

**PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
DENGAN PENDEKATAN TRANSFORMASI**

TUGAS AKHIR

OLEH:

IFTITAH SAADATI

NIM. 15660098



HALAMAN JUDUL

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019

**PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
DENGAN PENDEKATAN TRANSFORMASI**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur(S.Ars)

OLEH:

IFTITAH SAADATI

NIM. 15660098

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iftitah Saadati
Nim : 15660098
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 18 Juni 2019
Yang membuat pertanyaan,



Iftitah Saadati
15660098

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA DENGAN
PENDEKATAN TRANSFORMASI

TUGAS AKHIR

Oleh:
Iftitah Saadati
15660098

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji:

Tanggal: 21 MEI 2019

Pembimbing I



Harida Samudro, M.Ars.

NIDT. 19861028.20180201.1.246

Pembimbing II



Prima Kurniawaty, MSi

NIDT. 19830528.20160801.2.081

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur




Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913 200604 2 001

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA DENGAN
PENDEKATAN TRANSFORMASI

TUGAS AKHIR

Oleh:
Iftitah Saadati
15660098

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima Sebagai
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 21 Mei 2019

Menyetujui :
Tim Penguji

Penguji Utama : M.Imam Faqihuddin, M.T
NIDT. 19910121.20180201.1.241

Ketua Penguji : Andi Baso Mappaturi, MT
NIP. 19780630.200604.1.001

Sekretaris Penguji : Prima Kurniawaty, MSi
NIDT. 19830528.20160801.2.081

Anggota Penguji : Harida Samudro, M.Ars
NIDT. 19861028.20180201.1.246

()
()
()
()

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Tasanita Kusumadewi, M.T.
NIP. 090913.200604.2.001

ABSTRAK

Saadati, Iftitah, 2018, *Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya*. Dosen Pembimbing : Harida Samudro,M.Ars., Prima Kurniawaty,M.Si.

Kata Kunci : Hi-Tech Mall , Elektronik, E-sistem

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia, dengan kepadatan penduduk yang sangat pesat dan permintaan akan kebutuhan alat yang modern atau yang instan (elektronik) sangat dicari oleh masyarakat kota, dari barang elektronik yang dapat digenggam hingga barang elektronik yang berfungsi sebagai memudahkan pekerjaan di rumah maupun di kantor. Isu yang sedang hangat ialah adanya alih fungsi gedung Hi-Tech Mall menjadi gedung kesenian. Kondisi lapangan di kota Surabaya masih belum terdapat adanya perniagaan barang elektronik yang terpusat, sehingga konsumen membutuhkan efisiensi waktu dan tenaga untuk mencari barang yang dicari dengan outlet yang berbeda dan berjauhan. Untuk memaksimalkan dan untuk kenyamanan konsumen sehingga memerlukan adanya wadah pasar yang dapat menampung segala sejenis barang elektronik. Pada bangunan pusat perbelanjaan (mall) di Surabaya, sekilas hanya untuk kepentingan nilai komersial, sedangkan bangunannya hanya terlihat masif dan fungsional, sedangkan pada perancangan pusat perbelanjaan elektronik, dengan tema transformasi peminjaman, dengan pencapaian tidak hanya fungsional dalam komersial melainkan, aspek kenyamanan konsumen berada pada bangunan ini. Sehingga bangunan mempunyai identitas secara khusus dan dapat bersaing dengan luar Surabaya. Disamping itu bangunan ini mengadopsi sistem yang memudahkan dalam hal transaksi maupun pemasaran, yaitu menggunakan E-sistem yang bertujuan untuk memudahkan dan mengenalkan teknologi masa depan.

ABSTRACT

Saadati, Iftitah, 2018, Designer of Electronic Shopping Centers in Surabaya. Advisor: Harida Samudro, M.Ars., Prima Kurniawaty, M.Si.

Keywords: Hi-Tech Mall, Electronics, E-systems

Surabaya is the second largest city in Indonesia, with a very high population density and demand for modern or fast (electronic) needs is highly sought after by the urban community, from electronic goods that can be held to electronic goods that can be used to facilitate work at home or in office. The issue that is currently happening is over the function of the Hi-Tech Mall building to become an art building. Field conditions in the city of Surabaya still do not have a centralized electronic merchandise trade, so consumers need the efficiency of time and energy to find items sought with different and far-off outlets. To maximize and convenience for consumers so that they can buy market containers that can accommodate all kinds of electronic goods. In shopping centers (mall) in Surabaya, at a glance only for the sake of commercial value, while the buildings only look massive and function, while the design of electronic expenditure centers, with the theme of arranging loans, by only repairing the functional for sale in this building. Surabaya besides that this building implements a system that makes it easy in terms of good marketing transactions, namely using E-system that provide to facilitate and future technologies.

ملخص

سعداتي ، افتتاح ، ٢٠١٨ ، تصميم مراكز التسوق الإلكترونية في سورابايا المشرف: هريدا سامودرو ، ماجستير ، بريما كورنيواتي, الماجستيرة .

الكلمات الرئيسية : هاي تك مول ، الالكترونيات ، النظم الإلكترونية

سورابايا هي من أكبر مدينة في إندونيسيا ، حيث تتميز الكثافة السكانية بسرعة كبيرة ، ويلتمس المجتمع الحضري بشدة الطلب على المعدات الحديثة أو الإلكترونية ، من السلع الإلكترونية التي يمكن استيعابها إلى السلع الإلكترونية التي تعمل بمثابة تسهيل العمل في المنزل وفي المكتب. تتمثل المشكلة الساخنة حاليًا في تحول وظيفة مبنى هاي تك مول إلى مبنى فني. لا تزال الظروف الميدانية في مدينة سورابايا ليس لديها تجارة مركزية للسلع الإلكترونية ، لذلك يحتاج المستهلكون إلى كفاءة الوقت والطاقة للعثور على العناصر المطلوبة مع منافذ مختلفة وبعيدة. لتحقيق أقصى قدر من الراحة والراحة للمستهلكين ، فإنه يتطلب حاوية في السوق يمكنها استيعاب جميع أنواع السلع الإلكترونية. في مراكز التسوق في سورابايا ، في لحظة فقط من أجل القيمة التجارية ، في حين أن المبنى يبدو ضخماً وعملياً فقط ، بينما في تصميم مراكز التسوق الإلكترونية ، يتمثل موضوع التحول في الإقراض ، مع تحقيق ليس فقط في الجوانب التجارية ولكن أيضًا في جوانب الراحة للمستهلكين في هذا المبنى. بحيث يكون للمبنى هوية خاصة ويمكنه التنافس مع خارج سورابايا. إلى جانب ذلك ، يعتمد هذا المبنى نظامًا يسهل المعاملات والتسويق ، باستخدام الأنظمة الإلكترونية التي تهدف إلى تسهيل وإدخال التقنيات المستقبلية.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dilimpahkan kepada hamba-Nya tidak terkecuali kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN TRANSFORMASI PEMINJAMAN” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Arsitektur Universitas Islam Negeri Malang.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral, spiritual, materi. Untuk itu pada kesempatan kali ini saya sebagai penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Paling pertama dan utama kepada **Allah SWT**, Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillah, tanpa-Nya penulis tidak dapat berada pada titik saat ini.
2. Kepada orangtua ibu **Siti Zalihah S.E** dan Ayah **Drs Fathorrhakman,M.Pd**, selaku mentor yang paling berjasa, sebagai penguat ambisi, dan tak lupa yang selalu mencerikan indahnya masa depan sehingga mengurangi keputus asaan dari lelahnya membuat Tugas Akhir ini.
3. Kepada dosen pembimbing Bapak **Harida Samudro M.Ars** dan Ibu **Prima Kurniawaty.M.Si** yang telah sangat berjasa, menuntun saya dari awal hingga selesainya Tugas Akhir, sedih, tawa, emosi, tegang hingga takut setiap menghadap bapak dan ibu, tetapi dibalik itu semua saya ucapkan banyak terimakasih, telah menjadi orang tua kedua yang telah memberikan banyak sekali gudang ilmu dan pengetahuan.
4. Kepada seluruh Dosen serta staf Jurusan Arsitektur, Ibu Tarranita Kusumadewi.MT, dan seluruh jajaran dosen yang telah memberikan saya ilmu yang luas lagi berkah.
5. Kepada saudara saya yaitu Mas **Ubaidillah Ihsany.S.Si** selaku penyemangat yang tiada hentinya pada sang adik, dan **Abdu Alimil Arsor** selaku memberi *support* makanan pada saat *deadline* tiba.
6. Teruntuk teman seperjuangan yang saling *support* dan menguatkan satu sama lain: **Trischa Awalita Octarisa** selaku teman sekamar dan berbagi segala hal, **Ana Zuhrotul Jannah** selaku kakak kedua yang berada pada kontrakan Istana Gajayana yang penuh pengertian dan selalu menengahi diantara kita, **Vicky Annisa** selaku teman paling sabar diantara yang paling sabar, **Miftahul Jannah** selaku kakak pertama yang paling bisa diandalkan dalam hal install-menginstall dan yang paling

kecil diantara yang paling kecil (muda) **Intan Kumala Fauziah** selaku penyanyi didalam rumah yang telah menghibur penulis dan teman lainnya. Terimakasih atas empat tahun bersama kalian.

7. Dan teman-teman **Angkatan 2015** yang hadir dengan membawa cerita pengalaman hingga lawakan yang kalian berikan sebagai penghibur. Yang tidak dapat disebutkan satu-satu, ada Falhan Safrani Awwal, I'tisom Rahem, Nur rahma Nada, Farah Dina, Hilma dan teman-teman lainnya.
8. Teruntuk Bapak-bapak dan Mas-mas Grab-Food yang telah hadir disaat perut saya butuh asupan ditengah *deadline* tugas akhir.

Setelah melalui proses yang panjang dan penuh tantangan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang tentunya masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Walaupun demikian, penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan penulis khususnya.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis dan semua pihak yang telah membantu penulisan tugas akhir ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 20 Desember 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	III
ABSTRAK	VI
ABSTRACT	VII
ملخص	VIII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR TABEL	XVIII
DAFTAR BAGAN	XIX
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat	4
1.5. Batasan Rancangan	4
1.6. Keunikan Desain	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Objek Rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik	7
2.1.1 Definisi Objek	7
2.1.3. Teori-teori Pusat Perbelanjaan	12
1.1.4 Tinjauan Pengguna	20
2.1.5 Studi Preseden	21
2.2 Tinjauan Pendekatan	32
2.2.1 Defini Pendekatan Transformasi	32
2.2.2 Prinsip-prinsip Pendekatan Transformasi	32
2.2.3 Strategi Dalam Transformasi	33

2.2.4	Teori Pendekatan Transformasi - Strategi Peminjaman	34
2.2.5	Studi Preseden	35
2.3	Tinjauan Nilai-nilai Islam.....	37
2.4	Aplikasi Nilai Islam.....	39
2.5	Ringkasan Tabel Landasan Teori dan Rencana Metode Bab II	40
BAB III		41
METODE DESAIN		41
3.1.	Tahap Konseptual.....	41
3.2.	Tahap Desain	44
3.3.	Skema Tahapan Rancangan	46
BAB IV		47
ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN		47
4.1.	Syarat Ketentuan Pada Objek Perancangan.....	47
4.1.1	Kebijakan Tata Ruang Lokasi.....	47
4.1.2	Gambaran Umum Lokasi Perancangan	47
4.1.3	Gambaran Lingkungan, Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat.....	52
4.2.	Analisis Perancangan	52
4.2.1	Analisis Fungsi	53
4.2.2	Analisis Tapak	59
4.2.3	Analisis Bentuk.....	60
4.2.4	Analisis Lanjutan.....	63
BAB V.....		73
KONSEP PERANCANGAN		73
5.1.	Konsep Dasar	73
5.2.	Konsep Ruang.....	74
5.3.	Konsep Bentuk.....	75
5.4.	Konsep Tapak.....	76
5.5.	Konsep Struktur	77
5.6.	Konsep Utilitas	78
BAB VI		79
HASIL PERANCANGAN		79
6.1.	Perancangan Tapak.....	79
6.2.	Perancangan Bangunan	85

6.3. Detail Bangunan.....	95
6.4. Detail Lanskap.....	96
BAB VII	98
PENUTUP	98
DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR PUSTAKA GAMBAR	101
LAMPIRAN.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 keyplan Citraland Mall	12
Gambar 2. 2 Keyplan Bintaro Jaya Xchang	12
Gambar 2. 3 Tampak Citraland Mall	13
Gambar 2. 4 Tampak Bintara Jaya Xchange	13
Gambar 2. 5 Jogja City Mall	13
Gambar 2. 6 Paragon Mall Semarang	13
Gambar 2. 7 Dimensi Parkir	14
Gambar 2. 8 <i>Ducting AC</i>	15
Gambar 2. 9 Generator	15
Gambar 2. 10 Eskalator	15
Gambar 2. 11 Eskalator	15
Gambar 2. 12 <i>Lift</i> Penumpang Paronama.....	16
Gambar 2. 13 <i>Lift</i> Penumpang Tertutup	16
Gambar 2. 14 <i>Lift</i> Barang.....	16
Gambar 2. 15 Wastafel.....	16
Gambar 2. 16 ATM	17
Gambar 2. 17 Musolla	17
Gambar 2. 18 <i>Tenant</i>	17
Gambar 2. 19 Ritel.....	17
Gambar 2. 20 <i>Void</i>	17
Gambar 2. 21 <i>Foodcourt</i>	18
Gambar 2. 22 Bioskop	18
Gambar 2. 23 Area Permainan.....	18
Gambar 2. 24 Ruang Atap	18
Gambar 2. 25 Ruang <i>Gym</i>	19
Gambar 2. 26 Sistem banyak koridor	19
Gambar 2. 27 sistem plaza	19
Gambar 2. 28 sistem mall	19
Gambar 2. 29 Hartono Surabaya	21
Gambar 2. 30 Interior Hartono	22
Gambar 2. 31 <i>Display White Goods</i>	22
Gambar 2. 32 <i>Display Televisi</i>	22
Gambar 2. 33 <i>Computer</i>	23
Gambar 2. 34 Aksesoris	23
Gambar 2. 35 Penataan Barang	23
Gambar 2. 36 <i>Trial Test</i>	23

Gambar 2. 37 Sistem Pelayanan.....	24
Gambar 2. 38 Sistem <i>Customer Service</i>	24
Gambar 2. 39 layout linier pada Pasar Atom Mall.....	25
Gambar 2. 40 <i>Anchor tenant</i>	25
Gambar 2. 41 Koridor	25
Gambar 2. 42 Sirkulasi Sekunder	26
Gambar 2. 43 Void	26
Gambar 2. 44 Eksterior Bangunan.....	26
Gambar 2. 45 Letak AC Sentral.....	27
Gambar 2. 46 <i>Cleaning Service</i>	27
Gambar 2. 47 Eksterior Margocity	28
Gambar 2. 48 Traveletor	28
Gambar 2. 49 Denah Lantai UG.....	29
Gambar 2. 50 Denah Lantai Ground	29
Gambar 2. 51 Denah Lantai 1	29
Gambar 2. 52 Denah Lantai dua.....	29
Gambar 2. 53 Denah Tipikal Pola Ruang di setiap lantai	30
Gambar 2. 54 Denah Pintu Masuk	30
Gambar 2.55 Blok Plan Central Park	31
Gambar 2.56 Persepektif Kawasan Tribeca	31
Gambar 2. 57 Patung Sura dan Baya.....	34
Gambar 2. 58 Bunga Seroja dan Baha’I Wilmette.....	36
Gambar 2. 59 <i>Site Plan</i> dan Lansekap Kawasan Baha’i.....	36
Gambar 4. 1 Data Karakteristik Lokasi Perancangan	48
Gambar 4. 2 Data Tapak Perancangan	49
Gambar 4. 3 Data Tapak Perancangan	50
Gambar 4. 4 Data Tapak Perancangan	51
Gambar 4. 5 Penguna dan aktivitas yang dilakukan	54
Gambar 4. 6 Klasifikasi Ruang Secara Makro	55
Gambar 4. 7 Klasifikasi Ruang Secara Mikro	56
Gambar 4. 8 Studi Layer	57
Gambar 4. 9 Dimensi Ruang.....	58
Gambar 4. 10 Regulasi	59
Gambar 4. 11 Zonase	59
Gambar 4. 12 Transformasi Peminjaman	60
Gambar 4. 13 Transformasi Bentuk.....	61
Gambar 4. 14 Transformasi Bentuk.....	62

Gambar 4. 15 Analisis Iklim	64
Gambar 4. 16 Analisis Sirkulasi	65
Gambar 4. 17 Analisis Struktur Bangunan	66
Gambar 4. 18 Skema Penempatan Komponen Utilitas Secara Kawasan.	67
Gambar 4. 19 Skema Air Bersih.....	67
Gambar 4. 20 Skema Air Kotor	68
Gambar 4. 21 Distribusi Elektrikal	68
Gambar 4. 22 Penangkal Petir	69
Gambar 4. 23 Ducting AC	69
Gambar 4. 24 Sistem Keamanan CCTV	70
Gambar 4. 25 <i>Fire Hydrant System</i>	70
Gambar 4. 26 <i>Fire Sprinkler System</i>	70
Gambar 4. 27 <i>Fire Alarm System</i>	71
Gambar 4. 28 <i>Portable Fire Extinguisher</i>	71
Gambar 4. 29 Spiral eskalator	71
Gambar 5. 1 Konsep Ruang.....	74
Gambar 5. 2 Konsep Bentuk.....	75
Gambar 5. 3 Konsep Tapak.....	76
Gambar 5. 4 Konsep Struktur	77
Gambar 5. 5 Konsep Utilitas Kawasan.....	78
Gambar 6. 1 Tata Massa Linier	79
Gambar 6. 2 Pembagian Area Di Tapak	79
Gambar 6. 3 Alur Sirkulasi Diluar dan Didalam Tapak	80
Gambar 6. 4 Plaza Exhibition	82
Gambar 6. 5 Courtyard.....	82
Gambar 6. 6 Taman Luar	83
Gambar 6. 7 Parkir VVIP	83
Gambar 6. 8 Area Parkir Pengelola	84
Gambar 6. 9 Titik Penempatan Komponen Utilitas	84
Gambar 6. 10 Perspektif kawasan	85
Gambar 6. 11 Perspektif Mata Burung	85
Gambar 6. 12 Jenis Material Pada Fasad Bangunan.....	86
Gambar 6. 13 Tampak Sisi Timur Bangunan	87
Gambar 6. 14 Zoning Ruang	87
Gambar 6. 15 Denah Basement.....	88
Gambar 6. 16 Denah Lantai 1	88

Gambar 6. 17 Interior Retail E-system	88
Gambar 6. 18 Suasana Exhibition	89
Gambar 6. 19 Denah Parkir Lantai 2.....	89
Gambar 6. 20 Denah Lantai 2 & Denah Gedung Parkir Lantai 3	89
Gambar 6. 21 Denah Lantai 1	90
Gambar 6. 22 Denah Lantai 3.....	90
Gambar 6. 23 Interior Sky Bridge	90
Gambar 6. 24 Denah Rooftop	91
Gambar 6. 25 Ruang Terbuka	91
Gambar 6. 26 Kantor Karyawan	91
Gambar 6. 27 Denah Lantai 4 Sisi Utara	92
Gambar 6. 28 Denah Lantai 4 Sisi Selatan.....	92
Gambar 6. 29 Modulasi Kolom	93
Gambar 6. 30 Potongan Bangunan	94
Gambar 6. 31 Gabungan Detail Bangunan	95
Gambar 6. 32 Detail Planter Box.....	96
Gambar 6. 33 Detail Pedestrian	96
Gambar 6. 34 Detail Kolam	97
Gambar 6. 35 Frame Pagar.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbandingan Keunikan Desain.....	5
Tabel 2. 1 Klasifikasi Tipe Pusat Perbelanjaan	8
Tabel 2. 2 Standar luasan pusat perbelanjaan.....	9
Tabel 2. 3 Kriteria Skup Pelayanan	9
Tabel 2. 4 Barang Kategori Komputer	10
Tabel 2. 5 Barang Elektronik Rumah Tangga.....	10
Tabel 2. 6 Barang Aksesoris	12
Tabel 2. 7 Barang Elektronik <i>Hardware and Tools</i>	12
Tabel 2. 8 Contoh Mal yang strategis.....	12
Tabel 2. 9 Contoh Eksterior Mal	13
Tabel 2. 10 Komponen-komponen <i>software</i>	14
Tabel 2. 11 Fasilitas Penunjang	18
Tabel 2. 12 Sirkulasi Pusat Perbelanjaan	19
Tabel 2. 13 Komponen Ruang Hartono Elektronik.....	22
Tabel 2. 14 Komponen Pasar Atom Mall	25
Tabel 2. 15 Zoning Margocity	29
Tabel 2. 16 Penjelasan Pada Tiap Lantai Margocity	29
Tabel 2. 17 Ringkasan Tabel Landasan Teori	40

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Analisis Pola Pemikiran Aloysius Kartaporantus E.S.....	6
Bagan 3. 1 Tagline	44
Bagan 3. 2 Skema Tahapan Rancangan.....	46
Bagan 4. 1 Ide Analisis Rancangan	52
Bagan 4. 2 Pembagian Fungsi Bangunan.....	53



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Surabaya merupakan salah satu kota bisnis yang mengatur roda perekonomian. Pusat perbelanjaan yang terdapat di Kota Surabaya terbilang cukup banyak, sebanyak 33 pusat perbelanjaan yang beroperasi dan tidak mengalami perubahan yang signifikan secara arsitektural. Pusat perbelanjaan di Surabaya terbilang spesifik dengan setiap kategori barang maupun jasa. Salah satu pusat perbelanjaan yang spesifik, *Hi-tech Mall* merupakan *Mall* IT yang menjadi ikon Kota Surabaya. *Hi-tech Mall* beroperasi kurang lebih 20 tahun sebelum akan dibongkar dan dialih fungsikan sebagai pusat gedung kesenian Kota Surabaya (Hernawan : 2016). Dampak dari alih fungsi tersebut berimbas pada pedangan ritel yang mulanya terdapat 1.000 lebih toko, sudah ada 200 toko yang tutup dan pindah. Sisa ritel yang belum mendapatkan kepastian akan direlokasikan kemana, hanya menunggu waktu yang ditentukan hingga surat keputusan alih fungsi diturunkan oleh Pemerintah Kota Surabaya (Maulidiya, Surya.co.id : 2018). Pengelola gedung tidak melakukan perbaikan terhadap kondisi dan fasilitas gedung yang terbilang sudah tua dikarenakan masa kontrak akan berakhir pada tahun 2019.

Relokasi terhadap ritel belum menerima kejelasan dari Pemerintah Kota dalam pemindahan tersebut, tetapi dari pihak pengelola *Hi-tech Mall* yaitu PT Sasana Boga menyarankan kepada pihak ritel sementara untuk pindah ke ITC Surabaya (Zahro, Surya.co.id :2017). Tingginya tingkat konsumen terhadap barang elektronik terlebih komputer maupun laptop mengharuskan pemerintah memberikan kemudahan dan kenyamanan untuk fasilitas kebutuhan masyarakat, dengan mengalih fungsikan tempat dimana penjualan komputer maupun laptop dikenal terpusat pada *Hi-tech Mall*. Peningkatan keinginan konsumen tidak hanya terhadap komputer dan laptop tetapi dalam segala aspek yang berhubungan dengan elektronik. Maka dari itu Kota Surabaya membutuhkan pasar yang menyediakan segala hal yang berhubungan dengan elektronik menjadi satu wadah. Barang elektronik dengan beragam jenis dan fungsi mengharuskan penggabungan terhadap setiap jenisnya untuk memudahkan konsumen dalam memilih. Contoh pusat perbelanjaan yang menyediakan lengkap barang elektronik ialah Hartono, namun dalam skop rancangan pusat perbelanjaan elektronik ini dalam skala yang terbilang cukup besar. Dalam memusatkan perniagaan yang lebih besar memerlukan suatu ciri khas yang dapat menarik pengunjung, sedangkan *Hi-tech Mall* sebagai *Mal* IT yang cukup terkenal dan menjadi salah satu ikon IT di Kota Surabaya.

