

**PERANCANGAN *SHOPPING CENTRE* IDI RAYEUK
(Pendekatan Arsitektur Industrial)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

AULA NASRULLAH

NIM. 170701051

Mahasiswa Program Studi Arsitektur

Fakultas Sains dan Teknologi



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2023 M / 1443 H**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SHOPPING CENTRE IDI RAYEUK
PENDEKATAN ARSITEKTUR INDUSTRIAL**

TUGAS AKHIR

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

Diajukan Oleh:

AULA NASRULLAH
NIM. 170701051

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Banda Aceh, 13 Januari 2022
Telah Diperiksa dan Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Era Nopora Ranzil, S.T., M.Ars
NIDN. 0007118604


Riza Aulia Putra, S.T., MT
NIDN. 2016089001

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SHOPPING CENTRE IDI RAYEUK

PENDEKATAN ARSITEKTUR INDUSTRIAL

TUGAS AKHIR

**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Arsitektur**

Pada Hari/Tanggal: **Sabtu, 13 Januari 2022**
11 Jumaidil Akhir 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir,

Ketua,

Sekretaris,


Era Nonera Rauzi, S.T., M.Ars
NIDN. 0007118604


Riza Aulia Putra, S.T., MT
NIDN. 2016089001

Penguji I,

Penguji II,


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


Faiza Aidina, S.T., MA
NIDN. 1314068601

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dic. Azhar Amsal, M.Pd
NIDN. 2001066802

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aula Nasrullah

NIM : 170701051

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Skripsi : Perancangan *Shopping centre* Idi Rayeuk

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 13 Januari 2022

Yang menyatakan,


Aula Nasrullah

ABSTRAK

Nama : Aula Nasrullah
NIM : 170701051
Program Studi : Arsitektur
Judul : Perancangan *Shopping centre* Idi Rayeuk
Tanggal Sidang : 08 Januari 2022
Tebal Skripsi : 164
Pembimbing I : Era Nopera Rauzi, S.T., M.Ars
Pembimbing II : Riza Aulia Putra, S.T., MT
Kata Kunci : *Shopping centre*, Arsitektur Industrial, *Bereh*

Shopping center Idi Rayeuk merupakan ruang public sebagai pusat perbelanjaan masyarakat kota Idi Rayeuk dan masyarakat sekitar pada umumnya. *Shopping centre* ini diharapkan bisa menjadi jawaban dari kebutuhan masyarakat dalam berbelanja pakaian, kebutuhan keluarga, dan kebutuhan lainnya serta dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung lainnya. Peran *shopping centre* sangat penting dalam mencukupi kebutuhan masyarakat dalam berbelanja. *Shopping centre* hadir sebagai pelengkap sarana perbelanjaan di Kawasan Idi Rayeuk Sebagai Ibukota Kabupaten Aceh Timur dan mempermudah masyarakat dalam melengkapi kebutuhan berbelanja. Pendekatan Tema Pada Perancangan *Shopping centre* Idi Rayeuk adalah arsitektur industrial. Perancangan pada Gedung *Shopping centre* ini menerapkan tema arsitektur industrial untuk menambah daya Tarik pengunjung dalam berbelanja dan rekreasi, dipadukan dengan Konsep *simplicity and natural* dengan tujuan menghadirkan bangunan dengan bentuk yang tidak terlalu rumit dan menggunakan bahan bahan alami.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal seminar ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S1 Arsitektur Uin Ar-Raniry. Shalawat beserta salam turut disanjungkan kepada Rasul kita Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan saat ini. Dalam keberhasilan penulis menyelesaikan penyusunan laporan ini, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah ikut membantu penulis menyelesaikan laporan ini, diantaranya kepada:

1. Ayahanda Muhammad S. E, Ibunda Jumaidar S.Tr,keb, saudara-saudara saya terus memberikan semangat serta doa terbaik, motivasi dan dorongan secara moril maupun materil selama penyusunan laporan ini
2. Bapak Rusydi, ST,M.Pd selaku ketua program studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Era Nopera Rauzi, S.T., M.Ars, selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Riza Aulia Putra, S.T., MT selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.
4. Kepada ibu Meutia, S.T., M. Sc selaku koordinator yang telah mengurus keberlangsungan dan kelancaran tugas akhir saya.
5. Dan kepada seluruh teman-teman seperjuangan saya yang telah membantu dan memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga, hanya kepada Allah SWT penulis bermohon semoga semua bantuan yang telah di berikan mendapat balasan yang setimpal dan menjadi amal untuk tabungan di akhir nantinya. Dengan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa sepenuhnya laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari

dosen pembimbing serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan laporan ini. Semoga tulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 13 Januari 2022

Penulis

Aula Nasrullah

170701051



DAFTAR ISI

COVER DEPAN

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah Perancangan	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Metode/Pendekatan	3
1.5 Batasan Perancangan	4
1.6 Kerangka Pikir.....	5
1.7 Sistematika Laporan	6
BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN	8
2.1 Tinjauan Umum.....	8
2.1.1 Pengertian Pusat Perbelanjaan.....	8
2.1.2 Sejarah Awal Pusat Perbelanjaan	9
2.1.3 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.....	9
2.1.4 Unsur Kegiatan Dalam <i>Shopping centre</i>	11
2.1.5 Faktor Yang Memengaruhi Pengembangan <i>Shopping centre</i> .	14
2.1.6 Elemen-Elemen Dalam <i>Shopping centre</i>	15
2.2 Tinjauan Khusus	17
2.2.1 Pemilihan Lokasi	17
2.3 Studi Banding Perancangan.....	24
2.3.1 Arg <i>Shopping mall</i>	25
2.3.2 Kurve 7 Shopping Centers.....	32
2.3.3 Asmacati Shopping Center	40

BAB III ELABORASI TEMA.....	48
3.1 Tinjauan Tema.....	48
3.1.1 Pengertian Arsitektur Industrial.....	48
3.1.2 Karakteristik Arsitektur Industrial.....	49
3.2 Studi Banding Tema Sejenis	58
3.2.1 Bikini Berlin Mall.....	58
3.2.2 Alegro Sintra Shopping Center.....	62
3.2.3 World Of Food <i>Shopping centre</i>	65
3.3 Kesimpulan Studi Banding.....	68
BAB IV ANALISIS	69
4.1 Analisis Kondisi Lingkungan.....	69
4.1.1 Lokasi Perancangan.....	69
4.1.2 Batasan Eksisting Tapak.....	70
4.1.3 Peraturan Pemerintah.....	71
4.2 Kondisi Eksisting.....	72
4.2.1 Hidrologi (Air).....	72
4.2.2 Kontur.....	72
4.2.3 Vegetasi	73
4.2.4 Utilitas	73
4.2.5 Prasarana Penunjang.....	74
4.2.6 Sosial Budaya	74
4.3 Analisis Tapak.....	74
4.3.1 Analisis Klimatologi.....	74
4.3.2 Analisis Kontur.....	78
4.3.3 Analisis Kebisingan.....	80
4.3.4 Analisis Sirkulasi.....	82
4.3.5 Analisis Utilitas	83
4.4 Analisis Fungsional	84
4.4.1 Analisis Fungsi	84
4.4.2 Analisis Pengguna	85
4.4.3 Analisis Kegiatan Pengguna (Berdasarkan Aktivitas).....	87
4.4.4 Besaran Ruang.....	91
4.4.5 Program Dan Hubungan Ruang.....	94
BAB V KONSEP PERANCANGAN	97

5.1	Konsep Dasar.....	97
5.1.1	Konsep Simplicity and Natural.....	98
5.2	Rencana Tapak	99
5.2.1	Zonasi Dan Sifat Ruang.....	99
5.2.2	Tata Letak.....	100
5.2.3	Pencapaian.....	102
5.2.4	Sirkulasi.....	102
5.2.5	Konsep Bangunan/Gubahan Massa.....	103
5.3	Konsep Eksterior	105
5.4	Konsep Ruang Dalam.....	109
5.5	Konsep Struktur Dan Utilitas	111
5.5.1	Konsep Struktur.....	111
5.5.2	Konsep Utilitas	114
5.5.3	Sistem Utilitas Listrik.....	116
5.5.4	Sistem Instalasi Sampah.....	116
5.5.5	Sistem Keamanan Dan Kebakaran.....	117
5.5.6	Sistem Penghawaan.....	119
BAB VI	HASIL PERANCANGAN	121
6.1.1	Perspektif Eksterior	121
6.1.2	Perspektif Interior.....	127
6.2	Lembar Kerja.....	132
6.2.1	Site Plan.....	132
6.2.2	Layout Plan.....	132
6.2.3	Denah.....	133
6.2.3	Tampak.....	135
6.2.4	Potongan.....	136
6.3	Rencana Struktur	137
6.3.1	Rencana void dan tangga.....	137
6.3.2	Rencana Atap.....	137
6.3.3	Rencana Lansekap.....	138
6.3.4	Detail Fasad.....	138
6.4	Rencana Sanitasi.....	139
6.4.1	Rencana Instalasi Air Bersih	139
6.4.2	Rencana Instalasi Air Kotor Dan Pembuangan.....	141

6.4.3 Rencana Springkler Dan Hydrant.....	142
6.4.4 Rencana Listrik Dan Titik Lampu.....	143
DAFTAR PUSTAKA	146



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Aceh, Peta Aceh Timur, Peta Idi Rayeuk, Peta Lokasi Alternatif 1	17
Gambar 2. 2 Gambar Tampak Kondisi Eksisting Pada Lokasi Alternatif 1	19
Gambar 2. 3 Peta Aceh, Peta Aceh Timur, Peta Idi Rayeuk.....	19
Gambar 2. 4 Peta Lokasi Alternatif 2.....	20
Gambar 2. 5 Gambar Tampak Kondisi Eksisting Pada Lokasi Alternatif 2	21
Gambar 2. 6 Peta Aceh, Peta Aceh Timur, Peta Idi Rayeuk.....	22
Gambar 2. 7 Peta Lokasi Alternatif 3.....	22
Gambar 2. 8 Gambar Tampak Kondisi Eksisting Pada Lokasi Alternatif 3	24
Gambar 2. 9 Bangunan ARG Shopping Mall	25
Gambar 2. 10 Suasana Tempak Pada Malam Hari Bangunan ARG Shopping Mall.....	26
Gambar 2. 11 Area Performance Bangunan ARG Shopping Mall	26
Gambar 2. 12 Area Performance Bangunan ARG Shopping Mall	27
Gambar 2. 13 Sirkulasi Vertikal Bangunan ARG Shopping Mall	27
Gambar 2. 14 Denah Basement Bangunan ARG Shopping Mall	28
Gambar 2. 15 Denah Lantai Dasar Bangunan ARG Shopping Mall	29
Gambar 2. 16 Detail Isometric Fasad Ganda Bangunan ARG Shopping Mall	30
Gambar 2. 17 Denah Lantai 2 Bangunan ARG Shopping Mall.....	31
Gambar 2. 18 Kurve 7 Shopping Centers	32
Gambar 2. 19 Perspektif Kurve 7 Shopping Center.....	33
Gambar 2. 20 Pemanfaatan Vegetasi Sebagai Peredam Panas	33
Gambar 2. 21 Penggunaan Material Kayu Pada Lantai Dan Menggunakan Warna Netral Pada Dinding.....	34
Gambar 2. 22 Pemanfaatan Vegetasi Sebagai Peredam Panas Dari Matahari Langsung	35
Gambar 2. 23 Denah Lantai 1 Kurve 7 Shopping Center	36
Gambar 2. 24 Denah Lantai 2 Kurve 7 Shopping Center	37
Gambar 2. 25 Tampak Kiri Kurve 7 Shopping Center	38
Gambar 2. 26 Penggunaan Warna Netral Pada Dinding.....	38
Gambar 2. 27 Pemanfaatan Ruang Luar Sebagai Tempat Bersantai	39
Gambar 2. 28 Asmacati Shopping Center.....	40
Gambar 2. 29 Ruang Luar Asmacati Shopping Center.....	41
Gambar 2. 30 Kanopi Bermotif Sebagai Penghinder Sinar Matahari Secara Langsung	41
Gambar 2. 31 Arah Masuk Asmacati Shopping Center.....	42
Gambar 2. 32 Penyaring Panas Matahari Pada Ruang Luar	42
Gambar 2. 33 Area Bersantai Asmacati Shopping Center.....	43
Gambar 2. 34 Pemanfaatan Pencahayaan Alami Pada Gedung.....	43
Gambar 2. 35 Area Restoran Pada Gedung Asmacati Shopping Center	44
Gambar 2. 36 Denah Lantai Dasar	45

Gambar 2. 37 Denah Lantai 2	46
Gambar 2. 38 Detail Atap Semi Terbuka.....	47
Gambar 3. 1 Kolom Beton Bertualng Finishing Eskpos.....	50
Gambar 3. 2 Kolom Dan Balok Baja IWF.....	50
Gambar 3. 3 Bagian Bawah Struktur Lantai Plat Beton bertulang Dengan Cetakan Metal Deck	51
Gambar 3. 4 Ragam Struktur Tangga Industrial	52
Gambar 3. 5 Penerapan Penutup Atap Metal Roof Di Sertai Struktur Atap Kuda Kuda Baja.....	52
Gambar 3. 6 Penerapan Dinding Rangka Kaca Pada Bangunan Industrial	53
Gambar 3. 7 Penerapan Pintu Rangka Kaca Pada Bangunan Konsep Industrial.....	54
Gambar 3. 8 Kabel Dan Instalasi Listrik Yang Diekspos	55
Gambar 3. 9 Bata Ekspos	55
Gambar 3. 10 Meja Kayu Dengan Kaki Metal	56
Gambar 3. 11 Pemilihan Warna Hangat Dan Netral Pada Dinding.....	56
Gambar 3. 12 Furniture Bernuansa Vintage	57
Gambar 3. 13 Bangunan Bikini Berlin Mall.....	58
Gambar 3. 14 Struktur Atap Bangunan Bikini Berlin Mall	59
Gambar 3. 15 Retail Bikini Berlin Mall.....	60
Gambar 3. 16 Sirkulasi Vertikal Bikini Berlin Mall.....	61
Gambar 3. 17 Railing Tangga Baja Bikini Berlin Mall	61
Gambar 3. 18 Retail Dan Sirkulasi Dalam Bangunan Bikini Berlin Mall.....	62
Gambar 3. 19 Bangunan Alegro Sintra Shopping Center.....	62
Gambar 3. 20 Fasad Bangunan Alegro Sintra Shopping Center.....	63
Gambar 3. 21 Dinding Semen Unfinishing Alegro Sintra Shopping Center ...	63
Gambar 3. 22 Void Dan Realing Bangunan Alegro Sintra Shopping Center..	64
Gambar 3. 23 Dinding Batako Ekspos Bangunan Alegro Sintra Shopping Center.....	65
Gambar 3. 24 Bangunan World of Food Shopping Centre.....	65
Gambar 3. 25 Bangunan World of Food Shopping Centre.....	66
Gambar 3. 26 Material Semen Unfinishing Dan Fasad Sebagai Ventilasi Masuknya Udara Pada Bangunan World of Food Shopping Centre.....	67
Gambar 3. 27 Sirkulasi Vertikal Material Semen Unfinishing Pada Bangunan World of Food Shopping Centre	67
Gambar 3. 28 Struktur Balok Dan Material Bondek Di Plafon Bangunan World of Food Shopping Centre	68
Gambar 4. 1 1) Peta Aceh, 2) Peta Kota Banda Aceh, 3) Peta Idi Reyeuk, 4) Peta Site Lokasi	69
Gambar 4. 2 Batasan Site Perancangan4. peta site lokasi.....	69
Gambar 4. 2 Batasan Site Perancangan.....	70
Gambar 4. 3 Analisa Hidrologi.....	72
Gambar 4. 4 Tapak Perancangan	73

Gambar 4. 5 Vegetasi Dalam Tapak.....	73
Gambar 4. 6 Skema Utilitas Tapak	73
Gambar 4. 7 Ilustrasi Tanggapan Analisis Hujan182	75
Gambar 4. 7 Ilustrasi Tanggapan Analisis Hujan	76
Gambar 4. 8 Ilustrasi Kondisi Arah Angin.....	77
Gambar 4. 9 Kanopi Peneduh	78
Gambar 4. 10 Kondisi Kontur Tapak (Datar).....	79
Gambar 4. 11 Potongan Kontur A-A.....	79
Gambar 4. 12 Potongan Kontur B-B.....	79
Gambar 4. 13 Kondisi Kebisingan Pada Tapak	80
Gambar 4. 14 Tingkat Kebisingan Pada Tapak	81
Gambar 4. 15 Zonasi Menanggapi Hasil Analisis KebisinganPRIVAT.....	81
Gambar 4. 15 Zonasi Menanggapi Hasil Analisis Kebisingan	81
Gambar 4. 16 Letak Pintu Masuk Dan Keluar	82
Gambar 4. 17 Pelebaran Jalan Didepan Tapak.....	83
Gambar 4. 18 Utilitas Pada Tapak.....	83
Gambar 4. 19 Diagram Hubungan Pelaku Dalam Ruang	94
Gambar 5. 1 Warna-Warna Netral	98
Gambar 5. 2 Zonasi Tapak	100
Gambar 5. 3 Valume Bangunan Pada Tapak	101
Gambar 5. 4 Batasan Luas Lahan	101
Gambar 5. 5 Akses Pencapaian Ke Lokasi	102
Gambar 5. 6 Sirkulasi Dan Parkir Pada Tapak	103
Gambar 5. 7 Penjelasan Ide Bentuk	104
Gambar 5. 8 Konsep Fasad Secondary Skin	105
Gambar 5. 9 Rangka Kolom Dan Balok Ekspos.....	106
Gambar 5. 10 Grass Block Dan Paving Block.....	107
Gambar 5. 11 Kursi Taman.....	107
Gambar 5. 12 Tanaman Bambu Dan Tanaman Pucuk Merah	107
Gambar 5. 13 Tanaman Cemara.....	108
Gambar 5. 14 Stage Performance.....	108
Gambar 5. 15 Area Main Anak.....	109
Gambar 5. 16 Retail Konsep Industrial.....	110
Gambar 5. 17 Cafe Konsep Industrial.....	111
Gambar 5. 18 Pondasi Sumuran.....	112
Gambar 5. 19 Materail Kaca Sebagai Dinding Bangunan	112
Gambar 5. 20 Kolom Beton Bertulang	113
Gambar 5. 21 Atap Skylight.....	113
Gambar 5. 22 Sistem Distribusi Down Feed.....	114
Gambar 5. 23 Sistem Distribusi Air Kotor.....	115
Gambar 5. 24 Sistem Distribusi Listrik.....	116
Gambar 5. 25 Skema Sistem CCTV	117
Gambar 5. 26 Skema Sistem Sensor	118
Gambar 5. 27 Skema Instalasi Sistem Sprinkler Pada Bangunan	118
Gambar 5. 28 Tanda Pintu Darurat	119
Gambar 5. 29 Penghawaan Buatan /Ac.....	120

Gambar 6. 1 Perspektif Mata Burung	121
Gambar 6. 2 Perspektif Kawasan	121
Gambar 6. 4 Perspektif Tampak Kiri	122
Gambar 6. 3 Perspektif Tampak Depan	122
Gambar 6. 5 Perspektif Tampak Kanan	123
Gambar 6. 6 Perspektif Tampak Belakang	123
Gambar 6. 7 Perspektif Eksterior Area Lansekap	124
Gambar 6. 8 Perspektif Eksterior Kawasan	124
Gambar 6. 9 Perspektif Eksterior Fasad Bangunan	125
Gambar 6. 10 Perspektif Eksterior Fasad Bangunan	125
Gambar 6. 11 Perspektif Eksterior Bangunan.....	126
Gambar 6. 12 Perspektif Detail Fasad.....	126
Gambar 6. 13 Perspektif Interior Supermarket	127
Gambar 6. 14 Perspektif Retail Semi Permanent	128
Gambar 6. 15 Perspektif Interior Retail Permanent	129
Gambar 6. 16 Perspektif Café Dan Restaurant	130
Gambar 6. 17 Interior Ruang Rapat Pengelola	131
Gambar 6. 18 Interir Ruang Musholla	131
Gambar 6. 19 Site Plan.....	132
Gambar 6. 20 Layout Plan	132
Gambar 6. 21 Denah Basement.....	133
Gambar 6. 22 Denah Lantai 1	133
Gambar 6. 23 Denah Lantai 2	134
Gambar 6. 24 Denah Lantai 3	134
Gambar 6. 25 Tampak Depan Dan Kanan Bangunan.....	135
Gambar 6. 26 Tampak Belakang Dan Kiri Bangunan	135
Gambar 6. 27 Potongan Kawasan	136
Gambar 6. 28 Rencana Void Dan Tangga	137
Gambar 6. 29 Rencana Atap	137
Gambar 6. 30 Rencana Lansekap.....	138
Gambar 6. 31 Detail Fasad.....	138
Gambar 6. 32 Detail Fasad.....	139
Gambar 6. 33 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 1	139
Gambar 6. 34 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 2.....	140
Gambar 6. 35 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 3.....	140
Gambar 6. 37 Rencana Instalasi Air Kotor Lantai 2.....	141
Gambar 6. 36 Rencana Instalasi Air Kotor Lantai 1	141
Gambar 6. 38 Rencana Instalasi Air Kotor Lantai 3.....	141
Gambar 6. 39 Rencana Sprinkler Dan Hydrant Lantai Basement	142
Gambar 6. 40 Denah Rencana Sprinkler Dan Hydrant Lantai 1	142
Gambar 6. 41 Denah Rencana Sprinkler Dan Hydrant Lantai 2.....	142
Gambar 6. 42 Denah Rencana Sprinkler Dan Hydrant Lantai 3.....	143
Gambar 6. 43 Denah Rencana Titik Lampu Dan Listrik Basement	143
Gambar 6. 44 Denah Rencana Titik Lampu Dan Listrik Lantai 1	144
Gambar 6. 45 Denah Rencana Titik Lampu Dan Listrik Lantai 2.....	144
Gambar 6. 46 Denah Rencana Instalasi Listrik Dan Lampu Lantai 3	145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

shopping centre atau Pusat perbelanjaan merupakan suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang/jasa yang bercirikan komersial, melibatkan perencanaan dan perancangan yang matang karena bertujuan memperoleh keuntungan (profit) sebanyak-banyaknya. Peran *shopping centre* sangat berpengaruh pada perkembangan atau tingkat ekonomi suatu daerah.

Pusat perbelanjaan modern memiliki kaitan yang erat dengan kehidupan masyarakat kota, pusat perbelanjaan modern telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat kota, saat ini pusat perbelanjaan modern tidak hanya berfungsi sebagai pasar tempat bertemunya penjual dan pembeli, namun telah menjadi ruang publik tempat masyarakat melakukan interaksi sosial, melakukan pertemuan, bahkan menjadi tempat rekreasi bagi keluarga (Ishnanto, 2010).

Bagi sebagian pihak, pembangunan pusat perbelanjaan modern dianggap memberikan dampak positif bagi kota, terutama jika dilihat dari sudut pandang ekonomi, sebut saja penyerapan tenaga kerja dan sumbangan pajak, selain itu, keberadaan pusat perbelanjaan modern juga dianggap berkontribusi pada perkembangan kota (Ishnanto, 2010). Namun, keberadaan pusat perbelanjaan modern juga memiliki beberapa dampak negatif bagi kota.

Trend Pusat Perbelanjaan menjadi pengubah gaya hidup masyarakat kota. *Trend* pusat perbelanjaan bisa memberikan rasa kemewahan dalam berbelanja dari pasar tradisional memang memberikan efek perubahan gaya hidup masyarakat. Pusat perbelanjaan yang dilengkapi dengan sistem keamanan bangunan, pendingin ruangan, transportasi vertikal seperti lift dan eskalator memberikan kenyamanan bagi pengunjung *shopping centre* itu sendiri. Terlebih itu dengan adanya toko yang menjual barang mewah akan memberikan nilai lebih pada masyarakat yang akan berbelanja dan datang ke Pusat perbelanjaan tersebut.

Seiring kemajuan jaman, pandangan masyarakat pada suatu kegiatan perdagangan dan perbelanjaan mulai berubah. Masyarakat membutuhkan sesuatu yang lebih dari sekedar tempat dimana mereka dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Guna menunjang kegiatan yang ada maka Kabupaten Aceh Timur membutuhkan suatu bangunan pusat perbelanjaan modern yang di anggap perlu meningkatkan baik kualitas maupun pelayanan pusat perbelanjaan itu sendiri.

Sampai saat ini Di Idi Rayeuk sebagai Ibukota Aceh Timur masih belum terdapat *shopping centre* atau pusat perbelanjaan bagi masyarakat Aceh Timur sehingga harus ke kota lain untuk berbelanja pakaian, pralatan rumah tangga dan sebagainya. Oleh karena itu, penulis ingin merancang bangunan *shopping centre* sebagai pusat berbelanja untuk warga atau masyarakat Aceh Timur dengan tema *industrial design*.

Dalam hal ini penulis ingin merancang bangunan *shopping centre* dengan Tema *Industrial Design* secara keseluruhan gaya industrial di arsitektur memiliki estetika yang tidak terlalu rumit. Tema industrial sendiri biasanya bermain dengan material alam seperti kayu, besi, metal dan bata yang memperlihatkan karakter. Untuk material yang biasa digunakan untuk Konsep Desain Industrial memang dengan barang sederhana tapi mampu membuat daya tarik. Mulai dari lantai, kayu, batu bata, beton dan baja yang menjadi material utama kalian ketika menggunakan konsep industrial. Struktur yang sengaja diperlihatkan serta finisihing yang seolah tidak selesai ini memiliki keunikan tersendiri. Oleh karena itu, penulis bukan hanya ingin mendesain satu pusat perbelanjaan, melainkan juga bisa menjadi sebagai ikon pada Ibu Kota Aceh Timur.

1.2 Masalah Perancangan

Adapun masalah perancangan *shopping centre* Di Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur mengacu pada latar belakang yang mencakup pemilihan objek dan tema, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan bangunan *shopping centre* dengan memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai pusat perbelanjaan bagi masyarakat Aceh Timur.
2. Bagaimana menghasilkan bangunan dengan tema *industrial design* dan menjadi suatu objek Fokal Point Di Daerah Idi Rayeuk, Kab. Aceh Timur.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *shopping centre* di Rayeuk Kab. Aceh Timur berdasarkan latar belakang dan masalah perancangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi fasilitas *shopping centre* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai pusat perbelanjaan bagi masyarakat Aceh Timur.
2. Untuk menghasilkan bangunan *shopping center* yang menerapkan tema *industrial design* dan menjadi suatu objek Fokal Point Di Daerah Idi Rayeuk, Kab. Aceh Timur.

1.4 Metode/Pendekatan

Adapun metode/pendekatan yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu:

1. Studi Lapangan/Survey
Pengamatan langsung (observasi) terhadap lapangan dan site eksisting, sesuai kriteria yang akan dijadikan sebagai tapak bangunan.
2. Studi Wawancara
Kegiatan tanya jawab yang diajukan kepada warga sekitar Kawasan *site* yang akan dilakukan perancangan, dan kepada pihak-pihak terkait mengenai masalah yang berkaitan dengan Desain *shopping centre* ini.
3. Studi Preseden
Mencari data dan fakta secara studi Pustaka terhadap site, objek rancangan, dan pendekatan yang digunakan melalui buku, media online, jurnal, dan lain lain.

4. Studi Banding

Melakukan perbandingan terhadap objek bangunan dan tema sejenis.

