

LAPORAN SKRIPSI
SHOPPING CENTER
DI KABUPATEN PAMEKASAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

SKRIPSI - AR.8324

SEMESTER GANJIL 2011-2012

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur



**MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG**

Disusun Oleh :

NAMA : BADRUL ANAM

NIM : 07.22.061

Dosen Pembimbing :

Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA

Ir. Bambang Joko Wiji Utorno, MT

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2012

1947

НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОМИТЕТ ПО ВОПРОСАМ
НАЦИОНАЛЬНОГО ПРОСВЕЩЕНИЯ И КУЛЬТУРЫ
ИСКУССТВ

В целях развития культуры и искусства
и просвещения населения
предлагается:

1. Организовать
2. Провести
3. Провести



Одобрено
Секретарь
Секретарь

НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОМИТЕТ ПО ВОПРОСАМ
НАЦИОНАЛЬНОГО ПРОСВЕЩЕНИЯ И КУЛЬТУРЫ
ИСКУССТВ

Секретарь

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

SHOPPING CENTER
DI KABUPATEN PAMEKASAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

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

Disusun Oleh :

Nama : Badrul Anam

NIM : 07.22.061

MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I,

(Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA)

NIP. Y. 101.870.0153

Dosen Pembimbing II,

(Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT)

NIP. X. 196111071993031002



Ketua Program Studi Arsitektur

(Ir. Daim Triwahyono, MSA)

NIP. 195603241984031002

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

SHOPPING CENTER
DI KABUPATEN PAMEKASAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

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

Diusulkan Oleh :
Nama : Badrul Anam
NIM : 07.22.001

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing II

Dosen Pembimbing I

(Dr. Bambang Joko Widi Utomo, MT)
NIP. 195411071953031002

(Dr. Ir. Laili Muhyadi, MTA)
NIP. Y. 101.870.0153

Arsitektur



(Dr. Daim Triwidyono, MSA)
NIP. 195603241984031002

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Nama : BADRUL ANAM
NIM : 07.22.061
Program studi : ARSITEKTUR
Judul : SHOPPING CENTER DI KABUPATEN PAMEKASAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada hari : Kamis
Tanggal : 23 Februari 2012
Dengan nilai : C+

PANITIA UJIAN SKRIPSI

KETUA,



(Ir. Daim Triwahyono, MSA)
NIP. 195603241984031002

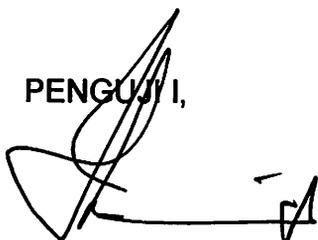
SEKERTARIS,



(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)
NIP. Y. 102.850.0114

ANGGOTA PENGUJI

PENGUJI I,



(Ir. Soeranto Darsopuspito, MT)
NIP. Y. 101.8700147

PENGUJI II,



(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)
NIP. Y. 101.880.0185

LEMBAR PENGESAHAN PEKERJAAN SKRIPSI

Nama : BADRUL ANAM

NIM : 07.22.061

Program studi : ARSITEKTUR

Judul : SHOPPING CENTER DI KABUPATEN PAMEKASAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN

Waktu Pelaksanaan : 17 Oktober 2011 s/d 23 Februari 2012

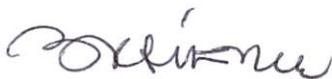
Waktu Pengujian : 23 Februari 2012

Hasil Ujian : Lulus Nilai C+

No.	Tahap Pelaksanaan	Minggu ke														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Visualisasi Desain	■	■	■	■	■										
2	Proses Dsain						■	■	■	■	■					
3	Drafting										■	■	■	■		
4	Penyusunan Laporan														■	■

Malang, 14 Maret 2012

Koordinator Skripsi



(Ir. Ertin Lestari, MT)
NIP. 195612121986032010

Mahasiswa



(Badrul Anam)
NIM : 07.22.061

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **SHOPPING CENTER DI KABUPATEN PAMEKASAN DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN**.

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

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

1. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA selaku dosen pembimbing I, yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses pekerjaan skripsi.
2. Bapak Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT selaku dosen pembimbing II, yang dengan tegas membimbing, serta memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya dalam proses pekerjaan skripsi.
3. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT selaku dosen penguji I.
4. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku dosen penguji II.
5. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT selaku Koordinator Studio Skripsi Arsitektur.
7. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur, atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa penyusun sampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya, khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, dan Kakak-kakak yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materil maupun nonmateril.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu disini.

Semoga Tuhan 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 diharapkan demi penyusunan yang lebih baik. Semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, 14 Maret 2012

Penyusun

**SHOPPING CENTER
DI KABUPATEN PAMEKASAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR POST MODERN**

Badrul Anam

(Program Studi Arsitektur, FTSP – ITM Malang)

ABSTRAKSI

Kabupaten Pamekasan berada di pulau Madura Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten Pamekasan terdiri dari 13 kecamatan dengan jumlah penduduk sebanyak 851.690 jiwa (2009). Pada tahun 2008 angka pertumbuhan ekonomi Kabupaten Pamekasan mengalami kenaikan 16,18 % dibandingkan tahun 2007 yakni dari 4,76 % naik menjadi 5,53 %. Dan pada tahun 2009 naik lagi menjadi 5,63 %, sedangkan pada sektor perdagangan 9,35 %. Seiring dengan meningkatnya perekonomian serta jumlah penduduk yang semakin banyak, kebutuhan masyarakatpun semakin meningkat dan bervariasi pula. Kabupaten Pamekasan sangat minim dengan fasilitas-fasilitas yang dapat memadai kebutuhan masyarakat tersebut, salah satunya "Shopping Center".

Shopping Center adalah suatu kumpulan dari bisnis retail, supermarket, departemen store, yang telah direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan dikelola sebagai suatu unit utuh, serta terdapat beberapa fasilitas sebagai tempat hiburan. Shopping Center juga dijadikan sebagai lokasi bertemu, bertukar informasi, atau sekedar tempat rekreasi untuk melepaskan kepenatan sesudah menjalani berbagai aktifitas.

Arsitektur postmodern "Kisho Kurokawa" mengkomunikasikan *identitas regional, identitas kultural, atau identitas historikal*. Sehingga memberikan perasaan aman, nyaman, nikmat, gambaran dan kenyataan yang sejujur-jujurnya, serta memberikan kesadaran terhadap manusia akan budayanya.

Kata kunci : *Shopping Center, Arsitektur Posmodern, identitas regional, identitas kultural, dan identitas historikal.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Dan Sasaran	2
1.2.1. Tujuan	2
1.2.2. Sasaran	2
1.3. Permasalahan dan Rumusan Masalah	3
1.3.1. Permasalahan	3
1.3.2. Rumusan Masalah	3
BAB II KAJIAN TEMA	4
2.1. Pengertian Arsitektur Postmodern	4
2.2. Sejarah Arsitektur Postmodern	5
2.3. Ciri Khusus Arsitektur Post Modern	6
2.4. Pokok – Pokok Pemikiran Arsitektur Postmodern	9
2.5. Tokoh Arsitektur Postmodern	12
2.5.1. Teori Arsitektur Postmodern Menurut Kisho Kurokawa	12
2.5.2. Cara/Metode Arsitektur Postmodern Menurut Kisho Kurokawa	13
2.5.3. Karya-karya Kisho Kurokawa	15
2.5.4. Ciri-ciri Arsitektur Postmodern Kisho Kurokawa	17
2.6. Kesimpulan Tema	17

BAB III TINJAUAN TAPAK	18
3.1. Tinjauan Tapak	18
3.2. Lokasi Tapak	19
3.2.1. Deskripsi Tapak	19
3.2.2. Kondisi Lingkungan Tapak	20
3.2.3. Dimensi Tapak.....	21
3.2.4. Sirkulasi	21
3.2.5 Pencapaian Pada Site	22
3.2.6. View	23
3.2.7. Utilitas Tapak	24
3.2.8. Vegetasi	25
3.3. Potensi dan Permasalahan Site	26
3.3.1. Potensi	26
3.3.2. Permasalahan	26
BAB IV KAJIAN OBYEK	27
4.1. Pengertian Shopping Center	27
4.1.1. Fungsi Shopping Center	28
4.1.2. Ciri-Ciri Shopping Center	28
4.2. Prinsip dan Pertimbangan Perancangan Shopping Center	28
4.3. Klasifikasi Shopping Center	30
4.3.1. Klasifikasi Shopping Center Berdasarkan Skala Pelayanan	31
4.3.2. Klasifikasi Shopping Center Berdasarkan Sistem Transaksi	31
4.3.3. Klasifikasi Shopping Center Berdasarkan Lokasi	32
4.3.4. Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan	33
4.4. Studi Banding	34
4.5. Kesimpulan	37

BAB V	METODOLOGI PERANCANGAN	38
5.1.	Mitodologi Perancangan	38
5.1.1.	Tahap Pengumpulan Data	38
5.1.2.	Tahap Analisa Dan Konsep	39
5.2.	Diagram Proses Perancangan	40
BAB VI	ANALISA DAN KONSEP	41
6.1.	Analisa Dan Konsep Bentuk	41
6.2.	Analisa Dan Konsep Tapak	42
6.2.1.	Analisa Dan Konsep Sirkulasi Tapak	42
6.2.2.	Analisa Dan Konsep View	43
6.2.3.	Analisa Dan Konsep Vegetasi	44
6.2.4.	Analisa Dan Konsep Kebisingan.....	45
6.2.5.	Analisa Dan Konsep Pendaerahan Bangunan.....	46
6.3.	Analisa Dan Konsep Fungsional	47
6.3.1.	Analisa Pola Kegiatan	47
6.3.2.	Analisa Kebutuhan Ruang Pada Shopping Center	48
6.3.3	Analisa Besaran Ruang Shopping Center	49
6.4.	Analisa Dan Konsep Bangunan	53
6.4.1.	Analisa Dan Konsep Bangunan	53
6.4.2.	Analisa Dan Konsep Struktur Bangunan	54
6.4.3.	Analisa Dan Konsep Utilitas Bangunan	57
DAFTAR PUSTAKA		65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Pamekasan merupakan salah satu kabupaten di Pulau Madura yang secara administratif, sebelah Utara berbatasan dengan Laut Jawa, sebelah Selatan berbatasan dengan Selat Madura, sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Sampang dan sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Sumenep. Luas wilayah kabupaten Pamekasan mencapai 79.230 hektar atau 792,3 Km². Kabupaten Pamekasan terdiri dari 13 kecamatan dengan jumlah penduduk sebanyak 851.690 jiwa (2009). Luas wilayah kota Pamekasan 2.647 hektar atau 26,47 Km² dengan jumlah penduduk kota Pamekasan 85.797 jiwa (2009) (skala wilayah).¹

Pertumbuhan pada sektor perekonomian di Kabupaten Pamekasan selalu mengalami kenaikan, Pada tahun 2008 angka pertumbuhan ekonomi mengalami kenaikan 16,18 % dibandingkan tahun 2007 yakni dari 4,76 % naik menjadi 5,53 %. Dan pada tahun 2009 naik lagi menjadi 5,63 %, sedangkan pada sektor perdagangan 9,35 %.²

Dengan laju perekonomian dan perdagangan di Kabupaten Pamekasan yang selalu mengalami peningkatan, menuntut sesuatu sarana yang dapat memfasilitasinya. Demikian pula dengan jumlah penduduk yang semakin meningkat yang menyebabkan semakin meningkat pula kebutuhan masyarakat, baik kebutuhan pokok atau kebutuhan lainnya.

Untuk memfasilitasi kegiatan perdagangan, perekonomian dan kebutuhan masyarakat Pamekasan yang semakin meningkat, salah satu cara atau solusi yang dapat ditempuh untuk menampung hal tersebut agar berjalan dengan baik, maka di butuhkan suatu fasilitas berupa bangunan Shopping Center.

Jika melihat gaya hidup masyarakat Kabupaten Pamekasan yang sangat menghargai budaya/tradisi setempat, maka bangunan yang dihadirkan memiliki makna budaya/tradisi tersebut. Dimana Dalam proses perencanaan dan perancangan untuk mewujudkan atau menghadirkan bangunan Shopping Center ini, akan menggunakan prinsip-prinsip arsitektur Postmodern yang sangat menghargai budaya/tradisi.

Dari uraian diatas, maka muncul sebuah ide perencanaan dan perancangan yang dapat diwujudkan melalui pembangunan, yaitu:

¹ Badan Pusat Statistik Kabupaten Pamekasan, halaman 83, 2009

² Pamekasan Dalam Angka.html

SHOPPING CENTER
di KABUPATEN PAMEKASAN
tema **ARSITEKTUR POSTMODERN**

1.2. Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dan sasaran dari perencanaan dan perancangan Shopping Center ini adalah sebagai berikut:

1.2.1. Tujuan

Berikut tujuan dari perencanaan dan perancangan Shopping Center ini adalah sebagai berikut:

- Merencanakan dan merancang suatu wadah yang dapat menjadi tempat kegiatan perdagangan dan rekreasi di Kabupaten Pamekasan
- Menyediakan suatu fasilitas pelayanan berupa Shopping Center untuk mendukung kegiatan perdagangan dan rekreasi
- Merencanakan dan merancang Shopping Center yang sesuai dengan kondisi lingkungan pada lokasi perencanaan
- Mewujudkan desain arsitektur postmodern pada bangunan yang dapat memberikan image sebagai bangunan Shopping Center

1.2.2. Sasaran

Berikut merupakan sasaran dari perencanaan dan perancangan Shopping Center ini, yaitu sebagai berikut:

- Menciptakan bangunan yang dapat menjadi tempat jual beli bagi para pedagang dan pembeli serta menjadi tempat rekreasi baru

1.3. Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berikut beberapa hal yang mungkin timbul dalam proses perencanaan dan perancangan bangunan Shopping Center ini, yaitu sebagai berikut:

1.3.1. Permasalahan

Permasalahan yang timbul dari proses perencanaan dan perancangan Shopping Center ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan yang sesuai dengan bangunan Shopping Center, yang dapat digunakan sebagai sarana kegiatan berbelanja dan rekreasi
- Bagaimana mewujudkan dan mengaplikasikan konsep perancangan Shopping Center berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur Postmodern

1.3.2. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang di kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana mewujudkan konsep arsitektur Postmodern pada rancangan bangunan yang dapat mencerminkan sebagai bangunan Shopping Center

BAB II

KAJIAN TEMA

MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

2.1. Pengertian Arsitektur Postmodern

Pengertian Postmodern di dalam kamus *Oxford English Dictionary's* (OED), suplemen tahun 1982, yang dikutip oleh Rose, diartikan sebagai berikut:

"Post-modern and also post-modern subsequent to, or later than, what is 'modern'; spec. in arts, esp. Archit, applied to a movement in reaction against that designated 'modern'. (Jencks, 1992:120)

(Pos-modern atau pos-modern adalah sesuatu sesudah atau yang kemudian dari apa yang disebut "modern". Khususnya, di dalam bidang seni, terlebih arsitektur, istilah ini diberikan untuk sebuah gerakan yang bereaksi melawan apa-apa yang menandakan modern).

Terhadap definisi Postmodern di atas, Rose memberikan dua pendapatnya. Pertama, kata Postmodern tidak selalu merupakan pemikiran sesudah modern, tetapi mungkin sama kontemporernya dengan modern. Kedua, Postmodern di dalam arsitektur dilihat sebagai sebuah reaksi sederhana terhadap arsitektur modern, digambarkan sebagai "double coding" dari gaya modern dengan beberapa gaya atau "code".

Menurut Featherstone (Sofian, 2001), istilah Postmodern merupakan istilah generik (turunan). Awalan pos berarti sesuatu yang datang sesudah, pecahan dari atau pemutusan hubungan dengan. Istilah postmodern lebih cenderung sebagai "bentuk penegasian terhadap modern, suatu perpecahan atau pergeseran dari gambaran definitive modern".

Menurut Lyotard dalam *The Postmodern Condition*, awalan post menekankan sesuatu 'setelah', bukan sebelum modernism, dan memiliki tujuan mendasar "hybrid", yaitu mengibarkan yang modern dan budaya lokal (Jencks, 1992).

Dipihak lain, menurut Sugiharto (1996), awalan pos berarti kritik terhadap *worldview*. Di pihak lain, Habermas mengartikan "proyek modernisasi yang belum selesai".

"Post-Modernism means the end of a single world view and, by extension, 'a war of totality', a resistance to single explanations, a respect for difference and a celebration of regional, local and particular" (Jencks, 1992:11).

postmodernisme berarti berakhirnya worldview tunggal, dengan kata lain, perang terhadap bentuk totalitas, resistensi terhadap penjelasan tunggal,

penghargaan terhadap perbedaan dan penerimaan terhadap karakter regional, lokal dan khusus. (Jencks, 1992:11)¹

Dengan sedikit kontradiktif, menurut Jencks (1992), postmodernisme juga berarti kelanjutan modernism. Ia menyatakan,

"Post-Modernism means the continuation of modernism and its transcendence, a double activity that acknowledges our complex relationship to proceeding paradigm and world view" (Jencks, 1992:11).

(“Postmodernisme berarti kelanjutan modernisme dan transendensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigma dan worldview sebelumnya”).

Postmodernisme bukan berarti perpindahan dari “ekspansi totalitas” modernisme menuju “eksplanasi totalitas” yang lain. Gerakan ini berpikir dengan menggunakan binary terms ‘istilah-istilah biner’, yaitu sebuah model berpikir relatifitas yang membentuk kontinum, jaringan, *rizhome* atau pola-pola. Pergantian postmodernisme dari paradigma sebelumnya bukan berarti oposisi (perlawanan), namun lebih sebagai hybridization (turunan) dan *complexification* (pengkayaan) elemen modern dengan sesuatu yang lain. Itulah yang disebut *double coding* (Jencks, 1992).

2.2. Sejarah Arsitektur Postmodern

Penggunaan akhiran *post* pertamakali digunakan pada 1870-an oleh seniman Inggris, John Watkins Chapman. Kemudian Rudolf Panwitz menggunakan istilah *post-Impressiomism* (1880-an) dan *post-industrial* (1914-1922). Awalan *post* mulai banyak digunakan pada awal 1960-an pada bidang literatur, sosial, ekonomi dan bahkan agama. Kemudian istilah postmodern dekonstruksi muncul tatkala para pos-strukturalis Perancis, seperti Lyotard, Derrida, dan Baudrillard.

Istilah postmodern sendiri, muncul pertama kalinya dalam bidang seni, istilah ini digunakan oleh Federico De Onis pada 1930-an dalam tulisannya *Antologia de la Poesia Espanola a Hispanomerica* untuk menunjukkan reaksi terhadap modernisme.

Istilah postmodern sebenarnya sudah dikenal sejak pertengahan tahun 1970-an. Pada dasarnya postmodern merupakan reaksi (*anti-thesis*) dari modernisme yang sudah berjalan lama. Irwing Howe menggambarkannya sebagai “*the radical breakdown of the modernist*”, jadi keduanya tidak bisa dipisahkan satu sama lain dan berkelanjutan.

¹ Ikhwannuddin. 2005, menggalih pemikiran postmodernisme dalam arsitektur. Yogyakarta. Gajah Mada University Press

Postmodern bukanlah gerakan yang ingin lepas dan membuang nilai-nilai modern (Stem, 1980). Di dunia arsitektur sendiri gerakan ini sering disebut sebagai *Beyond the modern movement* karena memang berkembang setelah *modern movement*.

Postmodern lahir di St. Louis, Missouri, 15 Juli 1972, pukul 3:32 sore. Ketika pertama kali didirikan, proyek rumah Pruitt-Igoe di St. Louis dianggap sebagai lambang arsitektur modern. Yang lebih penting, ia berdiri sebagai gambaran *modernisme*, yang menggunakan teknologi untuk menciptakan masyarakat utopia demi kesejahteraan manusia. Tetapi para penghuninya menghancurkan bangunan itu dengan sengaja. Pemerintah mencurahkan banyak dana untuk merenovasi bangunan tersebut. Akhirnya, setelah menghabiskan jutaan dollar, pemerintah menyerah. Pada sore hari di bulan Juli 1972, bangunan itu diledakkan dengan dinamit. Menurut Charles Jencks, yang dianggap sebagai arsitek postmodern yang paling berpengaruh, peristiwa peledakan ini menandai kematian arsitektur modern (*the death of modern architecture*) dan menandakan kelahiran sebuah arsitektur baru, "arsitektur postmodern".

Charles Jencks seorang tokoh pencetus lahirnya postmodern menyebutkan adanya 3 alasan yang mendasari timbulnya postmodern, yaitu:

1. Kehidupan kita sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke desa-dunia (*world village*) yang tanpa batas. Perkembangan ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia (*Instant eclectism*)
2. Canggihnya teknologi telah memungkinkan dihasilkannya produk-produk yang bersifat pribadi (*personalized production*) yang merupakan ciri khas dari modernisme
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional (*traditional value*) atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh kebelakang

2.3 Ciri Khusus Arsitektur Post Modern

Dalam pembahasan arsitektur Postmodern, ciri-ciri yang dimaksud dalam arsitektur Post Modern menurut Jencks memberikan daftar ciri-ciri sebagai berikut:

A. IDEOLOGI (*Ideological*)

Ideological adalah konsep yang memberikan arah agar pemahaman arsitektur Postmodern bisa terarah dan sistematis.

- a) *Double Coding Of Style*
Bangunan postmodern adalah bangunan yang memiliki dua gaya (*style*), yaitu memadukan arsitektur modern dengan arsitektur yang lain.
- b) *Popular And Pluralistic*
Gagasan yang umum serta memiliki sifat lebih umum dan tidak terikat dengan kaidah-kaidah tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas, yang beragam. Hal ini lebih baik daripada gagasan tunggal.
- c) *Semiotic Form*
Penampilan bangunan lebih mudah di pahami, karena bentuk-bentuk yang vertikal yang menyiratkan makna-makna tertentu.
- d) *Tradition And Choice*
Merupakan hak-hak yang tradisional dan penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud dan tujuan perancang
- e) *Artist / Client*
Mengandung dua hal pokok yaitu bersifat seni (*intern*) dan bersifat umum (*ekstern*). Yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dipahami secara umum.
- f) *Elistist And Participative*
Lebih menonjolkan sesuatu kebersamaan serta mengurangi sikap borjuis seperti arsitektur modern.
- g) *Piecemal*
Penerapan unsur-unsur dasar, secara sub-sub saja / tidak menyeluruh. Unsur-unsur dasar seperti: *History, Vernacular, Lokasi / Lokal*, dll.
- h) *Architect, As Representative And Activisit*
Arsitek berlaku sebagai wakil penerjemah perancangan dan secara aktif berperan serta dalam perancangan.