Pusat perbelanjaan yang terdapat di Surabaya masih terbilang kurang terhadap identitas visual bangunan yang menggambarkan fungsi dari bangunan tersebut. Perancangan pusat perbelanjaan dengan kebutuhan yang kompleks dalam satu kategori dapat membuat suatu ciri khas dari kategori tersebut dengan unsur kontekstual. Hal tersebut mempengaruhi dalam perancangan pusat perbelanjaan elektronik ini, dengan mengabungkan ikon kota yang sudah ada, hal ini akan memperkuat bangunan tersebut sebagai ikon baru yang dapat dikenali fungsi maupun identitas kota. Sebagai salah satu rancangan yang berfungsi sebagai perniagaan, hal tersebut berpengaruh terhadap penempatan rancangan. Menurut peraturan daerah Kota Surabaya nomor 12 tahun 2014 tentang rencana tata ruang wilayah Kota Surabaya 2014-2034 menunjukkan kawasan industri perdagangan dan jasa berada pada Surabaya bagian timur, yaitu salah satunya daerah Rungkut. Daerah tersebut mempunyai potensi besar terhadap bangunan pusat perbelanjaan dan kawasan tersebut mempunyai atas kebutuhan barang elektronik. Kejelasan tautan lingkungan pada daerah Surabaya timur terdiri dari enam universitas dan institusi, 20 *apartment high class*, 30 lebih untuk tipe perumahan yang tergolong dalam *residence* dan *regency*, dan permukiman padat yang tersebar di area Surabaya timur, juga terdapat pusat perbelanjaan besar seperti *Galaxy Mall*. Dapat terlihat konsumen dengan tingkat kebutuhan yang tinggi ialah mahasiswa dan penghuni *apartment* dan penduduk perumahan, dari segi aspek kebutuhan mahasiswa yang diminati ialah *gadget* dan *laptop* sedangkan dari segi penghuni *apartment* maupun perumahan lebih kepada kebutuhan *Home Appliances* dan *Kitchen Appliances*. Daerah Rungkut merupakan kawasan industri, salah satunya sebagai bangunan komersil berkarakter yang dapat memudahkan konsumen mengenal fungsi bangunan (Jawa Pos, Online : 2015).

Kawasan tersebut merupakan jalan protokol yang cukup padat, sehingga untuk sirkulasi menuju tapak rancangan sangat mudah. Tapak yang berada pada persimpangan jalan berpotensi atas bangunan yang ikonik, sehingga tapak dapat menunjang berdirinya sebuah bangunan tersebut. Merancang bangunan yang berkarakter dengan tujuan menjadikan bangunan tersebut sebagai sebuah ikon atau simbol kawasan, memerlukan suatu pendekatan yang menunjang keberhasilan. Transformasi salah satu pendekatan yang menghasilkan suatu bentukan yang baru sekaligus yang menjadi ikon. Hal ini didasari oleh bentuk ekspresi yang melambangkan kehidupan masyarakat jaman ini dengan kecenderungannya dalam memenuhi kebutuhan atau bersifat konsumtif (Pawitro, 2012). Tahapan transformasi akan berawal dari ikon Surabaya yaitu teknologi, sedangkan *Hi-tech mall* menjadi citra ikon teknologi di Surabaya. Secara visual bangunan *Hi-tech Mall* yang bergaya kaku (modern) menjadi wajah yang dikenal hingga kini. Dalam rancangan pusat perbelanjaan elektronik akan menghadirkan suatu yang berbeda dengan

sebelumnya, yaitu transformasi dari *sculpture* Sura dan baya, dari bentukan yang rumit menjadi bentukan yang geometri bebas.

Disamping itu bangunan tidak hanya sebagai penanda kawasan namun, dengan melihat fungsinya yang bergantung pada energi untuk menunjang aktifitas penggunaan energi listrik pada setiap kegiatannya, bangunan tersebut harus mampu mengurangi pemakaian energi yang besar. Dengan begitu bangunan dapat memanfaatkan inovasi teknologi era saat ini yang dapat menghemat energi, sehingga tidak berdampak buruk pada lingkungan sekitar. Sedangkan kondisi Kota Surabaya saat ini, pembangunan sangat pesat sehingga Surabaya sendiri dipenuhi oleh bangunan tanpa memperhatikan lingkungan hijau sekitar yang menambah kondisi udara di Surabaya menjadi sangat panas.

Adapula ayat Al-Qur'an yang menjelaskan perencanaan tata ruang dalam Islam,

“Dialah (Allah) yang meniupkan angin (sebagai) pembawa kabar gembira sebelum kedatangan rahmat-Nya (hujan); dan kami turunkan dari langit air yang amat bersih, agar kami menghidupkan dengan air itu negeri (tanah) yang mati, agar kami memberi minum dengan air itu sebagian besar dari makhluk kami, binatang-binatang ternak dan manusia yang banyak”. (Sumber ; Al-Qur'an- Al-Furqan : 48-49)

Dalam pembangunan pada lingkup kawasan kota memerlukan pembangunan yang tidak merugikan masyarakat maupun lingkungan, dalam hal tersebut membutuhkan prinsip-prinsip yang telah diatur didalam islam. Seperti diharamkan wujud patung atau menyerupai makhluk hidup, penyalahgunaan lahan, dan memanfaatkan energi alam dengan bijak. Dalam perancangan pusat perbelanjaan elektronik dapat direncanakan dengan bentukan transformasi untuk mewujudkan bentukan yang berintegrasi keislaman, pada tapak yang dirancang memerlukan perhatian lebih terhadap lingkungan, agar tidak merusak ekosistem alam.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik, adalah

1. Bagaimana rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dapat menjadi sebuah ikon baru Kota Surabaya ?
2. Bagaimana menerapkan pendekatan transformasi pada rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya ?
3. Perbedaan rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik dengan Hi-Tech Mall, Marina Surabaya dan Hartono ?
4. Bagaimana rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya terhadap kajian integrasi keislaman?

1.3. Tujuan

1. Menghasilkan rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya yang sekaligus menjadi sebuah penanda kawasan.
2. Menghasilkan rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan menerapkan pendekatan transformasi pada objek tersebut.
3. Mengetahui perbedaan dengan mall yang telah ada.
4. Menghasilkan rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan integrasi keislaman.

1.4. Manfaat

- ✓ Akademisi
 1. Mengetahui ilmu tentang perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan skala yang lebih luas, yang mengkaji sarana dan prasarana fungsi bangunan.
 2. Mengetahui ilmu tentang kajian dengan pendekatan transformasi.
- ✓ Masyarakat
 1. Memudahkan transaksi untuk memenuhi kebutuhan persero atau kelompok
 2. Menjadi wadah baru yang menguntungkan produsen
 3. Nilai investasi tinggi untuk masa depan
- ✓ Pemerintah
 1. Memusatkan perniagaan khususnya pasar elektronik dengan skala besar.
 2. Memberikan pemasukan tinggi terhadap pendapatan daerah
 3. Memuaskan kebutuhan masyarakat setempat

1.5. Batasan Rancangan

- ✓ Batasan objek

Bangunan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya untuk skala perbelanjaan khusus yang dikategorikan *Mall* elektronik dengan berbagai segala yang menjadi kebutuhan masyarakat dengan didominasi oleh barang elektronik berupa komputer, laptop dan *gadget*.
- ✓ Batasan Lokasi

Kawasan Dr.Ir. H. Soekarno, Kota Surabaya digalakkan untuk menjadi kawasan komersil oleh pemkot dan kawasan tersebut sebagai kategori investasi tinggi.
- ✓ Batasan Fungsi
 1. Sarana jual beli barang elektronik
 2. Sarana pameran elektronik
 3. Sarana hiburan

✓ Batasan Skup Barang

Kategori penjualan dalam objek rancangan yaitu jual beli komputer, laptop dan beberapa barang elektronik yang dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. *Gadget*
2. Peralatan Rumah Tangga
3. Alat Kantor
4. Alat Mekanik

✓ Batasan Pengguna

Setiap pengguna datang dari berbagai golongan, seperti mahasiswa, penghuni *apartment*, pengawai kantor maupun penduduk lokal yang berdomisili pada kawasan maupun masyarakat kota tersebut.

✓ Batasan Tema (pendekatan)

Menggunakan pendekatan arsitektur transformasi pada perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya. Bertujuan sebagai terciptanya bangunan yang ikonik untuk memberikan visual baru terhadap pandangan pengguna didalamnya.

1.6. Keunikan Desain

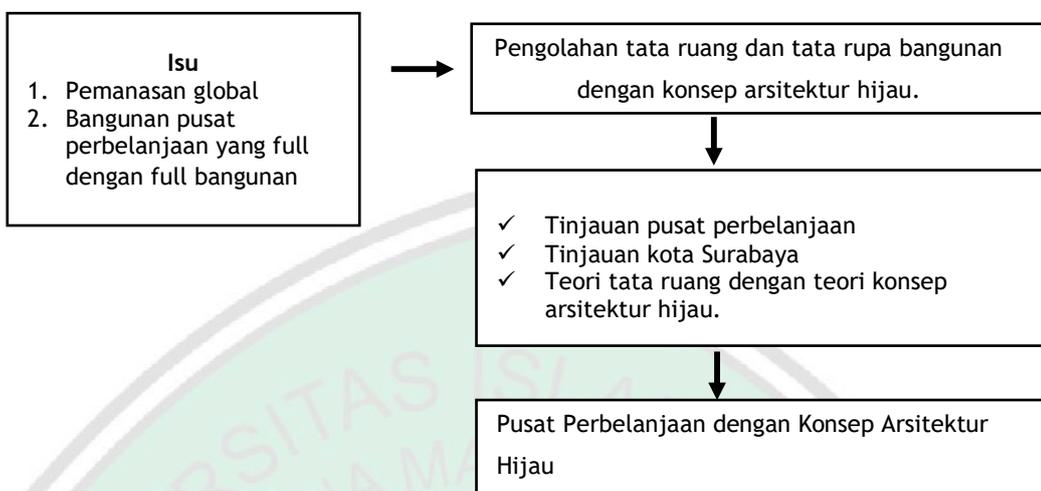
Pada setiap perancangan memiliki sisi keunikan dalam rancangan masing-masing, perbandingan di lakukan untuk mengetahui nilai kelebihan dari rancangan tersebut dan dapat menjadi acuan selama proses merancang.

Tabel 1. 1 Perbandingan Keunikan Desain

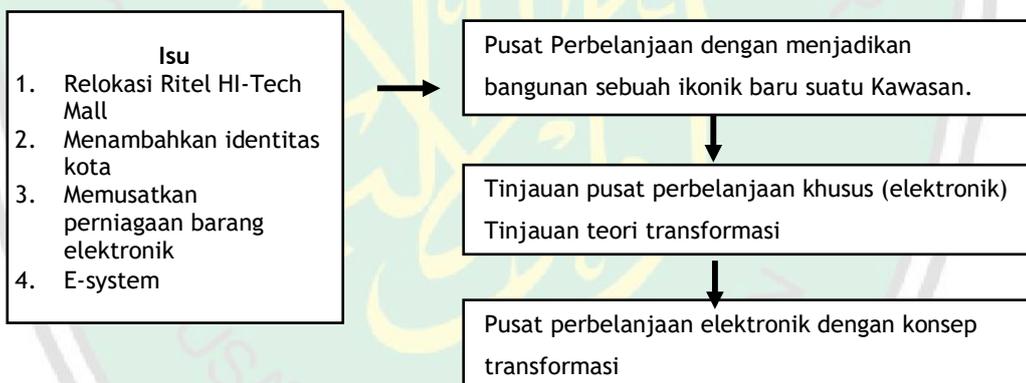
NO	Karya Tugas Akhir	Penulis	Tahun	Focus Perancangan	Sumber
1	Pusat Perbelanjaan di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Hijau	Aloysius Kartaporantus Evan Sinarwastu	2016	<ul style="list-style-type: none"> • Desain ruang luar dan pola penataan ruang • Pendekatan arsitektur hijau. 	a
2	Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Transformasi	Iftitah Saadati	2018	Bangunan mampu sebagai ikon baru suatu kota	Penulis

Sumber : (a) Skripsi : Sinarwastu, Aloysius : Pusat Perbelanjaan di Surabaya, 2016, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Bagan 1. 1 Analisis Pola Pemikiran Aloysius Kartaporantus E.S



Bagan 1. 2 Analisis Pola Pemikiran Iftitah Saadati



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik

Pada tinjauan objek membahas yang berkaitan dengan definisi, sejarah perkembangan, teori-teori, tinjauan pengguna dan studi preseden pada objek Pusat Perbelanjaan Elektronik.

2.1.1 Definisi Objek

a) Pusat perbelanjaan

Pusat perbelanjaan merupakan tempat terpusat yang dapat menjadi suatu wadah aktifitas komersial dilingkungan sekitar. (Wicaksono,2009)

Pusat perbelanjaan merupakan suatu wadah yang menampung *outlet* kecil maupun departemen besar yang memusatkan transaksi jual beli barang dan jasa dengan fasilitas tempat yang memudahkan dalam kenyamanan pelanggan.

b) Elektronik

Elektronik merupakan benda dengan menggunakan kumpulan alat yang dibentuk untuk bekerja dengan dasar prinsip eletronika. (KBBI; online, 2008)

Elektronik merupakan jenis barang dengan menggandakan sistem elektronika untuk suatu kegiatan yang dibutuhkan oleh manusia.

Pusat Perbelanjaan Elektronik merupakan tempat transaksi jual beli barang dan jasa yang menyediakan khususnya alat elektronik untuk menyelesaikan suatu pekerjaan yang dibutuhkan oleh setiap individu maupun kebutuhan rumah tangga.

2.1.2. Teori Berkaitan dengan objek

a) Sejarah Pusat Perbelanjaan

Dalam Pada awal abad ke 18 konsep *shopping mall* sudah terbentuk, namun dengan format gabungan dari pertokoan, balai kota hingga sebuah tempat berkumpul seperti *hall*, tatanan tersebut merupakan konsep plaza terbuka. Mulai berkembangnya jaman konsep terbuka berkembang menjadi *shopping center* dan *shopping arcade* yang mengusung konsep plaza terbuka dengan berbentuk kompleks pertokoan yang memudahkan untuk para pengguna. Pada abad 19 mulai adanya perubahan format ritel yang terpengaruh dari *arcade* dan *department store* dengan program

perdagangannya. Hingga pada pekerbangan terkait inovasi baru dalam dunia konstruksi, wajah pusat perbelanjaan mulai terpengaruh dan berevolusi sebagai plaza tertutup. Mulai berkembang konsep vertikal dengan hingga lima lantai, seiringnya perkembangan ditemukan eskalator dan lift untuk kemudahan sirkulasi pengguna. Disamping itu penggunaan material kaca diterapkan pada interior yang memberi kesan glamor.

Hingga akhir 1950 konsep pusat perbelanjaan dengan konsep plaza tertutup masih belum terlihat karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti penghawaan yang menjadi masalah besar saat itu. Mengawali dengan terbangunnya *mall* tertutup yang terbangun dipinggir kota oleh arsitek Victor Gruen yang memberi perubahan dalam desain pusat perbelanjaan dan dapat mengatur suhu ruangan merupakan langkah perubahan terhadap evolusi pusat perbelanjaan. (Sari, 2010)

b) Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Adapun menurut International Council of Shopping Center dapat diklasifikasikan dengan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Klasifikasi Tipe Pusat Perbelanjaan

No	Tipe pusat Perbelanjaan	Karakteristik
1	<i>Neighborhood Center</i>	Merupakan pusat perbelanjaan dengan skala pelayanan lingkungan yang tumbuh disekitar daerah permukiman untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.
2	<i>Community Center</i>	Merupakan pusat perbelanjaan dengan skala pelayanan lebih luas dari <i>Neighborhood Center</i> , namun dapat mencakup banyak jenis barang dan dari segi kualitas lebih luas.
3	<i>Regional Center</i>	Merupakan pusat perbelanjaan skala daerah dengan <i>department</i> sebagai pusat dan ritel-ritel yang difasilitasi parkir sebagai penunjang
4	<i>Super-Regional Center</i>	merupakan pusat perbelanjaan dengan skala pelayanan lebih besar dari <i>Regional Center</i> , terletak dipusat kota dengan mencakup banyak <i>department</i> besar.
5	<i>Fashion / Speciality Center</i>	Merupakan pusat perbelanjaan yang menawarkan barang (khusus) atau lebih spesifik seperti ritel elektronik, <i>fashion</i> , dan sebagainya.
6	<i>Power Center</i>	Merupakan pusat perbelanjaan yang memusatkan pada suatu <i>department</i> dengan penawaran program dalam skala pelayanan daerah.
7	<i>Theme / Festival Center</i>	Merupakan pusat perbelanjaan dengan mengusung tema yang didominasi hiburan.
8	<i>Outlet Center</i>	Merupakan pusat perbelanjaan yang terletak pada kawasan rekreasi dengan ritel yang mengusung barang lokal dengan merk sendiri.

(Sumber; library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2009-2-00083-AR%20Bab%202.pdf)

Pusat Perbelanjaan Elektronik merupakan *Shopping Center* dengan tipe *Speciality Center* yang hanya menawarkan satu jenis perdagangan utama dengan barang lebih spesifik macamnya dengan klasifikasi barang lebih luas untuk kebutuhan sehari-hari.

c) Standart luasan area pusat perbelanjaan

Berdasarkan standar U.L.I (*Standard Shopping center, Planning, Development & administration, Edgar Lion P. Eng*) luasan area pusat perbelanjaan yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu :

Tabel 2. 2 Standar luasan pusat perbelanjaan

No	Tipe Pusat Perbelanjaan	Luas (M ²)	Skala Penduduk
1	<i>Neighbourhood Shopping Centre</i>	2.720 - 9.290 M ²	5.000-40.000 jiwa
2	<i>Community Shopping Centre</i>	9.290 - 23.225 M ²	40.000-150.000 jiwa
3	<i>Regional Shopping Centers</i>	27.970 - 92.900 M ²	150.000-400.000 jiwa

(sumber : Waskita, 2009)

Pada **Pusat Perbelanjaan Elektronik** merupakan tergolong *regional shopping centers*, dengan cakupan penduduk 150.000-400.000 jiwa dan segala keinginan barang elektronik yang menjadi kebutuhan sekunder konsumen.

d) Pelayanan dalam pusat perbelanjaan

Berdasarkan cara pelayanan juga dibagi berdasarkan sub pelayanan (Beddington, 1982) :

Tabel 2. 3 Kriteria Skup Pelayanan

No	Tipe Pelayanan	Karakteristik Pelayanan
1	<i>Shopping existing personal services</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembeli dilayani langsung • Pelayan langsung meminta pembayaran
2	<i>Self selection</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembeli memilih sendiri • Pembeli meminta bon pembayaran • Melakukan transaksi pembayaran pada kasir
3	<i>Self services</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembeli memilih barang • Barang dibawa dengan trolley • Melakukan transaksi pembayaran pada kasir

(Sumber : Waskita, 2009)

Selain dari ketiga tipe pelayanan diatas, terdapat pelayanan E-sistem dengan mengadopsi kecepatan pelayanan.

Karakteristik pelayanan E-sistem : Pembeli memilih, melihat spesifikasi hingga transaksi pembayaran dengan menggunakan gadget sehingga memudahkan dari pembeli dari segi waktu dan kenyamanan.

Pusat Perbelanjaan Elektronik dalam cara pelayanan kepada konsumen mengacu pada ketiga tipe layanan diatas, untuk *shopping exiting personal*

service dapat dilakukan pada ritel kecil, sedangkan tipe *self selection* dan *self service* konsumen dapat melakukan pada *anchor tenant* tertentu.

E-sistem dalam rancangan ini akan terdapat pada ritel tertentu seperti, produk gawai dan laptop.

e) Klasifikasi Barang Elektronik

Pada tinjauan barang elektronik dapat diklasifikasikan menurut laman situs Hartono elektronik sebagai berikut:

1) Computer

Salah satu barang yang menjadi pegangan oleh mahasiswa, pelajar maupun karyawan. Kategori komputer meliputi :

Tabel 2. 4 Barang Kategori Komputer

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	<i>Basic Notebook</i>	3	<i>LED Monitor</i>
2	<i>Gaming Notebook</i>	4	<i>All in One PC / Mini PC</i>

2) Home Appliances (Peralatan rumah tangga)

Pemakaian barang elektronik pada rumah tangga menjadi suatu kebutuhan untuk melakukan kegiatan yang dapat meringankan pekerjaan rumah tangga dan juga menjadi hiburan dalam rumah, biasanya memakai barang elektronik seperti :

Tabel 2. 5 Barang Elektronik Rumah Tangga

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	<i>VCD Player</i>	8	<i>Water Pump</i>
2	Alat Penyedot Debu	9	<i>MP3 Player / Discman</i>
3	Radio Tape	10	Pompa Air listrik
4	Alat Pengering Rambut (<i>Hair Dryer</i>)	11	<i>Water Heater</i>
5	Saklar	12	<i>Exhaust Fan</i>
6	Lampu Listrik	13	Lampu Darurat (<i>Emergency Lamp</i>)
7	Kipas Angin	14	Setrika

3) Kitchen Appliances (Peralatan kebutuhan dapur)

Untuk menunjang kenyamanan dalam menyiapkan sajian makanan, barang elektronik dapat menjadi sarana yang dapat membantu pekerjaan tersebut, berikut barang elektronik kebutuhan dapur :

Table 2.1 Barang Elektronik Dapur

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	<i>Rice cooker</i>	6	<i>Water Dispenser</i>
2	Blender	7	<i>Microwave</i>
3	Kompor listrik (<i>Digital fryer</i>)	8	<i>Juicer</i>
4	<i>Oven / Microwave</i>	9	Pemanggan elektrik
5	Mixer pembuat kue	10	Alat Penyedot Debu

4) *Smart Phones*

Untuk menunjang kemudahan dalam berkomunikasi barang elektronik menjadi satu-satunya sarana komunikasi, berikut barang elektronik komunikasi :

Table 2.2 Barang Elektronik Alat Komunikasi

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	<i>Android</i>	4	<i>Smart Headset</i>
2	<i>IOS</i>	5	<i>Tablet Android</i>
3	<i>Smart Watch</i>	6	<i>Earphone</i>

5) *Office Equipment* (Peralatan kantor)

Pada dasarnya kantor tidak terlepas dari barang elektronik, berikut barang elektronik perlengkapan kantor :

Table 2.3 Barang Elektronik Peralatan Kantor

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	Proyektor	6	<i>Scanner</i>
2	Komputer	7	Mesin Penghancur Kertas
3	Printer	8	Mesin Hitung Uang
4	Kalkulator	9	<i>Fingerprint</i>
5	Mesin Fotocopy	10	CCTV

6) *Digital Imaging*

Sebagai alat yang memberikan hasil gambar yang bagus dan dilengkapi oleh fitur-fitur canggih, *digital* tentunya mempunyai pamor tersendiri, berikut beberapa macam *digital* :

Table 2.4 Barang *Digital*

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	DSLR Kamera	3	<i>Tripod</i>
2	Printer Foto	4	<i>Fixed Lens</i>

7) *White Goods*

Barang elektronik yang berfungsi sebagai penunjang pada kebutuhan rumah tangga maupun lainnya :

Table 2.5 Barang *White Goods*

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	<i>Air Conditioner</i>	3	<i>Display Cooler</i>
2	Kulkas	4	Mesin Cuci

8) *Audio Video*

Merupakan barang yang berfungsi sebagai informasi maupun hiburan, sebagai berikut :

Table 2.6 Barang *Audio Video*

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	<i>LED TV</i>	3	<i>Karaoke Packages</i>
2	<i>DVD Player</i>	4	<i>Speaker</i>

9) *Recording Media and Equipment*

Barang elektronik ini merupakan alat bantu ataupun menjadi aksesoris terhadap barang utama, sebagai berikut :

Tabel 2. 6 Barang Aksesoris

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	Power Bank	2	Aksesoris

10) *Hardware and Tools*

Merupakan barang elektronik yang berfungsi sebagai perkakas rumah tangga, mekanikal, dan barang listrik lainnya, berikut macam barang *hardware and tools* :

Tabel 2. 7 Barang Elektronik *Hardware and Tools*

NO	Barang Elektronik	NO	Barang Elektronik
1	Jigsaw	3	Mechanical Tools
2	Cordless Impact Drill	4	String Trimmer

(Sumber : Hartonoelektronika.com)

2.1.3. Teori-teori Pusat Perbelanjaan

Merancang sebuah pusat perbelanjaan memerlukan unsur yang penting yang didalamnya bertujuan untuk menarik pengunjung dan memerikan kenyamanan berbelanja. Ada beberapa unsur penentu kualitas pusat perbelanjaan, menurut Beddington (1982) sebagai berikut :

A. *Hardware*

Hardware merupakan unsur yang berperan penting untuk menarik pengunjung/konsumen melakukan transaksi jual beli. *Hardware* juga sebagai unsur keadaan fisik suatu bangunan yang terdiri dari lokasi, kualitas lingkungan, fasad bangunan, tata letak stan/toko dan keselarasan bangunan.

a) Lokasi Strategis

Letak objek yang strategis dari segala fasilitas umum yang tersedia mempengaruhi tingkat pengunjung dengan dalih lokasi objek yang mudah dicapai. Tingkat sewa tinggi terpengaruhnyatingkat keramaian pengunjung.

