnya metode –metode pelaksanaan pembangunan yang baru, system struktur dan konstruksi baru, pola pemikiran baru, permasalahan baru, yang didukung oleh kemajuantegnologi yang mampu memberikan andil cukup besar bagi kreatifitas arsitek untuk menghadirkan sesuatu yang baru.

3.2 Tinjauan Teori arsitektur Modern

Menurut “*Louis Sullivan* “

- a. Ruang yang direncanakan sesuai dengan fungsinya “*form follow function*”.
- b. Struktur tidak terbungkus (non Ornament).
- c. Bangunan tidak harus terdiri dari kepala, badan dan kaki.

3.3 Ciri-ciri arsitektur modern

- a. Adanya penggunaan skala manusia:

Dengan mencoba menghilangkan kesan tinggi agung seperti terdapat pada arsitektur klasik, karena pada arsitektur klasik bangunan bukan menggunakan skala manusia tapi menggunakan skala relative besar atau skala terhadap dimensi dewa yang akan ditempatkan dalam istana. Keindahan bangunan bertolak ukur pada skala dewa (besar).

- b. Menghasilkan bentuk-bentuk geometrika yang fungsional (kegunaan yang maksimal).

Geometri sebagai ekspresi kebebasan bentuk. Pro-kontra mengenai geometri itu sebagai sesuatu yang mengikat ataupun membebaskan di dalam dunia arsitektur, mungkin tidak akan ada habisnya untuk dibahas atau dicari solusinya, semuanya itu tergantung dari persepsi kita masing-masing. Antara geometri itu mengikat atau membebaskan, masing-masing memiliki kedudukan atau posisi yang sama kuat. Geometri menghasilkan bentuk (form) arsitektur yang bebas. Walaupun cara-cara pemikiran dari geometri

beserta dengan aturan atau kaidah yang ada di dalamnya bersifat mengikat, namun hasilnya pada akhirnya akan membawa kita ke dalam suatu kebebasan bentuk dan ekspresi, yaitu dunia arsitektur yang merdeka. Karena yang kita rasakan adalah form dan experience dalam bentuk ruang 3 dimensional dan waktu (space and time).

c. Karakter bangunan tidak tertutupi

Bahwa di dalam arsitektur modern, bangunan berupa konstruksi terbuka.

d. Interior dan eksterior mengikuti pola horizontal dan vertikal

e. Membebaskan arsitektur dari simbol dan referensi

Arsitektur modern mempunyai pandangan bahwa arsitektur adalah 'olah pikir' dan bukan 'olah rasa' (tahun 1750), dan 'permainan ruang' dan bukan 'bentuk'. Sejalan dengan kemajuan teknologi yang pesat ikut mempengaruhi arsitektur. Munculnya teknologi bahan bangunan yang mendukung arsitektur modern. Misalnya kaca yang dapat digunakan untuk mengekspresikan space atau ruang. Karena ciri – cirinya yang 'ada tapi tak terlihat'. Selain itu untuk mewujudkan kecepatan dalam membangun maka dilakukan dengan produksi masal bahan bangunan sehingga mengakibatkan arsitektur modern dapat menembus batas budaya dan geografis, dan arsitektur menjadi suatu gaya internasional serta bangunan–bangunan di dunia menjadi seragam. Ornamen–ornamen dalam bangunan dianggap suatu kejahatan dan klasisme yang pernah dipakai oleh kaum fasis dan nazi menjadi symbol yang negatif dan perlu diolah.

f. Mengutamakan membuat ruang daripada membuat dan memanipulasi konfigurasi formal (bentuk dan tampilan arsitektur)

Bahwa arsitektur modern lebih menitikberatkan pada fungsi dan estetika kelompok, kelompok ini lebih menyukai hasil industri yang terstandartisas, dengan bentuk-bentuk dan komposisi geometri. Menurut kelompok ini, penentuan ukuran serta bentuk ruang, hubungan antar ruang, dan sistem sirkulasi merupakan faktor penentu dalam merencanakan sebuah bangunan. Apabila bangunan tersebut gagal dalam memenuhi tuntutan itu maka bangunan itu tidak dapat dikatakan berfungsi, oleh sebab itu arsitek berusaha membuat bangunan bebas dari pengaruh berbagai macam style baik datang

dari luar maupun bentuk-bentuk peninggalan sejarah karena style dianggap menghambat fungsi sebuah bangunan secara efisien.

3.4 Kesimpulan

Bahwa gaya arsitektur modern adalah ekspresi dari budaya dan lingkungan dimana ia diciptakan. Dalam mengembangkan modern style Sullivan berpegang teguh pada kebijaksanaan dan dasar seni arsitektur. Dan dalam bentuk arsitektur, tetap berpedoman terhadap kemegahan yang dibentuk oleh prinsip konsep keselarasan dan keseimbangan kemudian diterapkan pada bangunan simetris dan dipertegas dengan kolom. Penerapannya pada tata letak ruang yang disusun secara teratur, komposisi yang logis tidak berlebihan, memurnikan material, dan menyusun unit bangunan dalam volume. Perpaduan konfigurasi bentuk kotak sederhana lebih diperkuat dengan adanya kolom pada tiap-tiap sudut, seperti bingkai kontras dengan bidang ditengah.

3.5 Studi banding Objek setema

SOLO GRAND MALL



Solo Grand Mall yang dibangun di atas lahan seluas 12.080 m², merupakan bangunan pusat perdagangan yang bernuansa Mall, dimana bangunan komersial ini terdiri atas 7 lantai dengan total luasannya 63.000 m². Pengertian trade center disini lebih merupakan pusat perdagangan dimana Management Solo Grand Mall menyediakan 529 ruang usaha untuk berbagai macam kegiatan bisnis. Sedangkan pengertian Bernuansa Mall tidak lain adalah kelengkapan fasilitas bangunan layaknya sebuah Mall, standar bangunan dan nuansa bangunan yang kurang lebih sama dengan sebuah Mall, serta pengelolaan secara professional yang layaknya diterapkan pada bangunan Mall. Sedangkan konsep yang melatar belakangi fungsi bangunan tersebut diatas adalah :one stop family entertainment and recreation, dimana Solo Grand Mall menyediakan pelayanan yang dilengkapi dengan fasilitas hiburan serta rekreasi keluarga bagi para pengunjung yang ingin berbelanja berbagai macam kebutuhan dengan aneka variasinya tanpa memakan banyak waktu dan lebih efisiensi biaya karena para pengunjung tidak perlu berpindah lokasi. Dengan kata lain segala kebutuhan tersedia di Solo Grand Mall.

Tenant Mix

Solo Grand Mall saat ini merupakan Mall terbesar dan terlengkap bagi kota Solo dan sekitarnya, mulai beroperasi sejak 4 Desember 2004. Dari 529 total unit ruang usaha, telah terjual sebanyak 96% ruang usaha dari total unit yang tersedia, dan tenant yang telah bergabung diantaranya sebagai berikut :

- 1) Lantai Basement: Hypermart
- 2) Lantai Dasar : KFC, Texas Fried Chicken, Es Tentrem, Apotik Plus, DRTV (Innovation Store), Indomusic, Matahari Department Store, BreadTalk, Roti Dika, Asia Bakery, Sport Station, Kassaya Parfum, Iwan Fashion, Salon Christoper, Julia Jewelery, Love Jewelery, Indomusic, Nakamura The Healing Touch ATM Center Bank Bukopin, Bank Mandiri, BNI, NISP, Lippo Bank, Bank Permata dan Bank Niaga.
- 3) Lantai 1: Matahari Dept. Store, FILA, Adidas, My Salon, Metta Fashion, Pizza Hut, Danzer, Famous Shoes, Toko Mas Semar, ATM BCA, Johnny Andrean Salon, Beauty Shop, Naughty Accessories, Mode Collection, Celcius ,dll.

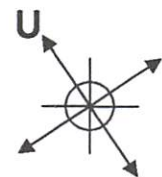
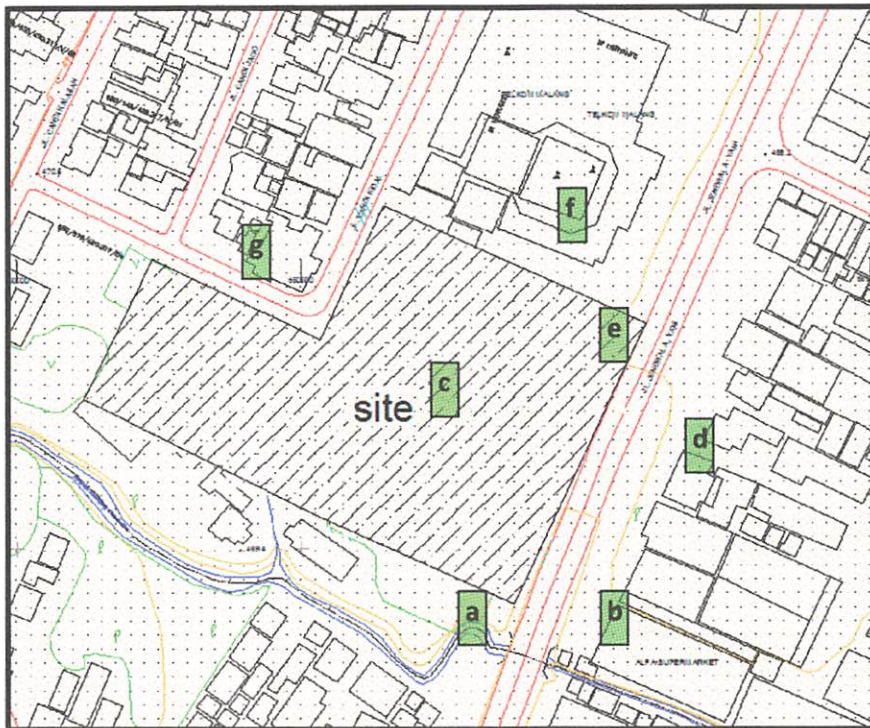
- 4) Lantai 2 : FASHION WEAR – branded Store (Kappa, Hush Puppies, Green Light, 3 Second, Country Fiesta, Ocean Pacific, Lea Jeans, Basic Elemen, JOBB), AMAZONE, Roti Boy, Ferry Internasional, Counter Culture, Benhill, Maugust, Tumble Tots School, Kurnia Music, Toko Buku Karisma, Stroberi, Ichiban Crepes, Number 61,dll.
- 5) Lantai 3 :
 - a. Game Centre: Timezone & Fantasy Kingdom - Beauty School: Rudi Hadisuwarno School - CDs & Cassettes: Indo Music - Area Resto: Mie Menteng, Hayam Muruk Resto, California Fried Chicken, Es Teller 77, Bakso Lapangan Tembak Area Foodcourt: Baskin \$ Robbin Kedai Cobek, Mister Baso, Buffet Ice,Oriental, FB Resto, Kedai Enak, Moen-Moen, Xiang wei, Kedai BIO, Red Bean, Café Pesona, Oshin Tepanyaki, Bakso Gres, Warung Bu Lin, Mie Hantaro, Sea Food Nelayan, Oishii Bento, Sapo-Sapo, Pempek Anugerah, Klenting Kuning, Valentine, Mie Horizon, Iki Wae, Holland Steak, Nasi Kabuli. HP center, Computer Center & Electronic Center
 - b. Lantai Mezzanine : Intro Lounge & Resto
- 6) Lantai 4 : Grand Cinema 21, Solo Billiard center, MC Autocare

BAB IV

TINJAUAN LOKASI

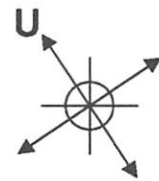
4.1 Kondisi tapak

- Lokasi : JL. Jendral A. Yani
- Kecamatan : Blimbing
- Kelurahan : Blimbing
- Kotamadya : Malang





(Luasan site)



A) panjang × lebar

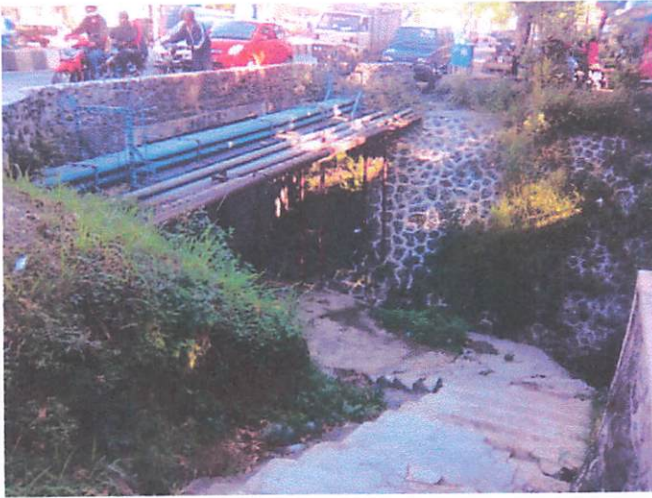
$$111 \times 110 = 12.210 \text{ m}^2$$

B) panjang × lebar

$$56 \times 64 = 3.584 \text{ m}^2 +$$

$$\text{Total} = 15,794 \text{ m}^2 = \pm 1,6 \text{ Ha}$$

4.2 Kawasan yang berada di wilayah site



a

Jalur sungai yang terletak di sekitar site, bisa dimanfaatkan sebagai saluran pembuangan. Selain itu juga untuk menampung air hujan.



b

Area perbelanjaan Carrefour merupakan area pertokoan yang berada di depan site.



c

Area yang terlihat di site. Sebagian besar masih berupa lahan kosong.

dala



d

Site terletak berdekatan dengan area pertokoan atau ruko-ruko.



e

Showroom mobil yang terletak di samping site.



f

Gedung ini merupakan kantor Telkom pusat area Malang dan terletak di sebelah utara site.



E

Area perumahan ini terletak di belakang site, merupakan area perumahan candi mendut.

4.3 Potensi Site

- Pola tapak yang mendukung karakter dan konfigurasi bentuk massa bangunan.
- Topografi, keadaan tanah serta iklim yang baik.
- Adanya prasarana jalan alternatif pada tapak yang tidak hanya dapat dijangkau oleh jalan utama saja sehingga memberikan kemudahan dalam tingkat pencapaian.
- Kelengkapan fasilitas penunjang transportasi (traffic light, lampu jalan), ruas jalan yang lebar yaitu 15m, adanya jalan-jalan arteri dan kolektor yang memudahkan akses transportasi menuju sentra-sentra sekunder.
- Adanya prasarana utilitas yang lengkap (jaringan air bersih, jaringan listrik, jaringan telepon, jaringan drainase, jaringan pembuangan air limbah, sistem persampahan).

Potensi Lingkungan Politik-Sosial-Budaya

- Adanya fasilitas sosial budaya yang tidak jauh dengan tapak, yaitu gedung Taman Krida Budaya dan beberapa fasilitas hiburan yang berada di jalan Sukarno Hatta dimana jalan ini juga merupakan akses ke arah tapak.
- Untuk jangka waktu ke depan diperkirakan status sosial penduduk pada kawasan ini lebih meningkat (menengah ke atas)
- Adanya kebijaksanaan pemerintah mengenai rencana pengembangan kegiatan perkantoran dan pemerintahan pada kawasan ini dan juga sebagai pusat pelayanan skala regional.

Potensi Ekonomi

- Letak kawasan yang strategis, yaitu berada pada jalur kawasan bisnis atau Central Business District (CBD) sehingga memiliki prestige/bonafit serta berorientasi pasar yang tinggi.
- Adanya bangunan pemerintahan serta perhotelan yang dapat dikatakan sebagai pemicu pertumbuhan kawasan ini untuk ke depan.
- Sebagai jalan arteri di Malang dengan tingkat kegiatan/mobilitas yang tinggi dan memiliki aksesibilitas yang baik serta merupakan jalur utama Malang-Surabaya.

4.4 Kondisi Fisik Dasar

4.4.1 Topografi

Lokasi terletak pada ketinggian 440 – 460 meter dpl. Merupakan kawasan yang memiliki kemiringan lahan yang relatif datar.

4.4.2 Geologi dan jenis tanah

Jenis tanah pada lokasi adalah alluvial kelabu kehitaman, kestabilan landasan cukup tinggi, pondasi bangunan berat perlu penelitian sedangkan bangunan ringan langsung ditempatkan pada kedalaman 0-3 m.

4.4.3 Kemampuan lahan

Lokasi mempunyai kemiringan lahan 0% - 8% merupakan sub satuan dataran dengan daya dukung tanah cukup baik dan berdrainase sedang.

BAB V

BATASAN

5.1 Batasan pembahasan

1. Tinjauan kebijaksanaan pembangunan dan pengembangan terhadap pertumbuhan Kota Malang pada umumnya, khususnya pada wilayah Blimbing.
2. Pembahasan pada faktor-faktor penentuan perencanaan fisik pusat perbelanjaan dalam lingkup arsitektur.
3. Perencanaan dan perancangan yang menyangkut jenis fasilitas dan besaran komposisinya
4. Sistem struktur dan utilitas yang ditampilkan dalam bentuk prinsip saja.

BAB VI

PERMASALAHAN DAN POTENSI

Berdasarkan uraian di atas maka, permasalahan dari shopping center ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang gedung dan ruang dalam bangunan shopping centre dengan tema arsitektur modern yang bukan hanya menitik beratkan pada tempat belanja saja melainkan rekreasi, yang dimaksud tempat rekreasi juga salah satu anchor tenent pada shopping center tersebut. Selain tersebut diatas shopping center juga harus memiliki suasana ruang sehingga menciptakan kenyamanan dan dapat dijadikan sebagai tempat berbelanja, rekreasi atau tempat wisata.
2. Bagaimana menciptakan bentuk mengikuti fungsi dari bangunan.
3. Bagaimana menciptakan obyek agar menjadi daya tarik di wilayah tersebut dengan tema modern yang dibawa.

BAB VII

PROGRAM DAN ANALISA

7.1. Aktivitas Utama

Kegiatan utama

- ❖ Belanja
- ❖ Cuci mata
- ❖ Jalan-jalan

Tujuan : memberikan jasa pelayanan berbelanja yang dapat memudahkan dan memberi kenyamanan pengunjung.



Gambar 7.1. belanja

- Kebutuhan primer : kebutuhan yang menunjang pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari dan makanan minuman. Seperti busana dan alat kantor
- Kebutuhan sekunder : berupa kebutuhan sehari-hari dan rumah tangga.
- Kebutuhan tersier : berupa kebutuhan penunjang pekerjaan seperti aksesoris dan gaya hidup
- Kegiatan penunjang : kegiatan penunjang aktivitas utama berupa sarana hiburan.
 1. Menonton.
 2. Bermain.
 3. Refresing.



Gambar 7.2 jalan-jalan

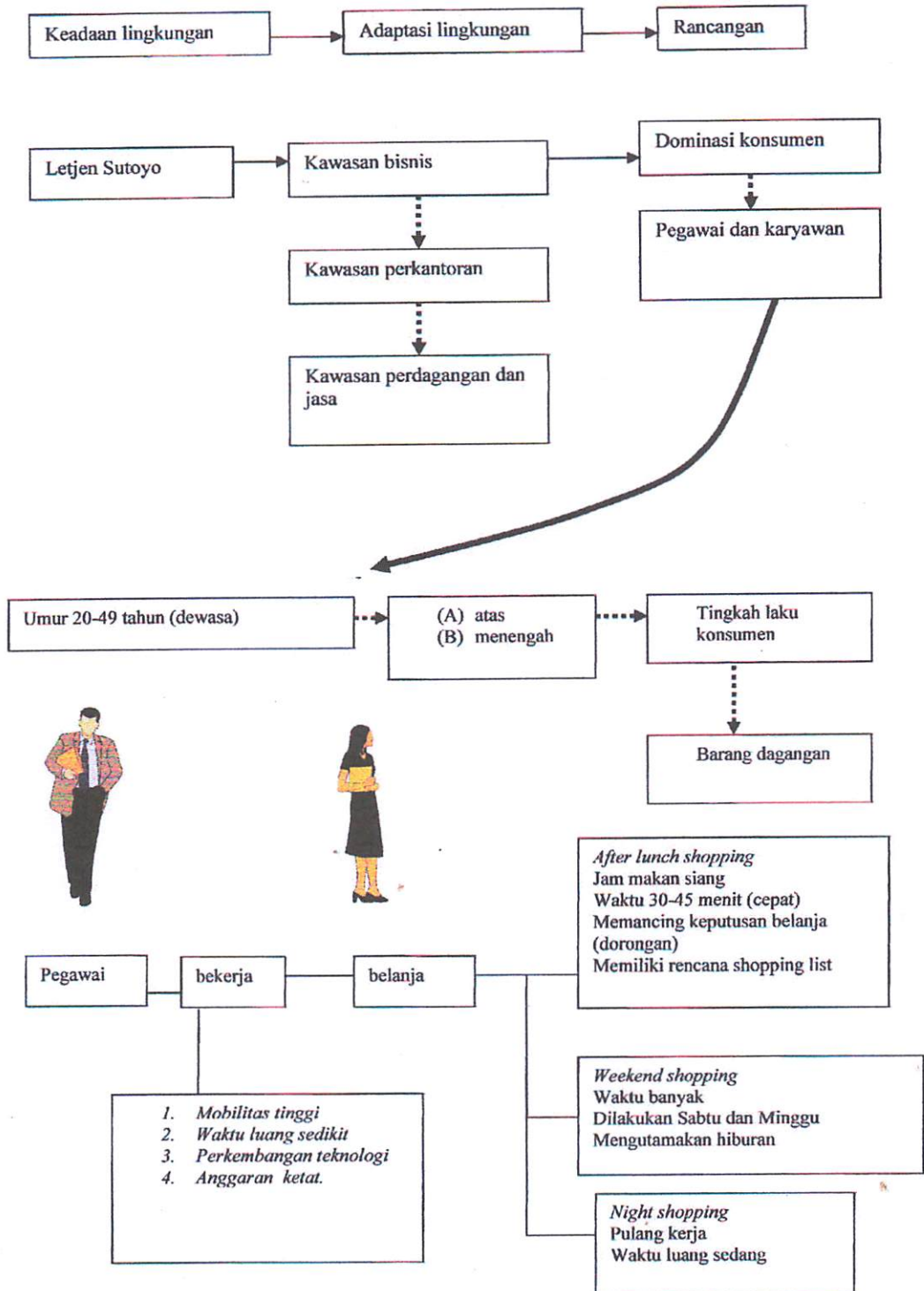
Kegiatan penunjang

Kegiatan yang merupakan penunjang aktivitas utama berupa sarana hiburan.