B. GAYA (*Stylistic*)

Pengertian gaya dalam arsitektur postmodern adalah suatu pemahaman bentuk, cara, rupa, dan sebagainya, yang khusus mengenai arsitektur postmodern.

- a) *Hybrid Expression*
Penampilan hasil gabungan antara unsur-unsur modern dengan:
 - *Vernacular - Revivalist*
 - *Local - Commercial*
 - *Metaphorical – Contextual*

- b) *Complexity*
Hasil pengembangan dari ideologi dan ciri-ciri postmodern yang mempengaruhi perancangan dasar sehingga menampilkan rancangan yang bersifat kompleks. Disini pengamat diajak mengamati, menikmati dan mendalami secara seksama.
- c) *Variable Space With Surprise*
Perubahan nilai ruang yang tercipta akibat adanya kejutan-kejutan, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior, dll.
- d) *Conventional And Abstract Form*
Kebanyakan penampilan bentuk yang konvensional dan bentuk yang rumit / populer, sehingga mudah ditangkap artinya.
- e) *Eclectic*
Campuran langgam yang saling berintegrasi secara kontinyu untuk menciptakan unity
- f) *Semiotic*
Arti yang hendak ditampilkan secara fungsi
- g) *Variable Mixed Aesthetic Depending On Context, Expression On Content And Semantic – Appropriateness Toward Function*

Gabungan unsur estetis dan fungsi-fungsi estetis serta tidak mengacaukan fungsi.
- h) *Pro Organic And Applied Ornament*
Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan kaya ornamen.
- i) *Pro Representation*
Menampilkan ciri-ciri yang gamblang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.
- j) *Pro Metaphor*
Hasil pengisian bentuk-bentuk tertentu yang di terapkan pada desain bangunan sehingga orang lebih menangkap arti dan fungsi bangunan.
- k) *Pro Historical Reference*
Menampilkan nilai-nilai historis pada setiap rancangan yang menegaskan ciri bangunan.
- l) *Pro Humor*
Mengundang nilai humoris sehingga pengamat diajak untuk lebih menikmatinya.

m) *Pro Symbolic*

Menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti dan yang di kehendaki perancang.

C. IDE – IDE RANCANGAN (*Design Ideas*)

Pengertian tentang ide-ide desain dalam arsitektur postmodern adalah suatu gagasan perancangan yang mendasari arsitektur postmodern.

a) *Contextual Urbanism And Rehabilitation*

Kebutuhan akan suatu fasilitas yang berkaitan dengan suatu urban.

b) *Functional Mixing*

Gabungan beberapa fungsi yang menjadi tuntutan dalam perancangan.

c) *Mannerist And Baroque*

Kecenderungan untuk menonjolkan diri.

d) *All Phetorical Means*

Semua bentuk-bentuk perancangan yang memiliki arti.

e) *Skew Space And Extentions*

Pengembangan rancangan yang asimetris-dinamis, seimbang.

f) *Street building*

g) *Ambiguity*

Menampilkan ciri-ciri yang mendua, berbeda tetapi masih unity dalam fungsi atau mempunyai dua makna.

h) *Trends To Asymetrical Symetry*

Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan asimetris tetapi yang seimbang.

i) *Collage/Collision*

Gabungan atau paduan eleme-elemen yan berlainan.

2.4. Pokok – Pokok Pemikiran Arsitektur Postmodern

Dalam perkembangannya arsitektur postmodern dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu: Purna Modern, Neo Modern, dan Dekonstruksi. Poko-pokok pikiran yang mendasar dalam arsitektur postmodern yang membedakannya dengan arsitektur modern adalah:

- 1) Tidak memakai semboyan "***Form Follow Function***", arsitektur postmodern mendefinisikan arsitektur sebuah bahasa dan oleh karena

itu, arsitektur tidak mawadahi melainkan mengkomunikasikan. Yang dikomunikasikan oleh ketiganya itu berbeda-beda, yaitu:

- **PURNA MODERN**

Yang dikomunikasikan adalah identitas regional, kultural, atau identitas historikal. Hal-hal yang ada dimasa silam itu dikomunikasikan, sehingga orang bisa mengetahui bahwa arsitektur itu hadir sebagai bagian dari perjalanan sejarah kemanusiaan.

- **NEO MODERN**

Mengkomunikasikan kemampuan teknologi dan bahan untuk berperan sebagai elemen artistik dan estetik yang dominan.

- **DEKONSTRUKSI**

Yang dikomunikasikan adalah:

- Unsur-unsur yang paling mendasar, esensial, substansial yang dimiliki oleh arsitektur.
- Kemampuan maksimal untuk berarsitektur dari elemen-elemen yang essensial maupun substansial.

Karena pokok-pokok pikiran itu dapat pula dikatakan bahwa:

- Arsitektur Purna Modern memiliki kepedulian yang besar kepada masa silam (*The Past*).
- Arsitektur Neo Modern memiliki kepedulian yang besar kepada masa kini (*The Present*).
- Arsitektur Dekonstruksi tidak mengikatkan diri kedalam salah satu dimensi waktu (*Timelessness*). Pandangan seperti ini mengakibatkan timbulnya pandangan terhadap Dekonstruksi yang bersembunyi "ini merupakan kesombongan dekonstruksi".

2) **Fungsi** (bukan sebagai aktivitas atau apa yang dikerjakan oleh manusia terhadap arsitektur)

Yang dimaksud dengan 'fungsi' di sini bukanlah 'aktivitas', bukan pula 'apa yang dikerjakan/dilakukan oleh manusia terhadap arsitektur' (keduanya diangkat sebagai pengertian tentang 'fungsi' yang lazim digunakan dalam arsitektur modern). Dalam arsitektur postmodern yang dimaksud dengan 'fungsi' peran dan kemampuan arsitektur untuk mempengaruhi dan melayani manusia, yang disebut manusia bukan hanya pengertian manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja melakukan kegiatan, tetapi manusia sebagai makhluk yang berpikir, bekerja, memiliki perasaan dan emosi, makhluk yang punya mimpi dan ambisi, memiliki nostalgia dan memori. Manusia bukan manusia sebagai makhluk biologis tetapi manusia sebagai pribadi.

Fungsi = apa yang dilakukan arsitektur, bukan apa yang dilakukan manusia, dan dengan demikian, 'fungsi bukan aktivitas'.

Dalam postmodern, perancangan dimulai dengan melakukan analisa fungsi arsitektur, yaitu:

- Arsitektur mempunyai fungsi memberi perlindungan kepada manusia (baik melindungi nyawa maupun harta, mulai nyamuk sampai bom).
- Arsitektur memberikan perasaan aman, nyaman, nikmat.
- Arsitektur mempunyai fungsi untuk menyediakan dirinya dipakai manusia untuk berbagai keperluan.
- Arsitektur untuk menyadarkan manusia akan budayanya akan masa silamnya.
- Arsitektur memberi kesempatan pada manusia untuk bermimpi dan berkhayal, arsitektur memberi gambaran dan kenyataan yang sejujurnya.

Berdasarkan pokok pikiran ini, maka:

- Dalam Purna Modern yang ditonjolkan didalam fungsinya itu, adalah fungsi-fungsi metaforik (simbolik) dan historikal.
- Neo Modern menunjuk pada fungsi-fungsi mimpi, yang utopia (masa depan yang sedemikian indahnya sehingga tidak bisa terbayangkan).
- Dekonstruksi menunjuk pada kejujuran yang sejujur-jujurnya.

3) Bentuk Dan Ruang

Didalam postmodern bentuk dan ruang adalah komponen dasar yang tidak harus berhubungan satu menyebabkan yang lain (sebab-akibat), keduanya menjadi komponen yang mandiri, sendiri-sendiri, merdeka, sehingga bisa dihubungkan atau tidak. Yang jelas bentuk memang berbeda secara substansial, mendasar dari ruang.

Ciri-ciri pokok dari ruang adalah 'ada dan nyata, terlihat, teraba' sedangkan ruang mempunyai ciri khas 'ada dan tak terlihat, tak nyata'. Kedua ciri ini kemudian menjadi tugas arsitek untuk mewujudkannya. Berdasarkan pokok pikiran ini, maka dalam arsitektur:

- Purna Modern, bentuk menempati posisi yang lebih dominan daripada ruang.
- Neo Modern, sebaliknya bertolak belakang, menempatkan ruang sebagai unsur yang dominan.
- Dekonstruksi, tidak ada yang dominan, tidak ada yang tidak dominan, bentuk dan ruang memiliki kedudukan yang sama.

2.5. Tokoh Arsitektur Postmodern

Tokoh arsitek postmodern yang di ambil teorinya sebagai acuan untuk perancangan Shopping Center ini, yaitu Kisho Kurokawa.

2.5.1. Teori Arsitektur Postmodern Menurut Kisho Kurokawa

Menurut Kisho Kurokawa masyarakat dewasa ini sedang mengalami evolusi dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Dalam evolusi masyarakat informasi, perencanaan kota dan arsitektur lebih dari sekedar kenyamanan, fungsi, dan kesenangan semata. Oleh sebab itu, menurut Kurokawa, tidak cukup hanya melihat postmodern sebagai sebuah gerakan seni dan sastra yang mempengaruhi arsitektur dan perencanaan urban. Pengertian postmodern juga berubah mengikuti arah transformasi besar nilai-nilai di dalam masyarakat secara keseluruhan (Kurokawa, 1991).

Kisho Kurokawa dalam *Intercultural Architecture* (1991) mencoba mendefinisikan postmodernisme arsitektur dengan menggunakan pendekatan analisis filsafat-kebudayaan. Kurokawa mengajukan konsep "simbiosis" sebagai dasar pemikiran postmodernismenya.

Menurut Kisho Kurokawa (1991:163), filsafat simbiosis adalah sebuah teks untuk mendekonstruksikan metafisika, logis, dan budaya. filsafat ini mencakup simbiosis budaya yang heterogen, manusia dan teknologi, interior dan eksterior, sejarah dan masa depan, akal dan intuisi, agama dan ilmu, serta manusia dan alam. Dalam era postmodern, material dan mental, fungsi dan emosi, keindahan dan ketakutan, pemikiran analitik dan sintetik akan eksis dalam simbiosis.

Arsitektur berdasarkan filsafat simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan pada saat yang sama berusaha untuk menggabungkan (*unification*) elemen-elemen dari budaya lain di dalam karyanya. Tidak ada satupun ikon arsitektural ideal yang universal. Arsitek harus mengekspresikan budayanya, pada saat yang sama "menabrakkan" (*collision*) dengan budaya lain, menyesuaikannya dengan dialog, dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru (Kurokawa, 1991).

Menurut Kurokawa, postmodernisme berarti ditinggalkannya pemikiran humanisme, era *third class*, menghargai pluralitas, penghargaan atas sejarah, simbiosis *whole and part*, *pleasure (intermediate zone)*, *simulacra* dan *ambiguitas* (relativitas).

2.5.2. Cara/Metode Arsitektur Postmodern Menurut Kisho Kurokawa

Kisho Kurokawa melihat postmodernisme sebagai penegasian dan kebalikan modernisme dalam ide dan keyakinannya. Berikut pemikiran postmodernisme arsitektur menurut Kisho Kurokawa.

Pertama, pluralisme adalah ideologi postmodernisme. Pluralisme menurut Kurokawa, berarti penolakan atas mitos superioritas budaya barat dan menolak hegemoni budaya barat (anti universalisme), "budaya bukanlah satu-satunya (ukuran) nilai yang absah". Di sisi lain, pluralisme bermakna "penghargaan terhadap nilai-nilai budaya lain yang tak terhitung jumlahnya".

Kedua, konsep mendasar postmodernisme arsitektur Kurokawa adalah simbiosis. Simbiosis hendak mendekonstruksikan metafisika, logos, dan budaya barat. Simbiosis juga berarti eksistensi kesatuan dualisme: meterial dan mental, fungsi dan emosi, sejarah (*part*) dan masa depan (*future*), akal dan intuisi, agama dan ilmu, manusia dan alam, manusia dan teknologi. Secara filosofis, simbiosis adalah pencampuran dua unsur budaya yang berbeda dalam satu entitas, yang didalamnya kedua unsur tersebut masih independen, namun saling menguntungkan satu sama lainnya. Perbedaan budaya dapat diartikan karena dipisahkan oleh waktu dalam garis budaya yang sama (konsep diakronik). Selain itu, perbedaan budaya dapat dibedakan oleh perbedaan ruang, yang karenanya berbeda masyarakat dan budayanya (konsep sinkronik). Simbiosis sinkronik dimungkinkan mengingat masa ini dikenal sebagai zaman *simulacra*. Konsep-konsep postmodernisme lainnya adalah:

- a) Penghargaan atas sejarah (*respect to history*)
- b) "*whole and part*" (kelompok-kelompok kecil mengambil inisiatif untuk membentuk semacam federasi)
- c) *Simulacra*
- d) *Ambiguity*

Metode *simulacra* adalah penciptaan dan pertukaran simbol-simbol yang dilakukan dengan teknik asosiasi atau bisosiasi. Asosiasi adalah menghubungkan antar dua hal yang tidak berhubungan sama sekali.

Metode "*ambiguitas*" adalah pencampuran antara yang *order* dengan yang *disorder*. Metode ini mirip dengan metode *both and*-nya Venturi. Menggunakan model bahasa, metode ini dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:

- a) Dua makna atau lebih diubah jadi satu
- b) Meletakkan makna yang tampaknya tidak berhubungan secara serempak

- c) Kombinasi makna secara alternatif yang rumit
- d) Gabungan kode yang kontradiktif

Ketiga, metode perancangan formal utama arsitektur postmodern menurut Kurokawa adalah hibridisasi. "hibrid" menurut Kurokawa adalah kombinasi antar budaya yang berbeda (sinkronik) dan kombinasi elemen dari unsur-unsur sejarah dan budaya (diakronik). Metode perancangan hibrid adalah:

- a) Pengambilan elemen dari berbagai budaya (*quotation*)
- b) "*Collision*" (pencampuran antar budaya yang berbeda)
- c) "*introduce noise*" (manipulasi elemen-elemen dari berbagai budaya tersebut), *introduce noise* dilakukan dengan "*difference*" dan "*disjunction*".

Berikut merupakan postmodernisme Kisho Kurokawa dapat di lihat dalam bentuk tabel di bawah ini.

A	IDILOGI
1.	Pluralitas
2.	Anti Universalisme
3.	Menghargai keragaman nilai budaya
B	TUJUAN
1.	<i>Evokes Of Meaning</i>
C	KONSEP
1.	Simbiosis (kesatuan dualisme: <i>material-mental, ratio and intuition, function and emotion, past and future, man and nature, man and technology</i>)
2.	<i>Respect to hystori and culture</i>
3.	<i>Pleasure and enjoyment</i>
4.	<i>Hybrid style</i>
5.	<i>Whole and part</i>
6.	<i>Simulacra</i>
7.	<i>ambiguity</i>
D	METODE PERANCANGAN
1.	<i>Hybridisation: quotation, collision, dan introduce noise (by differences and disjunction)</i>
2.	Simbolisasi (asosiasi dan bisosiasi)

Tabel 2.1 Postmodern Kisho Kurokawa



2.5.3. Karya-karya Kisho Kurokawa

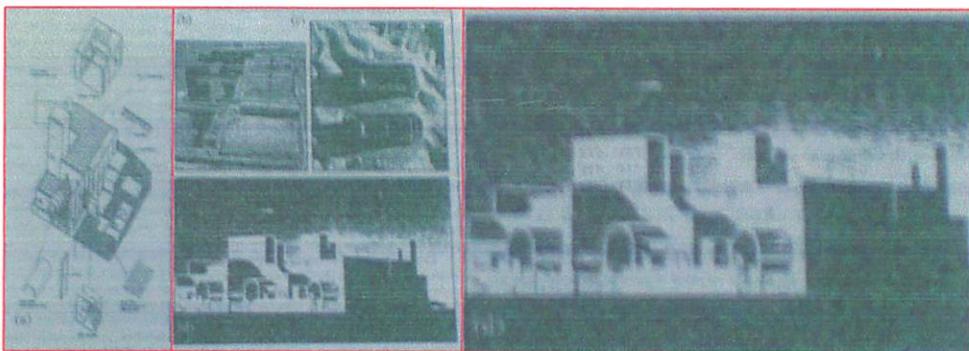
a) Proyek perumahan kaum badui di Libya

Contoh penggunaan metode desain postmodern dengan konsep simbiosis adalah pada proyek perumahan di kota Al-Sarir di Libya.

Dalam karyanya pemukiman di Al-sarir di Libya 1979-1984 (1991,93-94) Kurokawa memadukan teknologi baru dengan alam padang pasir, antara lain dengan memanfaatkan bahan dasar bangunan sand-bricks, dipadukan dengan material prefabrikasi untuk bahan atap, juga pengaturan sirkulasi udara, dll. Tiap layout dan desain diupayakan memenuhi keinginan tiap penghuni sehingga tiap rumah memiliki bentuk yang berbeda walau dengan bahan dan struktur yang sama.

Ide proyeknya ini adalah bahwa rumah yang di desainnya itu harus dapat di bangun sendiri oleh pemiliknya dengan menggunakan pasir bata tersebut. Hal yang paling sulit untuk tukang amatir adalah membuat atap, jaringan listrik, dan *plumbing*. Untuk itu, ia mendesain atap berbentuk *arch* dari bahan prefabrikasi yang akan dengan mudah dipasang pada puncak rumah. Untuk jaringan *plumbing* dan listrik, ia mendesain sebuah unit *shaft* berdinding ganda.

Desain yang mengeksplorasi pola pergerakan udara alami (*natural air movement*) padang pasir ini meniru kecerdikan suku Badui menyikapi iklim gurun. Desain ini merupakan contoh simbiosis antara teknologi maju dan budaya gurun Arab. Simbiosis terjalin antara kemampuan ilmu dan teknologi maju untuk membuat pasir bata keras dengan kebijakan leluhur orang Badui menyikapi iklim gurun.



Gambar 2.1 Desain, model rumah dan batu pasir pada proyek perumahan Al Sarir, Libya
(Sumber: Kurokawa, 1991: 92-94)

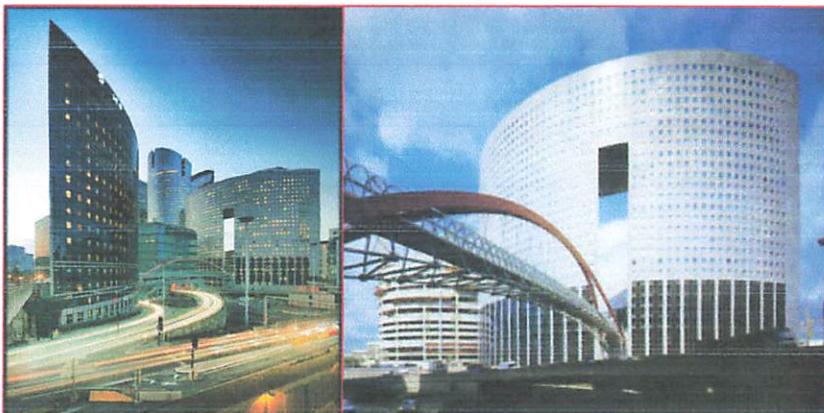
b) Pasific Tower, Perancis

Pasific Tower adalah sebuah kantor bertingkat tinggi menara di distrik La Pertahanan Paris ini lokasi yang berdekatan dengan "Grand Arche" yang telah selesai di Bicentennial Revolusi Perancis.

Dari bentuk tower yang menyerupai separuh bulan, terinspirasi dari Chu Mon yaitu gerbang simbolik dari pintu masuk ruang minum teh di Jepang ini menunjukkan adanya distorsi geometri oleh non geometri(bentuk balok yang kemudian di potong cembung). Penggunaan dua material yang melambangkan dua budaya yaitu budaya Eropa yang di wakili oleh beton agregate putih berupa curving wall.

Sedangkan pada bagian plaza terdapat curtain wall dari kaca flat yang menciptakan efek transparan, dinding tirai fasad Pasifik Tower mengungkapkan "Shoji", sebuah pintu geser yang terbuat dari kayu dan kertas, arsitektur Jepang dan fasad melengkung mengungkapkan tradisi arsitektur batu-terstuktur di Eropa menggunakan batu pracetak. Jembatan digunakan untuk akses pejalan kaki abstrak mengekspresikan tradisional Jepang "Taiko Bashi", jembatan arch. Gedung ini memang mengekspresikan simbiosis antara barat dan timur.

Dari konsepnya dapat terlihat Kisho memulai desainya berawal dari konsep bentukan, lebih mengutamakan bentuk daripada fungsi menggabungkan unsur barat dan timur dengan penggunaan dua material termasuk ke dalam kategori modifikasi struktur. Beliau juga mencoba menghadirkan bentukan gabungan yang memiliki makna tersendiri yang tersirat, memberikan jiwa pada bangunan seperti yang di ungkapkan oleh Jencks. Berdasarkan uraian di atas bangunan ini cocok dengan teori Jencks karena memiliki "nyawa" sendiri yang mampu bercerita dan dapat di kategorikan kedalam bangunan yang memiliki tema makna karena berangkat dari bentukan.