Tabel 2. 8 Contoh Mal yang strategis

Keyplan	 <p>Gambar 2. 1 keyplan Citraland Mall (Sumber : Google maps)</p>	 <p>Gambar 2. 2 Keyplan Bintaro Jaya Xchang</p>
----------------	--	---

Eksterior	 Gambar 2. 3 Tampak Citraland Mall	 Gambar 2. 4 Tampak Bintara Jaya Xchange
Lokasi	Citraland Mall, Jl Letjen S Parman, Jakarta	Bintaro Jaya Xchange, Jl Lingkar Tol, Tangerang
+	Lokasi sangat strategis, mudah dijangkau dengan kendaraan umum.	Akses mudah dan dekat dengan tol jorr pondok aren.
Sumber	Melanisuwandi, online : 201	D Gus, Online : 2017

b) Desain Ekterior

Eksterior dapat berupa bentukan dari objek dan fasad sebagai media penilaian awal terhadap bangunan untuk menjadi daya tarik pengunjung. Eksterior juga merupakan gambaran dari aktifitas maupun fungsi dari bangunan tersebut, sehingga mudah dikenali. Eksterior identik dengan tampilan indah dan unsur *art* yang terkandung dalam tampilan tersebut

Tabel 2. 9 Contoh Eksterior Mal

Eksterior	 Gambar 2. 5 Jogja City Mall	 Gambar 2. 6 Paragon Mall Semarang
Lokasi	Jogja City Mall, Jl Magelang, Yogyakarta	Paragon Mall Semarang, Jl Pemuda, Semarang
Ket	Eksterior berupa bangunan romawi kuno. Menandakan zaman	Eksterior menyerupai bentuk kertas yang dilipat-lipat.
Sumber	P Rico, Online : 2015	Afifah, Online : 2016

c) Keselarasan eksterior dan interior

Untuk kenyamanan pengunjung kondisi interior merupakan area dimana area tersebut terkesan indah dan tertata, karena hampir segala aktifitas memerlukan sajian yang enak dipandang dengan suasana yang berbeda dengan pusat perbelanjaan lainnya, sehingga keselarasan eksterior dan interior saling berkaitan untuk mengundang pengunjung dan penyewa.

d) Tata Letak

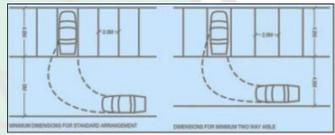
Tata letak pertokoan didesain dengan *grid* untuk memudahkan sirkulasi pengunjung dalam aktifitas berbelanja. *Layout* sangat berpengaruh terhadap daya tarik untuk menjelajahi setiap sudut pusat perbelanjaan, secara tidak langsung tatanan dapat mempengaruhi *outlet-outlet* yang tidak terjangkau.

Adapula hal yang mempengaruhi dengan kelangsungan aktifitas yang harus disediakan pengelola sebagai nilai tambah untuk bangunan dan kemudahan pengunjung. Menurut Linda dan Tong (2005) sebagai berikut :

B. Software

Software merupakan tawaran atau fasilitas untuk memuaskan para pengguna pusat perbelanjaan, yang mempengaruhi tingkat penjualan suatu pusat perbelanjaan yang terdiri dari fasilitas parkir, pendingin ruangan, listrik, lift dan eskalator, toilet, mesin ATM, dan fasilitas tambahan seperti tempat ibadah. Dan juga kekuatan daya tarik pengguna atas penyewa utama.

Tabel 2. 10 Komponen-komponen *software*

No	Software	Penjelasan	Gambar
1	Kapasitas Parkir	Fasilitas penunjang ini sangat diperlukan untuk menampung kendaraan yang dibawa oleh penyewa maupun pengunjung, dalam keutaman parkir memberikan unsur yang mudah diakses. Seperti sirkulasi parkir dengan kapasitas mobil yang cukup banyak dengan ketinggian maksimal dan luasan persatu unit kendaraan.	 <p>Gambar 2. 7 Dimensi Parkir (Sumber : vedcmalang.com)</p>

No	Software	Penjelasan	Gambar
2	Pendingin Ruang	Sirkulasi penghawaan didalam bangunan dikelola dengan maksimal oleh pengelola demi kenyamanan pengunjung untuk beraktifitas didalamnya.	 <p>Gambar 2. 8 Ducting AC (Sumber : cvastro.com)</p>
3	Listrik dan Generator	Pada pusat perbelanjaan membutuhkan kapasitas tegangan listrik yang tinggi untuk memfasilitasi aktifitas didalamnya. Tegangan listrik dengan tingkat yang stabil menguntungkan untuk terhindar dari bahaya kebakaran yang terjadi disebabkan oleh aliran listrik yang korsleting.	 <p>Gambar 2. 9 Generator (Sumber : Hargen.co.id)</p>
4	Eskalator	Sebagai alat transportasi untuk memudahkan pengguna dalam berpindah antar lantai.	 <p>Gambar 2. 10 Eskalator (Sumber : id.sightseeing-lift.com)</p>  <p>Gambar 2. 11 Eskalator (Sumber : elevatorescalator.cordpress.com)</p>

No	Software	Penjelasan	Gambar
5	Lift Penumpang	<p>Merupakan alat penunjang yang harus tersedia pada setiap pusat perbelanjaan untuk menunjang segala aktifitas. Lift dapat menjadi salah satu alat sirkulasi untuk mengarahkan pengunjung lebih mengeksplorasi setiap sudut bangunan.</p> <p>a) Elevator panorama : berbentuk tabung dengan lapisan kaca yang transparan.</p> <p>b) Elevator tertutup dengan dua pintu: berbentuk persegi dengan dua buah pintu yang berada pada sisi depan dan belakang.</p>	 <p>Gambar 2. 12 <i>Lift</i> Penumpang Panorama (Sumber : wordpress.com)</p>  <p>Gambar 2. 13 <i>Lift</i> Penumpang Tertutup (Sumber : Nizer, Online : 2015)</p>
6	Lift Barang	<p>Merupakan alat transportasi untuk barang, sehingga mempermudah untuk melakukan suatu pekerjaan yang berhubungan dengan barang yang kapasitas besar. Untuk mempermudah biasanya lift barang memiliki dua buah pintu.</p>	 <p>Gambar 2. 14 <i>Lift</i> Barang (Sumber : ptmgkasia.com)</p>
7	Toilet	<p>Suatu tempat yang harus ada pada sudut bangunan sehingga memudahkan pengunjung. Toilet seharusnya diselaraskan dengan tema bangunan.</p>	 <p>Gambar 2. 15 Wastafel (Sumber : tripadvisor.com)</p>

No	Software	Penjelasan	Gambar
8	Mesin ATM	Menjadi suatu bentuk kemudahan dalam bertransaksi. Hal yang seharusnya ada ialah mesin ATM, untuk kemudahan penyewa maupun pengunjung dalam segala bentuk yang berhubungan dengan uang.	 <p>Gambar 2. 16 ATM (Sumber : Betajual.com)</p>
9	Musolla	Suatu fasilitas yang sangat dibutuhkan oleh pengguna pusat perbelanjaan, terutama masyarakat muslim yang mempunyai lima waktu wajib untuk dilaksanakan.	 <p>Gambar 2. 17 Musolla (Sumber : Youtube.com)</p>
10	Anchor Tenant	Suatu ritel besar dengan nama terkenal yang mawadahi kebutuhan konsumen yang beragam dengan skala produk yang luas. Salah satu fasilitas yang dapat menguntungkan pengelola yaitu dengan adanya anchor tenant sebagai daya tarik konsumen.	 <p>Gambar 2. 18 Tenant (Sumber : makassarinfo.com)</p>
10	Ritel	Merupakan outlet/stan/toko dalam skupan kecil dengan pelayanan dilakukan langsung konsumen dengan pemilik.	 <p>Gambar 2. 19 Ritel (Sumber : tribunnews.com)</p>
11	Atrium	Atrium didesain untuk bertemunya para pengunjung, dengan posisi letak pada bagian tengah pusat perbelanjaan yang dapat berfungsi sebagai tempat promosi produk.	 <p>Gambar 2. 20 Void (Sumber : Rani,Online : 2016)</p>

C. Fasilitas tambahan

Fasilitas tambahan berfungsi sebagai hiburan maupun daya tarik pengunjung, beberapa fasilitas sebagai berikut :

Tabel 2. 11 Fasilitas Penunjang

NO	Fasilitas	Penjelasan	Gambaran
1	<i>Food-Court</i>	Merupakan area pusat makanan, dimana penyajian tersebut disaji dengan cepat.	 <p>Gambar 2. 21 Foodcourt (Sumber : Yudvi, Online : 2017)</p>
2	Bioskop	Merupakan pertunjukan film yang menyajikan teknologi baru.	 <p>Gambar 2. 22 Bioskop (Sumber : filmkult.refresher.sk)</p>
3	<i>Timezone</i>	Merupakan arena permainan yang menyediakan berbagai alat permainan yang menunjukkan kecanggihan teknologi.	 <p>Gambar 2. 23 Area Permainan (Sumber : tripadvisor.com.sg)</p>
4	<i>Rooftop</i>	Salah satu tempat atau area yang menjadi favorit pengunjung, untuk menikmati suasana kota dari atap bangunan. Tersedia spot seperti taman, kafe, maupun ruang kumpul.	 <p>Gambar 2. 24 Ruang Atap (Sumber : Indah, wisataku.co.id : 2015)</p>

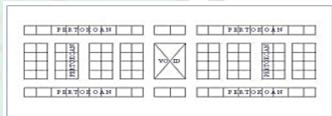
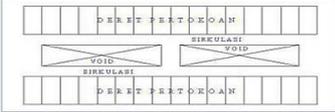
NO	Fasilitas	Penjelasan	Gambaran
5	Area Fitness	Fasilitas ini dapat menjadi ajang promosi terhadap barang <i>fitness</i> yang akan di jual.	 <p>Gambar 2. 25 Ruang Gym (Sumber : thelocalstretch.com)</p>

Penambahan fasilitas penunjang yang bertujuan sebagai menarik pengunjung dan sebagai hiburan menjadi sarana aktivitas yang menjadi nilai tambah terhadap objek rancangan.

D. Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan

Dalam laman situs blog San Interior, 2007 menjelaskan bahwa dalam sistem sirkulasi pusat perbelanjaan sebagai berikut :

Tabel 2. 12 Sirkulasi Pusat Perbelanjaan

No	Jenis Sirkulasi	Penjelasan	Gambar
1	Sistem Banyak Koridor	Sistem dengan banyak koridor dapat terlihat hanya bagian depan / bagian pintu masuk yang terlihat strategis, dengan banyaknya koridor terlihat tanpa adanya penekanan dimana titik pusatnya dan sehingga semua dianggap sama.	 <p>Gambar 2. 26 Sistem banyak koridor (Sumber : shoppingmall.blogspot.co.id)</p>
2	Sistem Plaza	Sistem <i>plaza</i> dapat terlihat dari ruang dengan skala besar yang menjadi orientasi pusat kegiatan dalam bangunan tersebut dan memanfaatkan pola koridor untuk efektifitas ruang.	 <p>Gambar 2. 27 sistem plaza (Sumber : ibid)</p>
3	Sistem Mall	Berkonsentrasi pada sebuah jalur utama yang berorientasikan pada <i>anchor tenant</i> dan berkembang menjadi sebuah atrium.	 <p>Gambar 2. 28 sistem mall (Sumber : ibid)</p>

Pada **Pusat Perbelanjaan Elektronik** memerlukan aspek-aspek yang dapat menunjang keberlangsungan aktifitas, untuk menambah daya tarik konsumen akan terdapatnya *anchor tenant* yang mampu memenuhi beragam kebutuhan dengan nama merk yang terkenal. Dalam sistem sirkulasi pada pusat perbelanjaan elektronik dapat menerapkan sistem *mall* untuk efisiensi ruang dengan adanya atrium memudahkan dalam bentuk pemasaran.

1.1.4 Tinjauan Pengguna

Pada tinjauan pengguna merupakan pembahasan pengguna didalam pusat perbelanjaan, dari tingkat konsumen hingga kegiatan pengguna didalam pusat perbelanjaan menurut Northen (1997) sebagai berikut :

a) Pengunjung

Aktifitas yang utama berkunjung pada pusat perbelanjaan ialah :

1. Membeli segala kebutuhan yang dibutuhkan dengan rutin.
2. Memilah atau membandingkan suatu barang dengan melihat kualitas dan kuantitas barang tersebut sebelum mengambil keputusan untuk membeli.

b) Penyewa

Merupakan suatu badan atau orang yang menggunakan ruang (outlet) yang telah disediakan bertujuan menyewa ruang tersebut untuk kegiatan menawarkan barang dagangannya.

c) Pengelola

Merupakan orang yang bertanggung jawab atas semua aktifitas maupun kegiatan yang berada didalam pusat perbelanjaan. Pengelola hanya berkaitan dengan bangunan tidak untuk mengelola ritel.

1. CEO (Presiden direktur) sebagai kepala kantor yang mengurus administrasi (Putri, 2008).
2. Manager (pimpinan) adalah tingkatan teratas sebagai pengambil keputusan.
3. Administrasi merupakan kegiatan mengelola yang berhubungan dengan keuangan administrasi.
4. Marketing merupakan suatu badan yang menangani pemasaran atau rangkaian kegiatan untuk memuaskan kebutuhan konsumen.
5. Supervisor adalah struktur perusahaan yang memiliki wewenang mengeluarkan perintah kerja kepada rekan dibawahnya.

6. *Cleaning service* adalah suatu badan yang menangani segala kebersihan bangunan.
7. *Maintenance Building Service* (perawatan gedung) merupakan suatu badan yang menangani dan bertanggung jawab penuh atas segala perawatan gedung seperti, struktur bangunan, utilitas dan kondisi bangunan.
8. *Security* adalah suatu badan yang menangani atas keamanan bangunan dari hal yang dapat merugikan perorangan maupun kelompok.

d) Pemilik

Pihak yang berkepentingan terhadap jalannya inflasi nilai pada pusat perbelanjaan dengan sasaran utamanya ialah penyewa dan pengunjung.

2.1.5 Studi Preseden

1. Hartono Elektronik

Hartono elektronik salah satu tempat perbelanjaan yang melayani alat kebutuhan rumah tangga. Bangunan Hartono elektronik mempunyai ciri khas tersendiri yang tipikal pada semua bangunan Hartono elektronik yang tersebar di seluruh Indonesia.



Gambar 2. 29 Hartono Surabaya
(Sumber : mapio.net)

Pada bentuk bangunan yang simetris berbentuk persegi panjang, dan memiliki fasad yang tentunya menjadi benang merah pada bangunan Hartono lainnya. Menambahkan pola setengah lingkaran menambah ciri wajah bangunan Hartono elektronik dimana pun. Pemakaian kaca yang bening atau dapat terlihat, diibaratkan terbuka untuk semua golongan. Adapun bagian dalam bangunan yang tidak semua *outlet* memiliki persamaan ruangan.



Gambar 2. 30 Interior Hartono
(Sumber : Youtube, My Hartono : 2016)

Pada hartono Surabaya memiliki *void* yang berfungsi sebagai paeran produk sehingga, dapat terlihat dari lantai atas sekalipun. Pada Hartono tersebut memanfaatkan cahaya atau sinar alami yang digunakan sebagai pencahayaan, disamping itu dibantu oleh cahaya bantuan seperti lampu. Hal ini bertujuan untuk menghemat daya listrik yang sebagian digunakan sebagai stan atau barang yang disengaja dihidupkan sebagai *trial test*. Berikut ini beberapa *display* yang ditata dengan menggabungkan setiap jenis barang.

Tabel 2. 13 Komponen Ruang Hartono Elektronik

NO	Komponen Ruang	Gambar
1	<p><i>Display White Goods :</i></p> <p>Sajian pertama pada Hartono tersebut ialah barang yang memiliki tingkat peminat yang tinggi. Seperti ada pada gambar, yaitu mesin cuci, kulkas dan AC.</p>	 <p>Gambar 2. 31 <i>Display White Goods</i> (Sumber : Youtube, My Hartono : 2016)</p>
2	<p><i>Display Televisi :</i></p> <p>Ada beberapa barang tertentu yang disajikan atau di perkenankan untuk di tampilkan fungsinya, seperti televisi dari merk yang berbeda tentunya memiliki salah satu menjadi <i>trial test</i> bertujuan menayangkan kelebihan barang tersebut.</p>	 <p>Gambar 2. 32 <i>Display Televisi</i> (Sumber : Ibid)</p>

NO	Komponen Ruang	Gambar
3	<p><i>Display Gadget :</i></p> <p>Dalam penataan <i>display</i> tentunya tiap produk dari berbagai merk menjasi <i>trial test</i>. Barang yang terdapat pada stan dapat dicoba.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 33 Computer (Sumber : Ibid)</p>
4	<p><i>Display Aksesoris :</i></p> <p>Tidak hanya barang elektronik yang diperjual belikan namun, aksesoris sebagai barang pelengkap bisa didapat.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 34 Aksesoris (Sumber : Ibid)</p>
5	<p><i>Penempatan barang :</i></p> <p>Agar sesuai dengan apa yang diinginkan konsumen selepas membeli. <i>Display</i> dibuat sesuai dengan penggunaan. Seperti kompor, dengan tinggi dan lebar meja untuk menempatkan barang tersebut sehingga memberi gambaran pada pengguna.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 35 Penataan Barang (Sumber : Ibid)</p>
6	<p><i>Trial Test :</i></p> <p>Ada beberapa produk salah satunya <i>game (PS)</i> dapat mencobanya sebelum membeli, untuk mengetahui kelayakan barang yang akan dibeli.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 36 Trial Test (Sumber : Ibid)</p>

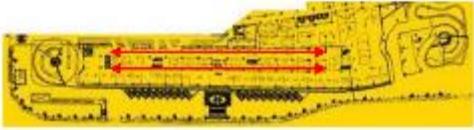
NO	Komponen Ruang	Gambar
7	<p>Sistem Pelayanan :</p> <p>Setiap <i>outlet</i> Hartono memiliki sistem pelayanan berbeda. Salah satu sistem pelayanan pada Hartono Surabaya ialah <i>self selection</i> yaitu konsumen memilih sendiri dan meminta bon dan membayar pada kasir.</p>	 <p>Gambar 2. 37 Sistem Pelayanan (Sumber : Ibid)</p>
8	<p>Sistem <i>Customer Service</i> :</p> <p>Terdapat layanan untuk pelanggan sebagai menerima komplain, meminta saran dan untuk mendapatkan perbaikan apabila barang mengalami masalah.</p>	 <p>Gambar 2. 38 Sistem <i>Customer Service</i> (Sumber : Ibid)</p>

Hartono Elektronik merupakan tempat perbelanjaan yang menyediakan berbagai barang elektronik yang cukup lengkap, dalam segi bentuk dan fasad bangunan, Hartono elektronik ini memaksimalkan fungsi dari pada estetika. Barang yang disediakan tertata dengan penggabungan tiap jenisnya. Memiliki fasilitas yang dibutuhkan oleh konsumen seperti *trial test* pada setiap barang hingga, pelayanan *customer service* untuk memudahkan konsumen.

2. Atom Mall

Dalam jurnal berjudul Aplikasi Sirkulasi Kualitatif pada Interior Pasar Atom Mall di Surabaya (jonson dkk, 2017) menjelaskan bagian komponen dalam *Mall*, sebagai berikut :

Tabel 2. 14 Komponen Pasar Atom Mall

No	Komponen	Gambar
1	<p>Sirkulasi :</p> <p>Pasar Atom mempunyai dua bangunan utama, yaitu Pasar Atom Mall dengan Pasar Atom yang menggabungkan kedua bangunan tersebut melalui sirkulasi secara horizontal dan vertikal. Sirkulasi mampu menciptakan kemudahan dan kenyamanan untuk arus pejalan kaki. Pada Pasar Atom Mall pola sirkulasi berbentuk linier dengan menggunakan sistem sirkulasi Mall dengan sebuah jalur utama berorientasi pada pertokoan terkenal (<i>anchor tenant</i>) sebuah retail dengan nama Rain menjadi area magnet pengunjung.</p>	 <p>Gambar 2. 39 layout linier pada Pasar Atom Mall</p> <p>(Sumber : media.neliti.com)</p>
2	<p><i>Anchor Tenant</i> :</p> <p>Susunan ruang berdasarkan kepentingan dan fungsi ruang. Dalam kajian objek tersebut pada sirkulasi primer bangunan ialah bagian sirkulasi utama, umumnya sirkulasi ini mengarah atau berorientasi pada magnet area (<i>anchor tenant</i>) dalam mal tersebut.</p>	 <p>Gambar 2. 40 <i>Anchor tenant</i></p> <p>(Sumber : ibid)</p>
3	<p>Koridor :</p> <p>Untuk sirkulasi sekunder pada Pasar Atom mengarahkan pengguna menuju retail-retail-retail kecil, kondisi sirkulasi sekunder sendiri memiliki kecenderungan sempit dan kurannng formal dibandingkan dengan sirkulasi primer.</p>	 <p>Gambar 2. 41 Koridor</p> <p>(sumber : ibid)</p>

No	Komponen	Gambar
4	<p>Pada sirkulasi sekunder berorientasikan pada area tengah atau areal void. Beberapa area sirkulasi sekunder pada bangunan tersebut terbilang sempit atau tidak sebanding dengan arus pengguna dan lebar koridor. Pada sirkulasi sekunder terdapat area void yang dimanfaatkan sebagai pemasaran yang efektif.</p>	 <p>Gambar 2. 42 Sirkulasi Sekunder (Sumber : ibid)</p>
5	<p>Void : Dapat dijadikan sebagai suatu ruang yang digunakan untuk memperlihatkan view yang mengarah pada ritel-ritel yang tidak dijangkau.</p>	 <p>Gambar 2. 43 Void (sumber : ibid)</p>
6	<p>Fisik Bangunan : Pasar Atom Mall merupakan tipe <i>enclosed</i> yaitu bangunan dengan ruang tertutup secara keseluruhan, pengunjung merasakan aman dan nyaman terhindar dari terik matahari dengan suhu yang ekstrim.</p>	 <p>Gambar 2. 44 Eksterior Bangunan (Sumber : www.justgola.com)</p>

No	Komponen	Gambar
7	<p>Penghawaan :</p> <p>Pada interior bangunan menggunakan AC sentra yang diletakkan pada plafon, yang berfungsi sebagai pengatur suhu udara dalam ruangan sehingga udara tetap berjalan.</p>	 <p>Gambar 2. 45 Letak AC Sentral (sumber : ibid)</p>
8	<p>Perawatan :</p> <p>Lingkungan yang bersih dalam suatu mal merupakan suatu hal yang penting untuk perawatan bangunan. Dalam menjaga eksistensi bersaing dengan pusat perbelanjaan lain, setiap bangunan mempunyai perawatan masing-masing seperti <i>cleaning service</i>. Perawatan bangunan dapat mempengaruhi terhadap kenyamanan pengguna saat berada didalam Gedung.</p>	 <p>Gambar 2. 46 Cleaning Service (Sumber : ibid)</p>

3. Pusat Perbelanjaan Margocity

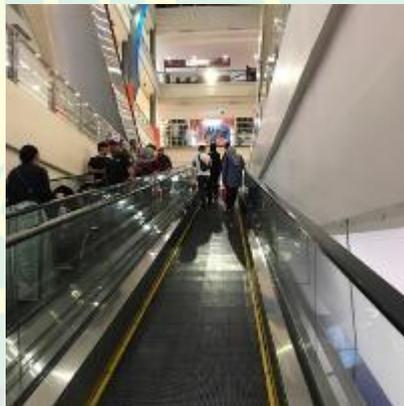
Pada jurnal pengaruh pola sirkulasi pusat perbelanjaan mal terhadap pola penyebaran ritel dan pengunjung, Syufa dkk (2014). Menjelaskan sebagai berikut.