- Menonton
- Bermain

- Refreshing
- Bersantai
- Makan minum

Analisa barang dagangan



Kebutuhan pekerja dan karyawan kantor

Pekerjaan

Alat tulis dan kantor
Busana
Jasa
Produk kecantikan

Gaya hidup

Produk teknologi
Aksesoris
Kesenangan

Makanan dan minuman

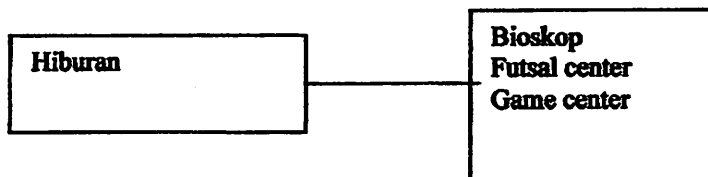
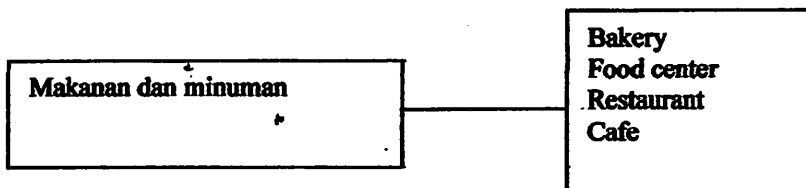
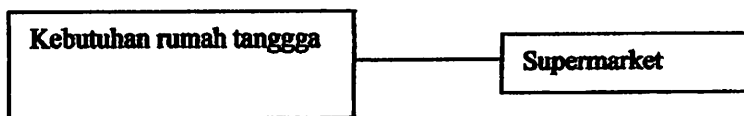
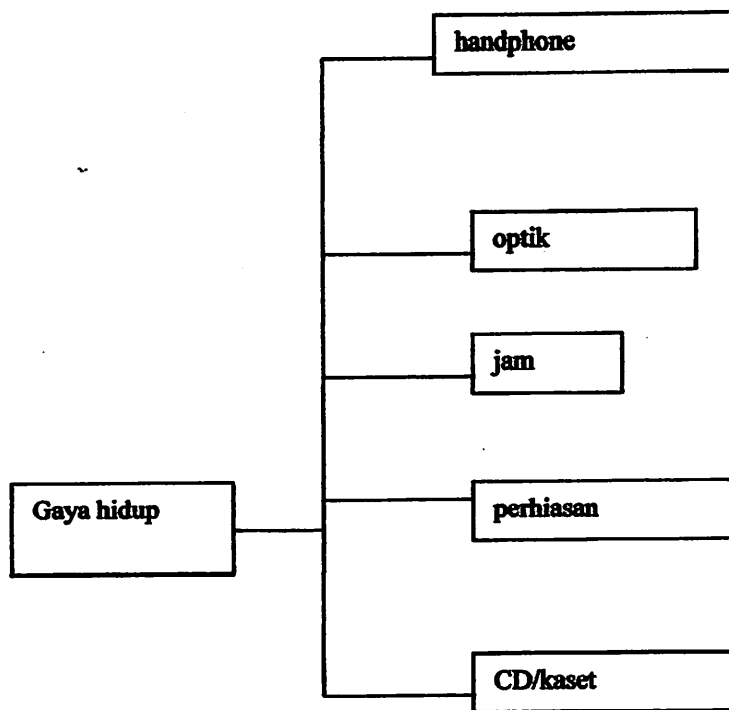
Peralatan
Makanan instan

Hiburan

Makanan siap saji (makan siang)
Bersantai (membicarakan bisnis)
Waktu masak kurang
Sulitnya pembantu

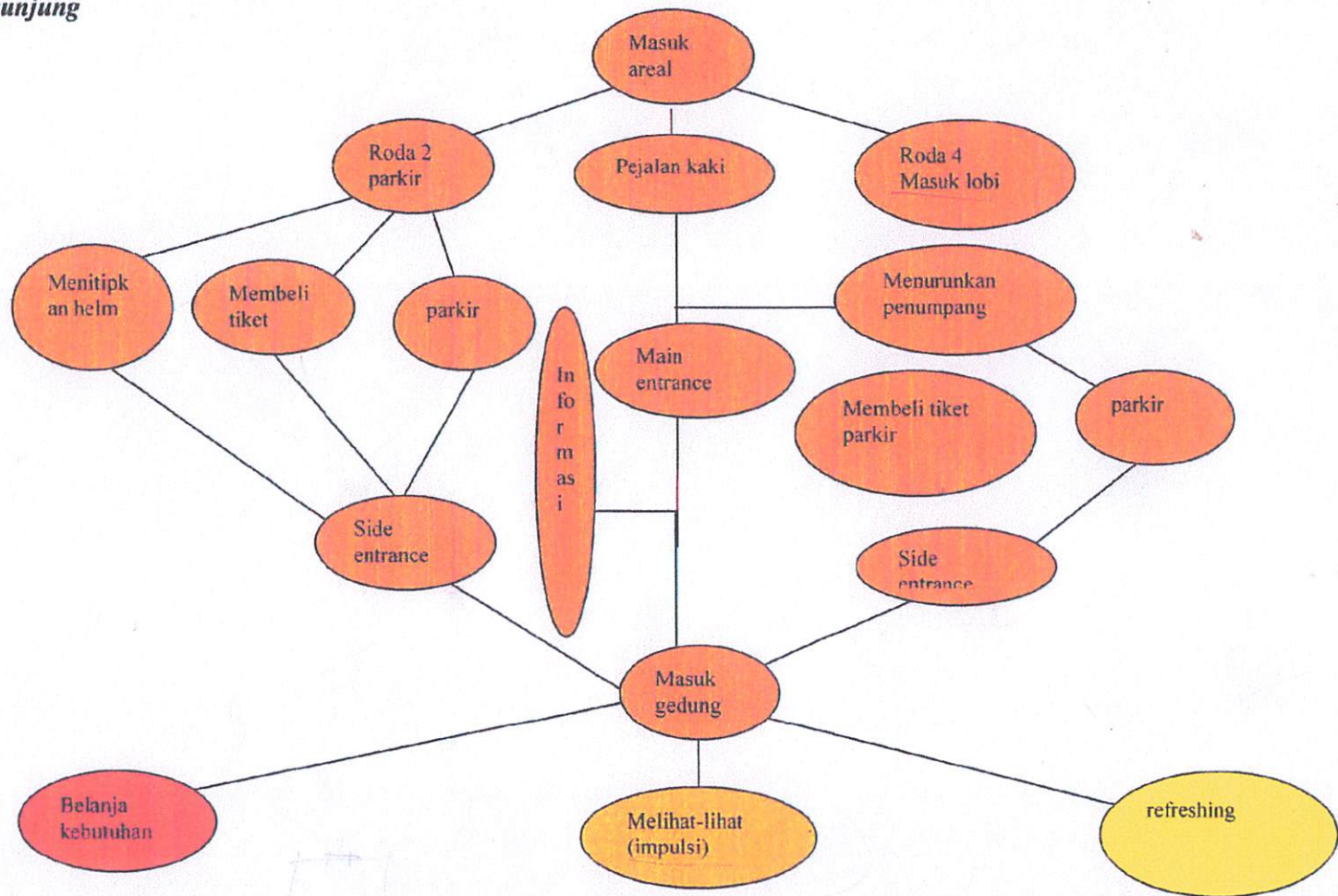
pekerjaan

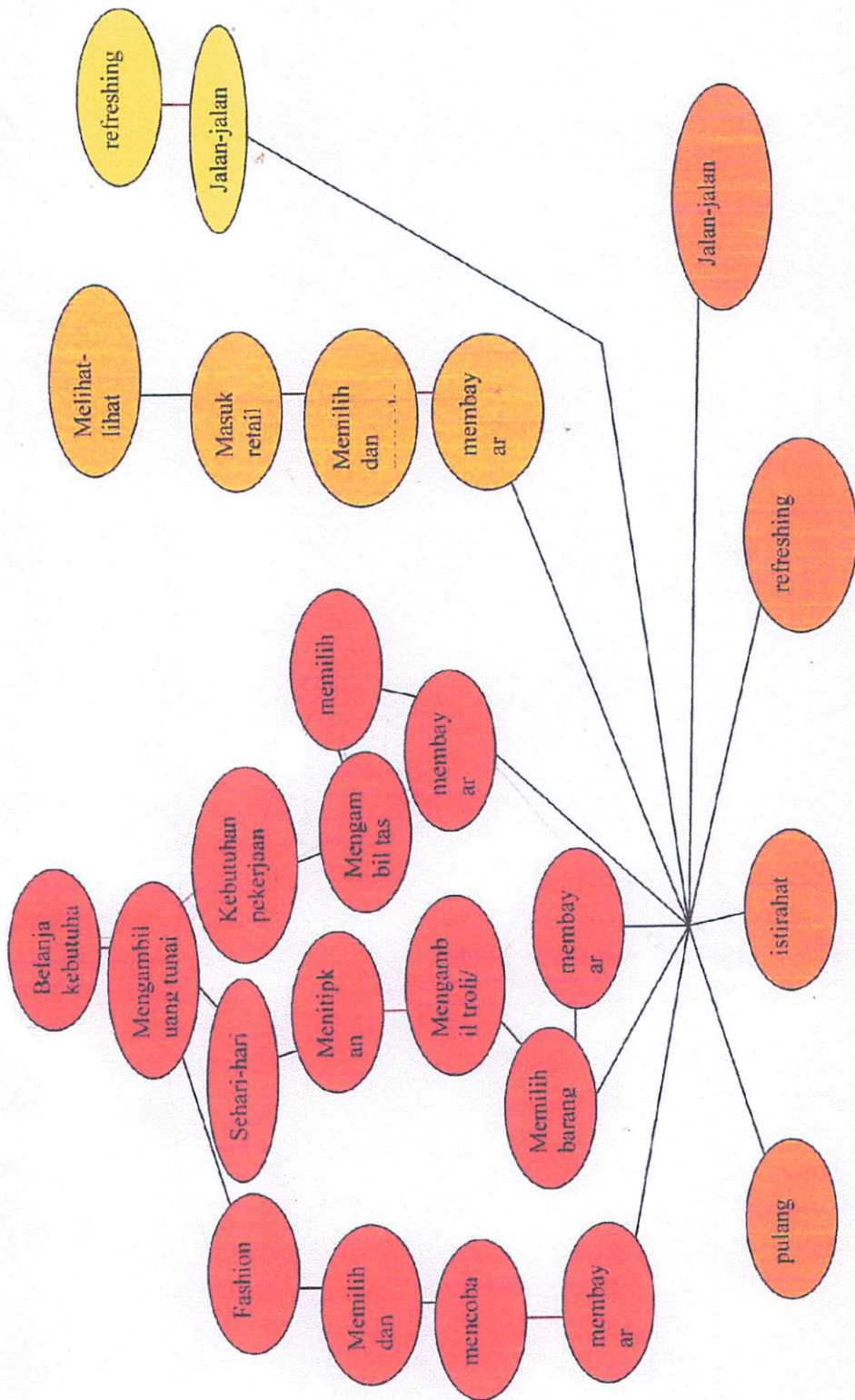
- Pakaian
- sepatu
- tas
- salon
- Bank
- Dept. store

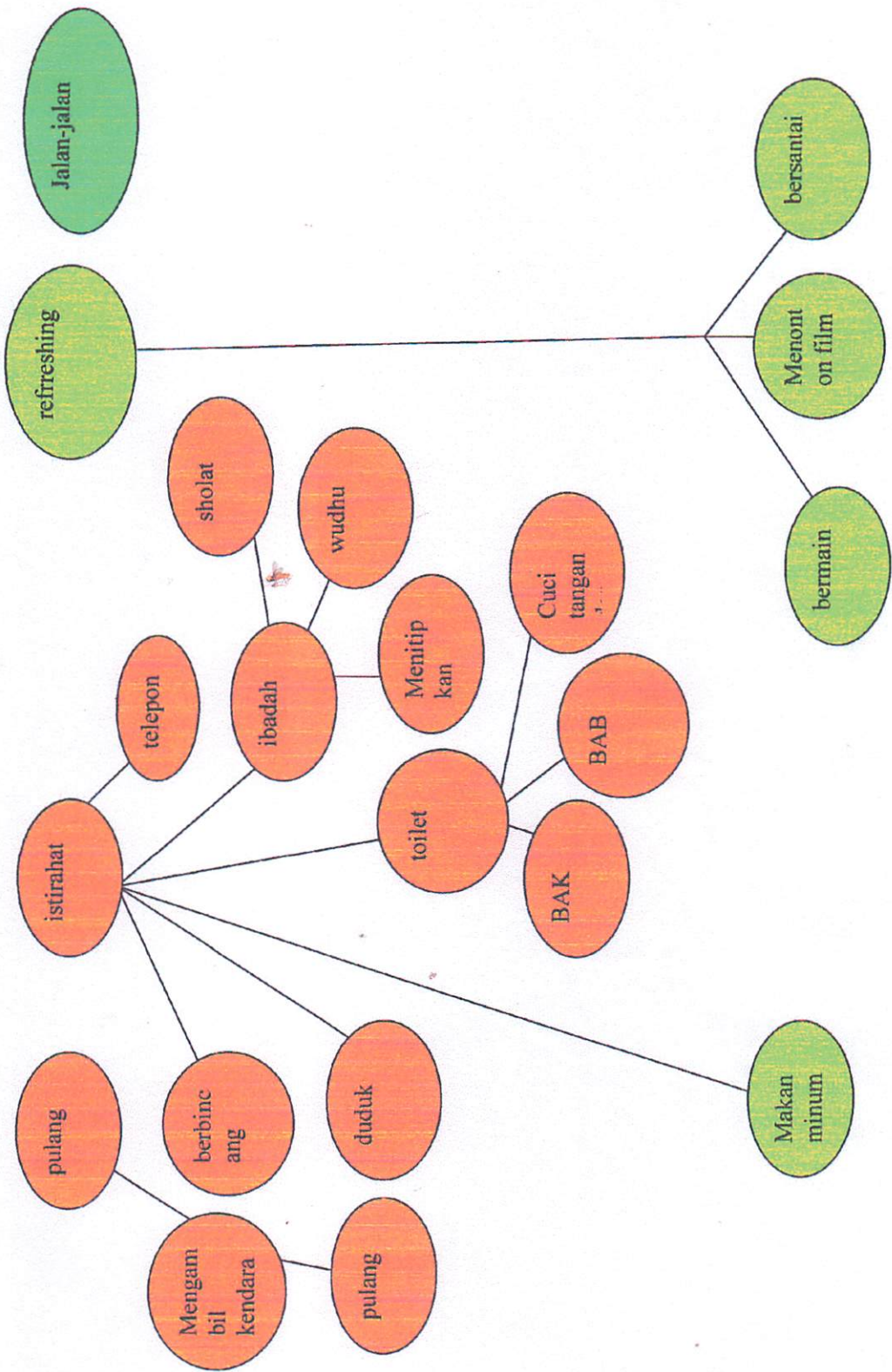


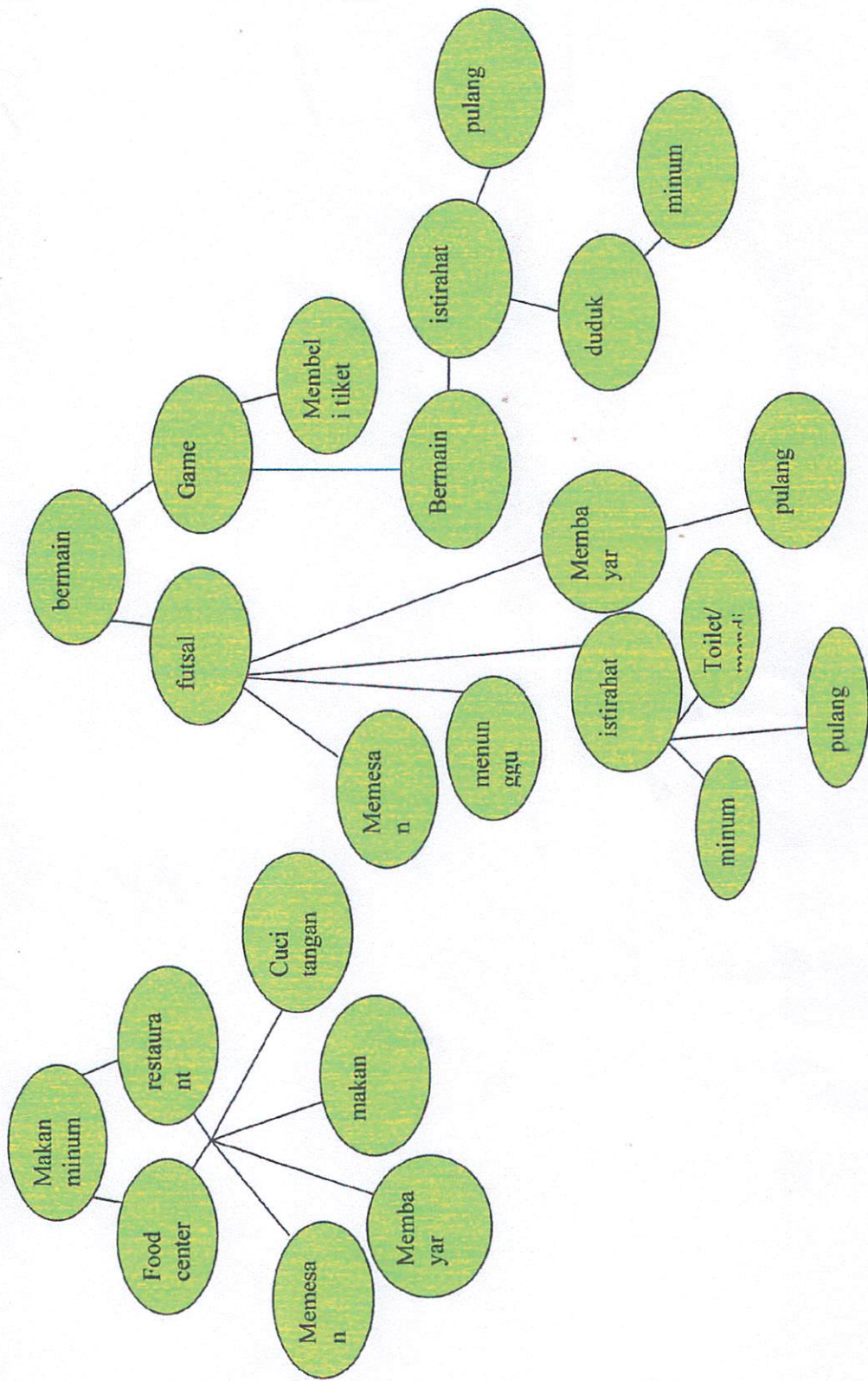
Berdasarkan pemakai (aktivitas)

1. Pengunjung



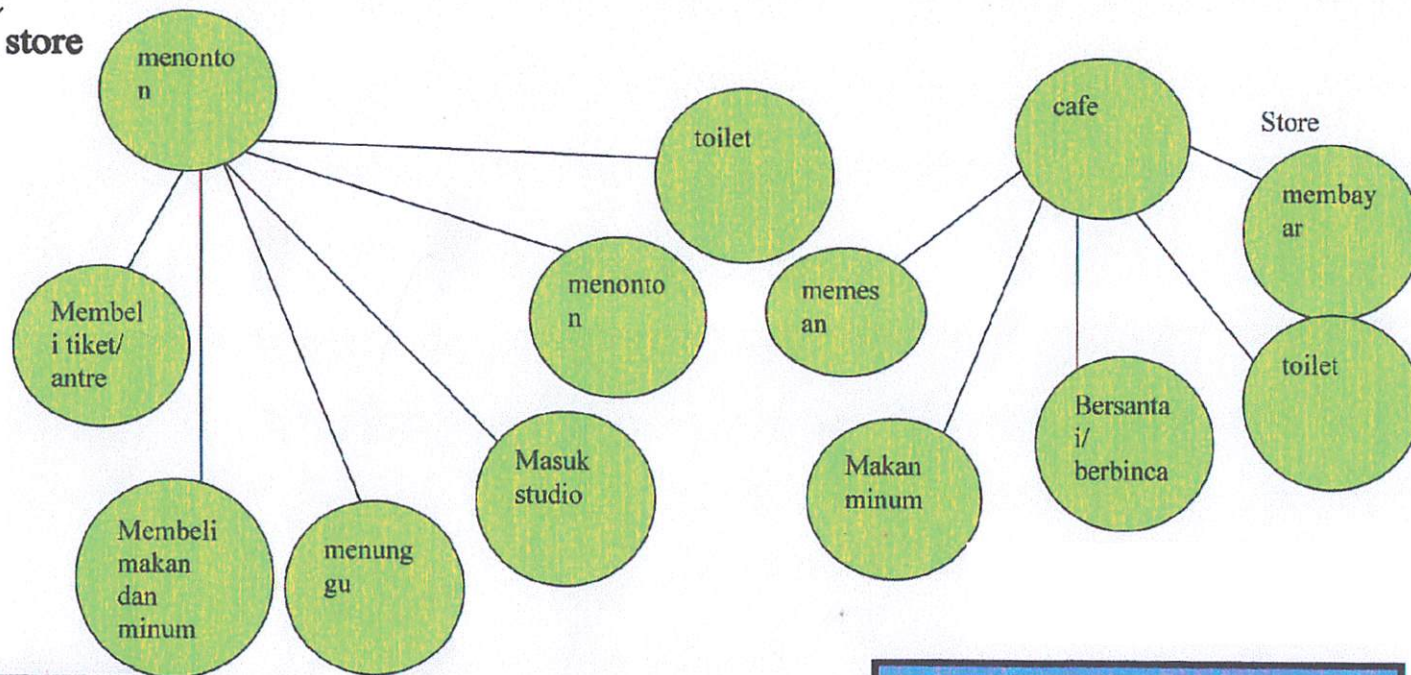






Fasilitas utama

Retail shop
Stasionari
Supermarket
Departemen store

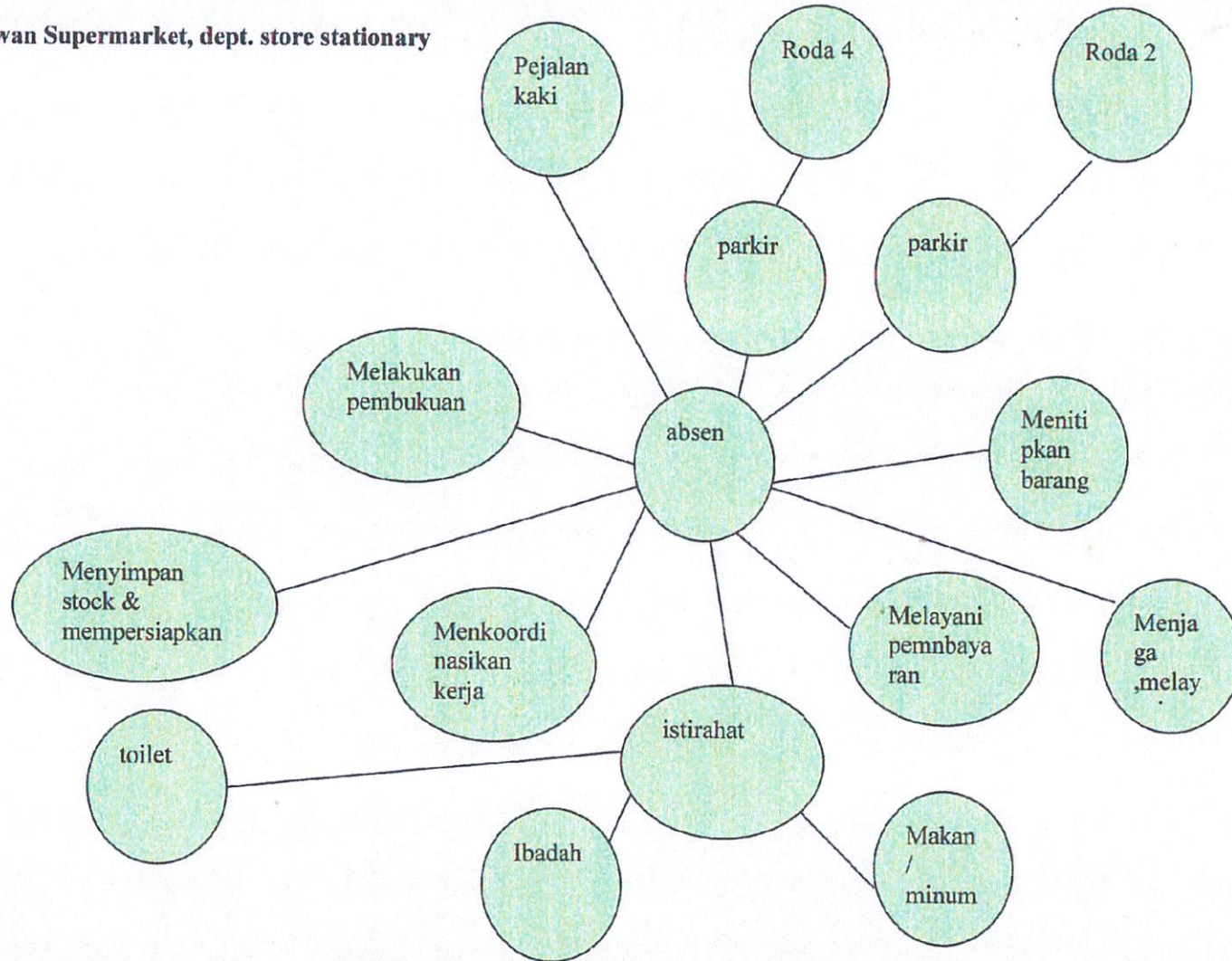


- Fasilitas Servis**
- Tempat parkir
 - Loket parkir
 - Lobi
 - Konter informasi
 - Penitipan helm
 - ATM
 - Toilet
 - Musholla

