

PERANCANGAN MALL BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

AKHBAR MUDA BELIA

NIM.150701033

Mahasiswa Program Studi Arsitektur

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2022 M/1444 H

**LEMBARAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MALL BANDA ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu
Arsitektur

Oleh :

AKHBAR MUDA BELIA

NIM. 150701033

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

A R - R A N I R Y

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,



Fitrivani Insanuri Qismullah, S.T., M.U.P.

NIDN: 2021058301



Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds

NIDN: 0028129005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PERANCANGAN MALL BANDA ACEH


TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 31 Januari 2022
9 Rajab 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir:


Ketua,


Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T, M.U.P.
NIDN: 2021058301

Sekretaris,


Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds
NIDN: 0028129005

Penguji I,




Riza Aulia Putra, S.T, M.T
NIDN: 2016089001

Penguji II,


Mira Alfitri, S.T., M.Ars
NIDN: 2005058803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Azhar Amsal, M.Pd
NIDN: 2001066802



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Alamat: Jl. Syeikh Abdurrauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
<http://arsitektur.ar-raniry.ac.id> email: arsitektur@ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akhbar Muda Belia
NIM : 150701033
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Mall Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa pada penulisan karya ilmiah/skripsi, saya:

1. Tidak Menggunakan ide maupun gagasan dari orang lain,
2. Tidak melakukan tindakan plagiasi terhadap naskah atau karya orang lain,
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber keaslian atau tanpa seizin dari pemilik karya,
4. Tidak memalsukan dan memanipulasi data,
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan.

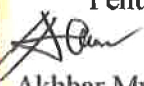
Bila dikemudian hari ditemukannya tindakan plagiasi maka saya dapat mempertanggung jawabkan dan saya siap jika akan dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang ada pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya sampaikan dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Juli 2022

Penulis

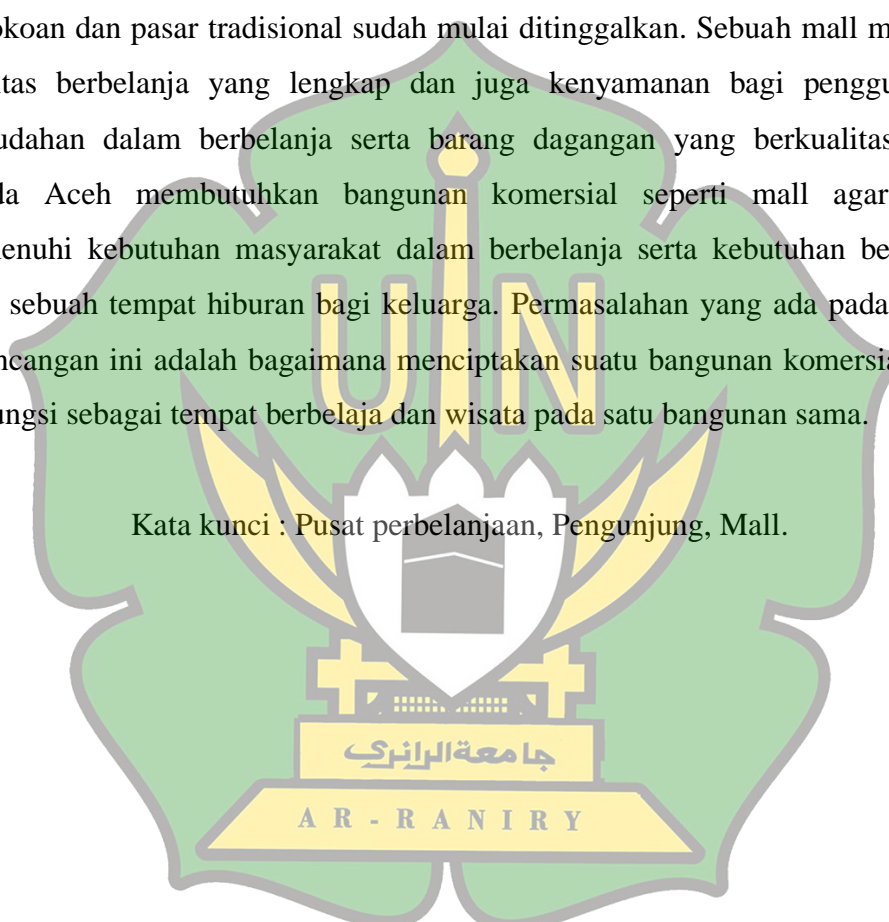



Akhbar Muda Belia
150701033

ABSTRAK

Pusat perbelanjaan merupakan suatu bangunan komersial yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat manapun, terutama masyarakat kota Banda Aceh. Masyarakat kota Banda Aceh sudah mulai beralih dari sistem jual beli tradisional ke arah modern seperti berbelanja pada pusat perbelanjaan. Sehingga, sistem seperti pertokoan dan pasar tradisional sudah mulai ditinggalkan. Sebuah mall memiliki fasilitas berbelanja yang lengkap dan juga kenyamanan bagi penggunanya, kemudahan dalam berbelanja serta barang dagangan yang berkualitas. Kota Banda Aceh membutuhkan bangunan komersial seperti mall agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dalam berbelanja serta kebutuhan berwisata pada sebuah tempat hiburan bagi keluarga. Permasalahan yang ada pada proses perancangan ini adalah bagaimana menciptakan suatu bangunan komersial yang berfungsi sebagai tempat berbelanja dan wisata pada satu bangunan sama.

Kata kunci : Pusat perbelanjaan, Pengunjung, Mall.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur bagi Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penyusunan seminar yang berjudul “Perancangan Mall Kota Banda Aceh” ini dapat selesai untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Prodi Arsitektur Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Ar-Raniry.

Banyaknya hambatan dan rintangan yang telah dihadapi dalam penyusunan laporan ini, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penyusunan laporan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Kedua orang tua, ayah da ibunda tercinta M.Yunus dan Nurhayati yang senantiasa memberikan dukungan dan dorongan penuh kepada penulis;
2. Bapak Rusydi S.T., M.pd, selaku ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry;
3. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch, selaku Sekretaris dan Koordinator seminar Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry;
4. Ibu Zuhrahmi DE.,ST.,MT, selaku Dosen Pembimbing membimbing serta meluangkan waktu dalam memberi ilmu dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai;
5. Seluruh teman seperjuangan di Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry yang sudah membantut dari awal proses penyusunan laporan seminar ini hingga selesai.

Akhir kata, penulis mengharapakan laporan seminar ini dapat memberikan manfaat dan semoga Allah SWT memberi perlindungan bagi kita semua.

Banda Aceh, 20 Juli 2022

Penulis



Akhbar Muda Belia

150701033

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Latar Belakang Berdasarkan Tema	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Identifikasi Masalah	4
1.5 Metode Pendekatan	4
1. Studi Lapangan	4
2. Studi Literatur.....	4
3. Studi Banding	4
1.6 Batasan Rancangan	5
BAB II	5
DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN	5
2.1 Tinjauan Objek Umum Rancangan	5
2.2 Tinjauan Khusus	36
2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis	42
BAB III	55
PERANCANGAN	55
3.1 Pengertian	55
3.2 Karakteristik Arsitektur Kontemporer	56
3.3 Material Pada Arsitektur Kontemporer	59
3.4 Studi Banding Tema Sejenis	62
BAB IV	69
ANALISA	69
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan	69
4.2 Analisa Fungsional	85
BAB V	110
KONSEP PERANCANGAN	110
5.1 Konsep Dasar	110
5.2 Konsep Pengolahan Tapak	112
5.2.1 Keadaan Tapak	112
5.2.2 Konsep Pencapaian	112
5.2.3 Konsep Penzoningan	113
5.2.4 Konsep Orientasi Bangunan	114
5.3 Konsep Perancangan	114
5.4 Konsep Sistem Struktur	117

5.4.1	Pondasi	117
5.4.2	Kolom	118
5.4.3	Lantai	119
5.4.4	Atap	119
5.5	Konsep Utilitas	120
5.6	Konsep Lanskap	127
	DAFTAR PUSTAKA.....	132
	DAFTAR WEB.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Struktur Ekonomi Aceh.....	1
Gambar 1.2	Jejak Angka Kemiskinan Aceh.....	2
Gambar 2.1	Contoh Denah Strip <i>Mall</i> Lantai 1.....	7
Gambar 2.2	Contoh Denah Strip <i>Mall</i> Lantai 2.....	7
Gambar 2.3	Strip <i>Mall</i>	8
Gambar 3.1	Anchor.....	14
Gambar 3.2	Secondary Anchor.....	14
Gambar 3.3	Street <i>Mall</i>	15
Gambar 4.1	Pusat Perbelanjaan Terbuka.....	19
Gambar 4.2	Pusat Perbelanjaan Tertutup.....	19
Gambar 4.3	Pusat Perbelanjaan Terpadu.....	20
Gambar 4.4	Sistem Sirkulasi Banyak Koridor.....	20
Gambar 4.5	Sistem Sirkulasi Plaza.....	21
Gambar 4.6	Sistem Sirkulasi Mall.....	21
Gambar 4.6	Susunan Layout Denah Pusat Perbelanjaan.....	22
Gambar 4.7	Susunan Multilevel Potongan Pusat Perbelanjaan.....	23
Gambar 4.8	Elemen dan Analisis Sirkulasi Pada Departement Store.....	26
Gambar 4.9	Tata Letak Tipikal Supermarket.....	26
Gambar 4.10	Tata Letak Tipikal Meat and Service Provisions Preparation Room.....	27
Gambar 4.11	Tata Letak Tipikal Untuk Toko Pakaian Wanita.....	28
Gambar 4.12	Tata Letak Tipikal Toko Sepatu.....	28
Gambar 4.13	Tata Letak Tipikal Toko Ikan, Buah dan Sayuran.....	29
Gambar 4.14	Komponen Bagian Depan Toko.....	29
Gambar 4.15	Potongan Display Windows.....	30
Gambar 5.1	Jarak Struktur Dari Tapak.....	32
Gambar 5.2	Dilatasi Bangunan.....	32
Gambar 5.3	Struktur Tahan Gempa.....	33
Gambar 5.4	Sub Structure.....	33
Gambar 5.5	Supper Structure.....	34
Gambar 5.6	Upper Structure.....	34
Gambar 5.7	Grid Kolom.....	35
Gambar 5.8	Plafond <i>Mall</i>	35
Gambar 5.9	Void.....	36
Gambar 6.1	Skylight.....	37
Gambar 6.2	Arah Cahaya Matahari Terhadap Bangunan.....	37
Gambar 6.3	Sistem Penghawaan Alami.....	39

Gambar 6.4 Sistem Penghawaan Buatan.....	39
Gambar 7.1 RTRW Kota Banda Aceh.....	40
Gambar 8.1 Alternatif Site I.....	42
Gambar 8.2 Alternatif Site II.....	42
Gambar 8.3 Alternatif Site III.....	43
Gambar 8.4 Peta Kota Banda Aceh.....	45
Gambar 8.5 Alternatif Site I.....	45
Gambar 9.1 Peta Lokasi Beachwalk Kuta Bali.....	46
Gambar 9.2 Tapak Beachwalk Kuta Bali.....	47
Gambar 9.3 Layout Plan Beachwalk Kuta Bali.....	48
Gambar 9.4 Sirkulasi Beachwalk Kuta Bali.....	48
Gambar 9.5 Retail Beachwalk Kuta Bali.....	49
Gambar 9.6 Fasilitas Penunjang Berupa Taman dan Foodcourt pada Beachwalk Kuta Bali.....	50
Gambar 9.7 Fasilitas Pelengkap Pada Beachwalk Kuta Bali.....	50
Gambar 9.8 Fasilitas Servis Pada Beachwalk Kuta Bali.....	51
Gambar 10.1 Lokasi <i>Mall</i> Bali Galeria.....	51
Gambar 10.2 Layout <i>Mall</i> Bali Galeria.....	52
Gambar 10.3 Fasilitas Utama Pada <i>Mall</i> Bali Galeria.....	53
Gambar 10.4 Fasilitas Penunjang Pada <i>Mall</i> Bali Galeria.....	53
Gambar 10.5 Fasilitas Pelengkap Pada <i>Mall</i> Bali Galeria.....	54
Gambar 10.6 Fasilitas Servis Pada <i>Mall</i> Bali Galeria.....	54
Gambar 11.1 Lokasi <i>Mall</i> Taman Anggrek.....	55
Gambar 11.2 Layout <i>Mall</i> Taman Anggrek.....	56
Gambar 11.3 Anchor Tenant Pada <i>Mall</i> Taman Anggrek Jakarta.....	57
Gambar 11.4 Atrium Pada <i>Mall</i> Taman Anggrek Jakarta.....	57
Gambar 11.5 Fasilitas Pelengkap Pada <i>Mall</i> Taman Anggrek.....	58
Gambar 12.1 Konstruksi Baja.....	66
Gambar 12.2 Konstruksi Beton.....	68
Gambar 12.3 Kaca.....	69
Gambar 13.1 Suragaku <i>Shopping Mall</i>	70
Gambar 13.2 Suragaku <i>Shopping Mall</i>	71
Gambar 13.3 Suragaku <i>Shopping Mall</i>	71
Gambar 14.1 Grand Metropolitan <i>Mall</i>	72
Gambar 14.2 Grand Metropolitan <i>Mall</i>	72
Gambar 14.3 Grand Metropolitan <i>Mall</i>	73
Gambar 15.1 Beachwalk Kuta Bali.....	74
Gambar 15.2 Beachwalk Kuta Bali.....	75
Gambar 15.3 Beachwalk Kuta Bali.....	75
Gambar 16.1 Peta Provinsi Aceh.....	77
Gambar 16.2 Peta Kota Banda.....	77
Gambar 16.3 Lokasi Perancangan.....	77
Gambar 17.1 Eksisting Bagian Utara.....	78
Gambar 17.2 Eksisting Bagian Timur.....	78
Gambar 17.3 Eksisting Bagian Barat.....	79
Gambar 17.4 Eksisting Bagian Selatan.....	79
Gambar 18.1 Tata Guna Lahan Kota Banda Aceh.....	80
Gambar 18.2 Jl. Teuku Nyak Arief.....	81
Gambar 18.3 Pipa PDAM.....	81
Gambar 18.4 Pintu Air Drainase.....	81

Gambar 18.5 Lampu Jalan.....	82
Gambar 18.6 Lampu Taman.....	82
Gambar 18.7 Video Tron.....	82
Gambar 18.8 Drainase Kota.....	83
Gambar 18.9 Titik Eksisting Utilitas Site.....	83
Gambar 18.10 Masjid Agung Al-Makmur.....	84
Gambar 18.11 Komplek PKA.....	84
Gambar 18.12 Rumah Sakit Zainal Abidin.....	84
Gambar 18.13 Tugu Ratu Safiatuddin.....	85
Gambar 18.14 Skatepark dan Taman Bermain.....	85
Gambar 18.15 Jl. Teuku Nyak Arief.....	86
Gambar 19.1 Eksisting Matahari.....	87
Gambar 19.2 Orientasi Bangunan.....	87
Gambar 19.3 Ilustrasi Vegetasi Peredam panas.....	87
Gambar 19.4 Building Envelop.....	88
Gambar 19.5 Eksisting Angin.....	88
Gambar 19.6 Ilustrasi Vegetasi Pemecah Angin.....	89
Gambar 19.7 Eksisting Vegetasi.....	90
Gambar 19.8 Analisa Vegetasi.....	90
Gambar 19.9 Eksisting Kebisingan (jam 17.00-17.20).....	91
Gambar 19.10 Orientasi Bangunan Terhadap Kebisingan.....	91
Gambar 19.11 Eksisting View.....	92
Gambar 20.1 Skema Organisasi.....	95
Gambar 21.1 Standar Ruang Makan.....	104
Gambar 22.1 Skema Hubungan Antar Kelompok Ruang.....	117
Gambar 22.2 Skema Hubungan Kelompok Ruang Utama.....	118
Gambar 22.3 Skema Hubungan Kelompok Ruang Pengelola.....	118
Gambar 22.4 Skema Hubungan Kelompok Ruang Pelengkap, Pendukung & Parkir.....	118
Gambar 23.1 Luas Site.....	121
Gambar 24.1 Pencapaian Site.....	122
Gambar 25.1 Orientasi Bangunan.....	123
Gambar 26.1 Gubahan Massa.....	124
27.1 Mall Bersifat Transparan.....	125
27.2 Mall Dengan Fasad Kaca.....	125
Gambar 28.1 Retail Terbuka dan Transparan.....	126
Gambar 28.2 Kenyamanan Bagi Difabel.....	126
Gambar 28.3 Kenyamanan Bagi Difabel.....	126
Gambar 29.1 Struktur Pondasi Tiang Pancang.....	127
Gambar 30.1 Struktur Kolom Beton Bertulang Tulangan Persegi.....	128
Gambar 31.1 Lantai Granit.....	128
Gambar 31.2 Lantai Luar Paving Block.....	129
Gambar 32.1 Atap Dag.....	129
Gambar 33.1 Sistem AC Central.....	130
Gambar 34.1 Elevator.....	131
Gambar 34.2 Eskalator.....	131
Gambar 34.3 Ramp.....	132
Gambar 34.4 Tangga Darurat.....	132
Gambar 35.1 Skema Listrik.....	132
Gambar 36.1 Skema Plumbing.....	133
Gambar 37.1 Skema Air Kotor.....	133

Gambar 38.1 Sumber Air Bersih PDAM.....	134
Gambar 38.2 Sumber Air Sumur Bor.....	134
Gambar 39.1 Fire Extinguisher.....	134
Gambar 39.2 Sprinkle Sistem.....	135
Gambar 39.3 Hydrant.....	135
Gambar 39.4 CCTV.....	136
Gambar 40.1 Pohon Penunjuk Arah.....	137
Gambar 40.2 Pohon Angsana.....	137
Gambar 40.3 Pohon Pucuk Merah.....	138
Gambar 40.4 Pohon Tanjung.....	138
Gambar 40.5 Plaza.....	138
Gambar 40.6 Air Mancur.....	139
Gambar 40.7 Pedestrian.....	139
Gambar 40.8 Pola Imajinatif.....	139
Gambar 40.9 Pola Minimalis dan Futuristik.....	140
Gambar 40.10 Konsep Lanskap.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kebutuhan Pencahayaan Untuk Berbagai Kegiatan.....	28
Tabel 2.1 Kriteria Pemilihan Lokasi.....	33
Tabel 3.1 Komparasi Studi Banding.....	19
Tabel 4.1 Jumlah Kelompok Pengelola.....	53
Tabel 4.2 Kelompok Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	59
Tabel 4.3 Jumlah Pengunjung dan Jam Operasional Mall di Yogyakarta.....	60
Tabel 4.4 Jumlah Tenant Mall di Yogyakarta.....	60
Tabel 4.5 Presentase Kegiatan Pengunjung di Pusat Perbelanjaan.....	61
Tabel 4.6 Pendekatan Kapasitas Pengelola.....	64
Tabel 4.7 Program Ruang Kelompok Kegiatan Utama.....	70
Tabel 4.8 Program Ruang Kelompok Pengelola.....	73
Tabel 4.9 Program Ruang Kelompok Kegiatan Pelengkap.....	74
Tabel 4.10 Program Ruang Kelompok Kegiatan Pendukung.....	75
Tabel 4.11 Program Ruang Kelompok Kegiatan Parkir.....	76
Tabel 5.1 Strategi Pencapaian Konsep.....	80
Tabel 6.1 Penzoningan..... A. R. - R. A. N. I. R. Y.....	82

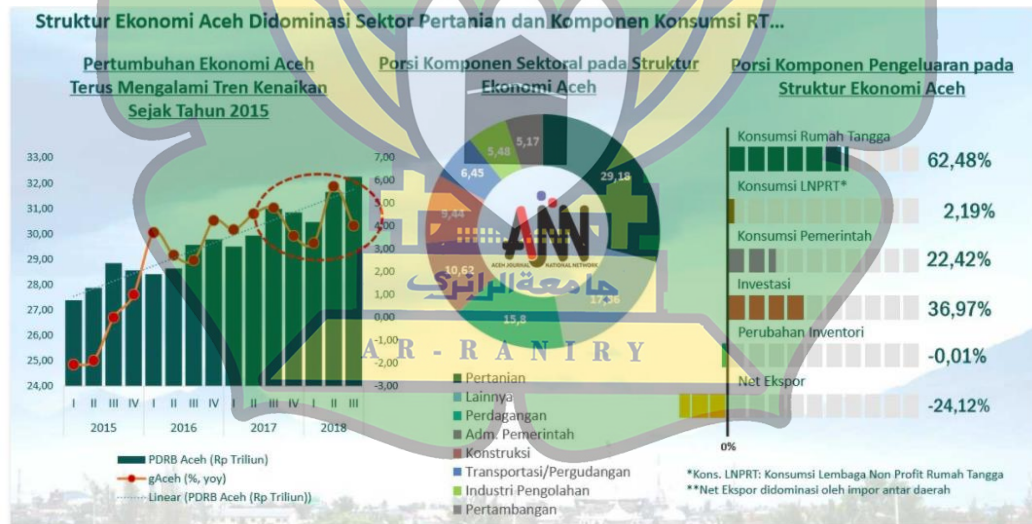
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah Negara yang sedang berkembang dalam bidang perekonomian Negara. Kemajuan pembangunan yang telah tercapai selama ini menumbuhkan perekonomian yang naik pesat. Dengan meningkatnya pendapatan masyarakat dan perubahan pada struktur atau sistem harga penawaran barang/jasa, berpengaruh pada perubahan pola konsumsi masyarakat pada umumnya.

Menurut (Aceh Journal National Network, 2018)¹ Meningkatnya perekonomian kota Banda Aceh mengalami kenaikan dan memiliki tren positif pada tahun 2018 dan pertumbuhan pengangguran dan kemiskinan semakin menurun.



Gambar 1.1 Struktur Ekonomi Aceh
Sumber : Aceh Journal National Network

¹ <https://www.ajnn.net/news/kepala-bi-aceh-indikator-ekonomi-aceh-trendnya-positif/index.html>



Gambar 1.2 Jejak Angka Kemiskinan Aceh
Sumber : Badan Pusat Statistik

Dengan mengikuti era teknologi seperti sekarang, fungsi pusat perbelanjaan tidak hanya sebagai tempat untuk berbelanja, melainkan sudah menjadi tempat rekreasi keluarga. Maka pusat perbelanjaan harus memenuhi kebutuhan masyarakat dan dapat menarik masyarakat agar dapat hadir ke sebuah bangunan yang akan dirancang.

Pada Kota Banda Aceh hanya satu *mall* yang dapat dikatakan banyak peminat dan sering dikunjungi oleh masyarakat yaitu *Suzuya mall*. Pada pembangunan yang akan datang Kota Banda Aceh merencanakan pembangunan-pembangunan *mall* yang lain seperti akan ada pembangunan *Transmall* di kawasan pusat kota nanti. Oleh karena itu pembangunan *mall* di Kota Banda Aceh sangat dibutuhkan dalam memajukan perekonomian daerah. Dengan adanya *mall* banyak lahan pekerjaan yang akan dibuka dan dapat menguntungkan masyarakat Banda Aceh dan juga investor dan distributor lokal maupun luar negeri.

Dikutip pada (<https://bandaacehkota.go.id/>) pada tanggal 20 Februari 2020 pemerintah kota Banda Aceh bekerja sama dengan investor asal Malaysia, Nun Utama Holdings terkait pembangunan Hotel dan *Mall* dilahan Terminal Keudah lama. Wali kota Banda Aceh mengatakan “Yang kita harapkan adalah dengan kehadiran Hotel dan *Mall* ini dapat menyerap tenaga kerja. Kemudian akan

meningkatkan pendapatan daerah, baik dari hotel maupun dari kegiatan-kegiatan disekitar hotel”.

Walikota juga menambahkan selain rencana pembangunan ini akan banyak rencana pembangunan yang akan mendatang lainnya seperti Transmall dan beberapa hotel lainnya.

1.2 Latar Belakang Berdasarkan Tema

Tema yang akan digunakan pada perancangan *Mall* Kota Banda Aceh ialah Arsitektur Kontemporer, yang mana tema ini sedang naik pesat pada perkembangan arsitektur masa sekarang dengan banyaknya gedung-gedung yang memiliki konsep yang sama di dalam maupun luar negeri.

Dalam pembangunan sebuah pusat perbelanjaan, sebuah konsep bangunan arsitektur sangat mempengaruhi ketertarikan masyarakat dalam melihat sebuah bangunan pusat perbelanjaan oleh karena itu penulis mengambil tema rancangan yaitu Arsitektur Kontemporer yang mana dari segi estetika bisa menarik masyarakat untuk masuk ke dalam bangunan tersebut.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan pada perancangan proyek ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mewedahi kebutuhan masyarakat Banda Aceh dalam melakukan transaksi jual beli produk-produk yang berkualitas tinggi seperti pakaian, alat elektronik, makanan, dan sebagainya;
- b. Membuka lapangan kerja bagi masyarakat Banda Aceh dimana sebuah *mall* memerlukan banyak karyawan untuk melayani konsumen seperti petugas kebersihan, *costumer service*, *engginering* dan lain sebagainya;
- c. Mewedahi kebutuhan hiburan masyarakat Banda Aceh seperti tempat bermain anak maupun remaja,, cafe dan sebagainya;
- d. Menyediakan tempat hiburan yang nyaman dan sesuai dengan hukum syariat di Banda Aceh.

1.4 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan pada perancangan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memwadahi kebutuhan masyarakat Banda Aceh dalam berbelanja produk-produk yang berkualitas tinggi seperti pakaian, makanan, alat elektronik, bahan kebutuhan sehari-hari dan sebagainya;
2. Bagaimana cara memwadahi kebutuhan masyarakat Banda Aceh dalam kegiatan hiburan dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa;
3. Bagaimana cara menciptakan sebuah bangunan yang bebas akan kepadatan maupun kemacetan kota;
4. Bagaimana cara menciptakan bangunan yang dapat menjadi ikon baru untuk kota Banda Aceh;
5. Bagaimana cara menciptakan sebuah fasilitas yang dapat bergerak atau dapat memajukan perekonomian kota Banda Aceh.

1.5 Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan
Mengumpulkan dan mencari data pada lokasi sekitar atau melakukan *survey* ke lokasi perencanaan *Mall* di Banda Aceh.
2. Studi Literatur
Mengumpulkan dan mencari data di perpustakaan, internet serta mewawancarai langsung instansi yang bersangkutan sebagai penunjang dalam merencanakan pembangunan *Mall* kota Banda Aceh.
3. Studi Banding
Membandingkan *project* yang akan dibangun dengan *project* yang telah dibangun.

1.6 Batasan Rancangan

Batasan rancangan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bangunan yang bermasa tunggal;
2. Menempatkan bangunan yang berada di tengah kota;
3. Pusat perbelanjaan yang memiliki sarana hiburan seperti *game centre*, dan sebagainya;
4. Pusat perbelanjaan yang menyediakan *retail* dengan kelas menengah ke atas.