Margocity merupakan salah satu pusat perbelanjaan di Kota Depok dengan luasan lahan mencapai 7,5 hektar dan luas bangunan 67.000 meter persegi. Pada bangunan ini memiliki suatu khas yang terdapat pada atap bangunan, sekaligus sebagai landmark pada bangunan tersebut. Ornament berbentuk Crown bersusun dengan material besi memberi kesan berpilin keatas.



Gambar 2. 47 Eksterior Margocity
(Sumber : apartemenhariandepok.com)

Fasilitas transportasi pada bangunan tersebut dilengkapi elevator, escalator, dan traveletor. Traveletor merupakan alat transportasi vertikal bangunan yang relative mendatar dengan bidang ramp. Traveletor diprioritaskan untuk digunakan transportasi orang dengan barang yang didalam trolley dapat juga sebagai transportasi difabel.



Gambar 2. 48 Traveletor
(Sumber : foursquare.com)

Pada Margocity, bangunan terbagi menjadi 3 zona, yaitu :

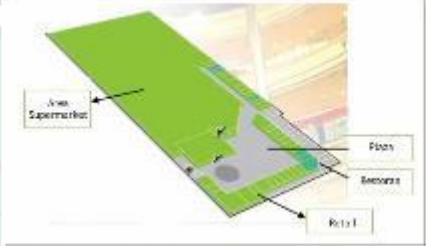
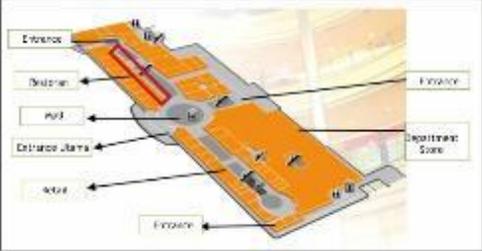
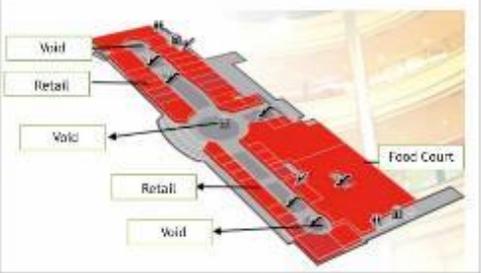
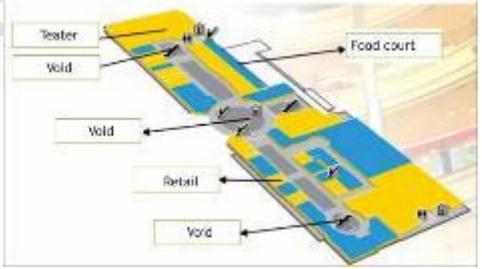
1. Margo Zone : area food and Beverage.
2. City Zone : area retail fashion
3. Melengkapi kedua zone tersebut : O-zone (sebuah outdooe dengan fasilitas olahraga : futsal, basket, jogging track, cycling track, skateboard area, bungee trampoline serta student area)

Tabel 2. 15 Zoning Margocity

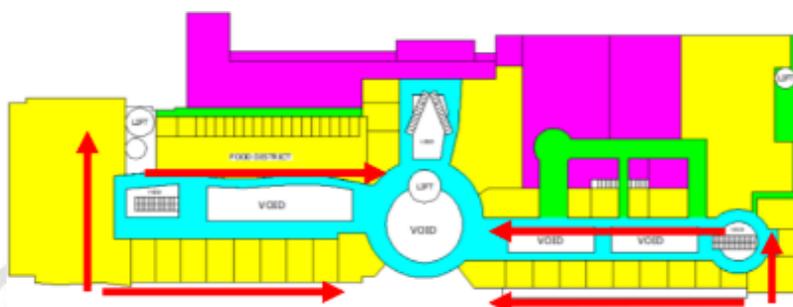
LANTAI	ZONING
Lantai UG	Area pertokoan dan cafee
Laantai G	Area Fashion dan caffe
Lantai 1	Area pertokoan dan restaurant
Lantai 2	Area hiburan dan food court

(Sumber : Syufa, 2014)

Tabel 2. 16 Penjelasan Pada Tiap Lantai Margocity

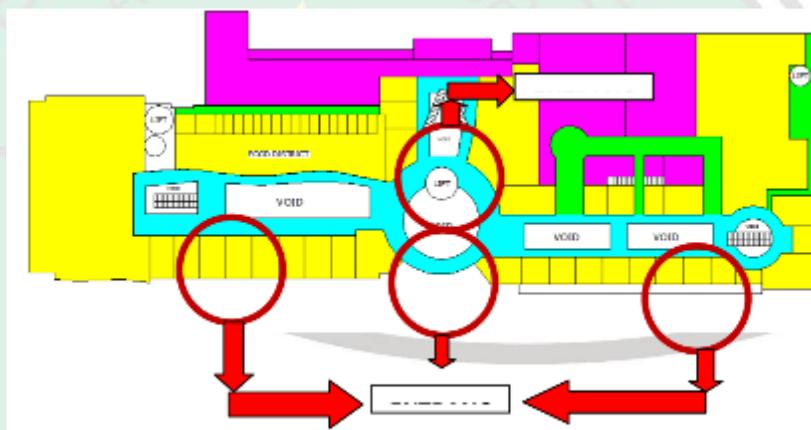
Penjelasan	Gambar
<p>Pada lantai UG terdapat anchor yang menyediakan kebutuhan sehari-hari yang cukup lengkap dan besar, supermarket Giant menjadi salah satu magnet untuk menarik pengunjung pada lantai UG tersebut.</p>	 <p>Gambar 2. 49 Denah Lantai UG (Sumber : Ibid)</p>
<p>Pada lantai Ground terdapat empat entrance, departemen store, restaurant, kantor bank dan beberapa retail. Pada lantai tersebut digunakan sebagai area pameran atau bazar. Lantai G merupakan akses memasuki pertokoan MargoCity.</p>	 <p>Gambar 2. 50 Denah Lantai Ground (Sumber : ibid)</p>
<p>Dilantai satu Margo lebih banyak retail, departemen store dan beberapa hiburan keluarga. Pada lantai tersebut karaoke keluarga dan department store merupakan magnet yang banyak dikunjungi.</p>	 <p>Gambar 2. 51 Denah Lantai 1 (Sumber : ibid)</p>
<p>Pada lantai dua terdapat bioskop yang menjadi magnet Margocity. Juga terdapat restaurant, food coapat bioskop dan pada lantai ini antusias pengunjung lebih besar.</p>	 <p>Gambar 2. 52 Denah Lantai dua (Sumber : Ibid)</p>

Berdasarkan penjelasan diatas konsep pusat perbelanjaan Margocity merupakan pusat perbelanjaan yang berbentuk *shopping mall* karena memiliki pendestrian yang *single* dan menjadi penghubung antara *anchor tenant*. Dijelaskan bahwa susunan retail membentuk secara linier, sehingga pola sirkulasi memudahkan pengunjung untuk mencapai tujuannya.



Gambar 2. 53 Denah Tipikal Pola Ruang di setiap lantai
(Sumber : Ibid)

Akses pintu masuk Margocity terdiri dari empat entrance, dengan tujuan untuk mengurangi kepadatan pada pintu utama.



Gambar 2. 54 Denah Pintu Masuk
(Sumber : Ibid)

Dalam rancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik dapat mengacu pada preseden Pasar Atom Mall dan Margocity, dalam sistem sirkulasi dapat menerapkan sistem sirkulasi mall yang berbentuk linier untuk kemudahan akses arus pejalan kaki dari dua arah sekalipun, pada utilitas penghawaan rancangan dapat menggunakan penghawaan buatan yaitu dengan AC sentral. Untuk alat transportasi pada rancangan selain memakai elevato dan escalator juga dapat menggunakan *traveletor* untuk memudahkan konsumen.

4. Central Park Jakarta

Sebuah kompleks serbaguna di Tanjung Duren Selatan, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, Indonesia, yang terdiri dari sebuah pusat perbelanjaan, satu menara perkantoran, 3 apartemen, 2 theme park, sebuah resort, dan sebuah hotel.

Tribeca ini dengan pusat perbelanjaan Central Park utama, menciptakan efek halaman pengadilan besar di taman itu sendiri. Bersama-sama, Central Park dan Tribeca sekarang menyediakan pemandangan hampir 360 derajat dari taman, di mana pengunjung menghargai keindahan oasis ini sebagai pusat hijau Central Park. The Tribeca menyediakan lingkungan belanja alternatif ke pusat perbelanjaan utama, dengan ruang terbuka - udara segar terkena arcade di setiap tingkat untuk makan di tempat terbuka atau hanya untuk duduk dan menikmati pemandangan taman. The Tribeca menikmati jam buka larut malam dan lingkungan makan dan belanja yang lebih alami dan dinamis.

Tribeca Park



Gambar 2.55 Blok Plan Central Park
(Sumber : Centralpark.com)

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa dalam central park memiliki fungsi yang multifungsi dengan berbagai kategori mall, perkantoral, hotel hingga taman.



Gambar 2.56 Persepektif Kawasan Tribeca
(Sumber : Centralpark.com)

Memakai konsep menghadirkan nuasa alam yang alami dengan menerapkan unsur air dan unsur tanah sebagai *upperground* dari taman ini.

5. Perbedaan Objek Rancangan dengan Mall Elektronik yang sudah ada

Dari segi fungsi, e-mall ini menjual barang elektronik yang lebih lengkap dan rancangan ini memuat exhibition yang mencakup berbagai produk dengan e-fasilitas sehingga pengunjung merasakan kecanggihan IT lebih dekat. Segi cakupan barang yang ditawarkan, pada e-mall ini mulai gadget hingga home appliances dan aksesoris dimuat dalam rancangan ini, sedangkan mall elektronik lainnya seperti Marina Plaza yaitu

sebatas gadget hingga laptop, Hartono merupakan persamaan dari rancangan ini namun dari segi cakupan yang produk lebih besar artinya setiap ambassador produk memiliki ruang sendiri sehingga produk yang ditawarkan lebih bervariasi dan lengkap.

2.2 Tinjauan Pendekatan

Pada tinjauan pendekatan akan membahas defisi pendekatan, prinsip-prinsip, studi banding pendekatan dan aplikasi prinsip pada pendekatan transformasi.

2.2.1 Defini Pendekatan Transformasi

Dalam KKBI offline, transformasi merupakan perubahan wujud (rupa, bentuk, fungsi, sifat, dan lainnya).

Menurut *Webster Dictionary*, 1970. Transformasi merupakan perubahan menjadi sesuatu, transformasi dapat diartikan sebagai proses pergantian (total) dari suatu bentuk menjadi suatu bentuk baru dengan proses yang bertahap baik faktor ruang dan waktu yang mempengaruhi dalam perubahan tersebut.

Menurut Anthony Antoniadis, 1990. Transformasi adalah sebuah proses dengan secara bertahap hingga berujung pada tahap ultimate, perubahan dengan cara memberikan respon terhadap pengaruh unsur eksternal dan internal untuk mengarah pada perubahan dari bentuk yang sudah dikenal dengan proses mengindahkan.

Transformasi secara umum menurut kamus (*The New Grolier Webster Internasional dictionary of English Language*), menjadi bentuk yang berbeda namun mempunyai nilai-nilai yang sama, perubahan dari satu bentuk atau ungkapan menjadi suatu bentuk yang mempunyai arti atau ungkapan yang sama mulai dari struktur permukaan dan fungsi (Najoan, 2011).

Dalam merancang objek Pusat Perbelanjaan Elektronik yang bertujuan sebagai pusat komersil sekaligus menjadikan bangunan sebagai ikon kawasan sehingga dapat menjadi daya kenal dan bertahan dalam jangka waktu yang lama. Menurut Ahlfeldt dan Maenning (2010) dalam sebuah bangunan ikonik memiliki nilai potensi bagi aspek ekonomi, karena : a) mendatangkan wisatawan pada bangunan yang ikonik. b) meningkatkan optimis konsumen dan modal sosial oleh efek gambar. c) utilitas berasal dari pengaturan estetika. d) meningkatkan kebanggaan terhadap masyarakat terkait dengan objek sebagai *lankmark*.

2.2.2 Prinsip-prinsip Pendekatan Transformasi

Menurut Najoan dkk, 2011. Transformasi terhadap bentuk dan ruang dengan mengeluarkan arti, nilai serta makna, konsep desain yang akan merujuk

pada interpretasi arsitektural pendekatan terhadap objek desain. Berikut faktor dalam proses transformasi:

1. Skala (*Scale*)

Banyak hal dalam transformasi yang berhubungan dengan skala. Pembesaran atau pengurangan / pengecilan dilakukan dalam komposisi yang benar, agar ukuran yang baru dapat diterima dengan statistik dan visual.

2. Keterkaitan antar bagian (*Whole vs. Parts*)

Perhatian yang kedua yakni berupa penjelasan dan penyatuan antara bentuk keseluruhan dan sebagiannya. Setiap bagian, dalam hal ini ruang dan fungsinya mempunyai peranan dan pengaruh yang penting dalam transformasi bentuk secara keseluruhan.

3. Pengaruh Eksternal (*Forced Externalities*)

Transformasi juga terjadi dengan mempertimbangkan pengaruh atau tekanan dari luar, lingkungan senantiasa tidak bisa dipisahkan dan mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi transformasi.

4. Semantik (*Semantic*)

Perhatian yang terakhir yang sangat esensial yang berpengaruh pada proses transformasi adalah masalah semantic atau bahasa visual. Transformasi didasarkan pada konotasi visual, berupa bentuk, wujud, tipologi, gambaran, tampak, dan bayangan.

2.2.3 Strategi Dalam Transformasi

Transformasi dalam rancangan untuk mengubah nilai dari makna ruang dan fungsi sebagai perspektif berbeda dalam perancangan. Anthony Antoniades, 1990, menjelaskan tiga strategis transformasi dalam melakukan perancangan :

1. Strategi Tradisional

Evolusi progresif dari sebuah bentuk melalui penyesuaian langkah demi langkah terhadap batasan-batasan. Sedangkan batasan-batasan ini adalah identitas asal usul yang dapat dikenali agar tidak terjadi salah penafsiran.

1. Eksternal : site, kriteria lingkungan, orientasi, view, arah angin
2. Internal : fungsi, ruang, kriteria struktur
3. Artistik : kemauan, kemampuan dan sikap arsitek/perancang untuk memanipulasi bentukan yang diselaraskan terhadap dana dan kriteria pragmatis lainnya.

2. Strategi Peminjaman (*borrowing*)

Strategi peminjaman ialah meminjam bentukan dari lukisan, patung, maupun objek benda lainnya. Tranformasi pinjaman ini adalah '*pictorial*

transferring' pemindahan rupa dan dapat pula diklasifikasi sebagai '*pictorial metaphora*' metafora rupa.

3. Dekonstruksi atau dekomposisi

Merupakan sebuah proses dimana sebuah susunan yang ada dipisahkan untuk dicari cara baru dalam kombinasinya dan menimbulkan sebuah kesatuan baru dan tatanan baru dengan strategi struktural dalam komposisi yang berbeda.

Dalam ketiga strategi diatas untuk mewujudkan bangunan komersil sekaligus sebagai penanda kawasan, dengan strategi transformasi peminjaman yang akan menggunakan *sculpture* Sura dan Baya yang merupakan salah satu identitas yang melekat pada kota Surabaya, dimana bentuk *sculpture* yang rumit akan ditransformasikan pada bentuk geometri bebas, dalam hal ini transformasi dapat terlihat jejak-jejak makna dari olah objek melalui bentuk dan komponen dari arsitekturalnya.



Gambar 2. 57 Patung Sura dan Baya
(Sumber : www.flickr.com)

2.2.4 Teori Pendekatan Transformasi - Strategi Peminjaman

Umumnya transformasi berangkat dari tiga tipe yaitu : *nature organic*, *industrial*, *physical pattern*. Ketinganya masih dalam kerangka tipologi bentuk. Antoniades menyatakan bahwa dua hal yang berkaitan dengan transformasi adalah formasi dan semantik. Dalam hal ini Antoniades mengemukakan bahwa transformasi merupakan gubahan akhir dari transformasi masih berakar kuat dari tipologi warisan bentuk yang ada (Antoniades, 1992).

Seperti apa yang dikatakan oleh Anthony C. Antoniades, bahwa dalam saluran transformasi dapat dilakukan dengan empat langkah yang dapat dilalui secara umum yaitu (Susilo, 2011):

1. Pernyataan visual dengan pendekatan konseptual terhadap permasalahan dengan menggunakan gambar tiga dimensi.

2. Evaluasi terhadap ide-ide dan memilih ide yang paling memuaskan semua pihak sebagai alternatif maksimal, ide ini kemudian menjadi dasar dari proses transformasi.
3. Melakukan transformasi, yaitu dengan cara penggeseran, perputaran, pencerminan, penarikan, pemampatan, skala dan memuntir.
4. Penyampaian informasi kepada pihak luar sehingga bisa diterima, dibangun dan dinikmati.

Mengambil pengertian dari Antoniades mengenai transformasi dalam suatu desain objek, sehingga transformasi yang dimaksud adalah berupa transformasi dari ide suatu makna untuk disampaikan kedalam hasil rancangan.

Dalam pembagian pencapaian terhadap transformasi peminjaman rancangan ini dapat terlihat bahwa merupakan desain analogi, yang mana memerlukan beberapa medium sebagai penerjemah yang akan ditampilkan pada rancangan dan pada medium rancangan ini yaitu patung Sura dan Baya akan merupakan salah satu filosofi abstrak dari suatu daerah dan juga bentuk dasar sebagai medium penerjemah.

Dalam melakukan transformasi penggabungan bentuk ada beberapa jenis yang dapat dijadikan acuan terhadap teknik transformasi yaitu (Septiyanto, 2010) :

1. Penjalinan (*Interlocking relationship*) yaitu kedua bentuk saling menerus kedalam masing-masing volume ruang.
2. *Spatial Tension* yaitu kedua bentuk secara relative berdekatan atau memiliki kesamaan visual.
3. *Face to face contact* yaitu adanya bisang-bidang datar pada bentuk-bentuk yang terletak sejajar.
4. *Edge to edge contact* yaitu dua buah bentuk satu sisi bersamaan dan dapat berporos pada sisi tersebut.

Teknik yang diatas dapat disimpulkan bahwa dalam transformasi bentuk memerlukan dua bentuk agar dapat mengalami proses transformasi dari kedua bentuk tersebut, untuk teknik yang diambil ialah *interlocking relationship* yang mana kedua bentuk yang akan menerus pada masing volume.

2.2.5 Studi Preseden

Pada studi preseden membahas contoh bangunan yang menerapkan tema/pendekatan transformasi peminjaman dan menjelaskan beberapa pembahasan seperti : *project profile*, metode, dan prinsip penerapan.

1. Baha'i Temple

Rumah ibadah agama Baha'l terdapat 9 bangunan yang tersebar di belahan dunia, salah satunya terdapat di Wilmette, Illinois, Amerika Serikat. Seorang arsitek Louis

Bourgeois merancang rumah ibadah membutuhkan delapan dekade merancang desain yang tepat. Tujuan terbangunnya tidak semata-mata untuk menyediakan tempat untuk doa dan meditasi. Sebaliknya, Rumah Ibadah dikandung sebagai lembaga yang akan berkontribusi pada kemajuan sosial dan ekonomi adalah tempat suci perdamaian dan refleksi. Konsep dari bangunan ini adalah ekspresi dari hubungan mendalam antara ibadah dan pelayanan (Hamilton, 2015).



Gambar 2. 58 Bunga Seroja dan Baha'I Wilmette
(Sumber : dhgate.com)

Bangunan Baha'I merujuk pada suatu bentuk yaitu bunga *Lotus Blossom* atau bunga sejora. Bunga seroja dipilih menjadi tema utama dari Bait Suci karena itu adalah simbol yang sangat penting dan terkenal dalam struktur Hindu, Buddha, dan Muslim. Bangunan Baha'I merupakan transformasi dari bunga tersebut dengan mengambil komponen penting, seperti kelopak bunga yang berjumlah sembilan, pada bangunan terdapat sembilan pintu masuk dari sembilan sisi bangunan dan terdapat kubah yang melambangkan keragaman manusia dan kesatuan esensial (Leiker, 1999).



Gambar 2. 59 Site Plan dan Lanskap Kawasan Baha'i
(Sumber : brharch.com, 2015)

Prinsip yang diaplikasikan pada rancangan Baha'I ini mencakup keempat prinsip transformasi, yaitu : skala dalam bentuk pada objek peminjaman yang berupa bunga teratai ditransformasikan menjadi bentuk bertumpuk yang merucut keatas. Keterkaitan antar bagian dilihat dari pintu masuk yang terdapat pada sembilan sisi yang dipercaya sebagai keragaman manusia dengan Sembilan kelopak pada bunga tersebut. Pengaruh eksternal, menggabungkan agama dengan lingkungan sekitar, dimana bunga seroja menjadi simbol antar agama dan sekaligus sebagai ketenangan

terlihat dari tempat objek dibangun, yaitu dekat dengan air. Prinsip terakhir yaitu semantik, dalam proses peminjaman objek tersebut bentukan bunga tidak lagi terlihat hanya saja pola bunga yang diterapkan pada pucuk / kubah bangunan yang berupa kuncup bunga sejora. Proses desain yang dipakai oleh Louis Bourgeois ialah berawal dari analisis bentuk yang diikuti dengan analisis tapak dan analisis ruang (Leiker, 1999).

2.3 Tinjauan Nilai-nilai Islam

Perkembangan transaksi ekonomi dalam wujud pasar, mall maupun ritel kecil dalam islam tidak mengatur secara holistik terkait perwujudan sistem yang dipakai, hanya saja Islam mengatur sistem jual beli yang tidak mengandung unsur riba, eksploitasi dan monopoli antara pembeli dengan penjual, dengan terwujudnya perekonomian yang stabil dan dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Secara sejarah dalam perjalanan Islam, umat generasi pertama tidak lain berprofesi sebagai agrarian dan juga sebagai pedagang yang berpegang teguh pada aturan atau prinsip yang telah diatur dalam Islam dengan menekankan pada keadilan dan saling tolong menolong. Kebebasan dalam melakukan wirausaha berbentuk apapun seperti, retail, pasar, mal, supermarket dan sejenisnya menggambarkan bahwa Islam merespon akan hal tersebut. Tidak menutup kemungkinan dalam hal kebebasan tersebut menjadikan peluang terhadap monopoli dan eksploitasi antar pedagang maupun dengan pembeli. Namun Islam sebagai agama memberikan aturan etika normatif dalam berdagang hingga mengatur sistemnya. Prinsip transaksi perekonomian di dalam Islam ialah untuk tercapainya atau terpenuhinya kebutuhan pokok sehari-hari (Rofiq, Online : 2013).