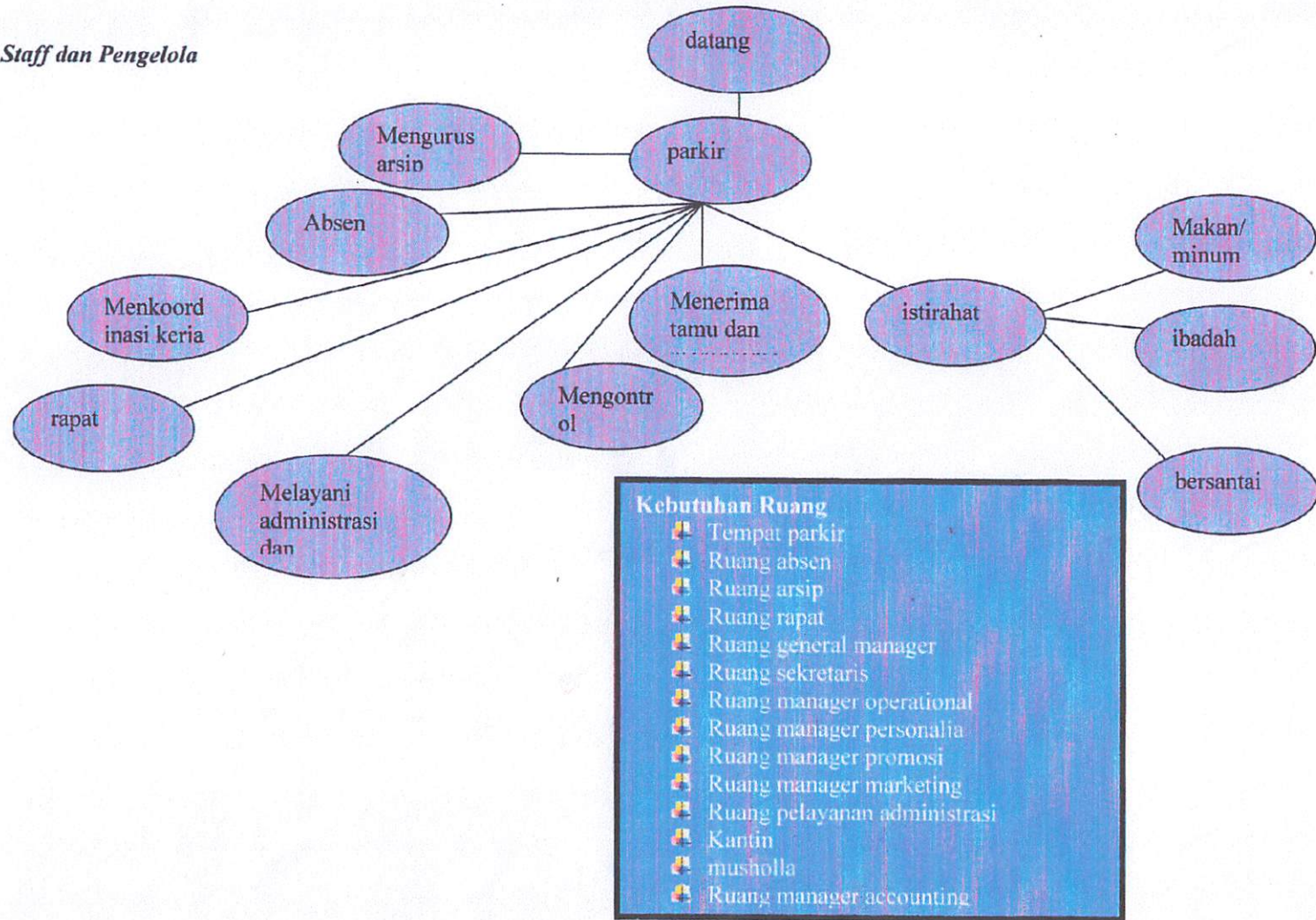
- Fasilitas utama**
- Retail Shop
 - Stationery
 - Supermarket
 - Departemen Store

- Fasilitas penunjang**
- Food Center
 - Café
 - Game Center
 - Bioskop
 - Futsal Center
 - Restaurant

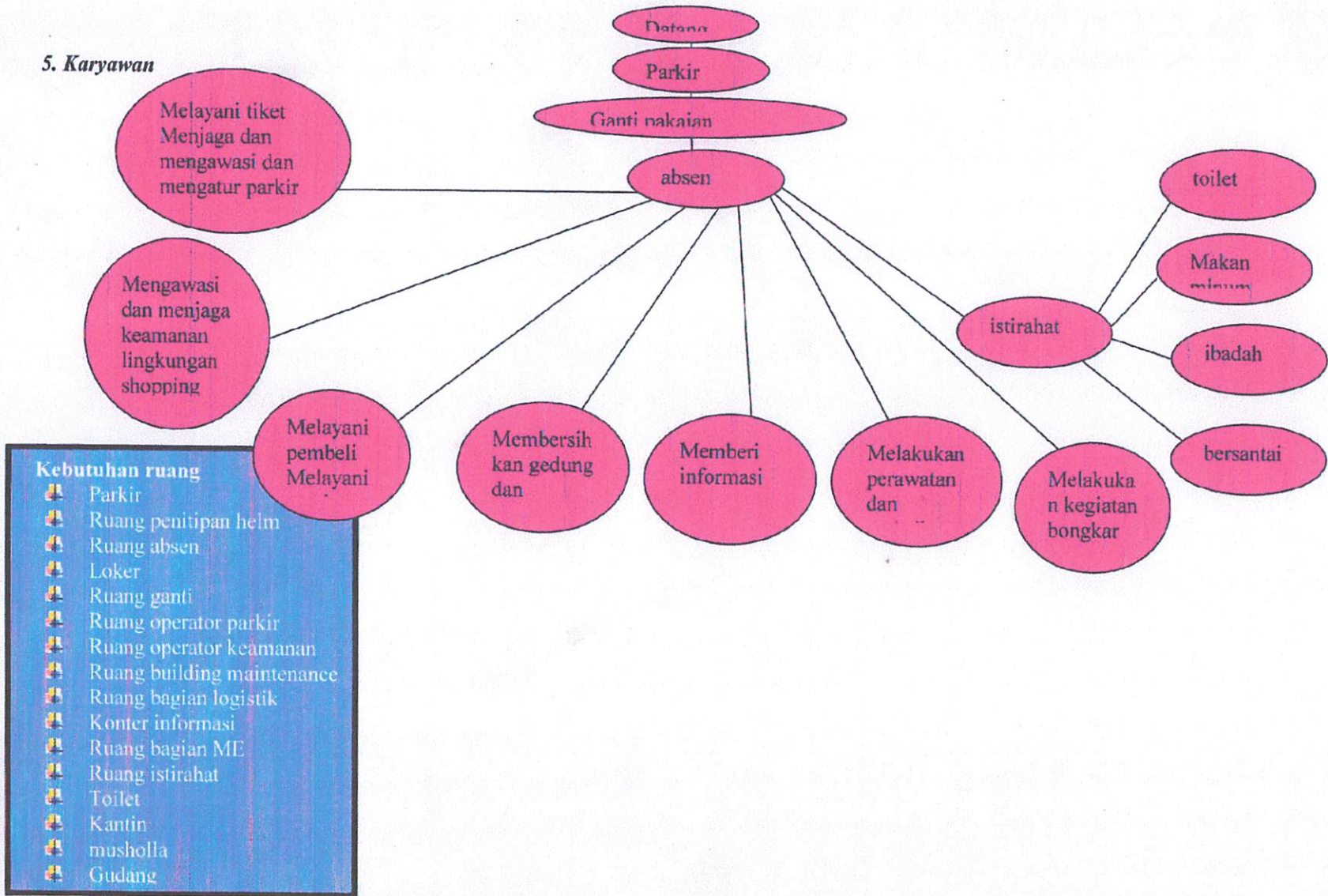
3. Karyawan Supermarket, dept. store stationary



4. Staff dan Pengelola



5. Karyawan



Fasilitas Utama Fungsi

Ruang

<p>Retail tenant</p>	<p>Toko sewa yang berada diantara penyewa utama, berupa kios dan menjual barang sesuai penyewa.</p>	<p>Penjualan Kamar pas (fashion) Kasir Gudang</p>
<p>Salon</p>	<p>Usaha yang menyediakan jasa potong rambut dan tata rambut dan rias.</p>	<p>Ruang cuci Ruang tata Ruang tunggu</p>
<p>Dept. Store</p>	<p>Merupakan toko destinasi utama dengan pelanggan tetap. Barang yang ditawarkan :busana pria dan perlengkapannya Busana wanita dengan perlengkapannya Busana anak-anak beserta perlengkapannya Kosmetik Alat olahraga Mainan anak-anak Perhiasan</p>	<p>penjualan kasir kamar pas direksi administrasi ganti karyawan loker gudang</p>

<p>Supermarket</p>	<p>✓ Menyediakan kebutuhan sehari-hari dan perlengkapan rumah tangga. Berupa bahan mentah, bahan jadi, hjdk; `</p>	<p>penjualan kasir trolley & keranjang penitipan direksi administrasi loker ganti karyawan gudang</p>
<p>Stationary</p>	<p>✓ ☞ Menyediakan kebutuhan sekolah, kantor, buku bacaan umum ☞ Barang yang dijual meliputi buku tulis, majalah, tas, pensil dan alat bantu tulis lainnya</p>	<p>○ Penjualan ○ Penitipan ○ Kasir ○ Direksi ○ Administrasi ○ R.Ganti ○ Karyawan ○ Loker ○ Gudang</p>

<p>Fasilitas penunjang</p>	<p>Fungsi</p>	<p>Ruang</p>
<p>Food center</p>	<p>✓ Merupakan areal luas (indoor) dengan gerai makanan dan minuman yang</p>	<p>Kios • Pemesanan & kasir • Dapur & cucian</p>

	memiliki sistem self service	<ul style="list-style-type: none"> • Penyimpanan Toilet Ruang makan
Cafe ✓	Merupakan tempat bersantai dengan menjual makanan dan minuman ringan	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Kasir & pemesanan Dapur Ganti Karyawan Gudang Toilet
Restaurant ✓	Menyediakan makanan dan minuman khas pemilik merek	<ul style="list-style-type: none"> Manager Ganti karyawan Dapur Pemesanan dan kasir Gudang Makan Toilet
Bioskop ✓	Memberikan fasilitas pertunjukan film layar lebar	<ul style="list-style-type: none"> Hall Kafetaria Loket tiket Toilet Layar Proyektor Gudang

		<p>Genset</p> <p>Karyawan</p> <p>Loker</p>
Game center ✓	Menampung kegiatan bermain anak-anak maupun orang dewasa, dengan memberikan fasilitas bermain seperti permainan video game, dll.	<p>Area bermain</p> <p>Loket dan tiket</p> <p>Staff dan karyawan</p> <p>Gudang</p>
Futsal center ✗	Memberikan fasilitas permainan sepak bola futsal dengan disertai cafe makanan dan minuman	<p>Area bermain</p> <p>Kantor</p> <p>Lobi</p> <p>Kasir dan pemesanan</p> <p>Loker</p> <p>Gudang</p> <p>Toilet / shower</p> <p>Café</p>

Fasilitas ✓	Fungsi	Ruang
Pengelola	Menampung aktivitas pengelola bangunan yaitu manajemen dan	<p>Absen</p> <p>Loker</p> <p>General manager</p> <p>Sekretaris</p>

	administrasi ✓	Personalia manager Accounting manajer Operasional manajer Promotion manager Marketing manajer Rapat Tamu Istirahat Bag. ME Bag. Logistic Building maintenance Gudang Toilet Kantin Musholla Ruang ganti Operator parkir Operator
--	-----------------------	---

		keamanan Konter informasi Ruang istirahat
--	--	---

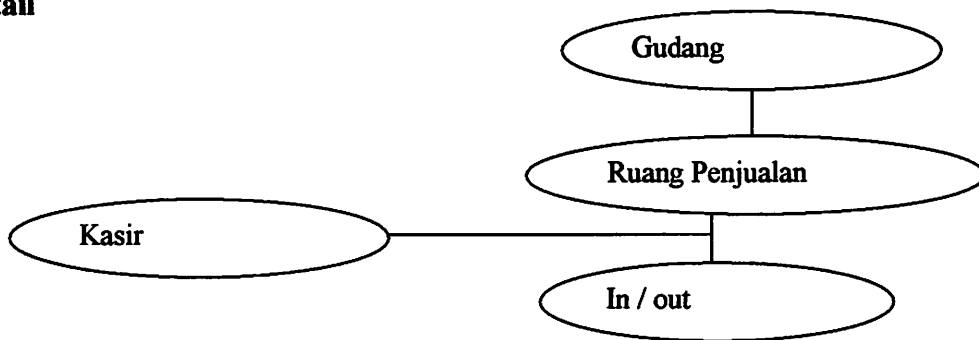
Fasilitas ✓	Fungsi	Ruang
Servis	Sebagai penunjang fasilitas yang memberikan kemudahan pengunjung	Informasi Telepon Security ATM Toilet Building maintenance Logistic Elektrikal Genset Kontrol panel Pompa Shaft AHU Locker Gudang Escalator

		<p>Tangga darurat</p> <p>Lift barang</p> <p>Mesin lift</p> <p>Loading lock</p> <p>Limbah</p> <p>Parkir pengunjung</p> <p>Parkir pengelola</p>
--	--	---

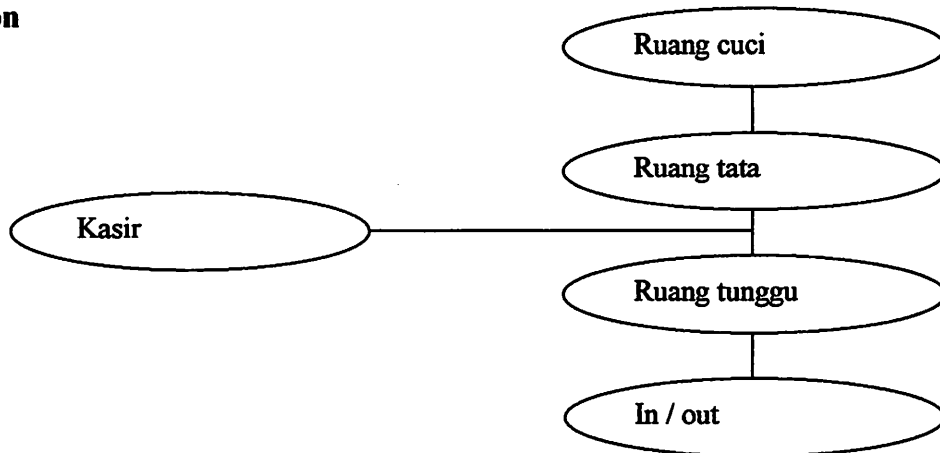
7.2. Diagram Organisasi Ruang / Hubungan Barang