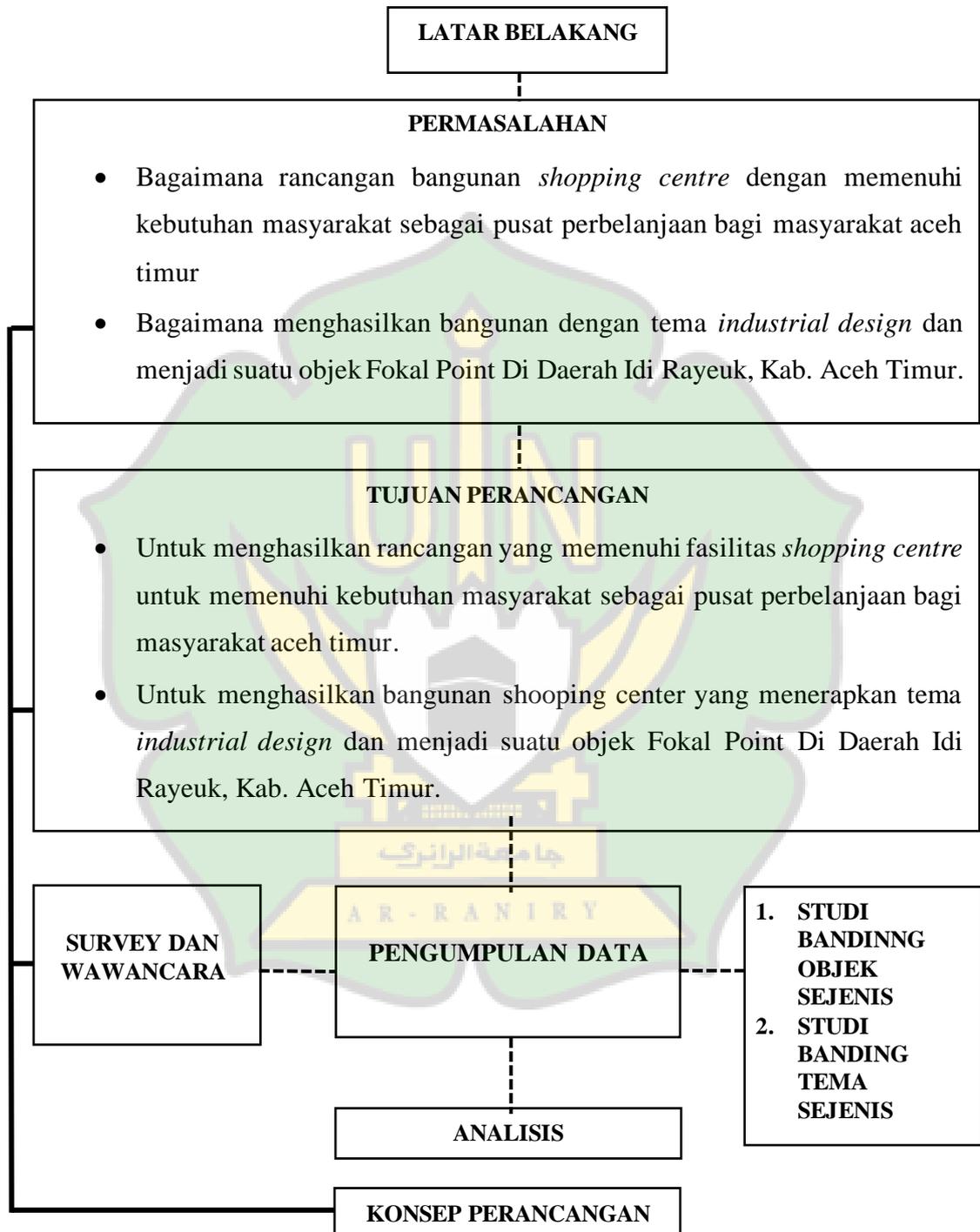
1.5 Batasan Perancangan

Adapun Batasan perancangan sebagai berikut:

1. menerapkan aksesibilitas terhadap semua pengguna bangunan
2. menerapkan tema industrial design pada bangunan dan fasad sehingga bangunan lebih menonjol dan menjadi pusat perhatian di Kawasan Idi Rayeuk.



1.6 Kerangka Pikir



Tabel 1. 1 kerangka berpikir
Sumber: Data Pribadi ,2021

1.7 Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian:

1. Latar belakang perancangan,
2. Rumusan masalah,
3. Tujuan perancangan,
4. Metode pendekatan,
5. Batasan perancangan,
6. Kerangka pikir,
7. Sistematika laporan.

BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

Berisi uraian:

1. Tinjauan umum objek rancangan; memuat studi literatur mengenai objek rancangan.
2. Tinjauan khusus; terdiri dari 3 alternatif site perancangan yang terdiri dari lokasi, luas lahan, dan potensi, serta pemilihan terhadap alternative tapak.
3. Studi banding perancangan sejenis; terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan fungsi yang sama.

BAB III ELABORASI TEMA

Berisi penjelasan mengenai:

1. Pengertian.
2. Interpretasi tema.
3. Studi banding tema sejenis; terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan tema yang sama.

BAB IV ANALISIS

Berisi penjelasan mengenai:

1. Analisis kondisi lingkungan; terdiri dari lokasi, kondisi dan potensi lahan, prasarana, karakter lingkungan, analisis tapak,
2. Analisis fungsional; terdiri dari jumlah pemakai, kegiatan pemakai, organisasi ruang, besaran ruang dan persyaratan teknis lainnya,
3. Analisis struktur, konstruksi dan utilitas.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai:

1. Konsep dasar,
2. Rencana tapak, terdiri dari; pemintakatan, tata letak, pencapaian,
3. Sirkulasi dan parkir,
4. Konsep bangunan/ gubahan massa,
5. Konsep ruang dalam,
6. Konsep struktur, konstruksi, dan utilitas,
7. Konsep lansekap.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi yang digunakan dalam penulisan laporan seminar

BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Pusat Perbelanjaan

Keberadaan sebuah loka perbelanjaan/perdagangan pada suatu kota selalu sebagai loka yang menarik dan gampang diingat lantaran kegiatan utamanya yaitu berbelanja dan berbisnis dilakukan sang hampir semua warga . Istilah sentra perbelanjaan mempunyai beberapa pengertian, pada antaranya adalah:

1. Bentuk bisnis perdagangan individual yang dilakukan secara beserta melalui penyatuan kapital menggunakan tujuan efektivitas komersial (Beddington, Design for *Shopping centre*)
2. Suatu loka aktivitas pertukaran dan distribusi barang/jasa yang bercirikan komersial, melibatkan perencanaan dan perancangan yang matang lantaran bertujuan buat memperoleh keuntungan (profit) sebesar banyaknya (Grue, Centers for Urban Environment: Survival of the Cities)
3. Kompleks perbelanjaan terencana, menggunakan pengelolaan yang bersifat terpusat, menggunakan sistem menyewakan unit-unit pada pedagang individu, sedangkan pengawasannya dilakukan sang pengelola yang bertanggung jawab secara menyeluruh (Beddington, Design for *Shopping centre*)
4. Sekelompok kesatuan sentra perdagangan yang dibangun dan didirikan dalam sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai, dan diatur sebagai sebuah kesatuan operasi (operation unit), herbi lokasi, berukuran, tipe toko, dan area perbelanjaan berdasarkan unit tersebut. Unit ini jua menyediakan parkir yang dibentuk herbi tipe dan berukuran total toko-toko (Urban Land Institute, *Shopping centre Development Handbook*)

5. Suatu wadah pada warga yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat. Selain berfungsi menjadi loka buat aktivitas berbelanja atau transaksi jual beli, jua berfungsi menjadi loka buat berkumpul atau berekreasi (Beddington, Design for *Shopping centre*)

2.1.2 Sejarah Awal Pusat Perbelanjaan

Sejarah perkembangan sentra perbelanjaandi mulai dalam abad pertengahan. Pada saat itu orang melakukan jual beli pada bawah pohon yang menciptakan suatu formasi atau garis memanjang. Lantaran jumlah penduduk semakin bertambah, maka kualitas dan kuantitas barang yang diperdagangkan jua semakin meningkat. Akibat menurut hal tadi bertambah luasnya loka-loka yang sebagai loka perbelanjaan. Perkembangan fisik loka-loka tadi menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan warga dalam masa itu. Jalan-jalan yang semula hanya diteduhi sang pohon-pohon yang berderet kemudian berubah sebagai suatu jalan menggunakan gedung-gedung disebelah kanan dan kirinya.

Perkembangan fisik ini bisa dicermati dalam sentra perdagangan pada Cologne, Jerman Barat, yang menutup suatu jalan buat aktivitas berbelanja, sebagai akibatnya orang bisa berbelanja menggunakan berjalan kaki tanpa adanya gangguan menurut kendaraan. Di sini terlihat bahwa perkembangan taraf ekonomi, sosial, dan budaya sangat berpengaruh dalam urban design-nya. (Barry Maitland, *Shopping mall: Planning and Design*, 1985).

2.1.3 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Shopping centre pada aneka macam topik acapkali disamakan menggunakan mall, sebagai akibatnya pada aneka macam asal literatur, pembagian terstruktur mengenai *shopping centre* hampir sama

menggunakan pembagian terstruktur mengenai mall. Berdasarkan beberapa asal, maka pembagian terstruktur mengenai *shopping centre* pada ruang lingkup mall merupakan menjadi berikut :

A. Dilihat Dari Jenis Barang Yang Dijual

Gibbert (1959:127) mengemukakan tiga jenis barang yang dijual pada mall dan masih ada dalam jenis toko menjadi berikut:

1. Convenience Shop: pertokoan yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari.
2. Demand Store: pertokoan yang menjual barang-barang eksklusif yang biasa diharapkan sang pelanggan.
3. Impulse Store: Pertokoan yang menjual barang-barang mewah.

B. Berdasarkan Sistem Transaksi dan Penjualan

Menurut Marlina (2008:217) dijelaskan bahwa menurut sistem transaksinya, sebuah sentra perbelanjaan bisa dibedakan menjadi berikut:

1. Toko Grosir, yaitu toko yang menjual barang pada partai besar. barang-barang tersebut biasanya disimpan digudang atau ditempat lain, sedangkan yang terdapat dipajang hanya contohnya.
2. Toko Eceran, yaitu toko yang menjual barang pada partai mini atau per satuan barang. Toko eceran lebih poly menarik pembeli lantaran taraf variasi barangnya yang tinggi.

C. Berdasarkan Unsur Lokasi

Menurut Marlina (2008:217) *Shopping centre* merupakan salah satu jenis sentra perbelanjaan yang berkembang sampai ketika ini . *Shopping mall* mempunyai karakteristik spesial yang membedakannya menggunakan sentra perbelanjaan lain yaitu tersedianya jalur mall dan plaza yang menghubungkan dua (2) atau lebih sentra keramaian (generator).

2.1.4 Unsur Kegiatan Dalam *Shopping centre*

Beddington (1982:2) Unsur-unsur pada aktivitas sentra perbelanjaan bisa dikelompokkan sebagai 3 yaitu pengunjung, barang dan pengelola. Penjelasan selanjutnya menjadi berikut :

a. Pengunjung

Menurut Beddington (1989:2) menyebutkan bahwa pengunjung/pembeli merupakan suatu forum atau individu yang melakukan pembelian buat memenuhi kebutuhan pribadinya atau konsumsi rumah tangganya. Sementara Menurut Beddington (1989:2) kegiatan berbelanja pengunjung bisa dibedakan sebagai dua, antara lain:

- 1) Convenience Shopping adalah aktivitas berbelanja keperluan sehari-hari. Hal yang diperlukan pembeli disini merupakan kemudahan dan pelayanan yang cepat.
- 2) Comparison Shopping adalah aktivitas berbelanja yang dilakukan menggunakan membandingkan harga, jenis, kualitas, pelayanan, dan sebagainya walaupun belum tentu membeli. Kegiatan ini jua pada kata lain dianggap menggunakan window shopping. Berdasarkan ke 2 jenis kegiatan berbelanja tersebut, bisa dibedakan pengertiannya.

Antara berbelanja menggunakan membeli. Membeli (to buy) merupakan hasil sesuatu yang sudah dipengaruhi sebelumnya dan memiliki tujuan pasti. Penentuan barang yang hendak dibeli akan mengarahkan pembeli dalam toko eksklusif. Pembeli umumnya membawa dana yang relatif buat barang yang diinginkannya.

Sedangkan istilah berbelanja (shopping), pada hal ini nir memiliki tujuan spesifik dan umumnya disertai menggunakan saat yang berlebihan

dan dana yang relatif. Orang berbelanja nir hanya buat membeli barang eksklusif yang diperlukan menggunakan segera, tetapi jua buat membandingkan harga, gaya, dan kualitas. Berbelanja jua ditentukan sang cita-cita menghabiskan saat buat aktivitas sosial dan meneruskan kebiasaan.

Selain itu, aktivitas yang masih ada dalam mall dewasa ini nir hanya berbelanja saja, tetapi jua para pengunjung ingin menerima banyak sekali kebutuhan yang lengkap pada suatu fasilitas. Kegiatan yang ingin dipenuhi antara lain berupa makan, bermain, berkumpul beserta kerabat, perawatan diri. Sehingga dalam mall nir hanya menjual barang tetapi jua perlu menjual jasa buat menaikkan daya tarik (Nurlalia, 2015:16).

b. Barang

Barang adalah obyek yang diperjual belikan pada global perdagangan, sebagai akibatnya lalu ada sentra-sentra perbelanjaan (Nusadarifa, 1989). Dalam Nusadarifa (1989:21) disebutkan bahwa apabila ditinjau berdasarkan karakteristiknya, jenis barang yang dijual dalam sentra perbelanjaan bisa dibedakan sebagai empat (4) yaitu :

- 1) Convenience Goods, adalah barang kebutuhan sehari-hari.
- 2) Specialty Goods, adalah jenis barang eksklusif misalnya benda-benda kuno dan koleksi
- 3) Shopping Goods, adalah barang yang diperlukan bulanan atau musiman.
- 4) Impulse Goods, adalah barang yang nir terlalu diperlukan atau dicari sang pengunjung.

Berdasarkan asal ini maka jenis barang yang lebih banyak didominasi dijual pada mall merupakan convenience goods yang adalah kebutuhan sehari-hari misalnya pakaian, kuliner dan minuman dan shopping goods yang adalah kebutuhan musiman misalnya gadget, elektronika dan alat-alat olahraga.

c. Pedagang dan Pengelola

Menurut Swasta dan Sukotjo (1988) disebutkan bahwa pedagang merupakan suatu forum atau individu yang melakukan bisnis aktivitas menjual barang pada konsumen akhir buat keperluan langsung yang bersifat non bisnis.

Sehubungan menggunakan asal pada atas, maka pedagang pada mall adalah penyewa berdasarkan sebuah tempat/kios yang dikelola sang pengelola mall. Secara terperinci, fungsi-fungsi dan aktivitas yang dilakukan pedagang pada mall ini merupakan menjadi berikut : pengangkutan, penyimpanan, pembelian, mencari konsumen, menjalankan aktivitas kenaikan pangkat, menaruh kenaikan pangkat dan informasi, melakukan pengepakan dan pembungkusan dan mengadakan penyortiran.

Dalam melaksanakan transaksi jual beli, terdapat 3 macam pelayanan yang diberikan berdasarkan pedagang pada pembeli, diterjemahkan berdasarkan Beddington (1982:6), yaitu :

- 1) Self Service (swalayan) yaitu pengunjung menentukan dan merogoh sendiri barang- barang yang hendak pada beli berdasarkan rak-rak yang tersedia, kemudian membawanya ke kasir buat dibayar.
- 2) Self Selection (swapilih) dimana pembeli bisa menentukan pribadi barang yang dibeli kemudian menyerahkannya pada pramuniaga buat dibuatkan bukti pembelian.
- 3) Personal Service (pelayanan langsung) dimana pembeli akan menerima pelayanan sepenuhnya berdasarkan pramuniaga pada arti pula bisa berkonsultasi, contohnya dalam toko pakaian.

Berdasarkan asal ini, maka jenis pelayanan yang dipakai pada mall bisa diubahsuaikan berdasarkan sistem penjualan, akan namun sistem yang paling sempurna berdasarkan kegiatan mall merupakan self service

(swalayan). Hal ini dikarenakan sistem ini menaruh keleluasaan penuh pada pelanggan buat memilih sendiri barang yang dikehendaki juga buat kegiatan window shopping dan lebih efisien pada penyediaan energi pelayan.

2.1.5 Faktor Yang Memengaruhi Pengembangan *Shopping centre*

Terdapat beberapa variabel yang memilih taraf kesuksesan sebuah sentra perbelanjaan. Marlina (2008). menyebutkan bahwa kesuksesan nir dipengaruhi sang keliru satu berdasarkan faktor-faktor ini tetapi semuanya adalah satu rangkaian yang saling mempengaruhi. Berikut merupakan faktor-faktornya :

a. Lokasi

Lokasi merupakan faktor pertama dan kunci buat pembangunan mall atau shopping center. Lokasi yang baik wajib dekat menggunakan daerah populasi tangkapan yang terdiri berdasarkan daerah pemukiman, daerah perkantoran atau industri, hotel, objek wisata, wahana transportasi publik dan grup jenis bisnis yang sesuai.

b. Visibilitas

Visibilitas, yang berarti posisi *shopping mall* wajib menggunakan gampang bisa ditinjau sang siapa saja. Idealnya, *shopping mall* wajib tampak kentara berdasarkan arus kemudian lintas tunggangan dan pejalan kaki

c. Kemudahan Akses

Shopping center yang terakses menggunakan jalan raya primer akan menerima manfaat yang lebih tinggi lantaran volume arus kemudian lintas yang berimplikasi positif dalam pengunjung.

d. Luas

Luas sebuah sentra perbelanjaan umumnya berpatokan dalam luas kotor semua area lantai (gross floor area). Luas kotor merupakan jumlah total berdasarkan semua area lantai yang dibangun pada pada bangunan.

e. Perencanaan dan Desain Ruang

Perencanaan rapikan ruang dan desain krusial diperhatikan lantaran menyangkut optimalisasi imbal output investasi dan memenuhi kebutuhan operasional penyewa.

f. Penyewa Utama

Penyewa primer adalah ritel akbar , punya nama akbar dan sebagai magnet buat *shopping mall* ini. Kehadirannya mampu sebagai daya tarik buat peritel mini supaya mau menyewa ruangan pada mall.

g. Keseimbangan

Penyewa Perlu diperhatikan ekuilibrium penyewa menggunakan tujuan buat membangun kemudahan berbelanja, membangun dampak sinergi dan menyediakan pengalaman berbelanja yang majemuk bagi pengunjung.

h. Citra, Pemasaran dan Manajemen

Strategi pelatihan gambaran sangat membantu diferensiasi sentra perbelanjaan dan membedakan sentra perbelanjaan yang sukses menggunakan para pesaingnya.

i. Berorientasi Layanan Pelanggan

Dalam mall wajib dipahami siapa pelanggannya, berdasarkan mana berdari pelanggan, apa yang diinginkan pelanggan dan yang menarik minatnya. Berdasarkan penerangan-penerangan ini bisa disimpulkan bahwa pemilihan lokasi wajib sebagai pertimbangan yang penting pada pengembangan mall. Sementara pada pemilihan lokasi yang strategis umumnya mempunyai kekurangan pada hal luas huma yang tersedia sebagai akibatnya berdasarkan lokasi bisa diperkirakan jenis mall yang akan terbangun.

2.1.6 Elemen-Elemen Dalam *Shopping centre*

Sebagai landasan dasar, perlu diketahui apa saja yang sebagai elemen pada ruang mall. Aji Bangun dan Harvey M. Rubenstein pada

Nurrachman (2011:10-12) menjelaskan bahwa elemen-elemen yang masih ada pada mall bisa dijabarkan menjadi berikut:

a. Atrium

Atrium adalah ruang kosong (void) yang secara horisontal diapit sang lapisan-lapisan lantai, pada lantai ke 2 atau lebih sisi-sisinya, menggunakan ketinggian 2 lapis lantai atau lebih yang menerima jelas alami siang hari dan sebagai sentra orientasi bangunan.

b. Magnet utama

Magnet adalah transformasi menurut "node" kota, yang berfungsi menjadi titik konsentrasi, bisa jua menjadi landmark. Perwujudannya bisa berupa crowd atau plaza. Penempatan magnet utama atau anchor mall terletak dalam setiappengakhiran koridor sedangkan dalam plaza ditekankan pada lantai atas dan basement pada interaksi vertikal. Magnet mall pada kata lain jua dianggap generator.

c. Magnet Sekunder

Toko adalah galat satu bagian terpenting menurut Mall yang bisa dipercaya menjadi "distrik" dalam sentra perbelanjaan. Penempatan toko erat kaitannya menggunakan magnet utama (crowd dan ruang publik terbuka) menjadi daya tarik primer pada sentra perbelanjaan tadi.

d. Koridor

Merupakan ruang yang dipakai buat berjalan kaki. Koridor terbagi sebagai 2 macam, diantaranya:

- 1) Koridor Utama yang adalah orientasi menurut toko-toko yang terdapat pada sepanjang toko- toko tadi menggunakan lebar kurang lebih 15 m buat koridor outdoor.
- 2) Koridor Tambahan (Sekunder) yang adalah koridor yang terletak dalam sepanjang koridor primer menggunakan lebar minimal buat koridor sekunder merupakan 6 m buat koridor outdoor.

e. Street Furniture

Merupakan elemen desain yang melengkapi eksistensi suatu jalan, yang berintegrasi menggunakan pohon, diantaranya berupa lampu jalan,

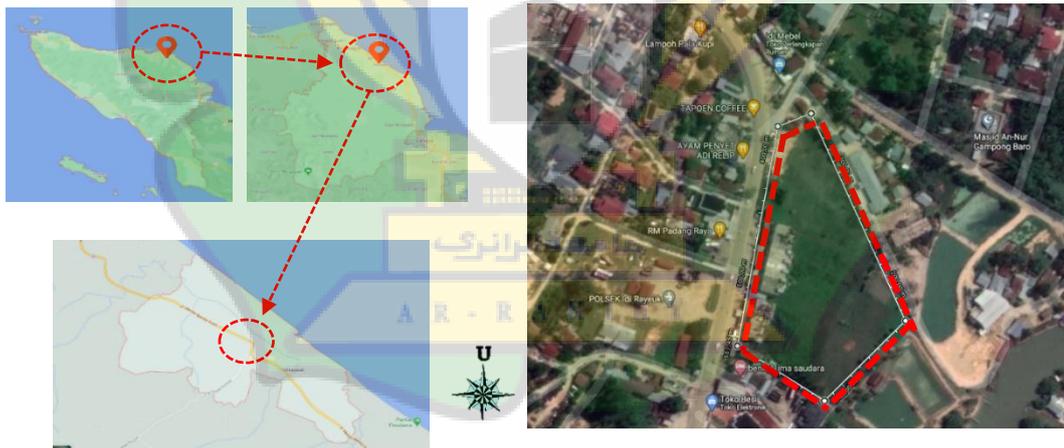
patung, desain grafik, kolam, loka duduk, pot taman, loka sampah dan lain-lain.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi berdasarkan tiga lokasi alternatif yang telah penulis tentukan atas berbagai dasar pertimbangan untuk menemukan lokasi terbaik sebagai lahan untuk Perencanaan Pusat Perbelanjaan Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur. Adapun pemilihan lokasi berada Di Kota Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur dan sekitarnya.

A. Alternatif Lokasi I



Gambar 2. 1 Peta Aceh, Peta Aceh Timur, Peta Idi Rayeuk, Peta Lokasi Alternatif 1

Sumber: Google Maps, 2021

Lokasi : Jl. Banda Aceh - Medan, Blang Geulumpang, Idi Rayeuk, Kabupaten Aceh Timur, Aceh

Luas lahan : 1,7 Ha

Potensi lahan:

- Merupakan area perdagangan dan jasa
- Berada di tepi jalan lintas sumatera
- Mudah di akses
- Kondisi site baik, tanah padat
- Terdapat akses jaringan (air bersih, telepon, listrik)

Kekurangan lahan:

- Site tidak keseluruhan lahan kosong
- 700 m ke pusat kota
- Site berada di tikungan
- Tingkat kebisingan tinggi



Bagian barat bersebelahan dengan panti asuhan



Bagian utara bersebelahan dengan lahan warga sekitar



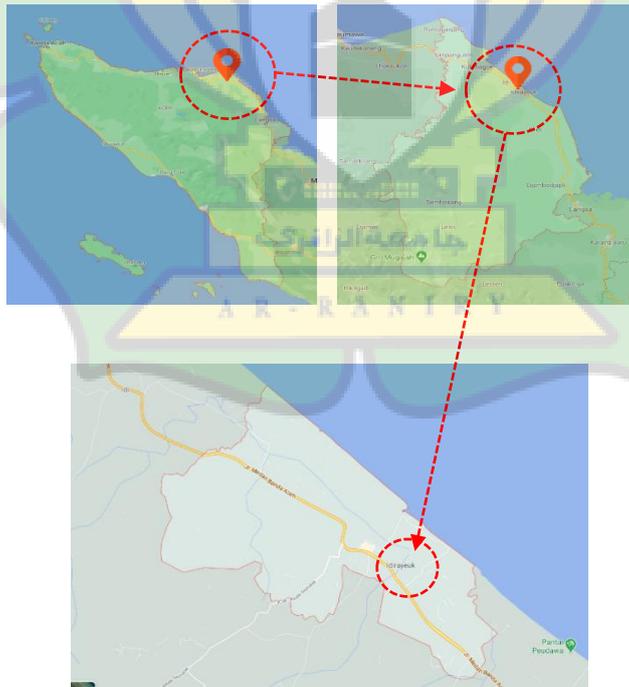
Bagian selatan langsung bersebelahan dengan jalan raya



Bagian timur bersebelahan dengan lahan warga dan ruko

Gambar 2. 2 Gambar Tampak Kondisi Eksisting Pada Lokasi Alternatif 1
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

B. Alternatif Lokasi II



Gambar 2. 3 Peta Aceh, Peta Aceh Timur, Peta Idi Rayeuk
Sumber: Google Maps, 2021



Gambar 2. 4 Peta Lokasi Alternatif 2
Sumber: Google Maps, 2021

Lokasi : Jl. Banda Aceh – medan Tanoh Anou, Idi Rayeuk,
Kabupaten Aceh Timur, Aceh

Luas lahan : 2 Ha

Potensi lahan :

- Merupakan area perdagangan dan jasa
- Site berada di samping jalan lintas sumatera
- Mudah di akses
- Terdapat akses (jaringan air bersih, listrik, telepon)
- Tidak macet
- Tingkat kebisingan rendah
- Kondisi site baik, Tanah padat

Kekurangan lahan :

- Site tidak keseluruhan lahan kosong



Bagian barat langsung bersebelahan dengan jalan raya



Bagian selatan langsung rumah warga



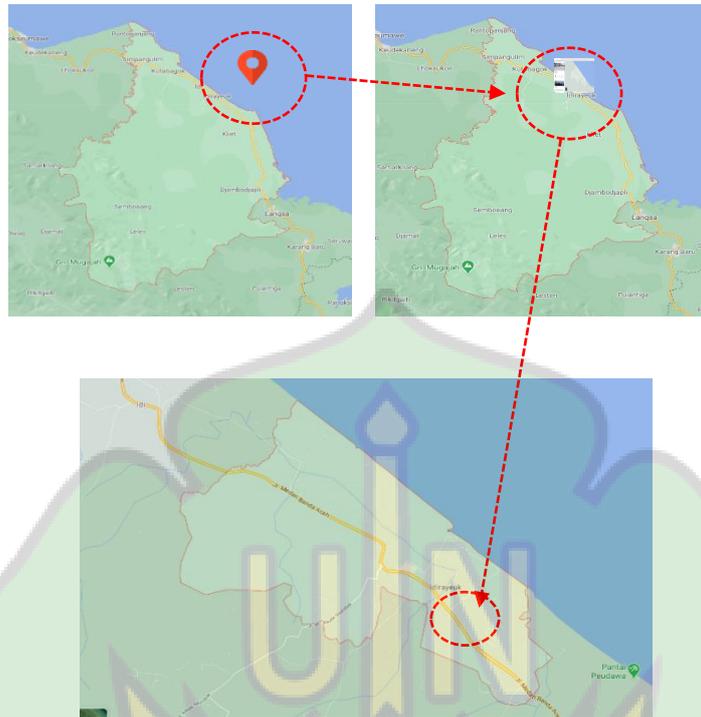
Bagian utara langsung bersebelahan dengan bangunan publik dan



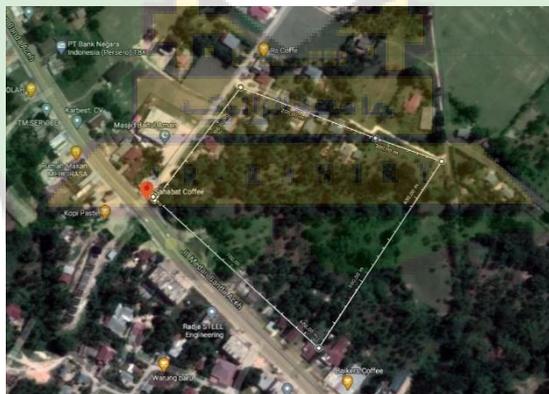
Bagian timur bersebelahan dengan lahan warga

Gambar 2. 5 Gambar Tampak Kondisi Eksisting Pada Lokasi Alternatif 2
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

C. Alternatif Lokasi III



Gambar 2. 6 Peta Aceh, Peta Aceh Timur, Peta Idi Rayeuk
Sumber: Google Maps, 2021



Gambar 2. 7 Peta Lokasi Alternatif 3
Sumber: Google Maps, 2021

Lokasi : Jl. Banda Aceh - Medan Seuneubok Teungoh, Idi
Rayeuk, Kabupaten Aceh Timur, Aceh

Luas lahan : 3.8 Ha

Potensi lahan :

- Site berada di samping jalan lintas sumatera
- Mudah di akses
- Terdapat akses (jaringan air bersih, listrik, telepon)
- Tidak macet

Kekurangan lahan :

- Site tidak keseluruhan lahan kosong
- Kebisingan tinggi
- Bukan area perdagangan dan jasa
- 1,7 km ke pusat kota



Bagian utara bersebelahan
dengan lahan warga



Bagian selatan bersebelahan
dengan lahan warga



Bagian timur bersebelahan dengan lahan warga



Bagian barat bersebelahan dengan lahan jalan raya

Gambar 2. 8 Gambar Tampak Kondisi Eksisting Pada Lokasi Alternatif 3
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

Dari ketiga lokasi alternatif yang telah penulis amati akhirnya lokasi terpilih merupakan alternatif 2, berdasarkan hasil survey kelebihan dan kekurangan site, mulai dari lokasi yang strategis dan mudah di jangkau, dekat dengan pusat kota, berada di daerah perdagangan dan jasa, utilitas yang baik sehingga cocok untuk dibangun pusat perbelanjaan atau *shopping centre*.