LATAR BELAKANG

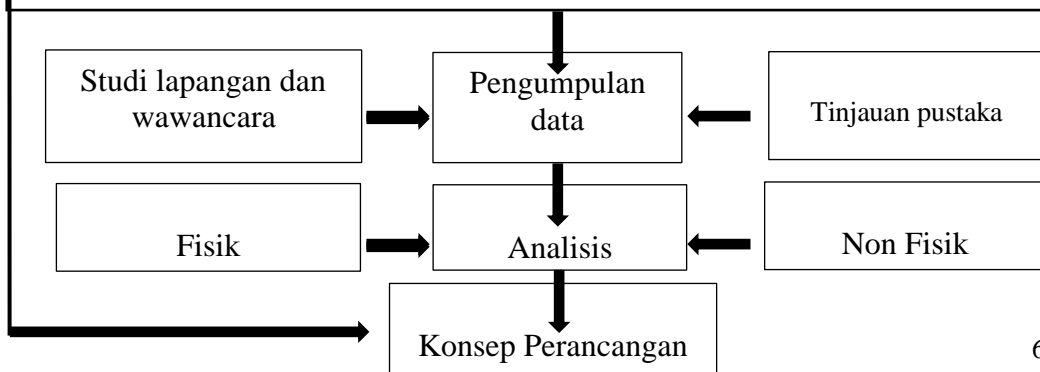
- Pertumbuhan perekonomian kota Banda Aceh dalam sektor perdagangan masih tertinggal dari kota-kota maupun daerah luar provinsi Aceh
- Perkembangan ekonomi di kota Banda Aceh dapat meningkat dengan pembangunan pusat berbelanja di masa yang akan datang
- Pembangunan sebuah *mall* yang memiliki fasilitas yang bagus dalam mewadahi kebutuhan berbelanja dan hiburan masih sangat dibutuhkan oleh masyarakat kota Banda Aceh.

PERMASALAHAN

- Bagaimana cara mewadahi kebutuhan masyarakat Banda Aceh dalam berbelanja produk-produk yang berkualitas tinggi
- Bagaimana cara mewadahi kebutuhan masyarakat Banda Aceh dalam kegiatan hiburan dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa
- Bagaimana cara menciptakan sebuah bangunan yang dapat menjadi ikon kota dan bebas akan kepadatan maupun kemacetan yang dapat memajukan ekonomi kota Banda Aceh.

**ARRANGEMENT
MAKSUD DAN TUJUAN**

Perencanaan pembangunan *Mall* kota Banda Aceh bertujuan untuk memajukan ekonomi kota Banda Aceh dengan menarik investor luar daerah untuk dapat menumbuhkan ekonomi yang maju dalam bidang perbelanjaan dan hiburan yang dapat mewadahi fasilitas kebutuhan masyarakat.



BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1 Tinjauan Objek Umum Rancangan

2.1.1 Definisi Judul

Judul yang akan dijadikan tugas akhir adalah perancangan *mall* Banda Aceh

- a. Perancangan menurut (Jogiyanto, 2005) adalah perencanaan dan penggambaran sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah dari satu kesatuan yang utuh serta berfungsi;²
- b. Menurut (Marlina, 2008) sebuah mall merupakan pusat perbelanjaan yang terdiri dari satu dan beberapa *departement store* sebagai penarik atau magnet untuk retail-retail kecil dan restoran atau *cafe* dengan bentuk bangunan seperti toko atau mengelilingi bangunan, dan adanya ruang pejalan kaki yang merupakan unsur utama pusat perbelanjaan (*mall*). Yang berfungsi sebagai sirkulasi sehingga dapat terjadi interaksi antar pengunjung dan pedagang;³
- c. Menurut (KBBI) Banda Aceh adalah ibu kota Provinsi Aceh, terkenal dengan sebutan Kota Serambi Mekah.⁴

Perancangan mall di kota Banda Aceh memiliki tujuan, seperti:

1. Untuk mewadahi kebutuhan masyarakat Banda Aceh dalam melakukan transaksi jual beli produk-produk yang berkualitas tinggi seperti pakaian, alat elektronik, makanan, dan sebagainya;
2. Membuka lapangan kerja bagi masyarakat Banda Aceh dimana sebuah *mall* memerlukan banyak karyawan untuk melayani konsumen seperti petugas kebersihan, *costumer service*, *engginering* dan lain sebagainya;

² Jogiyanto, H.M, 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Andi, Yogyakarta

³ Marlina. Endy, 2008, Panduan Perancangan Bangunan Komersial. Andi, Yogyakarta

⁴ KBBI

3. Mewadahi kebutuhan hiburan masyarakat Banda Aceh seperti tempat bermain anak maupun remaja, cafe dan sebagainya.

2.1.2 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

(International Council of Shopping Center, 1999) menyatakan bahwa *shopping mall* dibagi menjadi dua, yaitu :⁵

1. Strip Mall/Open Mall

Strip mall adalah sebuah pusat perbelanjaan terbuka di kelilingi oleh deretan *retail* yang terdiri dari 1-2 lantai dengan area pejalan kaki yang berfungsi sebagai penghubung antara *retail*.

Tipe pusat perbelanjaan *strip mall* ini menjadi pilihan utama ketika pada pusat kota dengan lahan yang minim dapat memenuhi kebutuhan lahan parkir yang terletak didepannya yang dapat menyesuaikan dengan lahan yang seadanya;



Gambar 2.1 Contoh Denah Strip Mall Lantai 1
Sumber : Google Images

⁵ International Council of Shopping Center (ICSC)



Gambar 2.2 Contoh Denah Strip Mall Lantai 2
 Sumber : Google Images



Gambar 2.3 Strip Mall
 Sumber : Google Images

2. Closed Mall

Closed mall merupakan suatu pusat perbelanjaan tertutup berisi *Anchortenant* dan *retail-retail* yang disewakan, dengan sirkulasi yang besar dan tertutup yang berada diantara unit-unit *retail* yang saling berhadapan dan mengelilingi

bangunan. Dengan dukungan teknologi pendingin suhu udara sebagai peningkat kenyamanan untuk pengguna.

Terdapat *multi-storey building* (terdiri lebih dari 2 lantai) dikarenakan lokasi bangunannya pada pusat kota dimana lahan yang terbatas serta agar dapat memenuhi fungsi yang banyak sehingga tipemall ini bersifat *vertical* dengan luasan yang besar.

2.1.3 Unsur-unsur Pada Pusat Perbelanjaan

Dalam perancangan sebuah mall, terdapat unsur-unsur yang harus diperhatikan, yang bertujuan agar dapat memenuhi kenyamanan masyarakat dalam berbelanja serta pengalaman yang mengesankan. Menurut (Nadine Beddington, 1982) ada beberapa unsur penting pada pusat perbelanjaan, yaitu :⁶

A. *Hardware*

Hardware berperan sebagai penarik minat pengunjung untuk dapat hadir ke suatu mall. *Hardware* adalah bentuk fisik bangunan dan kondisi lokasi ataupun lingkungan yang dapat menunjang masyarakat agar dapat berkunjung ke suatu mall tersebut.

1. Aksesibilitas

Lokasi pusat perbelanjaan harus mudah dijangkau dan di akses dari mana saja. Faktor yang perlu dipertimbangkan adalah situasi site dan potensi untuk menjalankan bangunan tersebut.

Jenis lokasi yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan letak strategis

Sebuah mall yang efektif dan efisien adalah pemilihan lokasi yang strategis, karena pemilihan lokasi dapat berpengaruh terhadap keramaian pengunjung. Pemilihan lokasi juga harus ditentukan terhadap akses atau jarak yang memadai dan dapat di akses oleh transportasi umum;

⁶ Beddington, Nadine, 1982, Design for Shopping Center. Mc. Graw-Hill Book Company, New York

b. Kualitas lingkungan

Lingkungan yang dipilih harus dapat berperan sebagai penunjang dan elemen estetika sebuah bangunan agar dapat menarik pengunjung;

c. Jarak akses ke lokasi komersial, perumahan masyarakat, tempat wisata dan transportasi umum

Jarak dapat berpengaruh agar dapat menarik pengunjung. Tingkat keramaian pengunjung dapat didukung dengan berbagai aspek, seperti berdekatan dengan bangunan komersial, adanya akses transportasi umum dan berdekatan dengan perumahan warga maka tingkat pengunjung akan semakin tinggi;

d. Akses jalan yang bervariasi dan lancar

Akses jalan menuju mall merupakan faktor penting. Karena ketika aksesnya tidak direncanakan dengan baik maka tingkat pengunjung akan menurun.

2. Arsitektur

Desain arsitektural dapat ditinjau oleh berbagai faktor, yaitu :

a. Desain eksterior

Eksterior selalu dikaitkan dengan bentuk dan keindahan suatu bangunan. Eksterior dapat menjadi cerminan awal dari pengunjung dan penyewa toko dalam sebuah aktivitas yang dilakukan di dalamnya. Eksterior memiliki peranan yang penting karena memberikan kesan pertama pada pengunjung agar tertarik untuk datang ke pusat perbelanjaan tersebut;

b. Keserasian eksterior dengan interior gedung

Peranan penting interior dari sebuah pusat perbelanjaan adalah untuk menarik minat pengunjung. Keserasian dan keindahan merupakan hal yang mutlak dan saling berkaitan. Di area inilah para pengunjung akan menghabiskan waktu untuk mencari barang dan berbelanja, sehingga dengan suasana toko yang bagus, bersih, dan rapi akan menimbulkan kenyamanan bagi pengunjung. Selain itu desain interior gedung dapat dijadikan sebuah simbol dari pusat perbelanjaan tersebut;

c. Tata letak (layout toko)

Tata letak atau layout yang tertata rapi secara tidak langsung dapat menarik pengunjung untuk beraktivitas dan melakukan suatu transaksi di dalam pusat perbelanjaan.

B. *Software*

Software adalah suatu manfaat atau kepuasan yang ditawarkan kepada penjualan pusat perbelanjaan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi jenis *software*, meliputi :

1. Fasilitas penunjang kenyamanan dan kemudahan pengunjung

Menurut (Lynda dan Tong, 2005), fasilitas penunjang kenyamanan dan kemudahan pengunjung adalah fasilitas yang ditawarkan oleh pusat perbelanjaan kepada pengunjung untuk mendukung suasana belanja yang nyaman dan mudah.⁷

a. Kapasitas parkir

Desain parkir merupakan penunjang kesuksesan suatu mall, karena desain parkir yang efisien dan menarik tetapi sesuai dengan fungsinya dapat berfungsi sebagai elemen penunjang agar pengguna bangunan dapat nyaman dan mudah dalam memarkir kendaraan;

b. Pengatur suhu ruangan

Pengatur suhu ruangan adalah fasilitas yang harus diperhatikan, karena dapat berpengaruh pada aktivitas yang ada pada bangunan;

c. Listrik dan generator

Tingkat kestabilan listrik yang memadai merupakan suatu hal yang penting dan harus diperhatikan pada bangunan, karena jika bangunan memiliki listrik yang tidak stabil maka tingkat kenyamanan pengunjung akan berkurang dan efektifitas bangunan akan terganggu seperti lift, eskalator dan lainnya;

d. Lift dan eskalator

⁷ Lynda, Wee Keng Neo, Tong Kok Wing, 2005, Langkah Penting Dalam Manajemen Pusat Perbelanjaan Asia. PT Bhuana Ilmu Populer

Lift dan eskalator adalah fasilitas penunjang yang penting untuk dapat memudahkan aktivitas dalam bangunan . Terutama pada eskalator yang sangat berpengaruh dalam menunjang aktivitas pengguna;

e. Lavatory

Desain lavatory merupakan suatu hal yang harus diperhatikan sebagai elemen servis pada bangunan;

f. ATM Centre

ATM centre adalah fasilitas pengunjung agar dapat memudahkan pengunjung dalam berbelanja bagi pengunjung yang menyimpan uang pada ATM sehingga dapat dimudahkan.

2. Fasilitas penunjang keramaian pengunjung

Kelengkapan produk dan berbagai macam barang pada *retail* dan *anchortenant* dapat menunjang minat pengunjung dalam berbelanja. Seperti berbagai macam *retail* dapat berpengaruh bagi pengunjung dalam memilih berbagai macam produk. Barang-barang atau produk nomor satu (*authentic*) dan berkualitas tinggi dapat menarik minat pengunjung;

3. *Anchortenant*

Anchortenant adalah suatu *retail* besar yang memiliki produk yang berkualitas serta nama toko yang tidak asing bagi penunjang, dengan tujuan untuk menarik pengunjung dalam jumlah yang besar. Dengan merencanakan penempatan sirkulasi bangunan yang baik dengan mengarahkannya ke *anchortenant* dapat berpengaruh kepada *retail-retail* kecil lainnya sehingga *retail* lainnya dapat terlihat dan dapat juga dikunjungi ketika pengunjung berjalan ke *anchortenant* tersebut,. Dengan adanya *anchortenant* tingkat keramaian akan naik, sehingga dapat menarik minat penyewa *retail* untuk dapat menyewa ke mall tersebut.

C. *Brainware*

Brainware adalah pendukung keberhasilan suatu toko dalam menghadapi persaingan usaha. *Brainware* adalah bagaimana pengusaha dalam mempromosikan atau mengiklankan produk yang ada kepada masyarakat

sehingga masyarakat dapat berkunjung dan tertarik untuk membeli produk yang ada. Terdapat 3 *brainware*, yaitu :

- a. Manajemen dalam mengelola bangunan;
- b. Penunjang kenyamanan masyarakat;
- c. Promosi dan publikasi produk dan bangunan.

2.1.4 Elemen-elemen Pusat Perbelanjaan

Menurut (Rubenstein, 1978) ada 3 elemen-elemen pusat perbelanjaan, yaitu:⁸

1. *Anchor*

Adalah sebuah retail yang terbesar dari retail lainnya, dapat juga berfungsi sebagai pusat;



Gambar 3.1 Anchor
Sumber : Google Images

2. *Secondary anchor*

Adalah sebuah retail yang lebih kecil dari *anchortenant*. Perwujudannya berupa supermarket, bioskop dan lainnya;

⁸ Rubenstein, Harvey M, 1978, Central City Mall. A Willey Interscience Publication, New York



Gambar 3.2 Secondary Anchor
Sumber : Google Images

3. Street mall

Adalah retail yang dikelilingi pedestrian dan terletak pada luar bangunan (*Outdoor*).



Gambar 3.3 Street Mall
Sumber : Google Images

2.1.5 Faktor Yang Mendorong Pengalaman Belanja Yang Menyenangkan

Pusat perbelanjaan membutuhkan faktor-faktor yang dapat memberikan pengalaman belanja yang menyenangkan untuk para konsumen. Menurut (George dan Gareth, 1999) faktor-faktor yang ditinjau, yaitu :⁹

⁹ George J.M, Gareth R Jones, 1999, 2nd edition, Understanding and Managing Organizational Behavior. Wesley Publishing Company, USA

A. Faktor *retail*

Ada 4 faktor *retail* yaitu:

1. *Selection*

Yaitu beragamnya barang yang ditawarkan sehingga pengunjung dapat memilih berbagai macam barang yang unik dan berbagai macam;

2. *Prices*

Kesenangan pengunjung ketika dapat produk yang berdiskon dan murah;

3. *Environment*

Dekorasi interior dan *layout* toko yang menarik;

4. *Sales people*

Adanya pekerja retail yang memberikan pelayanan kepada pengunjung.

B. Faktor *costumer*

Ada 5 aspek faktor *costumer* yaitu:

1. *Social aspect*

Konsumen dapat berinteraksi atau sosialisai antar lainnya;

2. *Task*

Dapat memenuhi kebutuhan masyarakat ketika membeli produk;

3. *Time*

Dapat menghabiskan waktu dengan memilih dan melihat produk yang ingin dibeli;

4. *Involvement*

Ketertarikan konsumen pada produk yang akan dibeli;

5. *Financial resources*

Memiliki sumber keuangan yang banyak dapat menimbulkan kesenangan dalam berbelanja.

2.1.6 Lokasi Mall

Pemilihan lokasi harus benar-benar diperhatikan agar dapat mengsucceskan sebuah pusat perbelanjaan sehingga pemilihan lokasi yang tepat dapat menunjang sebuah pembangunan pusat perbelanjaan.

A. Pemilihan Lokasi

(Marlina, 2008) menyatakan teori tentang berbelanja adalah sebagai berikut :

1. *Spatial interaction theory* (teori interaksi ruang)

Jarak tempuh harus dianalisa dengan baik dikarenakan jarak yang jauh merupakan faktor penghambat oleh karena itu dengan meningkatkan daya tarik mall, pengunjung dapat tertarik untuk datang ke mall tersebut;

2. *Behavior theory* (teori perilaku)

Karakter pengunjung harus dianalisis dikarenakan pengunjung memiliki karakter yang beragam, oleh karena itu dengan memberikan fasilitas penunjang serta produk yang beragam dapat menjadi kesuksesan terhadap mall tersebut.

B. Pemilihan Tapak

(Marlina, 2008) menyatakan pemilihan tapak pada mall adalah sebagai berikut :

1. Tapak yang dipilih merupakan RT/RW zona perdagangan;
2. Tapak yang dipilih memiliki luasan yang memadai untuk sebuah bangunan besar bertingkat dan juga adanya lahan parkir yang efisien;
3. Aturan-aturan RT/RW atau pemerintahan tidak menjadi keterhambatan dalam pembangunan yang akan dibangun;
4. Akses ke lokasi yang mudah untuk dicapai dengan apa saja;
5. Harga tanah sewa tanah dapat disesuaikan dengan keuntungan yang dihasilkan;
6. Utilitas yang stabil dan memadai untuk pembangunan dan ketika sudah dibangun;

7. Kondisi geologi dan hidrologi tanah untuk jenis pondasi yang akan digunakan.

2.1.7 Aspek Arsitektural

Kriteria-kriteria perancangan *mall* berdasarkan aspek arsitekturalnya adalah sebagai berikut :

A. Bentuk Mall

Menurut (Rubeinstein, 1978) menjelaskan bahwa terdapat tiga (3) bentuk tipologi mall dengan keuntungan dan kerugiannya masing-masing, yaitu :

1. Pusat perbelanjaan terbuka

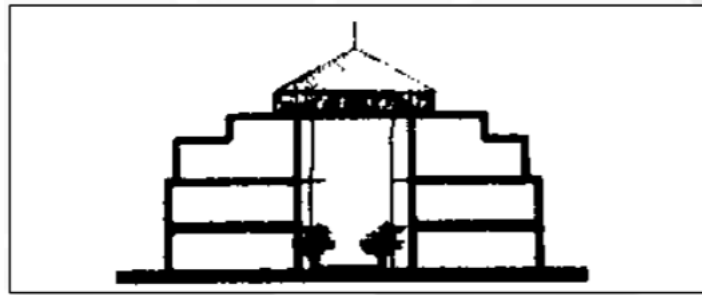
Bersifat terbuka. Menggunakan penutup atap disetiap *retail* untuk melindungi dari cuaca. Keuntungannya adalah kesan area yang luas dan pemeliharaan bangunan yang mudah sehingga biaya lebih murah. Kerugiannya berupa kendala terhadap cuaca yang dapat mempengaruhi aktivitas pada setiap *retail*;



Gambar 4.1 Pusat Perbelanjaan Terbuka
Sumber : Rubeinstein, Harvey. M, *Central City Mall*, 1978

2. Pusat perbelanjaan tertutup

Mall dengan bangunan yang tertutup. Dengan keuntungan yaitu terlindung dari cuaca dan aktivitas didalam bangunan dapat berjalan dengan baik. Kerugiannya adalah biaya yang mahal;



Gambar 4.2 Pusat Perbelanjaan Tertutup
 Sumber : Rubeinstein, Harvey. M, *Central City Mall*, 1978

3. Pusat perbelanjaan terpadu

Merupakan gabungan antara keduanya. Kriteria ini dapat menggabungkan sebuah bangunan yang tertutup dan luas dengan banyaknya ruang terbuka yang mengelilinginya, seperti merencanakan sebuah *anchortenant* di area tengah atau area terbesar bangunan dan dikelilingi oleh *retail* kecil dan terdapat ruang terbuka di sekelilingnya.



Gambar 4.3 Pusat Perbelanjaan Terpadu
 Sumber : Rubeinstein, Harvey. M, *Central City Mall*, 1978

B. Sistem Sirkulasi *Shopping Mall*

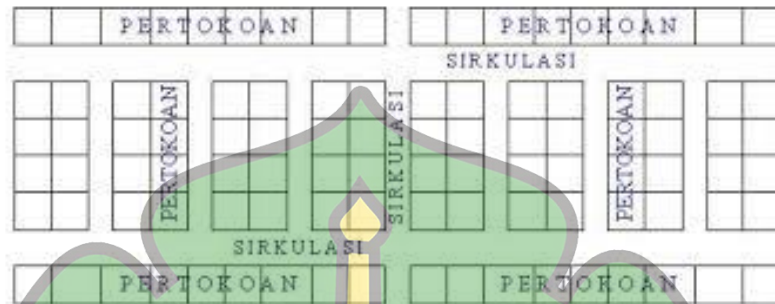
Sistem sirkulasi mall, yaitu :¹⁰

1. Sistem banyak koridor

Terdapat beberapa ciri-ciri sistem koridor pada mall, yaitu:

¹⁰ Avriansyah, R., 2010, Skripsi : Yogyakarta Citywalk Public Space Sebagai Activity Generator Bagi Daya Tarik Pusat Komersil. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta

- a. Terdapat banyak koridor dengan bentuk yang sama untuk area pejalan kaki dalam bangunan yang mengelilingi atau dapat mengarahkan pengunjung agar dapat melihat seluruh *retail* yang ada;
- b. Ukuran koridor yang tidak mengganggu standar ukuran *retail*.

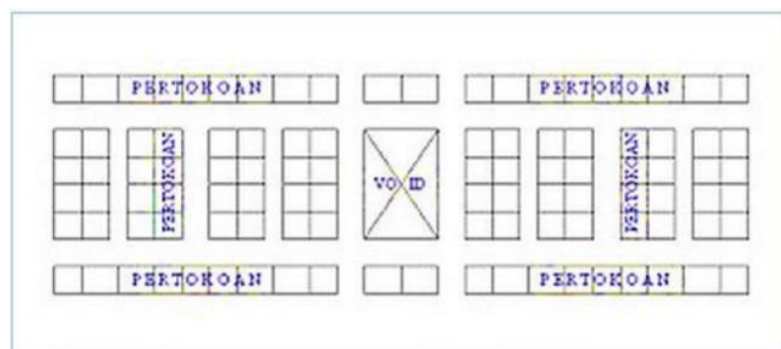


Gambar 4.4 Sistem Sirkulasi Banyak Koridor
 Sumber : Avriansyah, R., 2010

2. Sistem plaza

Terdapat beberapa ciri-ciri sistem plaza pada mall, yaitu :

- a. Menggunakan sebuah ruang terbuka yang besar dengan dikelilingi oleh koridor dapat menjadi sebuah pusat kegiatan yang ada pada mall;
- b. Dengan adanya sebuah ruang terbuka yang besar maka dapat menjadi lokasi *retail* yang strategis dan dapat langsung menarik pusat perhatian pengunjung ketika masuk ke dalam bangunan. Oleh karena itu dengan sistem plaza biasanya *anchortenant* biasa di tempatkan pada area yang besar dengan dikelilingi oleh *retail* dengan barang yang berkualitas tinggi

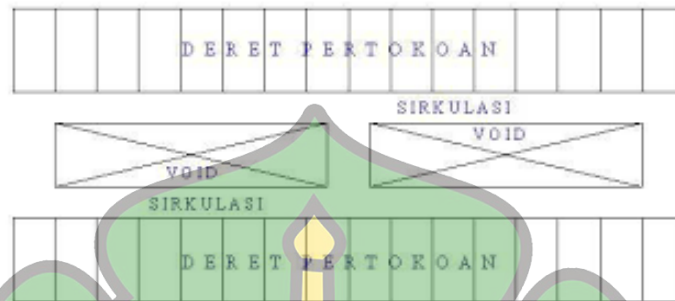


Gambar 4.5 Sistem Sirkulasi Plaza
 Sumber : Avriansyah, R., 2010

3. Sistem *mall*

Ciri-ciri pusat perbelanjaan dengan sistem *mall* :

- a. Mengatur sirkulasi mall yang dapat mengarahkan ke *anchortenant*. Jalur tersebut merupakan sirkulasi utama dalam bangunan.



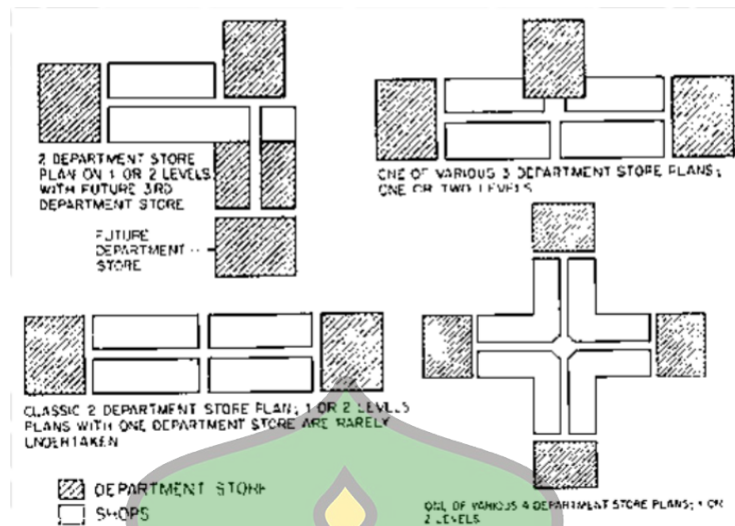
Gambar 4.6 Sistem Sirkulasi Mall
Sumber : Avriansyah, R., 2010

C. Variasi Susunan Layout Mall

Terdapat 4 (empat) variasi susunan layou menurut (Chiara dan Crosbie, 2001) yaitu sebagai berikut :¹¹

1. Bentuk klasik, terdapat *departement store* yang terdiri dari 1 atau 2 lantai yang akan menjadi *anchortenant*.
- 2.2 *departemen store*.
- 3.3 *departement store* yang mencakup hingga 2 lantai
- 4.4 *departemen store*, yang mencakup 2 lantai.