1. Fasilitas Utama / Perbelanjaan

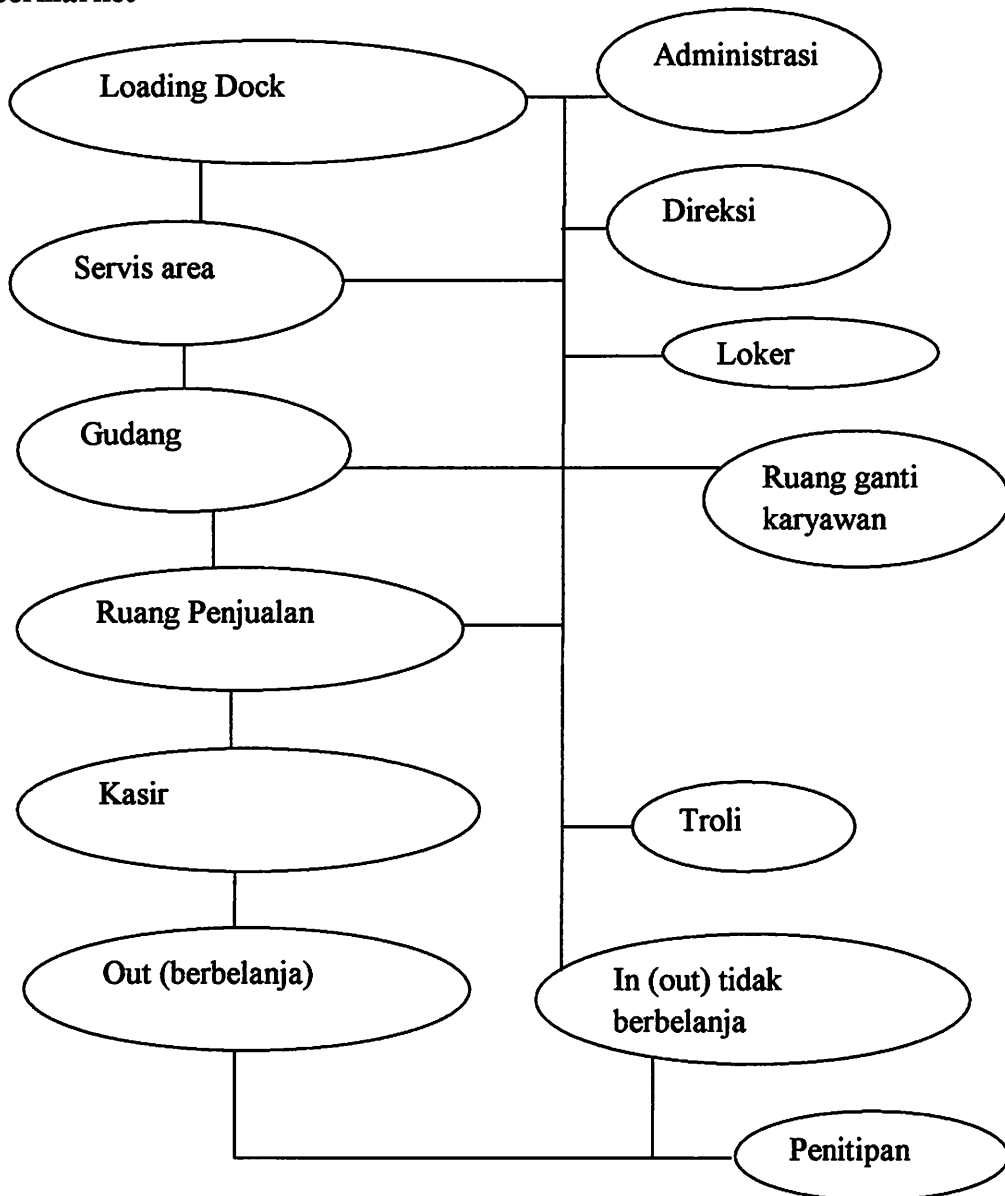
Retail



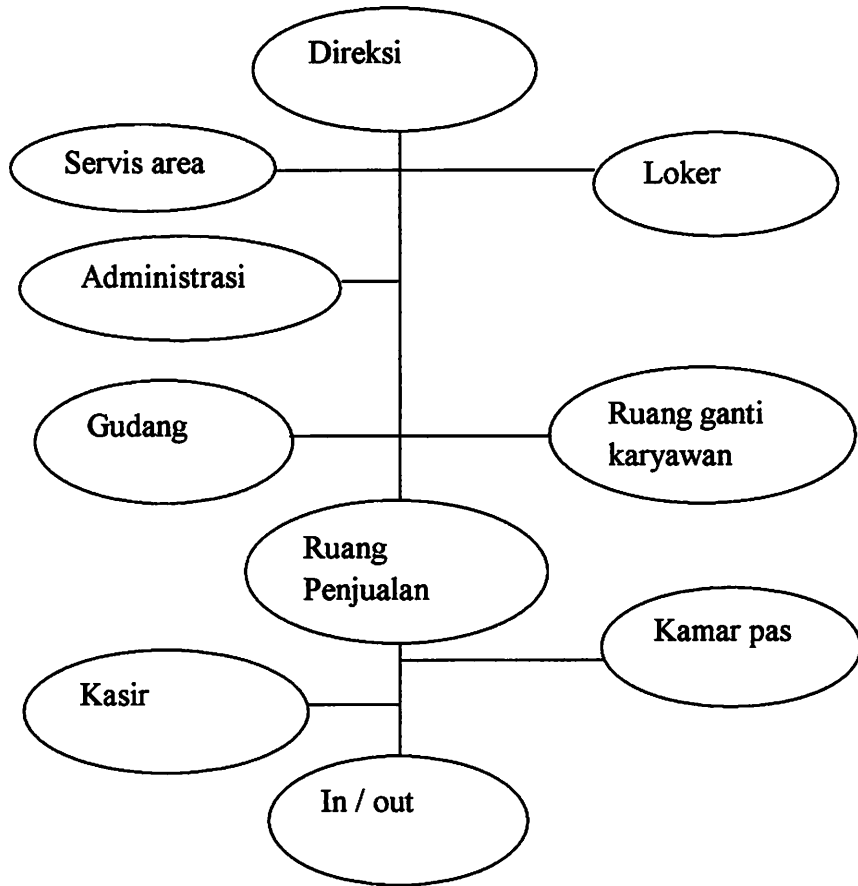
Salon



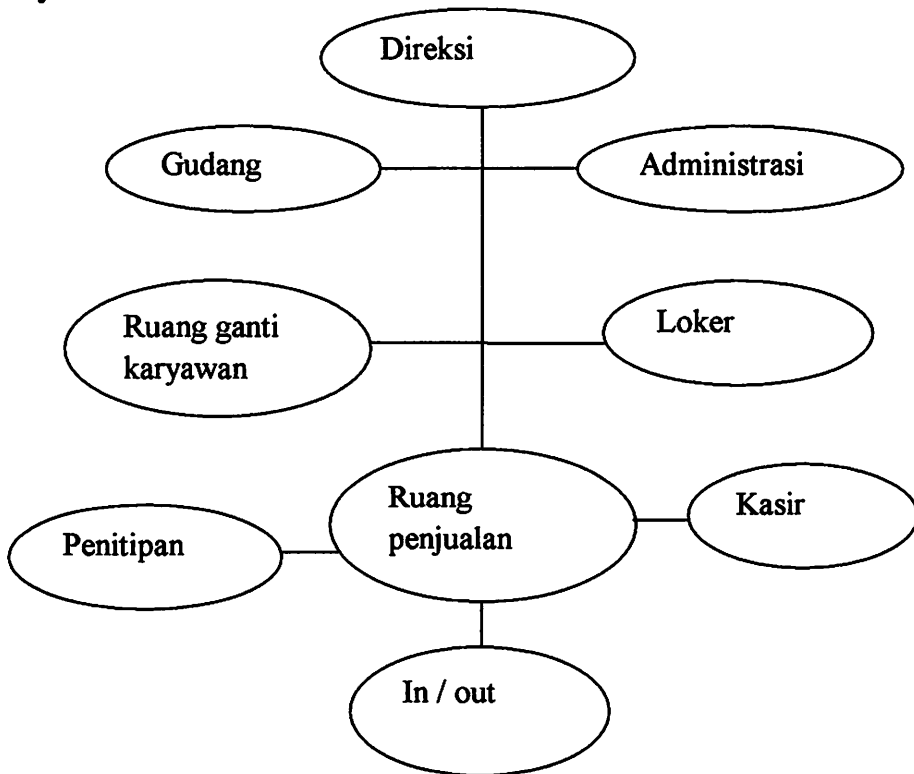
Supermarket

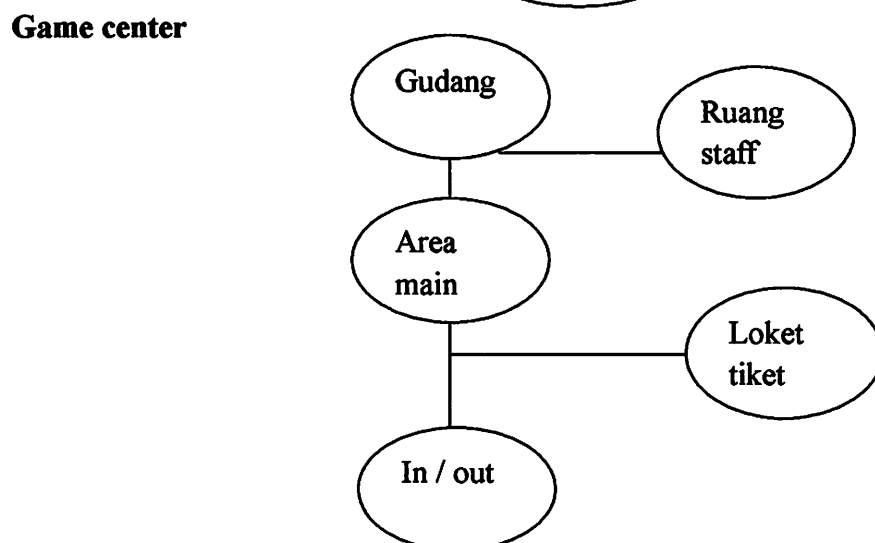
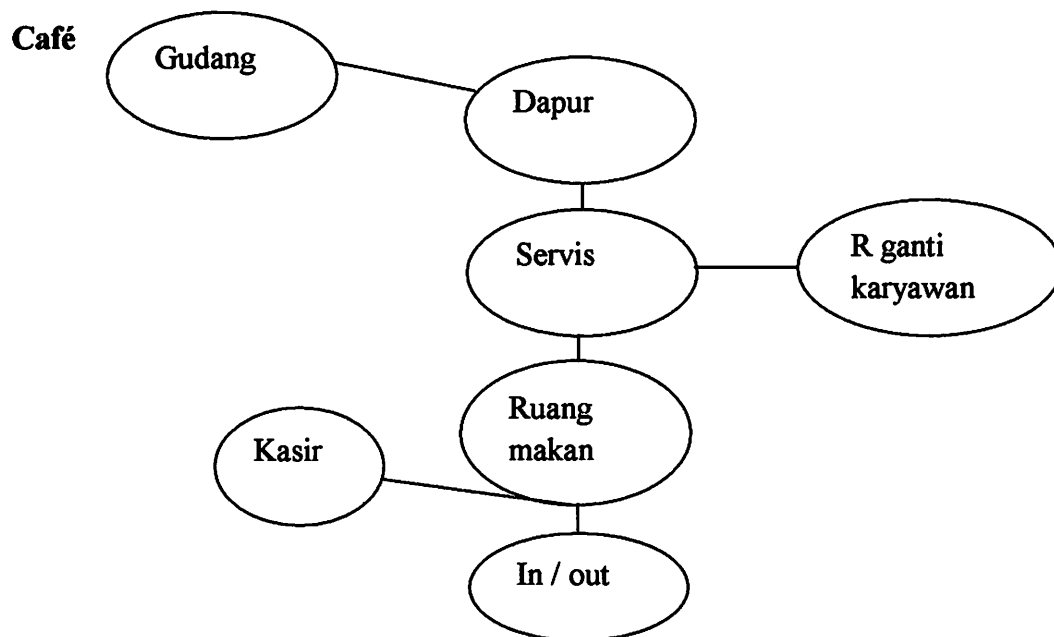
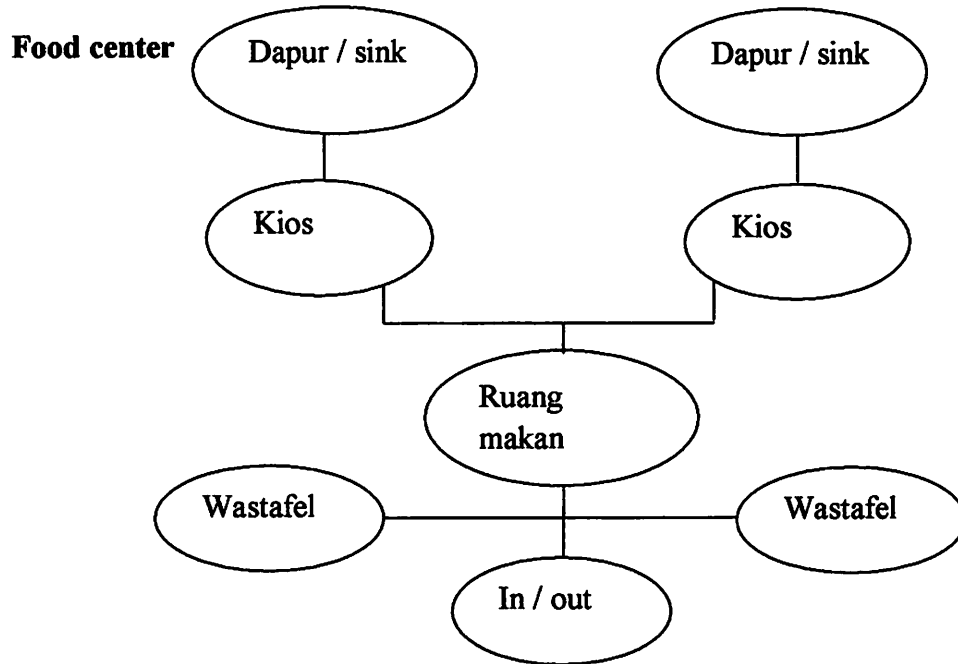


Dept. Store

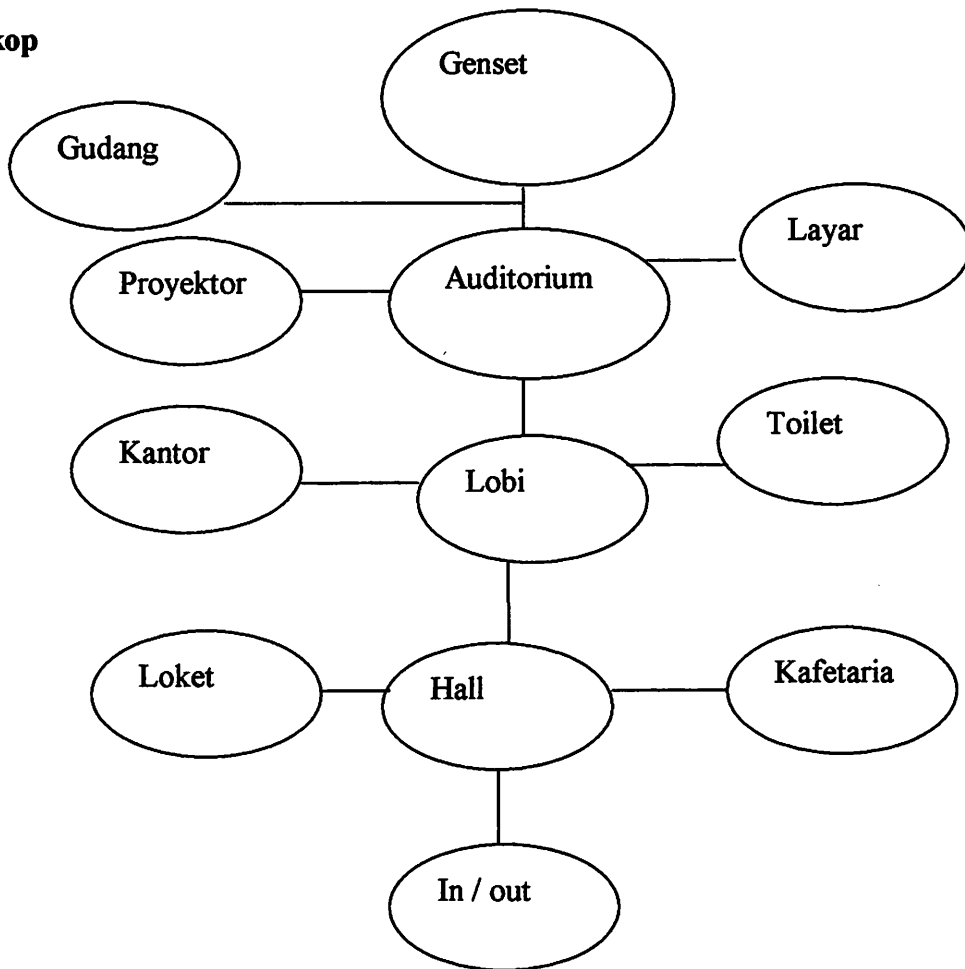


Stationary

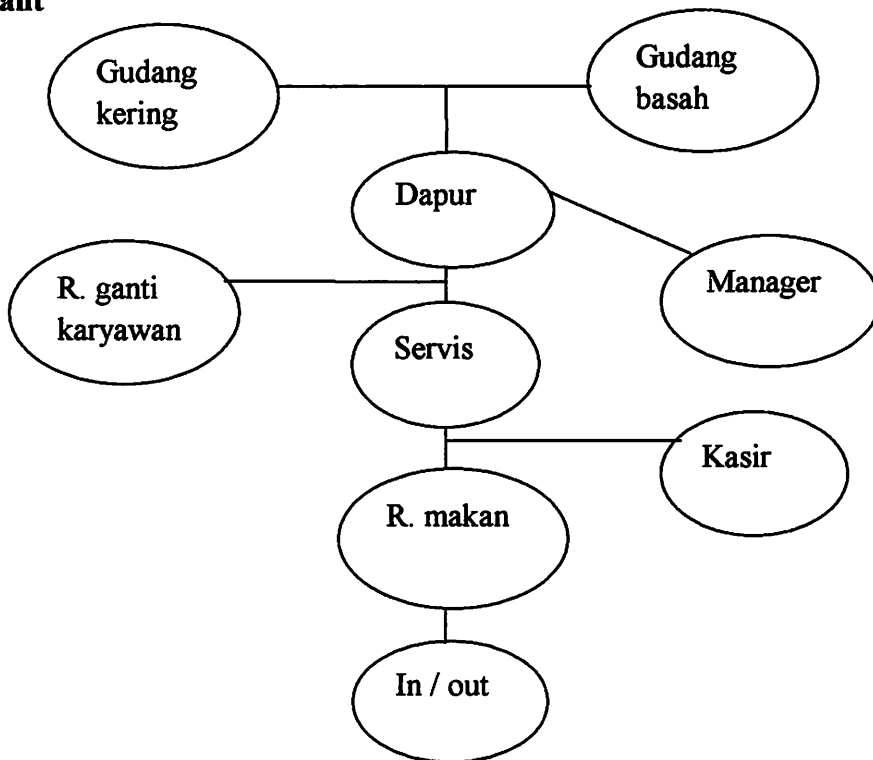




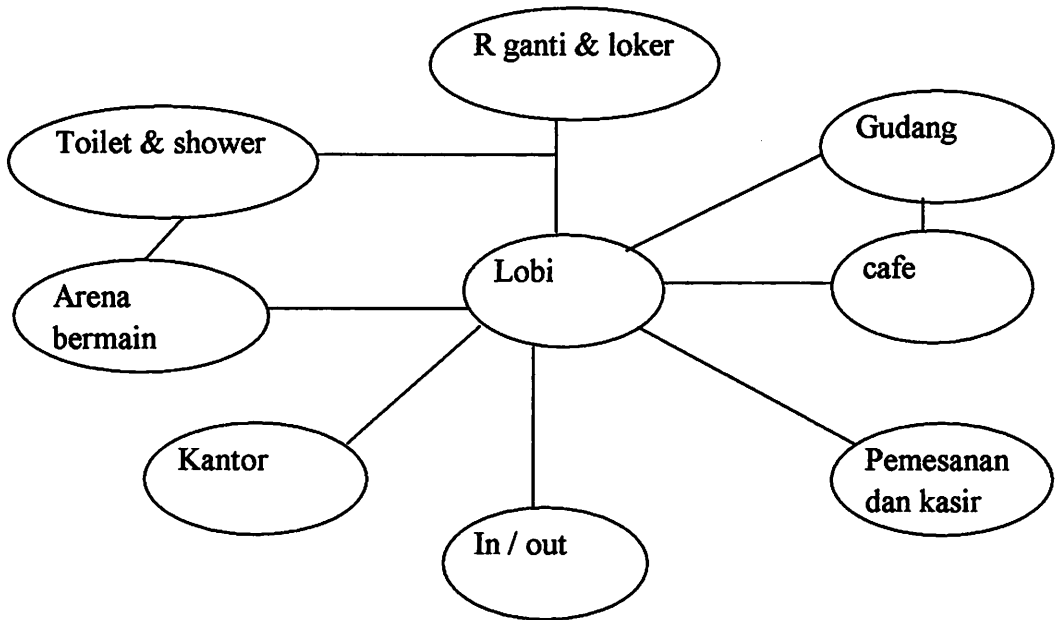
Bioskop



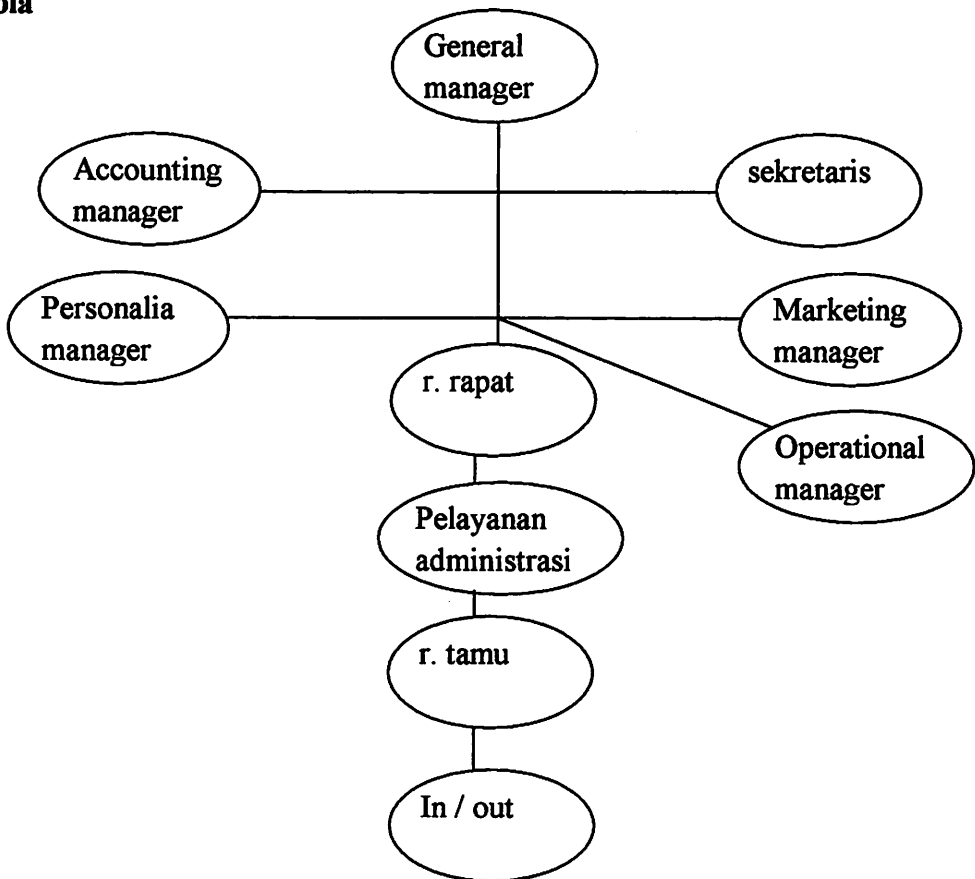
Restaurant

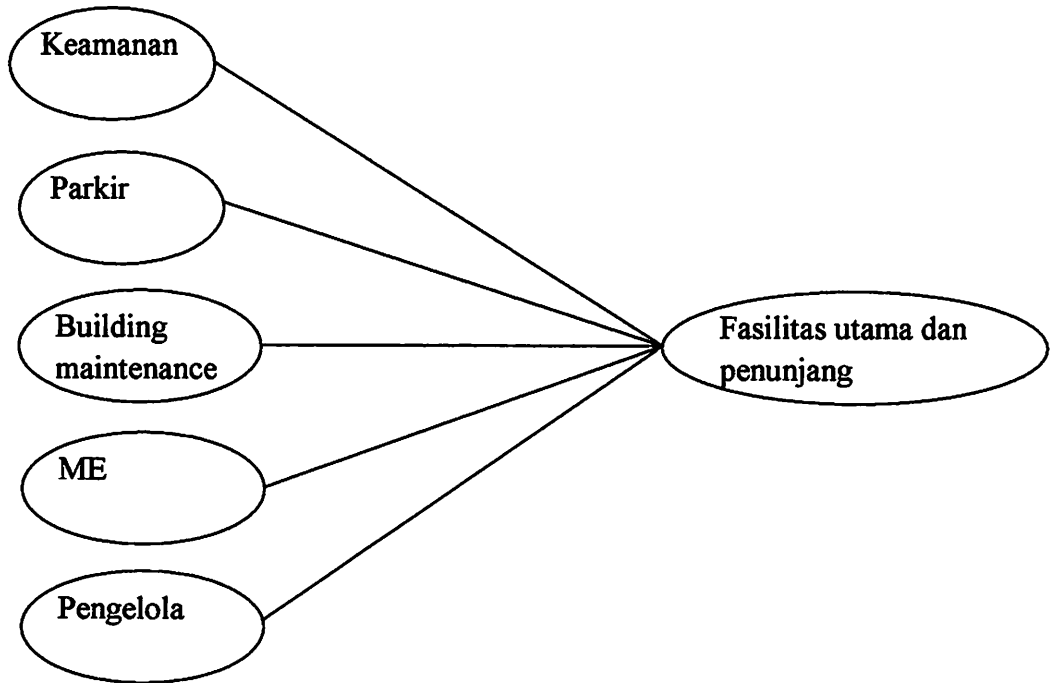


Futsal center



Pengelola



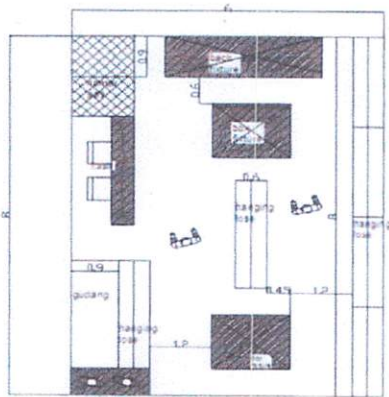


7.3. Besaran Ruang

Kapasitas = Besaran Ruang

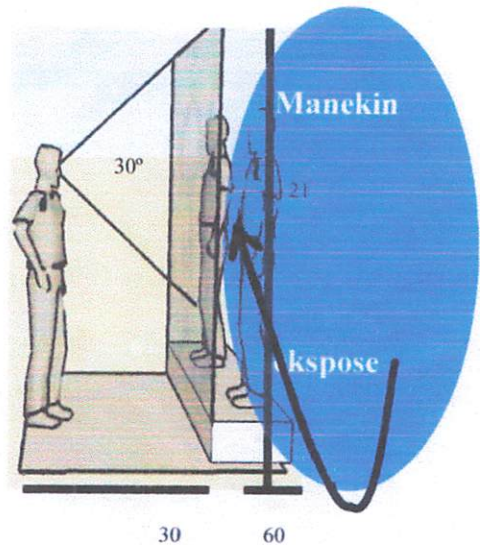
Besaran ruang ditentukan berdasarkan :

- Studi Aktivitas
- Standard-standard perencanaan
- Studi ruang/penataan perabot
- Studi banding
- Asumsi berdasarkan pendekatan logika dan pemakainya

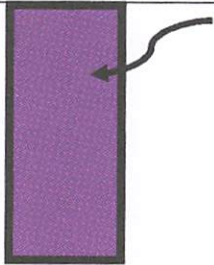


Retail
pakaian

Keterangan:
 Hanging lose = 2,00x0,60
 Box fixture = 1,20x1,50
 Back fixture = 3,00x0,60
 Kamar pas = 1,00x1,00
 Total = 48m²

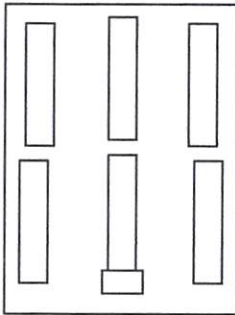


Bentuk kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Transaksi & distribusi	Promosi, jual beli, dan penyediaan	Etalase, penjualan & display
	Penyimpanan	Gudang
	Pengepasan	Kamar pas
	Pembayaran	kasir



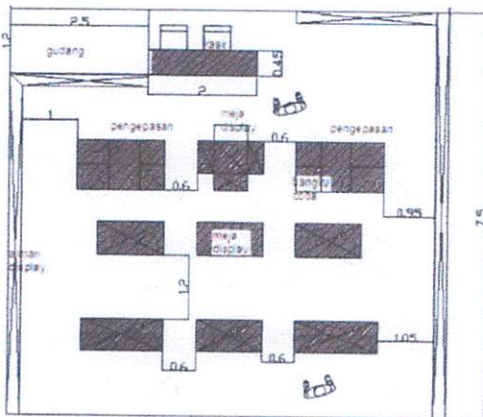
Muka toko shop front memendek dengan kedalaman toko memanjang

Tidak membutuhkan promosi maksimal, promosi diwakili oleh etalase manekin



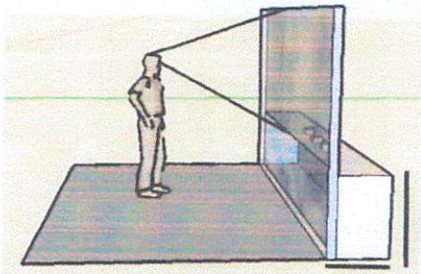
Pola sirkulasi straight plan (jalan lurus)

Muka toko tertutup dengan pintu kaca dan menjaga kondisi pakaian yang mudah tercampur bau.

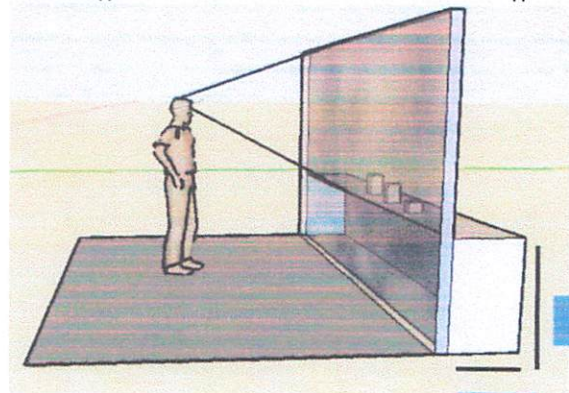
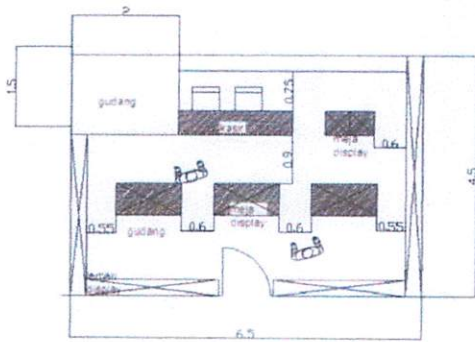
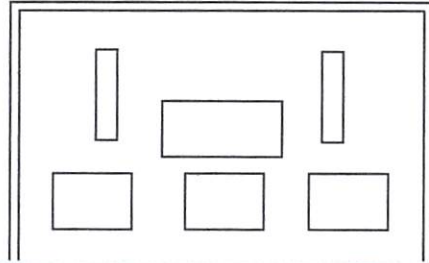


Retail Sepatu

Keterangan:
 Rak dinding display = 0,225x0,75
 Meja display = 1,20x0,60/1,20x0,45
 Pengepasan = p, 1,60
 Kursi = 0,45x0,45
 Bangku coba = 0,60x0,30
 Total = 60m²

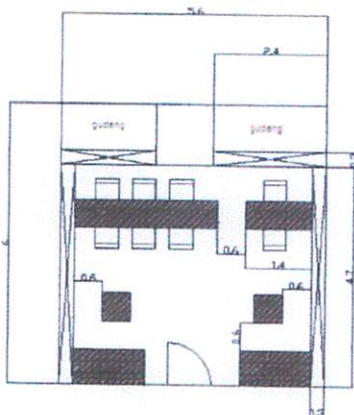


Membutuhkan promosi maksimal, dengan muka toko memanjang beserta ekspose barang melintang.
 Menggunakan konsep toko terbuka untuk memancing pengunjung masuk toko.
 Pelanggan sasaran massal.
 Pengunjung dapat menyentuh produk sepatu.
 Menggunakan pola sirkulasi varied plan agar pandangan ke gerai maksimal memancing pengunjung ke bagian belakang gerai.