Gambar 2.2 Pasific Tower, Perancis

2.5.4. Ciri-ciri Arsitektur Postmodern Kisho Kurokawa

Dari uraian dan karya-karya diatas, dapat disimpulkan bahwa rancangan arsitektur postmodern Kisho Kurokawa mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ditinggalkannya pemikiran *humanisme*
- 2) Penghargaan atas sejarah (*respect to history*)
- 3) *Plesure (intermediate zone)*
- 4) Konsep "*whole and part*"
- 5) *Hybrid style*
- 6) *Simulacra* dalam zaman pertukaran simbol
- 7) *Ambiguitas*
- 8) Memadukan teknologi baru dengan alam
- 9) Menggunakan warna yang kaya (*polychromi*)
- 10) *Symbiosis*: Pencampuran dua unsur budaya berbeda dalam satu entitas, namun saling menguntungkan antara satu dengan lainnya

2.6. Kesimpulan Tema

Kesimpulan yang dapat diambil sebagai acuan untuk perancangan stadion kerapan sapi adalah sebagai berikut:

- Metode dalam perancangan arsitektur postmodern Kisho Kurokawa adalah metode *symbiosis* yang diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya. Tidak ada satupun ikon arsitektural ideal yang universal. Arsitek harus mengekspresikan budayanya
- Berdasarkan konsep arsitektur postmodern (Kisho Kurokawa), maka dalam menghadirkan hasil rancangan diharapkan mempunyai makna budaya setempat

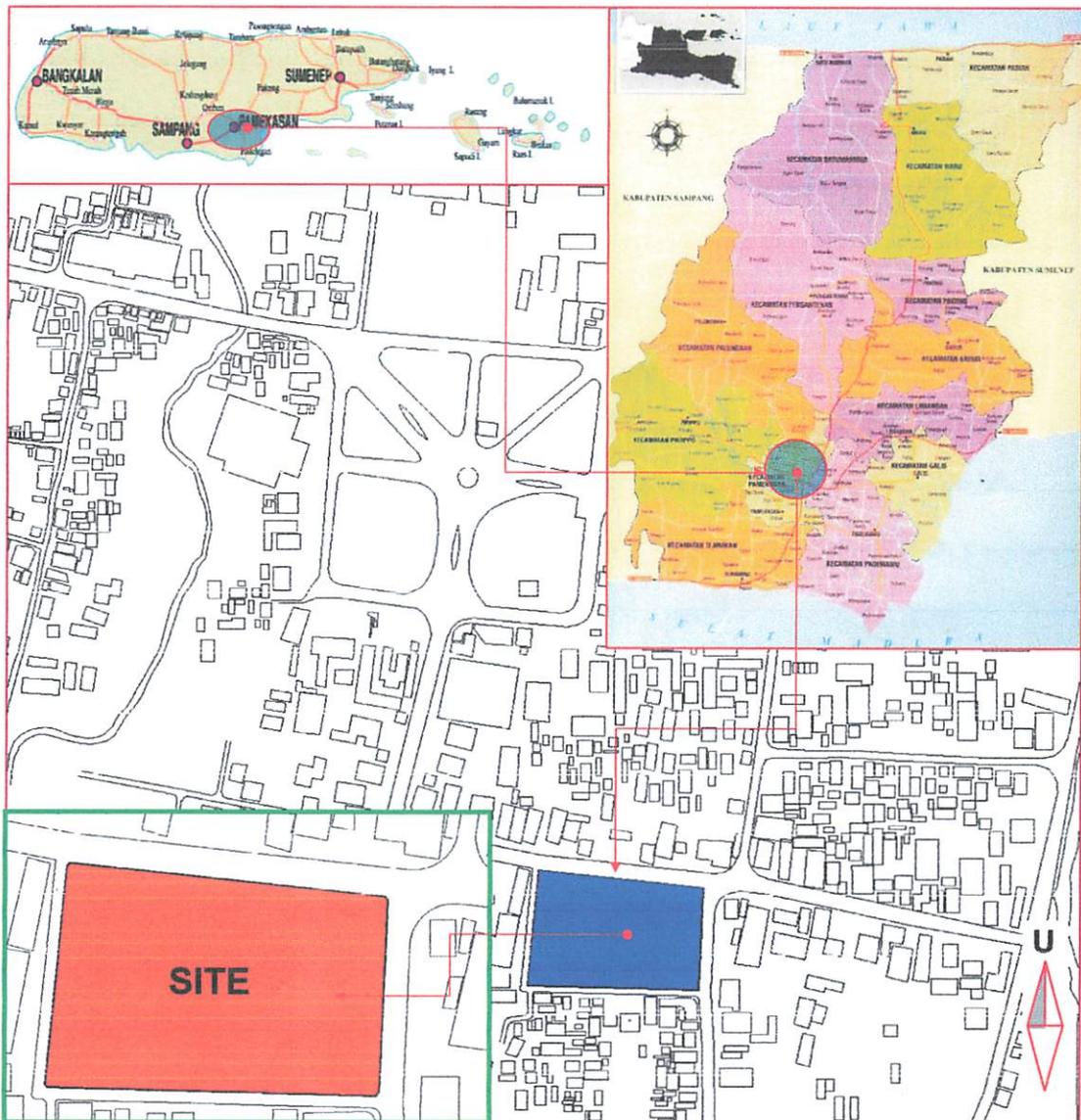
BAB III

TINJAUAN TAPAK

3.1 Tinjauan Tapak

Lokasi site yang akan dirancang bangunan Shopping Center, berada di Madura, Kecamatan Kota Pamekasan, Kabupaten Pamekasan. Dengan batas-batas sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan desa Blumbungan
- Sebelah Selatan berbatasan dengan desa Jungcangcang
- Sebelah Timur berbatasan dengan desa Buddagan
- Sebelah Barat berbatasan dengan desa Bugih



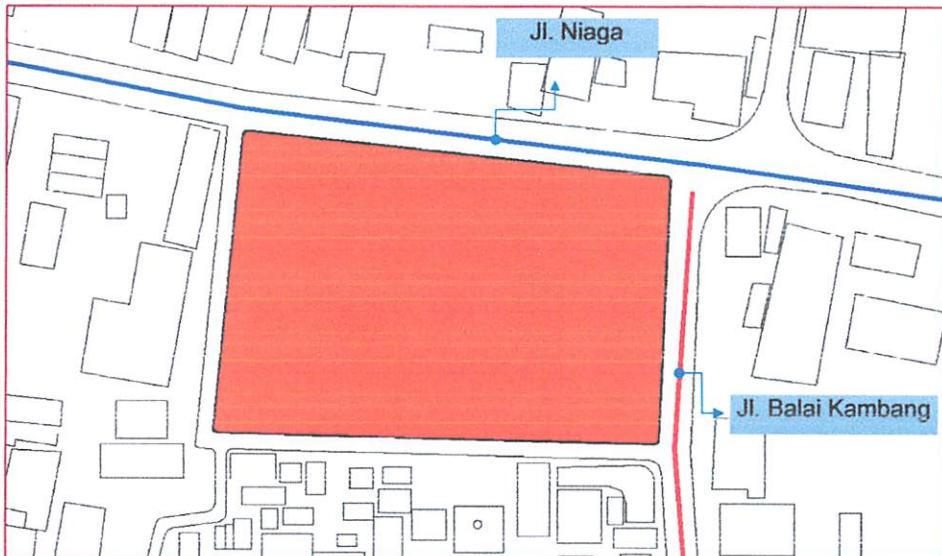
Gambar 3.1 Tapak/Site

3.2 Lokasi Tapak

Berikut merupakan data-data mengenai lokasi rancangan yang dipilih, yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Deskripsi Tapak

Lokasi lahan bangunan Shopping Center ini terletak di Jl Niaga, Kabupaten Pamekasan, berikut mengenai deskripsi tapak.



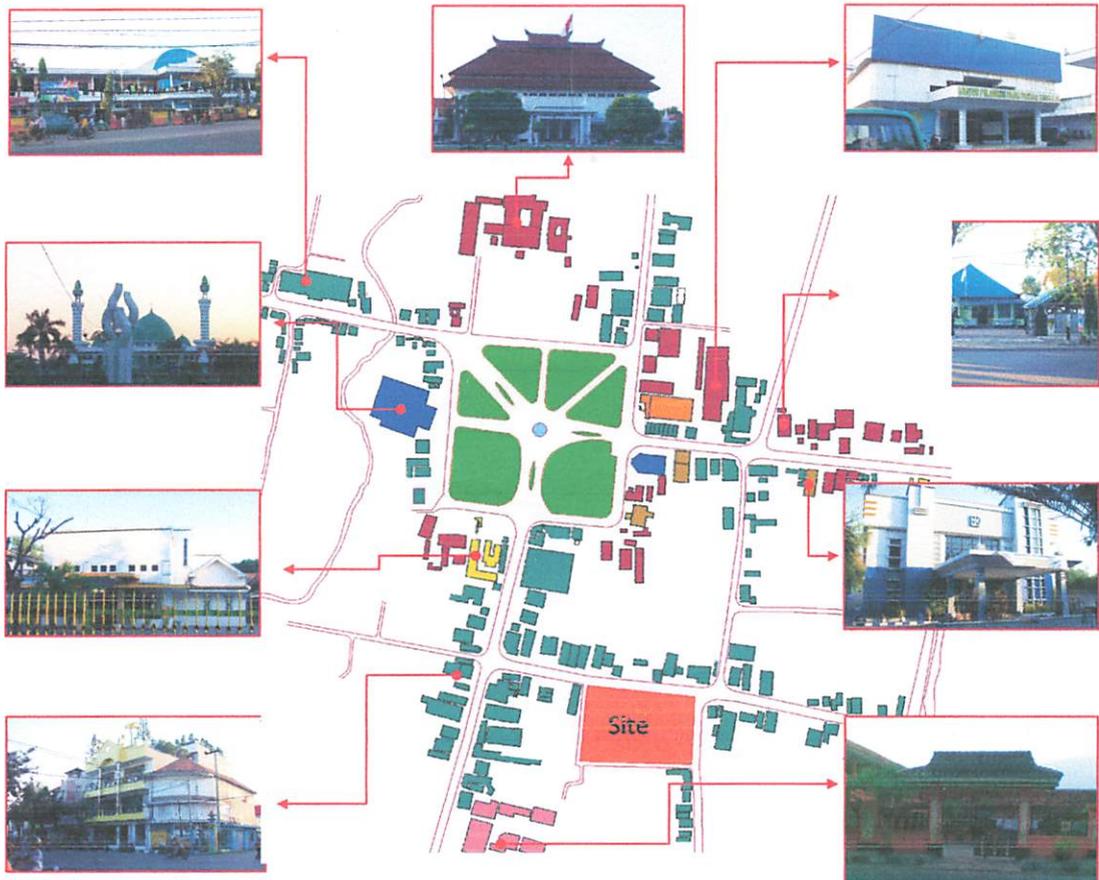
Gambar 3.2 Deskripsi Tapak

DESKRIPSI TAPAK	KETERANGAN
Lokasi Rancangan	Jl. Niaga, Kecamatan Kota Pamekasan, Kabupaten Pamekasan
Kondisi Lahan	Datar
KDB	Belum ada peraturan
Batas-batas	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelah Utara berbatasan dengan Jl. Niaga • Sebelah Selatan berbatasan dengan pemukiman penduduk • Sebelah Timur berbatasan dengan Jl. Balai Kambang • Sebelah Barat berbatasan dengan pertokoan
Potensi Tapak	<ul style="list-style-type: none"> • Terletak di daerah pusat kota • Berada di daerah pertokoan, perkantoran, hotel, sekoiah dan tempat beribadah • Memiliki potensi view seperti; monumen arek lancor dan taman kota • Akses menuju site sangat mudah

Tabel 3.1 Deskripsi Tapak

3.2.2 Kondisi Lingkungan Tapak

Site terletak di sebelah Selatan monumen Arek Lancor yang merupakan ikon Kabupaten Pamekasan tepatnya berada di Jl. Niaga, berikut merupakan kondisi lingkungan sekitar :

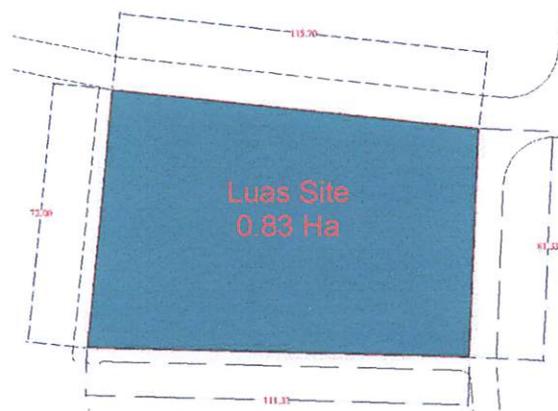


Gambar 3.3 Batas-Batas Site

- Keterangan :
-  Pertokoan
 -  Perkantoran
 -  Bank
 -  Peribadahan
 -  Monumen
 -  Gedung Bioskop
 -  Taman kota
 -  Hotel
 -  Sekolah

3.2.3 Dimensi Tapak

Luas site ± 0.83 Ha, berikut adalah dimensi beserta luas site dapat dilihat pada gambar dibawah ini

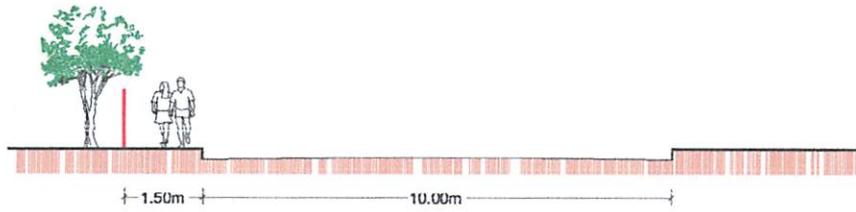


Gambar 3.4 Dimensi Tapak

3.2.4 Sirkulasi

Berikut merupakan data sirkulasi pada site yang terdiri dari sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki, beserta kondisi jalan dan arah laju kendaraan di sekitar site, berikut merupakan gambar pemetaannya.





Gambar 3.5 Potongan A-A

3.2.5 Pencapaian Pada Site

Keberadaan site sangat strategis dan mudah di jangkau, serta dapat di tempuh melalui 3 titik. Jl. Niaga merupakan akses jalan utama menuju site, dimana jalan tersebut merupakan jalan umum yang dapat di lalui oleh berbagai macam kendaraan maupun pejalan kaki, berikut merupakan gambar pemetaannya.

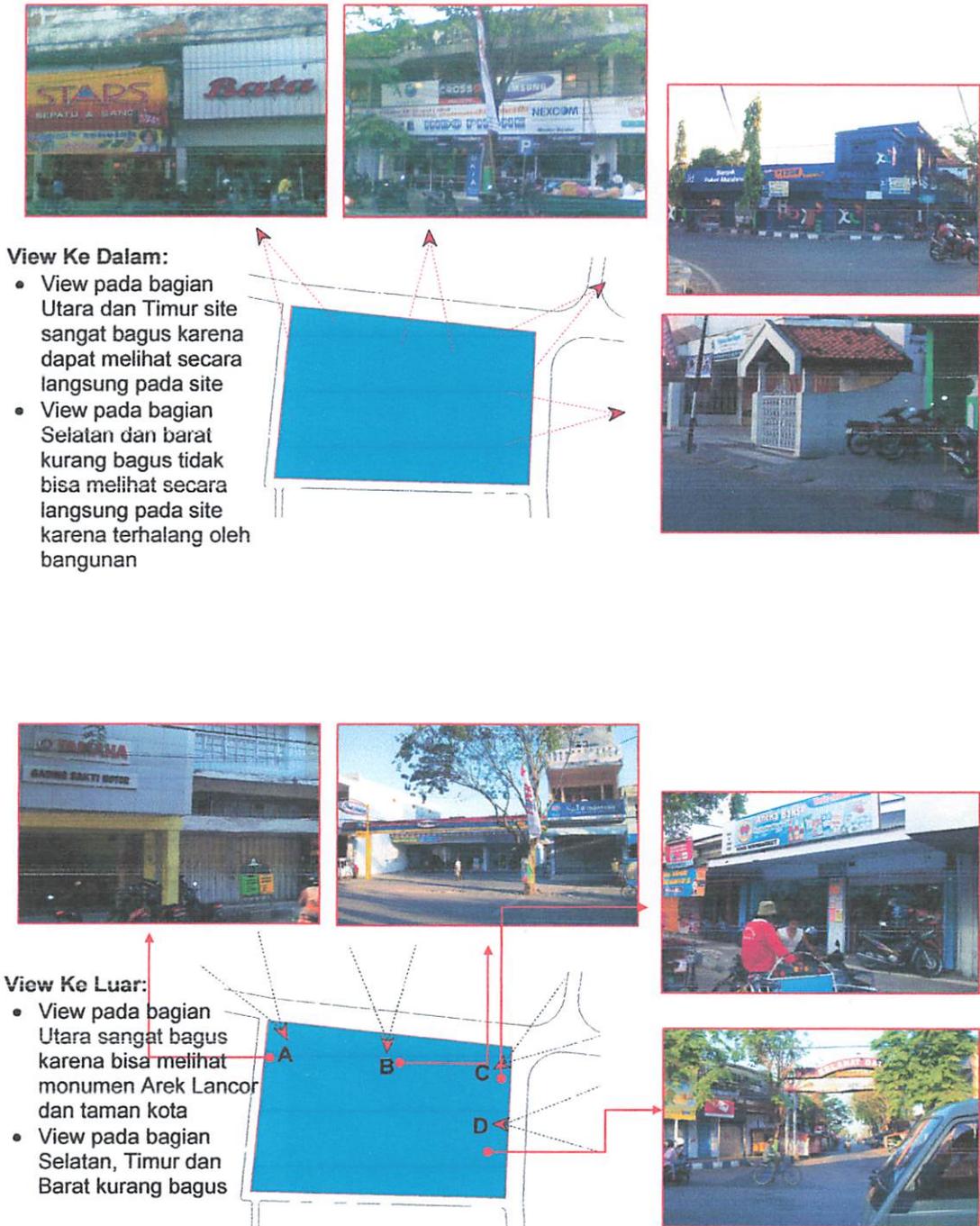


Titik	Daerah Sekitar	Akses Jalan	Jarak Tempuh (Waktu)
A	<ul style="list-style-type: none"> • Kec. Pademawu • Kec. Larangan • Kec. Galis • Kec. kadur 	Dapat diakses dari Jl. Jokotole, Jl. Jingga, Jl. Stadion dan Niaga	± 30 menit
B	<ul style="list-style-type: none"> • Kec. Palengaan • Kec. Pegantenan • Kec. Pakong • Kec. Waru • Kec. Pasean • Kec. Batumarmar • Kec. Proppo 	Dapat diakses dari Jl. Ronggo Sukowati Jl. Slamet Reyadi Jl. Trunojoyo dan Jl. Niaga	± 80 menit
C	<ul style="list-style-type: none"> • Kec. Tlanakan 	Dapat diakses dari Jl. Niaga dan Jl. Trunojoyo	± 20 menit

Tabel 3.2 Pencapaian Pada Site

3.2.6 View

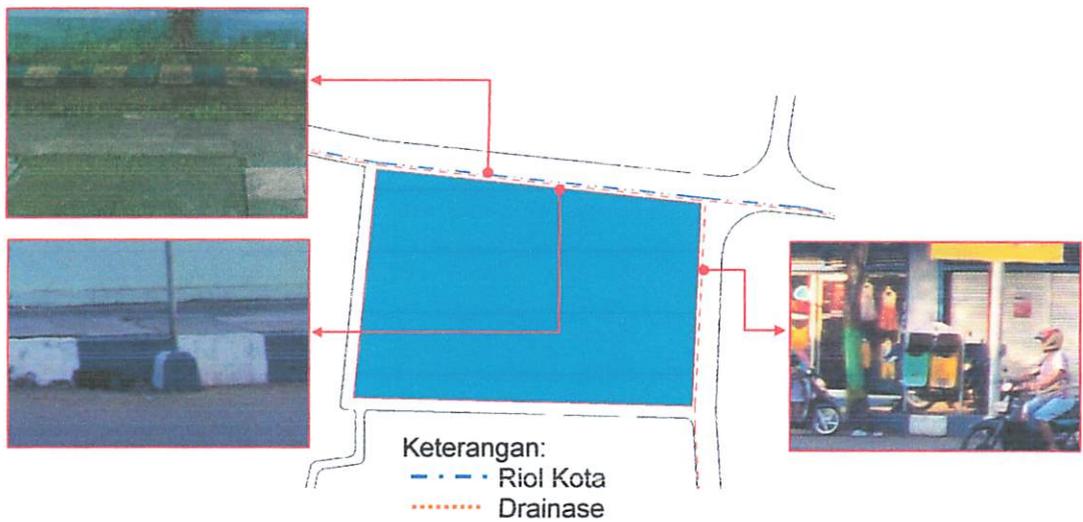
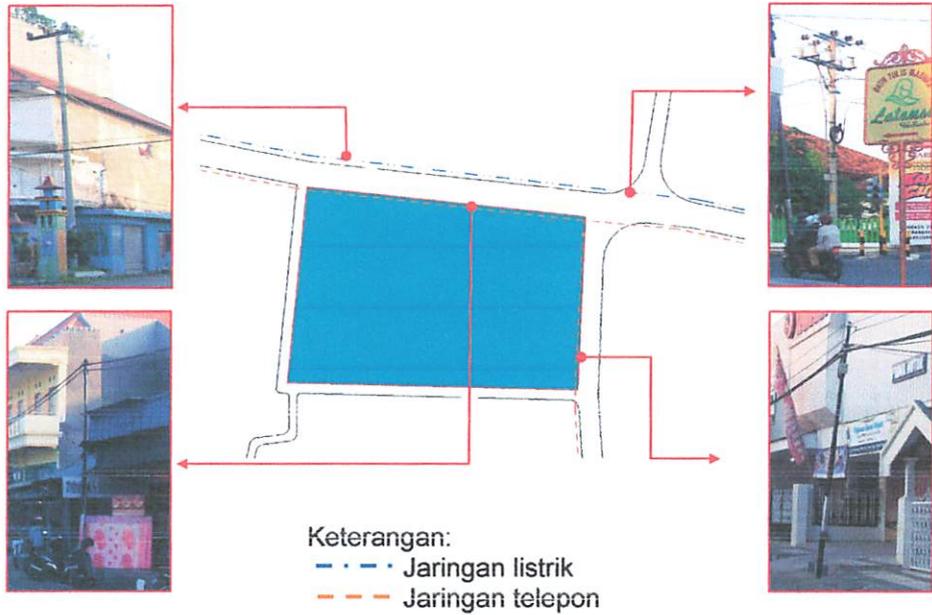
Berikut merupakan data view pada site yang mencakup view ke dalam dan view ke luar site, dimana masing-masing view tersebut mempunyai potensi yang baik pada site yang dapat mendukung dalam perancangan bangunan.



Gambar 3.6 View

3.2.7 Utilitas Tapak

Sarana utilitas tapak pada saat ini berupa jaringan listrik, jaringan telepon, drainase, riol kota, dan tempat sampah, berikut kondisi utilitas pada tapak.



Gambar 3.7 Utilitas Tapak

3.2.8 Vegetasi

Pada site terdapat berbagai macam jenis vegetasi yang berada di dalam dan di sekitar site, seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.8 Vegetasi



3.3 Potensi dan Permasalahan Site

Berikut merupakan potensi dan permasalahan pada site di lokasi perencanaan yaitu sebagai berikut :

3.3.1 Potensi

Terdapat beberapa potensi site yang dapat mendukung perancangan bangunan Shopping Center, yaitu sebagai berikut:

- Lokasi site berada di daerah pusat Kota Pamekasan
- Site berada di daerah pertokoan, perkantoran, hotel, tempat peribadahan dan sekolah
- Site berada di Jl. Niaga yang aksesnya sangat mudah dicapai oleh pejalan kaki, kendaraan pribadi maupun umum
- Memiliki potensi view seperti; Monumen Arek Lancor, taman kota dan sebagainya
- Terdapat sarana utilitas disekitar site seperti: jaringan listrik, jaringan telepon, saluran drainase, riol kota dan tempat sampah

3.3.2 Permasalahan

Terdapat beberapa permasalahan site yang terdapat pada lokasi perencanaan, yaitu sebagai berikut:

- Pada bagian Selatan site berbatasan dengan pemukiman penduduk sehingga dapat mengganggu ketenangan penduduk
- Terdapat bangunan dengan 1-2 lantai di bagian Barat site, sehingga dapat menghalangi view ke dalam site

BAB IV

KAJIAN OBYEK

4.1 Pengertian Shopping Center

Menurut Armstrong dan Koller (2005), mereka berpendapat bahwa Shopping Center adalah:

"a Shopping Center is a group or retail bussiness planned, defloped, owned, an managed an as unit".