2.3 Studi Banding Perancangan

Pada sub bab ini akan menjelaskan perbandingan dari beberapa bangunan sejenis yang sesuai dengan rencana perancangan penulis yaitu *shopping centre* atau pusat perbelanjaan. Tujuan dilakukannya studi banding ini adalah agar penulis paham hal-hal apa saja yang sebaiknya diterapkan pada *shopping centre* atau pusat perbelanjaan.

2.3.1 Arg Shopping mall



Gambar 2. 9 Bangunan ARG Shopping Mall
Sumber: Archdaily, 2021

Arsitek	: ARSH 4D Studio
Tahun	:2015
Foto	: Ali Daghigh, Parham Taghiof
Luas Situs	:11.500 m ²
Area Proyek	: 78.000 m ² جامعة الرانري
Kota	: Teheran R - RANIRY
Negara	: Iran

Pada tahun 2012 ARSH 4D Studio memenangkan kompetisi untuk mendesain fasad, lanskap, roofscape, dan interior baru untuk pusat perbelanjaan yang sudah dirancang dan sedang dibangun tetapi klien tidak puas dengan desain aslinya.



Gambar 2. 10 Suasana Tempak Pada Malam Hari Bangunan ARG Shopping Mall
Sumber: Archdaily, 2021

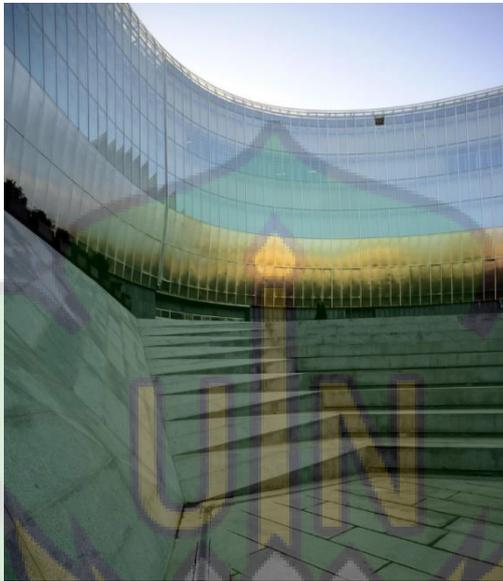
Menyusun ulang fasad, kami memutuskan untuk menyederhanakan massa dan menciptakan permukaan yang halus dan netral untuk mengatasi kekacauan lingkungan. Kaca digunakan untuk memantulkan pepohonan tua di daerah sekitarnya dan menonjolkan pegunungan ke utara.

Perbedaan ketinggian situs diselesaikan dengan lanskap - tangga yang berubah menjadi bangku panjang menyediakan koneksi dari trotoar dan membuat auditorium luar ruang publik.



Gambar 2. 11 Area Performance Bangunan ARG Shopping Mall
Sumber: Archdaily, 2021

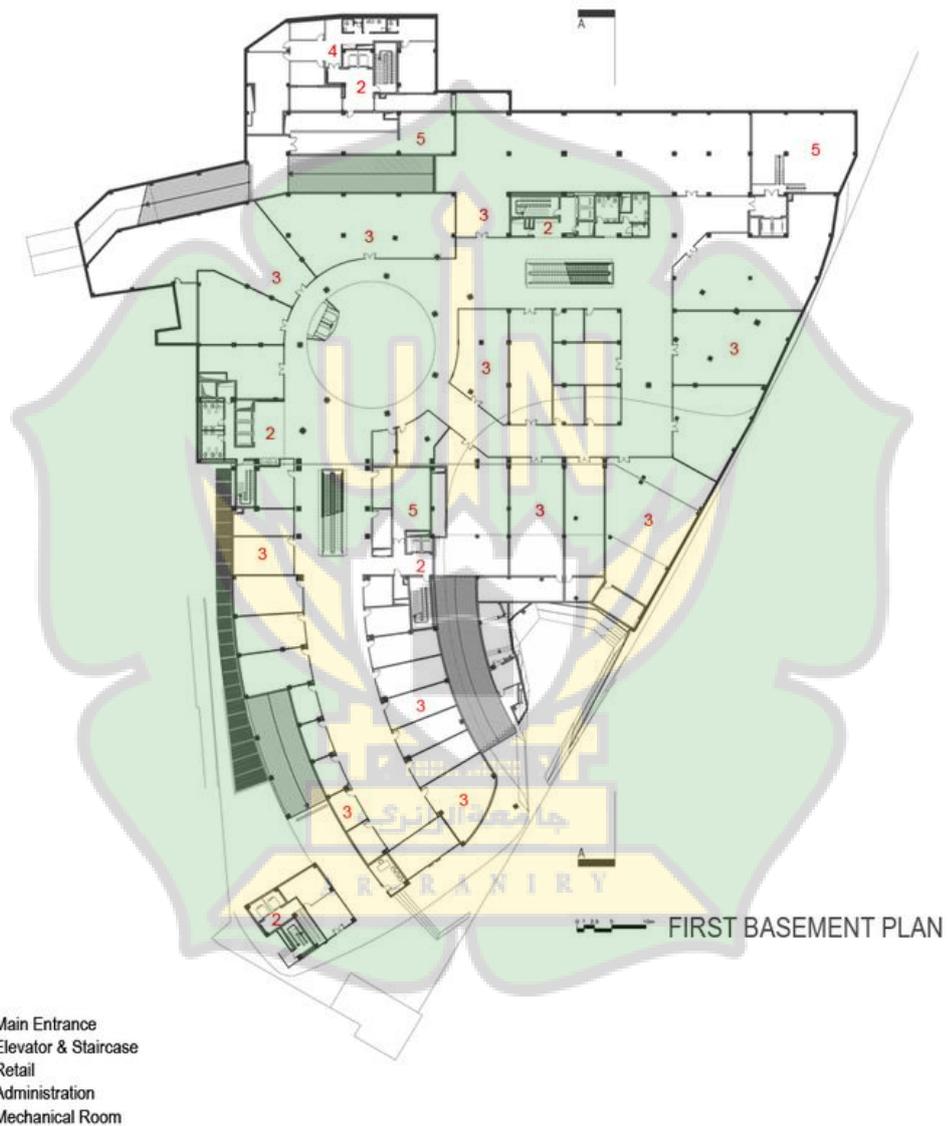
Untuk desain interior, penyambungan kembali sayap timur dan selatan, yang sebelumnya dipisahkan oleh ruang tengah menjadi konsep kunci. Sambungan telah dicapai dengan menciptakan kontinuitas pada garis lantai dan langit-langit.



Gambar 2. 12 Area Performance Bangunan ARG Shopping Mall
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 13 Sirkulasi Vertikal Bangunan ARG Shopping Mall
Sumber: Archdaily, 2021

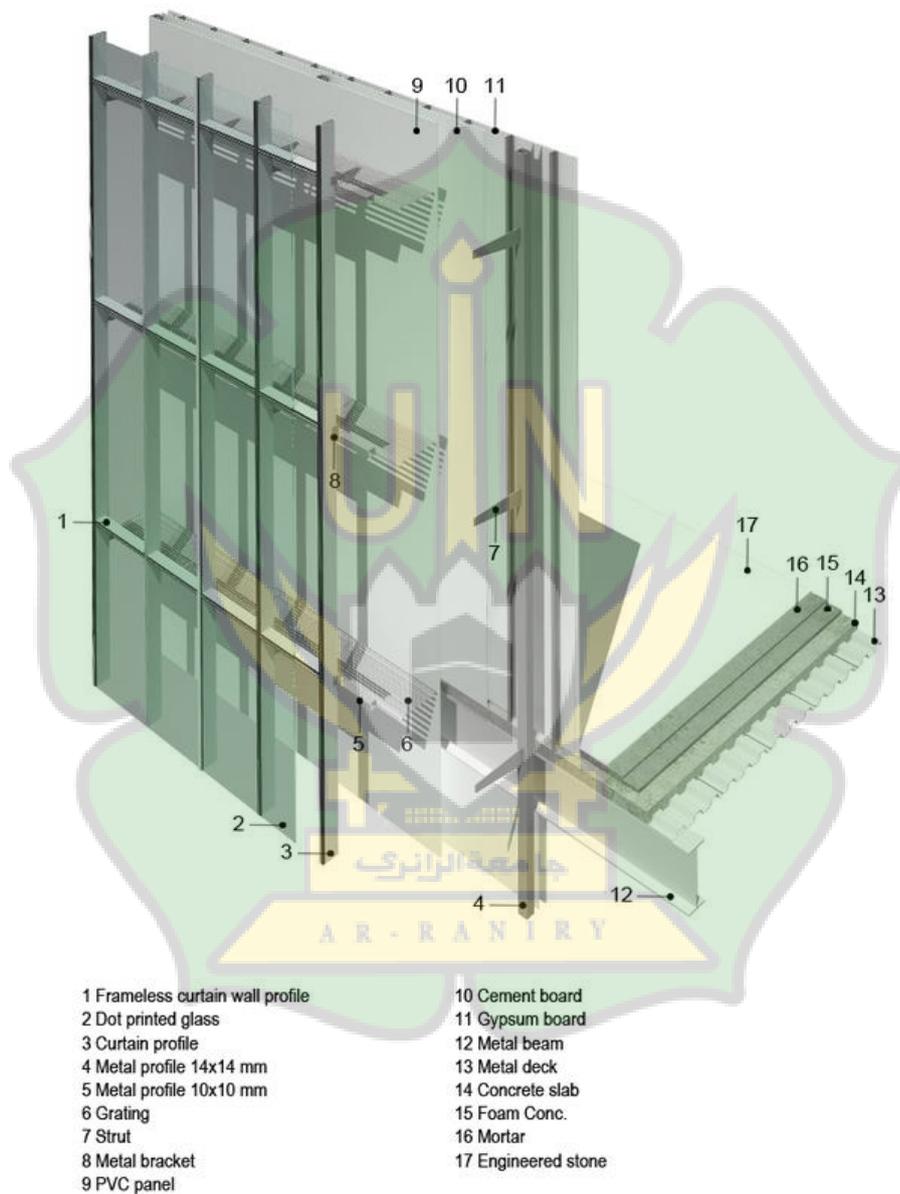


Gambar 2. 14 Denah Basement Bangunan ARG Shopping Mall
 Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 15 Denah Lantai Dasar Bangunan ARG Shopping Mall
 Sumber: Archdaily, 2021

DOUBLE FACADE
ISOMETRIC DETAIL



Gambar 2. 16 Detail Isometric Fasad Ganda Bangunan ARG Shopping Mall
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 17 Denah Lantai 2 Bangunan ARG Shopping Mall
 Sumber: Archdaily, 2021

2.3.2 Kurve 7 Shopping Centers



Gambar 2. 18 Kurve 7 Shopping Centers
Sumber: Archdaily, 2021

Arsitek : Arsitek Stu/D/O

Daerah : 6000 m²

Tahun : 2014

Foto : Ketsiree Wongwan

Foto : Ketsiree Wongwan

Kota : Bangkok

Negara : Thailand



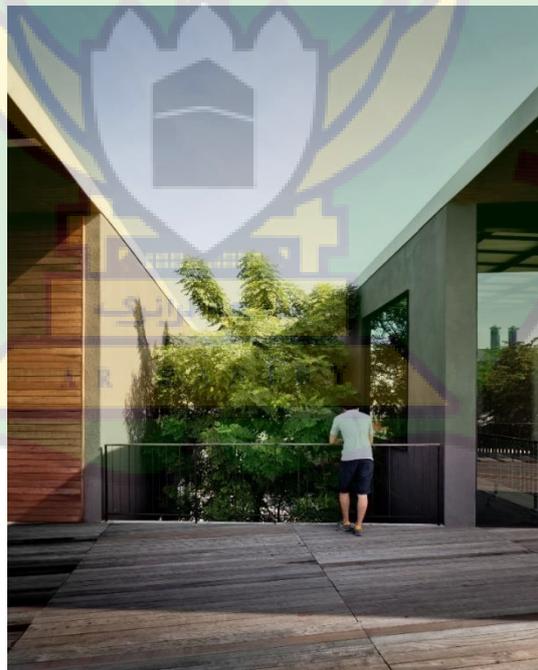
Gambar 2. 19 Perspektif Kurve 7 Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

Kurve 7 adalah mall komunitas yang terletak di kawasan perumahan padat di bagian Timur Bangkok, Krungthep Kreetha 7. Menggunakan serangkaian strategi kelengkungan lunak untuk mendefinisikan, membingkai, memimpin, dan menghubungkan, Stu/D/O mampu mewujudkan tujuan menciptakan ruang komersial lingkungan baru yang dihubungkan bersama oleh serangkaian taman terbuka dan ruang publik daripada menciptakan mal komunitas tertutup yang besar.



Gambar 2. 20 Pemanfaatan Vegetasi Sebagai Peredam Panas
Sumber: Archdaily, 2021

Karena pembatasan zonasi, massa dibagi menjadi sembilan blok terpisah dengan area komersial masing-masing tidak lebih dari 300 meter persegi. Blok komersial kecil disusun menjadi dua kelompok memanjang di depan dan belakang, membuka promenade kurva yang memanjang ruang koridor sambil memberikan minat visual baru. Untuk menghubungkan secara visual kumpulan program yang terpisah, atap melengkung terus menerus digunakan untuk menghubungkan blok secara arsitektur. Bagian tengah atap beton ekspos ini diangkat 1,5 meter pada sumbu vertikalnya, menciptakan garis atap miring yang mendefinisikan pintu masuk utama. Bidang tanah di urutan masuk kemudian diangkat dengan cara yang sama untuk membuat jalan landai yang landai, menghubungkan batas terjauh ke pusat. Bersama dengan denah lengkung yang menarik jalan masuk, ketiga lekukan ini menentukan pendekatan utama dan menciptakan ruang intim yang menjadi amfiteater dan taman terbuka untuk umum.



Gambar 2. 21 Penggunaan Material Kayu Pada Lantai Dan Menggunakan Warna Netral Pada Dinding
Sumber: Archdaily, 2021

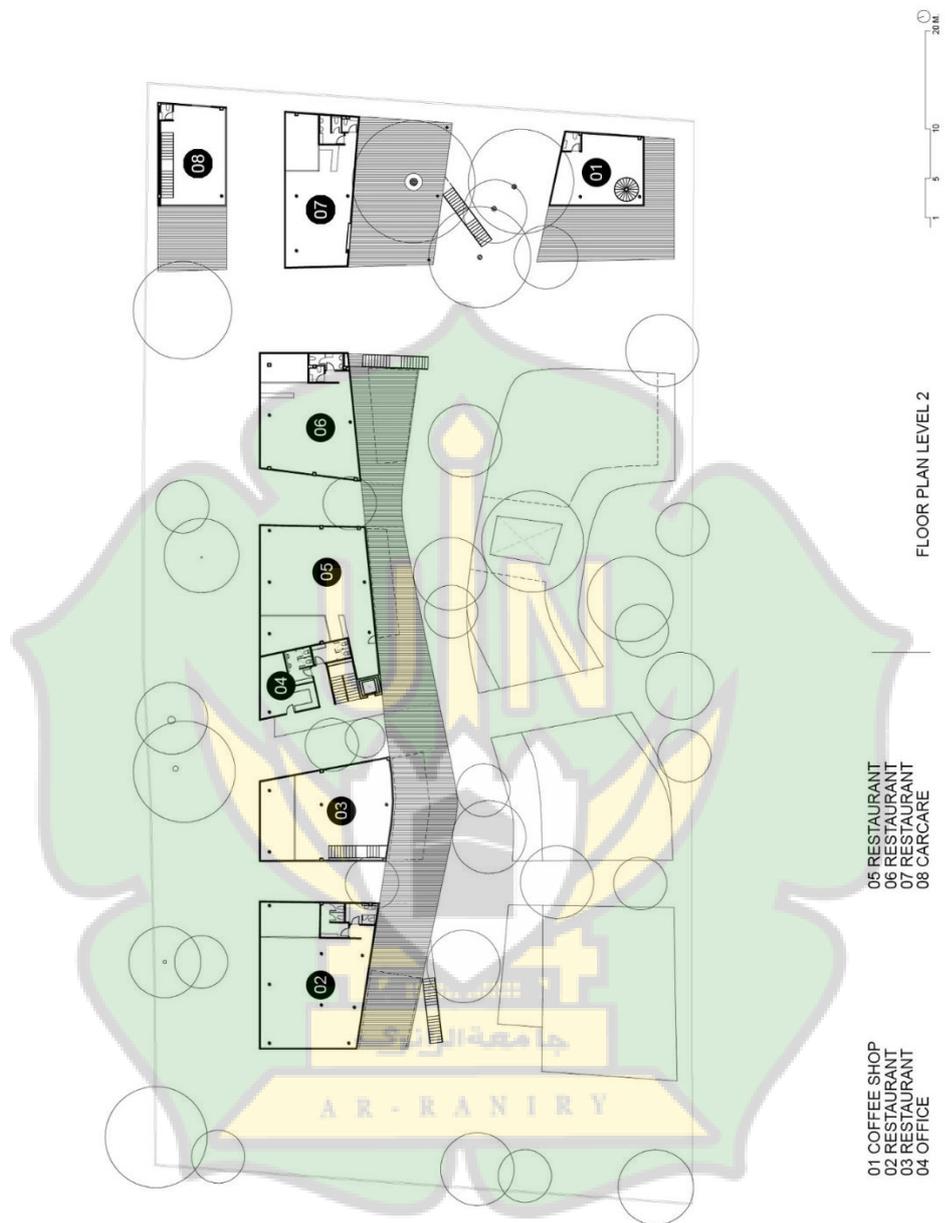
Perlakuan bahan digunakan untuk menekankan setiap elemen arsitektur proyek. Bidang atap lengkung kontinu dibangun dari beton ekspos, sedangkan bidang dasar ditentukan oleh papan kayu dan tanaman hijau. Bidang vertikal lurus diperlakukan dengan tekstur beton kasar gelap sedangkan fasad depan melengkung diperlakukan dengan kaca lantai ke langit-langit dan detail bingkai logam. Pohon-pohon yang ada terpelihara dengan baik dan dikelilingi dengan teras, yang mendefinisikan ruang makan utama proyek.



Gambar 2. 22 Pemanfaatan Vegetasi Sebagai Peredam Panas Dari Matahari Langsung
Sumber: Archdaily,2021



Gambar 2. 23 Denah Lantai 1 Kurve 7 Shopping Center
 Sumber: Archdaily,2021



Gambar 2. 24 Denah Lantai 2 Kurve 7 Shopping Center
Sumber: Archdaily,2021



Gambar 2. 25 Tampak Kiri Kurve 7 Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 26 Penggunaan Warna Netral Pada Dinding
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 27 Pemanfaatan Ruang Luar Sebagai Tempat Bersantai
Sumber: Archdaily, 2021



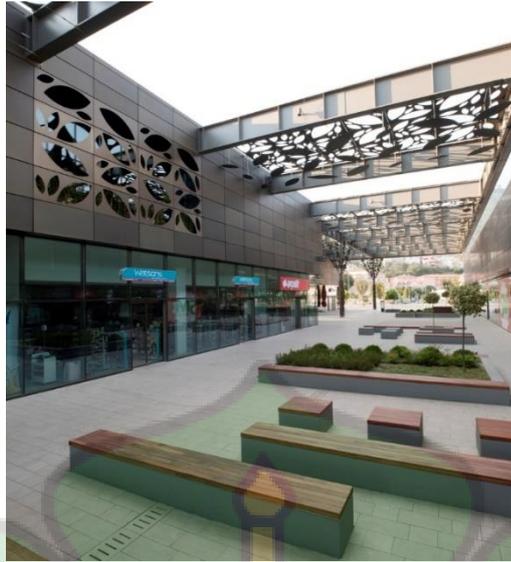
2.3.3 Asmacati Shopping Center



Gambar 2. 28 Asmacati Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

Arsitek : Arsitek Tabanlıoğlu
Daerah : 22760 M²
Tahun : 2009
Foto : Thomas Mayer
Negara : Turkey

Asmacati Shopping and Meeting Point terletak di kota Izmir. Pusat menghargai dan bergabung dengan gaya hidup Izmir di mana orang lebih suka menghabiskan waktu di luar ruangan sehubungan dengan iklim yang hangat.



Gambar 2. 29 Ruang Luar Asmacati Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

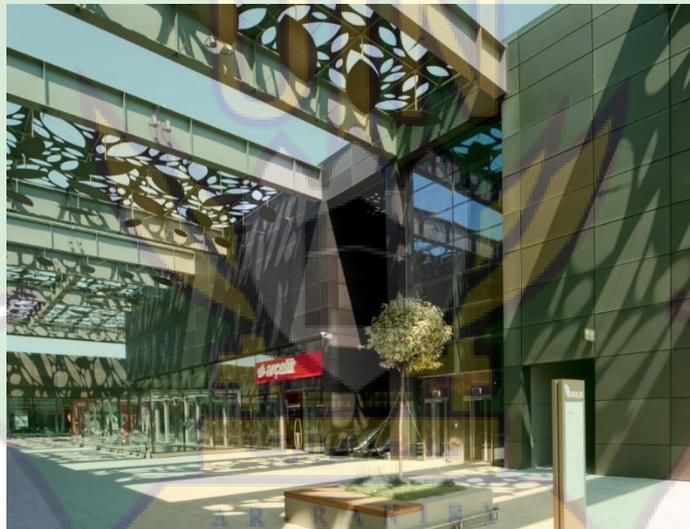
Fasilitas perbelanjaan semi-terbuka secara alami menciptakan zona rekreasi di antara toko-toko. Teras terbuka menawarkan perasaan santai di bawah bayang-bayang dan kilauan haluan yang terbuat dari bahan kontemporer, desainnya meniru daun anggur dari lanskap lokal.



Gambar 2. 30 Kanopi Bermotif Sebagai Penghinder Sinar Matahari Secara
Langsung
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 31 Arah Masuk Asmacati Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 32 Penyaring Panas Matahari Pada Ruang Luar
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 33 Area Bersantai Asmacati Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

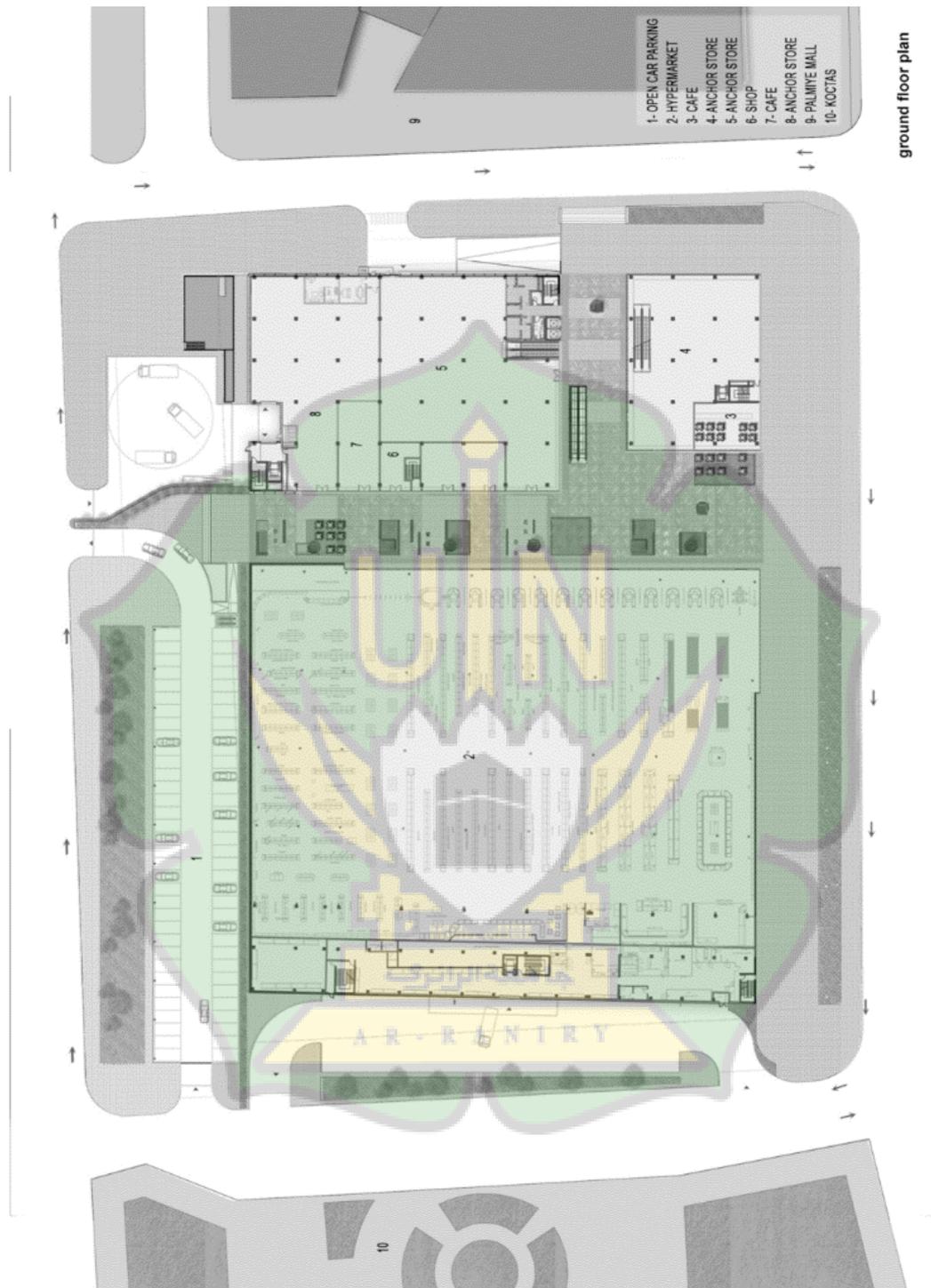


Gambar 2. 34 Pemanfaatan Pencahayaan Alami Pada Gedung
Asmacati Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

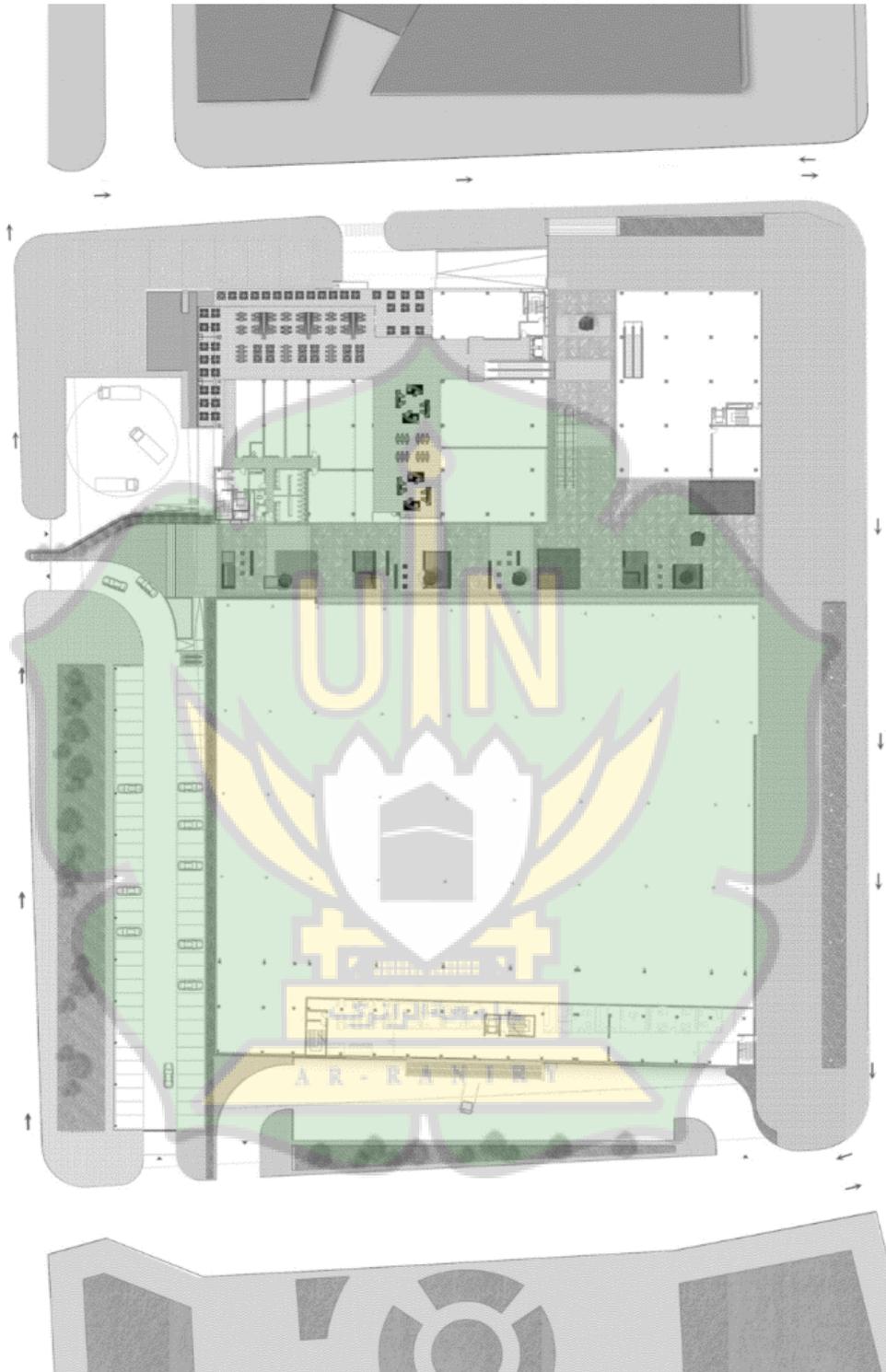


Gambar 2. 35 Area Restoran Pada Gedung Asmacati Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