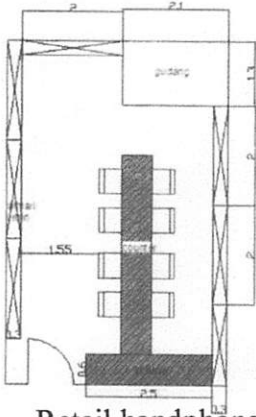
Keterangan:
 Rak dinding display = $0,30 \times 0,75$
 Meja display = $1,20 \times 0,60 / 0,45 \times 0,45$
 Total = $29,25m^2$

membutuhkan promosi maksimal, dengan muka toko memanjang beserta ekspose barang melintang.
 Menggunakan konsep toko tertutup agar barang dagangan tetap terawat. Dan mudah mengontrol barang (barang mudah dicuri)
 Pelanggan sasaran tertentu.
 Pengunjung dapat menyentuh produk sepatu.
 Menggunakan pola sirkulasi varied plan agar pandangan ke gerai maksimal dan memancing pengunjung ke bagian belakang gerai.



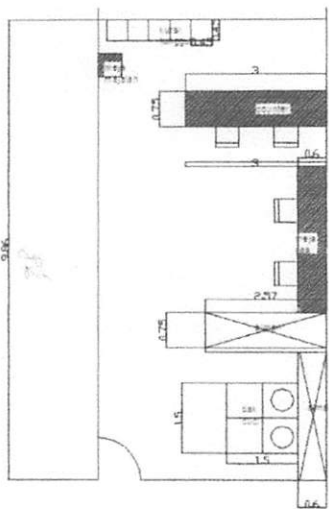
Retail optik

Keterangan:
 Gudang = $2,00 \times 1,00$
 Lab = $2,4 \times 1,00$
 Kursi = $0,45 \times 0,50$
 Display vitrin = $0,60 \times 0,60$
 Etalase = $0,75 \times 1,5$
 Total = $34m^2$



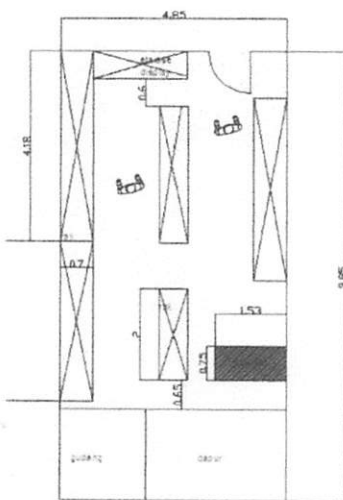
Retail handphone

Keterangan:
 Gudang = $1,00 \times 2,00$
 Meja display = $4,00 \times 0,60$
 Etalase = $0,60 \times 2,50$
 Rak = $0,30 \times 2,00$
 Kursi = $0,45 \times 0,50$
 Total = $34m^2$



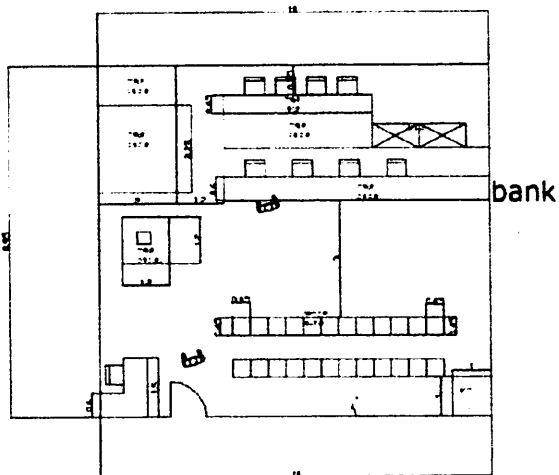
Salon

Keterangan:
 Kursi cuci rambut P 150cm, L 70cm
 2 buah kursi = $1,05 m^2$
 Alamari kabinet L=0,60, P=1,50 = $0,9m^2$
 Ukuran bak cuci, P 65cm x L 70=
 Meja cermin + kabinet L=0,45m, P=2,00
 = $0,9m^2$
 Meja = $1,00 \times 0,50 = 0,5m^2$
 3 kursi @ $0,3575$
 Kursi P=0,90, L=0,60
 Total = $35m^2$



Bakery

Keterangan:
 Rak dinding display = $2,00 \times 0,70$
 Meja counter = $1,50 \times 0,75$
 Total = $48m^2$



Keterangan:
 Gudang = 1,50x1,50
 Rak arsip=0,60x1,20
 Meja counter=1,50x0,60
 Direksi=2,25x2,00
 Meja brosur=1,20x1,20
 Atm=1,00x1,00
 Kursi=0,45x0,50
 Meja security=1,50x0,60
 Total=90m²

1. Fasilitas Utama

fasilitas	jenis	ukuran	luas
Pakaian		Rencana 40 retail	1920m ²
Sepatu dan sandal		Rencana 15 retail	900m ²
Tas		Rencana 25 retail	750m ²
optik		Rencana 15 retail	525m ²
Salon		Rencana 10 retail	350m ²
Kaset, CD, VCD.		Rencana 10 retail	300m ²
Jam		Rencana 15 retail	720m ²
perhiasan		Rencana 15 retail	405m ²
handphone		Rencana 15 retail	510m ²
bakery		Rencana 10 retail	480m ²
bank		Rencana 3 retail	270m ²
		Total	7130m ²

Departement	r. penjualan	(Pengunjung dalam keadaan puncak
Store	busana pria	Matos ± 300 orang, Perkiraan
	busana wanita	tambahan 30% .
	busana anak	30% x 300 = 90 orang
		300 orang + 90 orang = 390 orang
		2,88 m ² / orang (John Handcock, Time Sever Standart)
		2,88 x 390 orang = 1123,2m ² → 1123 m ²
	Kasir	1,2 m ² / orang (John Handcock, Time Sever Standart) Ukuran = 1.25x0,9 = 1,25m
		Rencana 6 buah : 6x 1,2 m ² = 7,2m ²
	Kamar Pas	1,7 m ² / orang (John Handcock, Time Sever Standart)
		Rencana 8 buah : 1,7x 1,7 m ² = 10,2 m ²
		→ 10 m ²
	Direksi	25 m ² / orang (Ernes Neufert, 1980)
	Administrasi	12 m ² / orang (Ernes Neufert, 1980)
		Kapasitas 6 orang : 6x 12 m ² = 72 m ²
	Loker	0,43 m ² / orang (Ernes Neufert, 1980)
		Rencana 40 loker : 40x 0,43 m ² = 17 m ²
	Ganti karyawan	1,7 m ² / orang (John Handcock, Time Sever Standart)
		Rencana 10 orang : 10x 1,7 m ² = 17 m ²
	Toilet	Asumsi 2 buah 2x(1,5x2) =6m ²
	Ruang service	Asumsi 1 buah (3x3m)= 9m ²
	Gudang	20% area penjualan (studi banding)
		20% x 1123 m ² = 255 m ²

		<p>Total : $1123 \text{ m}^2 + 7,2 \text{ m}^2 + 10 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 72 \text{ m}^2 + 17 \text{ m}^2 + 17 \text{ m}^2 + 9 \text{ m}^2$ $225 \text{ m}^2 \text{ m}^2 = 1505 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $30\% \times 1505 \text{ m}^2 = 451 \text{ m}^2$ $1505 \text{ m}^2 + 451 \text{ m}^2 =$</p>	1956,4 m²
Supermarket	R Penjualan	<p>(Pengunjung dalam keadaan puncak ± 250 orang Matos, tambahan 30% (prediksi)</p> <p>$30\% \times 250 = 90$ orang $250 \text{ orang} + 75 \text{ orang} = 325 \text{ orang}$ $2,88 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (John Handcock, Time Sever Standart) $2,88 \times 325 \text{ orang} = 936 \text{ m}^2$ Keranjang $0,4 \times 0,6 \text{ m}$ direncanakan 100 buah $100 \times (0,40 \times 0,60) = 24 \text{ m}^2$ Trolley $0,6 \times 1,60 \text{ m}$, direncanakan 100 buah $100 (0,60 \times 1,60) = 96 \text{ m}^2$</p>	
	Ruang trolley dan keranjang		
	Kasir	<p>Meja kasir $P=2,50 \text{ m}$, $L=0,60 \text{ m}$ Asumsi 10 buah $10 \times (2,50 \times 0,60 \text{ m}) = 15 \text{ m}^2$</p>	
	Direksi	$25 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (Ernes Neufert, 1980)	
	Administrasi	<p>$12 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (Ernes Neufert, 1980) Kapasitas 6 orang : $6 \times 12 \text{ m}^2 = 72 \text{ m}^2$</p>	
	Loker	<p>$0,43 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (Ernes Neufert, 1980) Rencana 40 loker : $40 \times 0,43 \text{ m}^2 = 17 \text{ m}^2$</p>	
	Ganti karyawan	$1,7 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (John Handcock, Time Sever Standart)	
	Toilet	<p>Rencana 10 orang : $10 \times 1,7 \text{ m}^2 = 17 \text{ m}^2$ Asumsi 3 buah $3 \times (1,5 \times 2) = 9 \text{ m}^2$</p>	

	Ruang service Gudang	<p>Asumsi 1 buah (3x4m)= 9m²</p> <p>20% area penjualan (studi banding)</p> <p>20%x936 m²= 187,2 m²</p> <p>Total : 936 m² +24 m²+96 m² + 15 m²+25 m² +72 m²+ 17 m² + 17 m² +9m² 187,6m² = 1398,6 m²</p> <p>Sirkulasi : 30% x1398,6m² = 419,6m²</p> <p>1398,6 m² + 419,6 m² = 1818,2m²</p>	1818,2m²
Stationary	R Penjualan Penitipan barang Kasir Direksi Administrasi Loker Ganti karyawan	<p>(Pengunjung dalam keadaan puncak ± 250 orang, tambahan 30% (prediksi)</p> <p>30% x 250 = 90 orang</p> <p>250 orang + 75 orang = 325 orang</p> <p>2,88 m² / orang (John Handcock, Time Sever Standart)</p> <p>2,88 x 325 orang = 936 m²</p> <p>6 m² (studi banding)</p> <p>1,2 m² / orang (John Handcock, Time Sever Standart)</p> <p>Rencana 4 buah : 4 x 1,2 m² = 4,8m²</p> <p>25 m² / orang (Ernes Neufert, 1980)</p> <p>12 m² / orang (Ernes Neufert, 1980)</p> <p>Kapasitas 5 orang : 5x 12 m² = 60 m²</p> <p>0,43 m² / orang (Ernes Neufert, 1980)</p> <p>Rencana 10 loker : 10x 0,43 m²= 4,3 m²</p> <p>1,7 m² / orang (John Handcock, Time Sever Standart)</p> <p>Rencana 6 orang : 6 x 1,7 m² = 10,2 m²</p>	

	Gudang	<p>10% area penjualan (studi banding)</p> <p>$10\% \times 936 \text{ m}^2 = 93,6 \text{ m}^2$</p> <p>Total : $936 \text{ m}^2 + 6 \text{ m}^2 + 4,8 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 60 \text{ m}^2 + 4,3 \text{ m}^2 + 10,2 \text{ m}^2 + 93,6 \text{ m}^2 = 1139,9 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi : $30\% \times 1139,9 \text{ m}^2 = 342 \text{ m}^2$</p> <p>$1139,9 \text{ m}^2 + 342 \text{ m}^2 = 1482 \text{ m}^2$</p>	1482m²
--	---------------	---	--------------------------

1. Fasilitas Penunjang

FASILITAS	RUANG	PERHITUNGAN	TOTAL
Food center	R. makan	<p>Perbandingan 1 stand = 35 kursi</p> <p>Asumsi 20 buah stand</p> <p>Kapasitas $20 \times 35 = 700$ kursi</p> <p>$0,55 \times 0,45 = 0,25 \text{ m}^2$</p> <p>(Neufert, Architecture Data 1980)</p> <p>$700 \times 0,25 = 175 \text{ m}^2$</p> <p>1 meja = 2 kursi</p> <p>$0,625 \times 0,8 = 0,5 \text{ m}^2$</p> <p>$0,5 \times 350 = 175 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi 30%</p> <p>Total = 455m</p> <p>Rencana 20 buah stand</p>	
	Stand dan dapur	<p>Asumsi besaran stand → @ 15 m^2</p> <p>$20 \text{ stand} \times 15 \text{ m}^2 = 300 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi 30% = 90 m^2</p> <p>Total = 390 m^2</p>	
	Toilet	<p>Direncanakan 2 buah</p> <p>Satu toilet = $20 \text{ m}^2 \rightarrow 20 \times 2 = 40 \text{ m}^2$</p>	

Café	Wastafel	<p>Asumsi 8 buah</p> <p>@wastafel $0,60 \times 0,40 = 0,240 \text{m}^2 \times 8 = 1,92 \text{m}^2$</p> <p>Total : $455 \text{m}^2 + 390 \text{m}^2 + 40 \text{m}^2 + 1,92 \text{m}^2 = 866 \text{m}^2$</p> <p>Sirkulasi : $30\% \times 866 = 260 \text{m}^2$</p> <p>$866 \text{m}^2 + 266 \text{m}^2 = 1152 \text{m}^2$</p>
	R. Duduk	<p>Perbangku $2,15 \text{m}^2$</p> <p>(Neufert, Architecture Data 1980) Kapasitas 72 orang</p> <p>$72 \times 2,15 = 161,25 \text{m}^2$</p> <p>1 meja 2 kursi</p> <p>Kursi @ $0,675 \text{m}^2$, 2 kursi = $1,35 \text{m}^2$</p> <p>Meja @ $0,64 \text{m}^2$ + Sirkulasi 30 %</p>
	R. Servis	<p>$2,7 + 0,64 = 3,34 \times 75 = 62,5 \text{m}^2$</p> <p>25% dari ruang minum</p> <p>$25\% \times 250 = 62,5 \text{m}^2$</p>
	Dapur	<p>15% dari ruang minum</p> <p>$15\% \times 250 = 37,5 \text{m}^2$</p>
	Kasir	<p>$1,2 \text{m}^2 / \text{orang}$ (John Handcock, Time Sever Standart)</p>
	R. Ganti karyawan	<p>$1,7 \text{m}^2 / \text{orang}$ (John Handcock, Time Sever Standart) asumsi 10 karyawan</p>
Gudang	<p>Asumsi 6m^2</p>	

	Toilet	<p>Direncanakan 2 buah</p> <p>Satu toilet= $10 \text{ m}^2 \rightarrow 10 \times 2 = 20 \text{ m}^2$</p> <p>Total : $250\text{m}^2 + 62,5\text{m}^2 + 24,1\text{m}^2 + 1,2\text{m}^2 + 17\text{m}^2 + 6\text{m}^2 + 20\text{m} = 380\text{m}^2$</p> <p>Sirkulasi : $30\% \times 380 = 114 \text{ m}^2$</p> <p>$380\text{m}^2 + 114 \text{ m}^2 = 494\text{m}^2$</p> <p>Rencana 2 buah café</p> <p>$494 \times 2 = 988\text{m}^2$</p>	
Game center	Arena bermain	<p>$1,7 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (John Handcock, Time Sever Standart)</p> <p>Kapasitas 200 orang</p> <p>$200 \times 1,7 \text{ m}^2 = 340 \text{ m}^2$</p>	
	Loket	$2,5\text{m}^2 / \text{orang}$	
	R. staff	25 m^2 (Neufert, Architecture Data 1980)	
	Gudang	<p>10% ruang bermain</p> <p>$10\% \times 340 = 4,25 \text{ m}^2$</p>	
		Total : $340\text{m}^2 + 2,5\text{m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 42,5 \text{ m}^2 = 410 \text{ m}^2$	
Bioskop	Auditorium	<p>Sirkulasi : $40\% \times 410 = 164 \text{ m}^2$</p> <p>$410\text{m}^2 + 164\text{m}^2 = 574 \text{ m}^2$</p> <p>(Adler, New Matrik Handbook, 1981)</p> <p>Tiap tempat duduk $0,6\text{m}^2$</p> <p>Asumsi kapasitas 100 tempat duduk</p> <p>$100 \times 0,6 + \text{sirkulasi } 30\% = 60 \text{ m}^2 + 18 \text{ m}^2 = 78 \text{ m}^2$</p>	574 m^2

R. Layar	(Neufert, Architecture Data 1980) Perbandingan tinggi layar dan lebar layar = 1 : 1,75
R. Proyektor	Lebar max 10m (100 tempat duduk) Maka tinggi layar 10 : 1,75 = 5,7m (Mills, planning building for administration, entertainment dan recreation, 1976) Jarak layar dengan kursi terdepan (1,07x h) +130 cm, h = tinggi layar 1,07 x 57 + 1,3 = 7,39 Kedalaman speaker di belakang layar 1,3 m Tempat mengatur efek suara, tirai, lampu, slide. (Adler, New Matrik Handbook, 1981) Tinggi min 2,5 m (Mills, planning building for administration, entertainment dan recreation, 1976)
R. Pertunjukan	Luas 15 m ² Total luas untuk 100 tempat duduk= 240m ² Rencana 4 studio : 240 x 4 = 960m ²
Hall/ Lobby	Asumsi 50% jumlah penonton 50% x 0,6 x 400 = 120 m ²
Cafetaria	Asumsi 20 m ²
Kantor	25 m ² (Neufert, Architecture Data 1980)
Loket	1,2m ² / orang Rencana 5 loket : 5 x 1,2 = 6 m ²
R. Karyawan	Asumsi 9 m ² (Sleeper, building design standart, 1985)

Restaurant	Toilet	<p>4 WC @ $1,8 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2$</p> <p>8 urinoir @ $0,9 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2$</p> <p>4 wastafel @ $0,54 \text{ m}^2 = 2,16 \text{ m}^2$</p> <p>Total $7,2 + 7,2 + 2,16 = 16,56 \text{ m}^2 \rightarrow 17 \text{ m}^2$</p> <p>Sirkulasi $30\% \times 17 = 5,1 \text{ m}^2 \rightarrow 5 \text{ m}^2$</p>	1492,2m
	Gudang	Asumsi 9 m^2	
	Genset	Asumsi 20 m^2	
	Total Luas Bioskop :		
	$960+120+20+25+6+9+22+29=1191 \text{ m}^2$		
	Sirkulasi $20\% \times 1191 = 238,2 \text{ m}^2$		
	$1191 + 238,2 =$		
	R. makan	<p>(Adler, New Matric Handbook, 1981, hal 164)</p> <p>1 meja = 4 org</p> <p>1 org = $1,4 \text{ m}^2$</p> <p>$4 \times 1,4 \text{ m}^2 = 5,6 \text{ m}^2$</p> <p>(Neufert, Arch Data, 1980, hal 203)</p> <p>Sirkulasi $30\% \times 5,6 = 1,7 \text{ m}^2$</p> <p>Rencana 75 kursi, 4 org/ meja</p> <p>$75/4 \times 7,3 = 137 \text{ m}^2$</p>	
	R. service	25% ruang makan	
	dapur	<p>$25\% \times 137 = 34,25 \text{ m}^2$</p> <p>15% ruang makan = 20 m^2</p>	
Kasir	$1,2 \text{ m}^2 / \text{orang}$ (John Handcock, Time Sever Standart)		
R. manager	4 m^2 (studi banding)		

Futsal	R. ganti karyawan	1,7 m ² / orang (John Handcock, Time Sever Standart) asumsi 10 karyawan=17 m ²	2199,6
	Gudang toilet	Asumsi 9m ² Direncanakan 1 buah 10m ²	
		137+34,25+20+1,2+4+17+9+10=232 x2=	
	Arena bermain	Standar lapangan futsal 2 arena 25x15 (FIFA)= 750m ² + sirkulasi 15%=862,5m ² Asumsi pemain 40 orang cadangan 28 orang, 1 org= 2,88x 68=195,84m ²	
	Lobi	2 orang @1,2m ² =2,4m ²	
	Kasir	Sirkulasi 20x195,84+2,4=39,65m ² 195,84+39,65=235,49	
	Loker	@0,43 m ² x20=8,6 m ² +sirkulasi	
	Kafe	20% = 11,2m ² Asumsi 50% pengunjung Ruang minum kapasitas 34 orang, Standard @2,15 m ² x 34 =73,1 m ²	
	Servis dapur	25%x 73,1=18,27 m ² 15%x73,1=10,95	
	Gudang kafe	Asumsi 2x2 =4 m ²	
	Kasir	1,2 m ²	
	R. ganti karyawan	6 orang @1,7 m ² =10,2 m ²	
	Gudang kantor	Asumsi 6 m ² 25 m ²	
	R. ganti	@1,7 m ² x20 =34+sirkulasi 30%=44,2 m ²	

Shower	@1 m ² Rencana 10 shower = 10m ² + sirkulasi 30%=13 m ²
Toilet	Urinoir @0,25m ² Rencana 5 urinoir=1,25m ² Kloset@ 0,36 m ² =1,8 m ² 1,8+1,25=3,05x30%=0,915 0,915+3,05=3,965. Total 862,5+235,49+11,2+73,1+18,27+10,95+4+1 ,2+ 10,2+6 +25+44,2+13+3,965=1320,75

2. Fasilitas Pengelola

RUANG	JU ML AH	KAP ASIT AS	STANDART	DATA	STUDI BAND ING	ASUM SI	LUAS / m ²
• Direktur	1	1	25m ² / orang	NAD	-	-	25m ²
• Sekertaris	1	1	6m ² / orang		-	-	6m ²
• Personalia	1	3	6m ² / orang		-	-	18m ²
• Marketing Man	1	2	6m ² / orang		-	-	12m ²
• Operasional Man	1	2	8m ² / orang		-	-	16m ²

3. Fasilitas Service

RUANG	JU ML AH	KAP ASI TAS	STANDART	DA TA	STUDI BAND ING	ASUM SI	LUAS / m ²
• Informasi	1	2	-		-	8m ²	8m ²
• Telepon	6	-	-		-	3m ²	18m ²
• Security	1	2	-		-	8m ²	8m ²
• ATM	6	@1	-		-	1,8m ²	10,8m ²

• Toilet	6	6		NAD	-	3x3 H	97,2m ²
WC Pria			@1,8m ² =10,8m ²				
WC Wanita	6	6	@ 1,8m ² = 10,8m ²	NAD	-	3x3 H	97,2m ²
Urinoir	6	6	@ 0,9m ² = 5,4m ²		-	3x3 H	48,6m ²
Wastafel	12	12	@ 0,9m ² = 5,4m ²	NAD	-	3x3 H	58,3m ²
Sirkulasi 20%							60,2m ²
• Building Maint		-	-		±16m ²	-	16m ²
• Logistik	1	-	-		±16m ²	-	16m ²
• Mkanikal	1	-	-		±25m ²	-	25m ²
• Elektrikal	1	-	-		±25m ²	-	±25m ²
• Genset	1	-	-		±30m ²	-	30m ²
• Kontrol panel	1	-	-		±20m ²	-	20m ²
• Pompa	1	-	-		±30m ²	-	30m ²
• Shaff	7	-	-		±3m ²	-	21m ²
• AHU	1	-	-	NAD	±20m ²	-	20m ²
• Loker		10	0,43m ²			-	4,3m ²
• Gudang	1	-	-			30m ²	30m ²
• Tangga darurat	4	-	-			21m ²	96m ²
• Escalator	6	-	-			8,4m ²	50,4m ²
• Liff penumpang	3	10	-			3,2m ²	9,6m ²
• Liff barang	2	-	-			6m ²	12m ²
• Mesin liff	5	-	..			6m ²	30m ²
• Loading dock	6	@ 1	-			18m ²	108m ²
• Limbah	1		-			20m ²	20m ²
• Operator parkir	4	1	1,275m ²				5,1 m ²
• Musholla	2	50	@0,75+sirkul asi 10%				90 m ²
• Tempat wudhu	4	3				6m ²	24m ²
• kantin						50m ²	50m ² +
TOTAL						→	1139m² 1139m²