Terkait tentang tema yang diambil dalam perancangan ini ialah transformasi bentuk dari patung Sura dan Baya dengan aturan yang ditetapkan pada Al-Qur'an untuk persoalan patung maupun gambar yang menyerupai makhluk hidup, berikut terdapat hadits riwayat :

“Janganlah engkau tinggalkan patung kecuali engkau telah membuatnya menjadi tidak berbentuk, dan jangan pula meninggalkan kuburan yang menjulang tinggi kecuali engkau meratakannya” [Hadits Riwayat Muslim dalam Al-jana'iz, 969]

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa hakikatnya menciptakan sesuatu hal yang menyerupai ciptaan Allah dapat menjerumuskan pada kemusyrikan. Namun sebaliknya dalam permasalahan ini mengubah patung Sura dan Baya ditransformasi hingga tidak meninggalkan bentukan yang menyerupai bentukan asli sebagai transformasi dari

benda tersebut untuk simbol atau penanda kawasan. Simbolis dirujuk kepada suatu makna atau penyampaian maksud maupun menolak sesuatu. Dimana sebagai alat komunikasi maupun menginterpretasikan segala sesuatu menggunakan simbol (Ghularr, Online : 2012).

Dalam pemakaian bentuk maupun simbol tentunya Islam mengatur dengan sebaik-baiknya, adapun bentuk yang dilarang dalam Islam yang merambah pada kesyirikan, berikut merupakan klasifikasi elemen yang mencerminkan suatu keislaman (Affandy, online, 2015).

A. Pola geometri

Penggunaan gambar manusia dan hewan dalam Islam melarang atau tidak diijinkan akan hal tersebut. Perpaduan warna dan bentuk geometri yang rumit biasanya dipakai sebagai estetika interior bangunan Islami. Pola tersebut menggambarkan ekspresi spiritual Islam yang tak terbatas dan ekspansif pola tersebut pula biasa disebut *arabesque*.

B. Lengkungan

Lengkungan merupakan salah satu motif arsitektur Islam yang indah dalam segi fungsional dan dekoratif. Lengkungan dapat diartikan sebagai kemajuan muslim dalam bidang bentuk geometri dan dalam hukum keseimbangan yang statis. Lengkungan dapat digambarkan sebagai alam semesta yang berbentuk bulat.

Sedangkan kondisi Kota Surabaya saat ini, pembangunan sangat pesat sehingga Surabaya sendiri dipenuhi oleh bangunan tanpa memperhatikan lingkungan hijau sekitar yang menambah kondisi udara di Surabaya menjadi sangat panas.

Adapula ayat Al-Qur'an yang menjelaskan perencanaan tata ruang dalam Islam,

“Dialah (Allah) yang meniupkan angin (sebagai) pembawa kabar gembira sebelum kedatangan rahmat-Nya (hujan); dan kami turunkan dari langit air yang amat bersih, agar kami menghidupkan dengan air itu negeri (tanah) yang mati, agar kami memberi minum dengan air itu sebagian besar dari makhluk kami, binatang-binatang ternak dan manusia yang banyak”. (Sumber ; Al-Qur'an- Al-Furqan : 48-49)

Dalam pembangunan pada lingkup kawasan kota memerlukan pembangunan yang tidak merugikan masyarakat maupun lingkungan, dalam hal tersebut membutuhkan prinsip-prinsip yang telah diatur didalam islam. Penyalahgunaan lahan, dan memanfaatkan energi alam dengan bijak.

Di samping itu semua, islam menganjurkan untuk menghindari dari sifat angkuh, dimana berlomba-lomba ingin dipuji oleh manusia. Al-qur'an menerangkan bahwa :

“Negeri akhirat itu, Kami jadikan untuk orang-orang yang tidak ingin ketinggian (menyombongkan diri) dan berbuat kerusakan di (muka) bumi. Dan kesudahan (yang baik) itu adalah bagi orang-orang yang bertakwa”. (Sumber ; Al-Qur’an - Al-Qashash/28:83)

Namun orang yang berakal akan berlomba pada ketinggian yang tetap lagi kekal, yang di dalamnya terdapat keridhaan Allah Subhanahu wa Ta’ala dan kedekatan kepadaNya. Dan dia meninggalkan ketinggian sementara yang akan binasa, yang akan diikuti oleh kemurkaan Allah dan kemarahanNya, kerendahan hamba, kesibukannya, jauhnya dari Allah dan terusirnya (dari rahmat) Allah. Inilah ketinggian yang tercela, yaitu sikap melewati batas dan takabbur di muka bumi dengan tanpa kebenaran.

Berikut adalah beberapa sifat yang termasuk dalam kategori keangkuhan : membanggakan diri, merendahkan orang lain, menonjolkan diri, dan mengikuti hawa nafsu.

2.4 Aplikasi Nilai Islam

Pada perancangan pusat perbelanjaan elektronik tersebut dapat terlihat nilai Islam yang terdapat pada beberapa komponen bangunan, seperti :

Bentukan bangunan yang memakai bentuk dari sebuah patung Sura dan Baya dengan ditransformasikan, sehingga tidak menyerupai seperti patung, tetapi menerapkan komponen unsur yang ada pada patung tersebut. Dan menyeimbangkan terkait energi dimana didapat dari alam, seperti energi listrik dengan bantuan penyimpanan cahaya matahari dan pemakaian material yang mengurangi pemakaian AC berlebih.

2.5 Ringkasan Tabel Landasan Teori dan Rencana Metode Bab II

Tabel 2. 17 Ringkasan Tabel Landasan Teori

No	STRUKTUR BAB 2	ISSU	FUNGSI	IMPLEMENTASI	METODE	
					Tahapan Programing	Tahapan Desain
1	Pusat perbelanjaan Elektronik	Relokasi retail dari Hi-Tech Mall	Memusatkan perniagaan barang elektronik dengan cakupan skala luas	Wicaksono menjelaskan bahwa “pusat perbelanjaan berfungsi sebagai magnet kota, yaitu penarik aktivitas dan pengunjung disekitarnya”.	- Mencari preseden yang sejenis - Pencarian lokasi tapak yang cocok.	Mempelajari standar bangunan sejenis.
2	Transformasi	Perlunya identitas kawasan	Memberikan identitas pada suatu kawasan yang sudah terdeteksi sebagai kawasan komersil dengan menjadikan bangunan sebuah landmark kawasan	Menurut <i>Webster Dictionary</i> , “Transformasi berarti perubahan menjadi sesuatu, transformasi dapat dianggap sebagai sebuah proses pemalihan total dari suatu bentuk menjadi sebuah sosok baru yang dapat diartikan sebagai tahap akhir dari sebuah proses perubahan, sebagai sebuah proses yang dijalani secara bertahap baik faktor ruang dan waktu yang menjadi MEDIA MATRASAIN VOL 8 NO 2 AGUSTUS 2011 120 hal yang sangat mempengaruhi dalam perubahan tersebut”.	- Memahami pendekatan transformasi - Memahami strategi yang dikandungnya	Mencari standar ruang publik
3	Nilai Islam	- Larangan memakai patung Menghindari dari keangkuhan	Mengedukasi pentingnya mengenal simbol-simbol yang baik	Menerapkan pola geometri maupun lengkungan yang merupakan hasil dari transformasi bentukan patung.	Mengkaji ayat bahwa Islam memiliki nilai estetika.	Mengaplikasikan kombinasi simbol/ornamen yang terkandung dalam islam pada perancangan

BAB III METODE DESAIN

Dalam pembahasan metode desain dalam rancangan ini merujuk pada metode perancangan AIA : Tahap Konseptual dan Tahap Desain. Dan dalam proses desain tersebut mengacu pada langkah linier, dimana proses linier juga diterapkan pada perancangan Bahai'I *Temples* oleh **Louis Bourgeois** yaitu dengan mengawali tahapan analisis bentuk, tetapi untuk memulai dengan menemukan subjek lainnya yang dihasilkan dari tapak. Proses atau tahapan desain dalam rancangan ini dimulai dengan tahapan analisis fungsi, bentuk, tapak dan analisis lanjutan.

3.1. Tahap Konseptual

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat menunjang terhadap permasalahan yang ada. Pengumpulan data terbagi menjadi data primer dan data sekunder.

A. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli.

a. Observasi Lapangan

Melakukan pengamatan pada objek sasaran, dengan menganalisa terhadap kondisi lapangan hingga mengukur skala pembanding. Dari segi karakter lingkungan dan data tapak. Data yang didapat yaitu data dimensi tapak, Data eksisting, dan lain-lain.

b. Dokumentasi

Memperoleh data yang *valid* pada kondisi lapangan, mengambil gambar yang jelas dan menyajikan data tersebut lebih komunikatif, berupa : foto kondisi lapangan ; *view*, batasan, vegetasi,

B. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara.

a. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari berbagai referensi buku (*Al-Qur'an*, *Poetic of Architecture*, dan *Kiat Praktis Jual Beli Properti*), karya ilmiah (Skripsi arsitektur, jurnal, dan lain-lain), media *online* (Blog, artikel, dan lain-lain)

b. Rencana Peraturan Daerah

Pengambilan data peraturan daerah dilakukan melalui media *online*, berupa : Rencana tata ruang wilayah Kota Surabaya tahun 2014-2034.

2. Analisis Perancangan

Tahapan analisis merupakan tahapan selanjutnya dari tahapan pengumpulan data, untuk menghasilkan beberapa solusi sebagai acuan tahapan selanjutnya.

A. Analisis Ruang'

Pada analisis ruang diperlukan mengetahui besaran, jumlah dan fungsi ruang yang akan dibutuhkan. Proses analisis ruang dilihat dari perilaku konsumen dan juga sistem sirkulasi mall yang mengarahkan alur konsumen.

a. Analisis Fungsi

Penjabaran atas fungsi yang akan terdapat pada kegiatan didalam maupun luar bangunan. Analisis fungsi terdiri dari :

- ✓ Fungsi primer : sesuatu atau kegiatan yang utama dan harus ada.
- ✓ Fungsi sekunder : sesuatu atau kegiatan yang tidak harus ada untuk menunjang fungsi primer
- ✓ Fungsi servis: sesuatu atau kegiatan yang menunjang fungsi primer dan sekunder.

b. Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas merupakan sesuatu alur yang menerangkan kegiatan dari awal hingga akhir pengguna.

c. Analisis Pengguna

Analisis pengguna untuk mengetahui perilaku pengguna.

d. Analisis Ruang

Untuk mengetahui besaran atau dimensi ruang yang dibutuhkan.

Analisis fungsi akan menghasilkan blok plan sebagai bentuk akan berlanjut kepada analisis berikutnya.

B. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis dimana lokasi lahan rancangan akan dibangun. Analisis tapak akan menghasilkan solusi untuk menjadi acuan pada tahapan selanjutnya dan pada analisis tapak akan menghasilkan zoning sebagai zona untuk memuat blok plan yang dihasilkan oleh analisis sebelumnya. Tahap analisis tapak berupa : tata guna lahan dan penzoningan, Tentunya dengan memuat prinsip semantik, pengaruh eksternal, skala dan keterkaitan antar bagian.

C. Analisis Bentuk

Pada analisis bentuk, blok plan yang sudah didapat dan disesuaikan pada analisis tapak akan mengalami proses transformasi dengan ide patung Sura dan Baya sebagai kombinasi bentuk untuk menghadirkan suatu makna yang akan disampaikan pada hasil akhir bentuk nantinya. Pada

proses transformasi ini dengan teknik *interlocking* sebagai tujuan bangunan yang saling terkunci. Tentunya dengan memuat prinsip semantik, pengaruh eksternal, skala dan keterkaitan antar bagian.

D. Analisis Lanjutan

Pada analisis bangunan terbagi menjadi tiga sub yaitu :

a. Analisis iklim,

Dimana ada pengaruh kepada bangunan terhadap iklim untuk mendapatkan solusi yang tepat untuk menanggapi iklim. Pada analisis ini tapak hingga bangunan sudah mendapatkan hasil akhir, sehingga dapat meneruskan kepada analisis berikutnya.

b. Analisis Aksesibilitas dan sirkulasi

Menentukan akses menuju ke tapak hingga sirkulasi kendaraan didalam tapak.

c. Analisis struktur

Bagian dari inti bangunan seperti : pondasi, atap bangunan, selubung bangunan hingga material bangunan.

d. Analisis Utilitas

Analisis utilitas berkaitan dengan bangunan untuk komponen utilitas seperti : plumbing air bersih, air kotor, elektrik, penangkal petir, hingga *ducting AC*.

3. Sintesis

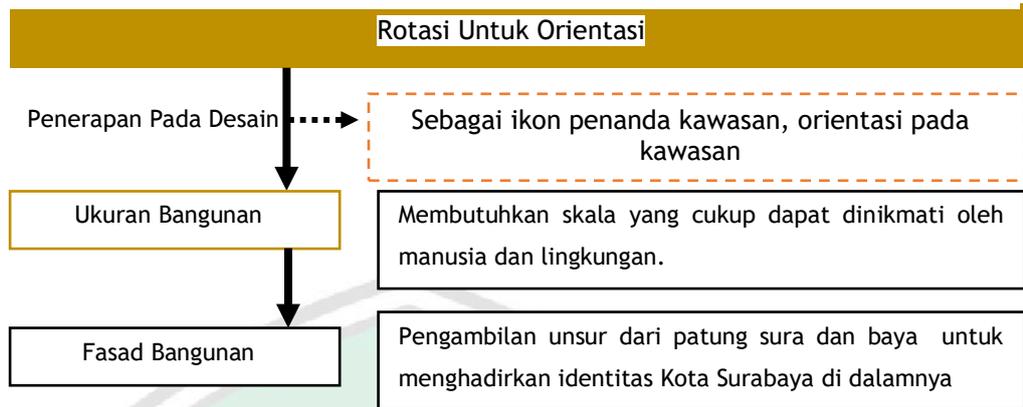
Setelah melakukan programming dan tahap desain, maka akan memunculkan konsep pada Teknik sintesis yang sesuai objek dan pendekatan rancangan. Konsep merupakan proses yang menghasilkan sebuah rancangan dan bisa memiliki ciri khas yang berbeda dengan rancangan lainnya.

Berikut penjelasan mengenai konsep-konsep yang terkait :

A. Konsep dasar

Konsep dasar merupakan ide dasar yang menjadi pedoman atau rujukan dalam proses mendesain. Konsep dapat dikatakan sebagai karakteristik atau ciri khas pada desain rancangan. Berikut ini rumusan konsep dasar (*Tagline*)

Bagan 3. 1 Tagline



Perumusan untuk konsep dasar pada perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan pendekatan Transformasi. Konsep yang didapat ialah *Building as Landmark*, dimana bangunan Pusat Perbelanjaan Elektronik selain sebagai tempat komersil sekaligus menjadi penanda Kawasan.

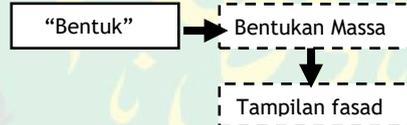
B. Konsep Ruang

Dihasilkan dari analisis ruang dan pengguna yang memenuhi kebutuhan objek rancangan.



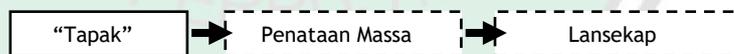
C. Konsep Bentuk

Pengembangan dengan konsep dasar terhadap keputusan "bentuk"



D. Konsep Tapak

Pengembangan dengan konsep dasar terhadap tapak dengan menyesuaikan dengan kebutuhan yang kontekstual. Konsep tapak berupa



E. Konsep Utilitas

Sistem bangunan yang merupakan komponen vital seperti : plumbing air bersih, plumbing air kotor, elektrikal bangunan, persampahan, sistem keamanan, sistem *emergency* dan lain-lain.

3.2. Tahap Desain

Tahapan desain merupakan tahapan inti dari rancangan, tahapan desain terbentuk dari tahapan sebelumnya.

1. Gambar Arsitektur

Gambar visualisasi atau presentasi objek rancangan berupa : perspektif kawasan, perspektif eksterior, perspektif interior, tampak, potongan, *site plan*, *layout plan*.

Tools : Sketchup, Lumion, Corel, Photoshop

2. Gambar Kerja

Gambar kerja atau *as built drawing* merupakan rencana-rencana dari objek rancangan berupa : Rencana pondasi, rencana struktur, rencana utilitas, potongan, tampak.

Tools: Autocad

3. Presentasi

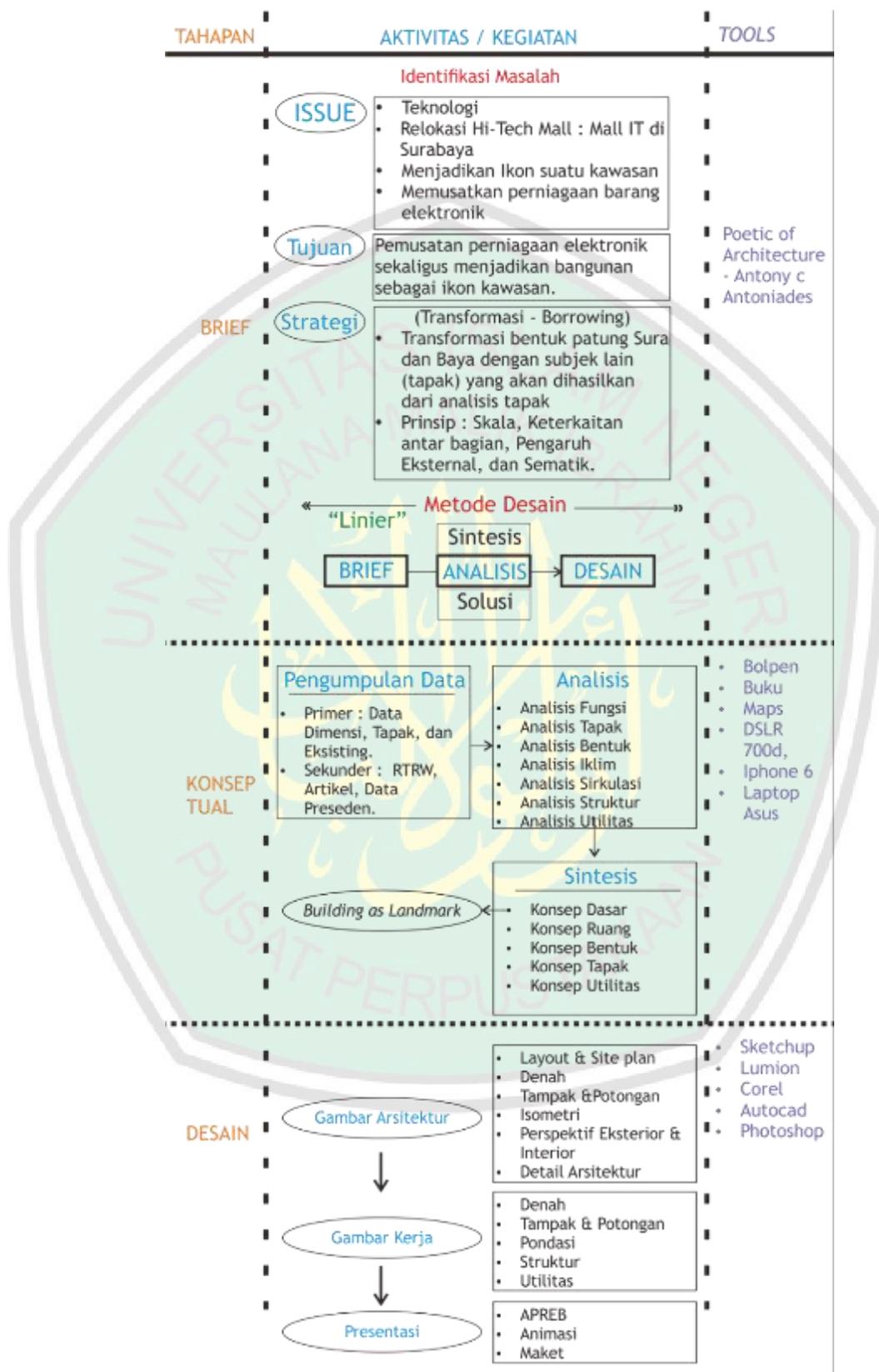
Bahan untuk menampilkan kumpulan dari hasil rancangan saat presentasi.

Output : Arch Presentation Board Guideline (APREB), Animasi dan Maket.



3.3. Skema Tahapan Rancangan

Bagan 3. 2 Skema Tahapan Rancangan



BAB IV

ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN

4.1. Syarat Ketentuan Pada Objek Perancangan

Adapun syarat dan ketentuan dalam pemilihan tapak yang telah di atur oleh Pemerintah dalam Rencana Tata Ruang Wilayah. Untuk lokasi tapak berada pada Kecamatan Rungkut wilayah Surabaya Timur, Jawa Timur.

Peraturan daerah Kota Surabaya nomor 12 tahun 2014 tentang rencana tata ruang wilayah Kota Surabaya 2014-2034 Pada Rencana struktur ruang wilayah Kota Surabaya pasal 20 ayat (5) fungsi kegiatan utama pusat lingkungan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) huruf d meliputi (a) fungsi kegiatan utama pusat lingkungan pada Unit Pengembangan I Rungkut meliputi permukiman, pendidikan, perdagangan dan jasa, lindung terhadap alam dan industry.

Tapak berada dalam kawasan perdagangan dan jasa, sehingga dalam Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik tapak baik digunakan sebagai terbangunnya tempat komersial.

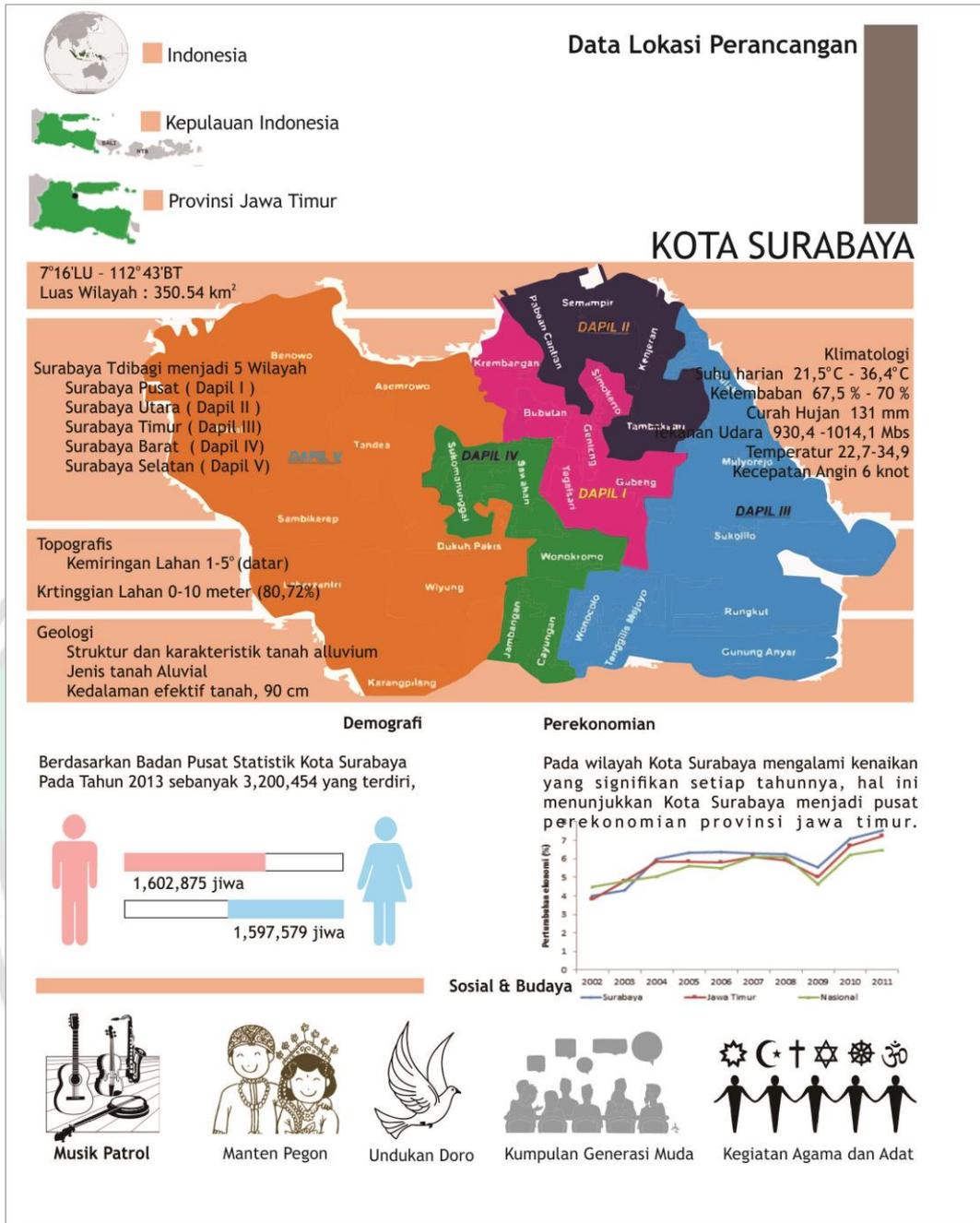
4.1.1 Kebijakan Tata Ruang Lokasi

- a. Garis Sempadan Bangunan
- b. GSB (Garis Sempadan Bangunan): ROW 13-20 meter, ketentuan GSB = 6-8 m ROW >20 meter, ketentuan GSB = >8 m
- c. Koefisien Dasar Bangunan
- d. KDB (Koefisien Dasar Bangunan): sebesar 50% - 75%
- e. KLB (Koefisien Lantai Bangunan): 6
- f. Ketinggian & peil bangunan : max. 20m - 130m
- g. Garis Sempadan Sungai GSS minimal 3 meter dari tanggul sungai.