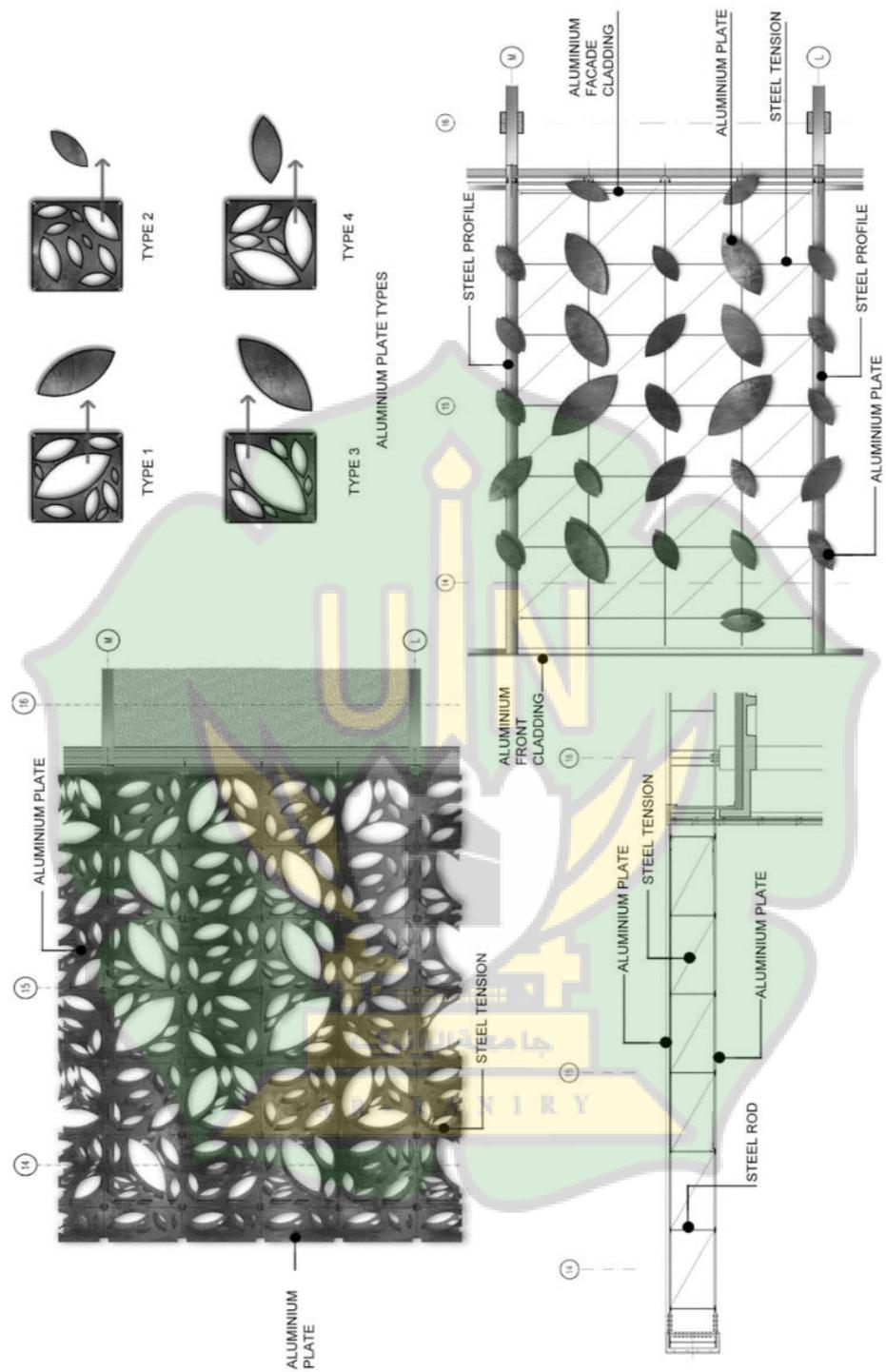




Gambar 2. 36 Denah Lantai Dasar
 Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 37 Denah Lantai 2
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 2. 38 Detail Atap Semi Terbuka
 Sumber: Archdaily, 2021

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Tinjauan Tema

Perancangan Pusat Perbelanjaan Atau *Shopping centre* di Idi Rayeuk ini menggunakan tema industrial design. Bangunan pusat perbelanjaan dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk menjawab permasalahan yang ada dan mencukupi sesuai yang masyarakat inginkan namun juga dijadikan sebagai bangunan *fokal point* untuk menarik minat pengunjung terutama masyarakat kota Idi Rayeuk dan kota-kota lainnya.

3.1.1 Pengertian Arsitektur Industrial

Revolusi industri yang terjadi pada Eropa membawa poly perubahan pada kehidupan global. Hal itu ditandai menggunakan semakin banyaknya inovasi-inovasi pada bidang sains, teknologi, dan konstruksi. Selain itu pula revolusi industri sudah berdampak dalam global arsitektur dan interior. Akhir abad XX arsitektur terbaru berkembang secara cepat pada bentuk aliran/konsep yang kompleks. Tidak misalnya dalam masa klasik dan tradisional, arsitektur moderen sulit buat dikelompokan pada periode saat dan loka kemunculannya, Sumalyo (1997).

Desain gaya industrial mempunyai karakteristik spesial yaitu penggunaan material-material olahan industri secara mentah. Bahan-bahan itu biasanya berupa baja beton, plat stainless steel, pipa-pipa logam, cermin dan lain-lain. Selain memakai logam menjadi vocal point, gaya industrial pula bisa menambahkan material kayu. Penambahan material kayu bisa menghadirkan kesan yang hangat dalam ruangan, Azkia (2015).

Menurut Suradipa (2015), gaya industrial mempunyai karakteristik spesial tersendiri, gaya ini umumnya didisain fungsional menggunakan latar belakang teknik yang bertenaga dan desain gaya industrial pula berkutat

dalam pemilihan material yang apa adanya misalnya penerapan dinding batu bata ekspos, lantai beton, dan material yang terdapat finishing menggunakan menonjolkan bentuk dan tekstur alaminya (unfinsihed).

Hal senada pula dikemukakan Risa (2014), menurutnya gaya industrial merupakan gaya yang mempunyai perbedaan makna pada global industri. Pada awalnya gaya ini ada lantaran banyaknya bangunan industri yang terbengkalai. Kemudian bangunan tadi direnovasi menggunakan kondisi hunian yang layak dan nyaman. Meski masih ada perubahan, karakter orisinal bangunan nir dihilangkan. Seperti material yang cenderung kasar misalnya, logam baja dan lantaisemen, lalu material tadi dibiarkan terekspose buat menandakan karakternya.

Dari beberapa penuturan pada atas bisa disimpulkan bahwa gaya industrial merupakan gaya yang menerapkan karakter-karakter suasana industri menggunakan mengaplikasikan bahan-bahan olahan industri misalnya baja, besi, plat stainless steel, pipa-pipa besi, dan kayu yang pada finishing menggunakan menonjolkan rona, bentuk dan tekstur alaminya.

Saat ini, gaya industrial poly ditemukan pada cafe, kedai, apartemen dan tempat tinggal huni lantaran tampilannya yang praktis tetapi permanen latif dan moderen. Karakteristik penggunaan rona netral misalnya abu-abu, putih, hitam, dan coklat menciptakan suasana ruangan tampak elegan. Adapun beberapa model interior bergaya industrial merupakan menjadi berikut:

3.1.2 Karakteristik Arsitektur Industrial

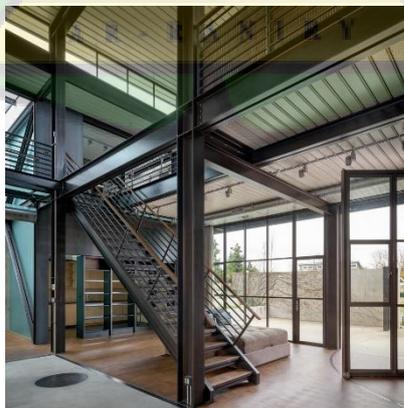
Menurut Ching (1979) karakteristik arsitektur industrial adalah sebagai berikut:

A. Struktur Kolom Dan Balok material baja profil, material beton bertulang

Pada arsitektur industrial, penerapan struktur kolom dan balok berbeda dengan bangunan publik pada umumnya, dimana kolom menggunakan material beton bertulang, dengan diberi penyelesaian (finishing)cat dinding, dan yang dapat mendukung pensuasanaan ruang layaknya bangunan industri seperti pabrik. Struktur kolom dan balok yang digunakan pada bangunan industrial yaitu menggunakan material baja profil, material beton bertulang, namun perbedaanya adalah struktur tersebut diberi penyelesaian secara minimal atau tidak diberi penyelesaian secara total atau dibiarkan utuh.



Gambar 3. 1 Kolom Beton Bertulang Finishing Eskpos
Sumber: Arsitag, 2021



Gambar 3. 2 Kolom Dan Balok Baja IWF
Sumber: Artikel Rumah, 2021

B. Struktur Plat Lantai

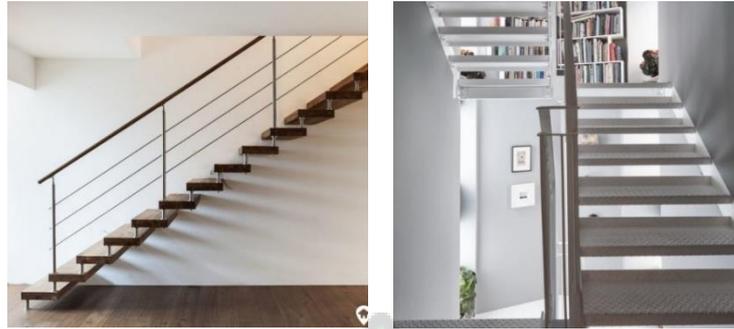
Pada arsitektur industrial, struktur lantai memiliki perbedaan dengan bangunan pada umumnya, struktur lantai menggunakan material beton bertulang yang di cetak baik dengan bentuk sederhana, maupun dicetak diatas lempengan metal deck, kemudian pada bagian bawah lantai tidak terdapat elemen plafon.



Gambar 3. 3 Bagian Bawah Struktur Lantai Plat Beton bertulang Dengan Cetakan Metal Deck
Sumber: Sekarsion, 2021

C. Struktur Tangga khas industry

Pada arsitektur industrial, struktur tangga merupakan elemen yang masih dapat di eksplorasi, namun struktur tangga yang digunakan tidak jauh dari penggunaan material khas bangunan industri. Struktur tangga pada arsitektur industrial umumnya menggunakan material baja profil, beton bertulang yang diselesaikan secara minimal, atau dibiarkan utuh. Ditinjau dari elemen penyusun tangganya, tangga industrial menggunakan baja profil sebagai struktur, kayu papan atau lempengan besi sebagai step tangga, dan baja pipa sebagai railing.



Gambar 3. 4 Ragam Struktur Tangga Industrial
Sumber: Artikel Rumah, 2021

D. Struktur Atap material-material hasil industry

Pada arsitektur industrial, struktur atap umumnya menggunakan material-material hasil industri antara lain dengan sistem metal roof, atap polimer bergelombang, atap asbes, namun tidak menggunakan material seperti bangunan umum seperti genting tanah liat, bitumen, atau bahkan material tradisional seperti ijuk dan lainnya.



Gambar 3. 5 Penerapan Penutup Atap Metal Roof Di Sertai Struktur
Atap Kuda Kuda Baja
Sumber: Indonesia Alibaba, 2021

E. Dinding bukan material penumpu beban

Pada arsitektur industrial, dinding bersifat sebagai pengisi ruang, sehingga material yang digunakan pada dinding tidak bersifat sebagai material yang menumpu beban. Dinding yang umum digunakan pada rancangan arsitektur industrial yaitu dinding kaca dengan rangka besi hollow, dinding juga bersifat sebagai jendela.



Gambar 3. 6 Penerapan Dinding Rangka Kaca Pada Bangunan Industrial

Sumber: Omahalit, 2021

F. Pintu rangka besi dan kaca

Pintu merupakan elemen yang masih dapat dieksplorasi dalam rancangan arsitektur industrial, namun seiring dengan penggunaan elemen dinding berupa rangka besi dengan kaca, maka pintu yang menjadi switch antara ruang juga menggunakan material yang sama.



Gambar 3. 7 Penerapan Pintu Rangka Kaca Pada Bangunan
Konsep Industrial
Sumber: Casa Indonesia, 2021

Menurut Gani (2015) penerapan gaya industrial menghasilkan tampilan yang rustic dan unfinished, namun secara keseluruhan gaya ini menjadi terlihat unik dan berbeda. Bangunan bergaya industrial dapat diidentifikasi dengan melihat elemen-elemen berikut:

A. Kabel dan pipa yang diekspos

Salah satu ciri yang sering digunakan pada gaya ini ialah ekspos terhadap benda atau bagian-bagian dalam rumah yang biasanya ditutup, seperti kabel, pipa-pipa atau saluran, dan balok-balok. Kehadiran berbagai unsur tersebut dapat menciptakan kesan raw dan unfinished yang memang diusung oleh gaya industrial. Selain itu, kehadiran pipa, kabel, atau balok tersebut dapat menjadi aksen tersendiri dan menghadirkan kontras pada keseluruhan warna dalam ruang.



Gambar 3. 8 Kabel Dan Instalasi Listrik Yang Diekspos
Sumber: Homify.Co, 2021

B. Dinding dan lantai ruang

Pada gaya industrial umumnya hadir dalam bentuk bata ekspos atau beton, sementara lantai dapat berupa lantai semen atau kayu. Tampilan dinding dan lantai tersebut jelas dapat menjadi focal point atau daya tarik utama dalam ruang.



Gambar 3. 9 Bata Ekspos
Sumber: Idea Grid, 2021

C. Material Metal dan kayu

Merupakan material yang umum digunakan pada gaya ini. Misalnya, meja kayu dengan kaki metal, rangka-rangka metal yang diekspos pada jendela, plafon, atau tangga. Sementara unsur kayu dapat hadir melalui furniture, plafon, atau lantai.



Gambar 3. 10 Meja Kayu Dengan Kaki Metal
Sumber: Sinar Mebel, 2021

D. Warna Gaya industrial

Umumnya menggunakan warna-warna hangat dan netral. Warna-warna ini sendiri dapat hadir melalui pilihan material dan furniture yang digunakan. Karena material yang biasa digunakan dalam gaya ini ialah metal dan kayu, tak heran warna yang mendominasi ialah, hitam, coklat, abu-abu, putih, atau gradasi dari warna-warna tersebut.



Gambar 3. 11 Pemilihan Warna Hangat Dan Netral Pada Dinding
Dan Furniture
Sumber: Bramble Furniture, 2021

E. Furniture dan aksesoris bernuansa vintage

Melengkapi gaya ini ialah furniture yang bernuansa vintage. Furniture furniture tua dan berumur ini dapat melengkapi kesan industrial yang cenderung raw, rustic, dan unfinished.



Gambar 3. 12 Furniture Bernuansa Vintage
Sumber: Idntimes, 2021

Berikut Merupakan gabungan dari karakteristik dari 2 sumber dan di uraikan sebagai berikut:

Ching	Ching (1979)	Gani (2015)
1.	Struktur kolom dan balok memakai baja profil dan material beton bertulang	kabel pipa yang di ekspos
2.	Metal deck hasil cetakan plat lantai tidak di lepas dan dijadikan sebagai plafon	dinding bata ekspos/beton, lantai semen dan kayu
3.	Struktur tangga khas industri	Umumnya menggunakan material metal dan kayu
4.	Struktur atap menggunakan material khas industri	Menggunakan warna gaya industrial (hangat dan netral)
5.	Dinding bukan material penumpu beban	Furniture dan aksesoris bernuansa vintage

6.	Pintu menggunakan rangka besi dan kaca	

Tabel 3. 1 Karakteristik Arsitektur Industrial (Menurut Ching,1979 Dan Gani,2015)

Sumber: Analisis Pribadi, 2021

3.2 Studi Banding Tema Sejenis

Berikut beberapa bangunan tema industrial untuk dijadikan sebagai acuan atau pedoman bagi penulis dalam merencanakan bangunan *shopping centre* di idi reyeuk Aceh Timur.

3.2.1 Bikini Berlin Mall



Gambar 3. 13 Bangunan Bikini Berlin Mall

Sumber: Archdaily, 2021

Arsitek : UAU Collectiv

Daerah : 88200 m²

Tahun : 2014

Pabrikan : COEMAR

Arsitek Utama : Frederik Vaes, Arne Quinze

Klien : BBIKG
Kota : Berlin
Negara : Jerman

Pada musim panas 2008 UAU kolektif didekati oleh Design Hotels untuk membantu dalam pembuatan proposal untuk situs 80.000 sm yang terdiri dari 4 bangunan yang ada dan penambahan bangunan pemersatu ke-5 yang dapat berjalan di seluruh kompleks yang terdiri dari ritel, hotel, bioskop, dan ruang kantor. Proyek ini tidak dapat menjadi potongan dan tempel dari standar program yang ada, melainkan harus mengintegrasikan konsep baru untuk ruang ritel, hotel, dan kantor. Ini membutuhkan tim ahli yang terintegrasi untuk hotel (Hotel desain), ritel (Axel Weber and Partners), dan arsitektur (UAU Collectiv).



Gambar 3. 14 Struktur Atap Bangunan Bikini Berlin Mall
Sumber: Archdaily, 2021

Proyek baru ini juga tidak dapat mengalahkan gedung-gedung Modernis ikonik yang ada, yang dengan penuh kasih diberi nama 'The Bikini' oleh kota itu dan telah memberikan perlindungan penting. Oleh karena itu, proyek tersebut memerlukan persetujuan dari Dewan Monumen Berlin. Bekerja sama dengan ahli sejarah Dr. Peter Limburgh, UAU Collectiv menciptakan desain

untuk membawa bangunan yang telah banyak diubah kembali ke kemegahan aslinya dan kemudian mengusulkan arsitektur baru yang bertindak sebagai selendang sutra yang dengan mudah berubah di antara bangunan yang ada, membuka untuk menciptakan ruang baru dan yang menyatu dengan bangunan yang ada.



Gambar 3. 15 Retail Bikini Berlin Mall
Sumber: Archdaily, 2021

Klien proyek, pengembang properti BBIKG yang berbasis di Munich, dari Schörghuber Group, dengan cepat menyetujui konsep tersebut dan menempatkan proyek tersebut pada timeline jalur cepat untuk dibuka pada Musim Gugur 2012. Karena itu, hubungan erat antara kolektif UAU sebagai arsitek desain dikembangkan dengan arsitek eksekutif yang berbasis di Berlin KEC, (insinyur struktural) dan P2B (MEP Engineers) untuk menegosiasikan tuntutan membuat edisi skala besar dan restorasi ke bangunan Modernis yang terkenal.



Gambar 3. 16 Sirkulasi Vertikal Bikini Berlin Mall
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 3. 17 Railing Tangga Baja Bikini Berlin Mall
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 3. 18 Retail Dan Sirkulasi Dalam Bangunan Bikini Berlin Mall
Sumber: Archdaily, 2021

3.2.2 Alegro Sintra Shopping Center



Gambar 3. 19 Bangunan Alegro Sintra Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

Arsitek : BOOST studio, Chapman Taylor

Daerah : 165000 m²

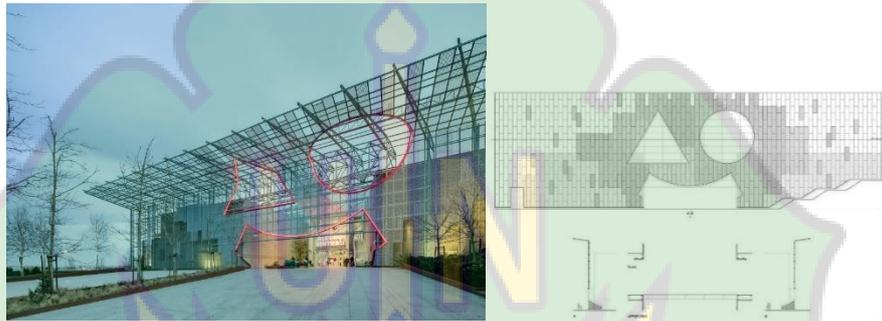
Tahun : 2019

Foto : Francisco Nogueira

Arsitek Utama :Jan Dijkema, Javier Viero (Chapman Taylor) //
João Dantas (BOOST Studio)

Negara : Portugal

Chapman Taylor, bekerja sama dengan studio desain Portugis BOOST, telah menciptakan identitas visual baru untuk bekas pusat perbelanjaan Forum Sintra, yang sekarang bernama Alegro Sintra, di Sintra, dekat ibu kota Portugal, Lisbon.



Gambar 3. 20 Fasad Bangunan Alegro Sintra Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 3. 21 Dinding Semen Unfinishing Alegro Sintra
Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

Konsep desain untuk Forum Sintra sendiri yang dibuka pada tahun 2011 ini dikembangkan oleh Chapman Taylor bersama arsitek Portugis ARX Portugal. Forum Sintra memenangkan Penghargaan Across 2012 untuk 'Pusat Perbelanjaan Paling Inovatif lebih dari 50.000m².



Gambar 3. 22 Void Dan Realting Bangunan Alegro Sintra Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

Desain ulang untuk tujuan ritel dan rekreasi yang sukses, yang sekarang dimiliki oleh Ceetrus, melihat fasad utama dan interior ditata ulang untuk dekade baru, termasuk area foodcourt, tempat duduk, taman bermain, dan toilet. Pemugaran telah dirancang untuk menyelaraskan dengan identitas merek Alegro yang mencolok dan akan menginformasikan desain bangunan perusahaan lainnya.

Kompleks perbelanjaan dan rekreasi bersertifikat BREEAM yang ada adalah pengembangan lebih dari 165.000 m² yang terdiri dari ruang ritel, restoran, dan area rekreasi di tiga tingkat, serta tiga lantai parkir bawah tanah. Area internal dilengkapi dengan beberapa teras luar ruangan, yang memberikan pemandangan menakjubkan dari sekitarnya. Bangunan itu digambarkan sebagai serangkaian mal diagonal yang disandingkan, masing-masing dengan tema, sistem bangunan, dan palet material yang berbeda. Tanaman hijau yang

melimpah digunakan di seluruh, baik secara eksternal maupun internal. Ada juga ruang atap dan teras yang dapat diakses publik.



Gambar 3. 23 Dinding Batako Ekspos Bangunan Alegro Sintra Shopping Center
Sumber: Archdaily, 2021

3.2.3 World Of Food Shopping centre



Gambar 3. 24 Bangunan World of Food Shopping Centre
Sumber: Archdaily, 2021

Arsitek: Harvey Otten, Ted Schulten

Tahun : 2015

Kota : Amsterdam Zuid-Oost

Negara : Belanda

Kuartal Tenggara Amsterdam dikenal sebagai salah satu komunitas paling multikultural di dunia. Hampir 180 kebangsaan tinggal bersama di daerah pinggiran kota yang terdiri dari gedung-gedung apartemen bertingkat ini. Dalam beberapa dekade terakhir, flat bertingkat tinggi dihancurkan dan diganti dengan rumah petak.



Gambar 3. 25 Bangunan World of Food Shopping Centre
Sumber: Archdaily, 2021

World of Food menciptakan babak baru dalam pembaruan Amsterdam Tenggara. Ini adalah pasar makanan eksotis di garasi tua yang diubah secara spektakuler. Masakan khas Armenia, Mesir, dan Liberia disajikan di sebelah hidangan terbaik masakan Thailand, Karibia, dan Indonesia. Bahkan McDrive, pub mahasiswa, dan kedai espresso Italia juga ada.

Arsitek Ted Schulten dan Harvey Otten berinisiatif untuk mengakomodasi keinginan lama yang telah lama dijunjung pemerintah setempat ini. Bersama dengan pengembang Lingotto, sebuah garasi parkir yang ditinggalkan diubah.



Gambar 3. 26 Material Semen Unfinishing Dan Fasad Sebagai Ventilasi
Masuknya Udara Pada Bangunan World of Food Shopping Centre
Sumber: Archdaily, 2021

Banyak teras dibuat, termasuk teras besar di bekas dek parkir. Pagar pembatas tua berfungsi sebagai langkan. Kaca dan baja dari garasi identik yang dibongkar digunakan untuk perbaikan garasi ini.



Gambar 3. 27 Sirkulasi Vertikal Material Semen Unfinishing Pada Bangunan
World of Food Shopping Centre
Sumber: Archdaily, 2021



Gambar 3. 28 Struktur Balok Dan Material Bondek Di Plafon Bangunan World of Food Shopping Centre
Sumber: Archdaily, 2021

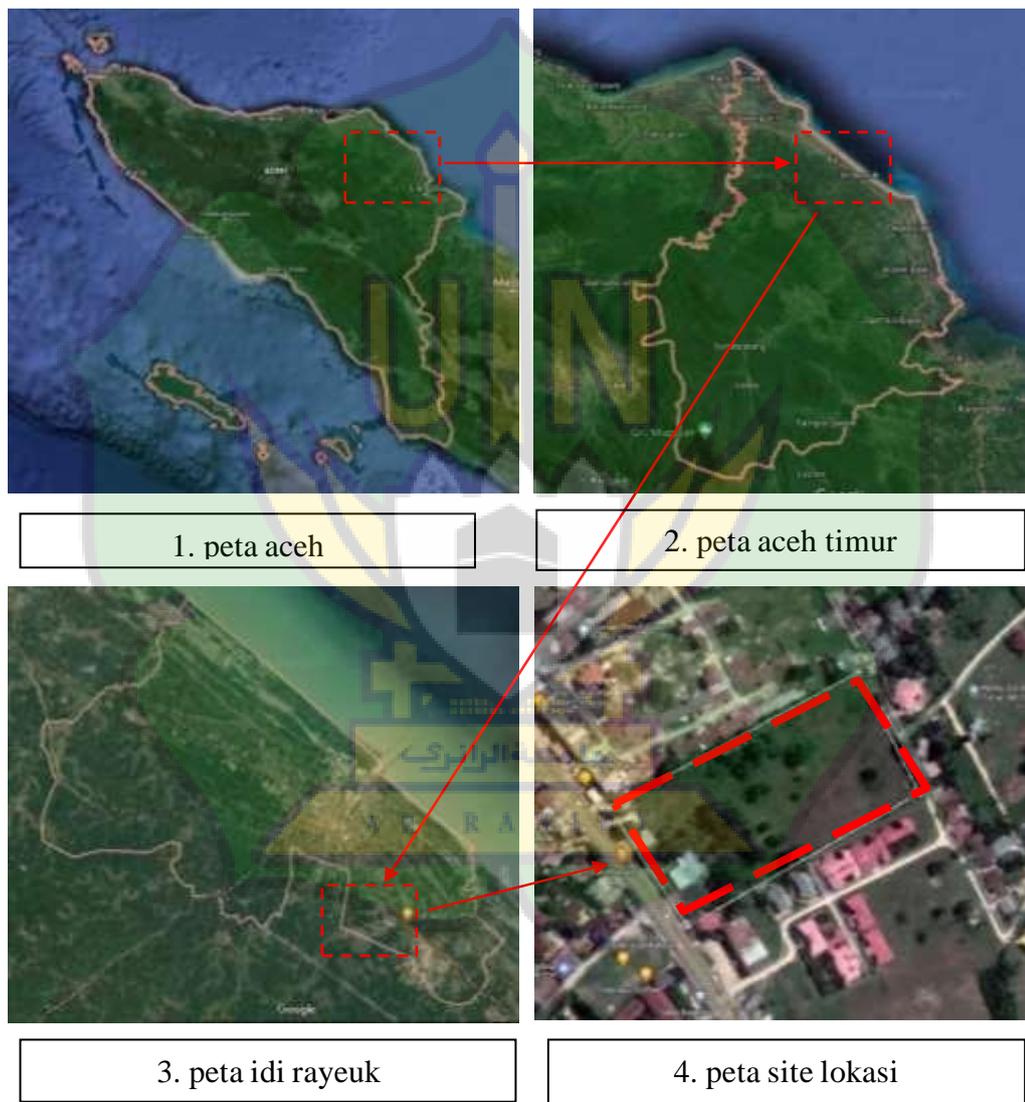
3.3 Kesimpulan Studi Banding

1. Mengekspos rangka atap sebagai ciri khas arsitektur industrial
2. Mengekspos saluran instalasi dan utilitas
3. Menjadikan fasad bangunan sebagai focal point
4. Menggunakan material unfinished
5. Menggunakan warna-warna netral
6. Menjadikan dinding luar sebagai saluran masuknya udara kedalam bangunan /tidak menjadikan dinding sebagai tumpuan

BAB IV
ANALISIS

4.1 Analisis Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi Perancangan



Gambar 4. 1 1) Peta Aceh, 2) Peta Kota Banda Aceh, 3) Peta Idi Reyek, 4) Peta Site Lokasi

Sumber: Google Maps, 2021

Berdasarkan Qanun Kabupaten Aceh Timur Nomor 10 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Aceh Timur Tahun 2012-2032, Desa tanoh anou, Idi Rayeuk, Kabupaten Aceh Timur adalah kawasan:

1. Kecamatan Idi Rayeuk keseluruhan merupakan Kawasan minapolitan atau Kawasan yang memiliki nilai strategis dari sudut pandang ekonomi.
2. Desa tanoh anou merupakan Kawasan permukiman perkotaan.