Total Besaran Ruang

RUANG	BESARAN DAN DIMENSI
<p>➤ FASILITAS UTAMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retail shop • Departement store • Supermarket • Stationary 	<p>7130 m²</p> <p>1956 m²</p> <p>1818 m²</p> <p><u>1482 m²</u> +</p> <p>12386 m²</p>
<p>➤ FASILITAS PENUNJANG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Food center • Cafe • Game center • Bioskop • Restaurant • Futsal 	<p>1152 m²</p> <p>988 m²</p> <p>574 m²</p> <p>1429 m²</p> <p>464 m²</p> <p><u>1320 m²</u> +</p> <p>5927 m²</p>
<p>➤ FASILITAS PENGELOLA DAN SERVICE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengelola • Service 	<p>336 m²</p> <p><u>1139 m²</u> +</p> <p>1457 m²</p> <p>Total = 19770</p>

SIRKULASI, HALL (ATRIUM)

Menurut ERNST
NEUFERT DATA
ARCHI, 1992 untuk luas
perbelanjaan per 100 m²
dibutuhkan tempat parkir
untuk 5,25 kendaraan
(rata-rata 1 jam)

> PARKIR PENGUNJUNG

Kendaraan

- Asumsi 40% kendaraan
roda 2
- Asumsi 60% kendaraan
roda 4

Standart

- Roda 2 = 1,89 m² /
kendaraan (NAD)
- Roda 4 = 11,5 m² /
kendaraan (NAD)

> PARKIR PENGELOLA

Asumsi 5% dari parkir
pengunjung

$$20\% \times 19770 \text{ m}^2 = 395$$

$$\text{TOTAL LUAS BANGUNAN} = 23724 \text{ m}^2$$

$$\frac{25701 \times 5,25}{100} = 1350 \text{ kendaraan}$$

$$60/100 \times 1350 = 810 \text{ buah}$$

$$40/100 \times 1350 = 540 \text{ buah}$$

$$1,89 \times 810 = 1530 \text{ m}^2$$

$$11,5 \times 540 = 6210 \text{ m}^2$$

**Total luas lahan parkir
pengunjung:**

$$1530 \text{ m}^2 + 6210 \text{ m}^2 = 7740 \text{ m}^2$$

• Roda 2 adalah $5\% \times 810 = 40$ kendaraan

• Roda 4 adalah $5\% \times 540 = 27$ kendaraan

$$1,89 \times 40 = 75 \text{ m}^2$$

$$11,5 \times 27 = 310 \text{ m}^2$$

Total luas lahan parkir pengelola:

$$75 \text{ m}^2 + 310 \text{ m}^2 = 385 \text{ m}^2$$

TOTAL LUAS LAHAN PARKIR:

$$7940 \text{ m}^2 + 385 \text{ m}^2 + 8325 \text{ m}^2$$

- Pada arus menuju kota di dominasi oleh masyarakat yang masuk kerja
- Area tangkapan utama berada titik ME sebagai respon terhadap pengunjung yang melakukan kegiatan pada pusat perbelanjaan sehingga dapat melakukan pengolahan bentuk yang dapat mengundang pengunjung.



Pada titik kemacetan yang merupakan area putar menuju kota, akibatnya penumpukan kendaraan yang memutar. Akibatnya penumpukan kendaraan yang memutar. Dari arah Surabaya menuju tapak dapat memutar arah di sebelah selatan site.

Factor yang mempengaruhi ME dan SE

- Akses dan keluar masuk tapak
- Hubungan dengan jalan raya
- Kepadatan

- Hambatan berupa kemacetan
- Pandangan yang jelas
- Keamanan
- Bersifat mengundang perhatian (ME)

Karena adanya permasalahan ini penempatan ME dan SE harus mempertimbangkan aspek, yaitu ME harus memiliki kejelasan visual, akses keluar masuk site yang memudahkan pencapaian dan berorientasi kejalan utama, maka penempatan SE berada pada arah utara site untuk mengurangi kemacetan, pada saat memasuki areal pembelanjaan. Untuk SE terletak utara site agar memberikan kemudahn pengunjung yg keluar dari site menuju keluar kota malang.

Pencapaian dibedakan atas pengguna bangunan:

1. Pengunjung (pengunjung dan pengelola)
 - a. Pejalan kaki (angkutan umum)
 - b. Kendaraan roda 2
 - c. Kendaraan roda 4
2. Servise (angkutan barang)
 - a. Kendaraan roda 4
 - b. Truck

Factor factor yang mempengaruhi sirkulas dalam bangunan :

- a. Keamanan
- b. Kenyamanan
- c. Kemudahan
- d. Kelancaran

Parkir

Tataletak parker mempunyai beberapa criteria.

- Keamanan dan terlindungi dari panas matahari
- Ukuran dan jenis kendaraan
- Penerangan yg cukup
- Kemudahan
- Efisiensi lahan
- Dapat mendukung fungsi
- Tidak mengganggu kelancaran sirkulasi.

Penempatan lahan parkir dianggap tidak memberikan efek komersil yang tinggi, untuk itu penempatan dilakukan pada basement, areal belakang dengan gedung parker yang memiliki koneksi pada setiap lantai.

Perencanaan parker meliputi:

- Jenis dan kemiringan ramp sangat berpengaruh pada letak petak parker. Kemiringan ram yang digunakan pada umumnya berkisar antara 10%-12% sedangkan batas maksimumnya adalah 15%(AASHTO,1992)
- Ketinggian antar lantai(floor to floor), berkisar antara 10ft (3,05m)(multi storey car par,1990)
- Jarak antar kolom,umumnya diantara dua kolom dapat diisi 3 kendaraan, dengan perhitungan lebar kendaraan sebesar1,80m dan jarak antara kendaraan sebesar 0,525m,sehingga didapat jarak antar kolom $8m(1,8 \times 3 + 0,525 \times 4 = 8m)$ (multi storey car park, 1990)

Ruang parker harus cukup lebar dengan tujuan kemudahan untuk parker.

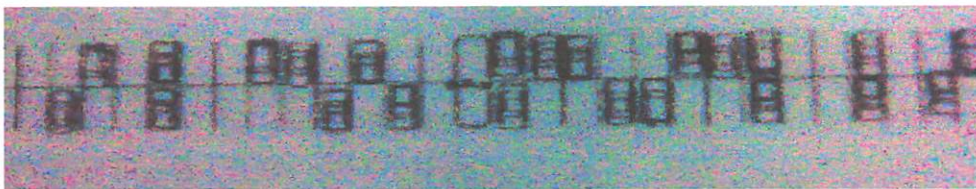
Perancangan parker penting untuk menunjang kegiatan didalam bangunan, beberapa alternative perencanaan ruang parker kendaraan diantaranya

- Sudut, 45,60°
 1. Untuk kendaraan roda 4 lebih mudah keluar masuk parker
 2. Dengan jarak yang sama hanya menampung jumlah yang sedikit.
 3. Lebarjalur sirkulasi relative lebih kecil.



(parkir miring)

- Sudut tegak lurus 90°
 1. Untuk kedarann roda 4 lebih sulit keluar parker.
 2. Dengan jarak yang sama dapat menampung jumlah yang lebih baik dan efisien
 3. Kapasitas jalan lebih lebar untuk masuk parker



(parkir 90°)

Factor-faktor yang mempengaruhi pengunjung untuk parker kendaraan.

- Lokasi parkir

Lokasi parkir tidak jauh dari lokasi yang dituju. Begitu juga dengan ketersediaan petak parkir

- Keamanan dan kenyamanan

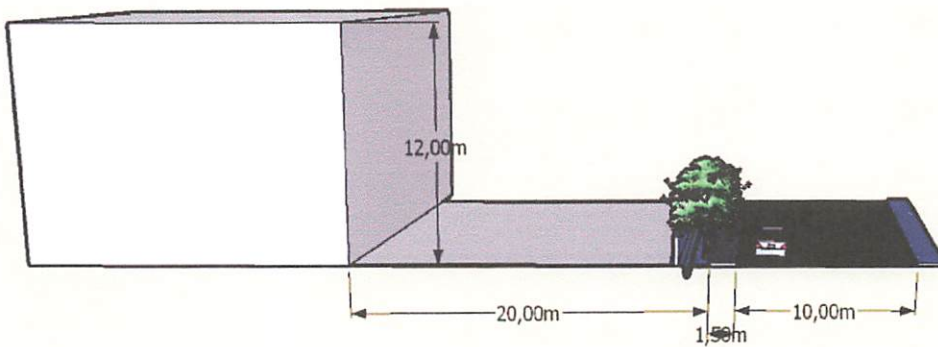
Meliputi pengawasan oleh pihak keamanan, penerangan, kondisi drainase, sirkulasi udara, sudut kemiringan slooping floor, jarak antar kolom, bentuk kolom, sudut dan ukuran masing-masing petak parkir.

8.2. Konsep Tapak

8.2.1. Konsep Kebisingan

Penzoningan SITE didasarkan atas hasil analisa kebisingan yang disebabkan oleh suara bising kendaraan bermotor, sehingga daerah yang paling dekat dengan kebisingan akan digunakan sebagai zoning bising.

Penambahan unsur pembatas yang berupa pohon dan pagar (dinding atau pagar hidup) dapat menjadi barrier untuk mengurangi suara bising yang dikeluarkan oleh suara mesin kendaraan dan suara-suara yang lainnya



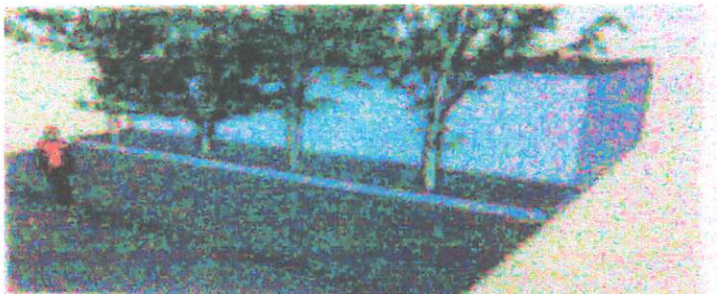
Penggunaan pohon dan pagar dapat mengurangi bising

Vegetasi mempunyai fungsi:

- Kontrol pandangan
- Pembatas fisik
- Penyaring udara
- Penyaring kebisingan
- Pengendali iklim
- Estetika



Dari berbagai fungsi diatas vegetasi yang berupa pepohonan yang berada dilokasi dapat pula mengganggu visibilitas dan pandangan menuju site dikarenakan tekstur bentuk dan skala pohon yang tidak sesuai. Sehingga fasade bangunan dan bentuk nbangunan tidak dapat terlihat dengan jelas terutama bagi arus kendaraan. Namun disisi lain penggunaan vegetasi dapat lebih berfungsi sebagai pengndali iklim, karena hadap (orientasi)bangunan yang menghadap matahari terbit dan terbenam.



8.3. Konsep Struktur

Untuk menentukan bahan struktur yang sesuai sistem struktur dan keterkaitan dengan tema Arsitektur modern. Dimana Arsitektur modern lebih mengutamakan bahan yang terbuat dari pabrik.

Bahan struktur yang digunakan antara lain :

- Struktur Baja

Karakter Baja

- Lebih kokoh dalam menerima beban lateral.
- Pelaksanaanya lebih cepat
- Sangat efisien untuk bentang lebar

Pemilihan Baja

- Pelaksanaanya cepat
- Secara konstruksi berat baja ringanKuat terhadap tarik

- Struktur Beton

Karakter Beton

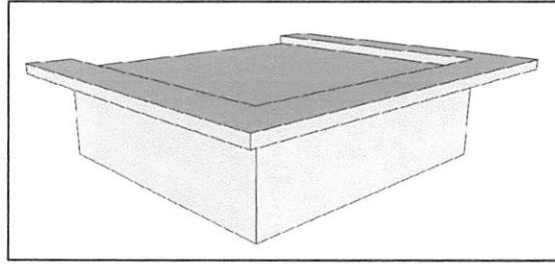
- Bentuk dapat dibuat sesuai keinginan (fleksibel)
- Lebih tahan terhadap suhu tinggi (kebakaran)
- Tidak memerlukan pemeliharaan

Pemilihan Beton

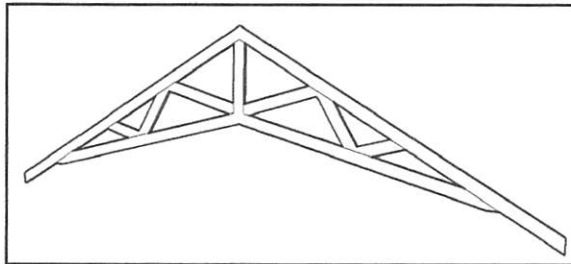
- Tahan terhadap api
- Kuat terhadap tekan

A. Upper Stuktur

Pada Upper Strukture bangunan ini menggunakan atap dak dan atap rangka baja. Untuk atap dak digunakan pada bangunan perpustakaan, sedangkan atap baja hanya digunakan untuk atap dari ruang seminar. Pertimbangan dari penggunaan bahan ini adalah tahan lama dan lebih fleksibel.



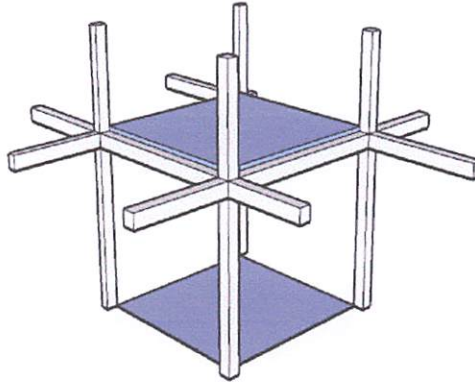
Atap datar /



Rangka baja

B. Main Struktur

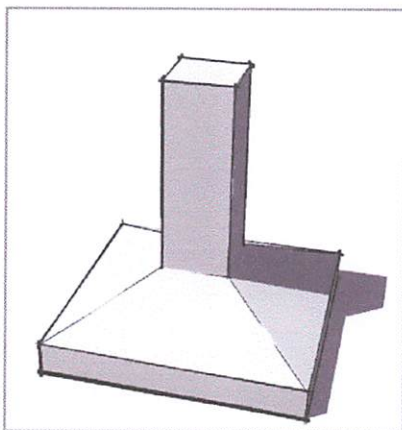
Main struktur yang digunakan adalah Struktur Rangka yang terdiri dari gabungan balok dan kolom, dengan pertimbangan : Struktur fleksibel terhadap penataan ruang, ekonomis, mudah dalam pelaksanaan, mendukung distribusi gaya secara merata .



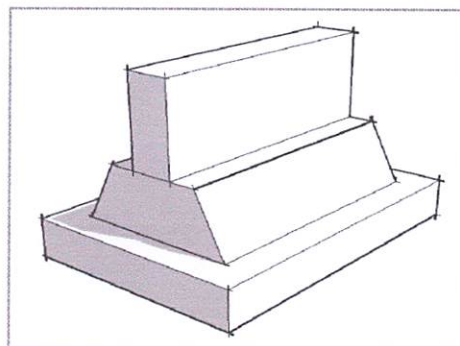
Rangka kaku

C. Sub Structure

Pemilihan sistem struktur pada rancangan ini menggunakan pondasi foot plat dan pondasi menerus. Karena pondasi ini sesuai bagi bangunan 2 lantai yang termasuk bangunan tingkat rendah.



Pondasi foot plat



Pondasi menerus

8.4. Konsep Utilitas

Utilitas dapat digunakan untuk mendukung kenyamanan ruang, terutama pada ruang bagian dalam, dalam pembahasan ini akan dibahas kedalam sub bahasan yaitu pencahayaan dalam ruangan yang menyangkut pencahayaan alami dan buatan (di gunakan pada saat malam hari), penghawaan yang melalui desain bukaan guna memasukkan penghawaan udara yang diinginkan.

A. Penghawaan

Penghawaan alami

Sedangkan ruang dipergustakaan umum sangat memerlukan bukaan untuk memperoleh penghawaan alami dari luar yang dapat membantu kegiatan membaca didalamnya. Pemanfaatan udara dari luar yang masuk ke dalam ruangan juga bisa digunakan sebagai penyejuk ruangan.

Penghawaan Buatan

Penggunaan penghawaan buatan hanya digunakan pada ruang - ruang tertutup seperti seminar, pengelola dan ruangan yang membutuhkan penghawaan buatan. Penghawaan buatan ini menggunakan air conditioner (AC).

B. Sirkulasi

Sirkulasi pada bangunan yaitu terdapat pergerakan manusia & barang. Sirkulasinya dibedakan :

- **Sirkulasi manusia**

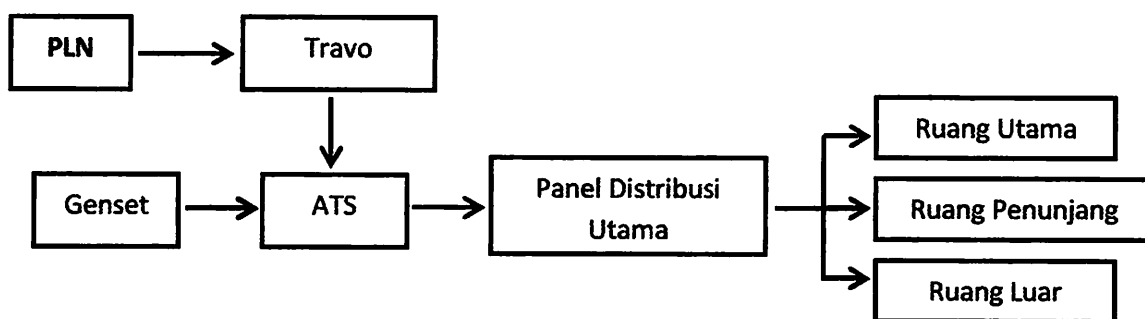
Berupa sistem pergerakan manusia secara vertikal dari satu lantai ke lantai yang lain. Pada perencanaan bangunan perpustakaan sirkulasi vertikal yang digunakan adalah tangga.

- **Sirkulasi barang**

Berupa sistem pergerakan barang / buku - buku secara vertikal dari satu lantai ke lantai yang lain. Pada perencanaan bangunan perpustakaan sirkulasi vertikal yang digunakan adalah lif barang.

C. Sistem Distribusi Listrik

Energi listrik yang akan digunakan berasal dari dua sumber, yaitu PLN sebagai sumber utama dan generator set (genset) sebagai sumber cadangan bila sumber utama mati. Distribusi listrik dapat dilihat pada gambar berikut :

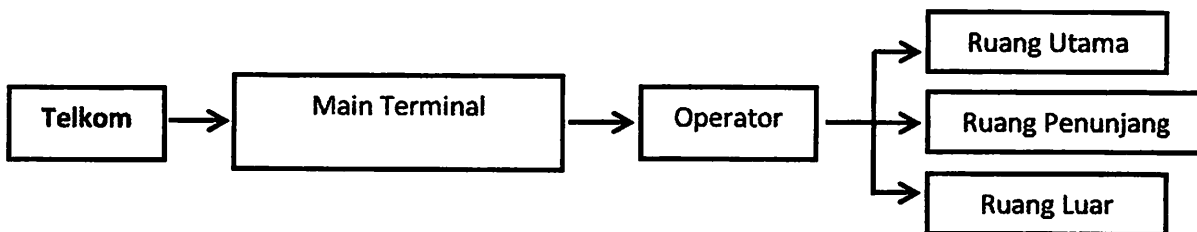


Pendistribusian energi listrik

D. Sistem Komunikasi

Beberapa sistem komunikasi yang digunakan dalam gedung :

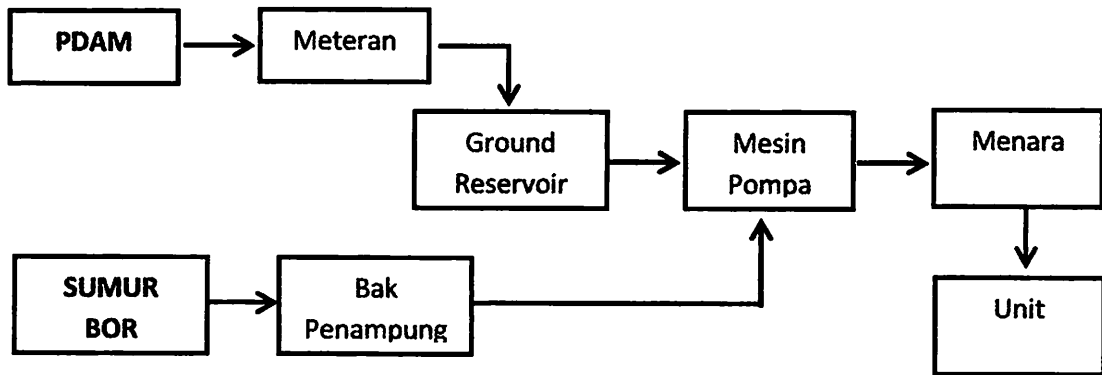
- Sistem komunikasi internal : terdiri dari Intercom (sistem komunikasi 2 arah) dan penguat suara.
- Sistem komunikasi external : yaitu sistem komunikasi yang digunakan untuk berhubungan diluar gedung yaitu: telepon, Internet, HT, Radio.



Pendistribusian telpon

E. Sistem Pengadaan Air Bersih

Penyediaan air bersih berasal dari PDAM, sedangkan untuk cadangan air dipergunakan air dari sumur bor.



Pendistribusian air bersih

F. Sistem Pembuangan Air kotor

Air kotor dibagi antara jenis air buangan dan asalnya, antara lain :

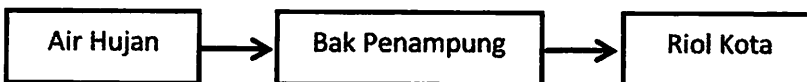
- Air kotor tanpa padatan dari kamar mandi / wastafel



- Air kotor dengan padatan dari kloset



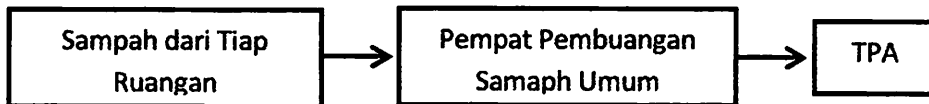
- Air hujan dari tritisan bangunan dan halaman



Sistem pembuangan air kotor

G. Sistem Pembuangan Sampah

Sampah-sampah yang berasal dari tiap unit bangunan, dibuang ketempat pembuangan sampah umum, yang selanjutnya diangkat Dinas Kebersihan Kota untuk diangkut ke tempat pembuangan akhir / TPA.

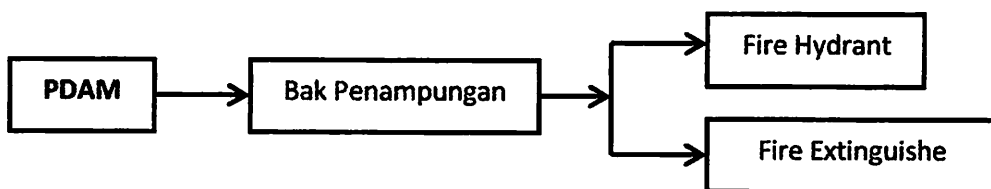


Sistem pembuangan sampah

H. Sistem Pencegahan dan Pemadam Kebakaran

Beberapa cara penanggulangan dengan cara menggunakan peralatan mekanik yang diletakkan di luar maupun dalam gedung seperti:

- Fire Hydrant : Diletakkan di luar gedung untuk memadamkan api yang sudah besar. Jarak jangkauan 25 – 30 m dan harus dipertimbangkan penyediaan air untuk hydrant.
- Fire Extinguisher : alat pemadam berupa tabung kecil. Ditempatkan pada ruang-ruang yang keberadaannya vital.