¹¹ Chiara, J. D. And Crosbie, M. J, 2001, Time Saver Standars For Building Types. McGraw-Hill Companies, New York

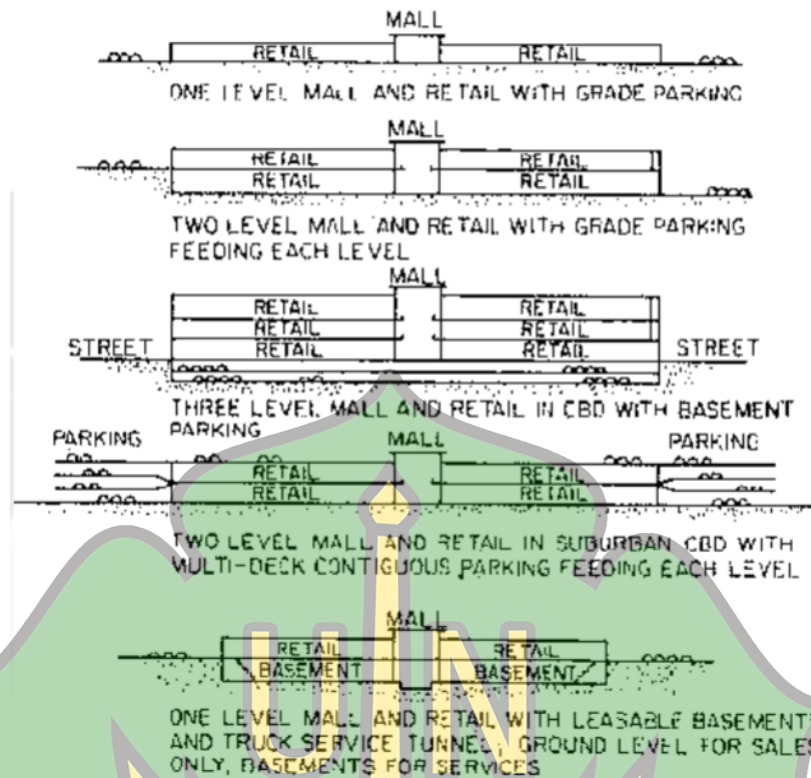


Gambar 4.6 Susunan Layout Denah Pusat Perbelanjaan
 Sumber : Chiara, J. D. & Crosbie, M. J., 2001

D. Variasi Susunan Multi Level Potongan Pusat Perbelanjaan

Terdapat 5 (lima) variasi menurut (Chiara dan Crosbie, 2001) yaitu sebagai berikut:

1. *Retail* dan parkir mencakup 1 lantai;
2. 2 lantai mall dan *retail* dengan parkir;
3. 3 lantai mall dan *retail* dengan parkir yang ada di *basement*;
4. 2 lantai mall dan *retail* di pinggiran kota dengan *multi-deck* parkir disetiap lantai;
5. 1 (satu) lantai mall dan *retail* dengan layanan parkir truk yang dapat disewa pada *basement* lantai dasar untuk penjualan, *basement* hanya untuk servis.



Gambar 4.7 Susunan Multilevel Potongan Pusat Perbelanjaan
 Sumber : Chiara, J. D. & Crosbie, M. J., 2001

E. Tata Letak dan Dimensi Pusat Perbelanjaan

Menurut (Rubeinstein, 1978) tata letak dapat berpengaruh terhadap kesuksesan mall. Di luar Indonesia umumnya tata letak adalah bentuk I, L, dan T merupakan tata letak yang paling berhasil. Bentuk tersebut sangat efektif sehingga seluruh *retail* dapat terlihat atau dapat dikunjungi dengan pengunjung mall.

Penelitian di Amerika Serikat menyatakan, panjang bangunan minimal 180 m dan maksimal 240 m. Ketentuan ini dapat berubah, akan tetapi ukuran dimensi bangunan harus dapat mencapai segi kenyamanan penggunanya seperti tidak terlalu besar. Maka diperlukannya *anchortenant* pada tempat tertentu, dengan jarak *anchortenant* \pm 100-200 m.

F. Faktor Utama Perencanaan Tata Letak Pusat Perbelanjaan

Menurut (Norhen, 1997) terdapat beberapa faktor, yaitu :¹²

¹² Northen, F. R., 1997, Shopping Center a Developer's Guide to Planning and Design. College of Estate Management, New York

1. Jumlah, ukuran dan penempatan *anchortenant*;
2. Dimensi standar ukuran *retail* dan kelengkapan ruang atau area *service*;
3. Adanya fasilitas yang menarik pengunjung;
4. Akses ke area mall dapat menggunakan transportasi umum atau dapat dijangkau dengan mudah;
5. Luas parkir sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas target mall;
6. Penyewa *retail* harus dapat memperhatikan lingkungan yang terdapat dari perencanaan pengelola mall.

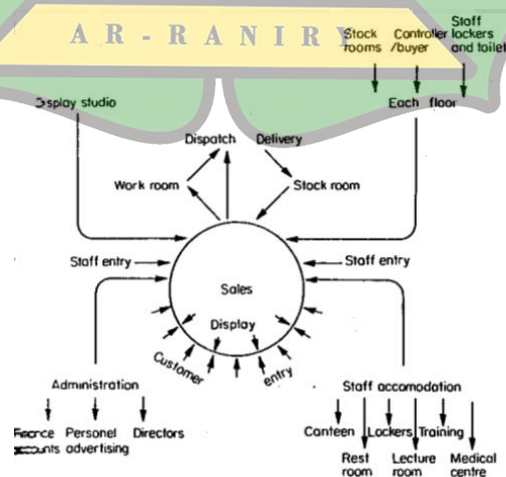
G. Bagian Utama Mall

1. Persyaratan utama

- a. Ukuran yang besar, biasa menggunakan area pintu masuk yang lebar dan menjadi daya tarik ketika masuk pada bangunan;
- b. Ketinggian lantai pada umumnya tidak terlalu tinggi dan sesuai dengan fungsi utamanya 4-5 m. Ketinggian tersebut harus dapat berfungsi sesuai standar struktur dan estetika pada umumnya.

2. *The department store*

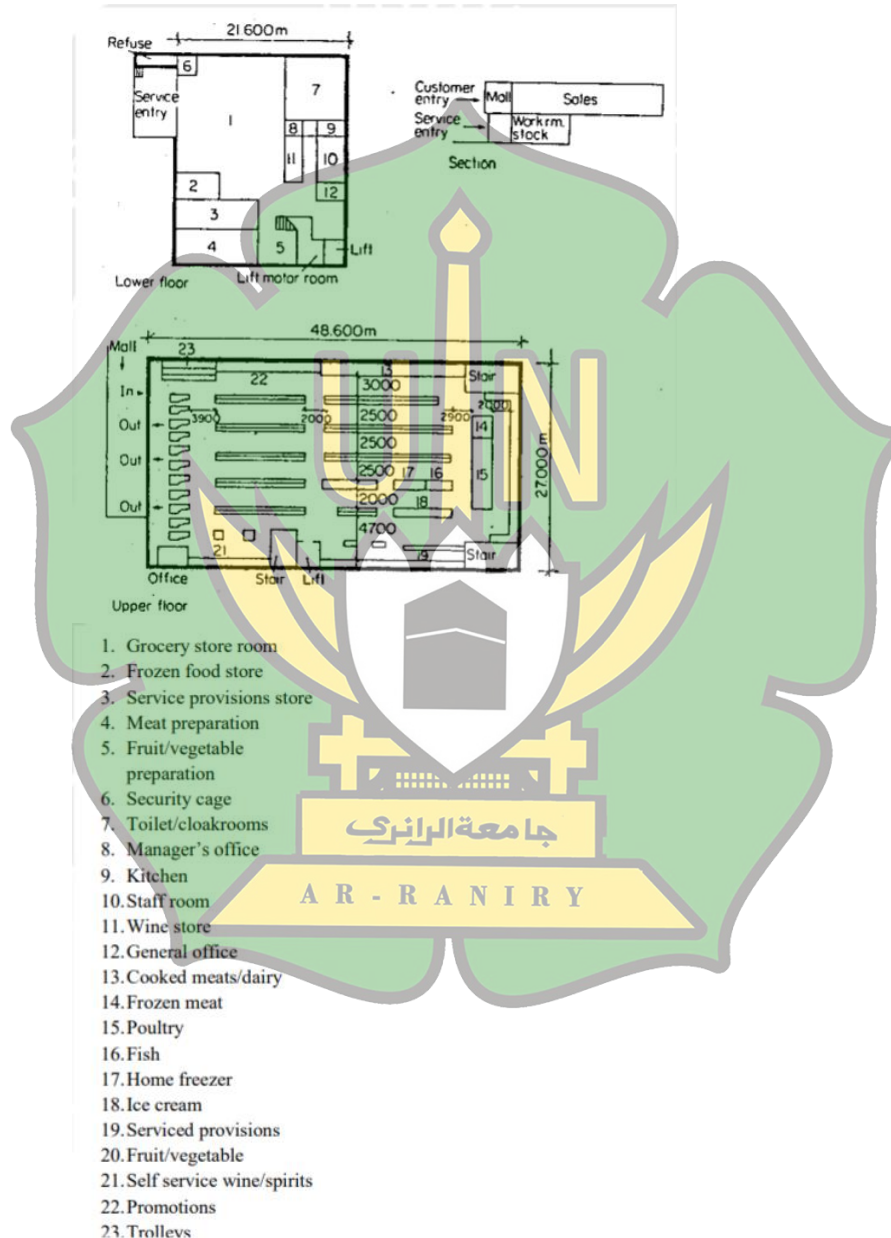
Menurut (Northen, 1997) *Departement store* adalah sebuah toko yang terdapat banyak pilihan produk dengan ukuran yang besar biasanya terdiri lebih dari 1 lantai. Area masuk bangunan harus bisa mengarahkan pengunjung agar dapat bisa memperlihatkan *departement store*.



Gambar 4.8 Elemen dan Analisis Sirkulasi Pada Departement Store
Sumber : Beddington, Nadine., 1982

3. *The variety store, supermarket, super store, hypermarket*

- a. *The variety store* adalah toko dengan berbagai macam produk yang berukuran lebih kecil dari *departement store*;
- b. *Supermarket* secara umum adalah toko kebutuhan sehari-hari menggunakan sistem *self-service* dengan luas area sebesar *departement store*;



Gambar 4.9 Tata Letak Tipikal Supermarket
 Sumber : Beddington, Nadine., 1982

c. *Super store* merupakan toko dengan luasan yang lebih besar dari *departement store* dan *supermarket* dengan menjual barang kebutuhan sehari-hari dan barang lainnya;

d. *Hypermarket* merupakan toko dengan luasan terbesar dari seluruhnya yang pada umumnya mencakup satu bangunan yang utuh atau sendiri.

H. Bagian *Retail* Kecil Pada Pusat Perbelanjaan

1. Ukuran pertokoan kecil

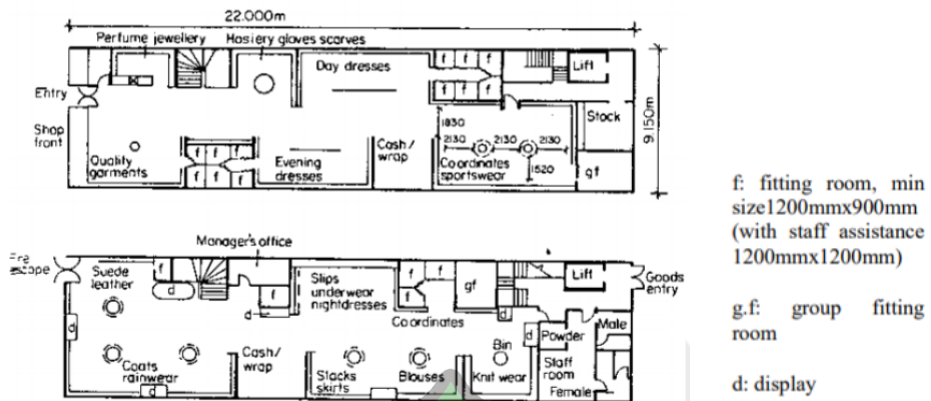
Ukuran yang kecil tergantung dengan tipe atau kelas *retail* yang direncanakan.

2. Tipe tata letak pertokoan kecil

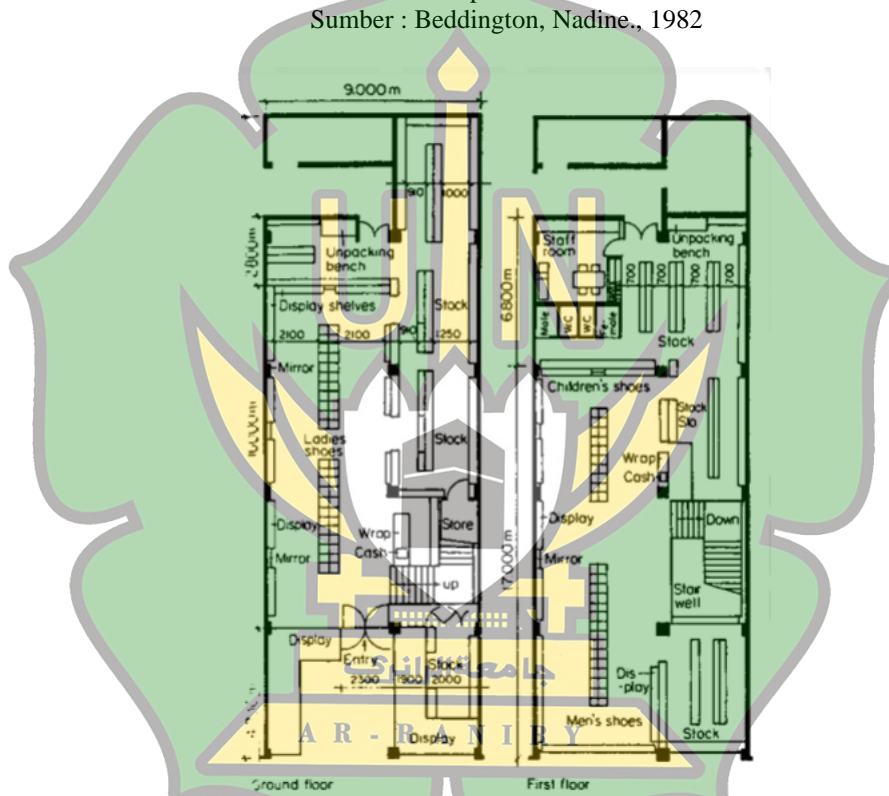
Berikut adalah contoh berbagai macam tipe letak pertokoan kecil:



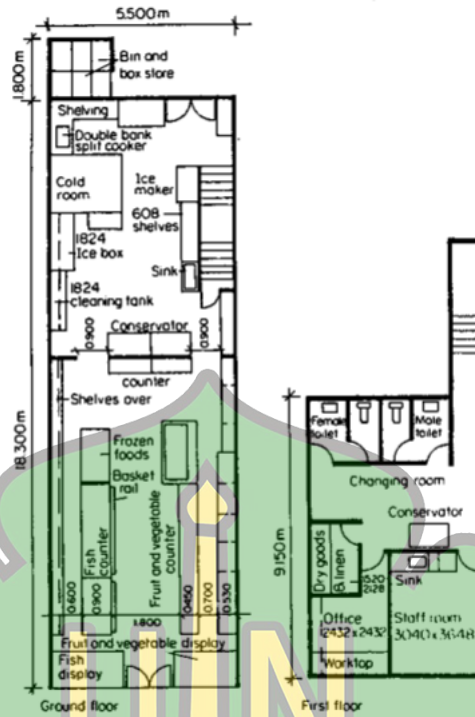
Gambar 4.10 Tata Letak Tipikal Meat and Service Provisions Preparation Room
Sumber : Beddington, Nadine., 1982



Gambar 4.11 Tata Letak Tipikal Untuk Toko Pakaian Wanita
Sumber : Beddington, Nadine., 1982



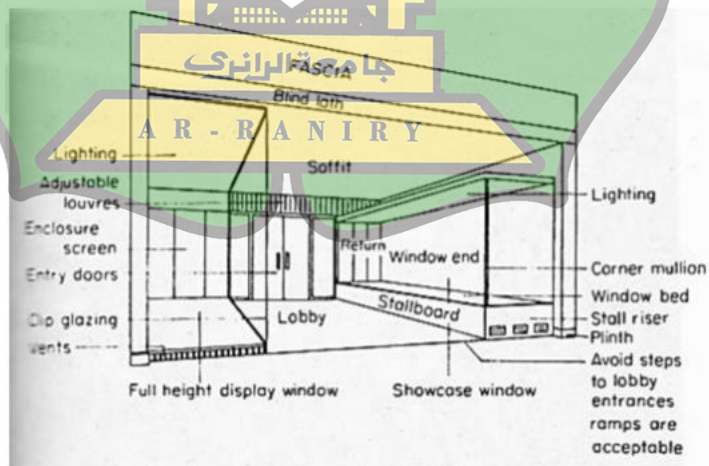
Gambar 4.12 Tata Letak Tipikal Toko Sepatu
Sumber : Beddington, Nadine., 1982



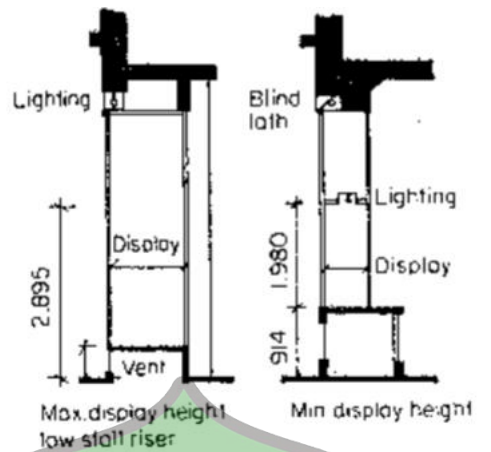
Gambar 4.13 Tata Letak Tipikal Toko Ikan, Buah dan Sayuran
 Sumber : Beddington, Nadine., 1982

I. Tipe Bagian Depan Mall

Terdapat berbagai macam tipe yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.14 Komponen Bagian Depan Toko
 Sumber : Beddington, Nadine., 1982



Gambar 4.15 Potongan Display Windows
Sumber : Beddington, Nadine., 1982

J. Pelaku Kegiatan Pusat Perbelanjaan Modern

Menurut (Mills, 1976) pelaku kegiatan suatu pusat perbelanjaan adalah sebagai berikut :¹³

1. Pengunjung

Kegiatan pengunjung pada *mall* terbagi 2 (dua), yaitu:

- a. Berbelanja kebutuhan sehari-hari seperti makanan dan kebutuhan rumah lainnya;
- b. Melihat barang-barang berdasarkan kualitas, variasi atau harga sebelum berencana untuk membelinya.

2. Penyewa

Penyewa adalah penjual barang dengan menyewakan *retail* yang disewakan oleh pemilik *mall* yang bertujuan untuk menjual ke pembeli;

3. Pengelola

Pengelola adalah orang-orang yang bertanggung jawab penuh terhadap seluruh pengguna *mall* seperti menyewakan *retail* ke penyewa dan bertanggung jawab terhadap pemeliharaan bangunan.

¹³ Mills, E. D, 1976, Building for Administration, Entertainment, and Recreation. University of Virginia : Newnes-Butterworths (Dalam Skripsi : Kamaruddin, 2005. Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Banjarmasin. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta)

Pengelola *mall* terdiri dari :

a. *Manager* (pimpinan)

Bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan;

b. *Administraton* (administrasi)

Adalah kelompok yang bertanggung jawab atas administrasi kantor pengelola;

c. *Marketing team* (tim marketing)

Adalah kelompok yang bertanggung jawab atas suksesnya sebuah *mall* dalam menjual atau mempromosikan barang-barang atau *retail* yang akan di produksi .

d. *Cleaning service*

Adalah kelompok yang bertanggung jawab atas kebersihan bangunan;

e. *Maintenance building service* (perawatan gedung)

Adalah kelompok dengan tanggung jawab terhadap pemeliharaan gedung;

f. *Security* (keamanan)

Adalah kelompok dengan tanggung jawab terhadap keamanan mall.

4. Pemilik

Adalah pihak yang memiliki *mall* tersebut.

2.1.8 Aspek Struktural

Menteri Pekerjaan Umum Nomor 29/PRT/M/2006 Tentang Persyaratan Teknis Bangunan dan Gedung memberikan persyaratan, yaitu :¹⁴

1. Menggunakan jarak sekurang-kurangnya 10m dari struktur ke dalam *site*;

¹⁴ Menteri Pekerjaan Umum Nomor 29/PRT/M/2006 Tentang Persyaratan Teknis Bangunan dan Gedung, Jakarta



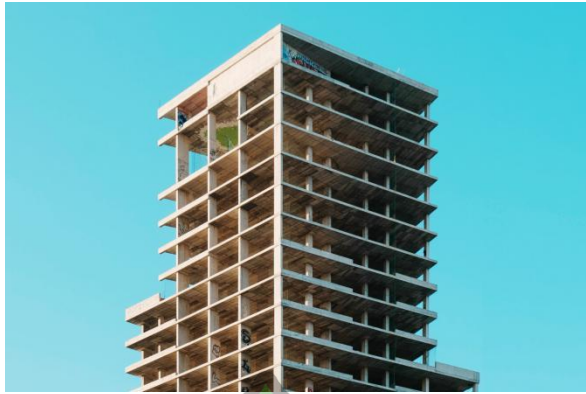
Gambar 5.1 Jarak Struktur Dari Tapak
Sumber : Google Images

2. Menggunakan dilatasi ketika bangunan terlalu besar atau menggunakan bentuk T, L dan U dengan jarak 25m untuk mencegah kerusakan akibat gempa;



Gambar 5.2 Dilatasi Bangunan
Sumber : Google Images

3. Menggunakan struktur yang dapat bertahan dari gempa dengan struktur yang kokoh dan sesuai dengan standar bangunan bertingkat tinggi.

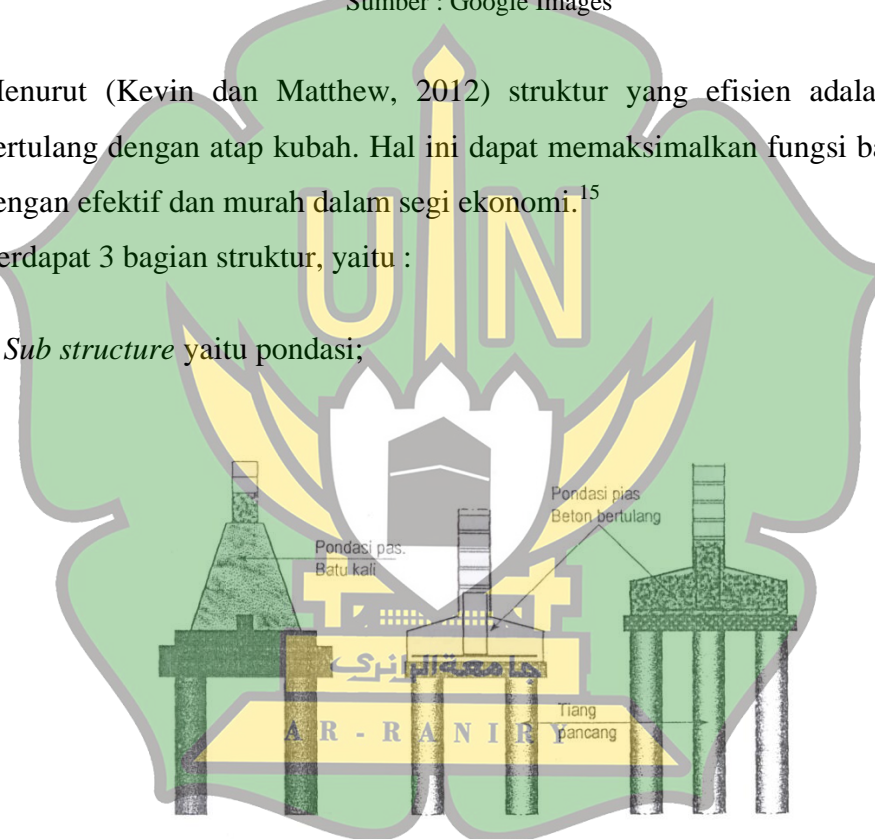


Gambar 5.3 Struktur Tahan Gempa
Sumber : Google Images

Menurut (Kevin dan Matthew, 2012) struktur yang efisien adalah beton bertulang dengan atap kubah. Hal ini dapat memaksimalkan fungsi bangunan dengan efektif dan murah dalam segi ekonomi.¹⁵

Terdapat 3 bagian struktur, yaitu :

1. *Sub structure* yaitu pondasi;



Gambar 5.4 Sub Structure
Sumber : Google Images

2. *Supper structure* berupa kolom;

¹⁵ Kevinn Ducharme, and Matthew, Paladino, 2012. Commercial Building Structural Design and Analysis, Worcester Polytechnic Institute, England



Gambar 5.5 Supper Structure
Sumber : Google Images

3. *Upper structure* berupa struktur penutup atap

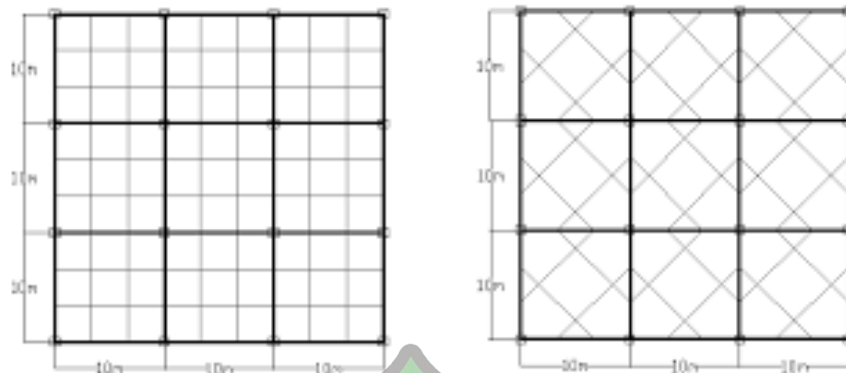


Gambar 5.6 Upper Structure
Sumber : Google Images

Menurut (De Chiara dan Callender, 1987) terdapat beberapa kriteria struktur yang ada pada *mall*, yaitu :¹⁶

1. Jarak *grid* kolom efisien adalah 6m, 7,5m dan 9m;

¹⁶ De Chiara, Joseph, and Callender, John Hancock, 1987. Time Saver Standards for Building Types Second Edition, McGraw-Hill Book Company, New York



Gambar 5.7 Grid Kolom
Sumber : Google Images

2. Tinggi plafond adalah 3-4 m untuk pandangan yang baik;



Gambar 5.8 Plafond Mall
Sumber : Google Images

3. Terdapat void yang besar.



Gambar 5.9 Void
Sumber : Google Images

2.1.9 Aspek Utilitas

Kriteria perancangan mall berdasarkan utilitasnya adalah sebagai berikut :

A. Sistem Pencahayaan

Sistem Pencahayaan terbagi menjadi 2 (dua) yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami harus bisa dimanfaatkan dengan baik agar dapat menerangi keseluruhan bangunan.

Menurut (Tangoro, 2000) terdapat beberapa kriteria, yaitu :¹⁷

1. Pencahayaan alami harus diterapkan di area-area luar *retail* agar dapat mengurangi pemakaian listrik;
2. Pencahayaan alami terbesar harus berada pada *void* dengan menggunakan sistem *skylight* yang dapat berkesan luas dan terbuka.

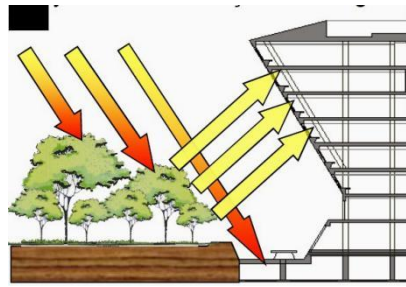


Gambar 6.1 Skylight

Sumber : Google Images

3. Mendesain bangunan yang memanjang searah jalur matahari agar lebih efektif terhadap penggunaan cahaya matahari;

¹⁷ Tangoro, Dwi, 2000. Utilitas Bangunan, Universitas Indonesia, Jakarta



Gambar 6.2 Arah Cahaya Matahari Terhadap Bangunan
Sumber : Google Images

4. Mengorientasikan bentuk bangunan terhadap pencahayaan alami.

Untuk pencahayaan buatan menggunakan sistem lampu. Masing-masing kegiatan memiliki kebutuhan cahaya yang berbeda, yaitu :

Jenis Pencahayaan	Tingkat Penerangan	Ruang
Pencahayaan umum untuk ruangan selain <i>retail</i>	20	Penerangan yang minim pada area sirkulasi, pertokoan terbuka, taman
	50	Pedestrian
	70	Ruang Service
	100	Ruang Utilitas
	150	Area sirkulasi Retail
Pencahayaan umum untuk interior	200	Layanan penerangan yang minimum
	300	Gudang
	450	Ruang Staff <i>Retail</i>
	AR -1500	<i>Retail, Anchor tenant, Kantor</i>

Tabel 1.1 Kebutuhan Pencahayaan Untuk Berbagai Kegiatan
Sumber : UNEP (2015) dalam Parsika : 2016:26

Oleh karena itu pencahayaan di ruang selain *retail* membutuhkan intensitas sedang, akan tetapi pada *retail* dan *anchortenant* membutuhkan cahaya yang terang.