4.1.2 Gambaran Umum Lokasi Perancangan

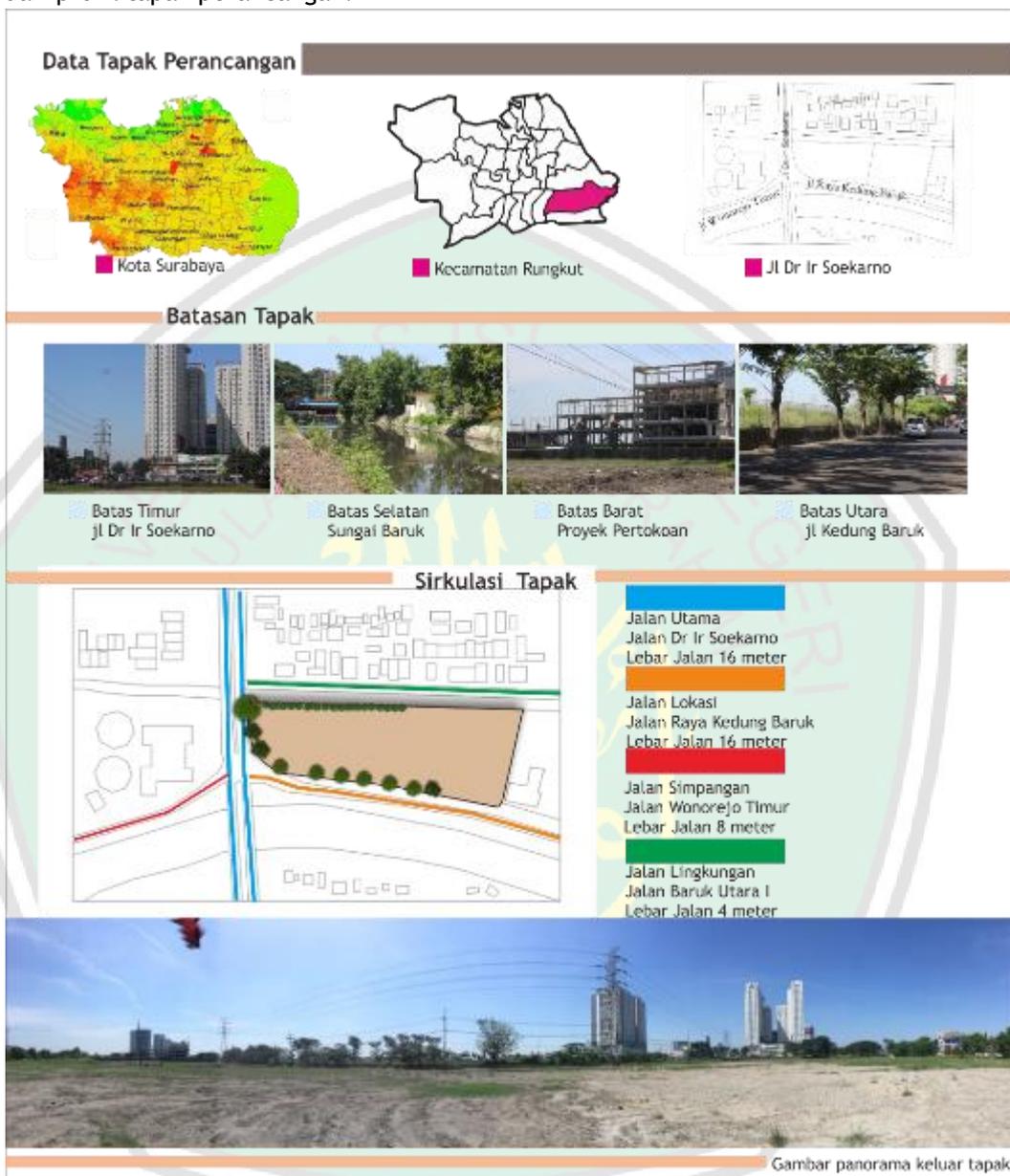
- a. Gambaran Makro

Kota Surabaya merupakan pusat perekonomian pada wilayah Jawa Timur. Selain itu Kota Surabaya terkenal dengan kota pendidikan, dimana tumbuhnya sekolah hingga universitas bergengsi di kota ini.

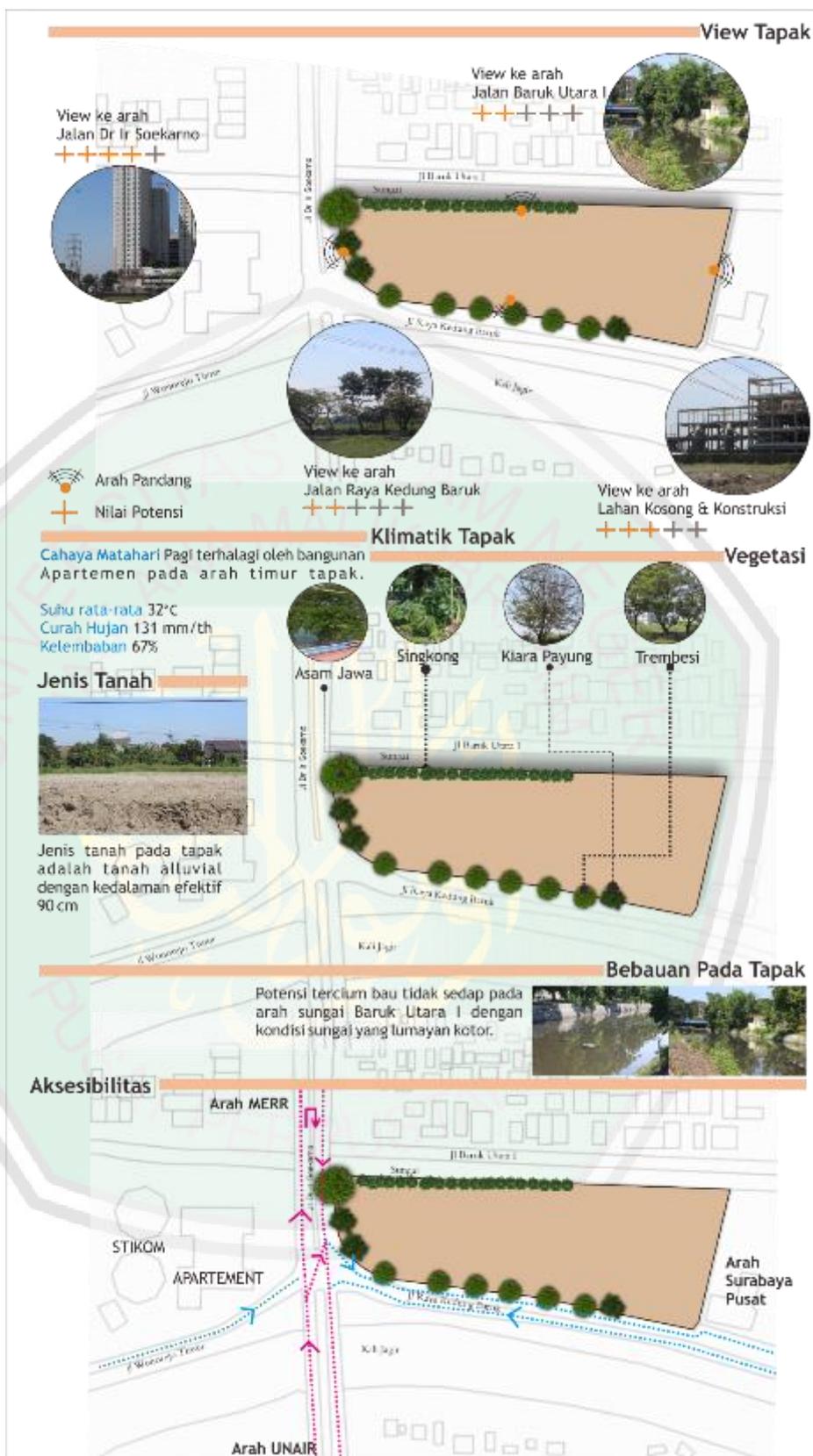


Gambar 4. 1 Data Karakteristik Lokasi Perancangan
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

- b. **Gambaran Mikro**
 Gambaran mikro (Profil Tapak) ialah data karakteristik tapak. Berikut penjelasan dari profil tapak perancangan.



Gambar 4. 2 Data Tapak Perancangan
 (Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 4. 3 Data Tapak Perancangan
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)



Gambar 4. 4 Data Tapak Perancangan
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

4.1.3 Gambaran Lingkungan, Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat

Tapak merupakan bagian dari kawasan industrial dan perdagangan dengan diarahkan menjadi kawasan industri dengan bangunan yang ramah lingkungan. Kawasan Surabaya timur berada pada kawasan lindung alam berupa vegetasi mangrove pada kawasan Pantai Timur Surabaya di Unit Pengembangan I Rungkut. Kawasan Mangrove berpengaruh atas keseimbangan ekosistem dan sebagai *barrier* alami dari proses abrasi dan intrusi air laut.

4.2. Analisis Perancangan

Analisis perancangan dilakukan berdasarkan metode yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Proses rancangan dengan pendekatan transformasi yang mengacu pada desain AIA, yang dijelaskan secara ringkas pada struktur tahapan perancangan berikut :

Bagan 4. 1 Ide Analisis Rancangan

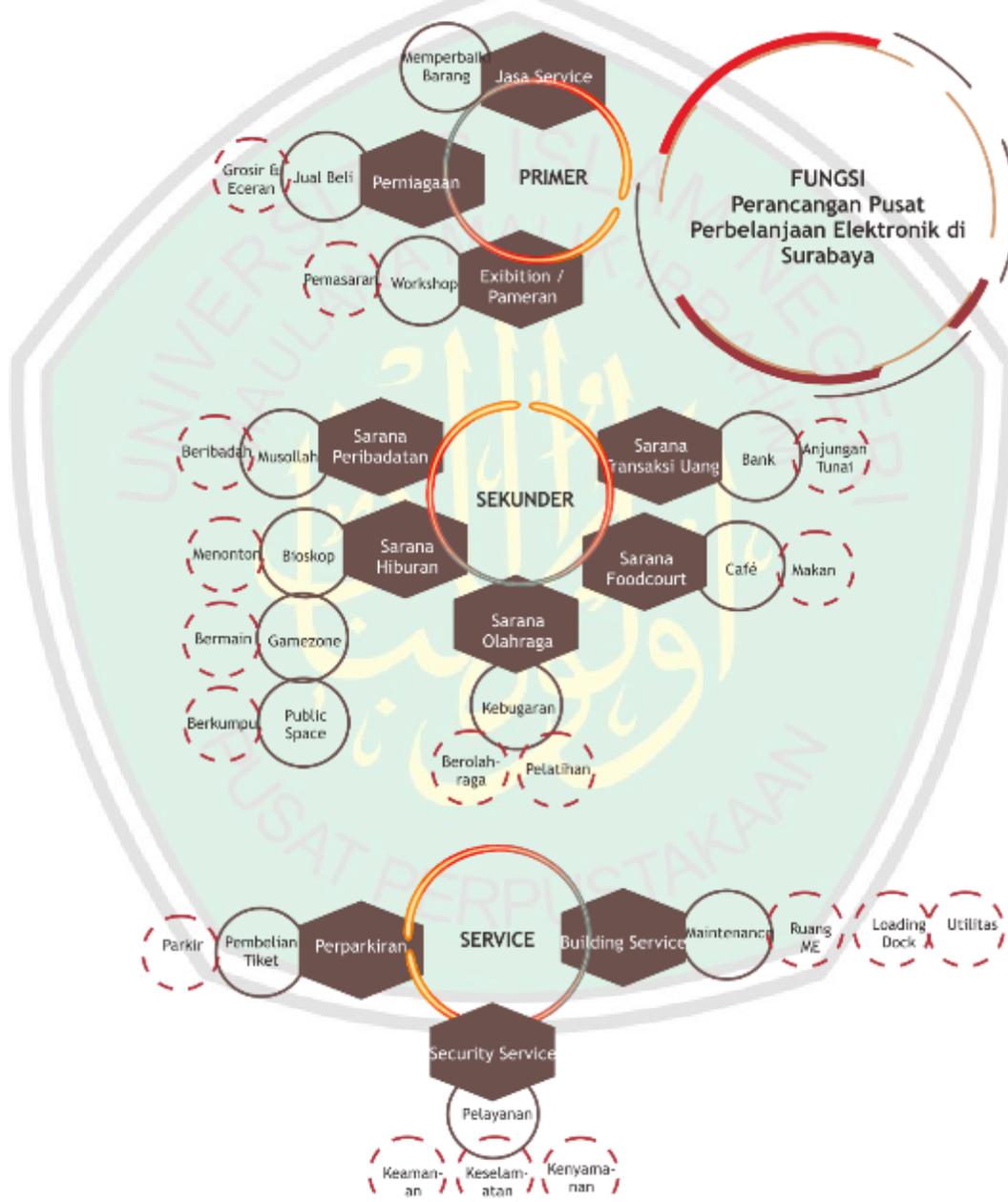


(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

4.2.1 Analisis Fungsi

Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik merupakan wadah dalam memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap barang elektronik dalam kebutuhan sehari-hari. Fungsi dari bangunan ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu : primer, sekunder dan servis. Output yang dihasilkan pada analisis fungsi yaitu membentuk *zoneplan*.

Bagan 4. 2 Pembagian Fungsi Bangunan

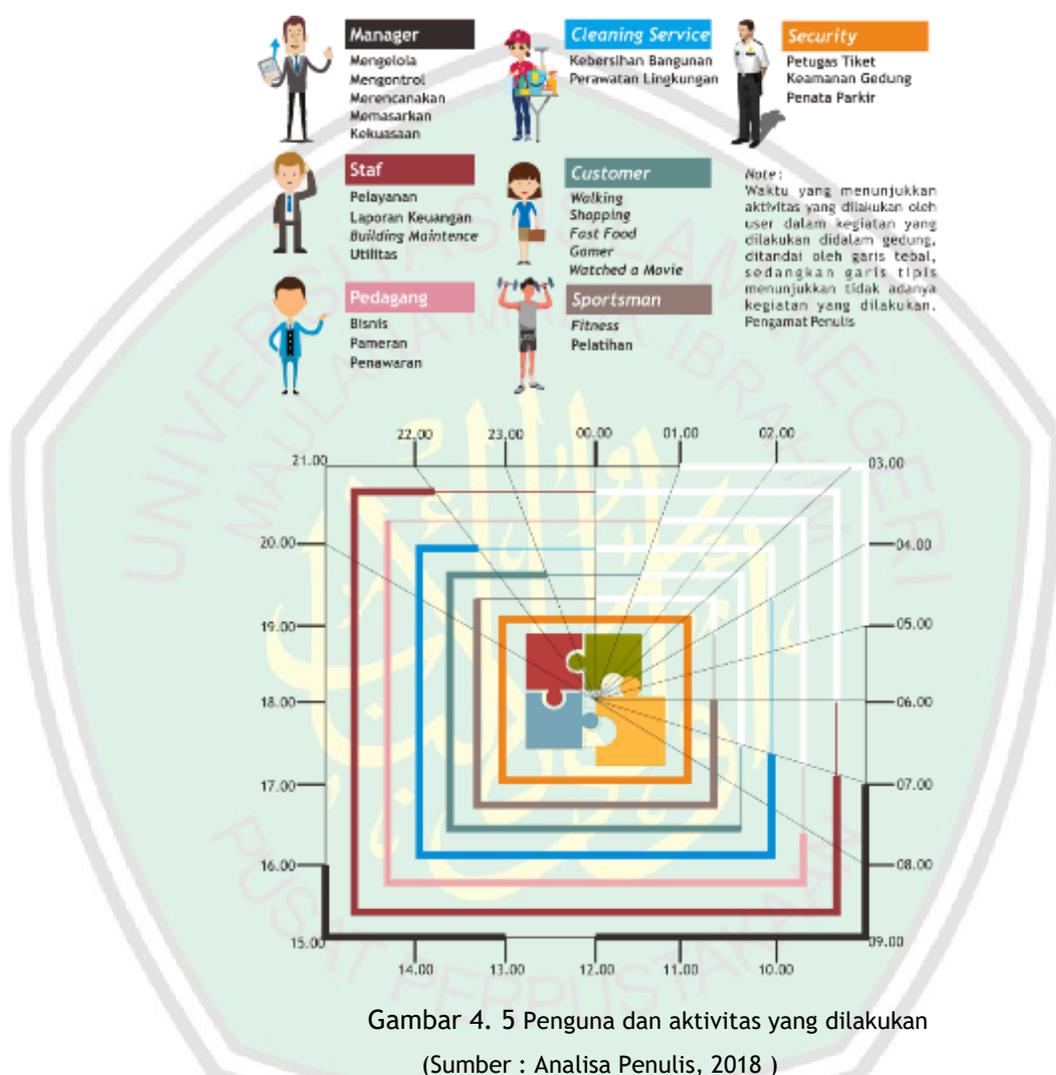


(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Dalam pembahasan analisis fungsi terhadap beberapa analisis yang berhubungan dengan pengguna, aktivitas, dimensi dan kualitas bangunan.

A. Analisis Pengguna dan Analisis Aktivitas

Analisis pengguna dan aktivitas menjelaskan waktu dan kegiatan pengguna yang terjadi pada bangunan, sehingga didapatkan bangunan tersebut beroperasi pada saat tertentu. Tentunya dengan penerapan prinsip yang dikandung oleh transformasi yaitu skala, keterkaitan antar bagian, pengaruh eksternal dan semantik.



Gambar 4. 5 Pengguna dan aktivitas yang dilakukan

(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Pengguna dan aktivitas tersebut saling berkaitan antar bagian yang akan menghasilkan sebuah wadah ruang untuk melakukan aktivitas oleh pengguna. Seperti manager dengan aktivitasnya sebagai pengelola, perencana hingga memegang kebijakan yang membutuhkan ruang kantor sebagai kebutuhannya. Pedagog dengan bisnis hingga pameran produknya memerlukan ruang seperti ritel maupun hall pameran. Dan pengguna lainnya yang memerlukan ruang sebagai tempat melakukan kegiatan sesuai dengan aktivitas dan pengguna. Pengguna dan aktivitas pada setiap ruang dibedakan, analisis lebih detail dapat dilihat dalam bentuk tabel pada lampiran (A dan B) pengguna dan aktivitas.

B. Analisis Ruang

Pada analisis ruang akan menjelaskan pembagian ruang yang dijelaskan dalam bentuk hasil blok plan yaitu blok plan secara horizontal dan vertikal, setelah mengetahui penataan ruang yang dirasa pas langkah selanjutnya untuk menghitung dimensi pada tiap lantai sehingga mendapatkan luasan setiap lantainya. Tentunya dengan penerapan prinsip yang dikandung oleh transformasi yaitu skala, keterkaitan antar bagian, pengaruh eksternal dan semantik. Analisis ruang memerlukan pembagian analisis seperti, keterkaitan ruang secara makro dan mikro, kualitatif ruang, blok plan horizontal dan vertikal dan dimensi ruang.

a. Keterkaitan Ruang

Pada analisis keterkaitan ruang didapatkan ruang secara detail dan terlihat hubungan jauh dan dekatnya suatu ruang tersebut, seperti lobby dengan atrium menghasilkan hubungan yang dekat dan berkaitan tanpa ada perantara dikeduaanya. Analisis lebih detail dapat dilihat dalam bentuk diagram pada lampiran (C) keterkaitan ruang.

b. Kualitatif Ruang

Pada analisis kualitatif untuk menemukan kualitas ruang yang pas, seperti ritel memerlukan akses yang mudah dan dapat dijangkau, namun tidak memerlukan penghawaan alami melainkan penghawaan buatan seperti AC, memerlukan utilitas kelistrikan yang harus ada pada ritel tersebut. Analisis lebih detail dapat dilihat dalam bentuk tabel pada lampiran (D)

c. Blok Plan

Pada blok plan horizontal dari pengelompokkan ruang yang akan disusun secara vertikal, untuk melihat alur sirkulasi yang lebih informatif.



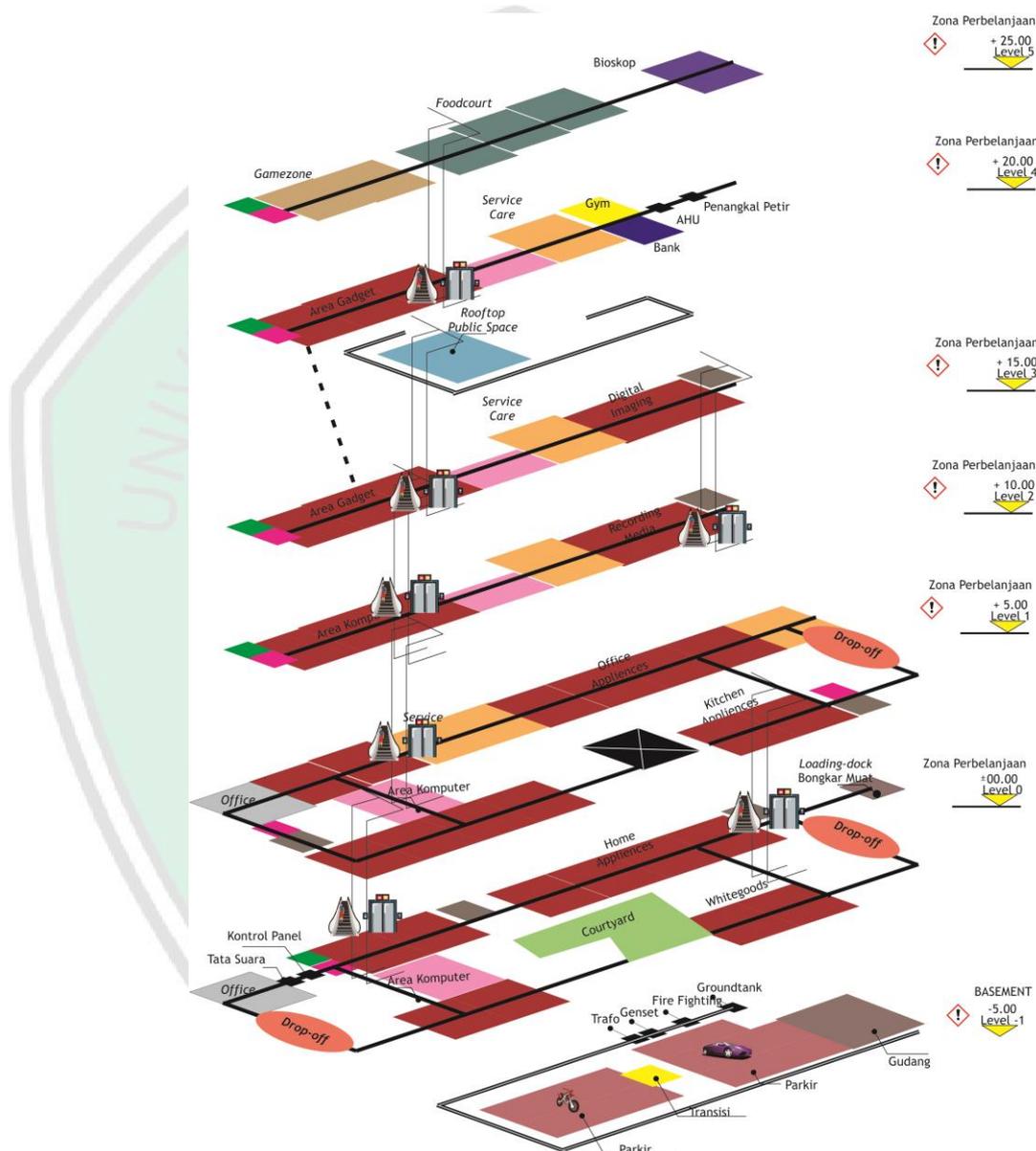
Gambar 4. 6 Klasifikasi Ruang Secara Makro
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Pembagian ruang secara makro sekaligus berkaitan antar ruang yang menghubungkan setiap ruangnya seperti, lobby dengan atrium yang berhubungan langsung, lobby dengan kantor pemasaran. Sirkulasi yang menghubungkan antar ruang terlihat seperti pada gambar. Setiap ruang memerlukan skala sesuai

mempunyai keterkaitan tentunya masih dalam fungsi utama yaitu jual beli. Dan pada zona *public space* adanya pengaruh eksternal yang akan dominan seperti adanya tanaman, angin alami hingga *view* keluar yang akan didapatkan.

d. Studi Layer

Dalam studi layer secara vertikal hasil dari pengelompokan ruang pada setiap lantai untuk melihat arus sirkulasi yang lebih informatif.