Sistem pemadam kebakaran

I. Sistem Penangkal Petir

Sistem ini digunakan untuk melindungi gedung dari bahaya sambaran petir. Sistem penangkal petir yang digunakan pada bangunan ini yaitu :

- Franklin : sistem penangkal petir yang dipasang pada atap gedung dengan tinggi kurang dari 30 m. Terbuat dari batang runcing yang terbuat dari

bahan *copper split* dipasang paling atas yang dihubungkan dengan batang tembaga menuju ke elektroda yang ditanam dalam tanah.

- Faraday : sistem penangkal petir yang biasa digunakan pada bangunan-bangunan yang memanjang dan tidak terlalu tinggi.

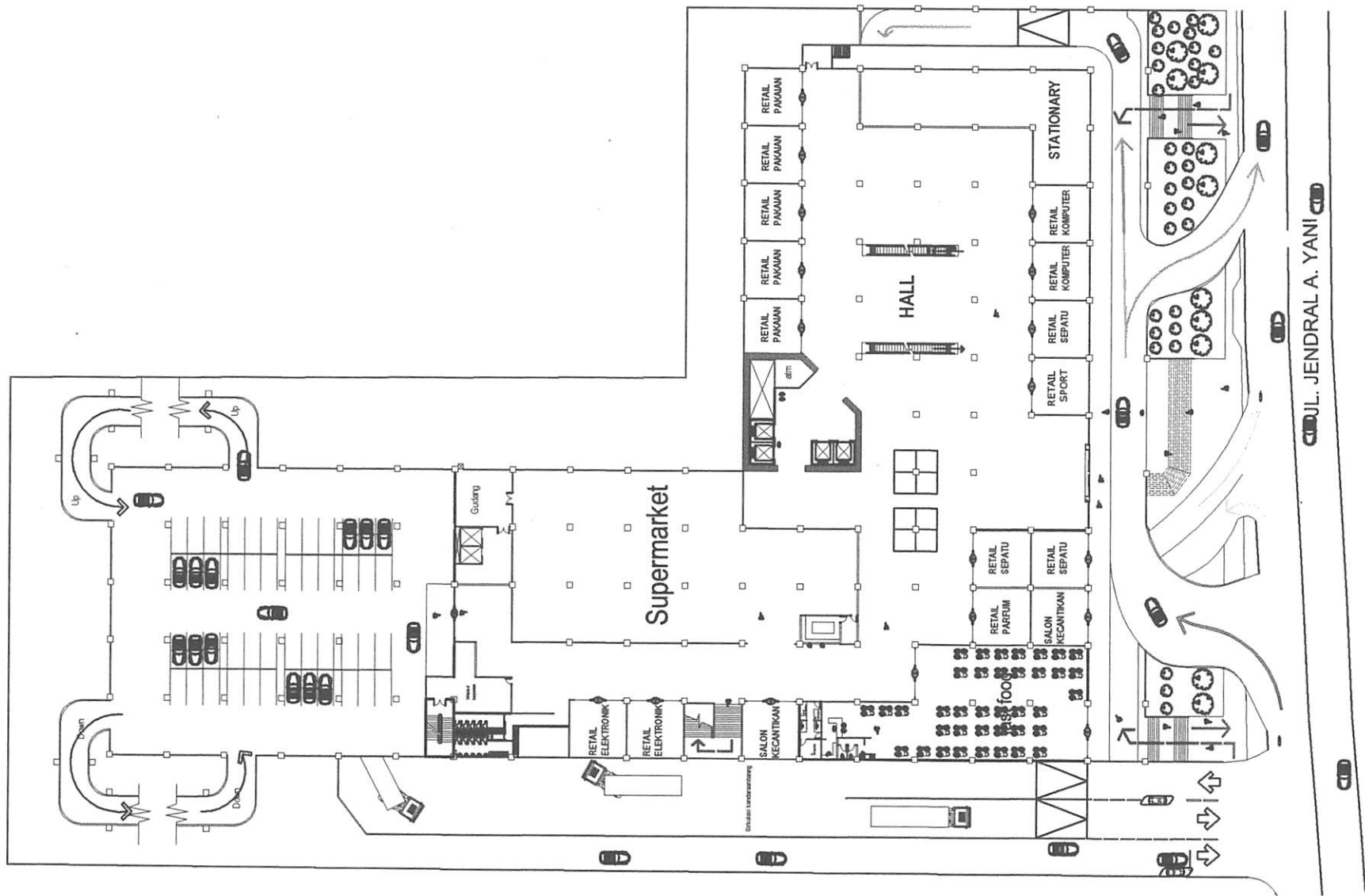
J. Keamanan


Sistem keamanan bertujuan untuk menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dalam bangunan.

- Sitem Manual :
Berupa penjagaan yang melibatkan manusia sebagai faktor utama seperti menyediakan pos penjagaan dan penggunaan anjing penjaga.
- Sistem Otomatis :
Penggunaan alat mekanis sebagai pemantau keadaan (pendeteksi) di dalam bangunan seperti penggunaan alarm, pemadam otomatis, camera cctv.

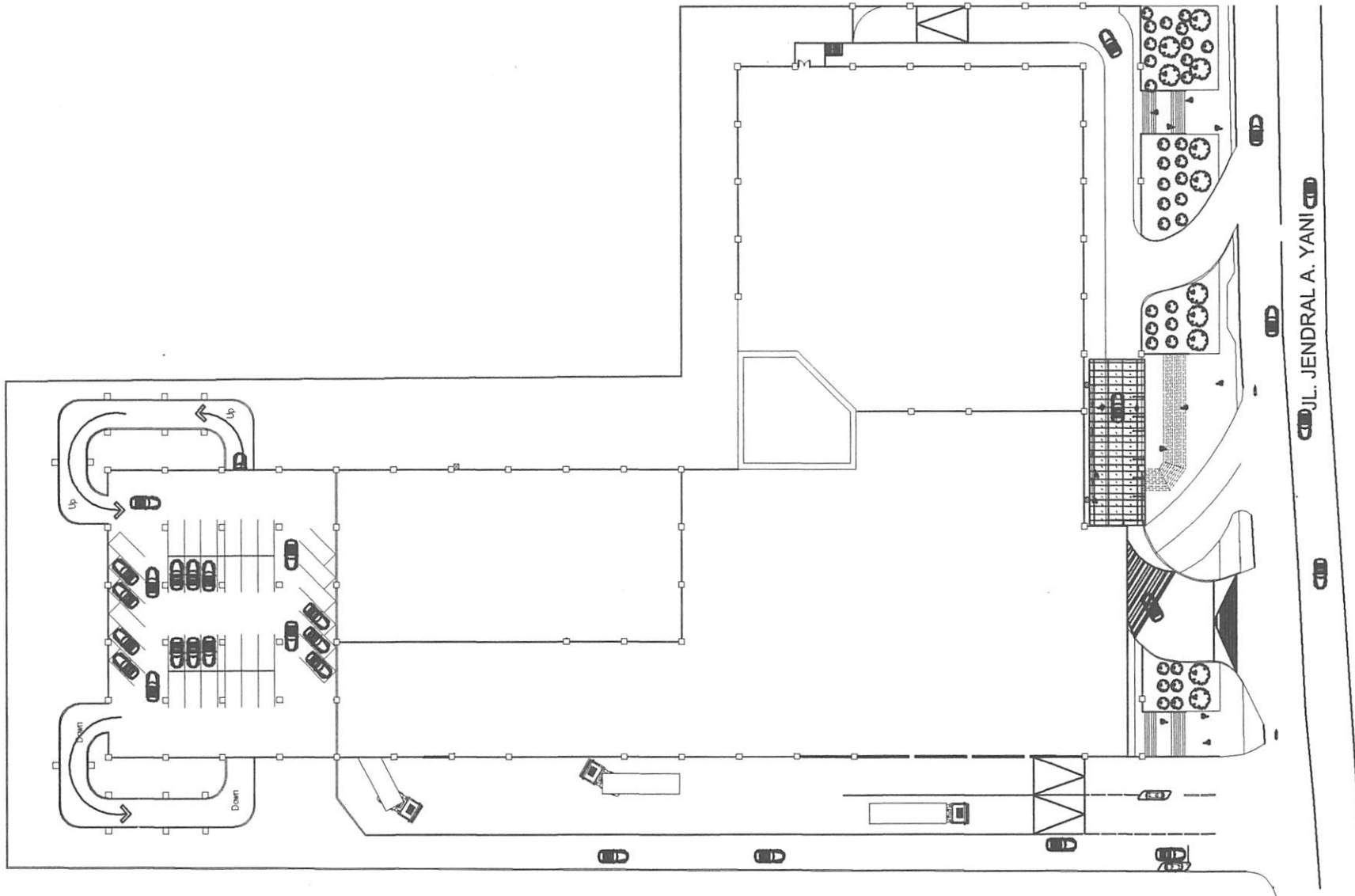
DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK. 1996. *Architektur Bentuk, Ruang, dan Tataan edisi Kedua*. Jakarta : Erlangga.
- Darsopuspito, Soeranto.2002. *perkembangan Arsitektur Abad XX*. jurusan Arsitektur : Malang, ITN
- Irianto, Irfan Dwi. 2009. *Perpustakaan Umum di Malang Dengan Tema Arsitektur Modern*. Skripsi Sarjana Teknik Arsitektur. Malang: Institut Teknologi Nasional.
- Neufert, Ernst. 1992. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga
- NS, Sutarno.2003. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Rahayuningsih, F. *Pengelolaan Perpustakaan*. 2007.Yogyakarta.Graha Ilmu.
- Santos, Dos Flores Da Silva Delio. 2009. *Shoping Center di Dili Dengan Tema Arsitektur Modern*. Skripsi Sarjana Teknik Arsitektur. Malang: Institut Teknologi Nasional.
- Suharyanti ,*Pengantar Dasar Ilmu Perpustakaan*. 2008.Surakarta. Universitas Sebelas Maret
- Sumalyo, Yulianto. 1997. *Arsitektur Modern edisi Pertama*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Sumalyo, Yulianto. 2005. *Arsitektur Modern edisi Kedua*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- www.asstudio.id.or.id *gaya arsitektur modern di Indonesia*



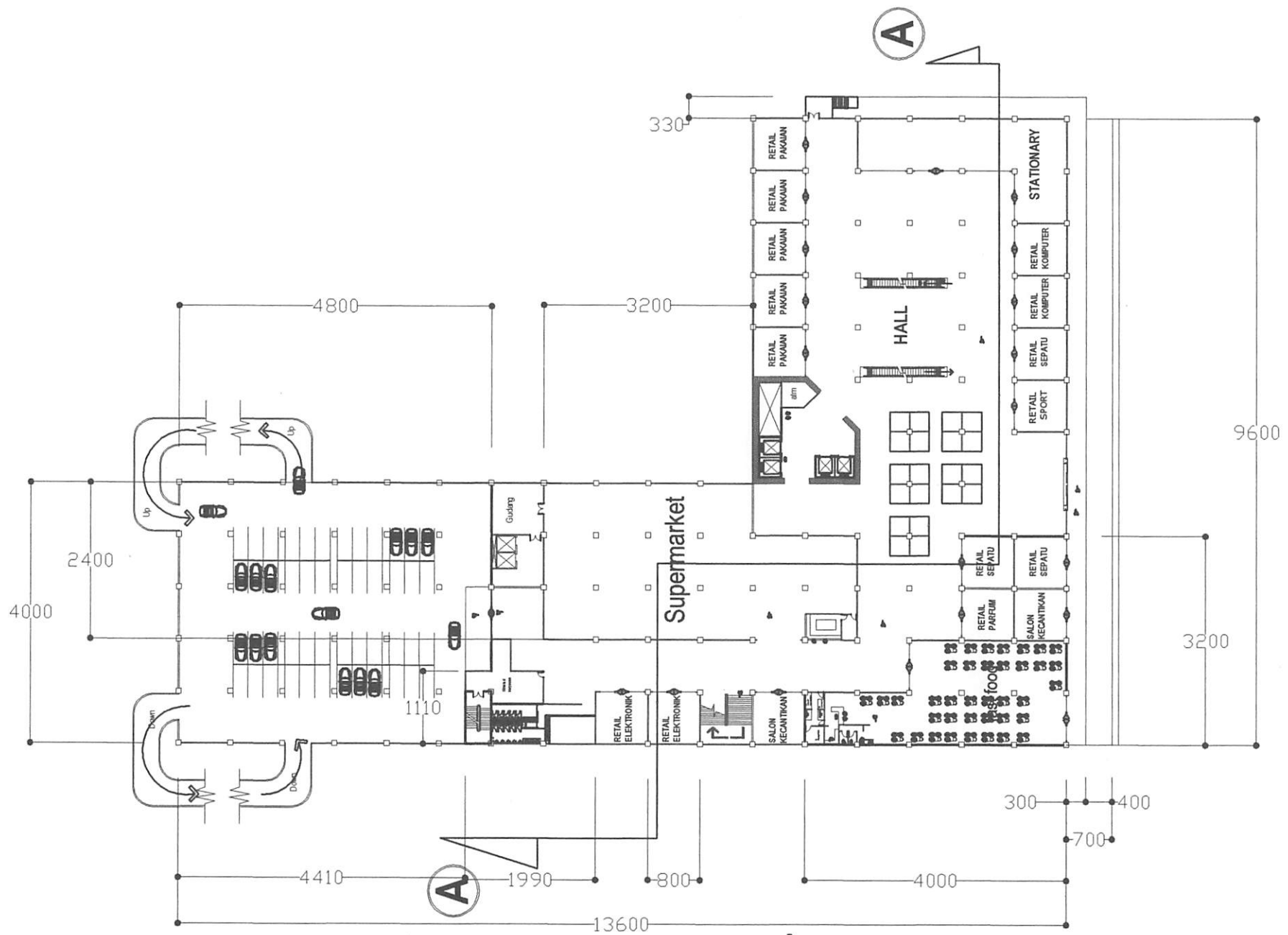

LAY OUT
 SKALA 1 : 500

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Genap 2010 - 2011	
SHOPPING CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN ARIF KURNIAWAN 98.22.144	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
Dr. Ir. L. L. L. Mulyadi, MTA NIP. 1018700133	
Ir. Sufiyo R. Harjanto, MT NIP. 1039600794	
KOORDINATOR	HALAMAN
2	21




SITE PLAN
 SKALA 1 : 500

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Genap 2010 - 2011	
SHOPPING CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN	
ARIF KURNIAWAN 98.22.144	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
Dr. Ir. LALU BRILYADI, MTA NIP.Y 1018700153	
Ir. SURYO RI HARJANTO, MT NIP.Y 1039600294	
KOORDINATOR	HALAMAN
	02



DENAH LANTAI 1

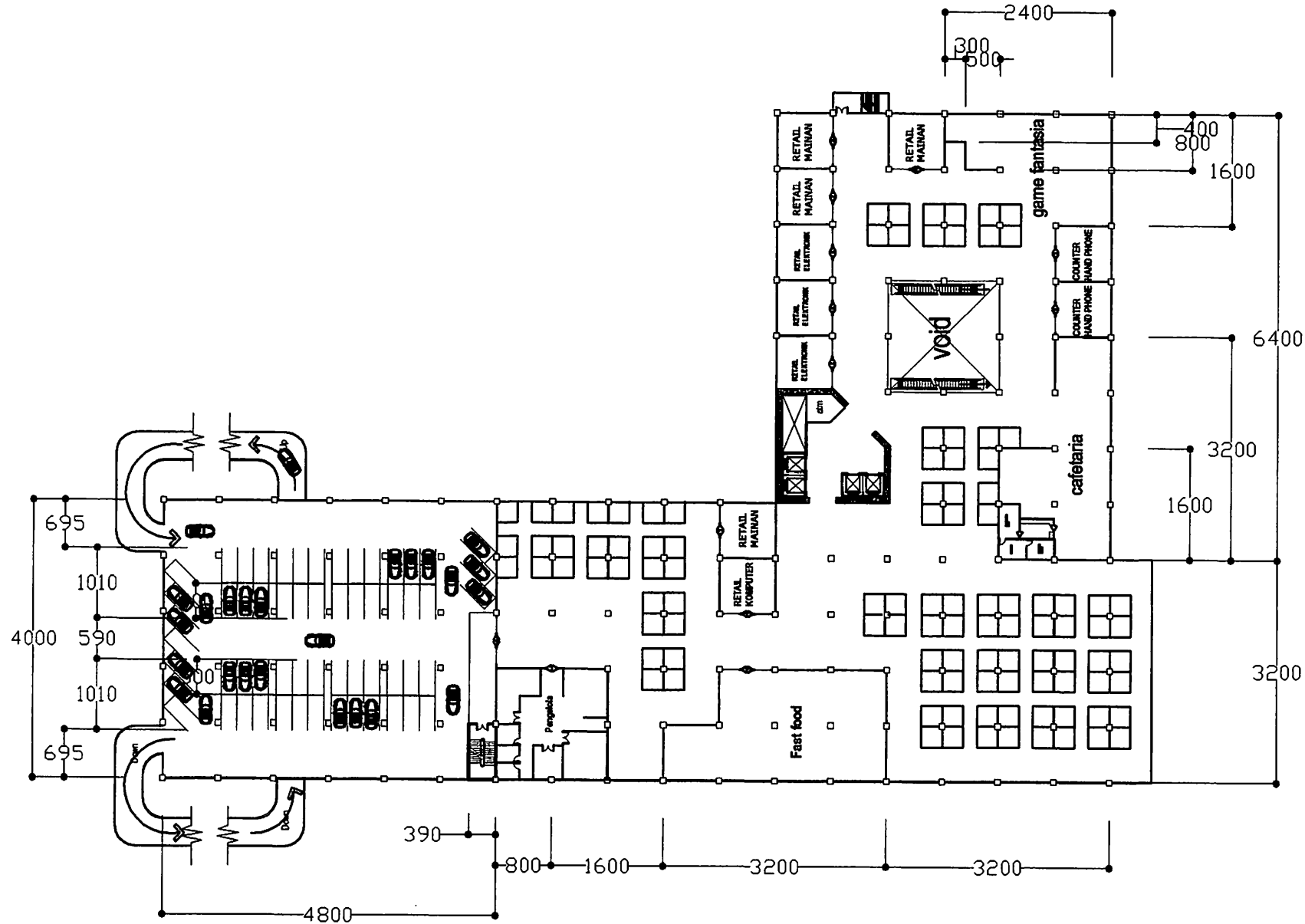
SKALA 1 : 500

SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Genap 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
 DI MALANG
 DENGAN
 TEMA ARSITEKTUR MODERN
ARIF KURNIAWAN
 98.22.144


PENGESAHAN PEMBIBING

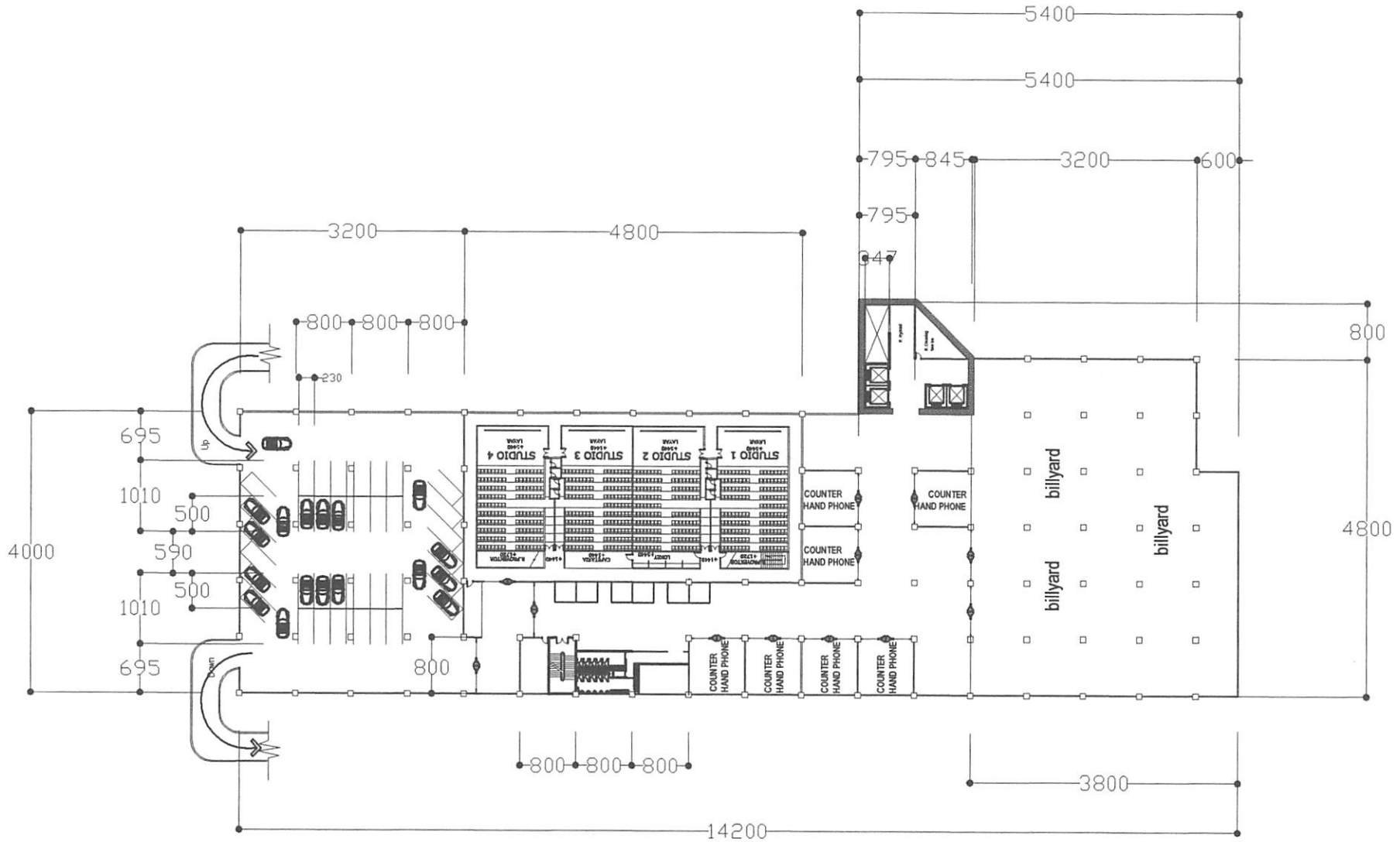
Dr. Ir. LALU MULYADI, MTA
 NIP. 1018700153



DENAH LANTAI 3

SKALA 1 : 500

 <p>SKRIPSI ARSITEKTUR JURISAH ARSITEKTUR FISIP ITN MALANG Semester Ganap 2010 - 2011</p>	
<p>SHOPPING CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN</p>	
<p>ARIP KURNIAWAN 98.22.144</p>	
<p>PENGESAHAN PEMBimbing</p>	
<p>Dr. Ir. LALU BILVADI, MTA NIP. 1018700193</p>	
<p>Ir. GUYO BI HARJANTO, MT NIP. 103190029</p>	<p>KOORDINATOR HALAMAN</p>



DENAH LANTAI 4

SKALA 1 : 500



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Genap 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
 DI MALANG
 DENGAN
 TEMA ARSITEKTUR MODERN