B. Sistem Penghawaan

Menurut (Tangoro,2000) terdapat beberapa golongan pada sistem penghawaan, yaitu:

1. Sistem penghawaan alami

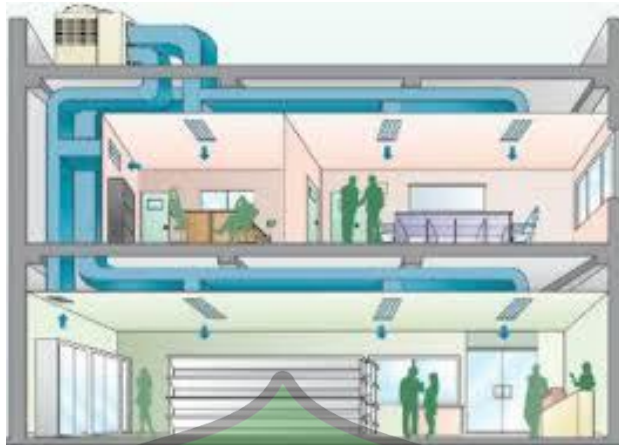
Sistem penghawaan alami dengan menggunakan sirkulasi angin dan iklim sekitar yang dapat mengarahkan ke dalam bangunan;



Gambar 6.3 Sistem Penghawaan Alami
Sumber : Google Images

2. Sistem penghawaan buatan

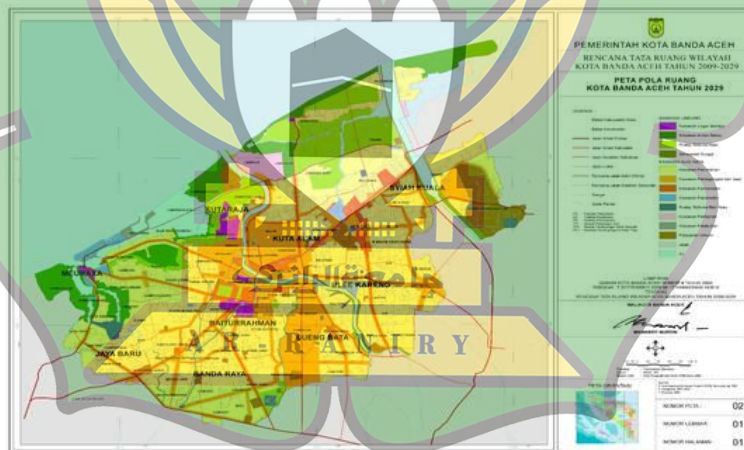
Dengan menggunakan *AC Central* yang pada umumnya bersuhu 18-20°C.



Gambar 6.4 Sistem Penghawaan Buatan
Sumber : Google Images

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Pemilihan Lokasi



Gambar 7.1 RTRW Kota Banda Aceh
Sumber : RTRW Kota Banda Aceh

Lokasi yang akan dipilih pada perancangan mall Banda Aceh ditinjau oleh beberapa hal, yaitu:

A. Struktur Kota

Memiliki aturan terhadap Rencana Tata Ruang Kota (RTRW)

B. Syarat Lingkungan

Syarat lingkungan mengikuti kriteria sebagai berikut :

1. Potensi tapak

- a. Lokasi harus sesuai dengan besaran yang dibutuhkan;
- b. Memiliki kondisi tanah yang memadai dalam membangun sebuah bangunan bertingkat;
- c. Berdekatan dengan lokasi pendukung seperti rumah sakit, universitas, masjid, perkantoran dan perumahan.

2. Tata guna lahan

- a. Lokasi tapak bukanlah lokasi penting seperti sawah dan pabrik;
- b. Tidak mencemari lingkungan sekitar;
- c. Lokasi terletak pada RT/RW perdagangan atau pariwisata.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas menuntut objek yang akan dirancang harus memenuhi beberapa aspek, antara lain :

- a. Mudah dicapai dari setiap lokasi;
- b. Lokasi berada pada area atau daerah lalu lintas yang baik ;
- c. Berdekatan dengan fasilitas umum atau komersial.

Pembangunan mall kota Banda Aceh bertujuan untuk membangun mall tersebut di daerah pusat kota yang mana dapat memenuhi akses untuk dapat dijangkau dari lokasi manapun.

Berdasarkan pertimbangan pembangunan mall kota Banda Aceh menuntut lahan pembangunan untuk dibangun di daerah pusat perkotaan dan juga dapat diakses dari lokasi perumahan masyarakat kota Banda Aceh dan juga dekat dengan fasilitas umum seperti rumah sakit, masjid dan sebagainya. Beberapa elemen tersebut memiliki peran yang dapat mengsucceskan pembangunan mall tersebut, maka terpilih 3 lokasi yang dipilih dengan metode *scoring* yang mana *site* dengan poin tertinggi dapat menjadi pilihan terhadap pembangunan tersebut. *Alternatif site* yang akan dipilih adalah sebagai berikut :

- 1. Banda baru, Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh, Aceh;

- 2. Lambhuk, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh, Aceh;
- 3. Ie Masen Kayee Adang, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh, Aceh.

2.2.2 Pemilihan Lokasi

- 1. Banda baru, Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh, Aceh



Gambar 8.1 Alternatif Site I
Sumber : Google Earth

Luas Site	: ± 16.900 m ² (1,69 ha)
KDB	: 60%
KLB	: 1,2
GSB	: 10 m
Ketinggian Bangunan	: Maksimal 6 lantai
Guna Lahan	: Area perdagangan dan pariwisata

- 2. Lambhuk, Kecamatan Ulee Kareng, Banda Aceh, Aceh



Gambar 8.2 Alternatif Site II
Sumber : Google Earth

Luas Site : ± 11.787 m² (1,17 ha)
 KDB : 60%
 KLB : 1,2
 GSB : 10 m
 Ketinggian Bangunan : Maksimal 5 lantai
 Guna Lahan : Area perdagangan

3.1e Masen Kayee Adang, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh, Aceh.



Gambar 8.3 Alternatif Site III
Sumber : Google Earth

Luas Site : ± 11.342 m² (1,13 ha)
 KDB : 60%
 KLB : 1,2
 GSB : 6 m
 Ketinggian Bangunan : Maksimal 5 lantai

Guna Lahan : Area perdagangan

Kriteria penilaian untuk pemilihan lokasi adalah sebagai berikut :

NO	Kriteria Lahan	Nilai Lokasi Site		
		Alt I	Alt II	Alt III
1	Peraturan RT/RW <ul style="list-style-type: none"> ◆ Guna lahan ◆ Peraturan pemerintah ◆ Kepadatan lokasi ◆ Ukuran lokasi 	3 2 2 3	2 2 1 1	2 2 1 1
2	Aksesibilitas <ul style="list-style-type: none"> ◆ Transportasi umum ◆ Pencapaian ke Bandara atau Terminal ◆ Pencapaian dari pusat kota 	3 2 3	2 2 3	2 2 3
3	Kondisi Lingkungan Sekitar <ul style="list-style-type: none"> ◆ Kondisi Iklim ◆ Tingkat kebisingan ◆ Vegetasi eksisting ◆ Rawan bencana 	2 2 2 2	1 1 2 2	1 2 2 2
4	Fasilitas Penunjang <ul style="list-style-type: none"> ◆ Fasilitas kesehatan ◆ Fasilitas ibadah ◆ Fasilitas perdagangan ◆ Fasilitas pendidikan 	3 3 2 2	3 2 2 2	2 2 2 3
5	Prasarana <ul style="list-style-type: none"> ◆ Jaringan arus listrik ◆ Jaringan air bersih ◆ Drainase kota 	3 2 2	3 2 2	3 2 2
Jumlah		43	35	36

Tabel 2.1 Kriteria Pemilihan Lokasi
Sumber : Analisa Pribadi

Keterangan : 3 (Baik), 2 (Cukup), 1 (Kurang)

Maka dari data diatas lokasi yang memiliki nilai terbanyak adalah *alternatif site I*, yaitu Banda baru, Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh, Aceh.



Gambar 8.4 Peta Kota Banda Aceh
Sumber : RTRW Kota Banda Aceh

Gambar 8.5 Alternatif Site I
Sumber : Google Earth

Batasan Site pada lokasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Utara : Komplek Pekan Kebudayaan Aceh (PKA);
2. Bagian Timur : Lahan Perkantoran Pemerintah;
3. Bagian Barat : Perumahan;
4. Bagian Selatan : Masjid Agung Al-Makmur dan Tugu Ratu Safiatuddin

A. Peraturan RT/RW

Berdasarkan Qanun RTRW Banda Aceh, peraturan yang ada pada kawasan ini, yaitu:

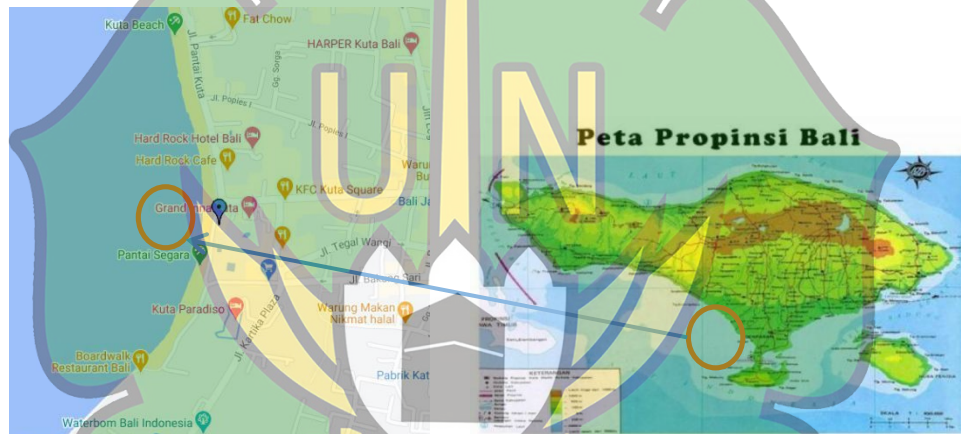
Guna Lahan	: Area perdagangan dan pariwisata
KDB	: 60%
KLB	: 3,5
GSB	: 8 m
Ketinggian bangunan	: Maksimal 6 Lantai
Luas lantai dasar maksimum	: kdb x luas <i>site</i>
	: 60% x 16,900 m ²
	: 10,190 m ²

Luas bangunan maksimum : klb x luas *site*
 : 1,2 x 16,280 m²
 : 19,280 m²

2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis

2.3.1 *Beachwalk* Kuta Bali

Bertipe mall terbuka atau *Open Mall*. Mall ini telah dibuka sejak tahun 2012 dan telah dikunjungi oleh banyak masyarakat. Mall ini berlokasi di Jalan Pantai Kuta.



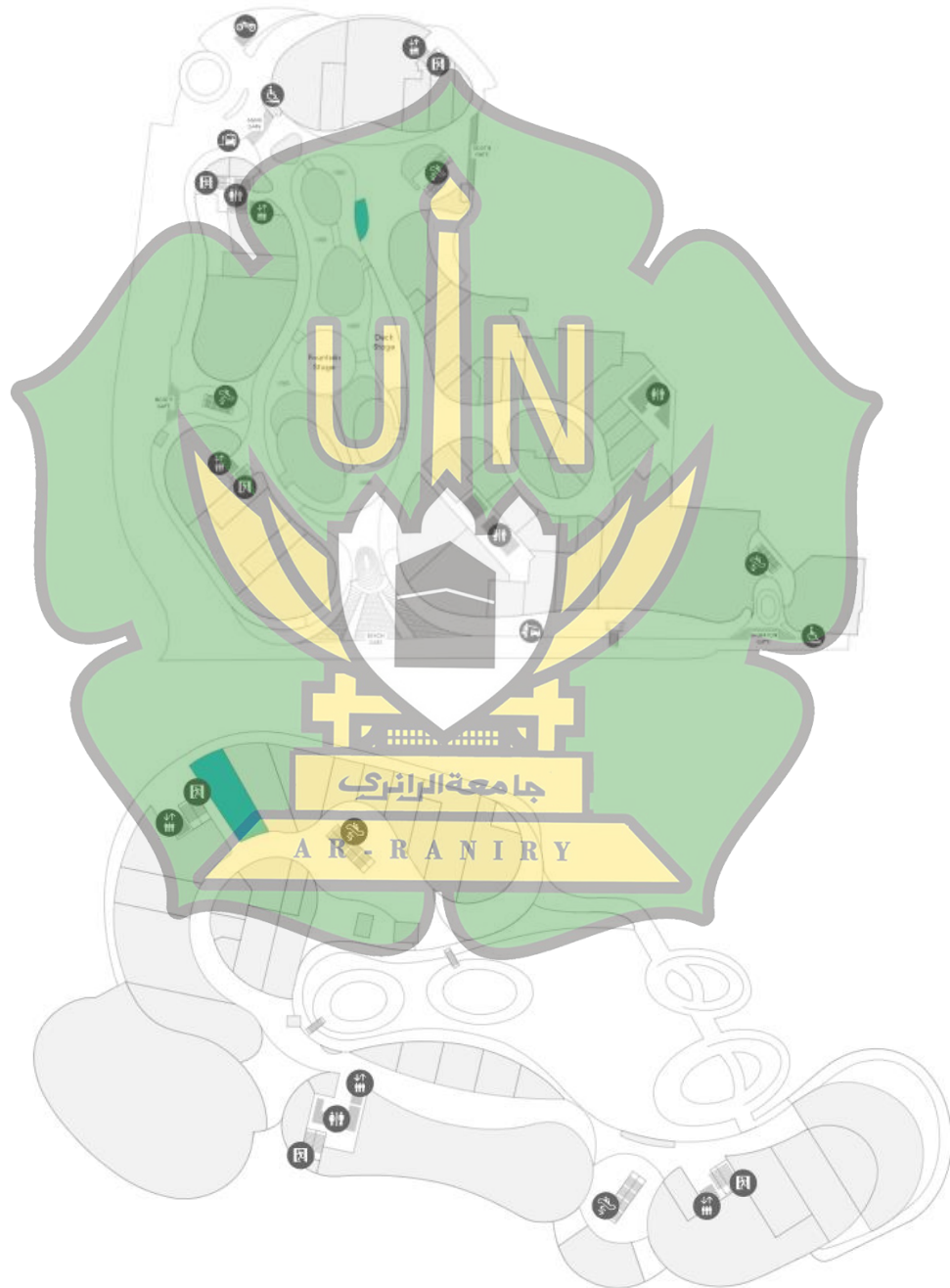
Gambar 9.1 Peta Lokasi Beachwalk Kuta Bali
 Sumber : Google

Mall ini memiliki luasan 3,7 hektar atau 37.000 m². *Beachwalk* adalah gabungan antara mall dan *Resort*.



Gambar 9.2 Tapak Beachwalk Kuta Bali
 Sumber : Google Earth

Pada bagian selatan terdapat sebuah *Seraton Resort*. Desain bentuk *mall* ini menggunakan sistem *semi open mall* dengan menggabungkan *landscape* dan bangunan sekitarnya pada satu kompleks yang bersifat *linier*.



Gambar 9.3 Layout Plan Beachwalk Kuta Bali
Sumber : <https://beachwalkbali.com/directory>

Mall ini mulai dibuka pada pukul 09.00 WITA hingga 22.00 WITA. Mall mengarahkan bangunannya ke arah matahari tenggelam dan pantai sehingga banyak masyarakat mengunjungi mall ini ketika sore hari. Dengan konsep *semi open mall* dan berdekatan dengan pantai, mall ini memakai unsur air sebagai elemen penyejuk.



Gambar 9.4 Sirkulasi Beachwalk Kuta Bali

Sumber : <https://beachwalkbali.com/directory>

Desain *Beachwalk* memiliki konsep penekanan terhadap *landscape* yang menjadikan mall ini berbeda pada mall biasanya. Terdapat kolam air besar yang ada pada dalam bangunan memberikan kesan integritas antara ruang luar dan ruang dalam.

Retail pada *Beachwalk* bernuansa modern dan mewah. Penyewa *retail shopping mall* merupakan *brand* terkenal yaitu, Zara, dan H&M.



Gambar 9.5 Retail Beachwalk Kuta Bali

Sumber : <https://beachwalkbali.com/directory>

Mall ini menggunakan konsep sirkulasi yang besar dan terarah dengan bagus sehingga pengunjung merasa tidak bosan dan dapat melihat seluruh *retail* yang ada. Berikut merupakan fasilitas yang ada :

1. Fasilitas utama

Fasilitas utama yaitu *retail* dengan luas 20 m²-300 m². *Anchortenant* dengan luas 300 m².

2. Fasilitas penunjang



Gambar 9.6 Fasilitas Penunjang Berupa Taman dan Foodcourt pada Beachwalk Kuta Bali

Sumber : <https://beachwalkbali.com/directory>

Penunjang fasilitas adalah area taman yang terdapat pada lantai 2. Juga tersedia beberapa *retail* makanan yang ada pada lantai 3.

3. Fasilitas pelengkap



Gambar 9.7 Fasilitas Pelengkap Pada Beachwalk Kuta Bali

Sumber : <https://beachwalkbali.com/directory>

Mall ini juga menyediakan fasilitas hiburan seperti bioskop, game area dan tempat penitipan anak. Pada lantai 1 juga terdapat area yang bisa digunakan sebagai area pameran.

4. Fasilitas Servis



Gambar 9.8 Fasilitas Servis Pada Beachwalk Kuta Bali
 Sumber : <https://beachwalkbali.com/directory>

Terdapat fasilitas kamar mandi yang luas dan representatif pada setiap lantai. Pada lantai 1 juga terdapat pusat informasi.¹⁸

2.3.2 Mall Bali Galeria

Mall Bali Galeria adalah mall dengan tipe tertutup/*closed mall*, yang terletak di Jl. By Pass I Gusti Ngurah Rai, Simpang Dewa Ruci Kuta, Bali. Mall Bali Galeria memiliki luasan bangunan 9.830 m².



Gambar 10.1 Lokasi Mall Bali Galeria
 Sumber : Google

Sirkulasi yang digunakan adalah bentuk *linier* yang mana dapat memudahkan pengunjung untuk mengakses ke setiap *retail* yang ada.

¹⁸ <https://beachwalkbali.com/directory>



Gambar 10.2 Layout *Mall Bali Galeria*
 Sumber : <https://malbaligaleria.co.id/>

Berdasarkan layout tersebut, dapat dilihat bahwa bentuk *Mall Bali Galeria* adalah persegi panjang yang terdapat 3 ruang *hall* dan salah satunya digunakan sebagai area makan *foodcourt*. Penataan *retail* pada *Mall Bali Galeria* bersifat *linier* dimana 9 *anchortenant* besar di dalamnya.

Fasilitas-fasilitas yang ada pada *Mall Bali Galeria* adalah sebagai berikut :

1. Fasilitas utama



Gambar 10.3 Fasilitas Utama Pada *Mall Bali Galeria*
 Sumber : <https://malbaligaleria.co.id/>

Mall Bali Galeria bekerja sama dengan Matahari *Department Store* dan *Hypermart* sebagai *anchor tenant*. Selain itu juga terdapat berbagai jenis *retail* berkualitas lainnya.

2. Fasilitas penunjang



Gambar 10.4 Fasilitas Penunjang Pada Mall Bali Galeria
Sumber : <https://malbaligaleria.co.id/>

Salah satu *hall* pada mall ini digunakan untuk area restoran yang berada pada sisi barat bangunan...

3. Fasilitas pelengkap



Gambar 10.5 Fasilitas Pelengkap Pada Mall Bali Galeria
Sumber : <https://malbaligaleria.co.id/>

Mall ini menyediakan fasilitas hiburan seperti bioskop dan *gamezone* dan pada area tengah bangunan memiliki *hall* yang besar untuk diadakan acara tertentu atupun pameran.

4. Fasilitas servis



Gambar 10.6 Fasilitas Servis Pada *Mall Bali Galeria*
Sumber : <https://malbaligaleria.co.id/>

Pada mall ini juga disediakan ruangan servis seperti *lavatory* dan *ATM Center*.¹⁹

2.3.3 Mall Taman Anggrek Jakarta

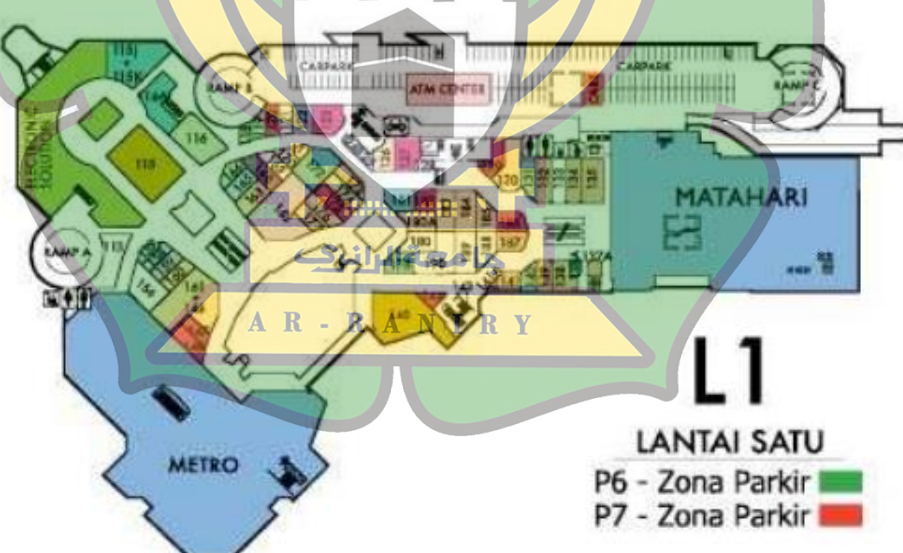
Mall Taman Anggrek adalah sebuah mall yang terletak di Tanjung Duren Selatan, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, Indonesia tepatnya pada Jl. Letjen. S. Parman Kav. 21 dengan jenis *closed mall*. Dibuka sejak 1996, Mall Taman Anggrek adalah mall tersebar di Asia Tenggara. Mall ini memiliki banyak fasilitas hiburan seperti *IceSkating* dan lainnya.

¹⁹ <https://malbaligaleria.co.id/>



Gambar 11.1 Lokasi Mall Taman Anggrek
Sumber : Google Maps

Dengan pola yang berbentuk L, mall ini mampu memanfaatkan setiap ruangan dengan baik dan memiliki pola sirkulasi yang baik sehingga pengunjung dapat berkunjung ke seluruh *retail* yang ada.





Gambar 11.2 Layout Mall Taman Angrek
 Sumber : <https://www.taman-angrek-mall.com/>

Mall memiliki lahan dengan luas 54.039 m² dan digabungkan dengan residensial. Mall ini memiliki 6 lantai dan dua *basement*. Lantai-lantai di atasnya dipergunakan untuk *retail*, *foodcourt* dan lainnya. Berikut merupakan fasilitas yang ada pada Mall Taman Angrek.

1. Fasilitas utama



Gambar 11.3 Anchor Tenant Pada Mall Taman Angrek Jakarta
 Sumber : <https://www.taman-angrek-mall.com/>

Anchor tenant pada Mall Taman Angrek adalah Matahari *Department Store* hingga 6 lantai. *Retail* lainnya memiliki luasan yang sesuai dengan kelasnya.

2. Fasilitas penunjang



Gambar 11.4 Atrium Pada *Mall* Taman Anggrek Jakarta
 Sumber : <https://www.taman-anggrek-mall.com/>

Fasilitas penunjang pada *mall* ini adalah *hall* yang besar sehingga memberikan kesan luas dan terbuka. *Hall* tersebut juga digunakan untuk diselenggarakannya acara dan pameran.

3. Fasilitas pelengkap



Gambar 11.5 Fasilitas Pelengkap Pada *Mall* Taman Anggrek
 Sumber : <https://www.taman-anggrek-mall.com/>

Mall ini memiliki banyak fasilitas pelengkap seperti tempat hiburan yaitu *Iceskating*, bioskop, *gamezone* dan banyak lainnya.