Dimana mempunyai arti sebuah Shopping Center adalah suatu kumpulan dari bisnis retail yang telah direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan dikelola sebagai suatu unit utuh.¹

Pusat perbelanjaan merupakan sebuah tempat perdagangan eceran atau retail yang lokasinya digabung di dalam satu bangunan atau kompleks, hal ini dapat dilihat pada definisi pusat perbelanjaan di bawah ini:

- Suatu kelompok perdagangan yang digabung secara arsitektural dibangun pada lahan yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki, dan diatur sebagai satu kesatuan manajemen. Berkaitan dengan lokasi, ukuran dan tipe dari toko-toko sesuai dengan daerah yang dilayaninya. Selain itu juga menyediakan tempat parkir sesuai dengan tipe dan ukuran total dari pusat perbelanjaan tersebut (*The Urban Institute*, 1985:1)
- Sekelompok perusahaan komersial ritel dan lainnya yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki sebagai properti tunggal. Ukuran pusat dan orientasi pada umumnya ditentukan oleh karakteristik pada kawasan perdagangan dilayani oleh pusat.
- Suatu kumpulan toko-toko eceran dalam suatu kelompok yang sedikit banyak ada hubungannya satu sama lain disuatu tempat biasanya diciptakan oleh seorang pembangun, yang kemudian menyewakan toko-toko itu kepada orang lain, seringkali persetujuan sewa menyewa itu menetapkan bahwa hanya terdapat satu toko dari jenis dalam pusat perbelanjaan tersebut, bahwa masing masing toko itu akan penjualannya, dan lain-lain. (menurut Drs. Abdul rahman dalam ensiklopedia ekonomi keuangan perdagangan)²

¹ Petra Cristian University Library

² <http://pengertian-shopping-center.html>

4.1.1 Fungsi Shopping Center

Shopping Center memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut:

- Merupakan tempat pertemuan antara penjual dan pembeli.
- Tempat untuk bertukar barang dan informasi.
- Tempat peragaan untuk memasarkan suatu jenis barang kepada konsumen akhir, yang dimaksudkan untuk dapat mengetahui kemampuan produsen dalam memproduksi suatu jenis barang.
- Sebagai fasilitas umum yang menyediakan kebutuhan hidup masyarakat dan juga sebagai tempat rekreasi.

4.1.2 Ciri-Ciri Shopping Center

Ciri-ciri Shopping Center dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

- Terdiri dari sejumlah toko, bisa dilengkapi dengan supermarket, departemen store, dan ada integrasi antar toko
- Pelayanan terbuka bagi setiap konsumen atau langganan dan hubungan antar penjual dan konsumen sangat erat
- Mempunyai transaksi dalam jumlah barang yang relatif kecil, akan tetapi sering terjadi frekuensi yang tinggi karena transaksi
- Menyerap banyak tenaga kerja untuk pelayanan langsung kepada konsumen
- Transaksi pembelian tidak hanya pada kuantitasnya saja tetapi pada kualitas barangnya
- Menjual barang dengan harga yang tidak berubah-ubah lagi karena potongan dan lain-lain, hal ini karena adanya one policy atau suatu kebijaksanaan dengan harga minimum

4.2 Prinsip dan Pertimbangan Perancangan Shopping Center

Perancangan ruang sewa sebuah Shopping Center, modul ruang sewa merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan, yaitu dimensi modul ruang sewa.

- Kemampuan tenant (penyewa). Untuk mengetahui hal ini, perlu dilakukan studi terhadap calon tenant
- Modul struktur bangunan disesuaikan dengan sistem struktur yang digunakan. Penentuan modul ini akan terkait dengan efisiensi layout ruang, baik pada ruang sewa maupun fasilitas pendukung.
- Pertimbangan yang terkait dengan jenis barang yang didagangkan.

Selain pertimbangan tersebut, yang tidak kalah penting untuk diperhatikan pada rancangan bangunan pusat perbelanjaan adalah

penampilan bangunan, yang dapat menarik pengunjung. Tampilan bangunan komersial harus dirancang semenarik mungkin sesuai dengan image bangunan, setidaknya terdapat delapan elemen yang dapat digunakan untuk membentuk fasade bangunan, yaitu:

1. *Struktur bangunan*, struktur dapat dijadikan sebagai salah satu elemen pembentuk fasade, tetapi juga dapat diabaikan.
2. *Etalase*, pada fasade bangunan juga terdapat etalase yang merupakan fasilitas promosi pada sebuah bangunan pusat perbelanjaan.
3. *Pintu masuk bangunan*, pintu masuk pada sebuah pusat perbelanjaan perlu dirancang cukup menonjol mudah dikenali oleh calon pengunjung.
4. *Material bangunan*, penggunaan material bangunan selain dapat membentuk image bangunan juga dapat berpengaruh pada nilai ekonomi bangunan.
5. *Warna*, permainan warna pada kulit bangunan dapat membentuk image dan menambah daya tarik bangunan.
6. *Bukaan*, elemen ini dapat digunakan secara terpadu dengan elemen fasade yang lain yaitu; ornamen, struktur dan material bangunan sehingga secara keseluruhan dapat membentuk tampilan bangunan yang menarik.
7. *Ornamen*, peletakkannya perlu direncanakan dengan irama tertentu.
8. *Element Landskape (vegetasi)*, penggunaan elemen ini terdapat pada landskape bangunan maupun pada bangunan itu sendiri dan dapat digunakan untuk membentuk tampilan bangunan pusat perbelanjaan.

Selain fasade bangunan, adapun faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan, antara lain sebagai berikut:

i. Pemilihan site

Pertimbangan pemilihan site untuk rancangan sebuah pusat perbelanjaan dapat dilakukan berdasar kriteria sebagai berikut.

- Site yang dipilih memungkinkan untuk dibangun dan terletak dikawasan perdagangan.
- Site yang dipilih mempunyai ukuran yang cukup luas yang cukup untuk rancangan dengan segala kelengkapannya.
- Aturan-aturan pemanfaatan ruang pada lahan yang dipilih tidak menghambat pembangunan yang akan dilakukan.
- Lokasi dapat dicapai minimum satu jalan tol atau gate kawasan (terminal, stasiun, pelabuhan atau bandara).
- Harga tanah harus sesuai dengan jumlah modal diruang sewa yang mungkin diperoleh.
- Pertimbangan ekonomis.

ii. Perilaku Pengguna Shopping Center

Perilaku pengunjung pada suatu pusat perbelanjaan berbeda-beda, tergantung pada kelas sosial ekonomi, latar budaya, usia, dan tujuan kunjungannya, yang secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu berbelanja (membeli sesuatu) dan berekreasi.

4.3 Klasifikasi Shopping Center

Klasifikasi Pusat Perbelanjaan (Shopping Center) dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, yaitu ditinjau dari tipe-tipe perbelanjaan yang dapat dikelompokkan berbagai tipe/ kategori dalam Pusat Perbelanjaan tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

NO.	KLASIFIKASI SHOPPING CENTER	PENJELASAN
1.	Berdasarkan skala pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Neighborhood Shopping Center • Community Shopping Center • Regional Shopping Center
2.	Berdasarkan sistem transaksi	<ul style="list-style-type: none"> • Toko Eceran • Toko Grosir
3.	Berdasarkan lokasi	<ul style="list-style-type: none"> • Market • Shopping Street • Shopping Precint • Shopping • Departement Store • Supermaket • Shopping Mall • Town Squere
4.	Berdasarkan fungsi kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pusat Perbelanjaan Murni. • Pusatat Perbelanjaan Multi Fungsi

Tabel 4.1 Klasifikasi Shopping Center



4.3.1. Klasifikasi Shopping Center Berdasarkan Skala Pelayanan

Berdasarkan skala pelayanannya, pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi 3 jenis yaitu sebagai berikut:

1. **Pusat Perbelanjaan Lokal (Nighborhood Shopping Center)**
Pusat perbelanjaan ini mempunyai pelayanan yang meliputi 5.000 sampai 40.000 penduduk (skala lingkungan), dengan luas bangunan berkisar antara 2.785 – 9.290 m². Unit penjualan terbesar pada pusat perdagangan golongan ini adalah supermarket.
2. **Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Shopping Center)**
Pusat perbelanjaan ini mempunyai jangkauan pelayanan 40.000 sampai 150.000 penduduk (skala wilayah, dengan luas bangunan berkisar antara 9.290 – 27.870 m². unit penjualan terdiri atas *junior departemen store*, supermarket dan toko-toko.
3. **Pusat Perbelanjaan Regional (Regional Shopping Center)**
Pusat perbelanjaan ini mempunyai jangkauan pelayanan seluas daerah dengan 150.000 sampai 400.000 penduduk, dengan luas bangunan 27.870 – 92.990 m². Pusat perdagangan ini terdiri dari 1-4 departement store dan 50-100 retail, yang tersusun mengitari pedestria, dan dikelilingi oleh daerah parkir.

4.3.2. Klasifikasi Shopping Center Berdasarkan Sistem Transaksi

Berdasarkan sistem transaksinya, pusat perbelanjaan dapat dibedakan sebagai berikut:

- 1) **Toko Grosir**
Adalah toko yang menjual barang dalam partai besar. Barang-barang tersebut biasanya disimpan di gudang atau tempat lain, sedangkan yang ada di toko grosir hanya contohnya, oleh karena itu penjualan dilakukan dalam partai besar, biasanya etalase pada toko grosir hanya memerlukan tempat yang relatif kecil, sedangkan bagian terbesarnya adalah gudang dan tempat penyimpanan persediaan.
- 2) **Toko Eceran**
Menjual barang dalam partai kecil persatuan barang. Toko eceran lebih banyak menarik pembeli karena tingkat variasi barangnya yang tinggi. Pada toko semacam ini, area display barang dagangan memerlukan ruang dengan dimensi ruangan yang relatif besar. Untuk mewedahi variasi barang dagangan yang tinggi.

4.3.3. Klasifikasi Shopping Center Berdasarkan Lokasi

Berdasarkan lokasi pelayanannya, Shopping Center dapat dibedakan menjadi sebagai berikut:

1) Pasar (market)

Merupakan kelompok fasilitas perbelanjaan sederhana (los, took, dan sebagainya) yang berada di suatu area tertentu pada suatu wilayah. Fasilitas perbelanjaan ini dapat bersifat terbuka ataupun berada di dalam bangunan.

2) Shopping Street

Merupakan pengelompokan sarana perbelanjaan yang terdiri dari deretan toko atau kios pada suatu ruang penggal jalan. Area perbelanjaan ini merupakan jenis pasar yang berlokasi sepanjang tepi suatu penggal jalan.

3) Shopping Pricent

Merupakan kompleks pertokoan terbuka yang menghadap pada suatu ruang terbuka yang bebas. Perbelanjaan ini biasanya tumbuh di dekat obyek atau kawasan wisata.

4) Shopping

Merupakan pengelompokan fasilitas perbelanjaan (toko atau kios) yang berada dibawah satu atap. Pada Shopping, barang yang didagangkan didominasi oleh kebutuhan sekunder atau tersier. Shopping secara khusus mempunyai pola visual dan sirkulasi yang diperuntukkan bagi pengunjung untuk berjalan mengelilinginya, bahkan tidak hanya mencakup kompleks yang berukuran besar berskala monumental, tetapi juga berskala manusia.

5) Departement Store

Merupakan wadah perdagangan eceran besar dari berbagai jenis barang yang berada di bawah satu atap. Pada perbelanjaan ini transaksi masih menggunakan tenaga pelayanan membantu konsumen memilih dan mencari benda yang dikehendaki. Luas lantainya 10.000 sampai 20.000 m².

6) Supermarket

Merupakan toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan cara pelayanan mandiri (self store). Jumlah bahan makanan yang dijual pada toko jenis ini kurang dari 15% dari seluruh barang yang diperdagangkan. Luas lantainya berkisar antara 1.000 sampai dengan 2.500 m².

7) Superstore

Merupakan pusat perdagangan dengan luas are penjualan lebih dari 2.500 m². Pada umumnya luas superstore berkisar

antara 5.000 m² sampai dengan 7.000 m². Superstore ini merupakan satu lantai bangunan dan terletak di pusat kota.

8) Hypermarket

Merupakan bentuk perluasan dari superstore, dengan luas lantai minimum 5.000 m². Hypermarket merupakan simbol perdagangan suatu kota, karena tempat tersebut mencerminkan adanya kecenderungan penduduk yang mengikuti trend perdagangan dengan munculnya produk-produk yang ditawarkan.

9) Shopping Mall

Merupakan sebuah plaza umum, jalan-jalan umum, atau sekumpulan sistem dengan belokan-belokan dan dirancang khusus untuk pejalan kaki. Jadi mall dapat disebut sebagai jalan pada area pusat usaha yang terpisah dari pusat lalu lintas umum, tetapi memiliki akses mudah terhadapnya, sebagai tempat berjalan-jalan, duduk-duduk, dan bersantai.

10) Town square

Town square merupakan pusat perbelanjaan tingkat internasional yang unik dilengkapi area rekreasi independen dengan fasilitas penunjang yang sesuai kebutuhan pasar. Sebagai fasilitas perbelanjaan tingkat internasional, heterogenitas pengunjung sangat tinggi, yang merupakan kombinasi masyarakat dari berbagai latar sosial, ekonomi, dan budaya. Keragaman tuntutan bangunan yang harus mampu mengakomodasi berbagai karakter masyarakat baik lokal maupun asing.

4.3.4. Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan

Berdasarkan fungsi dan kegiatan pelayanannya, pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut:

1) Pusat Perbelanjaan Murni

Pusat perbelanjaan yang berfungsi sebagai tempat berbelanja dan sebagai pertemuan masyarakat (community center) untuk sebagai urusan, baik bersantai dan mencari hiburan.

2) Pusat Perbelanjaan Muilti Fungsi

Sebagai pusat perbelanjaan dicampur dengan fungsi lain yang berbeda namun saling menunjang dan meningkatkan nilai komersialnya.

4.4 Studi Banding

Studi banding dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam tentang obyek, dan mempelajari sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.

A. Malang Town Square (Matos)

Malang Town Square merupakan pusat perbelanjaan yang berada di Jl. Veteran No.2 Malang, terdiri dari 4 lantai dengan luas bangunan 47.500m². Terdapat beberapa penyewa diantaranya sebagai berikut:



- Matahari Departement Store
- Hypermart
- Bioskop 21
- Gramedia
- KFC
- Holland Bakery
- Pizza Hut
- Time Zone

Berikut merupakan fasilitas pada tiap-tiap lantainya:

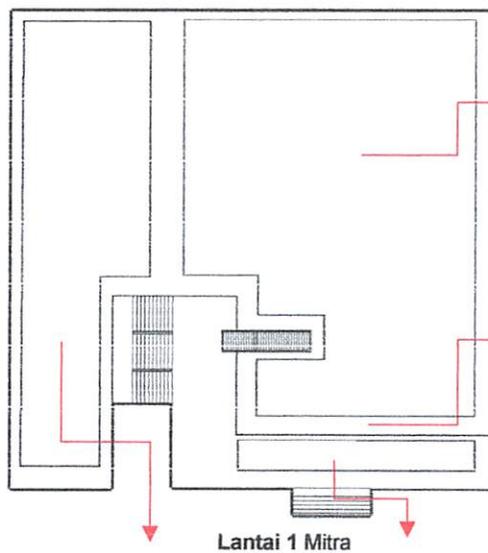
- Lantai 1 area parkir, hypermart, gramedia, hall dan retail
- Lantai 2 gramedia, hall dan retail
- Lantai 3 departemen store, time zone, matahari, food court dan retail
- Lantai 4 cinema/bioskop

B. Mitra 1 Malang

Mitra 1 yang terletak di dekat Alun-alun Malang tepatnya di Jl. KH. Agus Salim No.10-16 Malang, merupakan pusat perbelanjaan pertama di Malang dengan luas bangunan $\pm 9.600 \text{ m}^2$. Karena letaknya yang berada di pusat kota dan berdekatan dengan pertokoan lainnya (Malang Plaza, Gajah Mada Plaza, dan Sarinah), serta Hotel Pelangi dan Hotel Santoso. membuat Mitra 1 selalu ramai pengunjung. Mitra 1 menyediakan beberapa fasilitas yang terdapat pada tiap-tiap lantainya yaitu sebagai berikut:

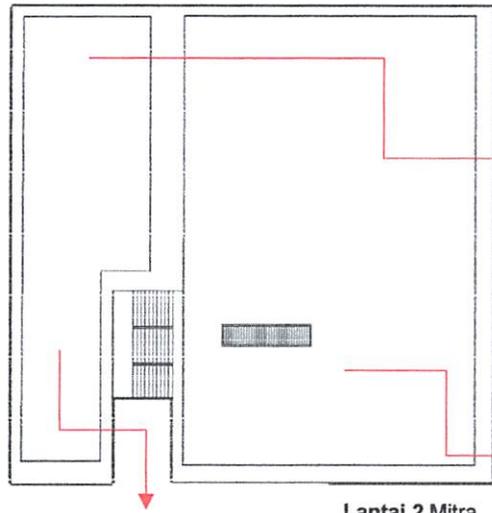


Gambar 4.3 Mitra 1 Malang

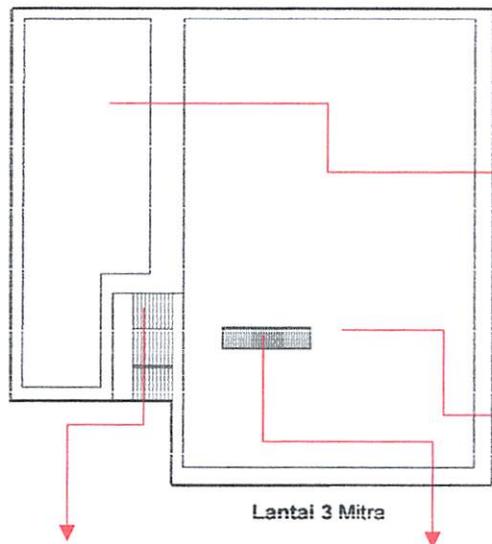


Lantai 1 Mitra





Lantai 2 Mitra



Lantai 3 Mitra



4.5 Kesimpulan

Dari kajian Shopping Center di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

NO.	JENIS SHOPPING CENTER (yang diaplikasikan)	PERTIMBANGAN
1.	Community Shopping Center	Berdasarkan jumlah penduduk Kota Pamekasan 85.797 jiwa (2009)
2.	Toko Eceran	Karena kebutuhan masyarakat hanya persatuan barang, untuk keperluan sendiri
3.	Shopping	Untuk mempermudah bagi para pengguna, maka fasilitas perbelanjaan digabung menjadi satu
4.	Pusat Perbelanjaan Murni	Karena Kabupaten Pamekasan sangat minim dengan pusat perbelanjaan, maka bangunan dikonsentrasikan untuk pusat perbelanjaan murni

Dari studi banding diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

STUDI BANDING	JENIS SHOPPING CENTER
Malang Town Square (MATOS)	Berdasarkan fasilitas-fasilitasnya dan luas bangunan 47.500m ² , maka tergolong (Regional Shopping Center)
	Berdasarkan tingkat barang yang bervariasi dengan ruang display yang luas maka tergolong (Toko Eceran)
	Berdasarkan pengelompokan fasilitas dalam satu bangunan, maka tergolong (Shopping)
	Berdasarkan sarana pelayanan dengan satu fungsi bangunan yaitu pusat perbelanjaan, maka tergolong (Pusat Perbelanjaan Murni)
Mitra 1 Malang	Berdasarkan fasilitas-fasilitasnya dan luas bangunan 9.600m ² , maka tergolong (Community Shopping Center)
	Berdasarkan tingkat barang yang bervariasi dengan ruang display yang luas maka tergolong (Toko Eceran)
	Berdasarkan pengelompokan fasilitas dalam satu bangunan, maka tergolong (Shopping)
	Berdasarkan sarana pelayanan dengan satu fungsi bangunan yaitu pusat perbelanjaan, maka tergolong (Pusat Perbelanjaan Murni)



BAB V

METODOLOGI PERANCANGAN

5.1. Mitodologi Perancangan

Metodologi perancangan ini dilakukan sebagai proses perancangan yang dibuat berdasarkan data, analisa dan konsep, yang bertujuan untuk merancang sebuah karya arsitektur yang bisa memwadahi atau menampung suatu kegiatan di dalam bangunan (Shopping Center). Dalam proses perancangan bangunan, akan di kaitkankan dengan tema arsitektur postmodern, khususnya dengan pendekatan konsep arsitektur postmodern berdasarkan Kisho Kurokawa.

Metode yang digunakan dalam proses perancangan bangunan (Shopping Center) ini, mencakup beberapa tahap. Berikut merupakan tahap-tahap perancangan adalah sebagai berikut:

5.1.1. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh beberapa informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan perancangan. Data yang diperoleh dari lapangan, baik berupa data primer maupun data sekunder, akan digunakan sebagai masukan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan pada desain. Data yang didapat tidak menutup kemungkinan bisa memberi alternatif penyelesaian dari permasalahan yang ada. Data-data tersebut berupa data primer yang diperoleh dari survey langsung di lapangan dan data sekunder diperoleh melalui pengamatan secara tidak langsung di lapangan, melainkan melalui sebuah studi literatur. Studi literatur ini dapat memperkaya informasi mengenai tema dan obyek yang bersangkutan dan peraturan yang berlaku, yang dapat mendukung proses perencanaan untuk dijadikan acuan dasar dalam proses perancangan.

Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam upaya pengumpulan data, baik data primer maupun data sekunder, adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan studi awal terhadap bahan-bahan pustaka dengan melakukan pengkajian dan perbandingan dengan obyek sejenis serta acuan standarisasi obyek dan segala fasilitas pendukungnya yang berhubungan dengan bangunan Shopping Center

b. Studi Banding Tema Dan Obyek Sejenis

Studi banding tema dan obyek sejenis dilakukan untuk membandingkan tema dan bangunan yang sejenis, dengan mempelajari persamaan, perbedaan dan permasalahan tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan

c. Studi Banding Lapangan

Data-data tentang ketentuan atau peraturan pemerintah kota Pamekasan tentang Rencana Umum Tata Ruang Kota

d. Observasi/Pengamatan

Studi observasi/pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi eksisting tapak dan sekitarnya. Data ini digunakan dalam proses analisa untuk mengetahui potensi-potensi dan permasalahan yang ada pada tapak, sehingga bangunan yang dirancang sesuai dengan kondisi tapak

e. Interview/Wawancara

Melakukan konsultasi langsung terhadap pihak-pihak yang terkait, wawancara tersebut bertujuan untuk memperdalam pemahaman yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan.

f. Dokumentasi

Data diperoleh melalui foto-foto dan gambar pada kawasan site untuk di analisa

5.1.2. Tahap Anaiisa Dan Konsep

Proses menganalisa dari data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data yang nantinya akan mendasari penyusunan analisa dan konsep, tahap ini meliputi:

- Analisa dan konsep arsitekturai
- Analisa dan konsep tapak/site
- Analisa dan konsep fungsional
- Analisa dan konsep bangnan

5.2. Diagram Proses Perancangan

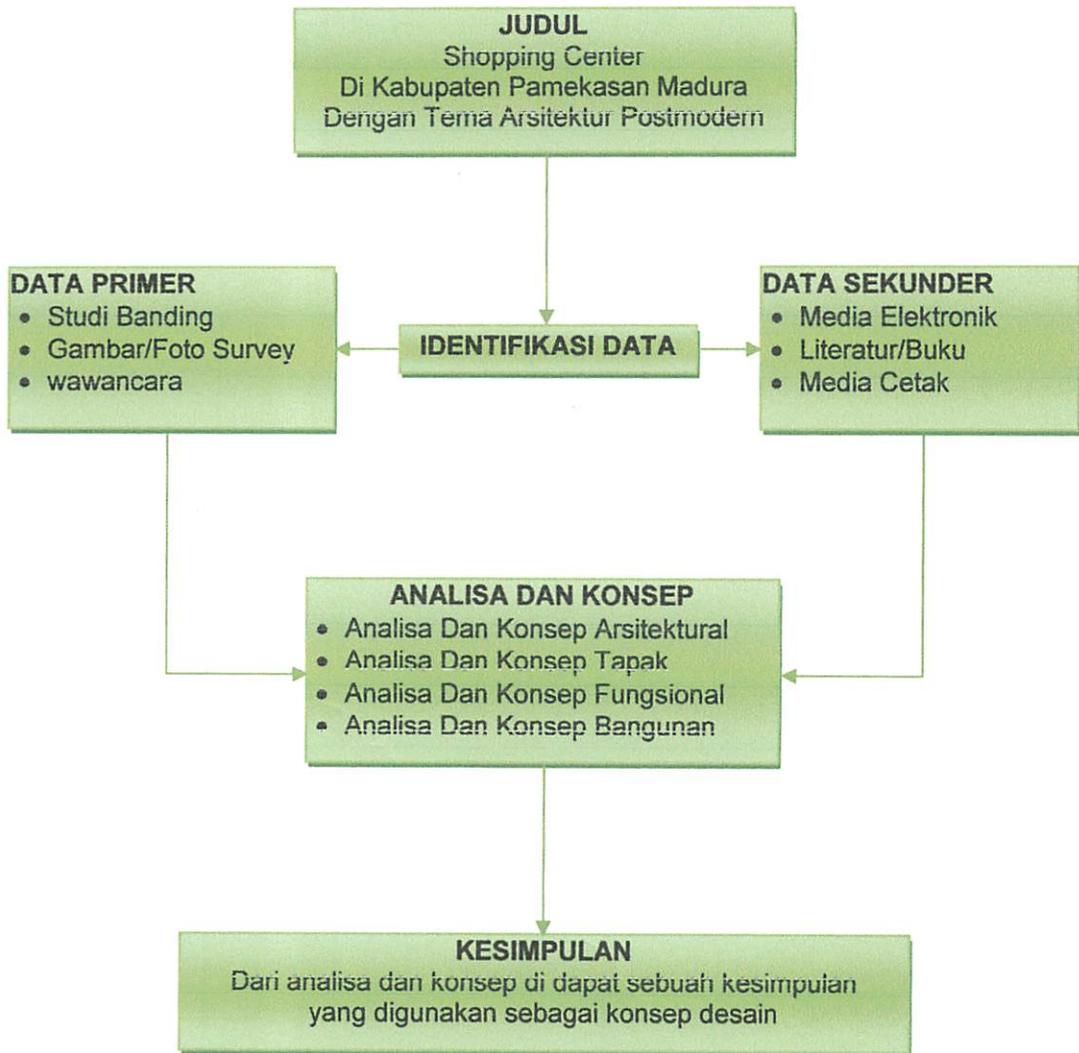


Diagram 5.1 Proses Perancangan

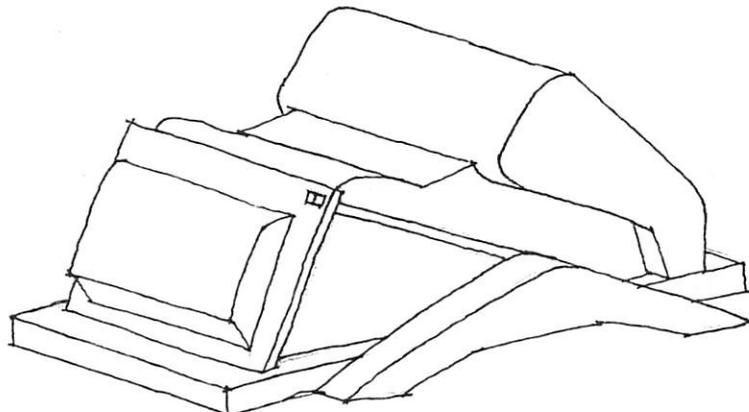
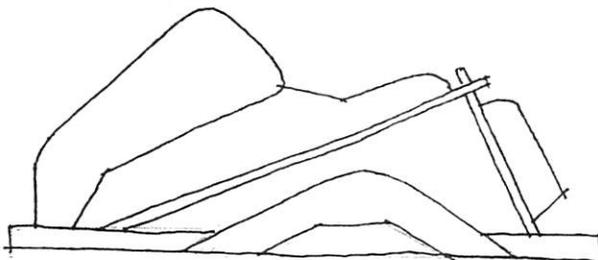
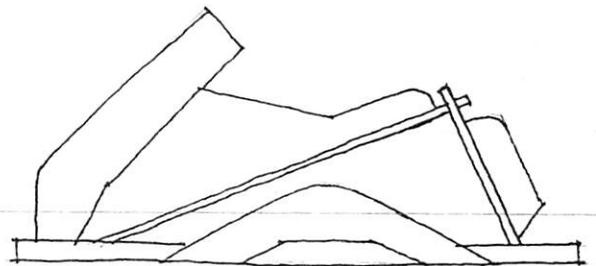
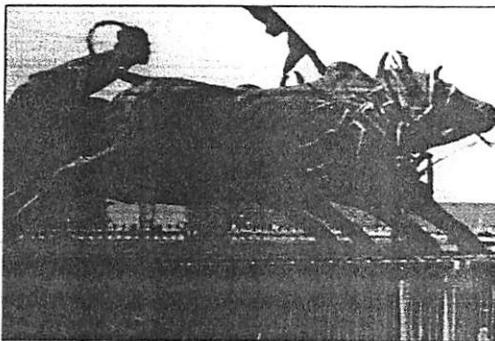
BAB VI ANALISA DAN KONSEP

6.1 Analisa Dan Konsep Bentuk

Dalam perancangan bangunan Shopping Center ini, tema yang digunakan adalah postmodern dengan pendekatan konsep arsitektur postmodern Kisho Kurokawa yang sangat menghargai budaya dan sejarah.

Beberapa pertimbangan dalam pengambilan bentuk:

- Kerapan sapi merupakan kebudayaan yang sangat diminati oleh masyarakat Pamekasan
- Puncak perayaan kerapan sapi di adakan di kota Pamekasan
- Lokasi site dekat dengan stadion kerapan sapi dan taman kota yang menjadi pusat acara semalam di madura sebelum perayaan kerapan sapi

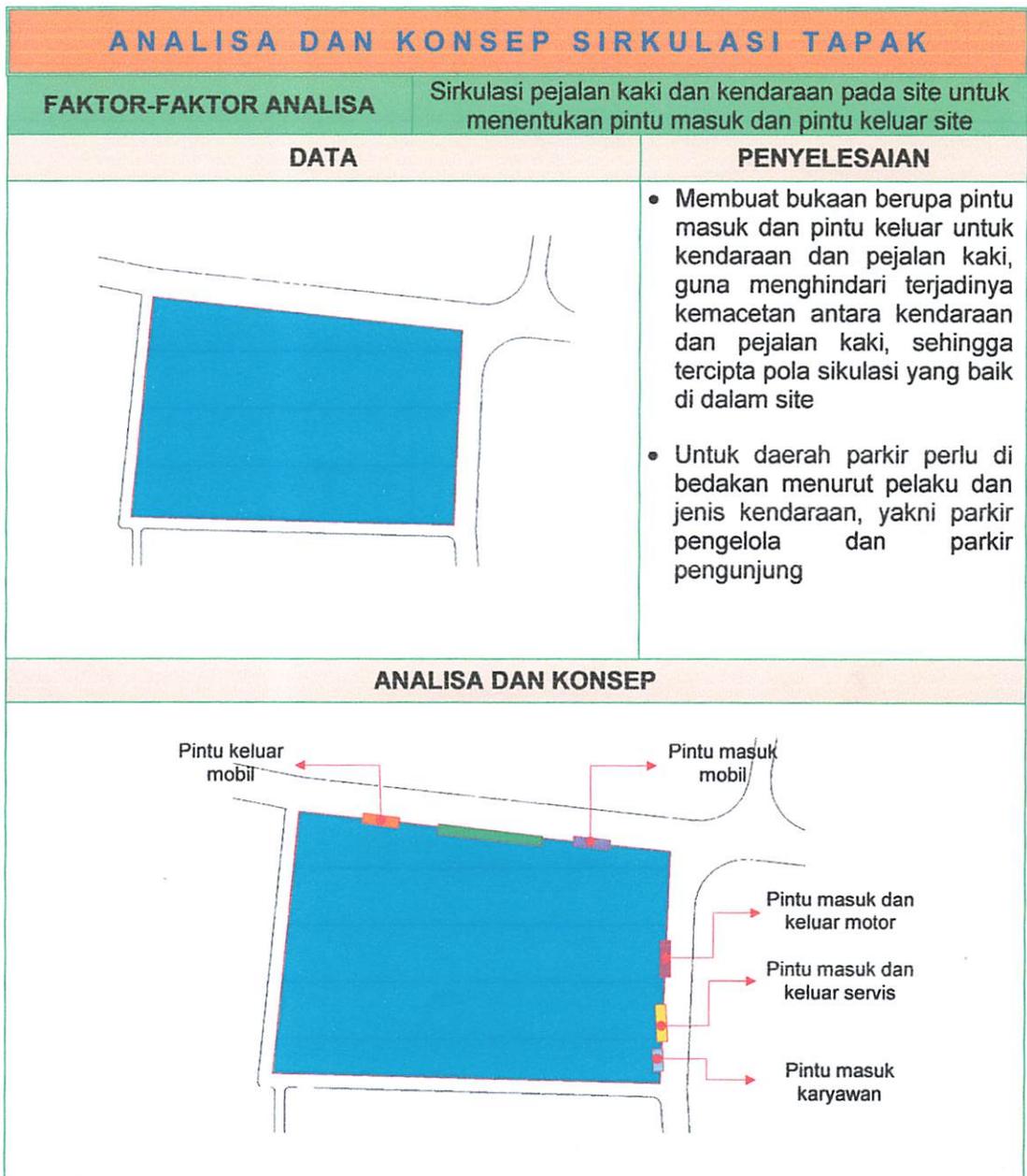


6.2 Analisa Dan Konsep Tapak

Tapak yang direncanakan sebagai perencanaan Shopping Center terletak di Jl. Niaga, Kabupaten Pamekasan. Dalam menganalisa kondisi dan lingkungan sekitar tapak, dilakukan beberapa analisa yakni, sirkulasi tapak, view, utilitas dan vegetasi pada tapak.

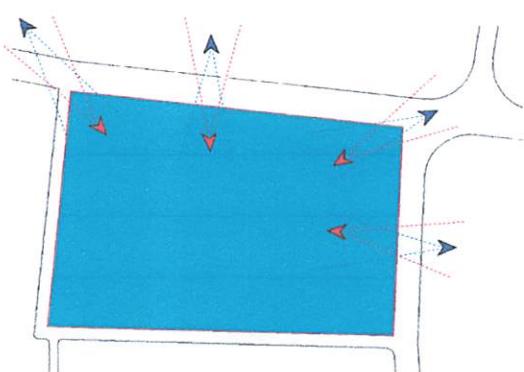
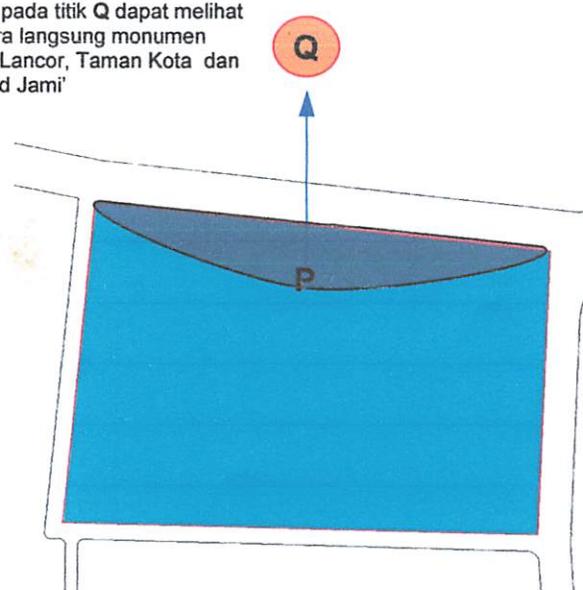
6.2.1 Analisa Dan Konsep Sirkulasi Tapak

Keberadaan site sangat strategis dan mudah di jangkau, bisa di jangkau dari berbagai arah. Pencapaian menuju site merupakan dasar pertimbangan untuk menentukan *pintu masuk dan pintu keluar*, agar tercipta kelancaran dan ketertiban sirkulasi keluar masuk site.



6.2.2 Analisa Dan Konsep View

Berikut merupakan analisa view pada site yang mencakup view ke dalam dan view ke luar site.

ANALISA DAN KONSEP VIEW	
FAKTOR-FAKTOR ANALISA	View ke dalam dan View keluar untuk menentukan titik tangkap (Vocal Point)
DATA	PENYELESAIAN
	<p>View Ke Dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daerah pada titik P (Vocal Point), dimana pengolahan fasad bangunan pada bagian ini diolah semenarik mungkin, sehingga bisa menjadi magnet bagi para pengunjung <p>View Keluar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk memanfaatkan dan mengoptimalkan view keluar yakni titik (Q), maka di buat bukaan-bukaan ke arah tersebut, khususnya pada Restaurant, Coffe, food court, dll
ANALISA DAN KONSEP	
<p>View pada titik Q dapat melihat secara langsung monumen Arek Lancor, Taman Kota dan Masjid Jami'</p> 	

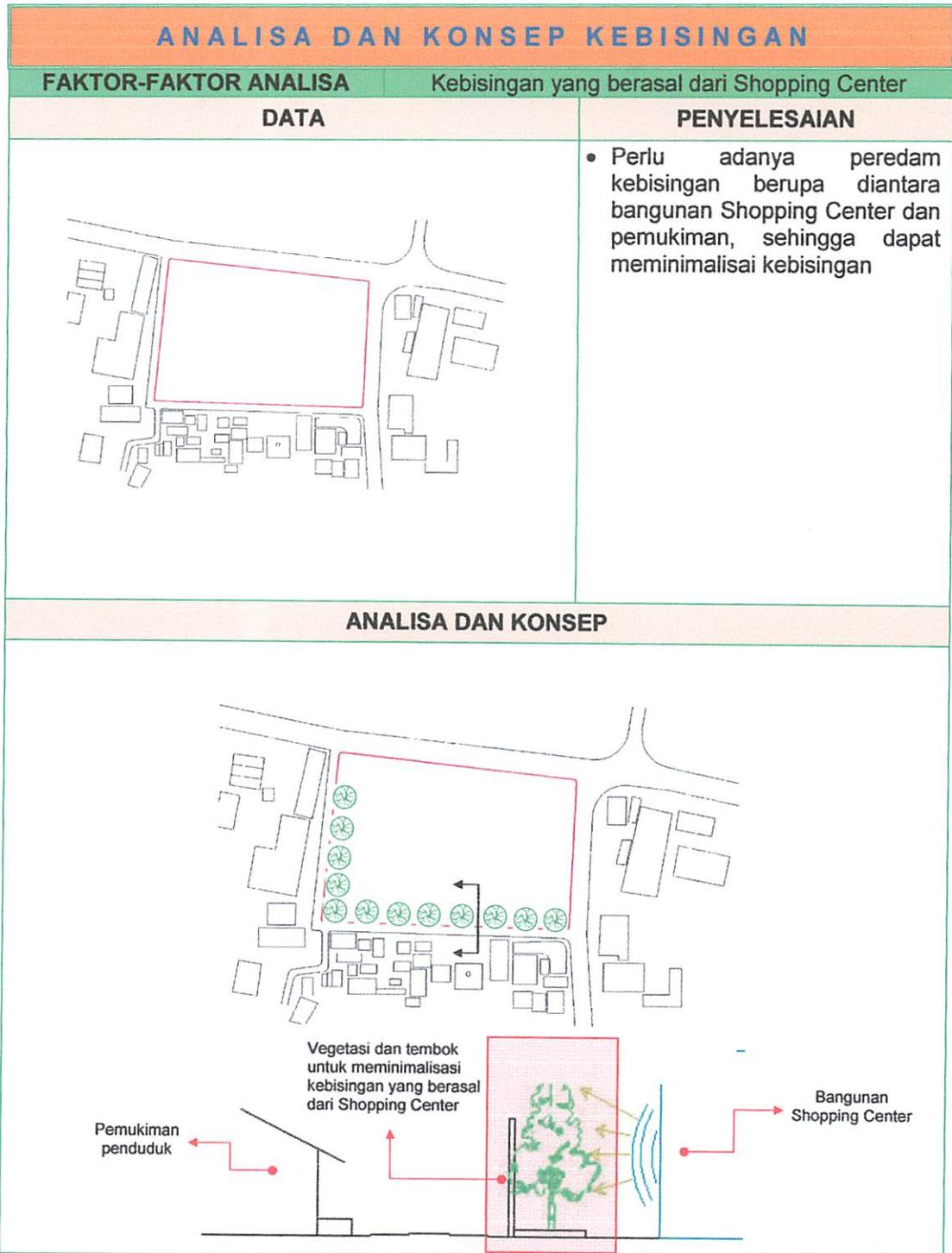
6.2.3 Analisa Dan Konsep Vegetasi

Di dalam dan di sekitar site terdapat berbagai macam jenis vegetasi. Keberadaan vegetasi tersebut sangat minim dan tidak teratur. Untuk menciptakan estetika ruang luar yang baik, maka dilakukan penanaman dan penataan ulang vegetasi.

ANALISA DAN KONSEP VEGETASI	
FAKTOR-FAKTOR ANALISA	Penataan vegetasi, untuk menciptakan estetika ruang luar dan meredup panas Matahari
DATA	PENYELESAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> Vegetasi harus di tata sebaik mungkin agar tercipta ruang luar yang bagus Pemilihan jenis vegetasi harus di perhatikan, sehingga tidak salah dalam penggunaannya
ANALISA DAN KONSEP	
 <p style="text-align: right; margin-right: 100px;">Pada bagian Utara di tanami vegetasi jenis palm, jenis vegetasi ini mempunyai nilai estetika yang bagus</p> <p>Pada bagian Selatan, Timur dan Barat di tanami vegetasi berbentuk bulat, jenis pohon ini sangat baik sebagai peredam suara dan peneduh</p>	

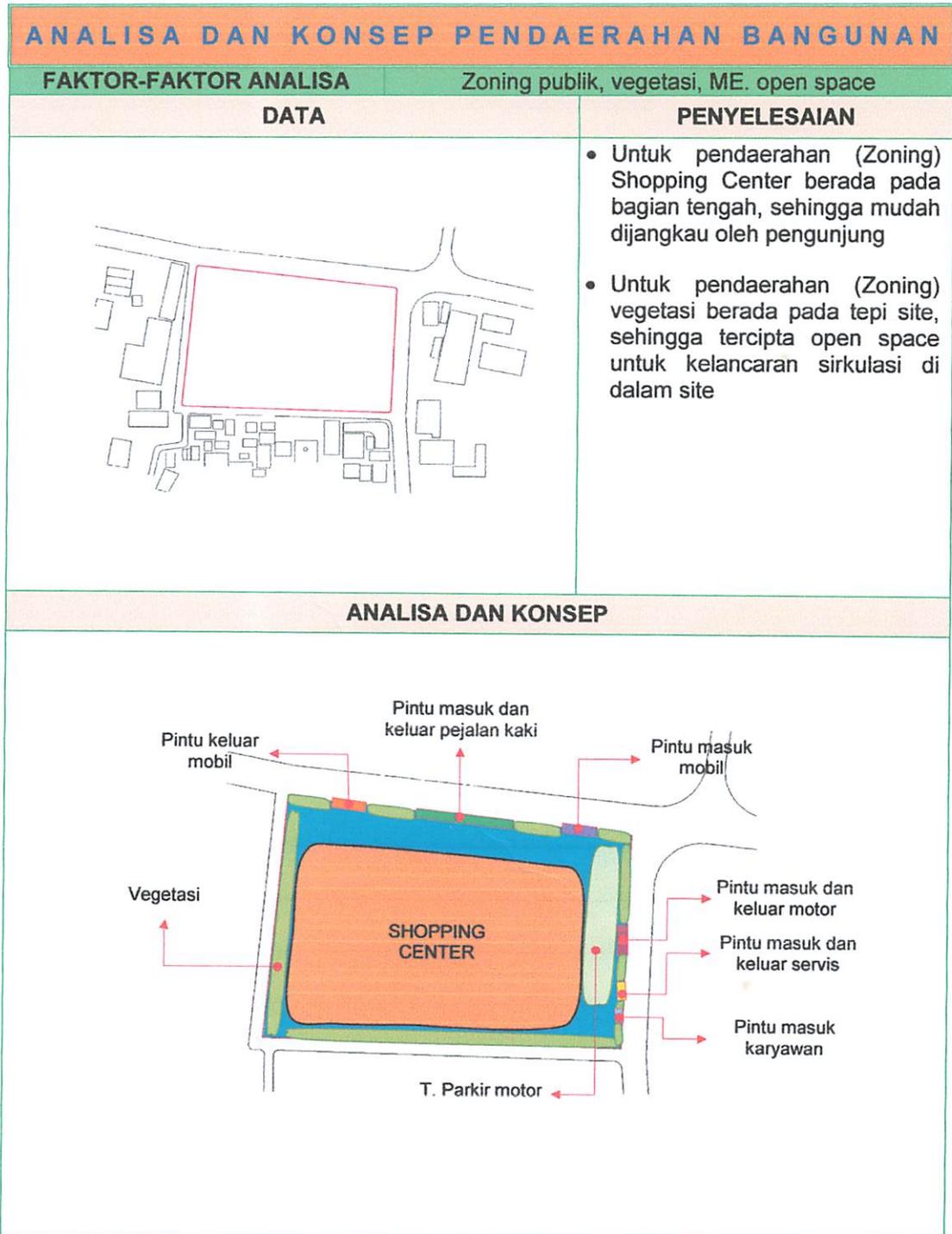
6.2.4 Analisa Dan Konsep Kebisingan

Pada bagian Selatan site berbatasan dengan pemukiman penduduk yang membutuhkan ketenangan. Sumber kebisingan ini berasal dari bangunan Shopping Center, untuk menjaga ketenangan pada pemukiman penduduk maka kebisingan ini perlu di redup.