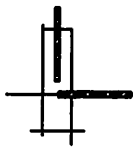
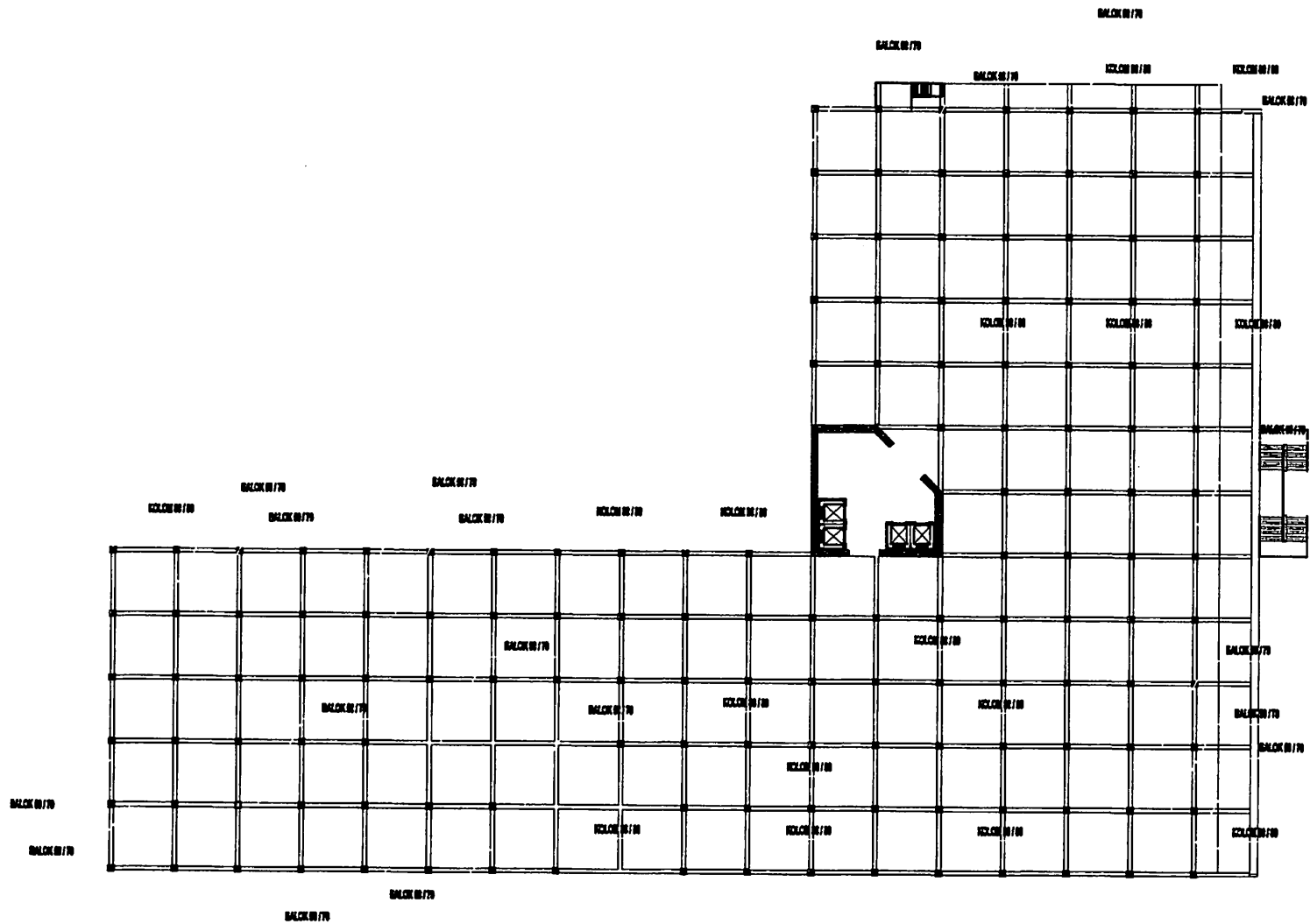
ARIF KURNIAWAN
 98.22.144

PENGESAHAN PEMBIMBING

Dr. Iq. LALU MULYADI, MTA
 NIP.Y 1018700153

Ir. SURYO BI HARJANTO, MT
 NIP.Y 1039600294

KOORDINATOR HALAMAN



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 1

SKALA 1 : 500



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Ganjil 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
 DI MALANG
 DENGAN
 TEMA ARSITEKTUR MODERN

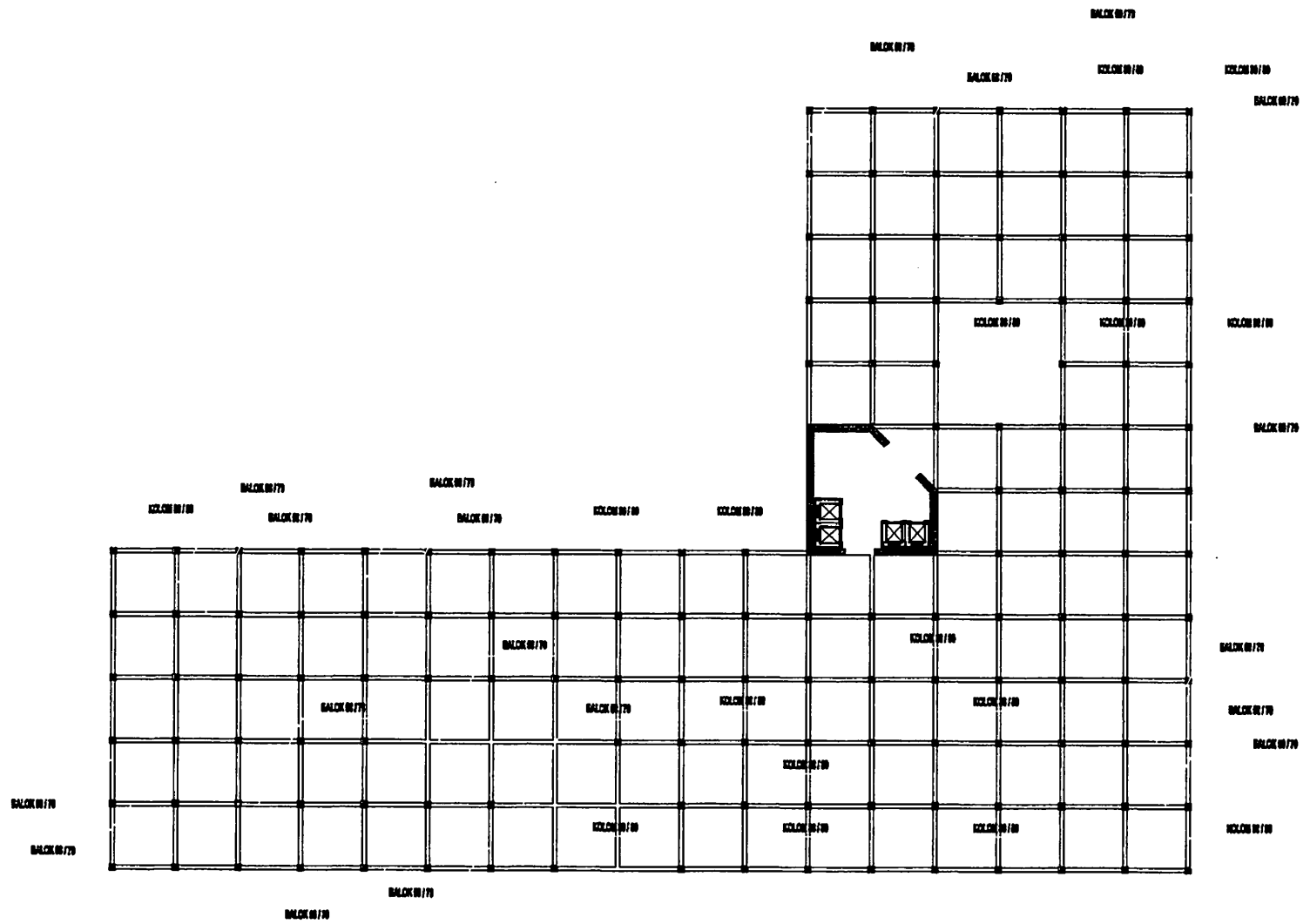
ARIF KURNIAWAN
 98.22.144

PEKERJAAN PEMBERSIHAN

Dr. Ir. LALU BILLYADI, MT
 NIP. 1318703123

Ir. SURYO DI HARJANTO, MT
 NIP. 1319603194

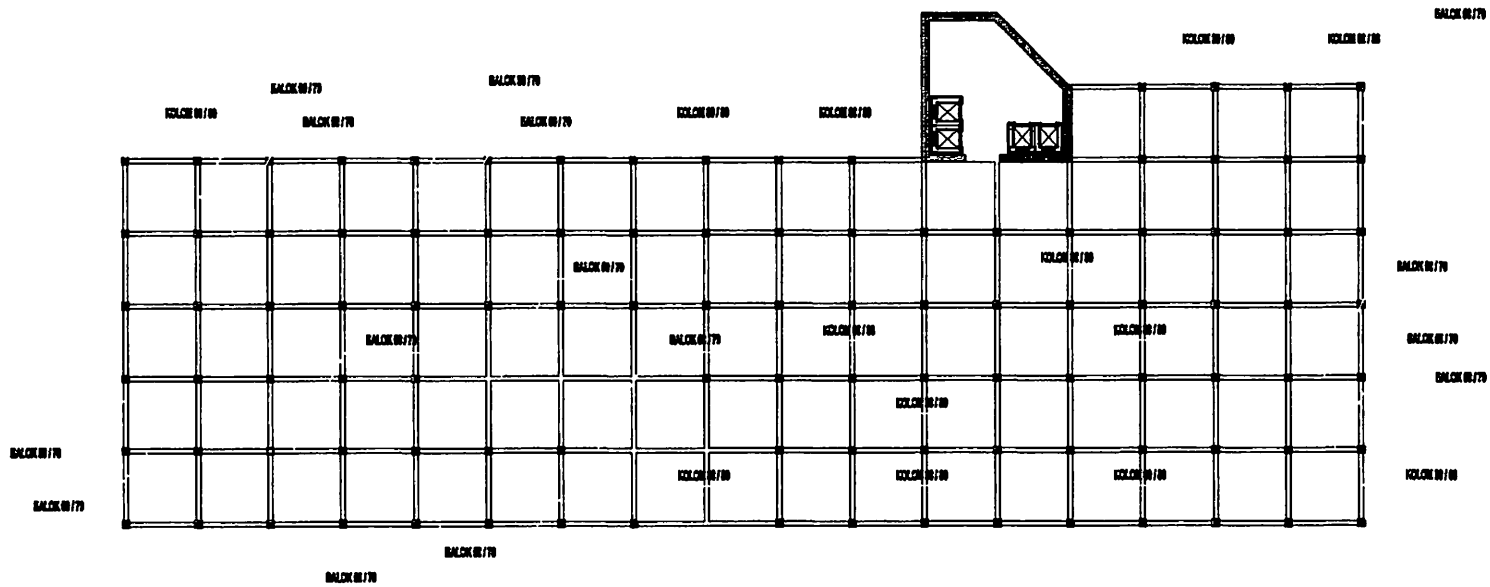
KOORDINATOR HALAMAN



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 2 & LANTAI 3

SKALA 1 : 500

	
SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Genap 2010 - 2011	
SHOPPING CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN	
ARIP KURNIAWAN 98.22.144	
PENGESAHAN PEMBESING	
Dr. IG. LALU BILLYADI, MT NIP. 1318700183	
Dr. IG. SUBIYO RI HARJANTO, MT NIP. 1339600004	
KOORDINATOR	HALAMAN



DENAH PEMBALOKAN LANTAI 4

SKALA 1 : 500



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Genap 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
 DI MALANG
 DENGAN
 TEMA ARSITEKTUR MODERN

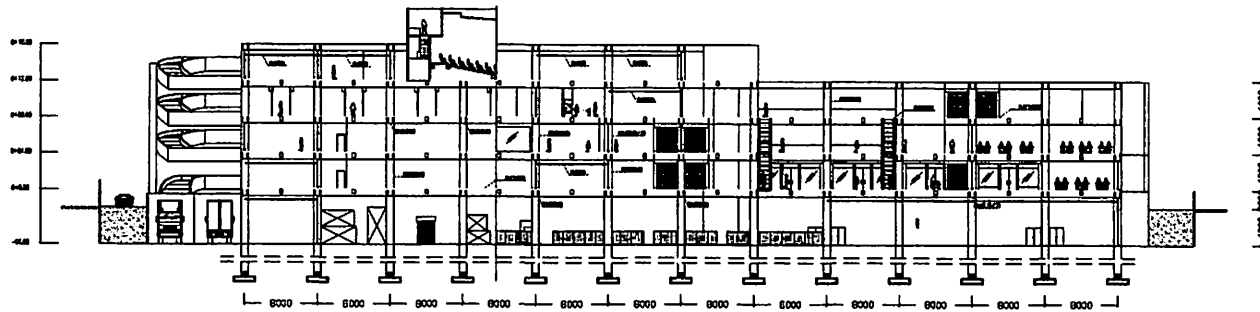
ARIF KURNIAWAN
 98.22.144


PENGESAHAN PEMBIMBING


Dr. Ir. LALU BUDIYADI, MT
 NIP. 101 87 00133

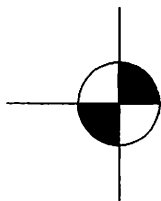
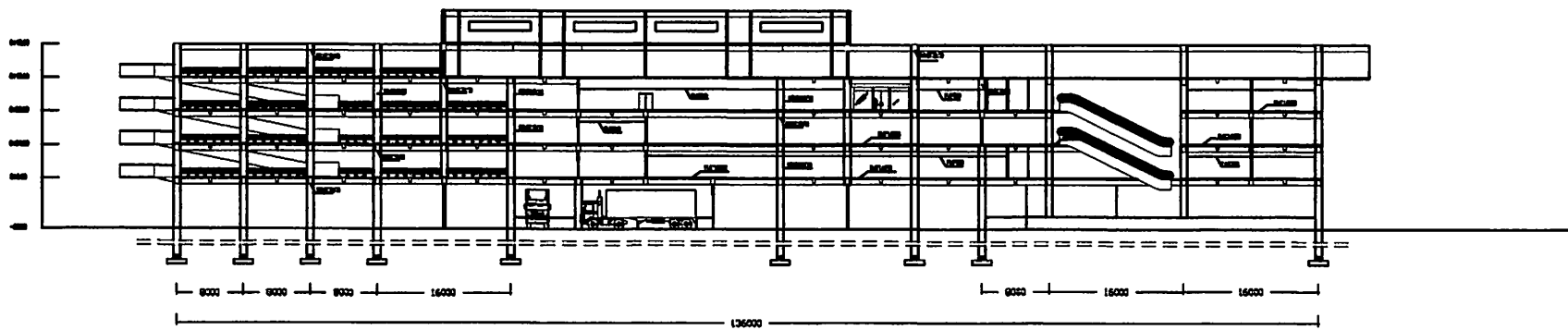
Ir. SUYO BI HARJANTO, MT
 NIP. 103 96 00294

KOORDINATOR HALAMAN




POTONGAN A - A
 SKALA 1 : 500

 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Genap 2010 - 2011	
SHOPPING CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN	
ARIF KURNIAWAN 98.22.144	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
Dr. Ir. LALU MURYADI, MTA NIP. 1018700183	
Ir. SUWYO RI HARJANTO, MT NIP. 1039600294	
KOORDINATOR	HALAMAN



POTONGAN B - B

SKALA 1 : 500



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
DI MALANG
DENGAN
TEMA ARSITEKTUR MODERN
ARIF KURNIAWAN
98.22.144

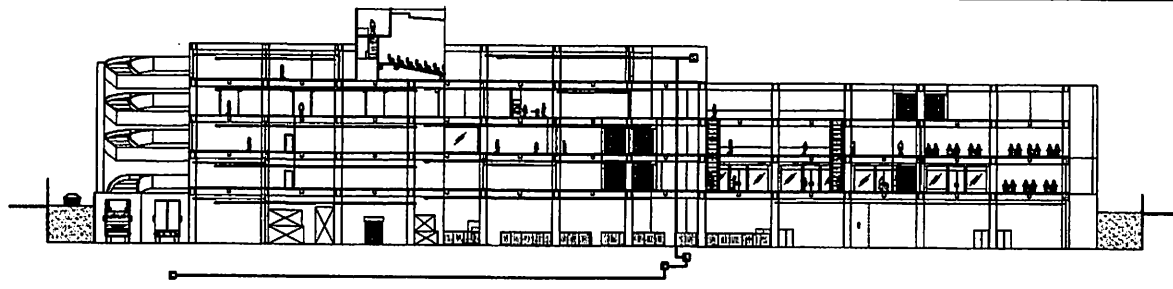
PENGESAHAN PEMBimbing

Dr. Ir. LALU MULYADI, MT
NIP. 7 1018700183

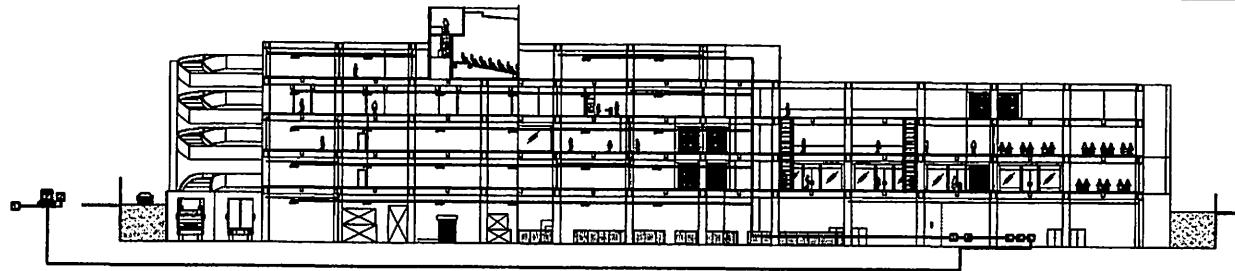
Ir. SURYO DI HARJANTO, MT
NIP. 7 1039600294

KOORDINATOR HALAMAN

- WATER SPRINKLER
- FIRE EXTINGUISHERS
- ⌈ UNDERGROUND WELL
- ⊞ ELECTRIC PUMP
- ⊞ WATER RESERVOIR
- ⇄ CIRCULATION



	
SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Ganap 2010 - 2011	
SHOPPING CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN ARIF KURNIAWAN 98.22.144	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
Dr. Ir. LALI MULYADIRTA NIP. 1018700183	
Ir. SURYO H MARJANTO, MT NIP. 1039600294	
KOORDINATOR	HALAMAN



- ☐ PLN
- ☐ MEASUREMANT
- ☐ GENERATOR SET
- ☐ TRANSFORMER
- ☐ MAIN PANEL
- ☐ SWITCH BOARD
- ☐ CIRCUIT BREAKER
- ⇄ CIRCULATION



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
DI MALANG
DENGAN
TEMA ARSITEKTUR MODERN

ARIF KURNIAWAN
98.22.1.44

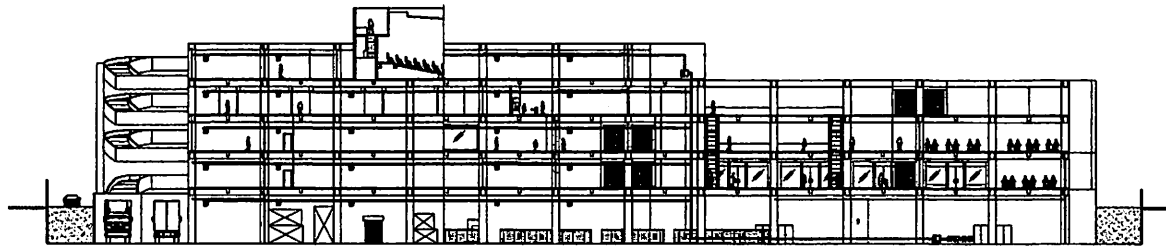
PENGALAMAN PEMEREBANG

Dr. H. LALU MULYADI, MTA
NIP. 1018700133

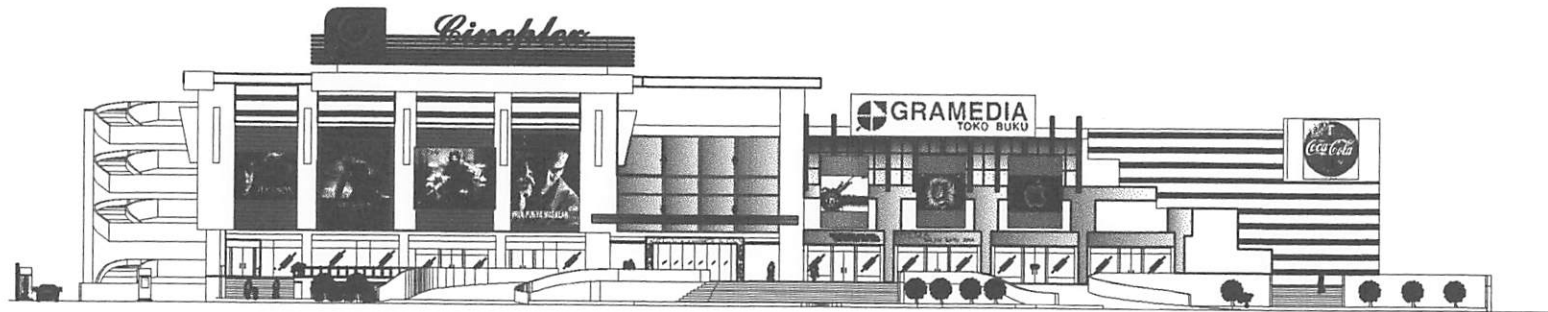
Dr. SURYO RI MARJANTO, MT
NIP. 1039600396

KOORDINATOR HALAMAN

- ☐ A.M.U
- ☒ AIR PUMP
- ☑ CONDENSOR
- ☒ EVAPORATOR
- ☒ WATER CHILLER
- ☒ AIR CONDITIONING
- ≡ CIRCULATION



 <p>SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITM MALANG Semester Ganjil 2010 - 2011</p>
<p>SHOPPING CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR MODERN</p>
<p>ARIP KURNIAWAN 98.22.1.44</p>
<p>PENGESAHAN PEMBIMBING</p>
<p>Dr. Ir. LALU MULYADI, MTA NIP. 1018700133</p>
<p>Ir. SURYO DI HARJANTO, MT NIP. 1030500294</p>
<p>KOORDINATOR HALAMAN</p>
<p>45</p>



TAMPAK DEPAN

SKALA 1 : 500



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Genap 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
 DI MALANG
 DENGAN
 TEMA ARSITEKTUR MODERN

ARIF KURNIAWAN
 98.22.144

PENGESAHAN PEMBIMBING

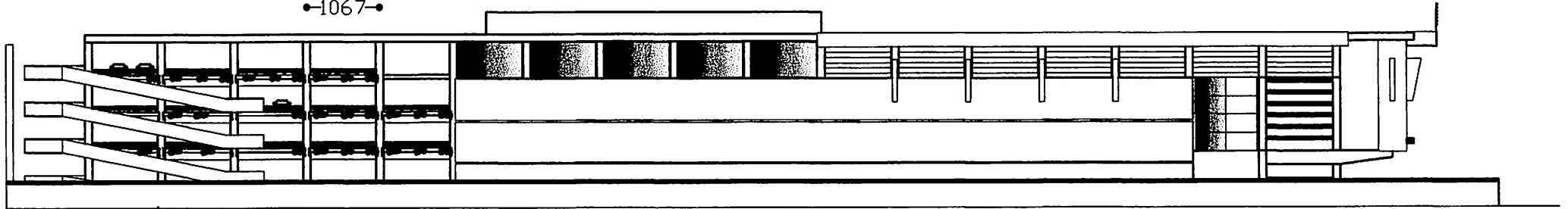
Dr. Ir. LALU MULYADI, MT
 NIP. 1018700153

Ir. SURYO RI HARJANTO, MT
 NIP. 1039600294

KOORDINATOR HALAMAN

10

•1067•



TAMPAK SAMPING

SKALA 1 : 500



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FISIP ITN MALANG
Semester Genap 2010 - 2011

SHOPPING CENTER
DI MALANG
DENGAN
TEMA ARSITEKTUR MODERN

ARIF KURNIAWAN
98.22.144

PENGESAHAN PEMBEBING

Dr. H. LALU BEHYADI, MTA
NIP. 1 01 67 00 153

Dr. SUDYO BI HARJANTO, MT
NIP. 1 03 94 03 794

KOORDINATOR HALAMAN