4. Fasilitas servis

Pada umumnya fasilitas servis pada setiap *mall* sama saja seperti ruang *lavatory*, ruang khusus wanita dan ruang servis lainnya .²⁰

²⁰ <https://www.taman-anggrek-mall.com/>

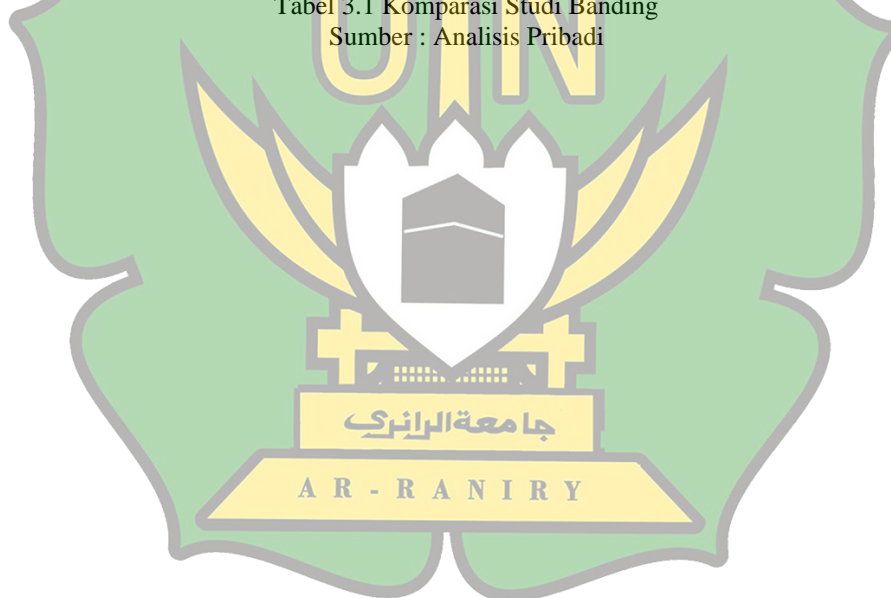
2.3.4 Komparasi Studi Banding

Berdasarkan data studi banding maka akan dilakukan analisis dengan membandingkan masing-masing objek, yaitu sebagai berikut:

Aspek/Objek	<i>Beachwalk</i> Kuta Bali	<i>Mall</i> Bali Galeria	<i>Mall</i> Taman Angrek
Sumber	https://beachwalkbali.com/directory	https://malbaligaleria.co.id/	https://www.taman-angrek-mall.com/
Lokasi	Jalan Pantai Kuta , Bali	Jalan Kartika Plaza Kuta, Bali	Tanjung Duren Selatan, Jakarta Barat
Daya tarik	Pantai Kuta, visual mall yang unik	Jalan By Pass Ngurah Rai, Simpang Dewa Ruci, Cine XXI	Fasilitas pelengkap (Ice Skating, bioskop, karoeke)
Luas lahan	3,7 Ha	1,5 Ha	5,4 Ha
Desain bangunan	Berbentuk elips dan dinamis	Berbentuk persegi panjang	Bentuk massa L dan dinamis
Sirkulasi	Sirkulasidinamis	Sirkulasi <i>linier</i>	Sirkulasi dinamis
Konsep	Kontemporer	Neo Vernakular	Modern
Struktur bangunan	3 lantai + 2 basement, struktur rangka, grid kolom tidak beraturan	2 lantai + 1 basement, struktur rangka, grid persegi	6 lantai + 2 basement, struktur rangka, grid dengan bentuk L
Utilitas	Pencahayaan alami-buatan, Ac Central, genset, pompa air, STP	Pencahayaan alami-buatan, Ac Central, genset, pompa air, STP	Pencahayaan alami-buatan, Ac Central, genset, pompa air
Plaza mall	Ruang hijau di dalam dan luar bangunan	Ruang hijau di dalam dan luar bangunan	Atrium besar
Fasilitas perbelanjaan	Kebutuhan sehari-hari,pakaian,	Kebutuhan sehari-hari,pakaian,	Kebutuhan sehari-hari,pakaian,

	elektronik, restoran cafe dan kebutuhan rumah tangga	elektronik, restoran cafe dan kebutuhan rumah tangga	elektronik, restoran cafe dan kebutuhan rumah tangga
Fasilitas penunjang	Bioskop, restoran, kidzone, penitipan anak,	Bioskop, plaza, stage	Ice Scating, bioskop, tempat bermain anak
Parkir	Basement, tepi jalan	Basement	Basement
Jam operasional	10.00-23.00 WITA	10.00-23.00 WITA	10.00-23.00WIB
Jumlah retail	215	250	528
Jumlah pengelola dan pegawai	5 divisi dan 80 pegawai	90 pegawai	-

Tabel 3.1 Komparasi Studi Banding
Sumber : Analisis Pribadi



BAB III

PERANCANGAN

Tema yang digunakan pada perancangan Mall Kota Banda Aceh ialah Arsitektur Kontemporer, yang mana tema ini sedang naik pesat pada perkembangan arsitektur masa sekarang dengan banyaknya gedung-gedung yang memiliki konsep yang sama di dalam maupun luar negeri.

Dalam pembangunan sebuah pusat perbelanjaan, sebuah konsep bangunan arsitektur sangat mempengaruhi ketertarikan masyarakat dalam melihat sebuah bangunan pusat perbelanjaan oleh karena itu penulis mengambil tema rancangan yaitu Arsitektur Kontemporer yang mana dari segi estetika bisa menarik masyarakat untuk masuk ke dalam bangunan tersebut.

3.1 Pengertian

3.1.1 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Arsitektur Kontemporer adalah konsep arsitektur yang baru sehingga banyak ahli mengemukakan pendapat tentang apa itu arsitektur kontemporer.

3.1.2 Pengertian Arsitektur Kontemporer Menurut Para Ahli

Pengertian Arsitektur Kontemporer menurut para ahli adalah sebagai berikut :

A. Y Sumalyo

Menurut (Y.Sumalyo, 1996) kontemporer adalah beberapa aliran arsitektur yang dapat digabungkan dengan arsitektur lainnya.²¹

B. L.Hiberseimer

Menurut (L.Hiberseimer, 1964) arsitektur kontemporer adalah gaya arsitektur yang membebaskan arsitek berkarya dengan mencerminkan karya yang modern

²¹ Sumalyo, Yulianto, 1996, Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX. Gajah Mada University Press, Yogyakarta

dan tingkat tinggi sehingga menciptakan gaya arsitektur yang baru dan dapat digabungkan dengan gaya arsitektur lainnya.²²

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut arsitektur kontemporer adalah gaya arsitektur yang sedang banyak digunakan pada konsep saat ini dan menampilkan suatu konsep yang berbeda dan juga gaya dengan kualitas tingkat atas dalam penggunaan struktur dan teknologi.

3.2 Karakteristik Arsitektur Kontemporer

Kritikus arsitektur (Charles Jencks, 1981) memberikan daftar ciri-ciri arsitektur kontemporer sebagai berikut :²³

1. *Ideologi* adalah konsep yang terarah agar tujuan dan maksud dari konsep ini dapat lebih sistematis dan terencana.

a) *Double Coding Style*

Merupakan gabungan dari dua konsep arsitektur, yaitu : Arsitektur kontemporer dengan arsitektur lainnya;

b) *Popular And Pluralist*

Ide yang luas dan tidak terikat pada teori tertentu melainkan lebih fleksibel dan beragam;

c) *Semiotic form*

Pemilihan konsep bentuk yang mudah dimengerti karena bermakna suatu konsep;

d) *Tradition And Choice*

Pengaruh tradisi terhadap rancangan;

e) *Artist Or Client*

Berseni sehingga menjadi mudah dimengerti secara umum;

f) *Elitist And Participative*

Beragam atau tidak bersikap sendiri dan dapat bergabung dengan konsep lainnya;

g) *Piecemeal*

²² Hilberseimer, L, 1964, Contemporary Architecture: Its Roots And Trends. P. Theobald, Chicago

²³ Charles Jencks, 1981, Theories And Manifestoes Of Contemporary Architecture. Karl Kropf, 1981

Dapat mengambil unsur sejarah seperti arsitektur vernakular yang dapat diterapkan;

h) *Architect, Asrepresentative And Activist*

Arsitek berperan aktif dalam perancangan dan dapat menyalurkan keinginan *client*.

2. *Style* (ragam) adalah gaya dalam arsitektur kontemporer yang dapat menjelaskan makna bentuk dan konsep yang ada didalamnya.

a) *Hybrid Expression*

Adalah penampilan bangunan yang merupakan hasil gabungan unsur-unsur kontemporer dengan unsur arsitektur lainnya;

b) *Complexity*

Merupakan pengembangan ide-ide sehingga dapat mengasilkan konsep yang kompleks dan sistematis;

c) *Variable Space with surprise*

Merupakan perubahan bentuk ruang dan dapat menciptakan kejutan bagi bentuk pemilihan warna dan *desain* interior ataupun eksterior;

d) *Conventional and Abstract Form*

Merupakan bentuk konvensional atau rumit dan dinamis sehingga menciptakan bentuk abstrak yang rumit akan tetapi bisa dimengerti;

e) *Eclectic*

Merupakan penampilan bangunan yang saling berhubungan secara konsisten;

f) *Variable Mixed Aesthetic Depending On Context Expression on content and semaic appropriateness toward function*

Menggabungkan unsur estetis yang tidak mengacaukan fungsi;

g) *Pro Or Organic Applied Ornament*

Berpenampilan dinamis pada bentuk dan ornamennya;

h) *Pro Or Representation*

Menampilkan bentuk yang berbeda pada umumnya sehingga bermakna dinamis dan dapat memperjelas arti dan fungsi bangunan;

i) *Pro-metaphor*

Bentuk yang diterapkan sehingga masyarakat menangkap makna dari bangunan tersebut;

j) *Pro-Historical reference*

Menegaskan ciri-ciri bangunan dengan menggunakan nilai sejarah;

k) *Pro-Humor*

Menerapkan desain yang memiliki nilai humoris sehingga pengunjung bisa menikmatinya;

l) *Pro-symbolic*

Menerapkan simbol yang dapat mengartikan maksud dan tujuan perancang.

3. Ide desain merupakan ide awal dalam perancangan. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Kontemporer adalah suatu ide perancangan yang mendasari karakteristik Arsitektur Kontemporer.

a) *Contextual Urbanism and Rehabilitation*

Menerapkan fasilitas yang dapat berhubungan dengan lingkungan kota;

b) *Functional Mixing*

Menerapkan gabungan dari fungsi bangunan dengan karya arsitektur;

c) *Mannerist and Baroque*

Merupakan suatu kecenderungan untuk berbeda;

d) *All Phetorical Means*

Merupakan penampilan bangunan yang memiliki arti;

e) *Skew Space and Extensions*

Merupakan penampilan yang dinamis;

f) *Ambiguity*

Merupakan penampilan bangunan berbeda tetapi masih dalam satu fungsi tertentu;

g) *Trends to Asymmetrical Symetry*

Adalah menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan;

h) Bersifat *hi-tech*

Menggunakan sistem bangunan modern dalam material dan struktural bangunannya.

3.3 Material Pada Arsitektur Kontemporer

Penggunaan material-material tertentu sangat berpengaruh pada kesuksesan sebuah tema yang mana pada bangunan ini menggunakan tema Arsitektur Kontemporer. Penggunaan material yang digunakan pada bangunan ini adalah sebagai berikut :

A. Baja

Baja adalah logam besi yang tercampur dari karbon dan unsur lainnya. Kandungan karbon antara 0,21% hingga 2,1% berat. Fungsi karbon adalah sebagai unsur penguat. Unsur lainnya adalah mangan (*manganese*), krom (*chromium*), vanadium, dan nikel. Dengan memvariasikan kandungan tersebut maka dapat menghasilkan kualitas yang diinginkan.

Baja adalah bahan material yang umum digunakan pada bagian struktur. Karena kekuatan yang tinggi dan ketahanan terhadap gaya luar yang besar maka baja sering digunakan untuk bangunan bertingkat tinggi yang dapat tahan terhadap cuaca iklim sekitar. Struktur baja bisa dibagi atas tiga kategori umum, yaitu :

- a. Struktur rangka yaitu batang tarik, grid kolom dan balok yang memiliki beban aksial;
- b. Struktur gantung yang memiliki beban aksial dinamis;
- c. Struktur selaput yaitu tegangan aksialnya dominan.



Gambar 12.1 Konstruksi Baja
Sumber : Google Image

B. Beton

Menurut (SNI 2847, 2013) beton merupakan campuran semen, agregat halus dan kasar dengan air. Semakin lama beton maka semakin kuat. Beton memiliki daya tahan yang kuat sehingga pemilihan struktur beton banyak digunakan pada setiap pembangunan.²⁴

(Wuryati & Candra,2001) menyatakan beton terdiri dari $\pm 15\%$ semen, $\pm 8\%$ air, $\pm 3\%$ udara. Campuran tersebut setelah mengeras mempunyai sifat yang berbeda-beda, tergantung pada cara pembuatannya.²⁵

(Mulyono, 2005) menyatakan klasifikasi beton antara lain adalah sebagai berikut :²⁶

1. Beton normal;
2. Beton bertulang;
3. Beton pracetak;
4. Beton pratekan;
5. Beton ringan.



Gambar 12.2 Konstruksi Beton
Sumber : Dokumentasi Pribadi

C. Kaca

Kaca adalah unsur tembus cahaya dan jernih yang diakibatkan oleh unsur-unsur kimia yang diolah sedemikian rupa. Kaca mengandung zat-zat pasir dan beberapa

²⁴ SNI 2847, 2013, Persyaratan Beton Struktural Untuk Bangunan Gedung. BSN, Jakarta

²⁵ Wuryati Samekto & Candra Rahmadiyanto, 2001, Teknologi Beton. Kanisius, Jakarta

²⁶ Mulyono Tri, 2005, Teknologi Beton. Andi, Yogyakarta

bagian bahan kimia yang lain. Seluruh unsur ini didicairkan dan diolah sehingga keras dan licin. Kaca sangat dibutuhkan oleh manusia sehingga dapat digunakan untuk pencahayaan alami dan lainnya.

Klasifikasi kaca adalah sebagai berikut :

- 1.Kaca bening (2,3,5,6,8,10,12 mm);
- 2.Kaca riben (3, 5, 10 mm);
- 3.Kaca flora (3 mm);
- 4.Kaca cermin (3, 5 mm);
- 5.Kaca brown (3 mm);
- 6.Kaca biru (3 mm);
- 7.Kaca hijau (3 mm);
- 8.Kaca gun stop stol (12 mm).



Gambar 12.3 Kaca
Sumber : Google Images

D. Penerapan Konstruksi yang Berkelanjutan

Kebutuhan manusia akan fasilitas fisik dan sarana untuk mendukung kehidupan sehari-hari tidak ditujukan untuk sesaat akan tetapi ke masa yang akan datang. Oleh karena itu konsep konstruksi yang berkelanjutan (*sustainable construction*) karena dapat menjadi pendukung untuk kebutuhan manusia.

3.4 Studi Banding Tema Sejenis

3.4.1 Suragaku *Shopping Mall*



Gambar 13.1 Suragaku *Shopping Mall*
Sumber : Google Images

Suragaku *Shopping Mall* terletak di Tokyo Japan yang dirancang oleh arsitek bernama Akihisa Hirata pada tahun 2007. Suragaku *Shopping Mall* memiliki gaya arsitektur kontemporer dengan memakai sistem *open mall* yang terdiri hanya dengan 2 lantai saja.

Dari kondisi hukum di Jepang, maka Akihisa Hirata dituntut membangun beberapa volume bangunan yang sempit dan dia memutuskan membuat beberapa massa bangunan yang terlihat seperti pegunungan. Dengan demikian ruang berbentuk lembah diantara pegunungan yang terbentuk berfungsi sebagai sirkulasi pengunjung dan tempat memamerkan barang-barang yang dijual.



Gambar 13.2 Suragaku *Shopping Mall*
Sumber : Google Images

Bangunan ini dirancang memakai material kaca dengan bukaan yang besar pada setiap sisi bangunan yang mana dapat menembus pandangan ke dalam massa bangunan dan setiap bangunan memiliki penghubung berupa tangga yang sehingga pengunjung seperti berjalan di dalam hutan ilusi.



Gambar 13.3 Suragaku *Shopping Mall*
Sumber : Google Images

Akihisa Hirata merancang bangunan ini bertujuan membuat bangunan yang kuat dan memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi dari aspek pencahayaan, pencapaian dan keharmonisan.

3.4.2 Grand Metropolitan Mall



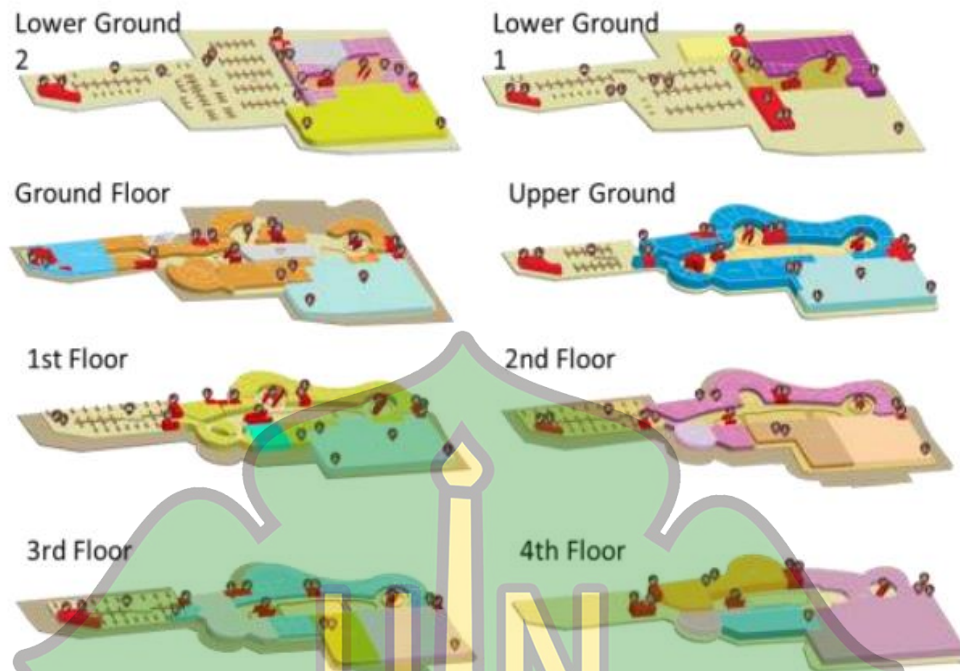
Gambar 14.1 Grand Metropolitan Mall
Sumber : Google Images

Grand Metropolitan Mall adalah mall dan tempat hiburan yang terletak di Kota Bekasi, Indonesia. Mall ini didesain oleh konsultan Amerika Serikat yaitu *Development Design Group* dengan luas area sekitar 52.443 m².



Gambar 14.2 Grand Metropolitan Mall
Sumber : Google Images

Grand Metropolitan memiliki *brand* penjualan untuk kalangan menengah ke atas. *Tenant* utama yaitu Centro Departement Store, Farmers Market, Eat & Eat, Ace Hardware, Best Denki, Golds Gym, Toys Kingdom dan Gramedia Kids. Selain dipenuhi berbagai *tenant* yang mewah, *mall* ini juga memiliki pusat hiburan keluarga seperti Fun World serta Cinema XXI.



Gambar 14.3 Grand Metropolitan Mall
 Sumber : Google Images

Dengan memakai tema arsitektur kontemporer, mall ini memiliki bentuk pola yang melengkung yang berkesan dinamis dengan penggunaan konsep *high-tech* pada fasad bangunan dan penggunaan material kaca dengan bukaan besar yang ada pada bagian lantai atas bangunan ini.

3.4.3 Beachwalk Kuta Bali



Gambar 15.1 Beachwalk Kuta Bali
 Sumber : Google Images

Beachwalk Kuta Bali adalah sebuah mall dengan tema arsitektur kontemporer yang memakai konsep *green building* dan tradisional yang dibangun pada tahun 2012. Mall ini memakai sistem *semi open mall* yang menerapkan konsep berkelanjutan pada lanskapnya.



Gambar 15.2 Beachwalk Kuta Bali
Sumber : Google Images

Dengan tema kontemporer, bentuk massa bangunan *mall* ini memiliki konsep kontur pantai dan sawah pada pemilihan orientasi dan bentuknya yang berkesan dinamis dan memiliki bentuk atap yang tradisional menjadikan *mall* ini banyak dikunjungi sehingga menjadi *mall* yang paling diminati pada kota Bali.



Gambar 15.3 Beachwalk Kuta Bali
Sumber : Google Images

Dengan penerapan konsep arsitektur berkelanjutan dan kearifan lokal serta sistem *semi open mall*, membuat *mall* ini unggul dari segi harmonis dan kenyamanan yang mana pada interior maupun eksterior, banyak dijumpai material kayu dan vegetasi serta bukaan yang lebar sehingga membuat *mall* ini terasa nyaman dan sejuk bagi pengunjung yang datang ke *mall* ini.

3.4.4 Resume Studi Banding

1. Suragaku Shopping Mall

- a. Penggunaan material kaca pada sekeliling bangunan sehingga memberikan kesan transparan terhadap lingkungan sekitar;
- b. Pola Bentuk dinamis yang membuat bangunan berkesan modern
- c. Memiliki konsep kenyamanan terhadap pengguna dari segi pencapaian yang mana bangunan ini hanya memiliki 2 lantai yang terhubung oleh tangga dan dikelilingi oleh vegetasi serta bukaan lebar pada bangunan.

2. Grand Metropolitan

- a. Gubahan massa yang ekspresif dan dinamis dari bentuk melengkung membuat bangunan terkesan megah dan tidak monoton dan terlihat kokoh dengan penggunaan kaca pada sekeliling bangunan yang dapat menimbulkan kesan yang ekspresif;

b. Konsep fasad *high-tech* yang membuat bangunan terlihat lebih modern dan menarik dari segi visual.

3. Beachwalk Kuta Bali

a. Mengambil konsep bangunan lingkungan sekitar seperti kontur pantai dan sawah serta pemilihan material kayu yang mana dapat menimbulkan konsep tradisional kearifan lokal setempat;

b. Memberikan elemen alam di dalam maupun luar bangunan dapat memberikan kesan pengguna bangunan dapat menyatu dengan alam sekitar;

c. Memiliki konsep arsitektur berkelanjutan yang dimasukkan dalam sebuah tema rancangan yaitu arsitektur kontemporer yang mana bangunan memiliki bentuk dinamis dan ekspresif akan tetapi di dalam maupun luar bangunan mengambil konsep arsitektur berkelanjutan.



BAB IV ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi

Lokasi tapak objek perancangan *mall* Banda Aceh berada di Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh.



Gambar 16.1 Peta Provinsi Aceh
Sumber : Google Images

Gambar 16.2 Peta Kota Banda Aceh
Sumber : Google Images



Gambar 16.3 Lokasi Perancangan
Sumber : Google Earth

4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak

Luasan tapak adalah 1.7 hektar yang merupakan lahan kosong dengan kondisi tanah yang keras dan kontur yang cenderung datar yang dikelilingi oleh vegetasi peneduh pada sisi timur site. Batasan-batasan sitenya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Utara : Komplek Pekan Kebudayaan Aceh (PKA);



Gambar 17.1 Eksisting Bagian Utara
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Bagian Timur : Lahan kosong dan gedung perkantoran;



Gambar 17.2 Eksisting Bagian Timur
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Bagian Barat : Perumahan masyarakat;



Gambar 17.3 Eksisting Bagian Barat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Bagian Selatan : Masjid Agung Al-Makmur dan Tugu Ratu Safiatuddin.



Gambar 17.4 Eksisting Bagian Selatan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.1.3 Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW Banda Aceh, peraturan setempat yang ada pada kawasan ini adalah sebagai berikut : **A N I R Y**

Guna Lahan : Area perdagangan dan pariwisata

KDB : 60%

KLK : 3,5

GSB : 8 m

Ketinggian bangunan : Maksimal 6 Lantai

Luas lantai dasar maksimum : $kdb \times \text{luas site}$

$$: 60\% \times 28,950 \text{ m}^2 = 17,190 \text{ m}^2$$

Luas bangunan maksimum : $klb \times \text{luas site}$

$$: 3,5 \times 28,950 \text{ m}^2 = 101.325 \text{ (10 ha)}$$

JL (Jumlah lantai) : klb : kdb

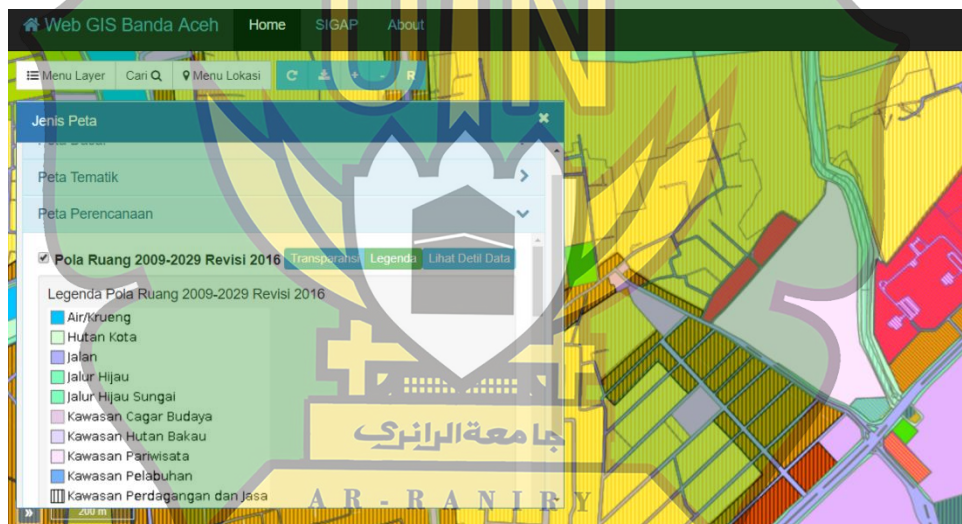
$$: 101.325 : 17.190 \text{ m}^2 = 5.89 \text{ (6 lantai)}$$

4.1.4 Potensi Tapak

Ada beberapa potensi yang ada pada lokasi *site* ini yaitu sebagai berikut :

1. *Land Use* (Tata Guna Lahan)

Tata guna lahan pada lokasi ini adalah Pariwisata, akan tetapi berdekatan dengan kawasan Perdagangan dan Jasa yang mana guna lahan tersebut sangat berpotensi untuk menaikkan tingkat kesuksesan pada pembangunan *mall* tersebut.

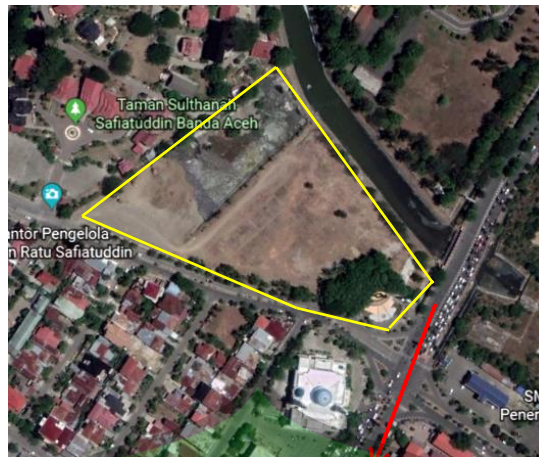


Gambar 18.1 Tata Guna Lahan Kota Banda Aceh

Sumber : <https://bappeda.bandaacehkota.go.id/galeri/rtrw/>

2. Aksesibilitas

Lokasi tapak berada di tengah Kota Banda Aceh yang mana lokasi tersebut berpotensi tinggi untuk dapat dicapai dari berbagai kawasan yang ada pada Kota Banda Aceh. Lokasi ini dapat dicapai dengan kendaraan umum maupun pribadi dari titik manapun dan juga berdekatan dengan perumahan masyarakat yang ada pada kawasan tersebut.



Gambar 18.2 Jl. Teuku Nyak Arief
 Sumber : Google Earth

3.Utilitas

Ada beberapa fasilitas penunjang untuk utilitas pada lokasi tapak ini yang belum difungsikan dengan baik. Beberapa fasilitas ini dapat berdampak positif bagi site, ada pula beberapa fasilitas tersebut adalah sebagai berikut :

a.Pipa PDAM;



Gambar 18.3 Pipa PDAM
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

b.Pintu air drainase;



Gambar 18.4 Pintu Air Drainase
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. Lampu jalan;



Gambar 18.5 Lampu Jalan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Lampu taman;



Gambar 18.6 Lampu Taman
Sumber : Dokumentasi Pribadi

e. Video tron;



Gambar 18.7 Video Tron
Sumber : Dokumentasi Pribadi

f. Drainase kota.



Gambar 18.8 Drainase Kota
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 18.9 Titik Eksisting Utilitas Site
Sumber : Analisa Pribadi

4. Fasilitas Penunjang

Adanya fasilitas penunjang pada kawasan lokasi site dapat menimbulkan dampak positif bagi kesuksesan sebuah perancangan, fasilitas penunjang yang ada pada kawasan site adalah sebagai berikut :

a. Masjid Agung Al-Makmur;



Gambar 18.10 Masjid Agung Al-Makmur
Sumber : Google Images

b. Komplek PKA;



Gambar 18.11 Komplek PKA
Sumber : Google Images

c. Rumah Sakit Umum Zainal Abidin (RSUZA);



Gambar 18.12 Rumah Sakit Zainal Abidin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Tugu Ratu Safiatuddin;



Gambar 18.13 Tugu Ratu Safiatuddin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

e. Skatepark dan taman bermain.