6.2.5 Analisa Dan Konsep Pendaerahan Bangunan

Dari beberapa analisa dan konsep tapak, serta data-data tapak diatas, maka dapat diambil sebagai pertimbangan untuk menentukan pendaerahan (zoning) pada bangunan. Berikut pendaerahan (zoning) pada bangunan.



6.3 Analisa Dan Konsep Fungsional

Dalam menganalisa fungsional terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu; analisa tentang pola kegiatan, analisa kebutuhan ruang dan besaran ruang. Berikut merupakan analisa dan konsep fungsional pada Shopping Center adalah sebagai berikut.

6.3.1 Analisa Pola Kegiatan

Individu yang melakukan kegiatan di dalam Shopping Center dapat dikelompokan yakni; pengunjung, penyewa/penjual, karyawan dan pengelola, berikut merupakan pola kegiatannya.

ANALISA POLA KEGIATAN	
Pemakai	Kegiatan
Pengunjung	Datang → Parkir → Hall → Berbelanja, Jalan-jalan, Rekreasi → Pulang
Penyewa/penjual	Datang → Parkir → Hall → Melayani pembeli → Pulang
Karyawan	Datang → Parkir → Hall → Bekerja, melayani tamu → Pulang
Pengelola	Datang → Parkir → Hall → Bekerja → Pulang

Tabel 6.1 Analisa Pola Kegiatan

6.3.2 Analisa Kebutuhan Ruang Pada Shopping Center

ANALISA KEBUTUHAN RUANG SHOPPING CENTRE			
FASILITAS KEGIATAN	PEMAKAI	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Lobby	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk dan keluar • Menanyakan informasi • Security 	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby • Area Customer Service • Security
Pertokoan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pengelola • Karyawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbelanja • Makan dan minuman • Hiburan • Mengelola shopping Center • Mengontrol administrasi • Membersihkan shopping center 	<ul style="list-style-type: none"> • Departemen Store • Supermarket • Retail/Pertokoan
Area Rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Karyawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Makan, minum • Jalan-jalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Game Zone • Food Court • Restoran • Cafe
Tempat Penyimpanan	<ul style="list-style-type: none"> • Karyawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan barang yang akan dijual 	<ul style="list-style-type: none"> • Gudang penyimpanan
Mekanikal Elektrikal	<ul style="list-style-type: none"> • Karyawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memelihara, memperbaiki mesin 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang M.E
Tempat Beribadah	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pengelola • Karyawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Shalat • Wudhu' 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat Shalat • Tempat Wudhu'
Area Parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pengelola • Karyawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memarkirkan kendaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir roda 2 • Area parkir roda 4

Tabel 6.2 Analisa Kebutuhan Ruang Shopping Center

6.3.3 Analisa Besaran Ruang Shopping Center

SHOPPING CENTER DISTRIK (Community Shopping Center)						
Ruang	Standart (M ²)	Unit	Kapasitas (orang)	Total (M ²)	Sumber	
FASILITAS PERBELANJAAN						
Supermarket						
R. Display	2,88	M ² /org	1	300	864,00	NAD
Kasir	1.2	M ² /org	7	2	16,80	NAD
Area Penitipan	0.43	M ² /org	2	15	12,90	NAD
Direksi	25	M ² /org	1	-	25,00	NAD
R. Pengelola	2.4	M ² /org	2	4	19,20	NAD
R. Karyawan	2.4	M ² /org	1	15	36,00	NAD
R. Ganti Karyawan	1.7	M ² /org	3	6	30,60	NAD
Gudang	80	/unit	1	-	80,00	NAD
Toilet Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD
Toilet Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD
Total					1096,58	
Luas Total + 30% Sirkulasi					1425,55	
Junior Departemen Store						
R. Display	2,88	M ² /org	1	450	1296,00	NAD
Kasir	1.2	M ² /org	9	2	21,60	NAD
Kamar Pas	1,7	M ² /org	30	1	51,00	NAD
Area Penitipan	0.43	M ² /org	4	25	43,00	NAD
Direksi	25	M ² /org	1	-	25,00	NAD
R. Pengelola	2.4	M ² /org	4	1	9,60	NAD
R. Karyawan	2.4	M ² /org	1	80	192,00	NAD
R. Ganti Karyawan	1.7	M ² /org	8	1	19,60	NAD
Gudang	90	/unit	3	-	270,00	NAD
Toilet Pria	1.2	M ² /org	4	1	4,80	NAD
• Urinoir	0.94	M ² /org	4	1	3,76	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	4	1	5,40	NAD
Toilet Wanita	1.2	M ² /org	4	1	4,80	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	4	1	5,40	NAD
Total					1951,96	
Luas Total + 30% Sirkulasi					2537,54	
Retail/Pertokoan						
Retail Tipe A	60	/unit	40	-	2400,00	ASS
Retail Tipe B	40	/unit	65	-	2600,00	ASS
Total					5000,00	
Luas Total + 30% Sirkulasi					6500,00	

FASILITAS REKREASI

Game Zone							
Area Permainan	1.7	M ² /org	2	60	204,00	ASS	
Kasir	1.2	M ² /org	4	3	14,40	NAD	
R. Karyawan	25	/unit	1	-	25,00	ASS	
R. Pengelola	25	/unit	1	-	25,00	ASS	
Gudang	50	/unit	1	-	50,00	NAD	
Total					318,40		
Luas Total + 30% Sirkulasi						413,92	
Food Court							
Area Makan	1.5	M ² /org	1	100	150,00	NAD	
Kasir	1.2	M ² /org	4	2	9,60	NAD	
Gudang	60	/unit	1	-	60,00	ASS	
Dapur	40	/unit	1	-	40,00	ASS	
Toilet Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Toilet Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Total					271,68		
Luas Total + 30% Sirkulasi						353,18	
Restoran							
Area Makan	1.5	M ² /org	1	150	225,00	NAD	
R. Karyawan	35	/unit	1	-	35,00	ASS	
Kasir	1.2	M ² /org	5	2	12,00	NAD	
Dapur	85	/unit	1	-	85,00	ASS	
Gudang	50	/unit	1	-	50,00	ASS	
Toilet Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Toilet Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Total					419,08		
Luas Total + 30% Sirkulasi						544,80	
Coffe							
Area Makan	2.15	/bangku	1	50	107,50	NAD	
R. Karyawan	20	/unit	1	-	20,00	ASS	
Kasir	1.2	M ² /org	3	2	7,20	NAD	
Dapur	30	/unit	1	-	30,00	ASS	
Gudang	30	/unit	1	-	30,00	ASS	
Toilet Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Toilet Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Total					206,78		
Rencana 2 Buah Coffe						413,56	

Luas Total + 30% Sirkulasi						537,62	
FASILITAS ADMINISTRASI							
R. Direktur	25	/unit	1	-	25,00	NAD	
R. Sekretaris	6	/unit	1	-	6,00	ASS	
R. Rapat	30	/unit	1	-	60,00	ASS	
R. Tamu	1.5	M ² /org	1	5	7,50	ASS	
R. Tunggu	1.5	M ² /org	1	5	7,50	ASS	
R. Kab. Kepegawaian	20	/unit	1	-	20,00	ASS	
R. Kab. Keuangan	20	/unit	1	-	20,00	ASS	
R. Kab. Operasional	20	/unit	1	-	20,00	ASS	
R. Kab. Keamanan	20	/unit	1	-	20,00	ASS	
R. Kab. Pemasaran	20	/unit	1	-	20,00	ASS	
R. Kab. Pemeliharaan dan Perawatan Bangunan	30	/unit	1	-	30,00	ASS	
R. Karyawan	15	/unit	1	-	15,00	ASS	
Gudang	20	/unit	1	-	20,00	ASS	
Toilet Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Toilet Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Total						283,08	
Luas Total + 30% Sirkulasi						368,00	
FASILITAS SERVIS							
Eskalator	8,4	M ² /org	2	-	16,80	NAD	
Ramp	8,4	M ² /org	2	-	16,80	NAD	
AHU	20	/unit	1	-	20,00	NAD	
R. Pompa	30	/unit	1	-	30,00	NAD	
R. Tandon	40	/unit	1	-	40,00	NAD	
R. M & E	30	/unit	1	-	30,00	NAD	
R. Genset	60	/unit	1	-	60,00	NAD	
R. Panel	20	/unit	1	-	20,00	NAD	
R. CCTV	20	/unit	1	-	20,00	NAD	
R. Security	2	M ² /org	1	2	4,00	NAD	
Loading Dock	30	/unit	3	1	90,00		
Tangga Darurat	16	/unit	2	-	32,00		
Toilet Umum Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Toilet Umum Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD	
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD	
Total						391,68	
Luas Total + 30% Sirkulasi						509,18	
FASILITAS PENUNJANG							
Ruang Penunjang							
Hall	1.5	M ² /org	1	100	150,00	NAD	

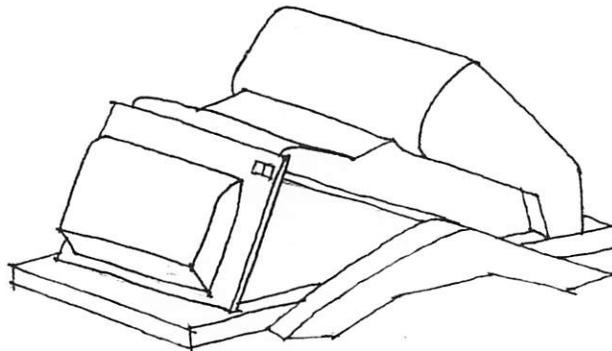
Area Promosi	1.5	M ² /org	1	150	225,00	NAD
R. Informasi	4	/unit	1	2	4,00	ASS
R. Security	4	/unit	2	2	8,00	TSS
Telepon Umum	3	/unit	2	1	6,00	NAD
ATM Center	3	/unit	6	1	18,00	ASS
Toilet Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD
Toilet Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD
Total					423,08	
Luas Total + 30% Sirkulasi					550,00	
Mushola						
R. Shalat	1.2	M ² /org	1	30	36,00	ASS
Tempat Wudhu'	1.2	M ² /org	1	10	12,00	ASS
Toilet Umum Pria	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD
• Urinoir	0.94	M ² /org	2	1	1,88	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD
Toilet Umum Wanita	1.2	M ² /org	2	1	2,40	NAD
• Wastafel	1.35	M ² /org	2	1	2,70	NAD
Total					60,08	
Luas Total + 30% Sirkulasi					78,10	
LUAS TOTAL SHOPPING CENTER					13817,89 m²	
FASILITAS PARKIR						
Kendaraan Roda 4 (Mobil)						
Untuk luas perbelanjaan per 100 m ² dibutuhkan tempat parkir 5,2 m ²						
$\frac{13817,89 \times 5,2}{100} = 785,14 \rightarrow 719 \text{ kendaraan}$						
40% (untuk area parkir mobil) x 719					=	287 (kendaraan)
Standart tempat parkir mobil 12,5 m ² /kendaraan \rightarrow 12,5 x 431					=	3587 m ²
Kendaraan Roda 2 (Sepeda Motor)						
60% (untuk area parkir sepeda motor) x 719						431 (kendaraan)
Standart tempat parkir (roda 2) 1,76m ² /kendaraan \rightarrow 1,76 x 431						759 m ²
LUAS TOTAL PARKIR					4346 m²	
LUAS TOTAL BANGUNAN						
Luas Total Shopping Center					=	13817,89 m ²
Luas Total Parkir					=	4346 m ²
LUAS TOTAL BANGUNAN					18163,89 m²	

6.4 Analisa Dan Konsep Bangunan

6.4.1 Analisa Dan Konsep Bangunan

ANALISA DAN KONSEP KETINGGIAN BANGUNAN			
Luas Lahan Terbangun (FA)	Diketahui:		
	Luas Lahan	=	8380.77 m ² (0.83 ha)
	Luas Bangunan	=	13817,89 m ²
	Koefisien Dasar Bangunan	=	60% - 90%
	Koefisien Lantai Bangunan	=	Belum ada peraturan
	$FA = KDB \times \text{Luas Lahan}$ $= 70\% \times 8380.77 \text{ m}^2$ $= 5866,53 \text{ m}^2$		
Tinggi Lantai Bangunan (TLB)	Diketahui:		
	Luas Bangunan	=	13817,89 m ²
	Luas Lahan Terbangun	=	5866,53 m ²
		$TLB = LB / FA$ $= 13817,89 / 5866,53$ $= 2.35 \approx 3 \text{ Lantai}$	

Dari perhitungan jumlah lantai sebanyak 3 lantai dengan besaran yang sama ke atas. Berdasarkan tema postmodern yang berawal dari bentuk, maka perhitungan jumlah lantai bangunan mengikuti bentuk bangunan seperti gambar di bawah ini.



BENTUK BANGUNAN	PERHITUNGAN	LUASAN
	Lantai 5 = Lt.4 x 55 %	965 m ²
	Lantai 4 = Lt.3 x 45 %	1755 m ²
	Lantai 3 = Lt.2 x 95 %	3901 m ²
	Lantai 2 = FA x 70 %	4106 m ²
	Lantai 1 = FA x 60 %	3519 m ²
	Basement = FA	5867 m ²
	LUAS TOTAL	20113 m²

Lantai 1+2 - besar

6.4.2 Analisa Dan Konsep Struktur Bangunan

Sistem struktur pada suatu bangunan sangat penting. Bangunan tanpa struktur mustahil bisa berdiri, terdapat beberapa dasar pertimbangan dalam pemilihan struktur:

1. Faktor Teknis Bangunan

Pemilihan struktur secara teknis harus mempertimbangkan:

- **Kekuatan**, dalam menerima beban yang ada seperti berat bangunan, angin, gempa, dll
- **Kesetabilan**, dalam mempertahankan kondisi statisnya (semua sigma atau jumlah momen dan gaya yang bekerja, sama dengan nol)
- **Keawetan**, daya tahan waktu yang diisyaratkan
- **Estetis**, tetap memperthankan gaya dukung keindahan terhadap penampilan bangunan secara keseluruhan

2. Faktor Kebutuhan Ruang

Tata ruang dan flesibilitas serta penyesuaian terhadap panjang bentang akibat kegiatan mendukung dalam pengembangan dan menjamin keamanan

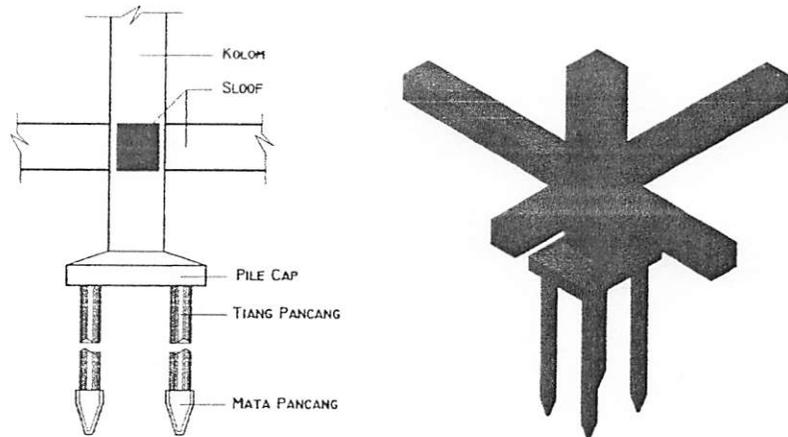
3. Keadaan Fisik Tanah

Kondisi fisik struktur tanah, air tanah dan kondisi site sekitar harus diperhatikan

Struktur bangunan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu; struktur bawah (*Sub Structure*), struktur inti/tengah (*Main Structure*) dan struktur atas (*Upper Structure*). Berikut jenis-jenis struktur yang digunakan pada bangunan.

A. Struktur Bawah (*Sub Structure*)

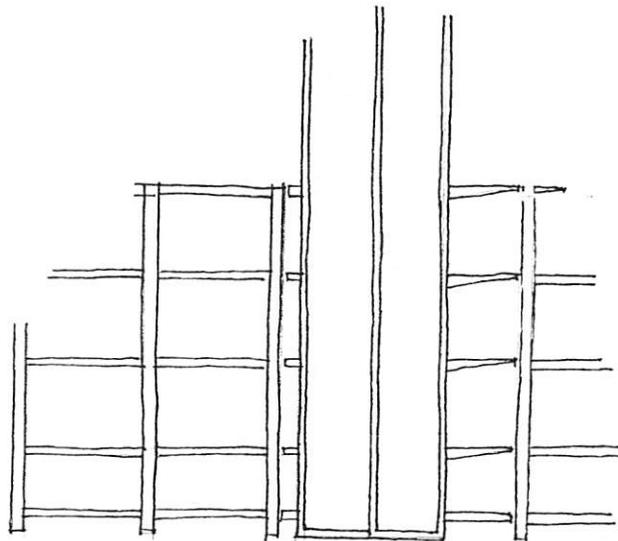
Struktur bawah pada bangunan menggunakan pondasi tiang pancang serta menggunakan sloof yang berfungsi sebagai pemikul dan penerus beban bangunan yang berasal dari beban vertikal dan beban horizontal ketanah secara merata.



Gambar 6.1 Struktur bawah (*Sub Structure*)

B. Struktur Inti (*Main Structure*)

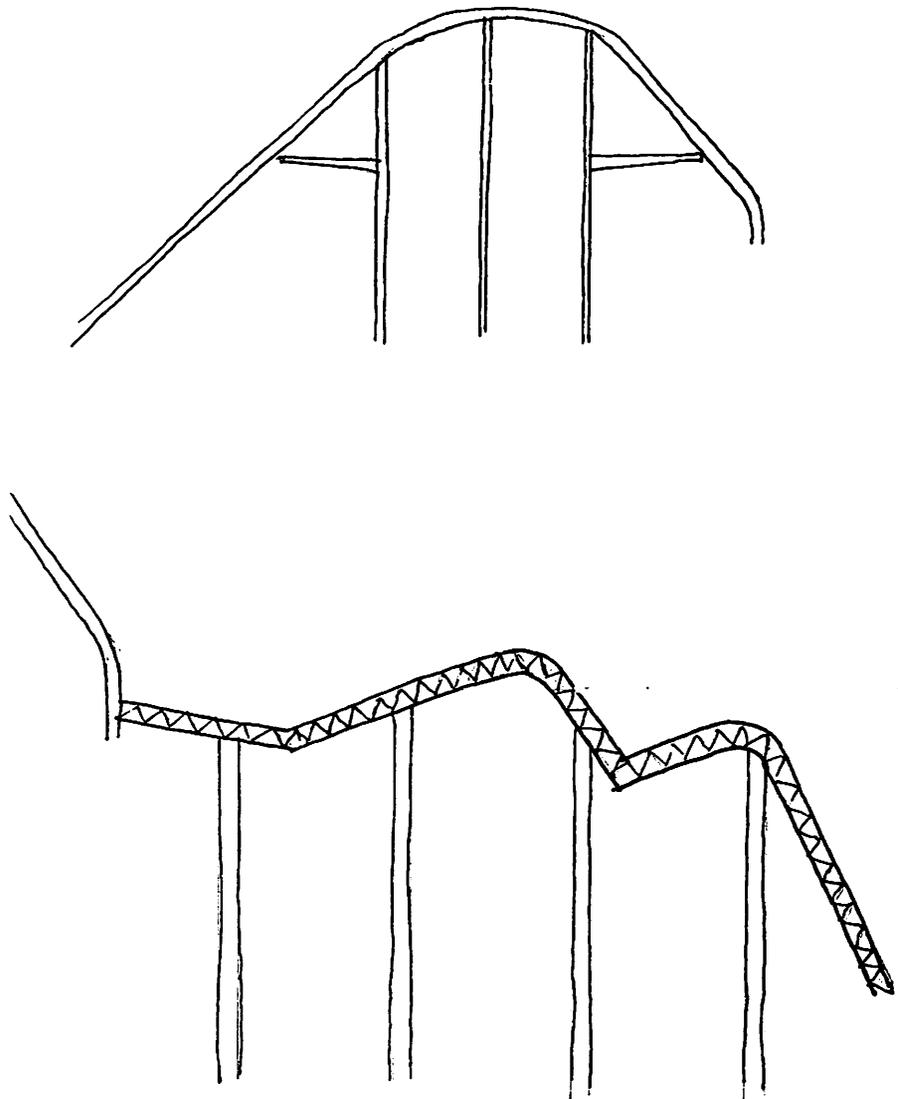
Struktur inti atau tengah pada bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka kaku (*Rigid Frame*), dan plat terkantilever. Struktur ini terdiri dari elemen-elemen Horizontal (lateral) dari pelat, balok dan kolom yang disusun saling tegak lurus.



Gambar 6.2 Struktur Tengah (*Main Structure*)

C. Struktur Atas (*Upper Structure*)

Struktur atas pada bangunan ini menggunakan sistem struktur beton bertulang, rangka baja dengan menggunakan penutup kalzip.