Gambar 4. 8 Studi Layer
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Pada analisis vertikal diatas penempatan *core* terlihat dimana *core* berdekatan dengan langsung terhadap ritel untuk memudahkan aktivitas pengguna. Ada beberapa transfortasi seperti lift barang, lift orang dan elevator

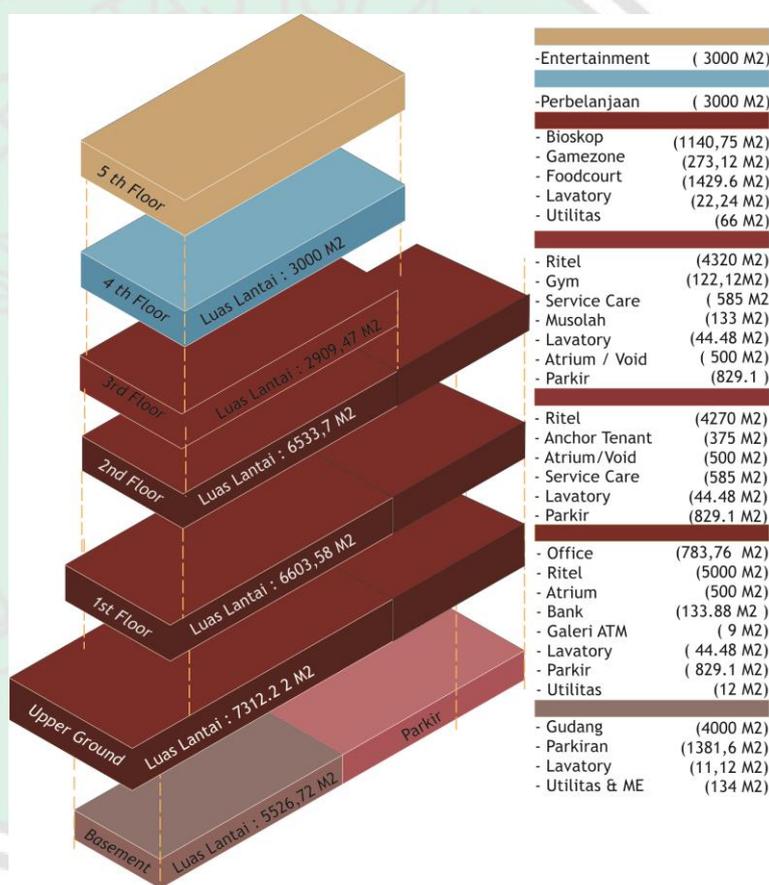
vertikal dan elevator horizontal dengan pertimbangan kenyamanan pengguna dalam melakukan kegiatan.

e. Dimensi Ruang

Berdasarkan ruang yang dibutuhkan pada Pusat Perbelanjaan Elektronik didasarkan pada standar luasan yang umum dipakai, yaitu sebagai berikut :

- Neufert Architect Data
- Asumsi Penulis
- Standar Preseden

Perhitungan luasan ruang-ruang yang dilakukan terkait dengan jumlah pemakai, jumlah objek dan dimensi ruang yang dibutuhkan.



Gambar 4. 9 Dimensi Ruang
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Pada dimensi ruang ini berkaitan dengan skala setiap ruang dan pada setiap lantai yang akan dibangun. Diperoleh luasan seperti gambar diatas menunjukkan kebutuhan setiap lantai berbeda dengan lantai lainnya tetapi tetap saling berkaitan antar lantainya. Untuk detail perhitungan secara ruang dapat dilihat pada lampiran (E) dimensi ruang.

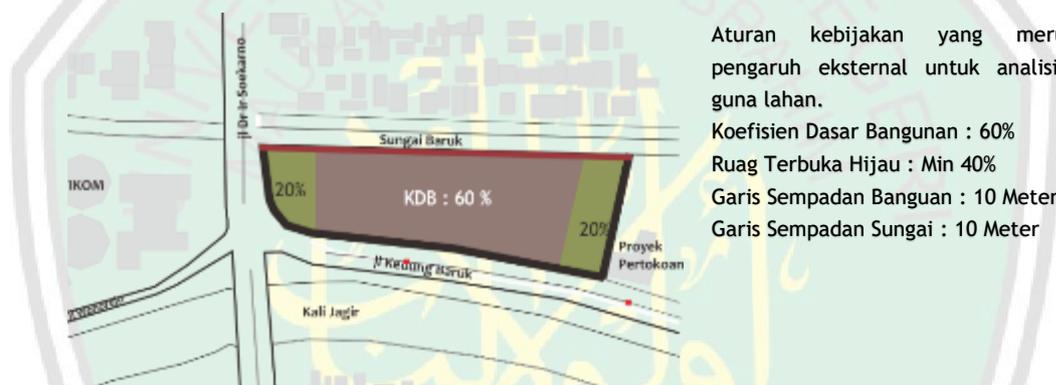
Kesimpulan pada analisis fungsi ialah : setelah analisis dimensi ruang terurai dapat dihasilkan bentukan blok plan. Bentukan ini merupakan hasil dari transformasi pembagian aktivitas hingga dimensi ruang dengan prinsip (skala, keterkaitan antar bagian, pengaruh eksternal da semantik) termuat didalamnya.

4.2.2 Analisis Tapak

Tahapan analisis tapak akan memperoleh solusi pada setiap sub analisis yang akan diteruskan pada proses tahapan analisis bentuk. Sub analisis tapak berupa analisis tata guna lahan dan zonase pada tapak, sehingga akan menempatkan bentuk massa yang sudah diperoleh dari analisis fungsi. Tentunya dengan penerapan prinsip yang dikandung oleh transformasi yaitu skala, keterkaitan antar bagian, pengaruh eksternal dan semantik.

A. Tata Guna Lahan

Sebagai penyesuain regulasi terhadap tapak, mengikuti aturan yang tertulis menurut peraturan pemerintah daerah.



Aturan kebijakan yang merupakan pengaruh eksternal untuk analisis tata guna lahan.

Koefisien Dasar Bangunan : 60%

Ruang Terbuka Hijau : Min 40%

Garis Sempadan Bangunan : 10 Meter

Garis Sempadan Sungai : 10 Meter

Gambar 4. 10 Regulasi
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

B. Analisis Zoning

Untuk menentukan area atau zona yang layak atas pertimbangan dari pengaruh eksternal terlihat pada pembagian zona gambar berikut.



Tanggapan terhadap prinsip yaitu dipengaruhi oleh eksternal.

Zona parkir berada menjauh dari titik jalan persimpangan untuk mengurangi penumpukan kendaraan.

zona servis berada pada bagian terpisah dengan parkir, sehingga untuk user selain customer dibedakan, terlebih pada bongkar muat.

zona perbelanjaan dan entertainment berada ditengah, dimana fungsi utama bangunan ini perniagaan, sehingga zona ini menjadi pusat dari zona lainnya.

Gambar 4. 11 Zonase
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Pada proses analisis selanjutnya yaitu analisis bentuk, pada analisis tersebut hanya mengolah bentukan yang sudah dihasilkan yaitu blok plan dan zonase, sehingga pada analisis bentuk ini akan memadukan dengan kombinasi patung sura dan baya sebagai makna yang akan disampaikan.

4.2.3 Analisis Bentuk

Transformasi bentuk dengan teknik *interlocking* adanya penguncian terhadap bentuk, selain *interlocking* adanya beberapa teknik yang dominan seperti *twist*, pemotongan dan penambahan. Dalam transformasi ada unsur *metaphor* patung Sura dan Baya sebagai pencapaian *interlocking*. Bentuk yang diambil ialah dari hasil *blok plan* yang akan ditransformasikan dengan pengaplikasian unsur patung sura dan baya wujud identitas yang akan dihadirkan sebagai menunjukkan makna objek tanpa menghilangkan unsur yang melekat dari Surabaya sendiri.

Filosofi tersebut juga memuat dari objek, dimana mall Hi-tech yang menjadi tumpuan tidak hanya segelintir orang namun, bangunan dialih fungsikan sehingga pedagang tidak memiliki tujuan harus beralih tempat, dengan demikian objek ini dapat menyelamatkan ratusan pedagang yang berasal dari mall Hi-tech dan dapat menampung semua pedagang dengan memusatkan perniagaan tersebut.

A. Penjabaran Objek Rancangan dengan Objek Peminjaman

	Parameter	Indikator			
 SURA & BAYA KONGKRIT	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pola Tatanan 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pola tatanan dari objek ialah Hiu yang terlihat melayang sedangkan bentuk buaya yang terlihat menjadi tumpuan. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Karakteristik - Darat - Laut 	Permukaan tanah tidak merata (berkontur ataupun datar) Bising, terbatas Permukaan air terlihat merata. Tenang, jernih, luas.	
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pola Bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pola bentuk (patung) keduanya meliuk, secara visual tampak atas dan tampak depan, adanya <i>interlock</i> pada tatanan pola patung. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tekstur 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hiu : Kulit pada hewan tersebut, licin, halus dan tidak bersisik. ■ Buaya : memiliki kulit tebal, keras dan bersisik tebal. 	ABSTRAK	<ul style="list-style-type: none"> ■ Filosofi ■ Hiu : Laut, air - Cair - Dinamis - Fleksibel - Transparan 	Buaya : Darat, tanah - Padat - Statis - Kaku - Masif
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Warna 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hiu : Warna dasar putih ■ Buaya : Warna dasar abu-abu 			
			<ul style="list-style-type: none"> ■ Sifat 		

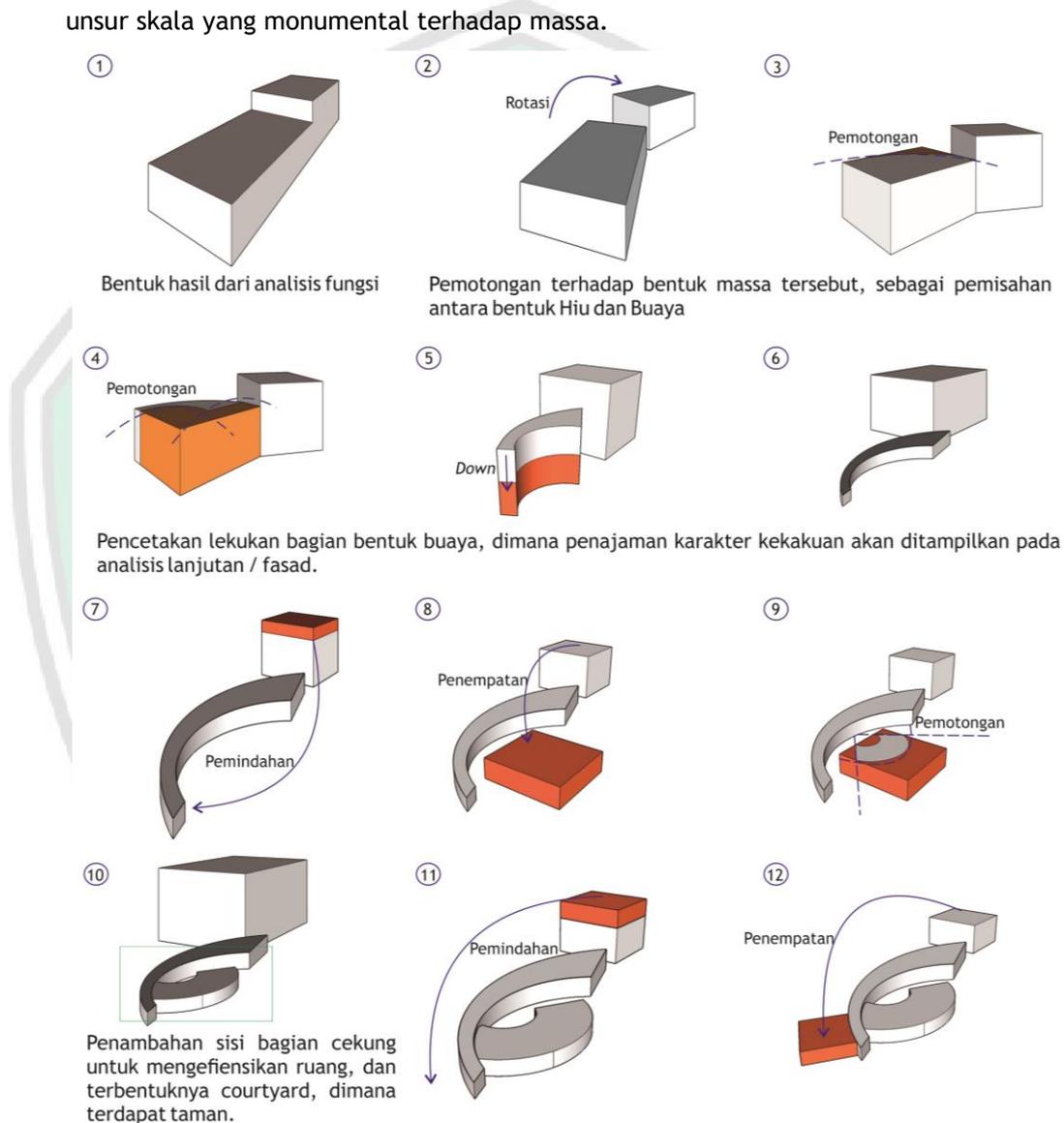
Gambar 4. 12 Transformasi Peminjaman
(Sumber : Analisa Penulis,2018)

Dalam proses transformasi peminjaman dari patung Sura dan Baya, dapat diperoleh dalam tabel diatas, sebagai kesimpulannya bahwa dalam transformasi bentuk akan mengambil unsur konkrit dari patung tersebut. Dimana terdapat yang menjadi fokus dari transformasi ini adalah mencapai pola tatanan yang terlihat melayang dan adanya unsur *interlock* pada keduanya. Transisi dari kedua bentuk tersebut berupa penghubung

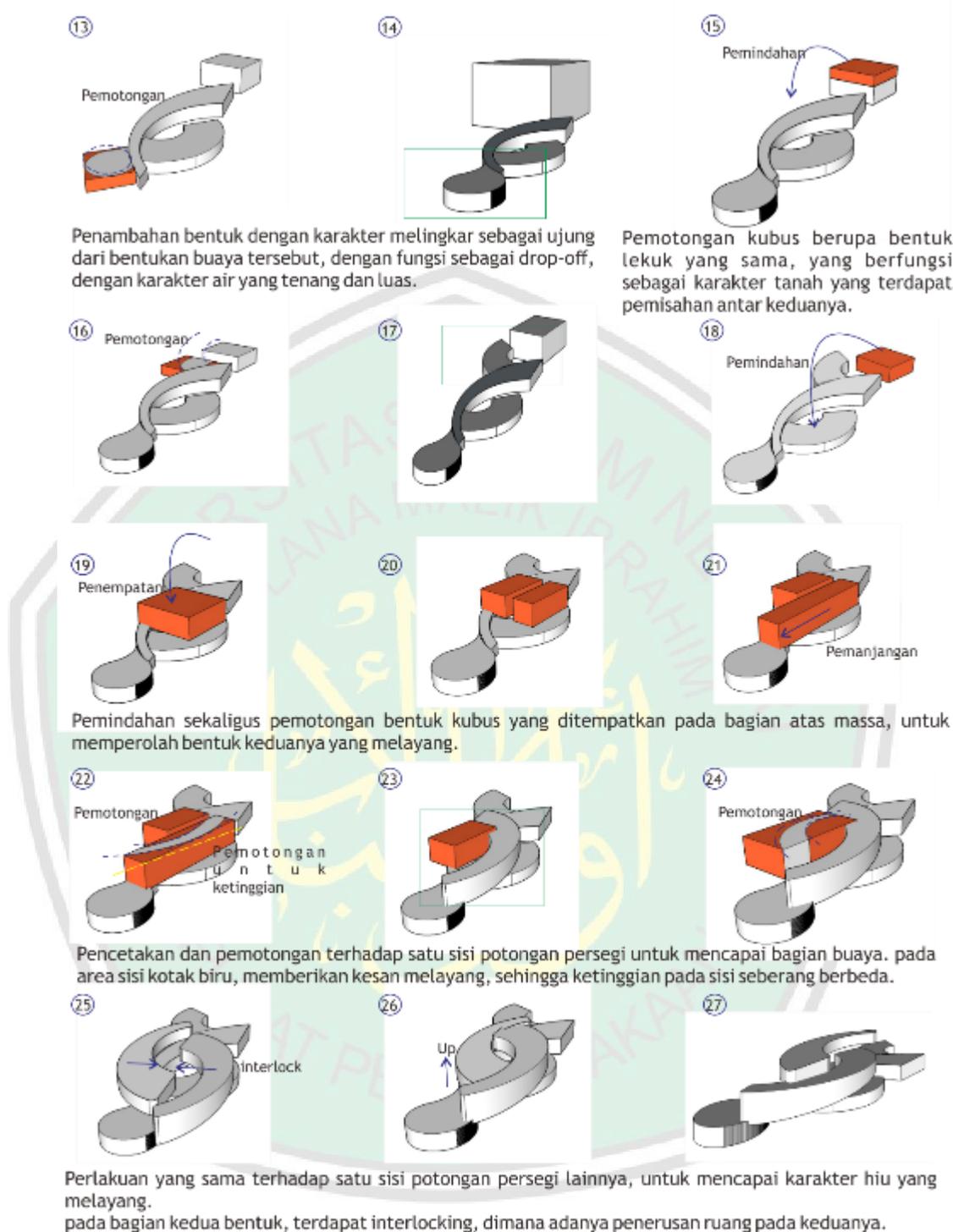
yang mana perpaduan dari keduanya yaitu laut dan tanah, untuk pemisahan ini dapat dijadikan sebagai courtyard yang berupa taman dan dinikmati pengguna.

B. Proses Transformasi Bentuk Dengan Pencapaian Interlocking

Dalam proses transformasi bentuk blok plan menggunakan beberapa prinsip yang terkandung seperti ; keterkaitan antar bagian , proses transformasi dimana tahapan berkelanjutan dari analisis fungsi. Skala, pencapaian objek sebagai *landmark* memuat unsur skala yang monumental terhadap massa.



Gambar 4. 13 Transformasi Bentuk
(Sumber : Analisa Penulis,2018)



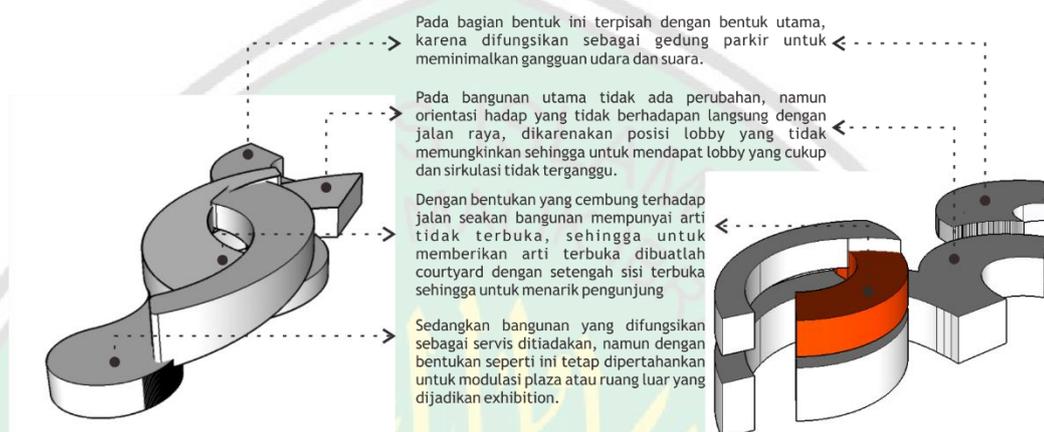
Gambar 4. 14 Transformasi Bentuk
(Sumber : Analisa Penulis,2018)

4.2.4 Analisis Lanjutan

Analisis lanjutan merupakan analisis setelah bentuk, ada beberapa kategori dari analisis lanjutan ini yaitu, analisis iklim, analisis aksesibilitas dan sirkulasi, analisis struktur dan analisis utilitas.

A. Analisis Bentuk Lanjutan

Analisis bentuk lanjutan dilakukan atas pertimbangan dan pemikiran yang lebih baik, relasi dengan karakter bangunan komersil.



B. Analisis Iklim

Analisis iklim merupakan kelanjutan dari analisis bentuk untuk memberikan tanggapan iklim terhadap bangunan, pada analisis iklim berkaitan dengan analisis matahari, angin dan hujan.

a. Analisis Matahari

Orientasi bangunan cukup sesuai, pada bagian yang disinari matahari berada pada samping bangunan sehingga cahaya tidak memaparkan bagian dalam bangunan. Pada eksterior bangunan menggunakan kaca tempered dengan kekokohan yang kuat dan dapat memantulkan cahaya panas, sehingga tidak menyerap kedalam bangunan.

b. Analisis Angin

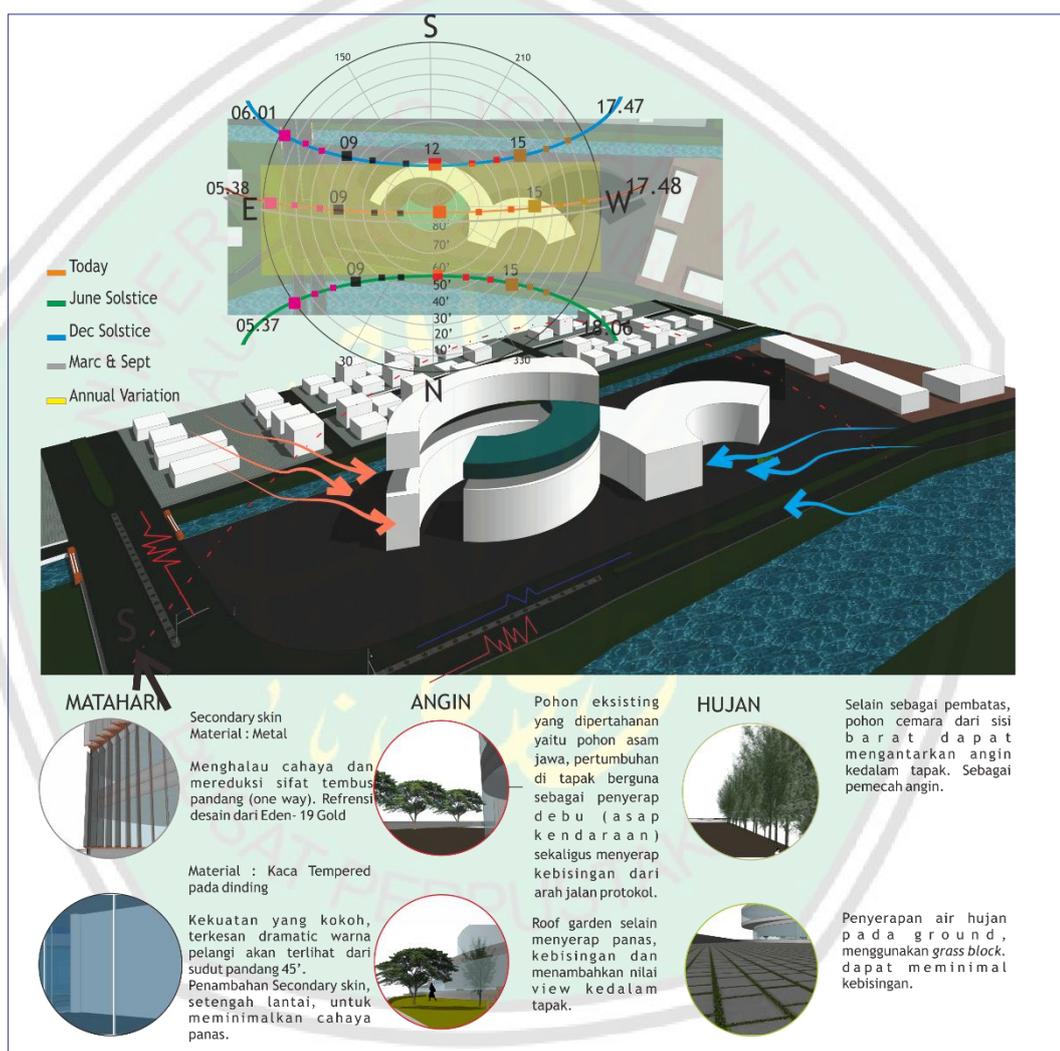
Hembusan angin dapat terlihat pada setiap musim, musim kemarau angin akan terasa panas sehingga akan membawa debu dan kotoran, angin akan berhembus dari arah tenggara, dimana pada kondisi eksisting bagian arah tenggara merupakan jalan padat dan pemberhentian kendaraan karena adanya lampu lalu lintas.