Gambar 18.14 Skatepark dan Taman Bermain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Kondisi Lapangan



Gambar 18.15 Jl. Teuku Nyak Arief
Sumber : Google Images

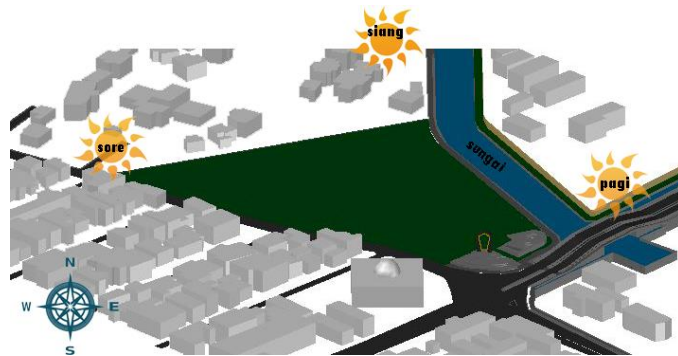
Kondisi tapak berada di persimpangan pusat Kota Banda Aceh yang mana pada jalan ini banyak masyarakat Kota Banda Aceh mengambil akses jalan ini untuk menuju tujuan-tujuan seperti ke Universitas Islam Negeri Ar-Raniry maupun Universitas Syah Kuala dan juga ke perkantoran pemerintahan Kota Banda Aceh yang mana pada jam-jam tertentu jalan ini akan menjadi padat seperti pada pagi dan sore hari.

4.1.5 Analisa Tapak

A. Analisa Matahari

Iklm merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perubahan sebuah bangunan yang mana iklim tersebut berupa matahari, angin dan hujan. Oleh karena itu iklim dapat berdampak besar bagi sebuah desain bangunan yang mana dengan pemanfaatan iklim alami yang ada seperti memanfaatkan cahaya matahari maupun arah angin yang dapat berdampak pada kenyamanan pengguna suatu bangunan.

Eksisting :



Gambar 19.1 Eksisting Matahari
 Sumber : Analisa Pribadi

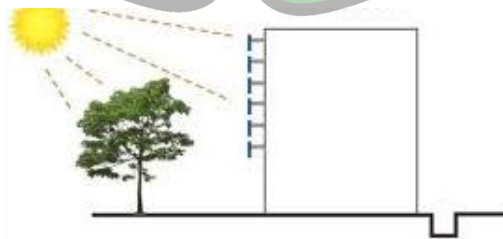
Tanggapan :

1. Mengorientasikan bangunan agar tidak menghadap lintasan matahari langsung;



Gambar 19.2 Orientasi Bangunan
 Sumber : Google Images

2. Mendesain penataan vegetasi yang dapat meredam panas secara langsung ke dalam bangunan;



Gambar 19.3 Ilustrasi Vegetasi Peredam panas
 Sumber : Google Images

3. Meminimalisir dampak terhadap paparan sinar matahari langsung seperti mendesain *building envelop* atau *secondary skin*.



Gambar 19.4 Building Envelop
Sumber : Google Images

B. Analisa Angin

Eksisting :

Iklm Kota Banda Aceh memiliki iklim tropis yang mana angin terkencang datang dari arah barat. Kondisi eksisting site berdempetan dengan perumahan warga dan gedung perkantoran yang mana situasi angin terpecah sebelum sampai ke arah site.

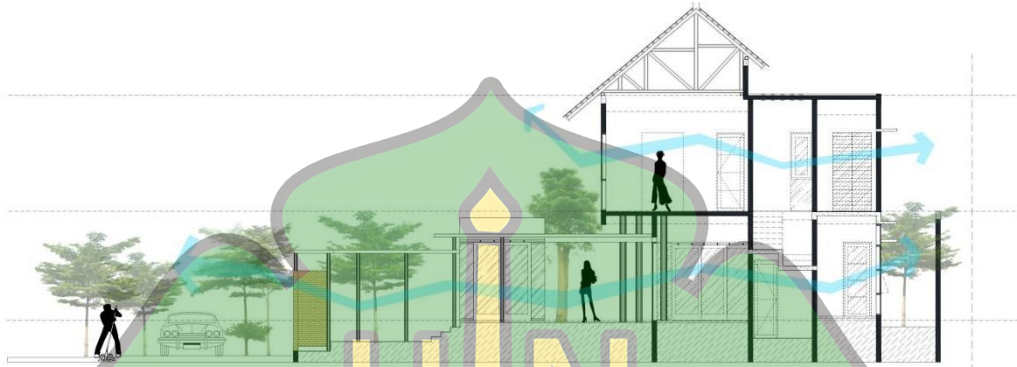


Gambar 19.5 Eksisting Angin
Sumber : Analisa Pribadi

Tanggapan :

1. Utara

Tersedia beberapa vegetasi eksisting pada site hanya perlu menambahkan dan menata beberapa vegetasi sehingga arah angin dapat di *barier* dan terlihat lebih rapi dan lebih teduh;



Gambar 19.6 Ilustrasi Vegetasi Pemecah Angin
Sumber : Google Images

2. Timur

Vegetasi pada arah timur hampir sama dengan yang ada pada arah utara, sehingga hanya perlu menambahkan dan menata kembali;

3. Barat

Pada arah barat terdapat kawasan perumahan sehingga angin yang datang pada area ini relatif sedang sehingga hanya perlu menata vegetasi saja;

4. Selatan

Vegetasi pada arah selatan sudah banyak pada eksisting site akan tetapi tidak tertata dengan rapi sehingga hanya perlu manata kembali agar angin yang datang dapat di pecahkan dan dalam segi visual akan terlihat lebih rapi dan menarik.

C. Analisa Vegetasi

Eksisting :



Gambar 19.7 Eksisting Vegetasi
Sumber : Analisa Pribadi

Kondisi eksisting pada site merupakan sebuah lahan kosong sehingga banyak vegetasi yang tumbuh secara alami dan tidak tertata dengan rapi. Oleh karena itu perlunya ada penebangan dan penambahan vegetasi pada beberapa lokasi pada site.

Tanggapan :



Gambar 19.8 Analisa Vegetasi
Sumber : Analisa Pribadi

Keterangan :

- ✕ Penambahan Vegetasi
- ✕ Penebangan Vegetasi

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa penambahan dan penebangan vegetasi mempertimbangkan kepentingan desain yang mana vegetasi yang tidak di

butuhkan dari segi fungsi maupun estetika akan ditebang dan ditambahkan pada beberapa titik yang ada pada lokasi site.

D. Analisa Kebisingan

Eksisting :

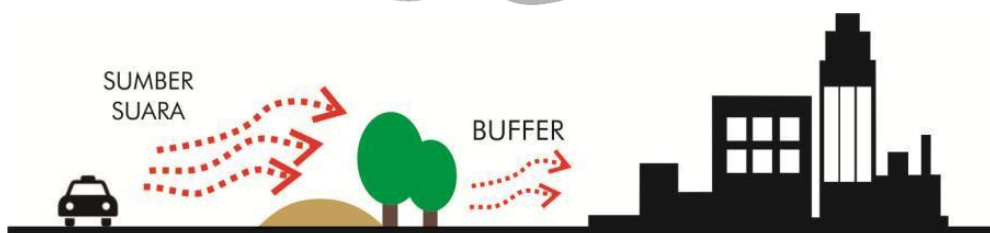


Gambar 19.9 Eksisting Kebisingan (jam 17.00-17.20)
Sumber : Analisa Pribadi

Pada gambar diatas sumber kebisingan diukur pada jam 17.00-17.20 yang mana pada jam tersebut merupakan jam-jam sibuk masyarakat Kota Banda Aceh yaitu pada jam pulang dari beraktivitas seperti dari kampus maupun kantor.

Tanggapan :

1. Mengorientasikan bangunan agar jauh dari tingkat kebisingan yang tinggi;
2. Memberi *barier* seperti vegetasi pada titik-titik tertentu;
3. Memberi material kedap suara pada ruang-ruang tertentu.



Gambar 19.10 Orientasi Bangunan Terhadap Kebisingan
Sumber : Google Images

E. Analisa View

Eksisting :



Gambar 19.11 Eksisting View
Sumber : Analisa Pribadi

Tanggapan :

1. Utara

Dari segi view, arah utara dapat dikatakan view positif dimana pada arah tersebut adalah area PKA yang mana pada waktu tertentu ada diadakan acara-acara kebudayaan Aceh dan sebagainya pada lokasi tersebut. Oleh karena itu pada sisi utara dapat didesain bukaan-bukaan maupun ruang-ruang bersantai sehingga dapat memaksimalkan penggunaan bangunan;

2. Timur

Pada sisi timur terdapat sungai yang terbengkalai sehingga dapat berdampak negatif pada perancangan. Oleh karena itu pada bagian timur dapat ditutup menggunakan vegetasi atau juga bisa mengorientasikan bangunan agar tidak menghadap ke arah timur;

3. Barat

Pada bagian barat terdapat sebuah masjid ikonik bagi masyarakat Kota Banda Aceh yaitu Masjid Agung Al-Makmur sehingga dapat berdampak positif bagi perancangan. Oleh karena itu pada area ini dapat didesain pedestrian yang dapat menghubungkan sirkulasi dari arah site ke arah masjid tersebut;

4. Selatan

Pada arah selatan terdapat persimpangan Jl. Teuku Nyak Arief yang mana pada waktu tertentu dapat menjadi padat oleh penduduk Kota Banda Aceh. Oleh karena itu view pada arah ini tidak terlalu berdampak baik maupun buruk bagi perancangan.

4.2 Analisa Fungsional

4.2.1 Pengguna Bangunan

Secara umum pengguna pada mall Kota Banda Aceh yaitu sebagian besarnya adalah masyarakat Kota Banda Aceh sendiri dan sekitarnya. Adapun kelompok pemakai bangunan antara lain adalah sebagai berikut :

A. Kelompok Utama

Kelompok pelaku utama adalah pemakai bangunan yang didalamnya terdapat kegiatan pokok yaitu :

1. Pengunjung

Yaitu masyarakat yang memiliki keinginan untuk berbelanja maupun menikmati fasilitas yang telah disediakan oleh mall tersebut. Seperti kalangan dari orang dewasa hingga anak-anak;

2. Penyewa

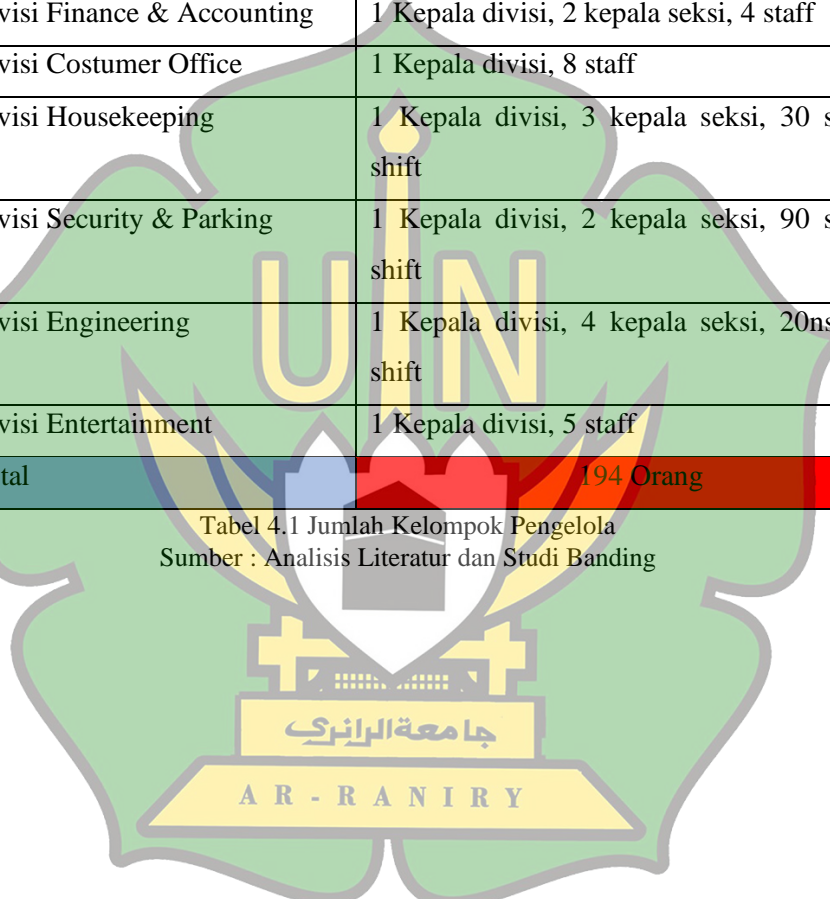
Merupakan individu yang menyewa fasilitas yang disediakan.

B. Kelompok Pengelola

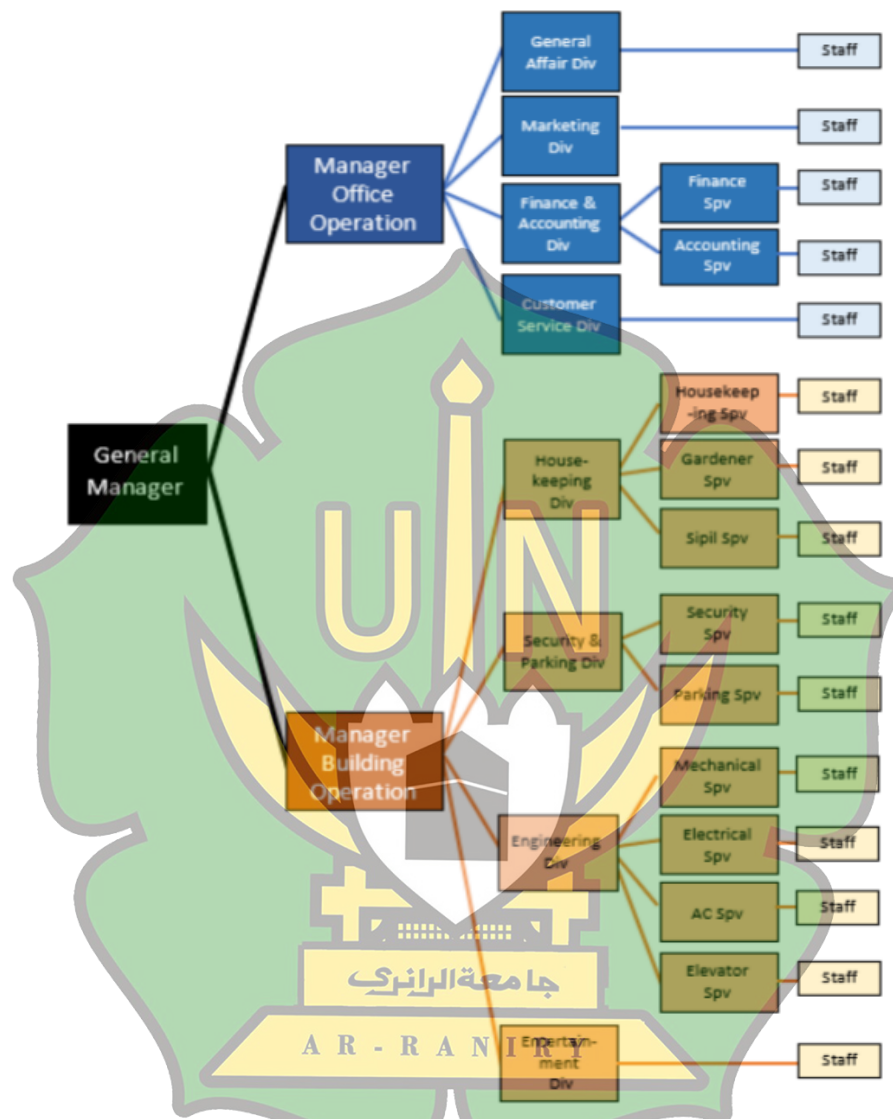
Adalah kelompok yang mengelola dan mengatur organisasi mall agar dapat berjalan dengan baik. Dari hasil analisa pada studi banding dan literatur, maka kebutuhan pengelola, yaitu :

No	Kelompok Pengelola	Jumlah
1	General Manager	1 Orang
2	Sekretaris	1 Orang
3	Manager Office Operation	1 Orang
4	Manager Building Operation	1 Orang
5	Divisi General Affair	1 Kepala divisi, 9 staff
6	Divisi Marketing	1 Kepala divisi, 5 staff
7	Divisi Finance & Accounting	1 Kepala divisi, 2 kepala seksi, 4 staff
8	Divisi Costumer Office	1 Kepala divisi, 8 staff
9	Divisi Housekeeping	1 Kepala divisi, 3 kepala seksi, 30 staff, 3 shift
10	Divisi Security & Parking	1 Kepala divisi, 2 kepala seksi, 90 staff, 3 shift
11	Divisi Engineeering	1 Kepala divisi, 4 kepala seksi, 20nstaff, 3 shift
12	Divisi Entertainment	1 Kepala divisi, 5 staff
	Total	194 Orang

Tabel 4.1 Jumlah Kelompok Pengelola
 Sumber : Analisis Literatur dan Studi Banding



Struktur organisasi pengelola, yaitu :



Gambar 20.1 Skema Organisasi
Sumber : Studi Preseden dan Studi Lapangan

C. Kelompok Pelengkap

Merupakan bagian dari pelengkap kegiatan utama, yang berperan secara langsung maupun tidak langsung terhadap kenyamanan pengunjung. Kelompok kegiatan pelengkap dapat dilakukan oleh pengunjung. Pengelola maupun fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh mall untuk melengkapi kegiatan utama.

D. Kelompok Pendukung

Adalah kelompok yang berhubungan dengan bangunan yang terdiri dari *staff engineering*. Kelompok aktivitas pendukung harus dapat mendukung kegiatan utama tanpa mengganggu atau mengurangi kenyamanan sehingga dibutuhkan sirkulasi yang berbeda.

4.2.2 Pendekatan Persyaratan Ruang

A. Kelompok Kegiatan Utama

1. Diperlukan kesan *familiar* dan representatif;
2. Sirkulasi yang dapat memfasilitasi unit *retail*;
3. Mudah dicapai;
4. Sebagai penghubung antar *retail*;
5. Pencapaian ke setiap *retail* jelas dan mudah;
6. Kenyamanan bagi pengguna;
7. Konsep interior yang nyaman;
8. Memenuhi syarat ruangan.

B. Kelompok Kegiatan Pengelola

1. Penempatan ruang yang tidak diekspos;
2. Tertata rapi dan fungsional.

C. Kelompok Kegiatan Pelengkap

1. Mengutamakan pelayanan terhadap seluruh pengunjung;
2. Pencapaiannya harus mudah diakses;
3. Keberadaannya tidak mengganggu kenyamanan pengunjung;
4. Memiliki sirkulasi yang terpisah.

D. Kelompok Kegiatan Pendukung

1. Memiliki sirkulasi yang terpisah;
2. Terpisah dari area pengunjung.

E. Kelompok Kegiatan Parkir

1. Memfasilitasi parkir kendaraan pengelola dan pengunjung;
2. Mudah diakses.

4.2.3 Pendekatan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan hasil studi banding, maka kebutuhan ruang yang terdapat pada mall adalah sebagai berikut :

Kelompok Aktivitas Utama					
No	Pelaku	Aktivitas		Kebutuhan Ruang	
1	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> ● Berbelanja ● Rekreasi ● Berkumpul ● Belajar Bersama ● Ibadah 	<ul style="list-style-type: none"> ● Makan dan minum ● Beristirahat sejenak ● Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Retail Store ● Supermarket ● Departemen Store ● Foodcourt ● Restaurant 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cafe ● Game center ● Perpustakaan ● Toilet ● Musholla
2	Penyewa	<ul style="list-style-type: none"> ● Menjual produk ● Melayani pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerima pembayaran ● Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Retail ● Gudang ● Kasir ● Toilet 	
3	Pengelola restaurant & foodcourt	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerima stok barang ● Menyiapkan bahan makanan ● Menyediakan menu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerima pembayaran ● Membersihkan alat dapur ● Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Loading dock ● Dapur ● Gudang bahan makanan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sitting area ● Kasir ● Ruang cuci ● Ruang karyawan
4	Pengelola cafe	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyiapkan bahan minuman ● Menyediakan menu ● Menerima menu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerima pembayaran ● Membersihkan alat makan & minum ● Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dapur ● Gudang bahan ● Sitting area ● Kasir ● Ruang cuci ● Ruang karyawan 	

5	Pengelola Game Center	<ul style="list-style-type: none"> ● Penjualan tiket ● Servis ● Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiket box ● Ruang istirahat 	Ruang ganti	
6	Pengelola supermarket	<ul style="list-style-type: none"> ● Melayani pengunjung ● Menerima pembayaran ● Menerima stok barang ● Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kasir ● Loading dock ● Gudang ● Ruang karyawan 		
7	Pengelola departement store	<ul style="list-style-type: none"> ● Melayani pengunjung ● Menerima pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerima stok barang ● Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kasir ● Loading Dock 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gudang ● Ruang Karyawan
8	Pengelola perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> ● Menjual buku ● Mendata buku 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menata buku ● Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Receptionist ● Ruang penjualan ● Ruang baca 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang diskusi ● Gudang ● Ruang karyawan
Kelompok Aktivitas Pengelola					
No	Pelaku	Aktivitas		Kebutuhan Ruang	
9	General manager	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengelola administratif ● Pengelolaan mall ● Koordinasi pengelola ● Istirahat ● Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang kerja ● Ruang rapat ● Ruang tamu ● Toilet 	
10	Manager	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengelolaan mall ● Pemeliharaan mall 		<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang kerja 	
11	Kepala divisi	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengkoordinir divisi dan staff ● Pengelolaan 		<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang rapat ● Ruang kerja 	
12	Kepala seksi	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengkoordinir divisi dan staff ● Pengelolaan 		<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang kerja 	
13	Staff	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyimpan arsip 		<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang kerja 	

		<ul style="list-style-type: none"> ● Pengelolaan ● Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kantin/Pantry 	
Kelompok Aktivitas Pelengkap				
No	Pelaku	Aktivitas		Kebutuhan Ruang
14	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengikuti event ● Toilet ● Menanyakan informasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Beribadah ● Beristirahat ● Mengambil uang 	<ul style="list-style-type: none"> ● Atrium ● Ruang P3K ● Toilet ● ATM ● Musholla
15	Penyewa retail	<ul style="list-style-type: none"> ● Toilet ● Beribadah ● Makan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Istirahat ● Mengambil uang 	<ul style="list-style-type: none"> ● Atrium ● Ruang P3K ● Toilet ● ATM ● Musholla
16	Pengelola mall	<ul style="list-style-type: none"> ● Toilet ● Beribadah ● Makan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Istirahat ● Mengambil uang 	<ul style="list-style-type: none"> ● Atrium ● Ruang P3K ● Toilet ● ATM ● Musholla
17	Pengelola perbankan	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyediakan mesin ATM 		<ul style="list-style-type: none"> ● ATM
Kelompok Aktivitas Pendukung				
No	Pelaku	Aktivitas		Kebutuhan Ruang
18	Teknisi mekanikal elektrik	<ul style="list-style-type: none"> ● Pemeliharaan ● Servis ● Penyimpanan ● Pengelolaan utilitas bangunan ● Istirahat 		<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang utilitas ● Gudang alat ● Gudang perabot
19	Staff security	<ul style="list-style-type: none"> ● Memeriksa dan mencatat keluar masuk barang 	<ul style="list-style-type: none"> ● Toilet ● Istirahat ● Menjaga keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pos keamanan ● Ruang CCTV ● Loading Dock ● Toilet
20	Staff parking	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengatur parkir pengunjung ● Mengatur parkir pengelola ● Mengatur parkir servis 		<ul style="list-style-type: none"> ● Parkir pengunjung ● Parkir pengelola ● Parkir servis

21	Staff entertainment	● Mengatur event	● Ruang kerja
22	Staff housekeeping	● Membersihkan mall ● Merawat tanaman	● Ruang istirahat ● Gudang

Tabel 4.2 Kelompok Aktivitas dan Kebutuhan Ruang
Sumber : Analisis Penulis dari Studi Lapangan dan Preseden

4.2.4 Pendekatan Kapasitas

A. Retail

Pendekatan kapasitas dilakukan dengan jumlah pengunjung pada mall Kota Banda Aceh yang memiliki target pasar yang sama dan sejenis.

No	Nama Mall	Jumlah Pengunjung		Target	Jam Operasional	Luas Lantai
		Hari Biasa	Event			
1	Galeria Mall	±9000	±11.000	Mid-Up	10.00-22.00	5350 m ²
2	Ambarukmo Plaza	±30.000	±50.000	Mid-Up	10.00-22.00	120.000 m ²
3	Jogja City Mall	±12.000	±45.000	Mid-Up	10.00-22.00	101.531 m ²
4	Hartono Lifestyle Mall	±12.500	±40.000	Mid-Up	10.00-22.00	22.000 m ²
5	Sahid J-Walk Mall	±11.000	±13.000	Mid-Up	10.00-22.00	30.500 m ²

Tabel 4.3 Jumlah Pengunjung dan Jam Operasional Mall di Yogyakarta
Sumber : Analisis Pribadi dari Berbagai Sumber

Beberapa mall di Yogyakarta memiliki jumlah pengunjung dikisaran 11.000 pengunjung perhari. Melihat data tabel diatas maka diasumsikan kapasitas orang yang ada pada *shopping mall* yang akan dirancang ini adalah 15.000 dihari biasa dan 50.000 pada saat adanya *event*. Mall ini akan dibuka dari pukul 09.00-22.30 seperti mall yang lainnya.