Dari pembagian zona Kawasan di kecamatan Idi Rayeuk, desa tanoh anou adalah Kawasan permukiman perkotaan, maka disimpulkan lokasi ini cocok untuk dibangun bangunan *shopping centre*.

4.1.2 Batasan Eksisting Tapak

Lokasi perancangan *shopping centre* berada di lahan kosong , area tersebut cenderung berkontur dan tidak rata, luasan lahan tersedia sekitar 20.525,97 m² Dengan Batasan-batasan sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Batasan Site Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

Secara geografis, Batasan tapak perancangan Perpustakaan Kabupaten di Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan adalah sebagai berikut:

- a. Bagian utara site berbatasan dengan bangunan publik rumah warga
- b. Bagian selatan berbatasan dengan rumah warga
- c. Bagian timur berbatasan dengan lahan kosong
- d. Bagian barat berbatasan jalan raya

4.1.3 Peraturan Pemerintah

Luas lahan tapak adalah 20.525,97 m² (2Ha). Berdasarkan Qanun Kabupaten Aceh Timur Nomor 10 Tahun 2013.

INTESITAS BANGUNAN	PERSENTASE	LUAS LAHAN	LUAS TOTAL
KDB	60%	20.525 m ²	12.315m ²
KLB	2,4	2,4 x 12.315m ²	29.556m ²
Ketinggian bangunan maksimum	4 Lantai	جامعة الرانيري AR - RANIRY	4 Lantai
GSB	12 m		12 m

Tabel 4. 1 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kota
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

4.2 Kondisi Eksisting

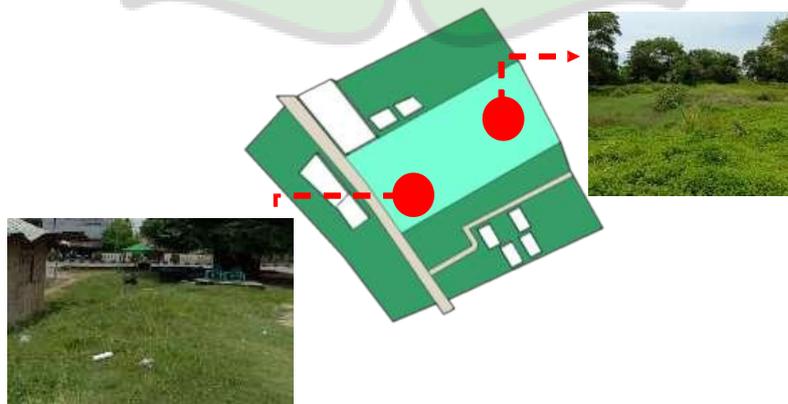
4.2.1 Hidrologi (Air)



Gambar 4. 4 Analisa Hidrologi
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Kondisi tapak tidak terdapat genangan karena kondisi tanah yang stabil dan air hujan dapat mengalir dengan sempurna ke saluran drainase yang berada di arah barat daya site.

4.2.2 Kontur



Gambar 4. 5 Tapak Perancangan

Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Kondisi tapak sangat stabil, tidak memiliki kontur, dengan kondisi tapak seperti ini sangat memudahkan saat perancangan *shopping centre*.

4.2.3 Vegetasi

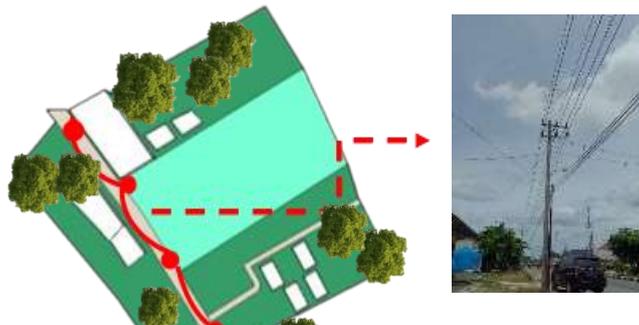


Gambar 4. 6 Vegetasi Dalam Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Dalam site terdapat vegetasi dari jenis semak belukar, pohon angkana dan beberapa jenis semak-semak liar. Adapun vegetasi yang sangat dominan dalam site merupakan rumput-rumputan sehingga tidak dapat dipertahankan dan berpengaruh dalam proses perancangan.

4.2.4 Utilitas



Gambar 4. 7 Skema Utilitas Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Pada tapak perancangan terdapat beberapa jaringan utilitas yang dibutuhkan oleh bangunan yaitu jaringan listrik, jaringan komunikasi dan air. Adapun air dalam tapak berasal sumber PDAM. Karena Kawasan tersebut merupakan kawasan permukiman perkotaan.

4.2.5 Prasarana Penunjang

Adapun beberapa fasilitas penunjang yang terdapat disekitar site perancangan *shopping centre* Kabupaten Aceh Timur, yaitu:

1. Berada dipinggir jalan raya yang dilewati oleh banyak kendaraan umum.
2. Berada di daerah perkotaan.
3. Dekat dengan dinas Kesehatan dan puskesmas Idi Rayeuk.
4. Dekat dengan spbu Idi Rayeuk
5. Dekat dengan pusat perkantoran pemerintah Aceh Timur.

4.2.6 Sosial Budaya

Mayoritas masyarakat dan penduduk kabupaten Aceh Timur merupakan masyarakat yang memeluk agama islam yang kuat sehingga nilai-nilai islam sangat berpengaruh kepada pedoman kehidupan masyarakat sehari-hari. Selain itu, masyarakat Aceh Timur juga memiliki sifat sosial seperti gotong royong, duduk- duduk Bersama dan sebagainya.

4.3 Analisis Tapak

4.3.1 Analisis Klimatologi

Analisa klimatogi merupakan analisa yang dipengaruhi oleh iklim di lokasi site. Yang termasuk kedalam analisa klimatologi adalah analisa hujan, angin, dan matahari. Berikut merupakan analisa, tanggapan dan data yang diperoleh dari buku yang diterbitkan oleh BPS Aceh Timur yaitu buku Aceh Timur Dalam Angka 2019:

a. Analisis Hujan

1. Kondisi Eksisting

Berdasarkan data dari buku yang diterbitkan oleh BPS Aceh Timur yaitu buku Aceh Timur Dalam Angka 2019, maka didapat data tentang curah hujan dikabupaten Aceh Timur:

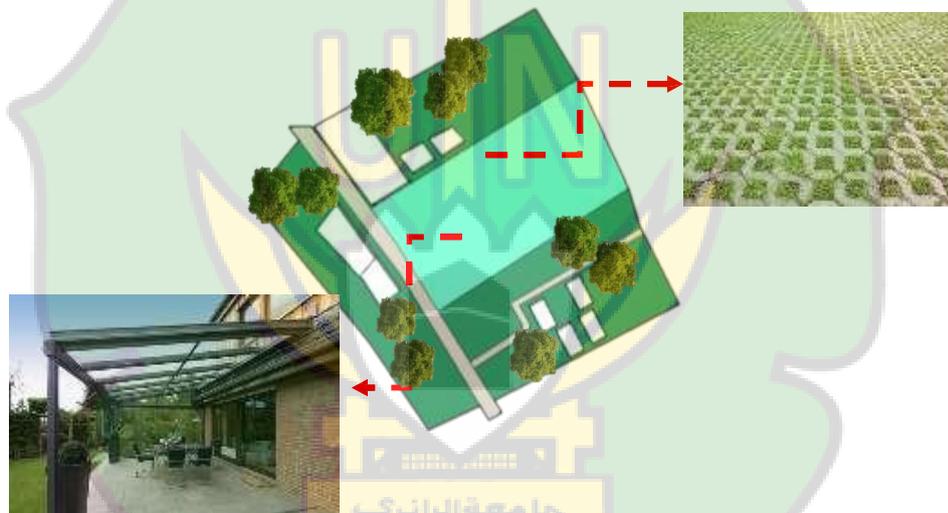
Bulan	Curah Hujan (Mm)	Hari Hujan
Januari	182	10
Februari	87	4
Maret	20	4
April	75	5
Mei	74	6
Juni	100	8
Juli	122	7
Agustus	102	8
September	211	11
Oktober	238	15
November	225	14
Desember	131	11
Khusus Idi Reyeuk	1177	127

Tabel 4. 2 Data Curah Hujan Kabupaten Aceh Timur
Sumber: Aceh Timur Dalam Angka 2019

Maka oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa site terletak didaerah dengan intensitas hujan yang sangat tinggi terlebih karena site berada di wilayah tropis sehingga sangat perlu diperhatikan pengaruh air hujan terhadap bangunan dan lingkungannya.

2. Tanggapan

Tanggapan terhadap permasalahan hidrologi atau hujan di lokasi tapak yang datar, maka dibagian depan bangunan nantinya dibuat saluran drainase yang berfungsi mengalirkan air dari bangunan ke saluran drainase umum yang berada di bagian barat data site. Selanjutnya untuk mempercepat penyerapan air dalam tapak maka dimaksimalkan penggunaan paving block. Selain itu juga menggunakan material bangunan yang ramah terhadap air hujan dan membuat kanopi yang lebar pada bukaan-bukaan bangunan seperti di pintu utama.

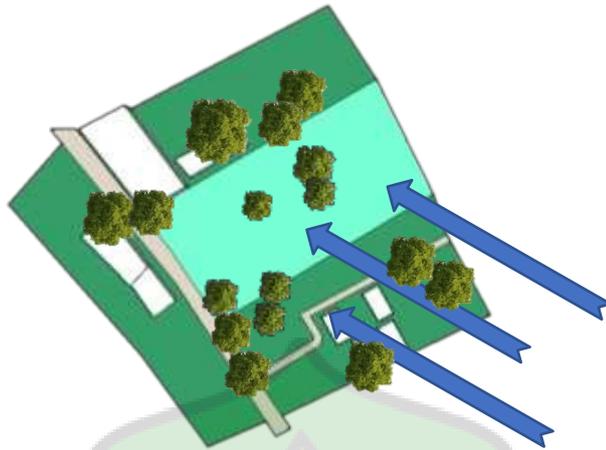


Gambar 4. 9 Ilustrasi Tanggapan Analisis Hujan
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

b. Analisis Angin

1. Kondisi Eksisting

Kecepatan arah angin di kabupaten Aceh Timur menurut BMKG rata-rata adalah 2 Knot–5 Knot. Adapun angin berasal dari arah tenggara, (BMKG bulan juni).



Gambar 4. 10 Ilustrasi Kondisi Arah Angin
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

2. Tanggapan

Tanggapan terhadap Analisa angin yaitu, karena site berada di daerah yang tingkat angin yang rendah maka bangunan bisa memanfaatkan angin sebagai penghawaan alami dan juga menambah penghawaan buatan sebagai penghawaan dalam ruangan.

c. Analisis Matahari

1. Kondisi Eksisting

Letak tapak yang berada di daerah tropis atau berada di sekitar garis khatulistiwa sehingga matahari terus menyinari tapak di sepanjang tahun. Efek dari matahari menimbulkan beberapa permasalahan terhadap bangunan, yaitu masalah suhu atau paparan sinar matahari yang menyengat, zonasi, dan pemanfaatan pencahayaan alami.

2. Tanggapan

Tanggapan terhadap analisa matahari yaitu dengan memberi atap peneduh atau kanopi yang lebar sehingga sinar matahari langsung yang panas tidak masuk ke dalam bangunan. Pencahayaan alami dimasukkan kedalam bangunan melalui sistem pembayangan dan peredupan dengan kaca tebal sehingga sinar matahari langsung yang membawa panas tidak masuk kedalam bangunan. dan juga menjadikan vegetasi sebagai penyaring sinar matahari yang panas masuk langsung kedalam bangunan.

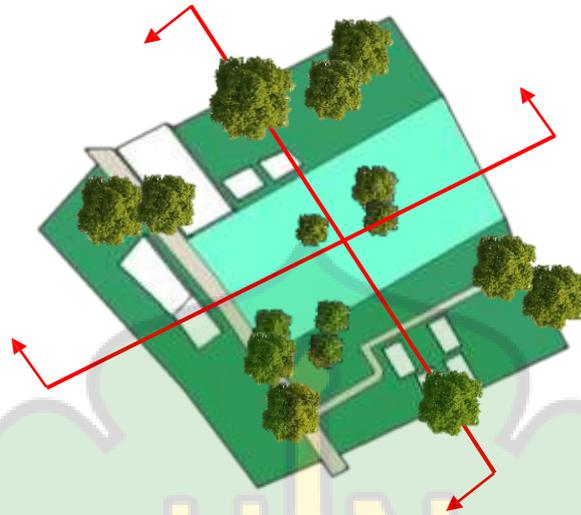


Gambar 4. 11 Kanopi Peneduh
Sumber: Trideko, 2021

4.3.2 Analisis Kontur

1. Kondisi Eksisting

Kondisi tapak terlihat sedikit rendah dari jalan raya, kondisi tapak yang datar bisa memudahkan pekerjaan dalam perancangan.



Gambar 4. 12 Kondisi Kontur Tapak (Datar)
Sumber: Analisis Pribadi, 2021



Gambar 4. 13 Potongan Kontur A-A
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

Gambar 4. 14 Potongan Kontur B-B
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

2. Tanggapan

Kondisi tapak pada site sangat strategis yaitu keadaan datar, sehingga tidak diperlukan penimbunan pada lokasi site.

4.3.3 Analisis Kebisingan

1. Kondisi Eksisting

Tingkat kebisingan di lokasi tapak tergolong kedalam tingkat kebisingan yang tinggi, dikarenakan tapak berada di samping jalan lintas sumatera yang dilintasi oleh banyak kendaraan.



Gambar 4. 15 Kondisi Kebisingan Pada Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Berdasarkan data yang didapat Ketika observasi tapak menggunakan aplikasi sound meter, maka tingkat kebisingannya adalah:



Kebisingan berkisar antara 64,4 dB – 85,4 dB kebisingan disebabkan oleh oleh kendaraan yang melintas di depan tapak sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kebisingan tapak berada dalam tingkat kebisingan yang tinggi. Hal ini menyebabkan perlu adanya perlakuan khusus.

2. Tanggapan

Gambar 4. 16 Tingkat Kebisingan Pada Tapak

Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

Tanggapan terhadap permasalahan kebisingan yaitu dengan mengatur zonasi ruang, dimana bangunan diletakkan sedikit jauh dari sumber kebisingan yaitu dengan memanfaatkan taman umum sebagai pemisahannya. Kemudian zonasi publik diletakkan berdekatan dengan taman di bagian depan tapak, selanjutnya diletakkan zonasi servis kemudian baru zonasi privat sehingga pada ruang privat terciptanya suasana ruangan yang bebas dari kebisingan.



Gambar 4. 18 Zonasi Menanggapi Hasil Analisis Kebisingan

Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Menambahkan beberapa jenis vegetasi rindang yang dapat meredamkan kebisingan seperti bambu, cemara, red robin dan sebagainya.

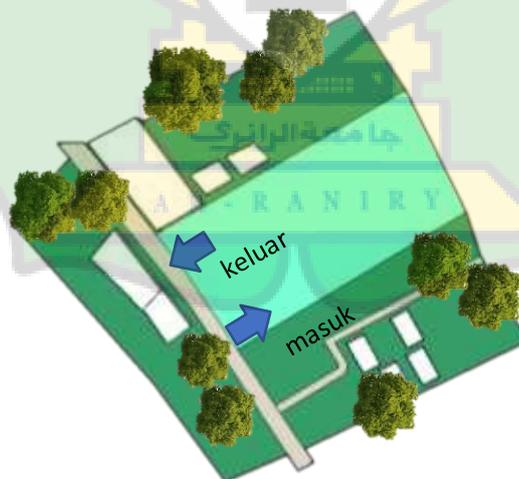
4.3.4 Analisis Sirkulasi

1. Kondisi Eksisting

Tapak hanya dapat diakses melalui jalan utama yaitu jalan Nasional Banda Aceh - Medan yang memiliki lebar 14 m dengan intensitas kendaraan yang lewat antara 40-50 kendaraan permenit pada hari kerja. Selain itu juga tidak terdapat halte bus disekitar tapak. Adapun jarak tapak dengan pusat kota adalah 200 meter.

2. Tanggapan

Menyediakan pintu masuk dan keluar secara terpisah sehingga bisa mengurangi kepadatan kendaraan yang masuk dan keluar pada tapak.



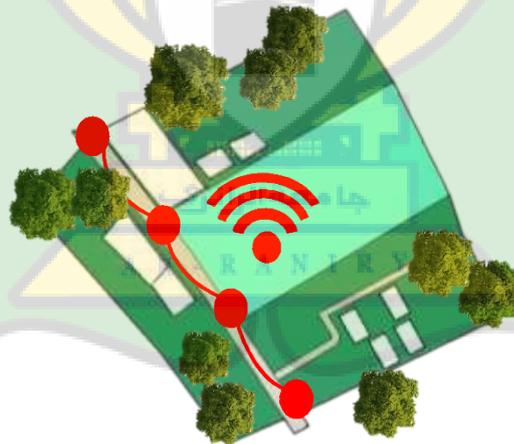
Gambar 4. 19 Letak Pintu Masuk Dan Keluar
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Selanjutnya karena sekitar site tidak terdapat halte maka pada jalan depan tapak, jalan tersebut diperlebar ke arah tapak sehingga kendaraan umum bisa parkir sebentar menurunkan penumpang tanpa mengganggu lalu lintas jalanan.



Gambar 4. 20 Pelebaran Jalan Didepan Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

4.3.5 Analisis Utilitas



Gambar 4. 21 Utilitas Pada Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Pada tapak sudah terdapat jaringan listrik dan jaringan internet, sehingga jaringan tersebut akan dimasukkan kedalam tapak perancangan. Selanjutnya untuk memenuhi kebutuhan air maka perlu disambung jaringan pipa PDAM menyediakan wadah penampungan air hujan.

4.4 Analisis Fungsional

4.4.1 Analisis Fungsi

Shopping centre sebagai pusat perbelanjaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat mempunyai beberapa fungsi. *Shopping centre* juga berfungsi sebagai sarana rekreasi dan hiburan bagi masyarakat sekitar, utamanya bagi masyarakat Aceh Timur. Untuk mewujudkan fungsi ini maka akan muncul ruang ruang seperti: ruang pameran, retail-retail pertokoan, food court, game center, exhibition, dan sebagainya. Pengelompokan fungsi berdasarkan aktivitas kemudian dikelompokkan berdasarkan tingkat kepentingan masing-masing fungsi, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Primer

Fungsi primer merupakan fungsi utama dalam bangunan, maka fungsi utama *shopping centre* adalah sarana pusat perbelanjaan, yang meliputi jual beli, servis, bahkan sampai pameran.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder ini merupakan fungsi pendukung kegiatan perbelanjaan, yakni untuk memberikan sarana penunjang berupa area rekreasi sehingga tidak menimbulkan efek kejenuhan bagi pengunjung *shopping centre*, Misalnya, area game center dan sebagainya.

3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang merupakan kegiatan pendukung terlaksananya semua kegiatan baik primer maupun sekunder. fungsi penunjang dalam *shopping centre* ini diwujudkan dengan adanya food court, mushalla serta pengelolaan dan servis, yang meliputi ruang pengelola dan ruang servis seperti kamar mandi, Gudang, pos satpam dan lain sebagainya.

4.4.2 Analisis Pengguna

Pengguna bangunan pusat perbelanjaan adalah mereka yang secara langsung melakukan aktivitas di dalam bangunan ini, berdasarkan hasil studi banding dan literatur, pelaku aktivitas yang terdapat dalam pusat perbelanjaan dapat dikelompokkan menjadi :

a. Kelompok Utama

Dari hasil analisa pada studi banding dan literatur, pelaku utama adalah pemakai bangunan pusat perbelanjaan merupakan kelompok aktivitas yang di dalamnya terdapat kegiatan paling pokok dalam mall, yaitu:

- 1) Pengunjung, merupakan faktor yang paling menentukan dalam aktivitas perbelanjaan. Pengunjung dapat dibedakan menjadi tiga macam:
 - Pengunjung yang datang khusus berbelanja
 - Pengunjung yang mempunyai tujuan berbelanja dan berekreasi
 - Pengunjung yang mempunyai tujuan hanya berekreasi
- 2) Penyewa, merupakan individu atau badan usaha yang menggunakan ruang dan fasilitas yang disediakan untuk usaha komersial, hak untuk menggunakan tersebut dinyatakan dalam system sewa.

b. Kelompok Pengelola

Dari hasil analisa pada studi banding dan literatur, maka kebutuhan pengelola pada mall beserta tugasnya masing-masing, yaitu:

1) General Manager

Bertanggung jawab atas perkembangan perusahaan secara keseluruhan. Memimpin dan bertanggung jawab terhadap operasional perusahaan secara keseluruhan baik administrasi maupun pemeliharaan dan keamanan bangunan. (1 orang)

- 2) Sekretaris
Bertanggung jawab langsung pada General Manajer. (1 orang)
- 3) Manajer Office Operation
Yaitu bertanggung jawab langsung atas kegiatan pengelola bangunan. (1 orang)
- 4) Manajer Building Operation
Yaitu bertanggung jawab langsung atas kegiatan pemeliharaan bangunan. (1 orang)
- 5) Divisi General Affair
Melayani kegiatan operasional pengelola dalam kantor (1 kadiv, 9 staff)
- 6) Divisi Marketing
Yaitu bertanggung jawab dalam memperkenalkan bangunan kepada masyarakat dengan tujuan memperoleh pengunjung sebanyak-banyaknya. (1 kadiv, 5 staff)
- 7) Divisi Finance dan Accounting
Mengurusi masalah keuangan bangunan maupun perusahaan. (1 kadiv, 2 kasi, 4 staff)
- 8) Divisi Costumer Service
Mengurusi masalah pelayanan terhadap pengunjung dan tamu perusahaan. (1 kadiv, 8 staff)
- 9) Divisi Housekeeping
Bagian divisi operasional yang mengurus perawatan bangunan maupun lansekap. (1 kadiv, 3 kasi, 20 staff dengan 3 shift)
- 10) Divisi Security dan Parking
Bagian dari divisi operasinal yang khusus mengurus dan mengkoordinasi keamanan dan parkir. (1 kadiv, 2 kasi, 20 staff dengan 3 shift)
- 11) Divisi Engineering

Bagian dari divisi operasional yang khusus mengurus perlengkapan bangunan dari segi pemeliharaan maupun operasional. (1 kadiv, 4 kasi, 20 staff dengan 3 shift)

12) Divisi Entertainment

Bagian dari divisi operasional yang khusus mengurus dan mengadakan acara-acara hiburan dan event-event khusus untuk menghibur pengunjung. (1 kadiv, 5 staff)

c. Kelompok Pelayanan

Yaitu bagian dari pengelola yang mempunyai tugas berhubungan langsung dengan pelayanan terhadap pengunjung. yang terdiri dari:

- Staff Security dan Parking
- Staff Entertainment
- Staff housekeeping

d. Kelompok Pendukung

Yaitu bagian dari pengelola yang mempunyai tugas berhubungan langsung dengan bangunan yang terdiri dari staff engineering.

e. Kelompok Pelengkap

- f. Merupakan bagian dari pelengkap kegiatan utama. Kelompok kegiatan utama dapat berupa perbankan atau Anjungan Tunai Mandiri.

4.4.3 Analisis Kegiatan Pengguna (Berdasarkan Aktivitas)

a. Kelompok Aktivitas Utama

No	Pelaku Dan Jenis Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
----	---------------------------	-----------	-----------------

1	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Belanja • Kegiatan Rekreasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Retail Store • Restaurant • Café • Game Center • Foodcourt • Supermarket • Department Store
			<ul style="list-style-type: none"> • Bersantai di Taman
2	Penyewa Retail	<ul style="list-style-type: none"> • Menjual Produk Barang Atau Jasa • Melayani Pembeli 	<ul style="list-style-type: none"> • Retail Store • Gudang • Kasir
3	Restoran dan Foodcourt	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima Stok Barang • Menyiapkan Bahan Masakan • Menyediakan Menu • Menerima Pembayaran • Membersihkan Alat Makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Loading Dock • Dapur • Gudang Bahan • Ruang Makan • Kasir • Ruang Cuci • Ruang Karyawan
4	Cafe	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan Bahan Minuman • Menyediakan Menu • Menerima Pembayaran • Membersihkan Alat Makan Dan Minum • Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur • Gudang Bahan • Kasir • Ruang Cuci • Ruang Karyawan

5	Game Center	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelian Tiket 	<ul style="list-style-type: none"> • Ticket Box
6	Supermarket	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani Pembeli • Menerima Pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Kasir • Gudang • Ruang Karyawan
7	Department Store	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani Pembeli • Menerima Pembayaran • Menerima Stok Barang 	<ul style="list-style-type: none"> • Kasir • Gudang • Ruang Karyawan

Tabel 4.3 Tabel Kelompok Aktivitas Utama
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

b. Kelompok Aktivitas Pengelola

No	Pelaku Dan Jenis Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	General Manager	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Administratif • Pengelolaan Pusat Mall • Koordinasi Pengelola • Istirahat • Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kerja • Ruang Rapat • Ruang Tamu • Lavatory
2	Manajer	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Bangunan • Pemeliharaan Bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kerja
3	Kepala Divisi	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Koordinasi Divisi • Pengelolaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Rapat • Ruang Kerja

4	Kepala Seksi	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Koordinasi Divisi Dan Staff • Pengelolaan 	• Ruang Kerja
5	Staff	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan Arsip • Pengelolaan 	• Ruang Kerja

Tabel 4. 4 Kelompok Aktivitas Pengelola
Sumber: Analisis, Pribadi, 2021

c. Kelompok Aktivitas Pelengkap

No	Pelaku Dan Jenis	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Perbankan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan Jasa Mesin ATM 	• ATM

Tabel 4. 5 Kelompok Aktivitas Pelengkap
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

d. Kelompok Aktivitas Pelayanan

No	Pelaku Dan Jenis Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Kegiatan Pelayanan Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Sembahyang •Kesehatan Dan Keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mushola • Ruang Wudhu • Ruang PPPK • Pos Keamanan

Tabel 4. 6 Kelompok Aktivitas Pelayanan
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

e. Kelompok Aktivitas Pendukung

No	Pelaku Dan Jenis Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Petugas Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Keamanan • Memeriksa Dan Mencatat Keluar Masuk Barang • Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> • Pos Keamanan • Lavatory
2	Teknisi Mekanikal Elektrikal	<ul style="list-style-type: none"> • Pemeliharaan • Mechanical Electrical • Penyimpanan Dan Pemeliharaan • Pengelolaan Utilitas Bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Utilitas • Gudang Alat • Gudang Perabot
3	Parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir Pengunjung • Parkir Pengelola • Parkir Servis 	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir Umum • Parkir Pengelola • Parkir Servis

Tabel 4. 7 Kelompok Aktivitas Pendukung
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

4.4.4 Besaran Ruang

No	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Jumlah	Standar M ²	besaran m ²
1	R. Utama	Retail		Modul ± 83,61 (Jdc)	modul 80 50x80
		Department Store	1	10.000- 20.000 (Nb)	3000 m ²
		Supermarket	1	5.000-7000 (Nb)	3000 m ²

		Food Bazar	20 Stand, 100kursi	100 Kursi (40) En	5x100 =500 m ²
		Cafeteria	1 Buah, 100 Kursi	200 (200 Kursi) (En)	200 m ²
		Lavatori	10 Buah	1,68(1 Buah) (En)	10x1,68=16, 8 -
		R. General Manajer	1	25 (En)	25 m ²
2	R. Pendukung	R. Manajer	1	12 (En)	12 m ²
		R. Kepala	1	12 (En)	12 m ²
		R. Kepala Seksi	1	12 (En)	12 m ²
		R. Rapat	1 8 Orang	16,275 (En)	18 m ² (4 x 4,5)
		R. Staff	1	8 (1 orang)	10 x 8 =80 m ²
		R. Tamu	1.	-	
		Garasi	1	46,08 2truk	50 m ²
		Gudang	1	-	20 m ²
		R. Stok	1	80,64 (EN)	90 m ² (9x10)
		Lavatory	2	1,68	2x12,68 =3,36 m ²
3	Ruang servis	R. Teknisi	1	8 (1 orang)	4 x 8 =32 m ²
		R. Cleaning	1	-	25 m ² (5x5)
		R. Keamanan (Cctv)	1	-	25 m ² (5x5)

Pos Satpam	2	-	@ 2x2=4 3x4 =
R. Genset	1	110 (DT)	110 m ²
R. Trafo	1	50 (DT)	50 m ²
R. Gardu Pln	1	50 (DT)	50 m ²
R. Tangki + Pompa	1	-	100 (10x10)
R.Mekanikal Dan Elektrikal	1	-	25 m ² (5x5)
Gudang	1	-	25 m ² (5x5)

	Lavatori	2 16-53	1,68(1 Buah) (EN)	2x 1,68 =3,36 ~4 m ²
	R. Parkir Pengunjung	550	100 (5,25 Mobil) (En)	100:5,25=19 550x19=10.4 50 m ²
	R. Parkir Pengelola	50	100 (5,25mobil)	100:5,25=19
Jumlah Total				22.000m ²

Tabel 4. 8 Tabel Besaran Ruang
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Besaran Ruang merupakan standart minimal artinya dalam perancangan besaran bisa saja lebih tetapi tidak boleh kurang dari perhitungan standar besaran.