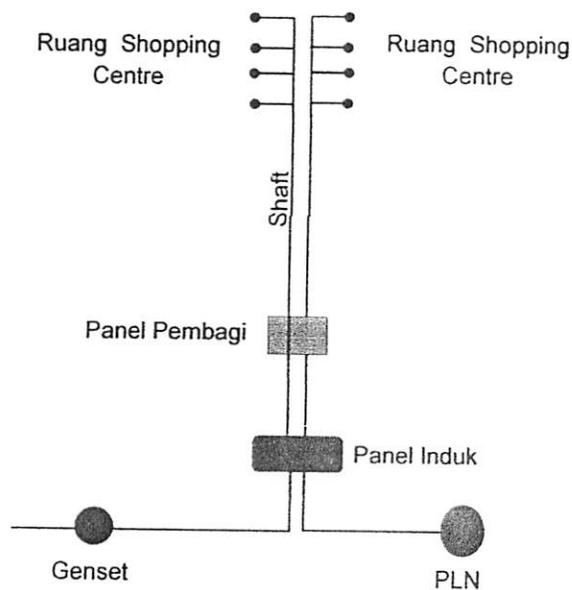
Gambar 6.3 Struktur Atas (*Upper Structure*)

6.4.3 Analisa Dan Konsep Utilitas Bangunan

Analisa dan konsep utilitas bangunan dilakukan agar bangunan bisa beroperasi dengan baik, sehingga kegiatan pada bangunan bisa berjalan dengan lancar. Berikut analisa dan konsep utilitas bangunan Shopping Center:

A. Sistem Energi Listrik

Sistem pendistribusian energi listrik pada bangunan bersal dari PLN dan Generator Set (Genset). Daya listrik pada bangunan dipergunakan untuk berbagai keperluan seperti; penerangan, menyalakan alat-alat elektronik (eskalator, Pompa, AC, dll). Berikut sistem pendistribusian energi listrik.



Gambar 6.4 Pendistribusian Energi Listrik

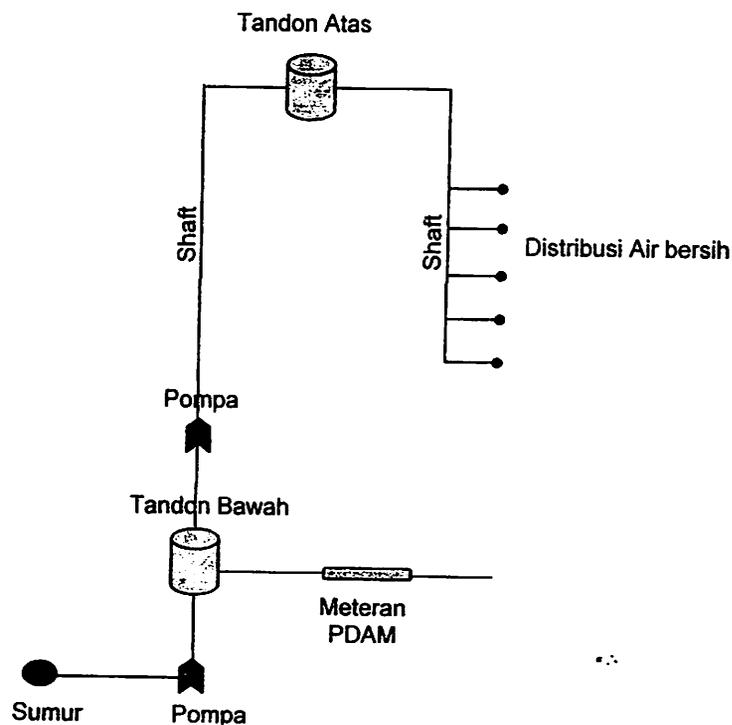
B. Instalasi Air Bersih Dan Air Kotor

1. Instalasi Air Bersih

Instalasi air bersih untuk bangunan Shopping center ini berasal dari sumur dan PDAM dengan menggunakan sistem tangki atap. Berikut cara kerja dan diagram pendistribusian air bersih pada bangunan.

- Cara Kerja Sistem Tangki Atap

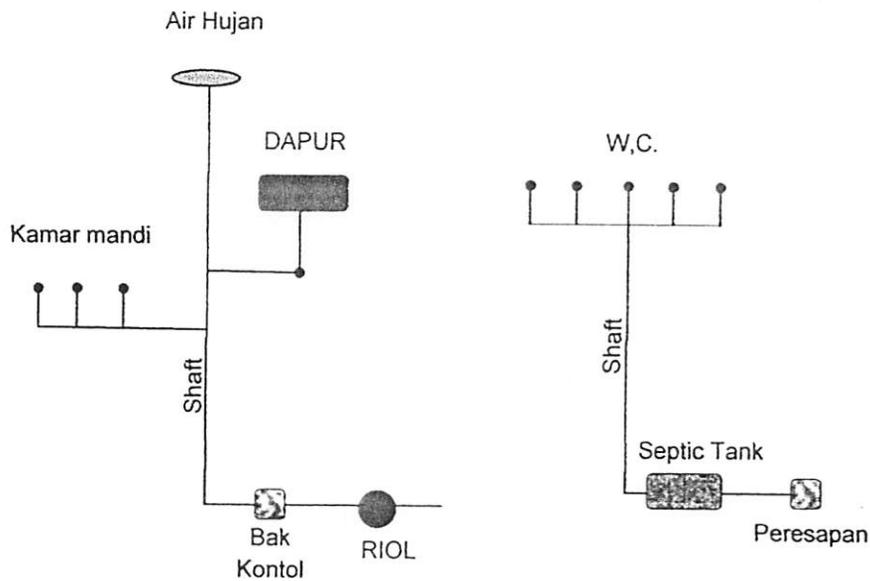
Air dari sumur atau dari PDAM di tampung terlebih dahulu di tandon bawah tanah atau diatas permukaan tanah. Dari sini air dipompa keatas bangunan. Dari tandon yang terletak di atas bangunan dapat langsung dialirkan (didistribusikan) ke tiap lantai bangunan yang membutuhkan, dari lantai paling atas ke lantai yang paling bawah.



Gambar 6.5 Pendistribusian Air Bersih

2. Instalasi Air Kotor

Instalasi air kotor (air limbah) pada bangunan Shopping center ini berasal dari air hujan, air bekas dan air limbah, dimana dalam pembuangannya menggunakan saluran yang berbeda. Berikut sistem pembuangan air kotor.



Gambar 6.6 Pembuangan Air kotor

C. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah pada bangunan ini, terbagi menjadi sampah kering dan sampah basah. Dimana dalam pemuangannya menggunakan dua lubang shaft yang dtampung di lantai basement dan dibuang ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir). Berikut sistem pembuangan sampah.

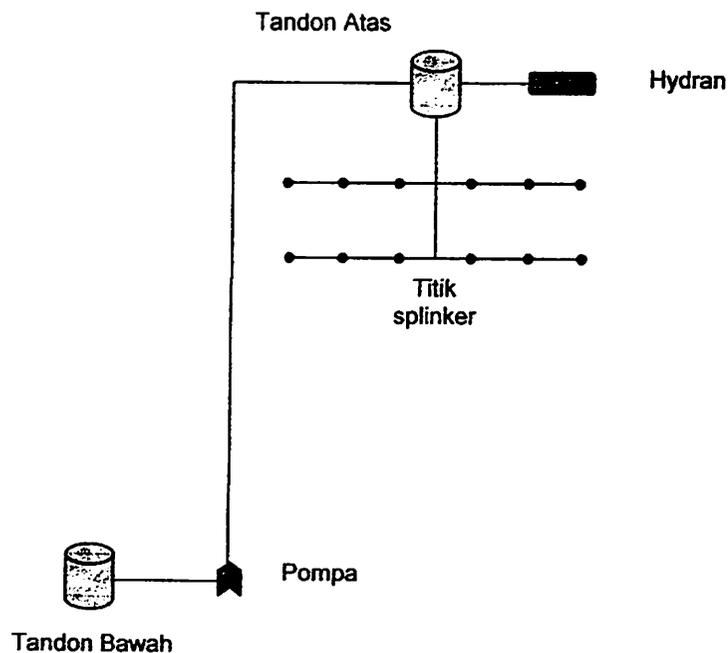


Gambar 6.7 Pembuangan Sampah

D. Sistem Pemadam Kebakaran

Setiap bangunan besar atau tinggi perlu diusahakan pencegahan terhadap kemungkinan bahaya kebakaran. Adanya kebakaran dapat dideteksi dengan menggunakan alat; deteksi asap (Smoke

Detector) dan deteksi nyala api (Flame Detector). Berikut cara penanggulangan pada saat terjadi kebakaran pada bangunan.



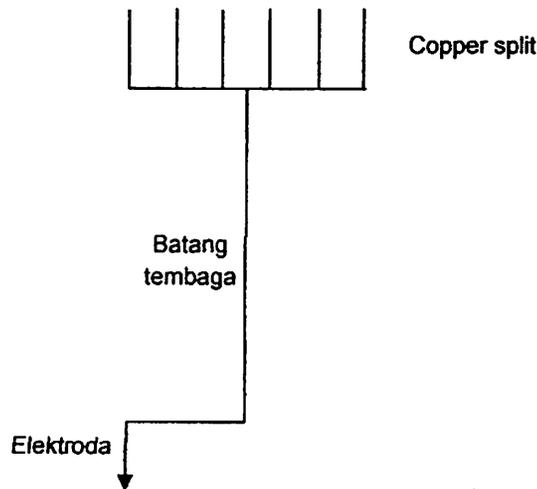
Gambar 6.8 Sistem Pemadam Kebakaran

E. Sistem Penangkal Petir

Bangunan dengan ketinggian minimal 2 lantai perlu sistem penangkal petir. Terdapat beberapa macam sistem penangkal petir yaitu:

- **Sistem Sangkar Faraday**
Sistem ini menggunakan Batang yang runcing dari bahan Copper split dipasang paling atas dan dihubungkan dengan batang tembaga menuju elektroda yang ditanahkan. Sistem ini dapat dibuat memanjang sehingga jangkauannya luas.
- **Sistem Konvensional/Franklin**
Batang yang runcing dari bahan Copper split dipasang paling atas dan dihubungkan dengan batang tembaga menuju elektroda yang ditanahkan.
- **Sistem Radio Aktif/Sistem Thomas**
Sistem ini sangat cocok untuk bangunan tinggi dan besar. Pemasangan sistem ini merupakan sistem payung dengan bentangan perlindungan cukup besar sehingga dalam satu bangunan cukup menggunakan satu tempat penangkal petir

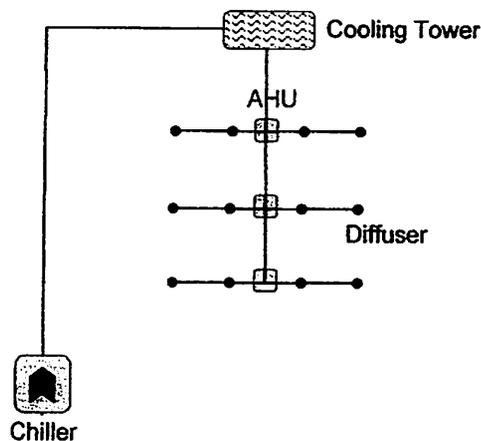
Berikut diagram sistem penangkal petir pada bangunan.



Gambar 6.9 Sistem Penangkal Petir

F. Penghawaan Bangunan

Untuk menciptakan kenyamanan dalam bangunan, pengondisian udara memegang peranan yang sangat penting. Penghawaan pada bangunan ini menggunakan penghawaan alami dan buatan, dimana penghawaan buatan berfungsi menurunkan dan menaikkan suhu dalam ruangan. Sistem Penghawaan pada bangunan ini menggunakan sistem Penghawaan terpusat (Central AC). Berikut sistem penghawaan buatan pada bangunan.



Gambar 6.10 Sistem Penghawaan buatan

G. Sistem Transportasi Bangunan

Sistem transportasi pada bangunan Shopping Center ini menggunakan sistem transportasi elektrik dan non elektrik.

1. Sistem transportasi elektrik

Sistem transportasi ini berfungsi untuk memindahkan orang dan barang dari lantai 1 ke lantai-lantai berikutnya dimana untuk menggerakkannya menggunakan motor penggerak.

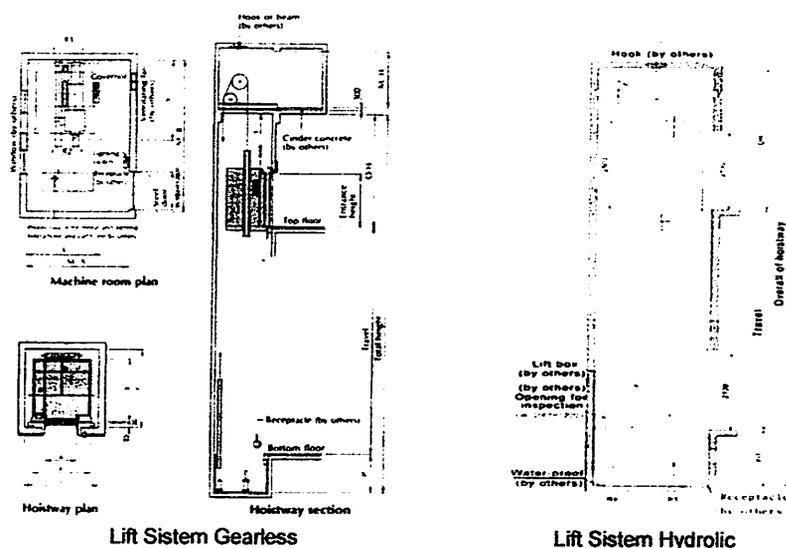
• Elevator /Lift

Elevator/lift merupakan alat angkut untuk mengangkut orang atau barang dalam suatu bangunan yang tinggi. Lift dapat dibagi menurut fungsinya :

- Lift penumpang (passenger elevator) digunakan untuk mengangkut manusia
- Lift barang (fright elevator) digunakan untuk mengangkut barang
- Lift uang/ makanan (dumb waiters)
- Lift pemadam kebakaran (biasanya berfungsi sekaligus sebagai lift barang)

Sistem penggerak dalam elevator/lift dibedakan dalam :

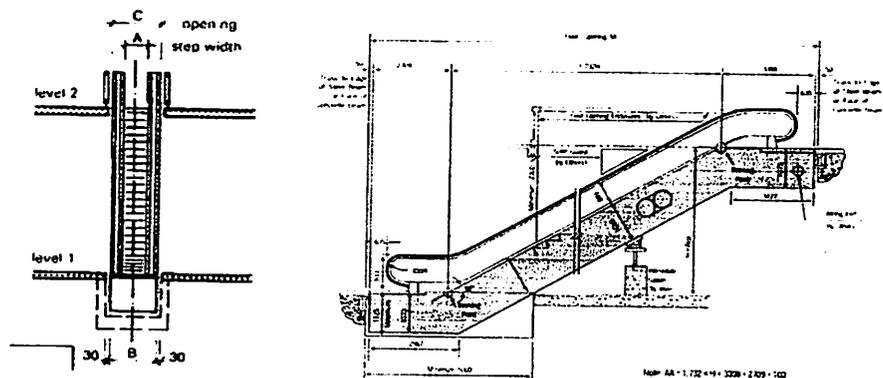
- Sistem gearless*, Yaitu mesin yang berada diatas
- Sistem hydrolic*, Yaitu mesin dibawah, hanya terbatas pada 3-4 lantai, biasanya digunakan untuk lift makanan dan uang.



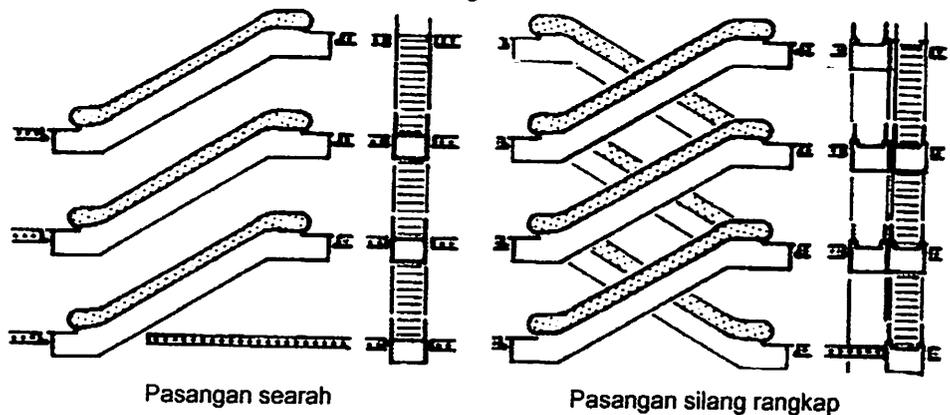
Gambar 6.4 Elevator/Lift

• **Eskalator**

Eskalator adalah suatu alat angkut yang lebih dititik beratkan pada pengangkutan orang dengan arah yang miring dari lantai bawah miring ke lantai di atasnya. Standart kemiringan $>10^{\circ} - 35^{\circ}$. Panjang eskalator disesuaikan dengan kebutuhan, sedangkan lebar untuk satu orang ± 60 cm dan untuk 2 orang $\pm 100-120$ cm. Mesin eskalator terletak dibawah lantai. Karena terdiri dari segmen tiap anak tangga maka eskalator dapat diset untuk bergerak maju atau mundur. Untuk pemasangannya dapat dipasang silang, silang rangkap maupun searah.



Gambar 6.5 Denah Dan Potongan Eskalator



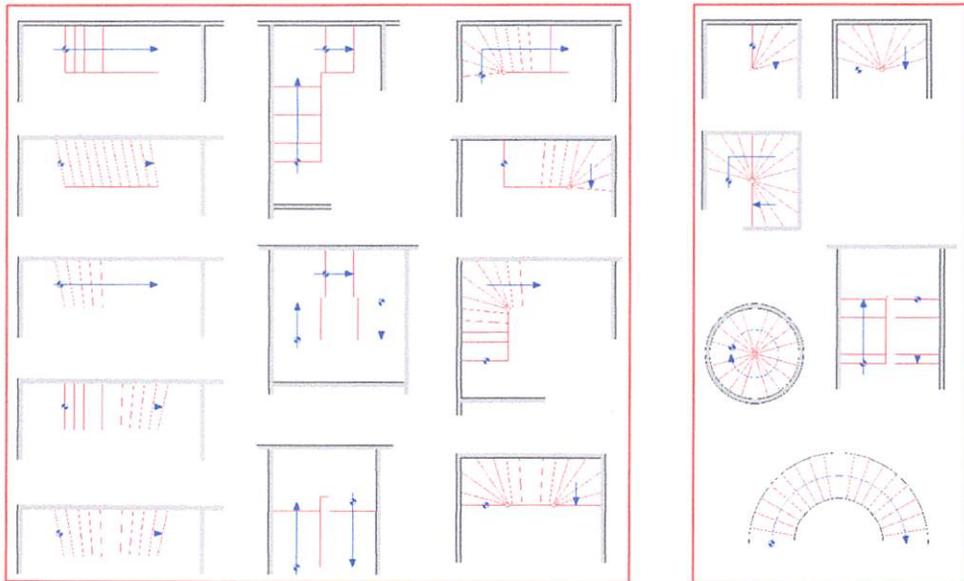
Gambar 6.6 Pemasangan Eskalator

• **Moving Walk**

Moving walk adalah suatu alat angkut untuk orang dan barang dalam arah mendatar/horizontal. Jarak jangkauan alat ini tergantung dari kebutuhan dengan lebar untuk dua orang. Cara pemasangan dalam keadaan datar atau miring dengan kemiringan $<10^{\circ}$.

- **Tangga**

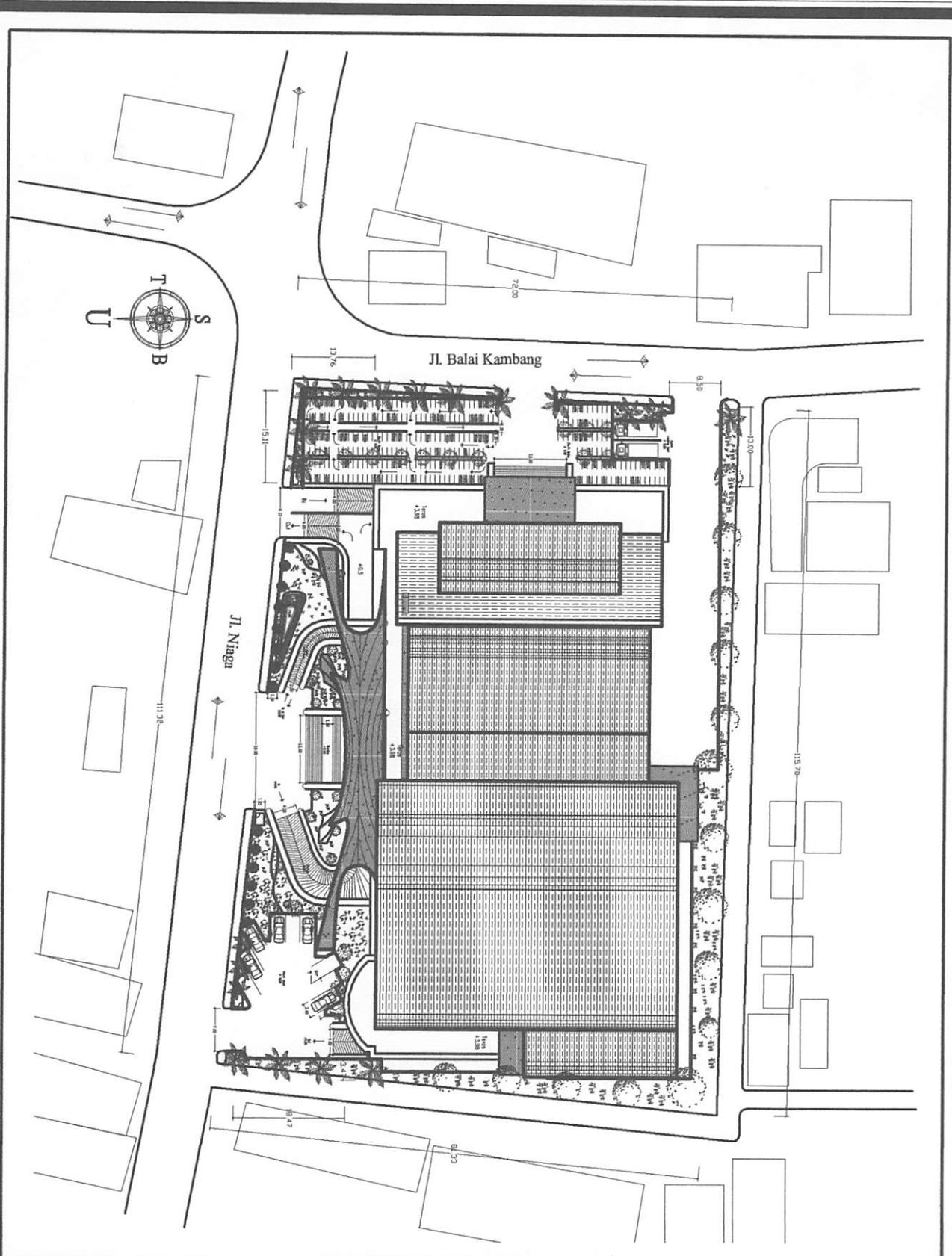
Tangga adalah suatu alat transportasi untuk orang dan barang atau penghubung antar lantai pada bangunan. Untuk bangunan bertingkat umumnya menggunakan tangga untuk menghubungkan antar lantai. Curam dan tidaknya tangga tergantung dari tinggi antara dua lantai dan jarak horizontal ruang yang di pakai untuk tangga. Berikut berbagai macam jenis bentuk/tipe tangga:



Gambar 6.7 Bentuk/Tipe Tangga

DAFTAR PUSTAKA

- Ikhwanuddin, 2005. *Mengali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*.
Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Drs. Ir. H. Widomoko. 2000, *Konstruksi Bangunan 2-4*
Malang: Universitas Negri Malang Press
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Pamekasan*, 2009
- Wira Andiyanto, 2009. *Skripsi Jurusan Teknik Arsitektur*, Fakultas Teknik.
Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Petra Cristiani University Library
- <http://www.Pamekasan Dalam Angka.html>



SEKOLAH ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
 SURABAYA 60115

JUDUL SKRIPSI :

SHOPPING CENTER
 DI PANGKASAN MADIRA
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR
 POST MODERN

DIGAMBAR OLEH :

NAMA : **BABIT ANAM**
 NIM : **0722061**

DOSEN PEMBIMBING :

NAMA : **L. R. KALINDEWANA**
 12 SEPANGGUNG, MT

NAMA GAMBAR :

SITE PLAN

SKALA GAMBAR :

KERTAS :
 HALAMAN :



ITS
ITS

FAKULTAS TEKNIK
DIPLOMA III ARCHITECTURE
JURUSAN ARSITEKTUR
STRUKTURAL

JUDUL SKRIPSI :

**SHOPPING CENTER
DI PAMEKASAN, MADURA
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
POST MODERN**

DI GAMBAR OLEH :

**NAMA : BAKIR ANAM
NIM : 07.22.061**

DOSEN PEMBIMBING :

**NAMA : 1. D. R. LAUDY MEZARITA
2. R. RAMADHAN WIZAT**

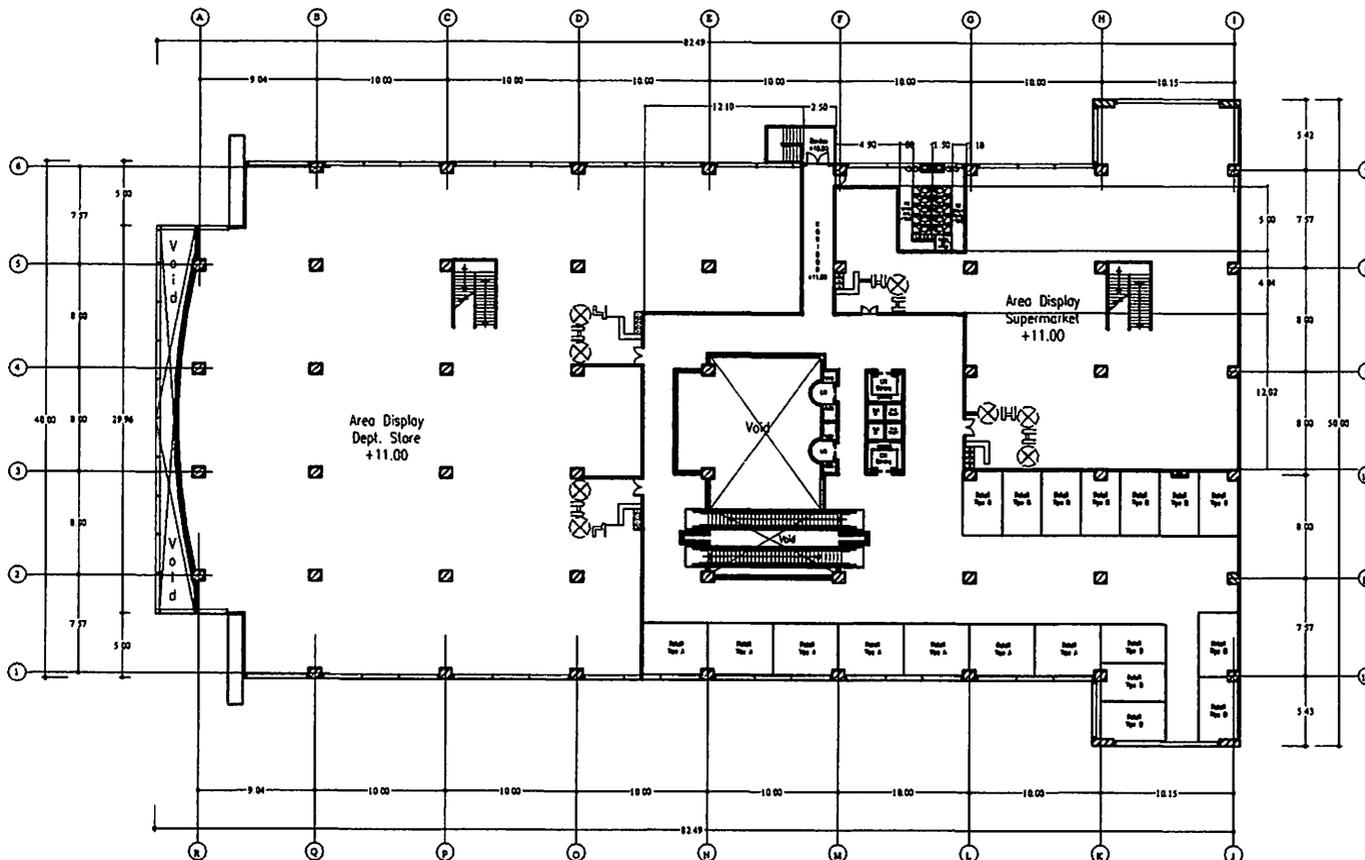
NAMA GAMBAR :

DENAH LANTAI 2

SKALA GAMBAR :

KERTAS

HALAMAN





**SEKOLAH TEKNIK SIPIL
DAN PERENCANAAN
KONSTRUKSI**
FAKULTAS TEKNIK SIPIL
DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH
NOPEMBER

JUDUL KULIAH :

**SEKUPANG CENTER
DI PANGAJARAN, MALINDA
BESUKAN TEMPA, ARAKTESKUL
POST KEBERSEN**

DIGAMBAR OLEH :

NAMA : **BAGDILAHM**
NIM : **0722061**

DOSEN PEMBIMBING :

NAMA : **D. LAUTANDELA
D. I. HANIPALU**

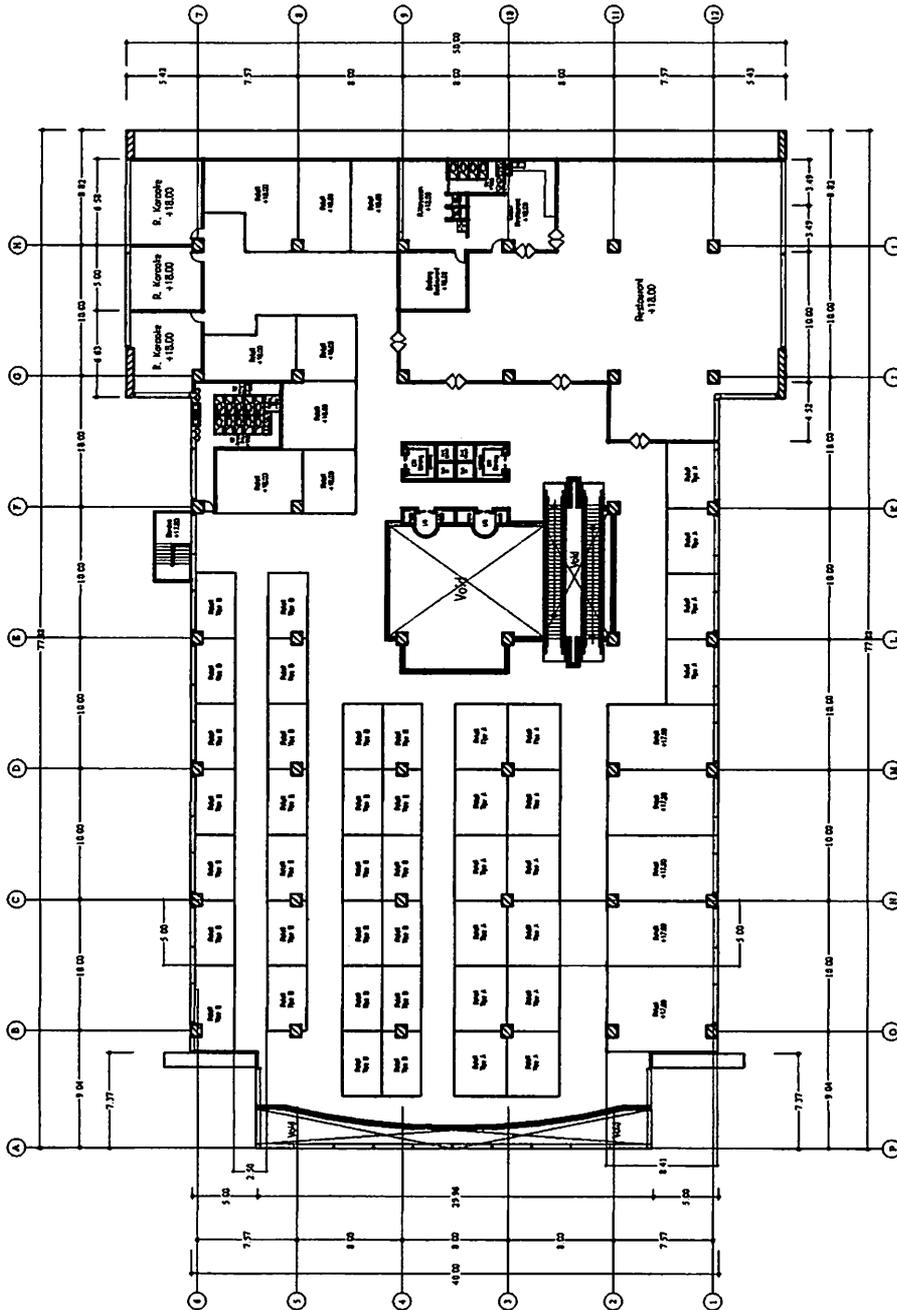
NAMA GAMBAR :

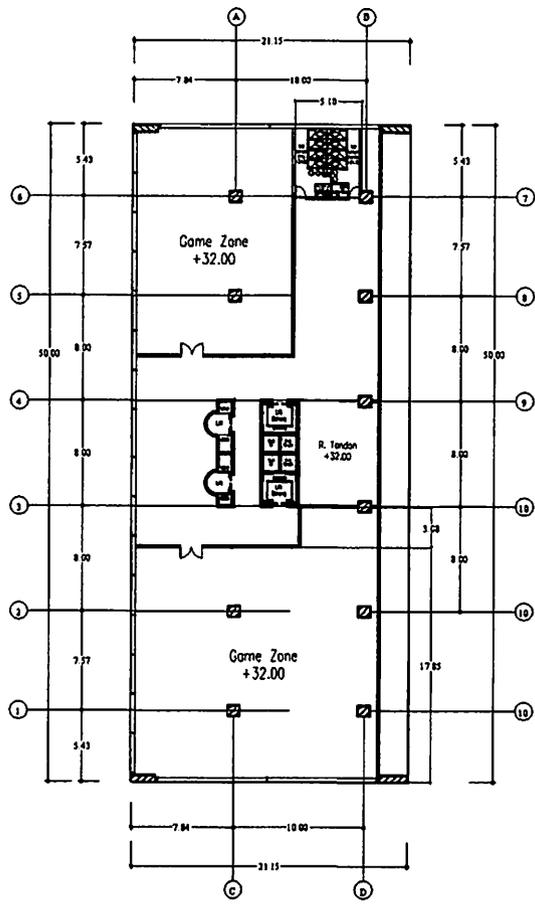
DENAH LANTAI 3

SKALA GAMBAR :

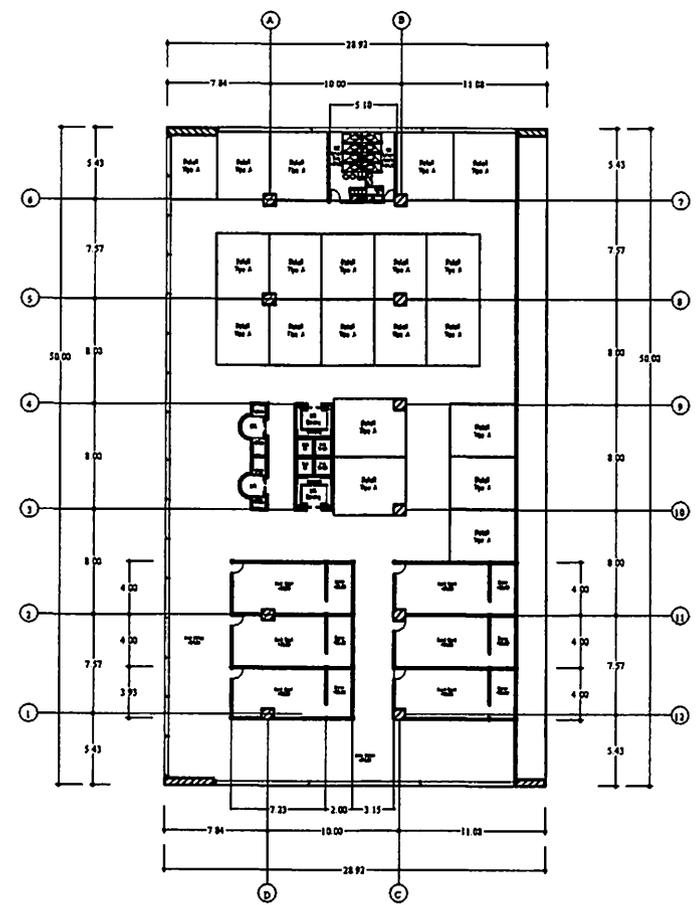
EALAMAN

KERTAS





○ DENAH LANTAI 5



○ DENAH LANTAI 4



STAFIA ARSITEKTUR
 SEKOLAH TINGGI SENI, DESAIN DAN INDUSTRI
 JALAN KEMUNINGAN NO. 1000
 KOTA SURABAYA 60132

JUDUL SKRIPSI :

SHOPPING CENTER
 DI PAMBEKASAN, MADURA
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR
 POST MODERN

DIGAMBAR OLEH :

NAMA : BARKIS ANAM
 NIM : 07.22.001

DOSEN PEMBIMBING :

NAMA : 1. DR. H. LAZZI MUHAMMAD
 2. KAMOMI WULIYATI

NAMA GAMBAR :

DENAH LANTAI 4&5

SKALA GAMBAR :

KERTAS HALAMAN



SKRIPSI ARSITEKTUR

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SEMARANG CAHUE 2012/11

JUDUL SKRIPSI :

SHOPPING CENTER
DI PAMEKASAN, MADURA
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
POST MODERN

DIGAMBAR OLEH :

NAMA : RADUL ANAM
NIM : 07.22.061

DOSEN PEMBIMBING :

NAMA : 1. Dr. E. LAJUMELYAN, MTA
2. E. RAMBANG PUN, MT

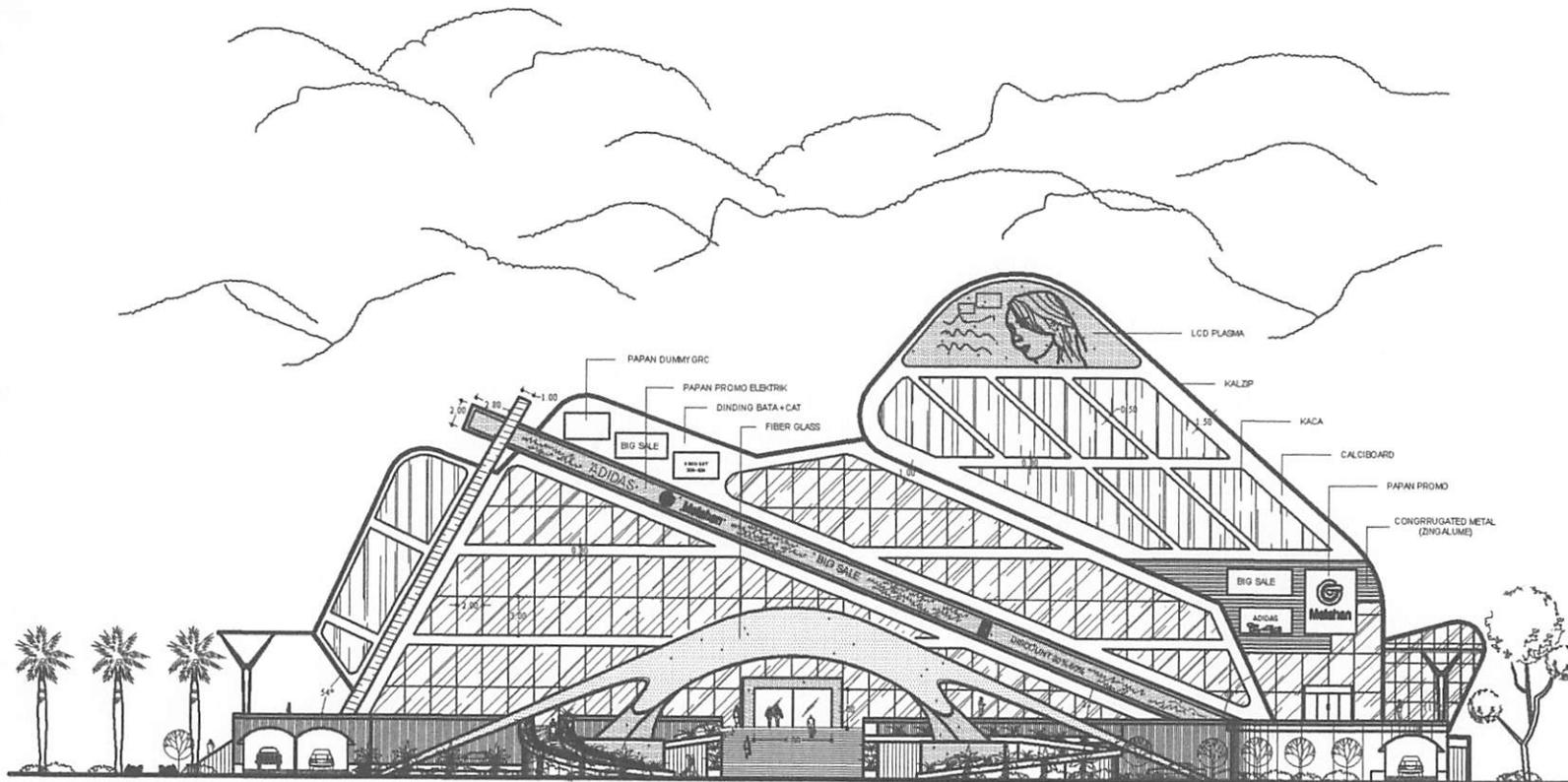
NAMA GAMBAR :

TAMPAK DEPAN

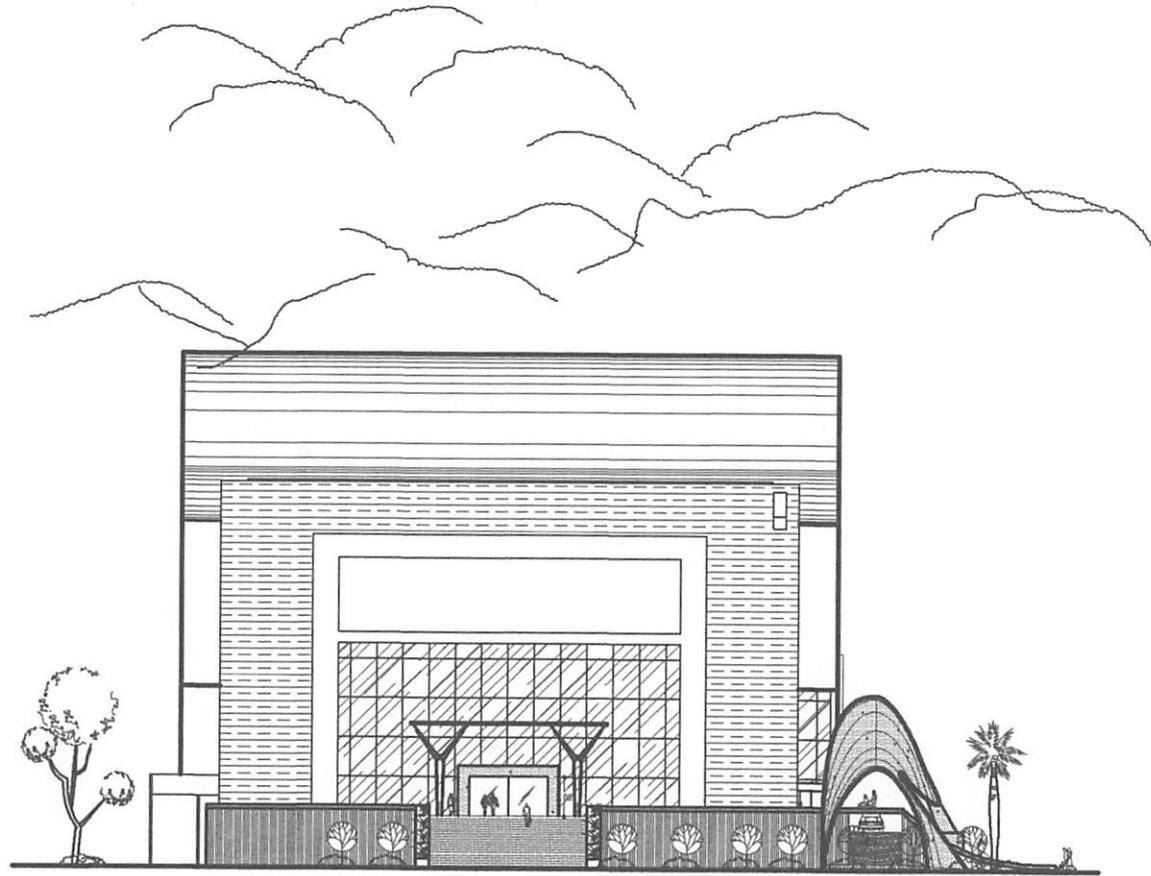
SKALA GAMBAR :

KERTAS

HALAMAN



TAMPAK DEPAN



SIGIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
 SURABAYA 60115

JUDUL SKRIPSI :

SHOPPING CENTER
 DI PAMEKASAN, MADURA
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR
 POST MODERN

DIGAMBAR OLEH :

NAMA : BADRUL ANAM
 NIM : 07.22.061

DOSEN PEMBIMBING :

NAMA : 1. D. E. LAJUMILYAN, MTA
 2. E. BAMBANG PUJI, MT

NAMA GAMBAR :

TAMPAK SAMPING KIRI

SKALA GAMBAR :

KERTAS HALAMAN