Untuk penentuan jumlah *retail* yang akan dipilih dilihat berdasarkan perbandingan jumlah *retail shopping mall* yang ada di Yogyakarta yaitu :

No	Nama Mall	Jumlah Tenant
1	Galeria Mall	50
2	Ambarukmo Plaza	230
3	Jogja City Mall	114
4	Hartono Lifestyle Mall	300
5	Sahid J-Walk Mall	120

Tabel 4.4 Jumlah Tenant Mall di Yogyakarta
Sumber : Analisis pribadi dari Berbagai Sumber

Maka diambil jumlah *tenant* yaitu, $(50+230+114+300+120) : 5 = 162$

Dikarenakan jumlah *tenant* termasuk *anchor tenant* yang ada maka jumlah *tenant* dikurangi dengan 20 (kisaran jumlah *anchor tenant*) maka diperoleh jumlah *retail* :

$$162 - 20 = 142$$

Penentuan jumlah masing-masing jenis *retail* menggunakan perbandingan 1 : 2 :

3. Maka jumlah masing-masing jenis *retail store* adalah :

1. *Retail* besar $1/6 \times 133 = 23$

2. *Retail* sedang $2/6 \times 133 = 47$

3. *Retail* kecil $3/6 \times 133 = 71$

B. *Main Anchor*

Main Anchor pada mall yang akan dirancang berupa *department store*, supermarket, restoran, *foodcourt*, dan juga *game center*. Kapasitas *anchortenant* diasumsikan sebagai berikut :

Jenis Kegiatan	Presentase
Belanja	50%
Makan dan Minum	30%
Rekreasi	20%
Jumlah	100%

Tabel 4.5 Presentase Kegiatan Pengunjung di Pusat Perbelanjaan
Sumber : Analisis Pribadi

Berdasarkan studi banding yang dilakukan pada beberapa mall di Yogyakarta dengan target pasar yang sama didapatkan jumlah rata-rata pengunjung perhari sekitar 11.000 pengunjung, maka diasumsikan orang yang ada di mall ini adalah 15.000 orang perhari atau 1250 pengunjung per jamnya. Maka jumlah pengunjung untuk kegiatan belanja, makan dan rekreasi adalah :

$$50\% \times 1250 = 625 \text{ (belanja)}$$

$$30\% \times 1250 = 375 \text{ (makan dan minum)}$$

$$20\% \times 1250 = 250 \text{ (rekreasi)}$$

Kegiatan makan terdapat pada restoran, *foodcourt* dan *cafe* dengan perbandingan 1 : 3 : 1

Restoran

$$\frac{1}{5} \times 375 = 75$$

Foodcourt

$$\frac{3}{5} \times 375 = 225$$

Cafe

$$\frac{1}{5} \times 375 = 75$$

1. Restoran

Berdasarkan analisa maka diketahui presentase pengunjung yang melakukan kegiatan makan dan minum terdapat 30% dan dengan perbandingan antara *foodcourt* dan *cafe* 1 : 3 : 1

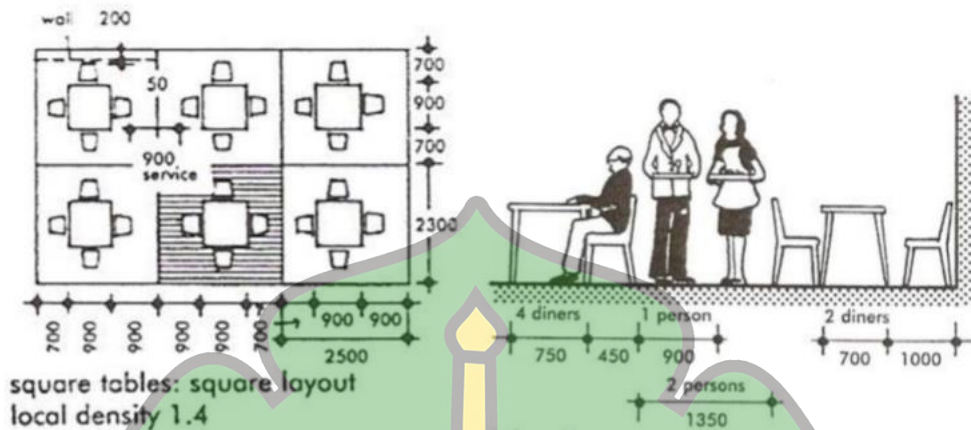
$$30\% \times 1250 = 375$$

$$\frac{1}{5} \times 375 = 75 \text{ orang}$$

Maka pengunjung yang ada didalam restoran adalah 125 orang.

a. Kasir kapasitas 2 orang, standar kebutuhan ruang + 3 m² per orang, maka luas kasir adalah ± 6 m²;

- b. Area makan kapasitas 1 meja untuk 4-5 orang, maka akan dibutuhkan 24 meja
 luasan 1 meja 5 m², maka luas total adalah ± 150 m²;



Gambar 21.1 Standar Ruang Makan
 Sumber : Architect's Data 3rd Edition

- c. Luas dapur yang diasumsikan adalah 30 m²;
 d. Asumsi luas ruang pendingin 15 m².

2. Foodcourt

Diketahui bahwa presentase pengunjung yang makan dan minum terdapat 30% dan dengan perbandingan antara *foodcourt* dan *cafe* 1 : 3 : 1

$$30\% \times 1250 = 375$$

$$\frac{3}{5} \times 375 = 225 \text{ orang}$$

Maka kapasitas pengunjung yang terdapat didalam *foodcourt* adalah 374 orang.

- a. Area makan kapasitas 1 meja untuk 4-5 orang, maka akan dibutuhkan 90 meja
 luasan 1 meja 6,25 m², maka luas total adalah ± 562,5 m²

3. Cafe

Berdasarkan analisa maka diketahui bahwa diketahui presentase pengunjung yang melakukan kegiatan makan dan minum terdapat 30% dan dengan perbandingan antara *foodcourt* dan *cafe* 1 : 3 : 1

$$30\% \times 1250 = 375$$

$$\frac{1}{5} \times 375 = 75 \text{ orang}$$

Maka kapasitas pengunjung yang terdapat didalam *cafe* adalah 75 orang.

a. Area makan kapasitas 1 meja untuk 2-3 orang, maka akan dibutuhkan 45 meja luasan 1 meja, 2 m², maka luas total adalah ±54 m².

C. Kelompok Aktivitas Pengelola

Jenis Kegiatan	Keterangan	Kapasitas
General Manager	Asumsi hanya terdiri dari kepala	1 Orang
Sekretaris	Asumsi hanya terdiri dari kepala	1 Orang
Manager Office Operation	Asumsi terdiri dari kepala, kepala divisi, kepala seksi dan staff	33 Orang
Manager Building Operation	Asumsi terdiri dari kepala, kepala divisi, kepala seksi dan staff	159 Orang

Tabel 4.6 Pendekatan Kapasitas Pengelola
Sumber : Analisa Pribadi

Maka disimpulkan total kapasitas pengelola di mall yang akan dirancang adalah 194 orang.

- a. General manager luas minimal untuk 1 ruang general manager dengan 2 orang tamu dan lemari arsip = 25m²;
- b. Ruang sekretaris luas minimal untuk 1 ruang sekretaris dengan 2 orang tamu dan meja komputer = 15m²;
- c. Ruang manager dan kepala divisi luas minimal ruang kerja adalah 20 m²;
- d. Ruang rapat 4% dari luas total.

D. Fasilitas

1. Atrium (2 unit)

Berdasarkan studi banding memiliki luas ± 1.200 m² tiap unitnya

Luas total = 2 x 1.200 = 2.400 m²;

2. Ruang informasi (3 unit)

Berdasarkan dari buku Data Arsitek memiliki luas ± 8 m² tiap unitnya

Luas total = 3 x 8 = 24 m²;

3. ATM Center (8 unit)

Berdasarkan studi banding memiliki luas ± 2 m² tiap unitnya

Luas total = 2 x 8 = 16 m²;

4. Ruang P3K (1 unit)

Berdasarkan studi banding memiliki luas $\pm 18 \text{ m}^2$ tiap unitnya

Luas total = $1 \times 18 = 18 \text{ m}^2$;

5. Pos keamanan (4 unit)

Berdasarkan studi banding memiliki luas $\pm 8 \text{ m}^2$ tiap unitnya

Luas total = $2 \times 4 = 8 \text{ m}^2$.

E. Utilitas

1. Air Bersih

Penggunaan air bersih dengan asumsi kebutuhan air 100lt/org/hari

Maka dengan jumlah pengunjung 15.000 maka :

Kebutuhan air bersih : $15.000 \times 100\text{lt/org/hari} = 1.500.000 \text{ lt/org/hari}$

Air bersih yang direncanakan sebesar 1.500.000 akan ditampung pada *rooftank*

sebesar 500.000lt dan pada *groundtank* sebesar 1.000.000lt

$\text{Groundtank} = 1.000.000\text{lt} = 1.000 \text{ m}^3 = 2,5\text{m} \times 40\text{m} \times 10\text{m}$

$\text{Groundtank} = 500.000\text{lt} = 5.000 \text{ m}^3 = 2,5 \text{ m} \times 20\text{m} \times 10\text{m}$

F. Parkir

Untuk menghitung kebutuhan parkir *shopping mall* ini, maka digunakan hasil studi Direktorat Jenderal Perhubungan Darat mengenai standar ruang parkir.

Perhitungan kegiatan parkir dibagi menjadi kelompok kegiatan parkir pengunjung dan pengelola. Diketahui luas lantai kelompok kegiatan utama *shopping mall* secara total adalah sekitar 22848,4 m^2 maka perhitungan SRP *shopping mall* ini adalah sebagai berikut :

$\text{SRP} = \text{Luas Lantai Efektif}/100 \text{ m}^2 \times (3,5 - 7,5)$

$$\text{SRP} = \frac{22848,4\text{m}^2}{100\text{m}^2} \times 5$$

$$\text{SRP} = 228,484 \times 5$$

$$\text{SRP} 1142,42 = 1142 \text{ (Dibulatkan)}$$

(Untuk SRP roda 2 adalah 8 kali SRP roda 4)

1. Parkir pengunjung dan penyewa

Dengan perkiraan perbandingan SRP roda 2 dengan SRP roda 4 20% : 80%

SRP maka:

a. Pemakai roda 2 :

$$20\% \quad 939 = 228,4$$

$$228,4 \times 8 = 1462,4 \text{ SRP}$$

Dibulatkan 1462 Roda 2

b. Pemakai roda 4 :

$$80\% \times 1142 = 913,6$$

Dibulatkan = 914 Mobil

2. Parkir pengelola (jumlah pengelola 194)

Dengan perkiraan perbandingan pemakai roda 2 dengan roda 4 80% : 20%

jumlah pengelola maka :

a. Pemakai roda 2

$$80\% \times 194 = 155,2$$

Dibulatkan = 155 Roda 2

b. Pemakai roda 4

$$20\% \times 194 = 38,8$$

Dibulatkan = 39 Mobil

4.2.5 Program Ruang dan Sirkulasi

Dasar perhitungan ruang untuk *shopping mall* ini didapat dari studi banding yang ambil, antara lain:

1. DA : Data Arsiek, Ernest Neufert;

2. TS : Time Saver Standarts for Building Types, Joshep de Chiara;

3. PB : Planning Building for Habitation Commerce and Industry, Edward D. Mills;

4. SB : Studi Banding;

5. SP : Studi Preseden;

6. AP : Asumsi Pribadi.

A. Kelompok Kegiatan Utama

Retail Store					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Retail Besar	SB	75 m ²	23 Unit	23 x 75 m ²	1725
Retail Sedang	SB	50 m ²	47 Unit	47 x 50 m ²	2350
Retail Kecil	SB	24 m ²	71 Unit	71 x 24 m ²	1704
Luas Total					5579
Sirkulasi 30% = 30% x 5579 m ²					1733,7
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					7512,7
Foodcourt					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Tempat Makan	DA	6,25 m ² /meja	90 meja	90 x 6,25 m ²	562,5
Servis	AP	20% Ruang Makan	1 Unit	20% x 500 m ²	100
Stand Counter	AP	12 m ²	25 Unit	25 x 12 m ²	300
Kasir	DA	3 m ²	3 Orang	3 x 3 m ²	9
Ruang Pantry	AP	4,5 m ²	2 Unit	2 x 4,5 m ²	9
Gudang	DA	10 m ²	1 Unit	1 x 10 m ²	10
Luas Total					990,5
Sirkulasi 60% = 60% x 990,5 m ²					594,3
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					1584,8
Restoran					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Ruang Makan	DA	6,25 m ² /meja	24 Meja	24 x 6,25 m ²	150
Kasir	DA	3 m ²	2 Orang	2 x 3 m ²	6
Dapur	AP	30m ²	1 Unit	1 x 30 m ²	30
Ruang Pantry	AP	4,5 m ²	2 Unit	2 x 4,5 m ²	9

Ruang Karyawan	AP	25 m ²	1 Unit	1 x 25 m ²	25
Gudang	DA	10 m ²	1 Unit	1 x 10 m ²	10
Toilet	DA	6 m ²	2 Unit	2 x 6m ²	12
Luas Total					262
Sirkulasi 30% = 30% x 262 m ²					78,6
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					320,6
Cafe					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Area Duduk	TS	1,2 m ² /orang	45 Orang	45 x 1,2 m ²	54
Kasir	DA	3 m ²	1 Orang	1 x 3 m ²	3
Counter	TS	3,7 m ² / unit	3 Orang	3 x 3 m ²	9
Servis	AP	20% Area Duduk	1 Unit	20% x 54 m ²	10,8
Luas Total					76,8
Sirkulasi 30% = 30% x 76,8 m ²					23,04
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					99,8
Supermarket					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Area Belanja	PB	1500 m ²	1 Unit	1 x 1500 m ²	1500
Kasir	DA	3 m ²	6 Orang	6 x 3 m ²	18
R.Penitipan	AP	6 m ²	1 Unit	1 x 6 m ²	6
Area Keranjang	AP	2 m ²	3 Unit	3 x 2 m ²	6
Servis	TS	25% Area Belanja	1 Unit	25% x 1500	375
Luas Total					1905
Sirkulasi 60% x 1937 m ²					1143
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					3048
Departement Store					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²

Area Belanja	PB	2000 m ²	1 Unit	1 x 2000 m ²	2000
Kasir	DA	3 m ²	6 Orang	6 x 3 m ²	18
Area Keranjang	AP	2 m ²	3 Unit	3 x 2 m ²	6
Servis	TS	25% Area Belanja	1 Unit	25% x 1500	500
Luas Total					2524
Sirkulasi 60% = 60% x 2524 m ²					1514,4
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					4038,4
Game Centre					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Area Permainan	SB	500 m ²	1 Unit	1 x 500 m ²	500
Ticketing	TS	3 m ²	3 Unit	3 x 3 m ²	9
Ruang Karyawan	AP	25 m ²	1 Unit	1 x 25 m ²	25
Ruang Pengelola	AP	9 m ²	1 Unit	1 x 9 m ²	9
Gudang	DA	10 m ²	1 Unit	1 x 10 m ²	10
Luas Total					553
Sirkulasi 30% = 30% X 553 m ²					165,9
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					718,9
Gamedia Library					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Area Baca	AP	750 m ²	1 Unit	1 x 750 m ²	750
Area Diskusi	AP	250 m ²	1 Unit	1 x 250 m ²	250
Area Penjualan	AP	750 m ²	1 Unit	1 x 750 m ²	750
Katalog Elektronik	AP	3 m ²	1 Unit	1 x 3 m ²	3
Kasir	DA	3 m ²	3 Orang	3 x 3 m ²	9
Ruang Karyawan	AP	25 m ²	1 Unit	1 x 25 m ²	25
Ruang	AP	9 m ²	1 Unit	1 x 9 m ²	9

Pengelola					
Ruang Simpan	DA	10 m ²	3 Unit	3 x 10 m ²	30
Luas Total					1826
Sirkulasi 60% = 60% x 1826 m ²					1095,6
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					2921,6

Tabel 4.7 Program Ruang Kelompok Kegiatan Utama
Sumber : Analisa Pribadi

B. Kelompok Kegiatan Pengelola

Ruang General Manager					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Ruang Kerja	AP, DA	25 m ²	1 Orang	1 x 25 m ²	25
Ruang Sekretaris	AP, DA	15 m ²	1 Orang	1 x 15 m ²	15
Ruang Tamu	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
Luas Total					52
Sirkulasi 30% = 30% x 52m ²					15,6
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					67,6
Ruang Manager					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
R.Manager Office Op.	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
R. Manager Building Op.	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20m ²	20
Luas Total					40
Sirkulasi 30% = 30% x 40 m ²					12
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					52
Ruang Kepala Divisi					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
R.Kadiv General Affair	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20

R.Kadiv Marketing	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
R.Kadiv Finance & Acc	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
R.Kadiv Costumer Service	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
R.Kadiv Housekeeping	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
R.Kadiv Security & Parking	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
R.Kadiv Engineering	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
R.Kadiv Entertainment	AP, DA	20 m ²	1 Orang	1 x 20 m ²	20
Luas Total					160
Sirkulasi 30% = 30% x 160 m ²					48
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					208
Ruang Supervisi					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
R.Kasi Finance	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Accounting	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Housekeeing	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Gardener	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Sipil	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Parking	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12

R.Kasi Security	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Parking	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Mechanical	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Electrical	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi AC	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
R.Kasi Elevator	AP, DA	12 m ²	1 Orang	1 x 12 m ²	12
Luas Total					132
Sirkulasi 30% = 30% x 132 m ²					39,6
Jumlah Total luas dan Sirkulasi					171,6
Ruang Staff					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
R.Staff General Affair	AP, DA	2 m ² / Org	9 Orang	9 x 2 m ²	18
R.Staff Marketing	AP, DA	2 m ² / Org	5 Orang	5 x 2 m ²	10
R.Staff Finance & Acc	AP, DA	2 m ² / Org	4 Orang	4 x 2 m ²	8
R.Staff Costumer Service	AP, DA	2 m ² / Org	8 Orang	8 x 2 m ²	16
R.Staff Housekeeping	AP, DA	2 m ² / Org	30 Orang	30 x 2 m ²	60
R.Staff Security	AP, DA	2 m ² / Org	60 Orang	60 x 2 m ²	120
R.Staff Parking	AP, DA	2 m ² / Org	30 Orang	30 x 2 m ²	60
R.Staff	AP, DA	2 m ² / Org	20 Orang	20 x 2 m ²	40

Engineering	DA				
R.Staff	AP,	2 m ² / Org	5 Orang	5 x 2 m ²	10
Entertainment	DA				
Luas Total					342
Sirkulasi 30% = 30% x 342 m ²					102,6
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					444,6

Tabel 4.8 Program Ruang Kelompok Pengelola
Sumber : Analisa Pribadi

C. Kelompok Kegiatan Pelengkap

Fasilitas Umum					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Atrium	AP	1200 m ²	2 Unit	2 x 1200 m ²	2400
Ruang Informasi	DA	8 m ²	3 Unit	3 x 8 m ²	24
ATM Centre	SB	2 m ² / unit	8 Unit	8 x 2 m ²	16
Ruang P3K	AP	18 m ²	1 Unit	1 x 18 m ²	18
Pos Keamanan	AP	4 m ²	4 Unit	4 x 4 m ²	16
Luas Total					2474
Sirkulasi 60% = 60% x 2474 m ²					1484,4
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					3958,4
Fasilitas Toilet Pria					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
KM/WC	DA	1.2 m ² / unit	5 Unit	5 x 1,2 m ²	6
Urinoir	DA	0.6 m ² / unit	5 Unit	5 x 0,6 m ²	3
WAstafel	DA	1.2 m ² / unit	2 Unit	2 x 1,2 m ²	2,4
Luas Total					11,4
Sirkulasi 30% = 30% x 11,4 m ²					3,42
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					14,8
Fasilitas Toilet Wanita					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
KM/WC	DA	1,2 m ² / unit	7 Unit	7 x 1,2 m ²	8,4

Wastafel	DA	1,2 m ² / unit	3 Unit	3 x 1,2 m ²	3,6
Luas Total					12
Sirkulasi 30% = 30% x 12 m ²					3,6
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					15,6
Fasilitas Musholla					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Ruang Shalat	AP	1,5 m ² / Orang	30 Orang	30 x 1,5 m ²	45
Ruang Wudhu	AP	12% R.Shalat	1 Unit	15 % x 45 m ²	6,75
Luas Total					51,75
Sirkulasi 10% = 10% x 51,75 m ²					5,175
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					57
Fasilitas Pengelola					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Ruang Rapat	AP	15 m ²	2 Unit	2 x 15 m ²	30
Gudang	AP	25 m ²	1 Unit	1 x 25 m ²	25
Pantry	AP	15 m ²	8 Unit	8 x 15 m ²	120
Ruang Istirahat	AP	10	3 Unit	3x 10 m ²	30
Kantin	AP	36	1 Unit	1 x 36 m ²	36
Luas Total					241
Sirkulasi 30% = 30% x 241 m ²					72,3
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					313,3

Tabel 4.9 Program Ruang Kelompok Kegiatan Pelengkap
Sumber : Analisa Pribadi

D. Kelompok Kegiatan Pendukung

Pelayanan Teknis					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Gudang Peralatan	AP	9 m ²	1 Unit	1 x 9 m ²	9
Ruang Perawatan Bangunan	AP	4 m ²	1 Unit	1 x 4 m ²	4

Ruang PABX	AP	12 m ²	1 Unit	1 x 12 m ²	12
Ruang AHU	AP	12 m ²	5 Unit	5 x 12 m ²	60
Ruang Genset	AP	72 m ²	1 Unit	1 x 72 m ²	72
Ruang Panel Kontrol	AP	6 m ²	1 Unit	1 x 6 m ²	6
Ruang Pompa	AP	3 m ²	2 Unit	2 x 3 m ²	6
Ruang Transform & MDP	AP	18 m ²	1 Unit	1 x 18 m ²	18
Ruang SDP	AP	6 m ²	3 Unit	3 x 6 m ²	18
Penampungan Sampah	AP	9 m ²	1 Unit	1 x 9 m ²	9
Luast Total					214
Sirkulasi 30% = 30% x 214 m ²					64,2
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					278,2
Area Bongkar Muat Barang					
Jenis Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Perhitungan	Luas m ²
Ruang Kontrol	AP	9 m ²	1 Unit	1 x 9 m ²	9
Gudang	AP	50 m ²	3 Unit	3 x 50 m ²	150
Ruang Parkir Truk	DA	48 m ²	3 Unit	3 x 48 m ²	144
Ruang Bongkar Muat	DA	12 m ²	3 Unit	3 x 12 m ²	36
Luas Total					339
Sirkulasi 30% = 30% x 241 m ²					101,7
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi					440,7

Tabel 4.10 Program Ruang Kelompok Kegiatan Pendukung
Sumber : Analisa Pribadi

E. Kelompok Kegiatan Parkir

Ruang Parkir				
Jenis Ruang	Jumlah	Luasan 1 Unit	Perhitungan	Luas m ²

Roda 4	914	12,5 m ²	914 x 12,5 m ²	11425
Roda 2	1462	1,5 m ²	1462 x 1,5 m ²	2193
Parkir Pengelola				
Roda 4	39	12,5 m ²	39 x 12,5 m ²	487,5
Roda 2	155	1,5 m ²	155 x 1,5 m ²	232,5
Luas Total				14338
Sirkulasi 100% = 100% x 14338				14338
Jumlah Total Luas dan Sirkulasi				28676

Tabel 4.11 Program Ruang Kelompok Kegiatan Parkir
Sumber : Analisa Pribadi

4.2.6 Pendekatan Hubungan Ruang

Hubungan kelompok ruang adalah sebagai berikut:



Gambar 22,1 Skema Hubungan Antar Kelompok Ruang
Sumber : Analisis Pribadi

Ruang Kelompok Kegiatan utama memiliki hubungan yang erat dengan Ruang kelompok Kegiatan Parkir dan Pelengkap karena secara langsung kegiatan pada kelompok aktivitas utamasecara langsung berhubungan dengan pelengkap dan juga parkir. Sedangkan untuk Ruang kelompok aktivitas pengelola berhubungan secara tidak langsung dengan kelompok kegiatan pengelola karena tidak berinteraksi secara langsung. Kelompok kegiatan pendukung berhubungan langsung dengan kegiatan pengelola karena pelaku

kelompok kegiatan pendukung dibawah oleh pelaku kelompok kegiatan pengelola.

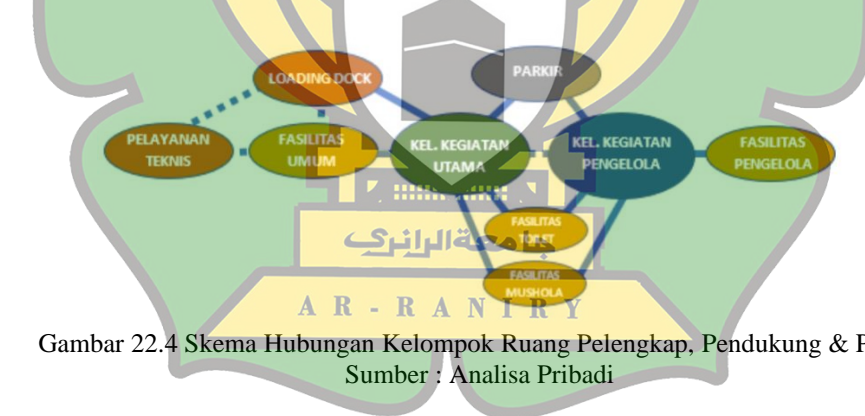
Untuk hubungan antar ruang dalam kelompok kegiatan dijabarkan lebih lanjut dalam skema berikut ini.



Gambar 22.2 Skema Hubungan Kelompok Ruang Utama
Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 22.3 Skema Hubungan Kelompok Ruang Pengelola
Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 22.4 Skema Hubungan Kelompok Ruang Pelengkap, Pendukung & Parkir
Sumber : Analisa Pribadi

Hubungan antar kelompok ruang yang telah ditampilkan dalam bentuk skema diatas merupakan gambaran secara garis besar hubungan antar ruang dalam kelompok kegiatan. Hubungan antar ruang tersebut dilihat berdasarkan keterkaitan pelaku atau pengguna ruang dan hubungan aktivitas antar pelaku yang dilakukan di masing-masing ruang tersebut.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Berdasarkan latar belakang pada perancangan Mall Kota Banda Aceh maka penekanan konsep yang akan diambil adalah Arsitektur Kontemporer. Seperti diketahui bahwa konsep ini sangat cocok dalam pembangunan sebuah mall yang mana pada konsep ini sebuah bangunan dapat menarik minat pengunjung dalam memasuki bangunan tersebut.

A. Lokasi Site

Lokasi perancangan yang terpilih adalah Bandar Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh. Lokasi ini adalah lokasi yang strategis untuk sebuah pembangunan bangunan komersial seperti sebuah mall, yang mana lokasi ini terletak di tengah Kota Banda Aceh yang merupakan distrik perdagangan dan pariwisata menurut RTRW Kota Banda Aceh.

B. Fungsi Bangunan

Fungsi utama pada bangunan ini adalah sebuah pusat perbelanjaan yang mengah ke atas dan sebagai tempat berwisata bagi masyarakat Banda Aceh seperti sebuah game zone, bioskop dan lainnya.

Prinsip pada konsep Arsitektur Kontemporer adalah sebagai berikut :

1. Bangunan kokoh;
2. Gubahan massa dinamis dan ekspresif;
3. Ruang yang terbuka;
4. Harmonisasi dengan ruang luar;
5. Memiliki fasad yang transparan;
6. Kenyamanan yang hakiki;
7. Eksplorisasi elemen lanskap area yang berstruktur.

NO	Prinsip Arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1	Bangunan yang kokoh	Menerapkan konstruksi yang kuat serta material yang modern seperti penggunaan baja dan beton
2	Gubahan massa yang dinamis dan ekspresif	Gubahan massa yang memadukan beberapa bentuk seperti kotak dan segitiga atau lingkaran
3	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan dinding kaca antara ruang
4	Harmonisasi ruang luar dan dalam	Penerapan <i>courtyard</i> yang dapat memberikan suasana hijau didalam bangunan
5	Memiliki fasad yang transparan	Fasad bangunan menggunakan bahan transparan memberikan kesan terbuka, untuk optimalisasi cahaya yang masuk ke ruang dan dapat memberikan kesan peminat pengunjung ketika melihat bangunan dari luar untuk masuk ke dalam bangunan
6	Kenyamanan hakiki	Kenyamanan bukan hanya dirasakan oleh masyarakat biasa akan tetapi dapat juga dirasakan bagi kaum difabilitas. Jadi kenyamanan bagi semua kalangan masyarakat harus dipikirkan seperti pencapaian pejalan kaki pada bangunan dan penggunaan ramp bagi kaum difabel
7	Eksplorasi elemen lanskap	Mempertahankan vegetasi eksisting yang dapat menunjang penataan lanskap pada bagian luar site dan menambahkan vegetasi penyejuk pada lanskap yang dapat memberikan kesan kenyamanan pada pengunjung

Tabel 5.1 Strategi Pencapaian Konsep
 Sumber : Analisa Pribadi

5.1.1 Penerapan Konsep

1. Penggunaan material baja, beton dan kaca;
2. Menggabungkan bentuk massa sehingga terlihat dinamis;
3. Memberikan elemen terbuka seperti *courtyard* didalam bangunan;
4. Mendesain fasad yang transparan dan memberikan *secondary skin* yang terkesan dinamis yang dapat menarik pengunjung.