Keterangan:

- JDC : Joseph De Chiara and Jhon Callender,

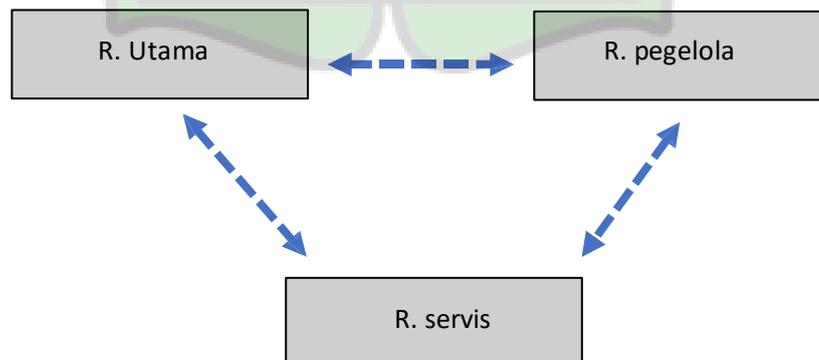
Time Saver Standard for Buiding Types.

2. NB : Nadine Bedington, Design for Shopping Center.
3. EN : Ernst Neufert, Architectur Data
4. DT : Dwi Tangoro, Utilitas Bangunan

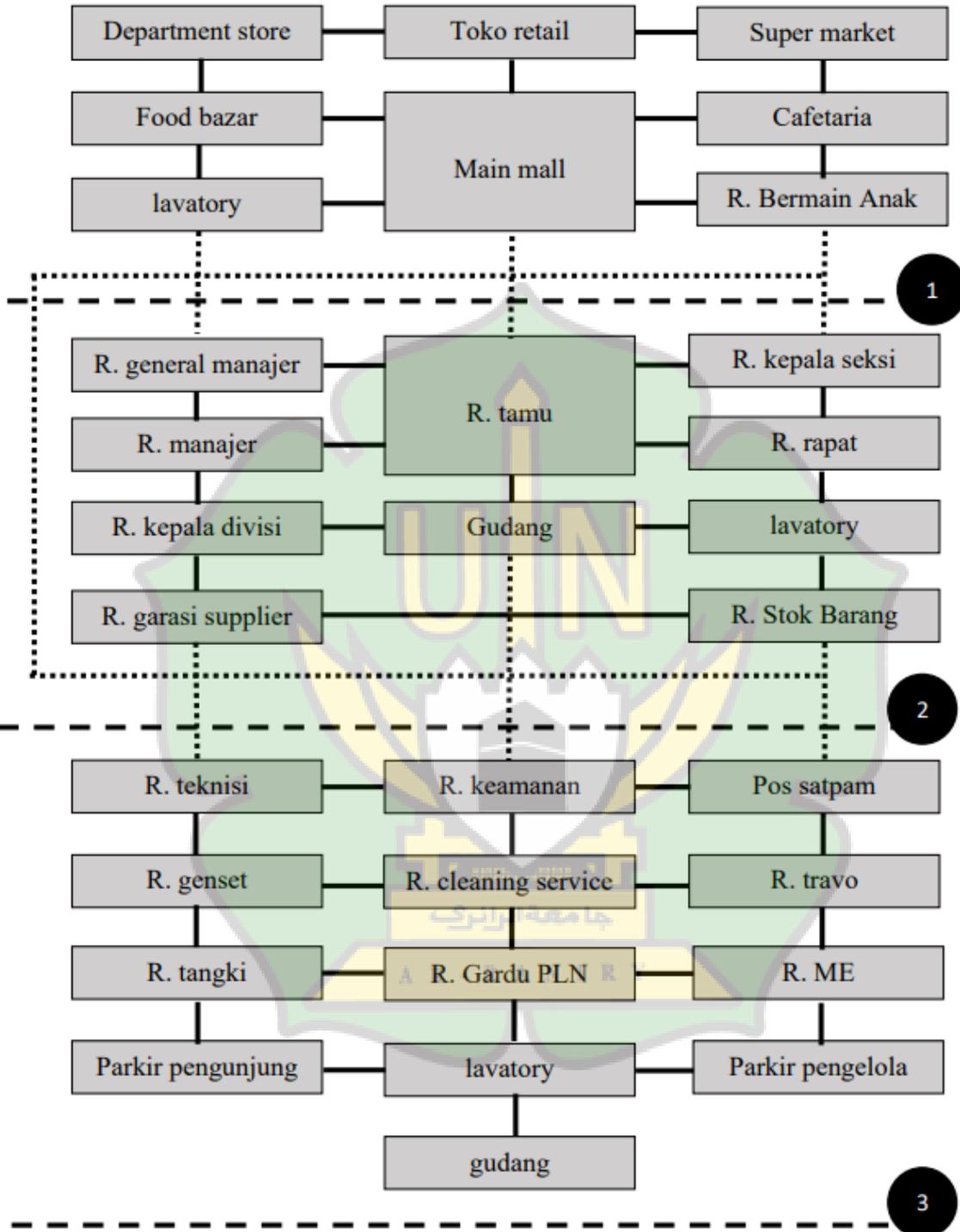
4.4.5 Program Dan Hubungan Ruang

Ruang-ruang dalam *shopping mall* dibedakan menjadi tiga kelompok ruang, yaitu ruang utama (1), ruang pendukung (2) dan ruang service (3). Hubungan ruang ini memperhatikan Beberapa Pertimbangan yang meliputi:

1. Ruang utama sebagai wadah kegiatan perdagangan dan rekreasi, tidak terganggu oleh kegiatan lain (kegiatan pengelolaan, pengadaan barang serta kegiatan perawatan, operasional dan keamanan) begitu juga sebaliknya.
2. Kelompok ruang tersebut harus dapat saling mendukung dalam kaitannya dengan fungsi ruang pada masing-masing kelompok. Serta kegiatan perawatan, operasional dan keamanan) begitu juga sebaliknya.
3. Kelompok ruang tersebut harus dapat saling mendukung dalam kaitannya dengan fungsi ruang pada masing-masing kelompok.



Gambar 4. 22 Diagram Hubungan Pelaku Dalam Ruang
Sumber: Analisis Pribadi, 2021



Hubungan ruang antara ketiga kelompok ruang diatas merupakan ruang yang saling berhubungan, tetapi tidak secara langsung (tetap dibedakan dengan pembatas ataupun dengan tingkatan).

Keterangan :

hubungan langsung **—————**

Hubungan tidak langsung **.....**

Kelompok ruang **-----**

1. Dekat dengan spbu Idi Rayeuk
2. Dekat dengan pusat perkantoran pemerintah Aceh Timur.



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar yang akan diterapkan pada perancangan shopping center di kabupateen Aceh Timur adalah konsep *simplicity and natural* dengan penerapan arsitektur industrial. Penerapan konsep ini bertujuan untuk memajukan sektor ekonomi dan memajukan Kawasan ibukota kabupaten Aceh Timur. Desain bangunan ini juga bertujuan untuk menjadikan bangunan sebagai Fokal Point di daerah tersebut, dengan menggunakan penerapan arsitektur industrial akan berbeda dengan konsep bangunan bangunan lain pada umumnya.

Melalui permasalahan-permasalahan yang membuat kurangnya fasilitas berbelanja bagi masyarakat Aceh Timur yang mengharuskan pergi keluar kota hanya untuk berbelanja, maka lahirlah suatu konsep *Aceh Timur bereh shopping centre* dengan penerapan arsitektur industrial, supaya dapat menghadirkan sebuah tempat perbelanjaan yang kekinian sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan sektor ekonomi dan Kawasan kota. Oleh karena itu dalam mewujudkan konsep *aceh timue bereh shopping centre* maka akan diterapkan skema yaitu:

1. *Simplicity and natural* shopping center dirancang agar benar-benar dapat menjadi sebuah bangunan publik yang dapat menjawab kebutuhan-kebutuhan masyarakat. Konsep ini menghadirkan:
 - Bentuk Sederhana, Menghadirkan bentuk yang tidak terlalu rumit supaya tetap Bersatu dengan bangunan di sekitar area site.
 - Ekspos Material, Menghadirkan desain yang unik dengan mengekspos material batu bata dan semen unfinished sehingga terlihat lebih estetik.
 - Warna Netral, Menghadirkan warna netral pada interior dan eksterior sebagai pembentuk suasana (monokromatic) yang memberikan kesan

bersih, lapang, dan modern.

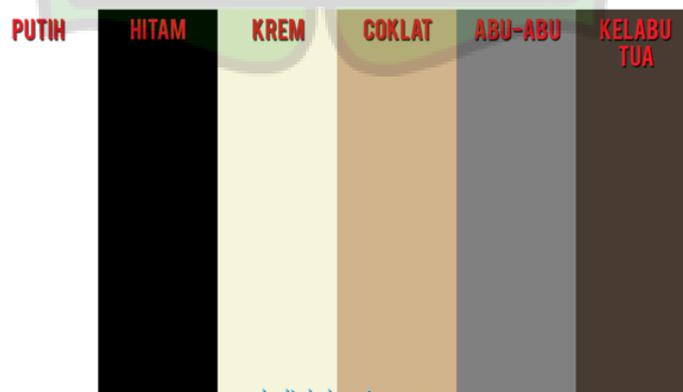
Dengan menyediakan beberapa fasilitas tambahan bangunan ini akan menambah daya Tarik masyarakat Kawasan Aceh Timur dan masyarakat lain pada umumnya. Seperti menyediakan area performance, ruang pameran, area bermain anak, dan bioskop jika memungkinkan. Pendekatan ini bertujuan agar dapat menciptakan sebuah pusat perbelanjaan yang dapat mewadahi aktifitas-aktifitas publik yang bersifat menarik dan menjungjung tinggi kreativitas.

5.1.1 Konsep Simplicity and Natural

Konsep ini bertujuan untuk mnghasilkan bangunan yang memiliki bnetuk yang tidak terlalu rumit, menggunakan material alami dan konsep ekspos material. Diantara beberapa hal atau konsep yang dapat membuat sebuah desain bangunan menjadi lebih *bereh* (mantap) yaitu pemilihan warna, pengaturan *layout* dan permainan bentuk.

1. Pemilihan Warna

Bangunan industrial umumnya menggunakan warna netral dan tidak mencolok. warna netral juga mendapat kesan yanag unfinished dan estetis. warna netral adalah warna yang tidak bersaing dengan warna lainnya sehingga mudah dipadukan dengan semua jenis warna. warna dianggap netral berdasarkan seberapa efektif dia dapat berbaur dengan warna lain.



Gambar 5. 1 Warna-Warna Netral
Sumber: Kuliahdesain

2. Pengaturan layout

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya dan dalam hal topik ini adalah bangunan. Bidang-bidang bangunan harus dibuat semenarik mungkin sehingga akan menciptakan sebuah desain yang menarik dan menyenangkan. Pengaturan layout yang menarik dapat di wujudkan melalui permainan bidang, garis dan elemen desain lainnya dalam sebuah desain.

3. Permainan bentuk

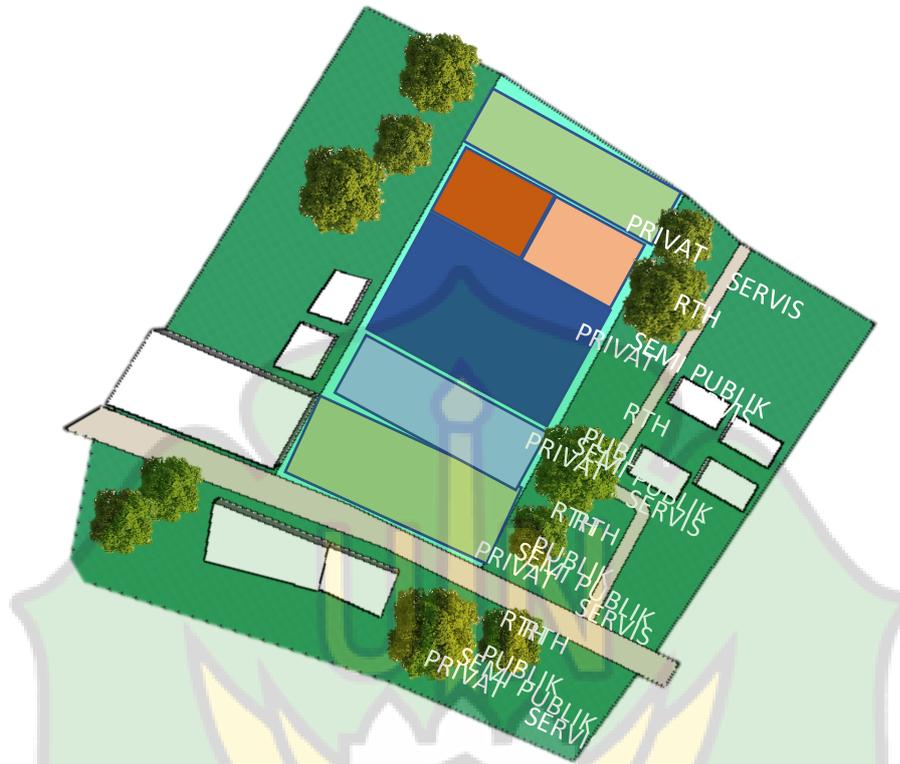
Sama hal pentingnya dengan warna dan layout, bentuk merupakan sesuatu yang sangat menentukan juga dalam sebuah desain. Bentuk yang monoton akan memberi kesan ruang yang tenang, namun bentuk yang variatif akan memberikan kesan ruang yang dinamis. Dalam konteks desain bangunan *Shopping centre* Di Aceh Timur akan menghadirkan bentuk-bentuk yang variative baik bentuk massa bangunan, furniture dan elemen lainnya sehingga akan memberikan kesan bangunan yang estetis.

5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Zonasi Dan Sifat Ruang

Kelompok Ruang	Sifat Ruang
Ruang Pelayanan	Publik
Area Perbelanjaan	Semi Publik
Ruang Pengelola	Privat
Ruang Restoran Dan Cafe	Semi Publik
Ruang Penunjang	Semi Publik
Parkir	Publik
Taman Dan Lansekap	Publik
Ruang Servis	Servis (Privat)

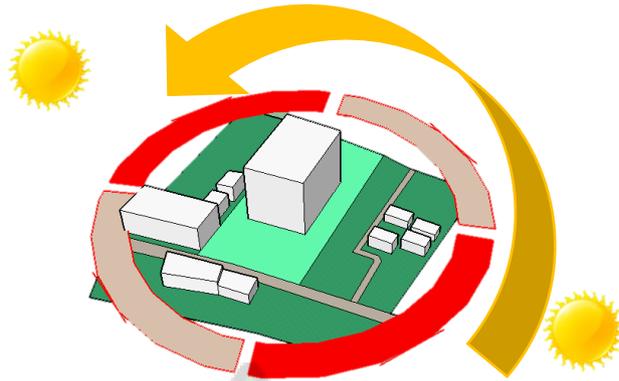
Tabel 5. 1 Sifat Ruang
Sumber: Analisa Pribadi,2022



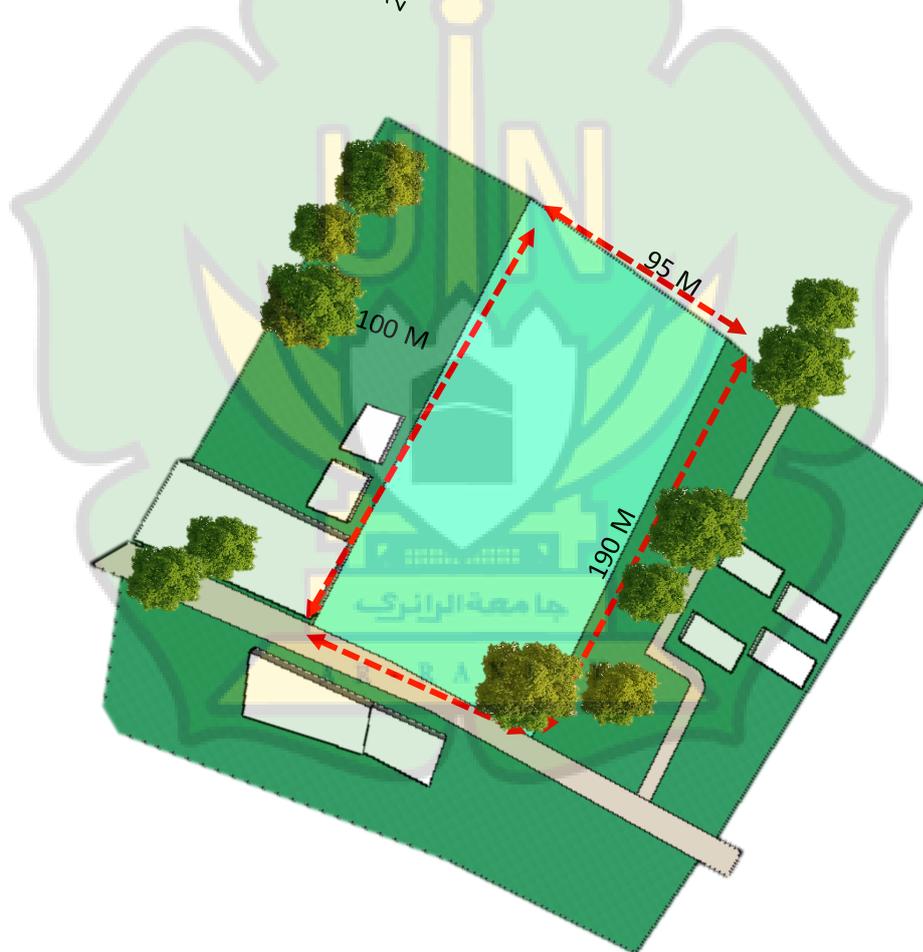
Gambar 5. 2 Zonasi Tapak
 Sumber: Analisis Pribadi, 2021

5.2.2 Tata Letak

Konsep orientasi bangunan cocok kearah utara sehingga bangunan tidak menghadap kearah barat dan timur yang merupakan arah matahari terbit dan terbenam sehingga panas sinar matahari tidak langsung masuk kedalam bangunan. Area tingkat kebisingan paling tinggi berada didekat jalan raya dijadikan RTH dan ditambah beberapa vegetasi sehingga kebisingan tidak langsung masuk kedalam bangunan



Gambar 5. 3 Valume Bangunan Pada Tapak
Sumber: Analisis Pribadi, 2021



Gambar 5. 4 Batasan Luas Lahan
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

5.2.3 Pencapaian

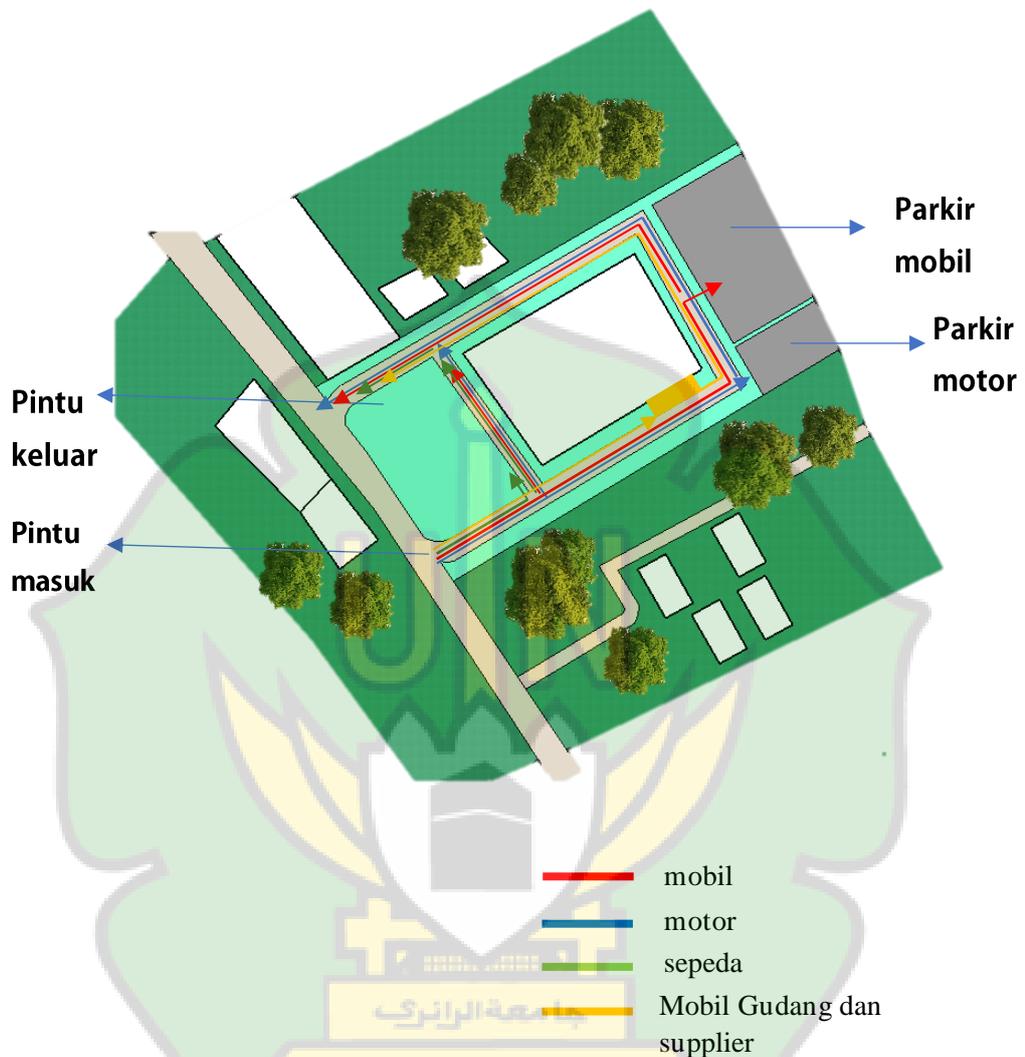
Pencapaian ke tapak lokasi Perancangan *Shopping centre* Di Idi Reyeuk Kabupaten Aceh Timur hanya dapat diakses melalui jalan nasional Banda Aceh-Medan.



Gambar 5. 5 Akses Pencapaian Ke Lokasi
Sumber: Analisis Pribadi, 2021

5.2.4 Sirkulasi

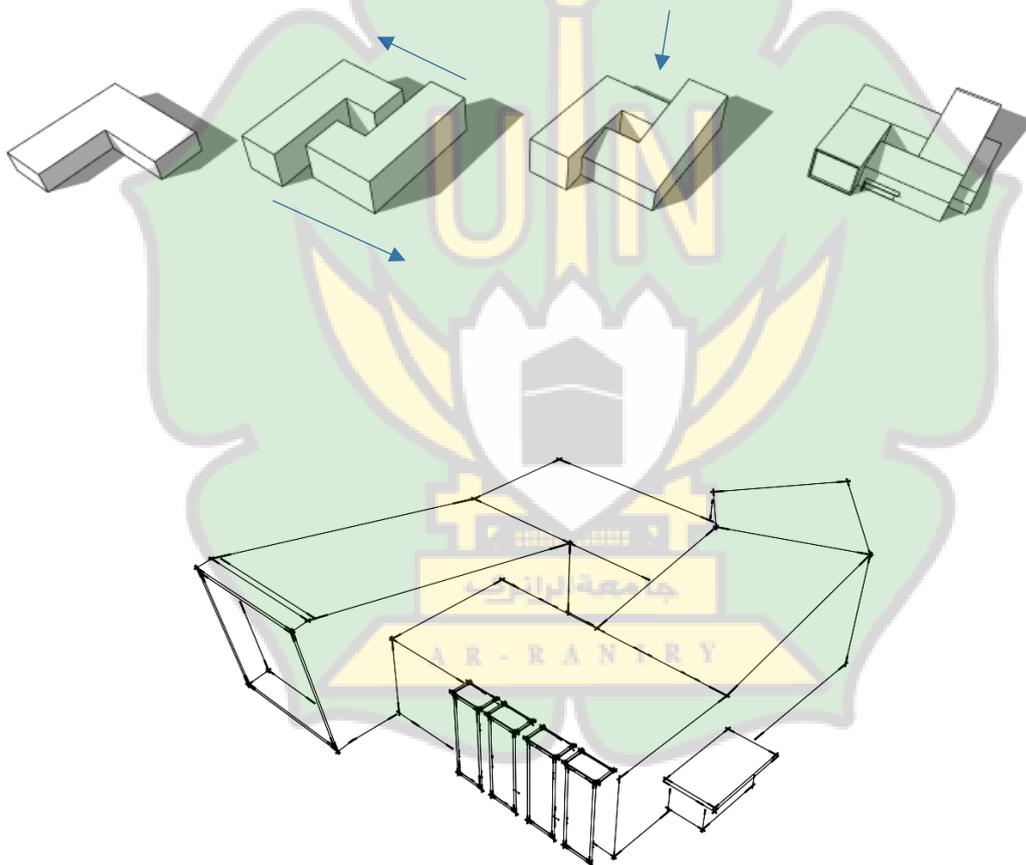
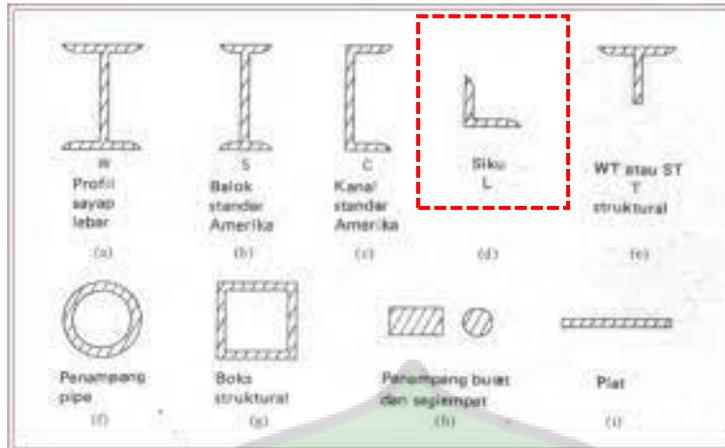
Konsep sirkulasi pada site perancangan *shopping centre* di Idi Rayeuk Aceh Timur menggunakan sistem radial atau mengelilingi site. Hal ini bertujuan agar menciptakan suatu sirkulasi yang dinamis dalam tapak sehingga tidak akan menimbulkan cross sirkulation dalam site. Adapun penjelasan skema pengaturan sirkulasi adalah sebagai berikut:



Gambar 5. 6 Sirkulasi Dan Parkir Pada Tapak
 Sumber: Analisis Pribadi, 2021

5.2.5 Konsep Bangunan/Gubahan Massa

Konsep bangunan/gubahan massa bangunan *shopping centre* Aceh Timur diambil dari bentuk dasar baja, dikarenakan baja adalah salah satu cirikhas dari karakteristik industrial sehingga mengandung nilai nilai industrial pada perancangan nantinya.



Gambar 5. 7 Penjelasan Ide Bentuk
 Sumber: Analisis Pribadi, 2021

5.3 Konsep Eksterior

Berikut merupakan konsep eksterior dalam Perancangan *Shopping centre* Di Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur berdasarkan dari analisa studi banding objek sejenis, yaitu:

1. Fasad

Seperti pada penjelasan konsep bangunan *shopping centre* ini menggunakan konsep *bereh* (bersih, rapi, estetik, dan hijau) sehingga pada fasad bangunan dibuat semenarik mungkin sehingga menonjol dan menambah daya Tarik masyarakat. Oleh karena itu, fasad bangunan dibuat *secondary skin* yang berfungsi mengurangi panas dan tampil menarik sehingga terlihat lebih estetik.



Gambar 5. 8 Konsep Fasad Secondary Skin
Sumber: Arsitag, 2021

Selain Selain menonjolkan fasad secondary skin, konsep fasad lainnya yaitu dengan menonjolkan tiang-tiang struktur baja atau kolom unfinished sebagai unsur estetika dan menambah nilai khas industrial nya.



Gambar 5. 9 Rangka Kolom Dan Balok Ekspos
Sumber: Pinterest, 2021

2. Lansekap

Dalam perancangan lansekap Perancangan *Shopping centre* Di Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur disediakan taman di bagian depan bangunan yang berbatasan dengan jalan raya sehingga taman ini dapat digunakan sebagai area bersantai dan menghabiskan waktu sore mereka. Pada perancangan lansekap bangunan ini akan menggunakan dua elemen pembentuk lansekap yaitu elemen *Hardscape* dan *Softscape*.

Elemen *Hardscape* yang dirancang dalam lansekap perpustakaan kabupaten ini menggunakan material perkerasan *grassblock*, *pavling block*, kursi taman dan elemen batu



Gambar 5. 10 Grass Block Dan Paving Block
Sumber: Pinterest, 2021



Gambar 5. 11 Kursi Taman
Sumber: Pinterest, 2021

Elemen *Softscape* yang disediakan dalam lansekap Perancangan *Shopping centre* Di Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur adalah pohon yang bisa meredam kebisingan seperti: pohon bambu, pohon cemara, pohon pucuk merah.



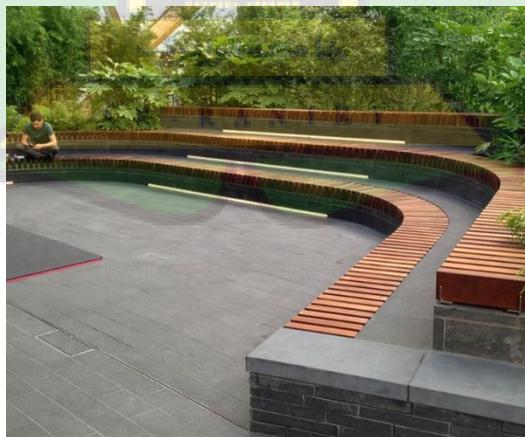
Gambar 5. 12 Tanaman Bambu Dan Tanaman Pucuk Merah
Sumber: Pinterest, 2021



Gambar 5. 13 Tanaman Cemara
Sumber: Pinterest

3. Konsep Stage Performance

Area stage performance diletakkan di bagian luar bangunan guna tidak mengganggu sirkulasi dalam bangunan dan memudahkan masyarakat untuk menjangkau area tersebut, stage performance didesain dengan sederhana dan menggunakan material kayu dan warna unfinished supaya lebih memiliki kesan elegant.



Gambar 5. 14 Stage Performance
Sumber: Pinterest, 2021

4. Konsep Area Bermain Anak

Area bermain anak berada di luar bangunan karena memudahkan bagi masyarakat yang datang untuk menghabiskan waktu sore mereka. Material digunakan juga menggunakan kayu dan warna netral.



Gambar 5. 15 Area Main Anak
Sumber: Pinterest, 2021

5.4 Konsep Ruang Dalam

Berikut merupakan konsep ruang dalam pada Perancangan *Shopping centre* Di Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur berdasarkan dari analisa studi banding objek sejenis, yaitu:

1. Konsep Ruang Retail

Ruang retail merupakan ruang yang paling diminati pada bangunan *shopping centre*, dengan menggunakan konsep warna netral dan dipadukan dengan material besi dan rangka baja yang memiliki kesan industrial dan elegant Ketika berada di area retail sehingga menjadikan retail lebih menarik.



Gambar 5. 16 Retail Konsep Industrial
Sumber: Retail Design, 2021

2. Konsep Café Dan Restorant

Desain cafe dan restorant yang mengusung tema industrial menggunakan dinding yang terkesan belum selesai. Langit-langit pada desain interior yang mengusung gaya industrial adalah memperlihatkan elemen strukturalnya struktur langit-langit cafe tersebut. Saluran pipa pada langit-langit cafe industrial dapat terlihat namun menjadikan tampilan interior cafe menjadi unik dan juga menarik.

Desain café dan restorant menggunakan warna netral danl mengutamakan pencahayaan yang bagus. desain cafe dengan gaya industrial yang menggunakan pintu kaca di sekeliling cafe. desain kursi pada kafe yang mengusung tema industrial menggunakan desain kursi yang memadukan kayu dengan bahan besi ataupun baja.



Gambar 5. 17 Cafe Konsep Industrial
Sumber: Pinterest, 2021

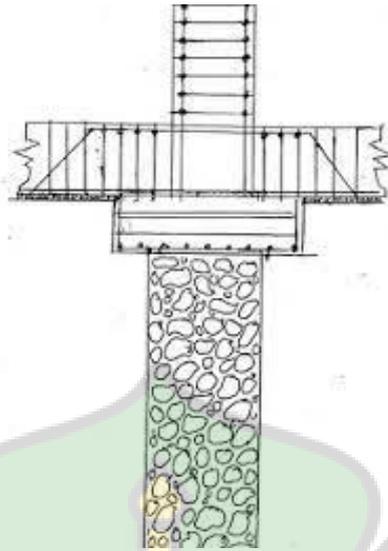
5.5 Konsep Struktur Dan Utilitas

5.5.1 Konsep Struktur

Konsep struktur pada Perancangan *Shopping centre* Di Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur umumnya menggunakan material baja dan beton bertulang karena mengingat tema bangunan adalah industrial. Adapun konsep struktur dalam Perancangan *Shopping centre* Di Idi Rayeuk Kab.Aceh Timur adalah sebagai berikut:

1. Struktur Bawah

Struktur bawah pondasi yang digunakan pada perancangan *shopping centre* adalah pondasi sumuran. Pada umumnya pondasi sumuran ini terbuat dari beton bertulang atau beton pracetak



Gambar 5. 18 Pondasi Sumuran
Sumber: Google, 2021

2. Dinding

Konsep dinding pada perancangan *shopping centre* ini menggunakan dinding bata ekspos, dinding semen unfinished, dan dinding rangka kaca. Sehingga kesan industrialnya lebih terlihat.



Gambar 5. 19 Materail Kaca Sebagai Dinding Bangunan
Sumber: Archdaily, 2021

3. Kolom

Kolom pada perancangan *shopping centre* ini menggunakan material rangka baja dan beton bertulang



Gambar 5. 20 Kolom Beton Bertulang
Sumber: Pinterest, 2021

4. Atap

Pada bangunan *shopping centre* ini menggunakan perpaduan atap dak dan atap skylight yang menjadikan cahaya matahari sbagai pencahayaan alami yang menggunakan rangka baja sebagai strukturnya.



Gambar 5. 21 Atap Skylight
Sumber: Pinterest, 2021

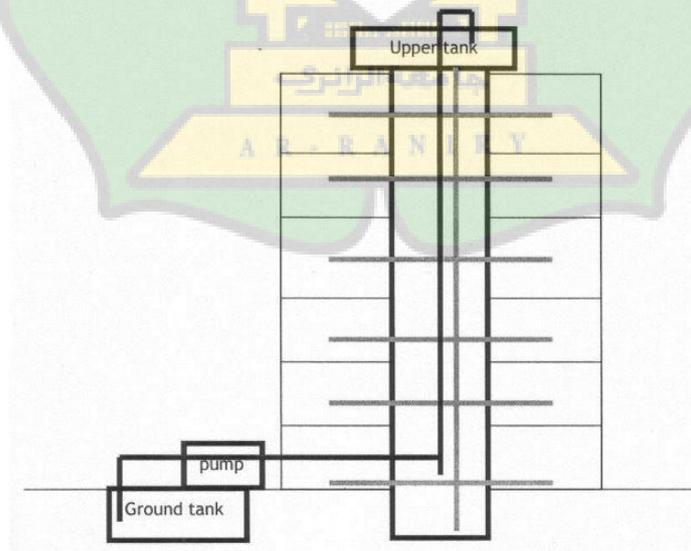
5.5.2 Konsep Utilitas

1. Sistem Distribusi Air Bersih

Distribusi air bersih pada Perancangan *Shopping centre* Idi Rayeuk Kab. Aceh Timur menggunakan air PDAM dan menggunakan sistem *downfeed*, sistem *down feed* menampung air terlebih dulu air pada tangki bawah (ground tank) kemudian di pompa menuju ke tangki atas (upper tank) yang biasanya dipasang di atas atap atau dilantai tertinggi bangunan. Selanjutnya, air bersih akan didistribusikan ke seluruh bangunan. Adapun air bersih dalam perancangan *Shopping centre* Idi Rayeuk Kab. Aceh Timur ini berasal dari PDAM.

Adapun Kelebihan dari sistem *down feed* system ini adalah:

- Pompa tidak bekerja secara terus-menerus sehingga lebih efisien dan awet.
- Air bersih selalu tersedia setiap saat.
- Tidak memerlukan pompa otomatis, kecuali untuk sistem pencegah bahaya kebakaran (*sprinkler* dan *hydrant*).



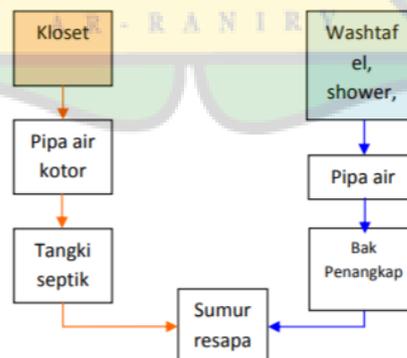
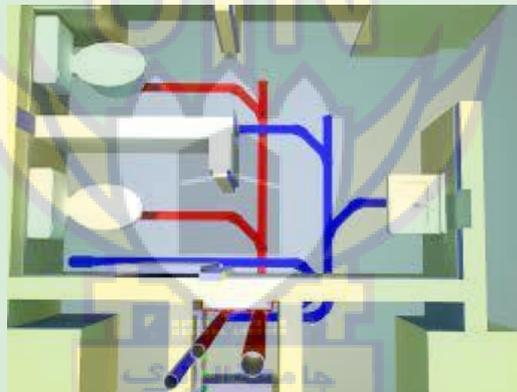
Gambar 5. 22 Sistem Distribusi Down Feed
Sumber: Dotedu.Id, 2021

2. Pendistribusian Air Kotor

Jaringan air kotor pada bangunan dibagi menjadi tiga bagian:

- Limbah cair, berupa air kotor yang berasal dari floor drain kamar mandi, wastafel, dll.
- Limbah padat, yang dari kloset dan kamar mandi
- Air hujan

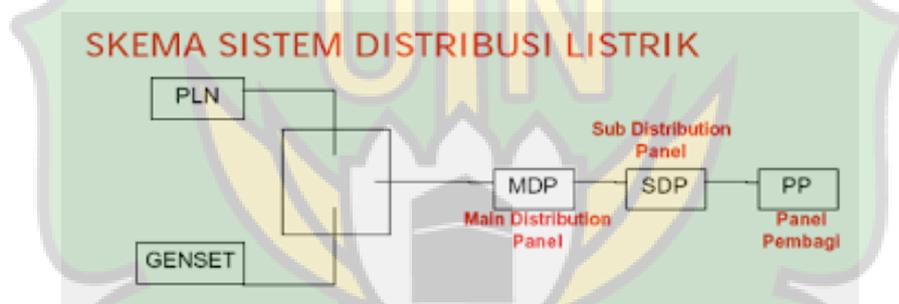
Pada penanganan limbah padat, kotoran yang berasal dari kloset tiap lantai disalurkan melalui pipa limbah padat secara vertikal menuju ke lantai dasar yang kemudian langsung disalurkan ke dalam septictank. Untuk penanganan air hujan, digunakan talang yang disesuaikan dengan bentuk atap, yang kemudian dialirkan secara vertikal melalui pipa menuju ke bak control.



Gambar 5. 23 Sistem Distribusi Air Kotor
Sumber: Google, 2021

5.5.3 Sistem Utilitas Listrik

Sumber listrik pada *Shopping centre* Idi Rayeuk Kab. Aceh Timur ini menggunakan listrik yang berasal dari jaringan listrik PLN dan memiliki cadangan listrik yang bersumber dari genset yang dapat digunakan apabila terjadi pemadaman listrik dari jaringan PLN. Bangunan ini memiliki beberapa fasilitas yang membutuhkan daya listrik seperti lampu, stopkontak di seluruh ruang perpustakaan, CCTV, pompa air, dan pemadam kebakaran. Listrik dari PLN dan genset dialirkan langsung ke Main Distribution Panel yang terletak pada bangunan utama. Kemudian disalurkan ke Sub-Distribution Panel yang terletak di tiap lantai untuk diteruskan pada tiap ruangan.



Gambar 5. 24 Sistem Distribusi Listrik
Sumber: Adoc.Pub, 2021

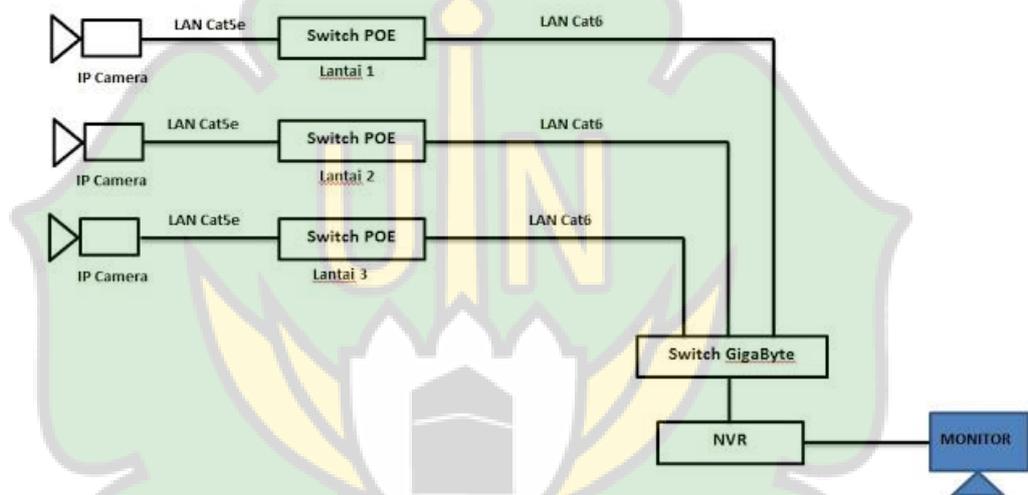
5.5.4 Sistem Instalasi Sampah

Sistem pembuangan sampah dalam *Shopping centre* Idi Rayeuk Kab. Aceh Timur ini menggunakan tempat sampah yang diletakkan pada beberapa titik-titik ruangan saja seperti area belanja, café dan restoran, ruang anak, toilet, retail, kantor dan area taman. Kemudian sampah tersebut dikumpulkan dalam penampungan sampah sementara sebelum diangkut oleh mobil sampah ke tempat pembuangan akhir (TPA).

5.5.5 Sistem Keamanan Dan Kebakaran

a. Sistem Keamanan

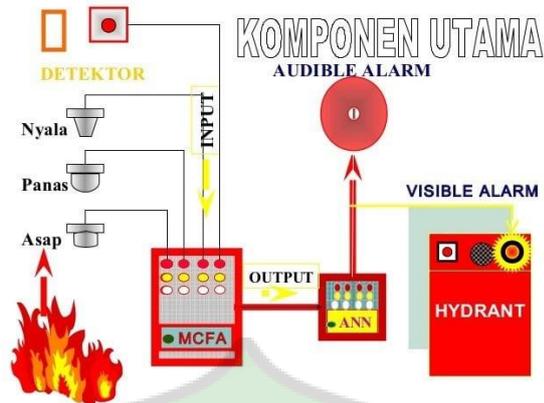
Sistem keamanan dalam *Shopping centre* Idi Rayeuk Kab. Aceh Timur ini menggunakan sistem CCTV. CCTV dipasang pada titik-titik strategis seperti di loby, retail, supermarket, taman, ruang pengelola dan beberapa ruang lainnya. CCTV ini terhubung langsung keruang pengamanan (satpam).



Gambar 5. 25 Skema Sistem CCTV
Sumber: Skema Sistem Cctv, 2021

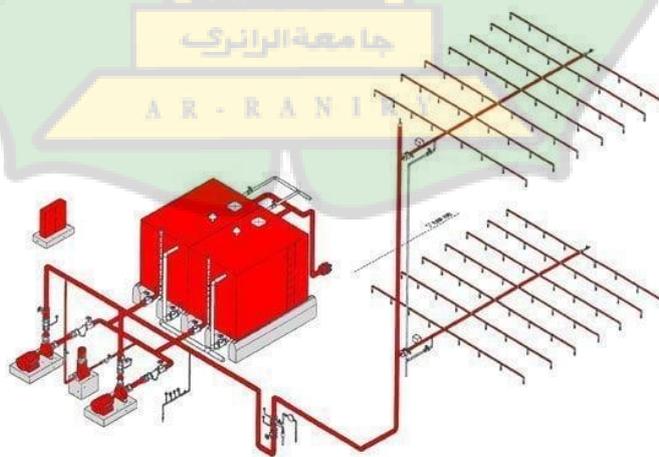
b. Sistem Kebakaran

Sistem pengamanan kebakaran pada bangunan *Shopping centre* Idi Rayeuk Kab. Aceh Timur menggunakan dua tahap yaitu tahap pencegahan dan tahap evakuasi. Tahap pencegahan apabila terjadi kebakaran, maka kebakaran dapat diantisipasi dengan menggunakan smoke detector, Heat detector, alarm kebakaran, *Automatic sprinkler system* (ASS) dan menggunakan water hydrant.



Gambar 5. 26 Skema Sistem Sensor
 Sumber: Bromindo, 2021

Sistem kerjanya adalah ketika suhu panas atau asap terdeteksi oleh smoke detector dan Heat detector maka bel alarm kebakaran akan berbunyi, hal ini menandakan ada indikasi kebakaran sehingga penyelamatan akan bisa dilakukan sedini mungkin. Penggunaan sistem *Automatic sprinkler system* (ASS) ini wajib ada pada bangunan karena sprinkler mampu mendeteksi sekaligus pengatasan 145 terhadap kebakaran. ketika terdeteksi panas dan suhu naik 57 –206C maka Sprinkler Head otomatis akan terbuka otomatis dan menyemburkan airnya.



Gambar 5. 27 Skema Instalasi Sistem Sprinkler Pada Bangunan
 Sumber: Bromindo, 2021

Adapun *Box Hydrant* di pasang pada setiap lantai sebagai cadangan untuk memadamkan api ketika kebakaran. *Pillar Hydrant* untuk area outdoor dipasang dalam radius 50-100 meter dan diletakkan pada titik-titik yang bisa mengakses seluruh bagian tapak dan bangunan.

Tahap selanjutnya merupakan tahap evakuasi. Pada tahap ini pengguna bangunan harus dapat dievakuasi dari dalam bangunan pada saat sistem pencegahan tidak dapat menangani kebakaran. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain sistem evakuasi pada bangunan adalah :

- a. Tangga darurat harus tersedia setiap bentang bangunan 25 m sampai 30 m dan pintu tangga darurat harus tahan api;
- b. Tersedianya keterangan lampu pintu darurat (exit) ;
- c. Desain koridor minimal 1,8 meter;
- d. Sumber listrik cadangan untuk menjalankan pompa hydrant.



Gambar 5. 28 Tanda Pintu Darurat
Sumber: Alat Pemadam Kebakaran, 2021

5.5.6 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan dalam rancangan bangunan *Shopping centre* Idi Rayeuk Kab. Aceh Timur ada dua jenis yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan.

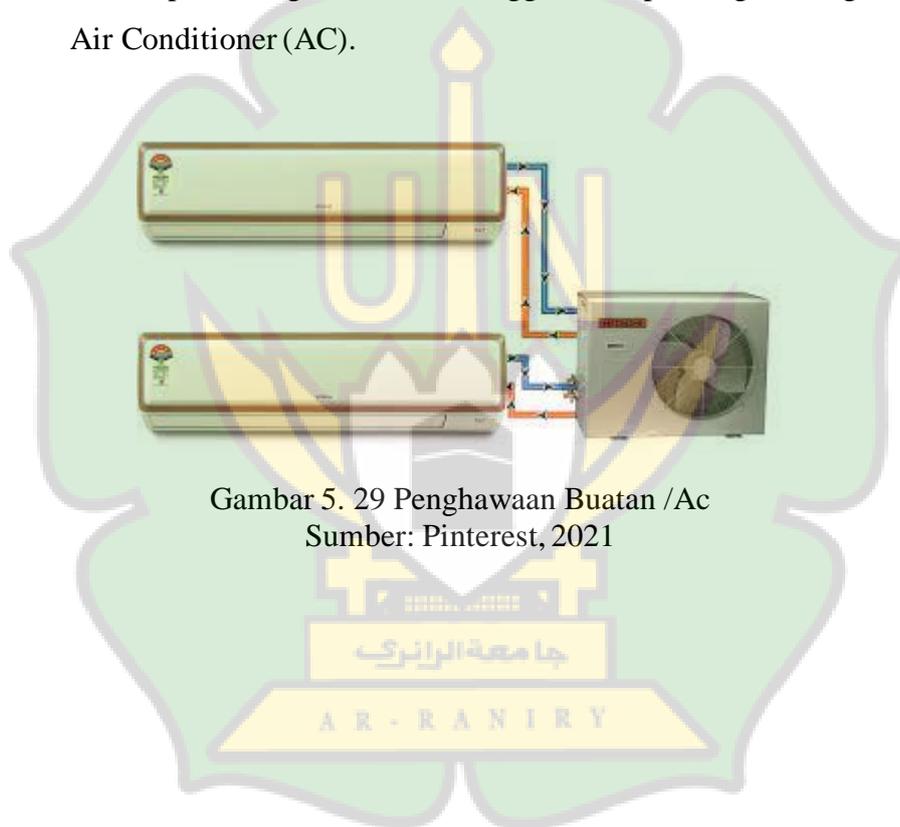
- a. Penghawaan alami

Konsep penghawaan alami dalam *Shopping centre* ini dilakukan

dengan cara mendesain bukaan-bukaan sehingga angin dapat masuk kedalam bangunan. Membuat bukaan juga berfungsi untuk menstabilkan kelembaban di dalam ruangan.

b. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan pada bangunan *Shopping centre* akan diaplikasikan untuk ruangan-ruangan yang membutuhkan penanganan khusus seperti ruang pengelola, retail cafe dan restoran. Penghawaan buatan pada bangunan akan menggunakan pendingin ruangan berupa Air Conditioner (AC).



Gambar 5. 29 Penghawaan Buatan /Ac
Sumber: Pinterest, 2021

BAB VI
HASIL PERANCANGAN

6.1 3D Render

6.1.1 Perspektif Eksterior



Gambar 6. 1 Perspektif Mata Burung
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 2 Perspektif Kawasan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 4 Perspektif Tampak Depan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 3 Perspektif Tampak Kiri
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 5 Perspektif Tampak Kanan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 6 Perspektif Tampak Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 7 Perspektif Eksterior Area Lansekap
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 8 Perspektif Eksterior Kawasan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



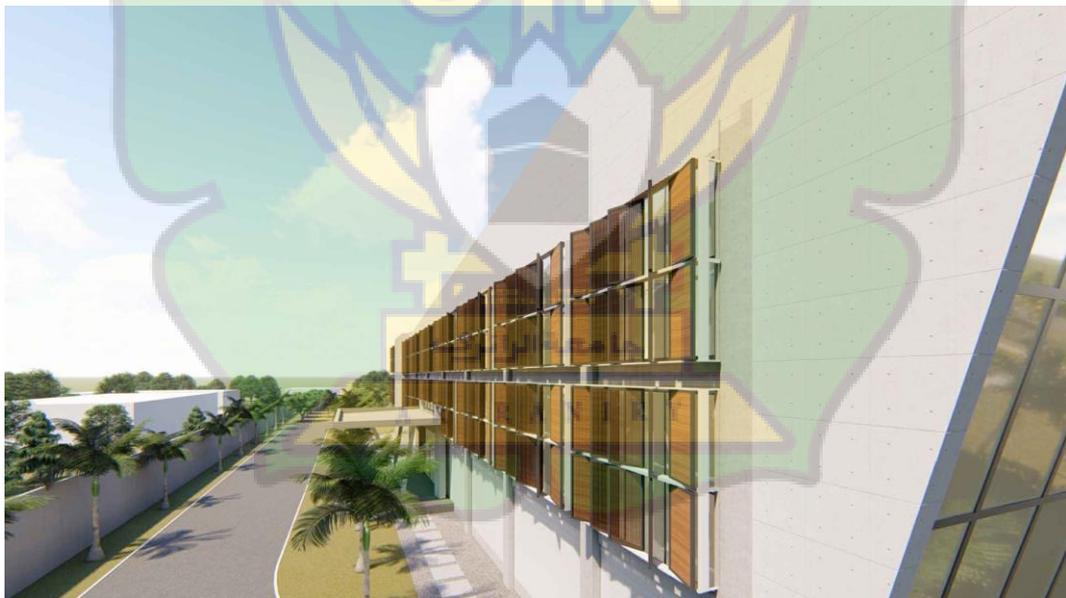
Gambar 6. 9 Perspektif Eksterior Fasad Bangunan
Sumber Pribadi, 2022



Gambar 6. 10 Perspektif Eksterior Fasad Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 11 Perspektif Eksterior Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 12 Perspektif Detail Fasad
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