5.2 Konsep Pengolahan Tapak

5.2.1 Keadaan Tapak

Bangunan mall ini menempati lahan seluas 1,7 Ha (17.000 m²). Yang mana area bangunan akan menempati 60% dan untuk lahan *open space* 40%.



Gambar 23.1 Luas Site
Sumber : Analisa Pribadi

5.2.2 Konsep Pencapaian

Pencapaian dibedakan menjadi 2 yaitu, pejalan kaki dan transportasi. Jalur akses transportasi utama adalah Jl.Teuku Nyak Arief dan ada akses pedestrian untuk pejalan kaki pada sekitar site yang mana pada jalan utama ini ada juga halte bus transkutaraja.



Gambar 24.1 Pencapaian Site
 Sumber : Analisa Pribadi

5.2.3 Konsep Penzoningan

Pada umumnya bagian terluar tapak merupakan zona publik yang mana banyak masyarakat berkunjung ke tugu dan skatepark yang sudah ada pada site. Oleh karena itu konsep zonasi yang akan direncanakan pada pembangunan mall adalah sebagai berikut :

Zona Publik	Zona Semi Publik	Zona Privat	Zona Service
<ul style="list-style-type: none"> ● Retail ● Supermarket ● Departement Store ● Cafe ● Restaurant ● Foodcourt ● Game Zone ● Area Basement 	<ul style="list-style-type: none"> ● ATM 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gudang ● Kasir ● Loading Dock ● Kantor ● Receptionist ● Ruang Ganti ● Pantry ● Dapur 	<ul style="list-style-type: none"> ● Toilet

Tabel 6.1 Penzoningan
 Sumber : Analisa Pribadi

5.2.4 Konsep Orientasi Bangunan



Gambar 25.1 Orientasi Bangunan
Sumber : Analisa Pribadi

Orientasi bangunan akan diarahkan ke arah jalan-jalan utama yang bermaksud untuk memperlihatkan bagian depan bangunan yang akan meningkatkan visual dan minat bagi pengunjung.

5.3 Konsep Perancangan

5.3.1 Konsep Gubahan Massa

Dengan landasan pada konsep yaitu arsitektur kontemporer, yang mana pada konsep tersebut bentuk bangunan berupa gabungan dari beberapa bentuk dasar yang akan terkesan dinamis dan ekspresif.

A. Bentuk Dasar Massa

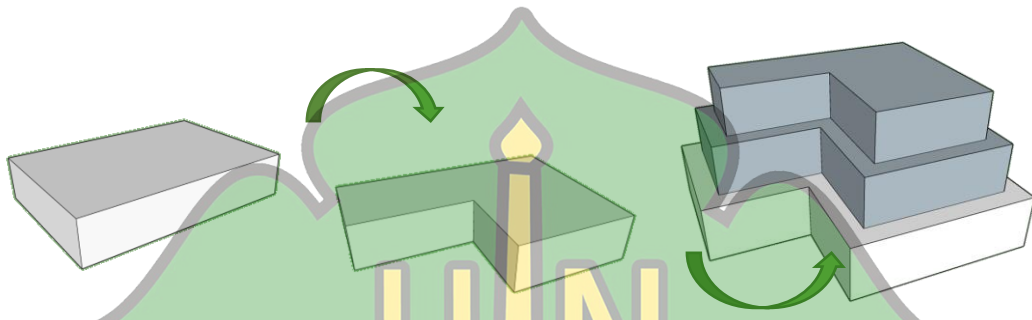
Kriteria bentuk-bentuk dasar dari gubahan massa adalah sebagai berikut :

1. Adanya suatu analogi tertentu yang dijadikan filosofi bentuk dasar seperti peralatan dan sebagainya;
2. Bentuk dasar yang ekspresif dan dinamis merupakan gabungan dari beberapa bentuk tersebut seperti persegi.



B. Gubahan Massa

Pada perencanaan pembangunan mall ini, bangunan akan terdiri dari 1 massa yang terbentuk dari gabungan bentuk-bentuk dasar yang akan menghasilkan bentuk yang bertingkat.



Gambar 26.1 Gubahan Massa
Sumber : Analisa Pribadi

5.3.2 Konsep Fasade

Fasade diolah dengan konsep yang sudah diterapkan yaitu arsitektur kontemporer yang mana mengacu pada konsep tersebut, penerapan yang akan diterapkan pada fasade adalah sebagai berikut :

1. Dapat memenuhi fungsinya yaitu bangunan komersial;
2. Bersifat terbuka dan transparan;
3. Bersifat komunikatif dan terlihat menarik.



27.1 Mall Bersifat Transparan
Sumber : Google Images



27.2 Mall Dengan Fasad Kaca
Sumber : Google Images

5.3.3 Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep dasar perancangan tata ruang dalam mall ini adalah menciptakan konsep ruang yang bernuansa modern yang didukung oleh pencahayaan alami dan buatan yang bersifat komunikatif. Ada beberapa aspek yang perlu ditinjau, yaitu :

1. Terbuka dan transparan

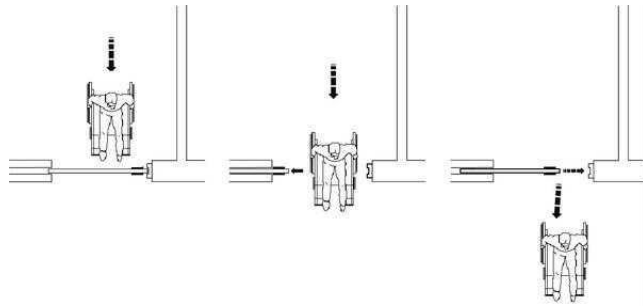
Retail yang ada tentu saja harus terbuka untuk umum dan transparan dari luar bangunan yang dapat memperlihatkan barang jualan yang menarik agar pengunjung untuk masuk;

2. Nyaman

Tingkat kenyamanan suatu ruangan dapat diukur oleh pencahayaan dan penghawaan pada ruangan itu sendiri, dan nyaman bagi seluruh kalangan masyarakat tentu saja juga kaum difabel yang akan memasuki ruangan tersebut;



Gambar 28.1 Retail Terbuka dan Transparan
Sumber : Google Images



Gambar 28.2 Kenyamanan Bagi Difabel
Sumber : Google Images



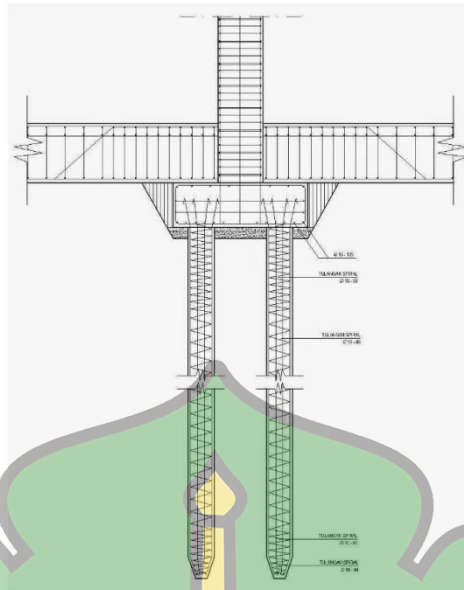
Gambar 28.3 Kenyamanan Bagi Difabel
Sumber : Google Images

5.4 Konsep Sistem Struktur

5.4.1 Pondasi

Pondasi menggunakan pondasi tiang pancang sebagai struktur utama dan pondasi tapak sebagai struktur penunjang. Pertimbangan yang akan diambil, yaitu :

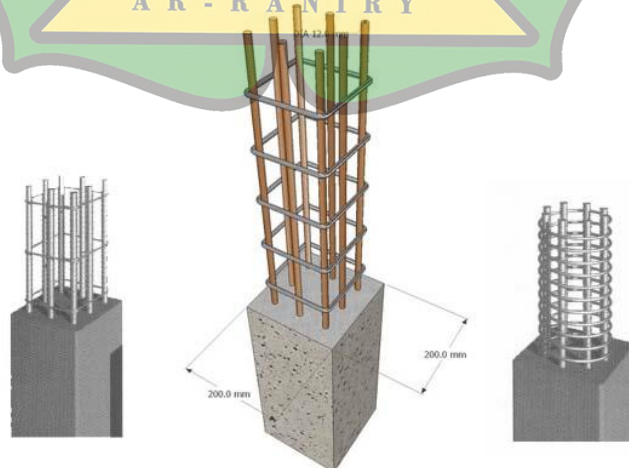
1. Kekuatan yang terpakai;
2. Kemudahan dalam konstruksi;
3. Fleksibilitas;
4. Tahan gempa;
5. Pondasi yang cocok untuk bangunan tinggi.



Gambar 29.1 Struktur Pondasi Tiang Pncang
 Sumber : Google Images

5.4.2 Kolom

Struktur kolom yang digunakan merupakan struktur yang kuat yang akan disesuaikan dengan balok dan luas bangunan. Struktur kolom yang akan digunakan merupakan struktur kolom beton bertulang dengan tulangan persegi yang disesuaikan. Oleh karena itu struktur kolom ini diharapkan dapat mengsucceskan pembangunan mall ini.



Gambar 30.1 Struktur Kolom Beton Bertulang Tulangan Persegi
 Sumber : Google Images

5.4.3 Lantai

Lantai pada mall ini menggunakan lantai plat beton bertulang dengan *finishing* granit. Untuk ruang luar dan lankap akan menggunakan penutup lantai *paving block*.



Gambar 31.1 Lantai Granit
Sumber : Google Images



Gambar 31.2 Lantai Luar Paving Block
Sumber : Google Images

5.4.4 Atap

Struktur atap yang akan digunakan adalah atap dag



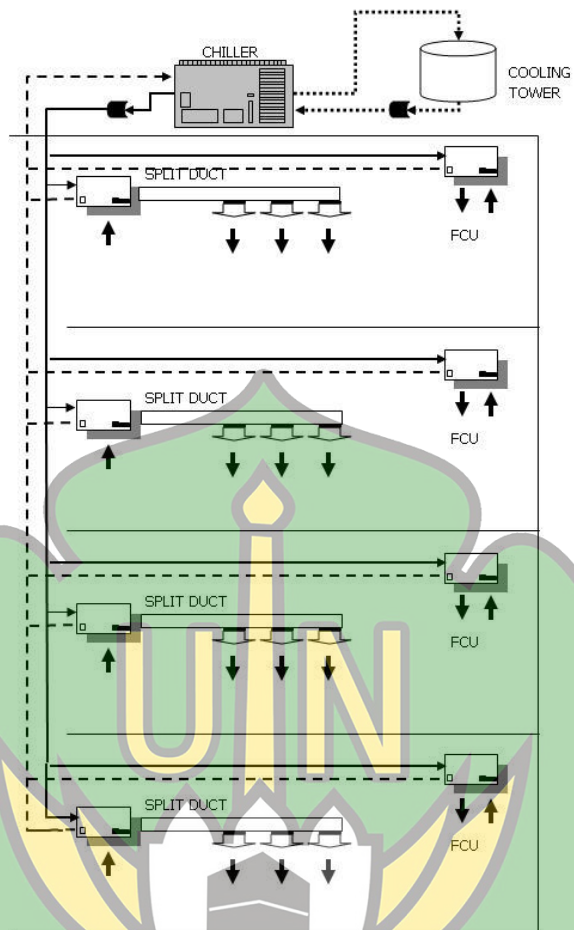
Gambar 32.1 Atap Dag
Sumber : Google Images

5.5 Konsep Utilitas

5.5.1 Penghawaan

Pada mall ini akan menggunakan penghawaan buatan, dalam hal ini *Air Conditioner (AC)* dengan sistem *central*.



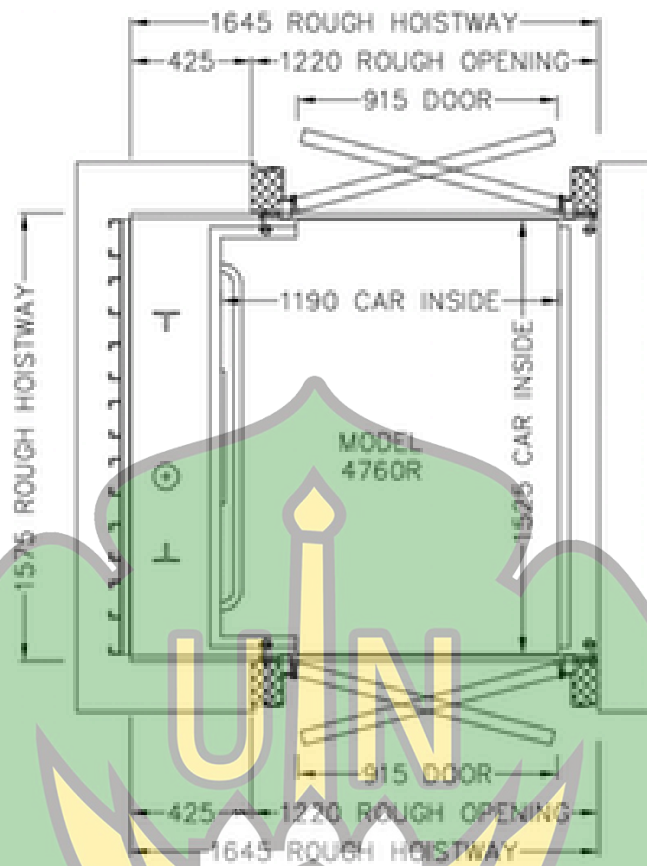


Gambar 33.1 Sistem AC Central
Sumber : Google Images

5.5.2 Sirkulasi Vertikal

Untuk sirkulasi vertikal pada mall ini menggunakan beberapa sistem, yaitu :

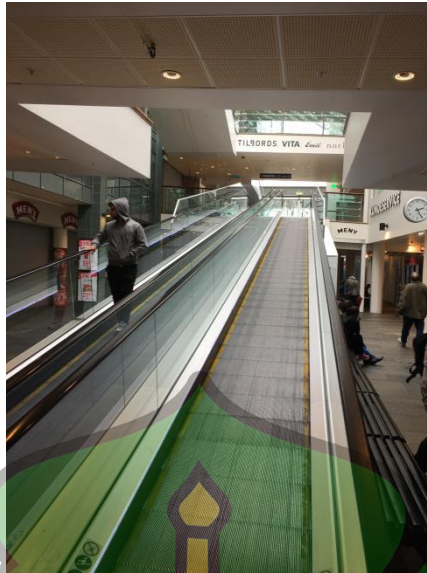
1. Elevator/lift;
2. Eskalator;
3. Ram;
4. Tangga;
5. Tangga darurat.



Gambar 34.1 Elevator
 Sumber : Google Images



Gambar 34.2 Eskalator
 Sumber : Google Images



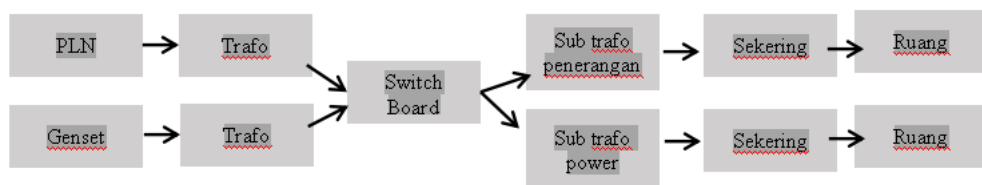
Gambar 34.3 Ramp
Sumber : Google Images



Gambar 34.4 Tangga Darurat
Sumber : Google Images

5.5.3 Listrik

Pada mall ini akan digunakan sumber tenaga listrik dari dua sumber yaitu PLN dan generator set dengan penggantian daya menggunakan *auto switch*.



Gambar 35.1 Skema Listrik
Sumber : Analisa Pribadi

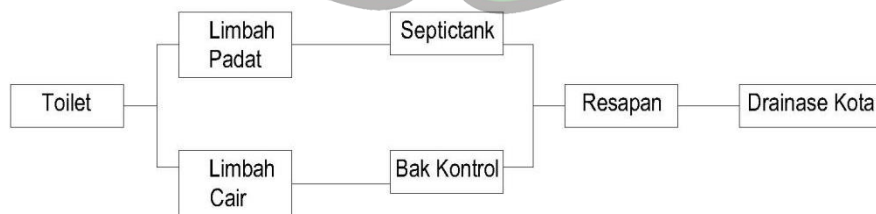
5.5.4 Plumbing dan Drainase

Pada mall ini menggunakan sistem plumbing vertikal yaitu cara pendistribusiannya dengan cara menampung pada tangki air (*ground reservoir*) yang terbuat dari beton dengan kapasitas yang dapat menampung air dengan cukup agar dapat dialirkan ke titik yang diinginkan.



5.5.5 Sistem Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor dan kotoran pada bangunan ini yaitu ada pada toilet dan dapur restoran. Dengan adanya sistem pembuangan air kotor yang jelas dan eksisting drainase pada lokasi site dapat menunjang kesuksesan suatu bangunan tersebut. Oleh karena itu berikut adalah skema sistem air kotor tersebut :



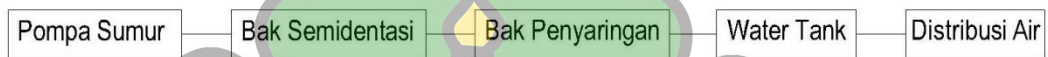
Gambar 37.1 Skema Air Kotor
Sumber : Analisa Pribadi

5.5.6 Sistem Air Bersih

Pada mall ini akan direncanakan menggunakan 2 sumber air bersih yaitu PDAM dan sumur bor. Skemanya adalah sebagai berikut ;



Gambar 38.1 Sumber Air Bersih PDAM
Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 38.2 Sumber Air Sumur Bor
Sumber : Analisa Pribadi

5.5.7 Sistem Pemadam Kebakaran dan Keamanan

Sistem pemadam kebakaran pada bangunan mall ini akan menggunakan sistem keamanan dengan merencanakan titik *sprinkle* dan *fire hydrant* pada titik-titik penting yang ada pada bangunan. Pada setiap sisi dan lantai bangunan juga menggunakan sistem tangga darurat yang dapat menjadi pencegahan terhadap bencana.



Gambar 39.1 Fire Extinguisher
Sumber : Google Images



Gambar 39.2 Sprinkle Sistem
Sumber : Google Images



Gambar 39.3 Hydrant
Sumber : Google Images

Sistem keamanan yang akan digunakan adalah sistem CCTV dan security yang dapat menjaga keamanan pada bangunan tersebut yang akan disediakan pada dalam dan luar bangunan.



Gambar 39.4 CCTV
Sumber : Google Images

5.6 Konsep Lanskap

Lokasi site yang akan dipilih merupakan lokasi yang terletak ditengah kota, yang mana lokasi tersebut harus dapan memenuhi syarat tata ruang kota terutama pada ruang hijau yang akan mempengaruhi sekitarnya.

Konsep yang akan diambil adalah Sustainable Landscape. Yang mana konsep ini adalah konsep area hijau yang merespon terhadap kerusakan lingkungan atau global warming. Area hijau ini bukan hanya sebagai menjadi lahan yang sekedar pengadaan pepohonan saja akan tetapi bisa menjadi tempat beraktifitas masyarakat seperti berwisata, bermain anak dan juga melakukan kegiatan seni atau hobi lainnya.

Prinsip Sustainable Landscape adalah sebagai berikut :

1. Tanaman yang beragam;
2. Elemen air;
3. Pedestrian;
4. Imajinatif;
5. Minimalis;
6. Futuristik;
7. Organik;

8. Nyaman dan bentuk yang bebas;

9. Di pengaruhi oleh industri dan ekonomi.

Penerapan konsep pada lokasi site adalah sebagai berikut :

1. Tanaman yang akan dihadirkan merupakan tanaman yang dapat menjadi ekosistem yang dapat menjaga kehidupan alam liar seperti burung dan sebagainya. Tanaman terbagi menjadi 2 tipe yaitu penunjuk arah seperti palm dan peneduh seperti pucuk merah, angkana, tanjung dan sebagainya.



Gambar 40.1 Pohon Penunjuk Arah
Sumber : Google Images



Gambar 40.2 Pohon Angkana
Sumber : Google Images



Gambar 40.3 Pohon Pucuk Merah
Sumber : Google Images

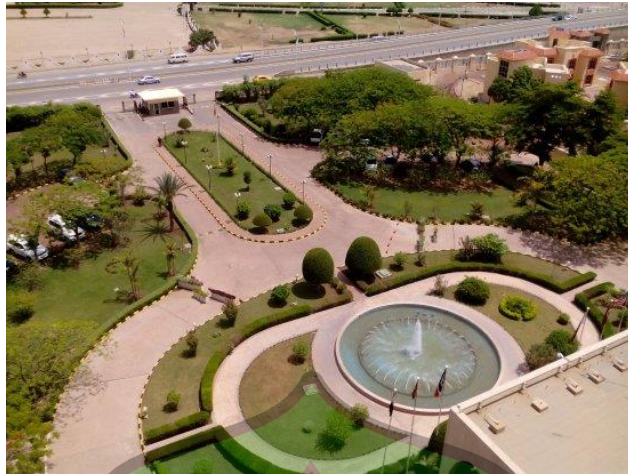


Gambar 40.4 Pohon Tanjung
Sumber : Google Images

2. Elemen air yang akan dihadirkan adalah sebuah plaza dengan adanya unsur air seperti air mancur dan drainase kecil pada pejalan kaki yang dapat juga berfungsi sebagai pengalir air hujan ke drainase kota.



Gambar 40.5 Plaza
Sumber : Google Images



Gambar 40.6 Air Mancur
Sumber : Google Images



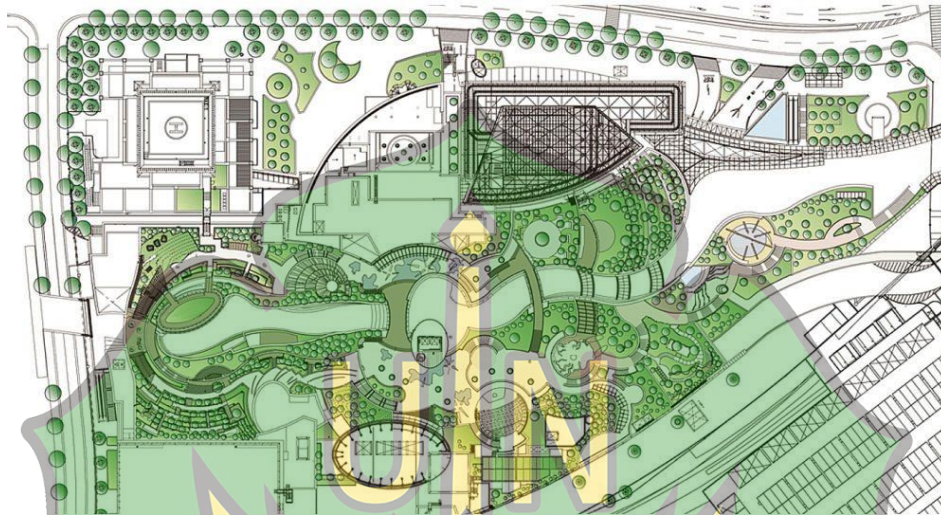
Gambar 40.7 Pedestrian
Sumber : Google Images

3. Pola desain yang imajinatif dan tidak kaku. Yang mana bentuk bukan berasal dari bentuk dasar.



Gambar 40.8 Pola Imajinatif
Sumber : Google Images

4. Minimalis dan futuristik. Yang mana menunjukkan kesederhanaan akan tetapi terkesan dinamis. Bentuk yang akan diterapkan yaitu bentuk-bentuk dasar yang diolah sedemikian rupa sehingga memiliki bentuk dasar baru seperti bentuk-bentuk elips atau melengkung.



Gambar 40.9 Pola Minimalis dan Futuristik
Sumber : Google Images



Gambar 40.10 Konsep Lanskap
Sumber : Analisa Pribadi

Keterangan :

-  : Plaza
-  : Area Lanskap
-  : Area Pedestrian

DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto, H.M, 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Andi, Yogyakarta

Marlina. Endy, 2008, Panduan Perancangan Bangunan Komersial. Andi, Yogyakarta

KBBI

International Council of Shopping Center (ICSC)

Beddington, Nadine, 1982, Design for Shopping Center. Mc. Graw-Hill Book Company, New York

Lynda, Wee Keng Neo, Tong Kok Wing, 2005, Langkah Penting Dalam Manajemen Pusat Perbelanjaan Asia. PT Bhuana Ilmu Populer

Rubenstein, Harvey M, 1978, Central City Mall. A Willey Interscience Publication, New York

George J.M, Gareth R Jones, 1999, 2nd edition, Understanding and Managing Organizational Behavior. Wesley Publishing Company, USA

Avriansyah, R., 2010, Skripsi : Yogyakarta Citywalk Public Space Sebagai Activity Generator Bagi Daya Tarik Pusat Komersil. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta

Chiara, J. D. And Crosbie, M. J, 2001, Time Saver Standars For Building Types. McGraw-Hill Companies, New York

Northen, F. R., 1997, Shopping Center a Developer's Guide to Planning and Design. College of Estate Management, New York

Mills, E. D, 1976, Building for Administration, Entertainment, and Recreation.

University of Virginia : Newnes-Butterworths (Dalam Skripsi : Kamaruddin, 2005. Pusat Perbelanjaan dan Rekreasi di Banjarmasin. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta)

Menteri Pekerjaan Umum Nomor29/PRT/M/2006 Tentang Persyaratan Teknis Bangunan dan Gedung, Jakarta

Kevinn Ducharme, and Matthew, Paladino, 2012. Commercial Building Structural Design and Analysis, Worcester Polytechnic Institute, England

De Chiara, Joseph, and Callender, John Hancock, 1987. Time Saver Standards for Building Types Second Edition, McGraw-Hill Book Company, New York

Tangoro, Dwi, 2000. Utilitas Bangunan, Universitas Indonesia, Jakarta

Sumalyo, Yulianto, 1996, Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX. Gajah Mada University Press, Yogyakarta

Hilberseimer, L, 1964, Contemporary Architecture: Its Roots And Tren. P. Theobald, Chicago

Charles Jencks, 1981, Theoris And MANifestoes Of Contemporary Architecture.

Karl Kropt, 1981

SNI 2847, 2013, Persyaratan Beton Struktural Untuk Bangunan Gedung. BSN, Jakarta

Wuryati Samekto & Candra Rahmadiyanto, 2001, Teknologi Beton. Kanisius, Jakarta

Mulyono Tri, 2005, Teknologi Beton. Andi, Yogyakarta



DAFTAR WEB

<https://www.ajnn.net/news/kepala-bi-aceh-indikator-ekonomi-aceh-trendnya-positif/index.html>

<https://beachwalkbali.com/directory>

<https://malbaligaleria.co.id/>

<https://www.taman-anggrek-mall.com/>

<https://bappeda.bandaacehkota.go.id/galeri/rtrw/>