6.1.2 Perspektif Interior



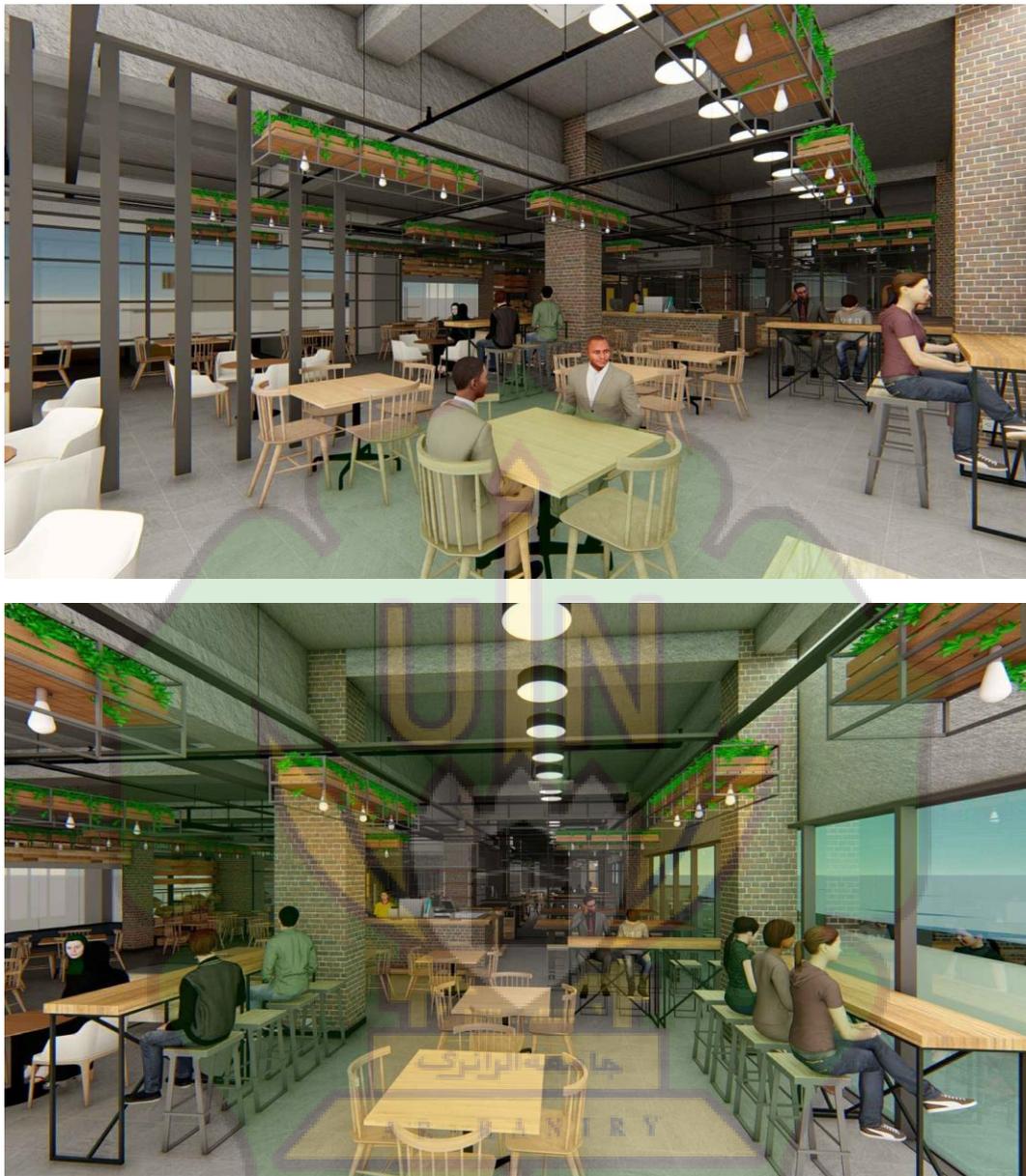
Gambar 6. 13 Perspektif Interior Supermarket
Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 14 Perspektif Retail Semi Permanent
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 15 Perspektif Interior Retail Permanent
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 16 Perspektif Café Dan Restaurant
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



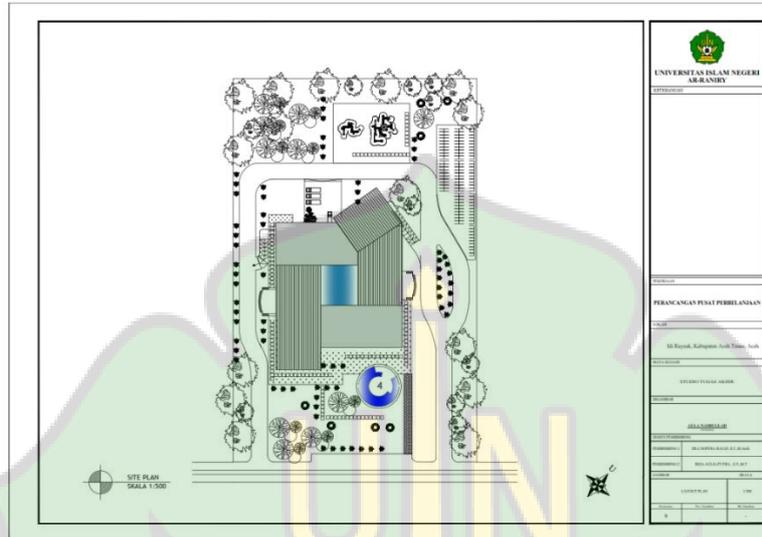
Gambar 6. 17 Interior Ruang Rapat Pengelola
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 18 Interir Ruang Musholla
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

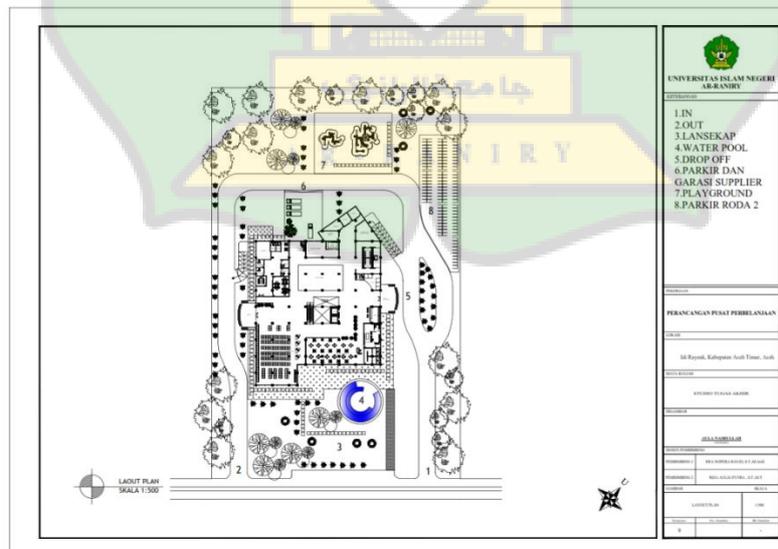
6.2 Lembar Kerja

6.2.1 Site Plan



Gambar 6. 19 Site Plan
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.2 Layout Plan

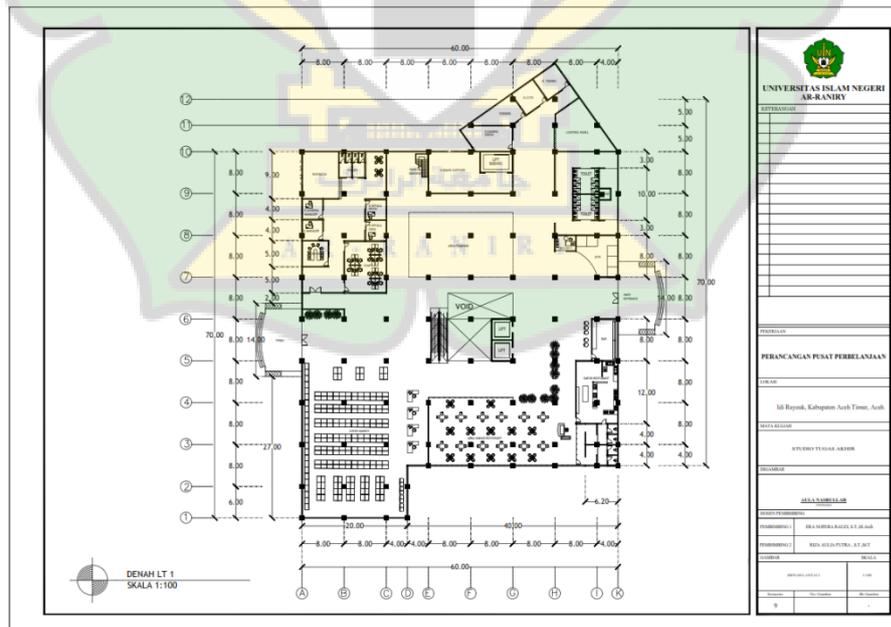


Gambar 6. 20 Layout Plan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

6.2.3 Denah

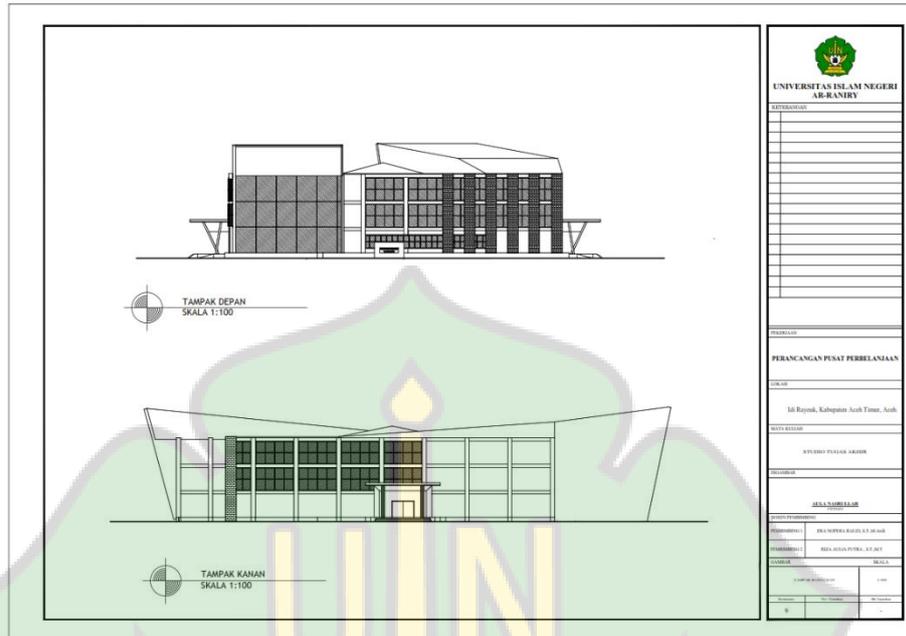


Gambar 6. 21 Denah Basement
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

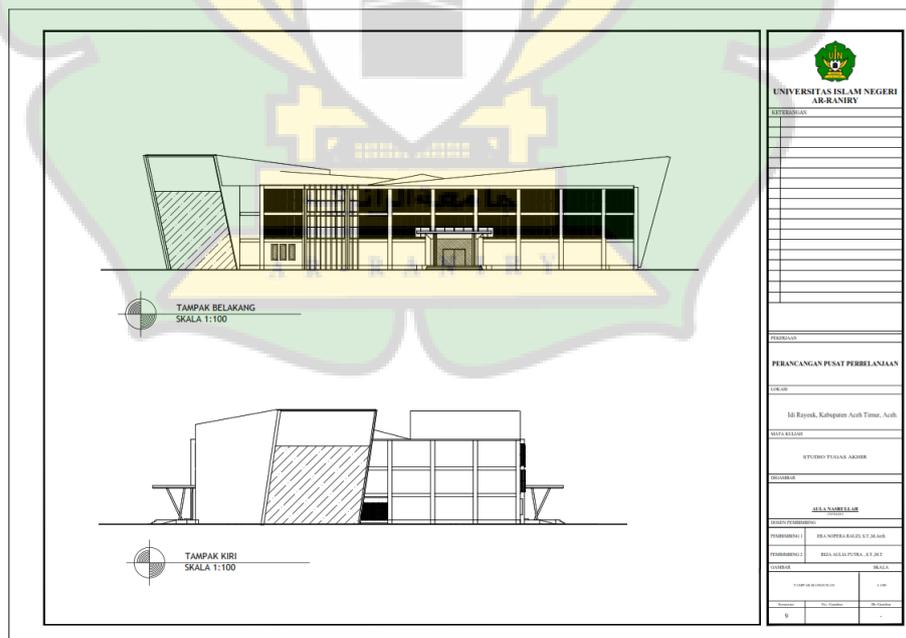


Gambar 6. 22 Denah Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

6.2.3 Tampak

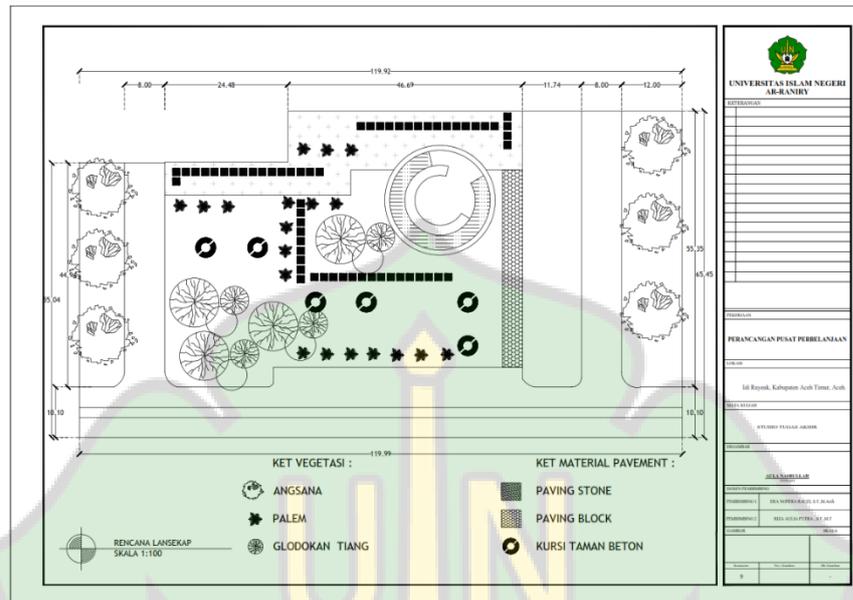


Gambar 6. 25 Tampak Depan Dan Kanan Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



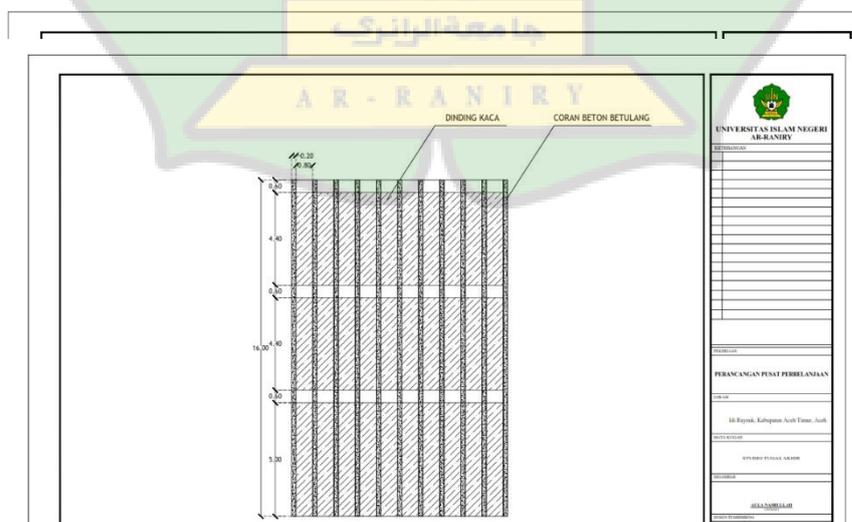
Gambar 6. 26 Tampak Belakang Dan Kiri Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

6.3.3 Rencana Lansekap

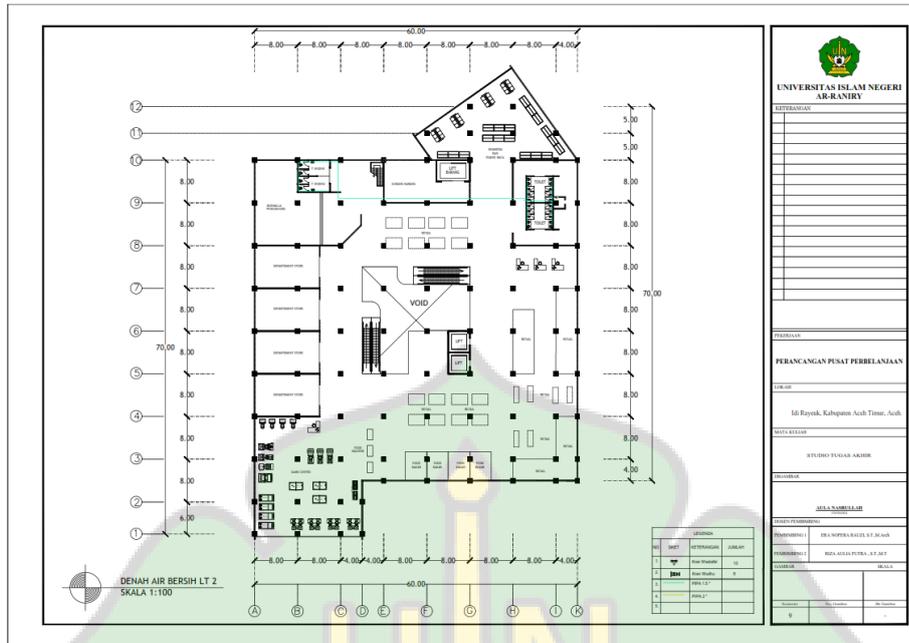


Gambar 6. 30 Rencana Lansekap
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

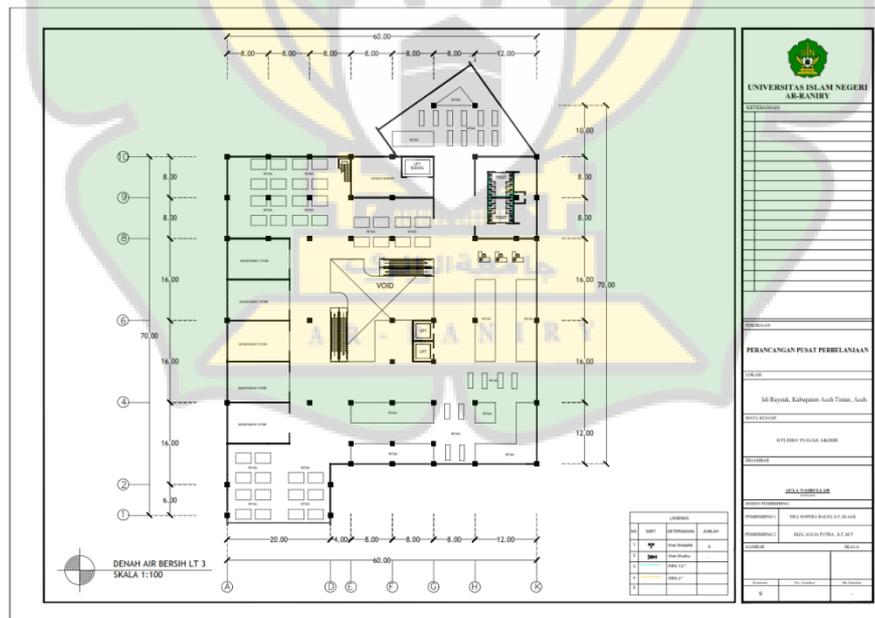
6.3.4 Detail Fasad



Gambar 6. 31 Detail Fasad
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

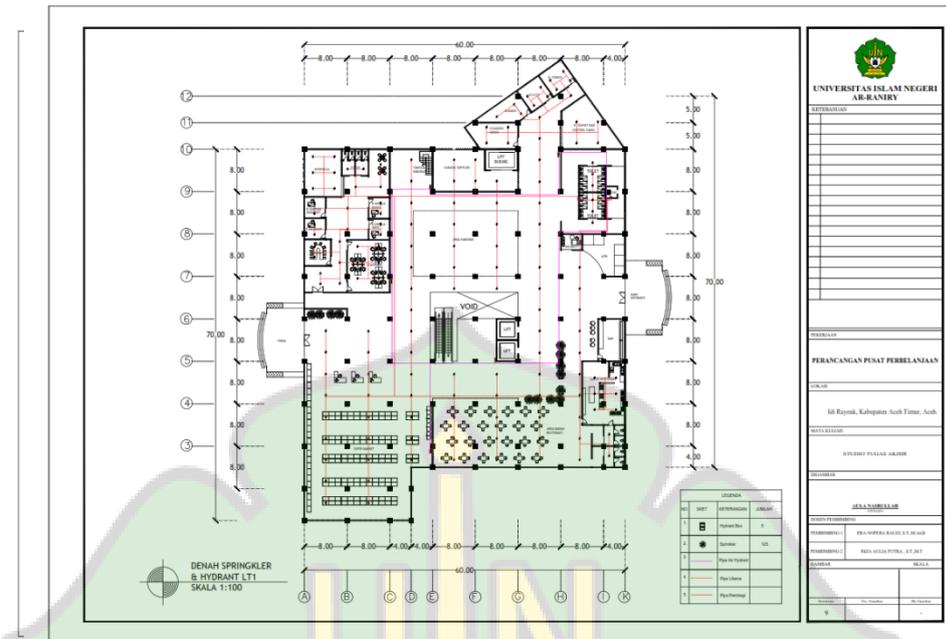


Gambar 6. 34 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

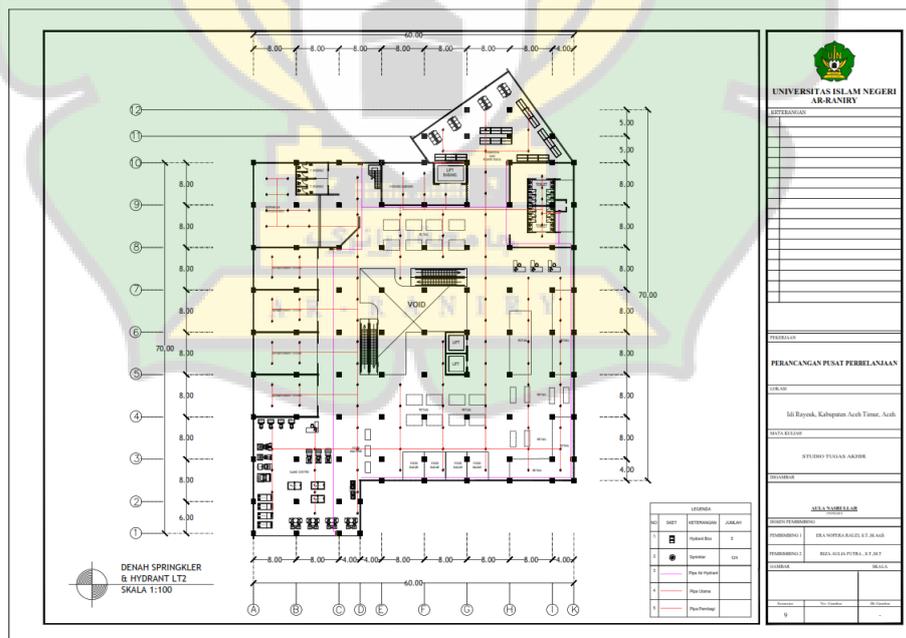


Gambar 6. 35 Rencana Instalasi Air Bersih Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi

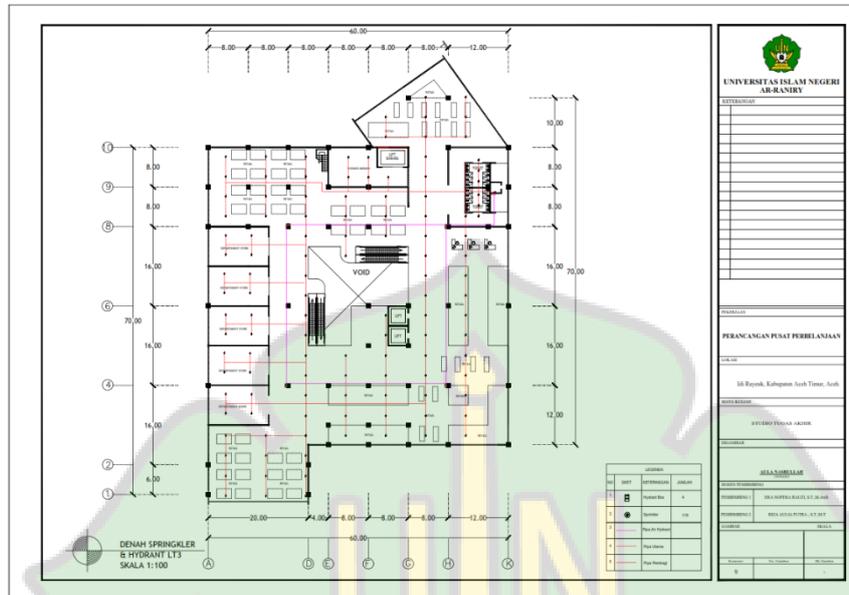
6.4.3 Rencana Sprinkler Dan Hydrant



Gambar 6. 40 Denah Rencana Sprinkler Dan Hydrant Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi

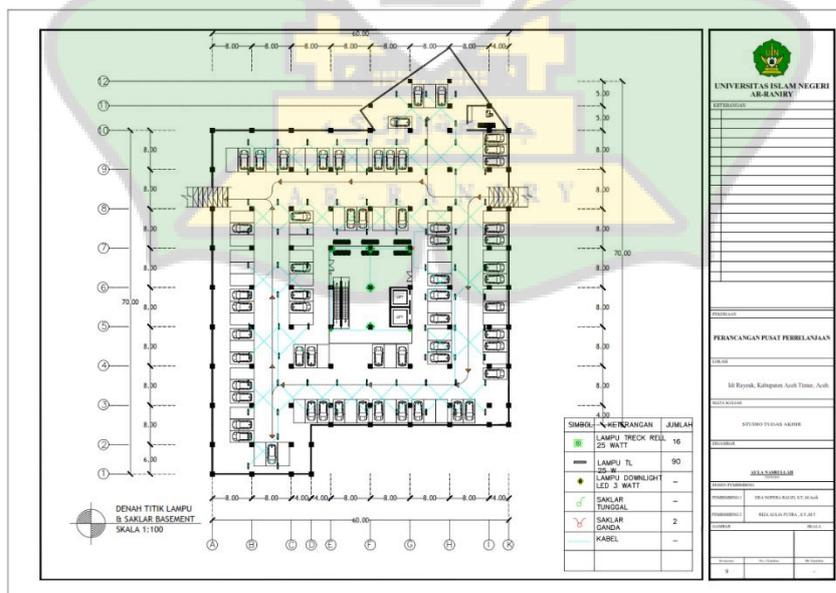


Gambar 6. 41 Denah Rencana Sprinkler Dan Hydrant Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 42 Denah Rencana Sprinkler Dan Hydrant Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

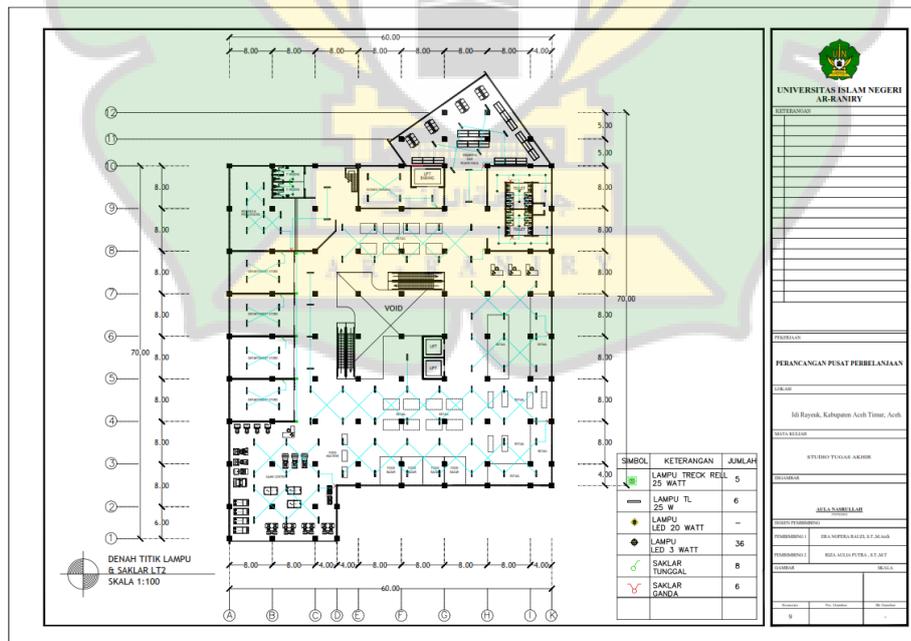
6.4.4 Rencana Listrik Dan Titik Lampu



Gambar 6. 43 Denah Rencana Titik Lampu Dan Listrik Basement
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 44 Denah Rencana Titik Lampu Dan Listrik Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. 45 Denah Rencana Titik Lampu Dan Listrik Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

DAFTAR PUSTAKA

- Azkiya, F. 2015. Ingin Interior Rumah Berbeda? Coba Desain Industrial yang Menggoda, <http://rumah.com/>. Diunduh pada tanggal 13 juni 2021.
- Barry Maitland (1985), Shopping Mall: Planning and Design, Langman Group Limited
- Beddington, N. (1982). Design for Shopping Centers. London: Butterworth Scientific.
- Ching, D.K. Francis. 1979. Arsitektur: Benizik Ruang Dan Susunannya. Terjemahan oleh Ir. Paulus Flanoto Adjie. 1993. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Gibbert, F., 1959, "Town Design", London: The Architectural Press.
- Gruen, Victor, Centersfor the Urban Environment: Survival ofthe Cities, Van Nostrand Reinhold, New York, 1973.
- Ishnanto, (2010). "*Mal: Surga Tanpa Tuhan, Ruang Tanpa Waktu*". Jaring: Pena.
- Marlina, Endy. 2008. Panduan Perancangan Bangunan Komersial. Yogyakarta: Andy.
- Risa. 2014. Mengubah Ruangan dengan Gaya Industrial, <http://rumahku.com/>. Diunduh pada tanggal 13 juni 2021.
- Sumalyo, Y. 1997. Arsitektur Moderen Akhir Abad XIX Dan Abad XX. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Suradipa, D.M.T.2015.Konsep Eksplorasi Desain Interior, <http://1219251044dewamadeteguhsuradipa.wordpress.com/>. Diunduh pada tanggal 13 juni 2021.
- Urban Land Institut, Shopping Centers Development Handbook, Community BuilderHandbook Series, Washington,1977.