Sedangkan untuk musim penghujan angin berhembus dengan sejuk, hembusan berasal dari arah barat laut, dimana pada kondisi eksisting area rindang bagian barat, banyaknya vegetasi yang dipertahankan. Pada bangunan sendiri untuk menanggapi angin, yaitu dengan bentuk bangunan dinamis, dapat menyalurkan angin pada setiap sisi bangunan.

c. Analisis Hujan

Tanggapan tapak dan bangunan terhadap hujan, seperti adanya resapan dan dimanfaatkan sebagai air penyiraman tanaman dan juga air bersih wc. *Upper ground* Menggunakan paving *grass block* yaitu paving dengan tanaman sebagai penyerapan air sehingga meminimalkan genangan air.

Bentuk bangunan dengan level ketinggian yang berbeda dapat mengarahkan air hujan menuju ke tempat lebih rendah dan disalurkan pada resapan.



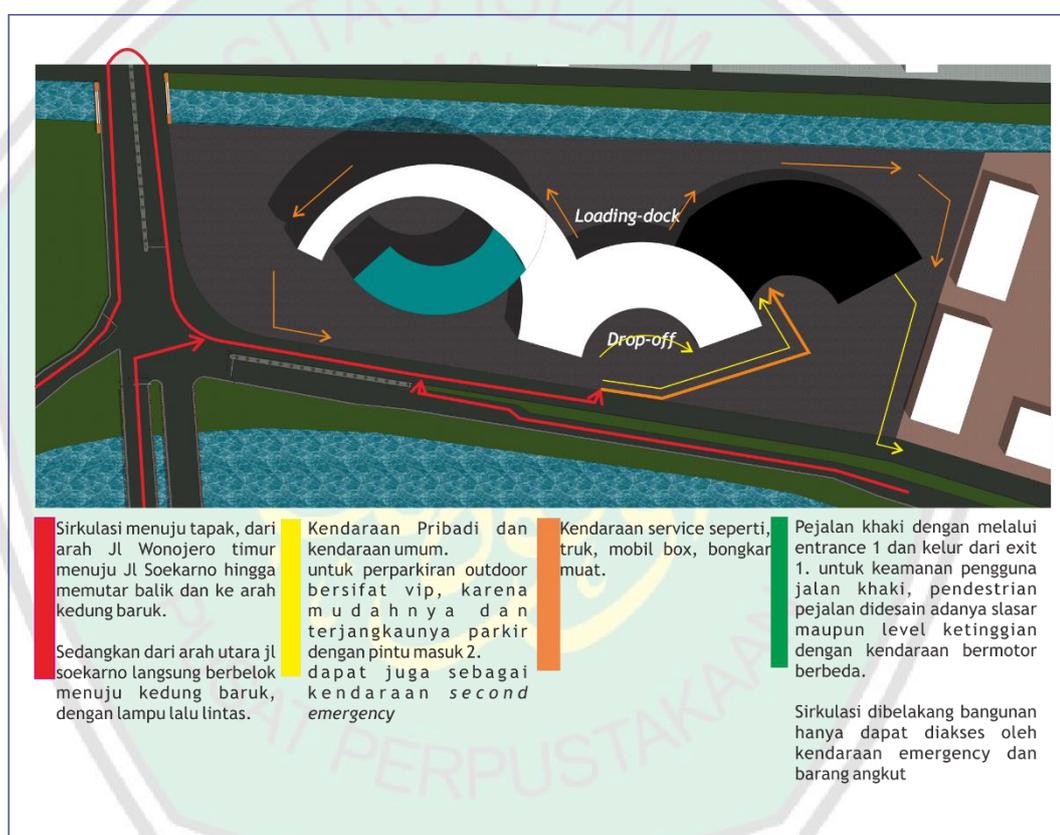
Gambar 4. 15 Analisis Iklim
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Respon bentuk terhadap iklim cukup sesuai, selain dari analisis penulis juga terdapat preseden bangunan yang sudah terbangun dilingkungan tapak, sehingga respon bangunan berbentuk lengkung terhadap iklim didaerah Surabaya cukup memumpuni. Tanggap terhadap matahari dengan pemakaian kaca anti radiasi juga dapat melapisi kaca. Untuk menghalau cahaya berlebih dapat menerapkan secondary skin, juga

memberikan efek pembayangan yang dapat diatur. Respon terhadap angin dapat diterapkan pada tapak dan juga bangunan, untuk tapak dapat menerapkan atau mempertahankan vegetasi pada tapak, karena pada tapak vegetasi pohon peneduh cukup dominan. Respon terhadap hujan, untuk *surface* tanah agar air hujan tidak mengendap memakai paving jenis *glassblock* sehingga penyerapan air kedalam tanah tetap terjaga.

C. Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

Untuk mendapatkan pencapaian yang sesuai dan efisien. Akses dan sirkulasi dipengaruhi oleh pengaruh eksternal, seperti kondisi jalan dan salah satunya peraturan kebijakan. Jalur dibedakan menjadi tiga jalur yakni, jalur pejalan kaki, kendaraan pribadi motor-mobil, kendaraan emergency dan kendaraan servis (truk, mobil box).



Gambar 4. 16 Analisis Sirkulasi
(Sumber : Analisa Penulis,2018)

Dalam kebijakan jarak dari ujung jalan menuju entrance minimal 50 meter, sehingga mengurangi kepadatan yang berada dari perempatan jalan. Adanya rencana dari pemerintah pusat untuk pelebaran jalan. Jalur pada belakang objek merupakan jalur pejalan kaki, adanya komponen utilitas berada pada tepat area belakang, seperti septictank, bak kontrol, ground tank dan utilitas lainnya.

C. Analisis Struktur

Struktur pada bangunan berfungsi menyalurkan beban dan akibat penggunaan atau kehadiran bangunan dalam tanah. Ada beberapa bagian seperti, *upper* (penutup atap), *mid* (kerangka badan), *sub* (pondasi atau struktur bawah). Penerapan prinsip pengaruh eksternal karena adanya pengaruh dari tiga aspek yaitu tanah, lingkungan dan kekokohan atau kekuatan.

a. Sub (Pondasi Bangunan)

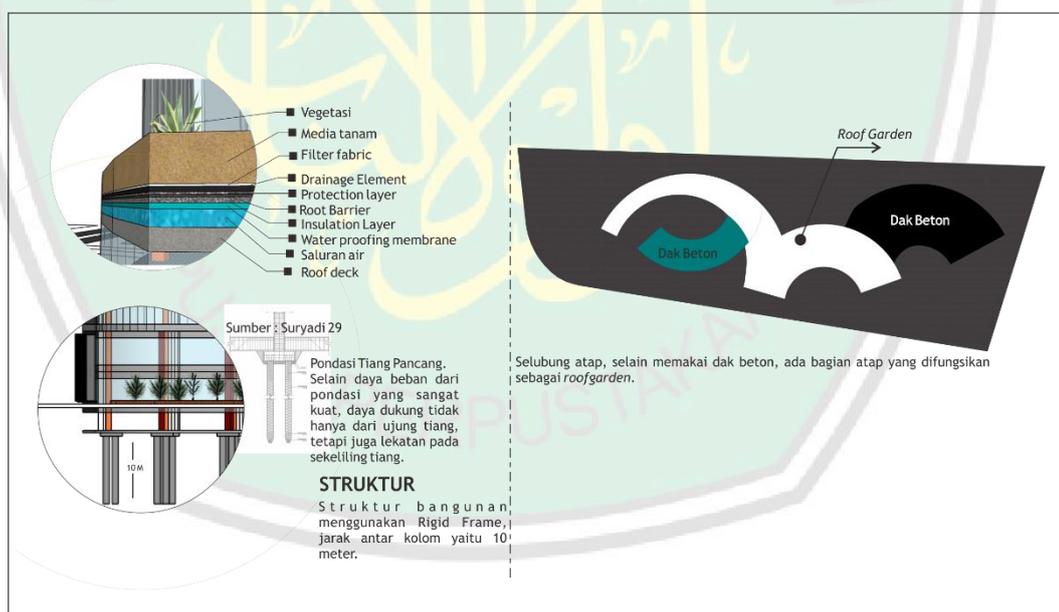
Pada kondisi eksisting dimana adanya bangunan sekitar dengan jarak tidak jauh dengan tapak yaitu *apartment MERR* dan *Novotel samator east java* menggunakan pondasi tiang pancang dengan kedalaman minimal 10 meter. Bangunan atau objek menggunakan pondasi tiang pancang dengan faktor kekuatan daya dukung vertikal.

b. Mid (Kerangka Badan)

Pada kerangka bangunan menggunakan *rigid frame* dan *core*, jarak antar kolom yaitu 10 meter dan balok, dimana peletakan core berada pada ujung bangunan, dengan memuat sistem transportasi vertikal, tangga darurat dan shaf plumbing.

c. Upper (Penutup Atap)

Penutup atap menggunakan beton dan sebagian atap bangunan digunakan sebagai *roof garden* sehingga menggunakan lapisan sebagai *ground* terhadap *roof garden*.



Gambar 4. 17 Analisis Struktur Bangunan

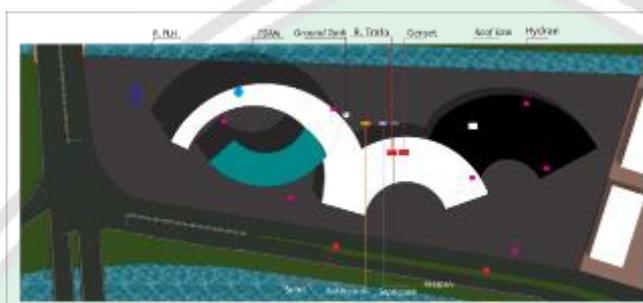
(Sumber : Analisa Penulis,2018)

Dari tiga aspek yaitu tanah, jenis tanah ialah alluvial yang merupakan terbentuk dari endapan lumpur, lapisan bawah tanah dapat dipastikan mengandung banyak mineral sehingga kandungan tanah tidak mengeras, dan memerlukan kedalaman yang cukup dalam untuk menemukan lapisan yang keras. Aspek lingkungan, meskipun lingkungan sekitar

tapak akan mengalami dampak dari pengeboran, namun jarak yang cukup jauh dengan tapak sehingga tidak mengganggu. Aspek kekokohan, tiang panjang menjadi salah satunya pondasi yang kokoh untuk kondisi tanah pada tapak.

D. Analisis Utilitas

Ada beberapa utilitas yang harus diterapkan, seperti plumbing air bersih, air kotor, elektrik, penangkal petir, sistem keamanan, transportasi vertikal dan *ducting AC*. Adapun tanggapan atas keterkaitan antar utilitas yang saling terhubung, seperti pada

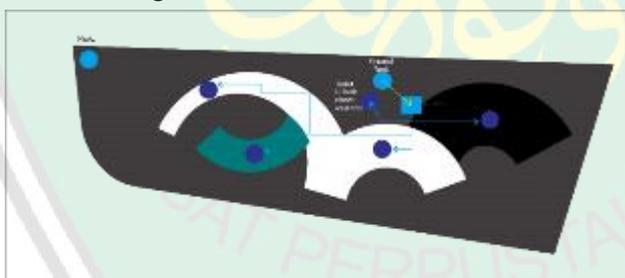


sistem hidran memerlukan aliran air bersih, dan begitu pula sistem utilitas lainnya yang berkaitan satu sama lain.

Gambar 4. 18 Skema Penempatan Komponen Utilitas Secara Kawasan. (Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Penempatan sumber air yaitu dari PDAM, berada pada sisi pinggir jalan karena terdapatnya saluran utama. Ruang trafo dan utilitas elektrik lainnya memerlukan ruang seperti *power house*. Penempatan *ground tank* memiliki jarak minimal 15 meter dengan *septictank*.

a. Plumbing Air Bersih

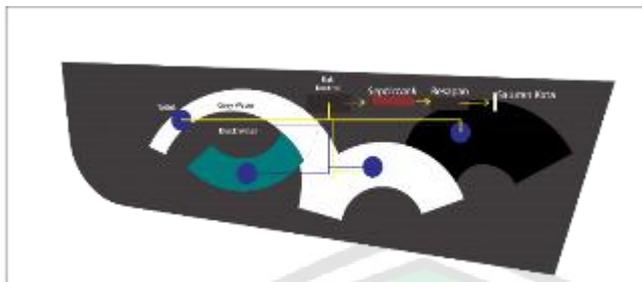


Gambar 4. 19 Skema Air Bersih (Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Jaringan air PDAM sangat disarankan oleh pemerintah daerah, sehingga ada anjuran

PDAM harus dapat mengcover kebutuhan masyarakat, sehingga peralihan dari penggunaan sumur atesis dapat berkurang yang mengakibatkan daratan yang semakin rendah berdampak pada intrusi air laut ke dalam tanah (Jawa pos, 5 Februari 2018). Pada akhirnya aliran PDAM ditampung pada *ground tank* akan disalurkan menuju *roof tank* dengan bantuan pompa dan didistribusikan pada setiap lantai. Air bersih dapat digunakan untuk, keran wastafel, kran bak mandi, *sprinkler* dan hidran dengan sistem *shaft*.

b. Plumbing Air Kotor

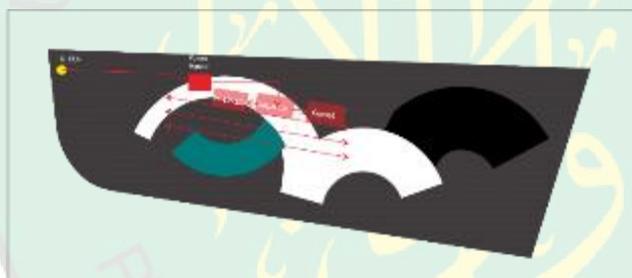


Gambar 4. 20 Skema Air Kotor
(Sumber : Analisa Penulis,
2018)

Air kotor dibagi menjadi dua bagian yaitu limbah cair dan limbah padat.

1. Limbah cair berasal dari kamar mandi, wastafel, tempat cuci piring, lalu disalurkan menuju bak control menuju IPAL dan dialirkan pada *greasetrap* dan sumur resapan sebelum dibuang ke saluran kota
2. Limbah padat berasal dari kloset yang disalurkan melalui pipa secara vertikal untuk menuju *septictank*. Pada limbah padat secara horizontal harus memiliki kemiringan minimal 5% tiap satu meter untuk meminimalkan resiko tersumbat pada *septictank* limbah ditampung dan diendapkan lalu air tersisa dialirkan pada sumur resapan.

c. Sistem Elektrikal



Gambar 4. 21 Distribusi Elektrikal
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Sistem elektrikal merupakan suatu rangkaian peralatan penyediaan daya listrik untuk memenuhi

kebutuhan daya listrik. Dalam rangkaian peralatan yang disediakan meliputi sarana penyesuaian tegangan listrik (trafo/ transformator), sarana penyaluran utama dan panel hubung utama.

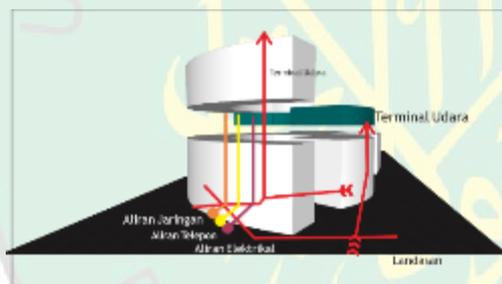
d. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan dibagi menjadi dua yaitu alami dan buatan,

- Untuk pencahayaan alami, matahari langsung memaparkan cahaya dengan menyeluruh, material dinding yang digunakan ialah kaca dan adanya panel surya untuk menyimpan energi, sehingga untuk siang hari tidak memerlukan pencahayaan buatan.

- Pencahayaan buatan dibagi menjadi tiga bagian yaitu
 - Sistem pencahayaan merata
iluminasi cahaya tersebar secara merata di seluruh ruangan. Sistem pencahayaan ini cocok untuk ruangan yang tidak digunakan secara khusus, seperti ritel, lorong, atrium dan publik space lainnya.
 - Sistem Pencahayaan terarah
Pada sistem ini seluruh ruangan memperoleh pencahayaan dari salah satu arah tertentu. Sistem ini cocok untuk pameran atau penonjolan suatu objek karena akan tampak lebih jelas. Dapat juga dipakai untuk penerangan eksterior bangunan.
 - Sistem Pencahayaan Setempat
Pada sistem ini cahaya dikonsentrasikan pada suatu objek tertentu misalnya tempat kerja yang memerlukan tugas visual. Untuk mendapatkan pencahayaan yang sesuai dalam suatu ruang, maka diperlukan sistem pencahayaan yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. Seperti, ruang reparasi yang membutuhkan konsentrasi pada ruangan tersebut,

e. Penangkal Petir

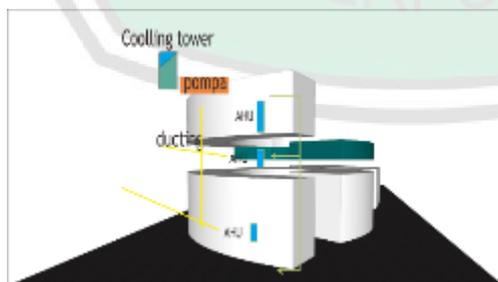


Gambar 4. 22 Penangkal Petir
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Secara umum sistem ini berfungsi untuk memproteksi gedung dan sekitarnya dari petir. Pekerjaan penangkal petir menyangkut meliputi

pemasangan dan penyediaan instalasi penangkal petir, grounding dan pembuatan bak kontrol. Pada bangunan peletakan terminal udara berada pada titik tertinggi bangunan, sehingga dapat melindungi seluruh bangunan dari ancaman petir.

f. Sistem Penghawaan

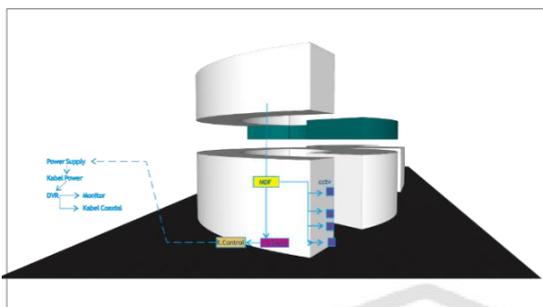


Gambar 4. 23 Ducting AC
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Pada bangunan akan menerapkan system AC sentra, karena pada umumnya sistem tata udara / sistem AC

yang digunakan untuk gedung yang besar dan berhubungan dengan publik yang relatif besar, biasanya menggunakan sistem AC AHU dengan media sistem pendingin air (chiller).

g. Sistem CCTV



Gambar 4. 24 Sistem Keamanan CCTV (Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Sistem keamanan yang terpusat dan mudah dalam mengontrol pada setiap bagian sisi bangunan. Ada dua jenis macam cctv yaitu cctv analog, mengirimkan continuous streaming video melalui kabel coaxial dan cctvi

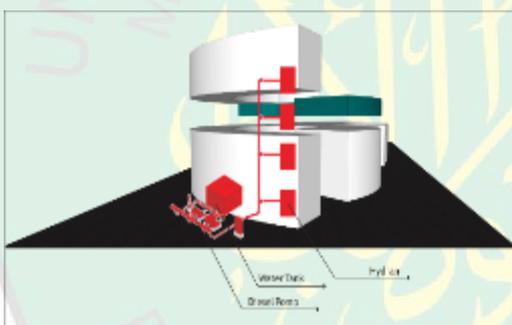
digital, mengirimkan discrete streaming video melalui kabel UTP, aksen LAN/WAN. Pada bangunan akan diterapkan system cctv digital, selain mudah dalam pengontrolan dan juga mudah diakses, sehingga peningkatan keamanan didalam bangunan dapat di pantau dengan aman.

h. Sistem Kebakaran

Sistem keamanan yang menanggulangi kebakaran dibagi menjadi empat sistem yaitu:

1. Fire Hydrant System

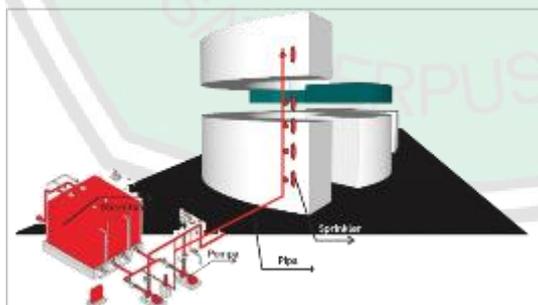
Fire hydrant merupakan salah satu sistem dioperasikan manual dengan tenaga manusia, yakni dengan menggunakan media air sebagai sumber pemadam kebakaran.



Jarak penempatan hydran pada kawasan ialah minimal 50 meter, sedangkan jarak pada bangunan ialah tidak kurang dari 20 meter.

Gambar 4. 25 Fire Hydrant System (Sumber : Analisa Penulis, 2018)

2. Fire Sprinkler System

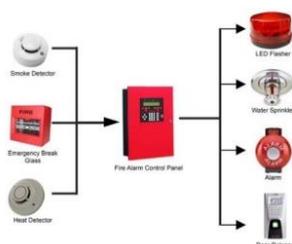


Gambar 4. 26 Fire Sprinkler System (Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Sistem pamadam kebakaran yang memiliki kemampuan bekerja secara otomatis apabila mendeteksi suhu yang panas dengan membandingkan antara suhu sebelum dan sesudahnya. Ketika sistem ini

terdeteksi adanya perubahan suhu maka sistem akan aktif. Penempatan sprinkler yaitu pada bagian plafon, jarak minimal 10 meter. Saat suhu ruang mulai berubah, secara otomatis dapat terdeteksi sehingga, sprinkler akan mengeluarkan rintikan air.

3. Fire Alarm System



Sebuah sistem pendukung pemadam kebakaran pada sebuah bangunan. *Fire alarm* ini sangat berkaitan dengan sistem keamanan gedung, elevator, intake fan, detector asap, dan lain sebagai yang berada dalam lingkup *general fire*.

Gambar 4. 27 Fire Alarm System (Sumber : wittagsolution.com)

4. Portable Fire Extinguisher

Merupakan alat pemadam api ringan. Ukurannya yang minim dengan kemampuan terbatas juga termasuk di dalamnya. Walaupun skala yang 71ias dipadamkan adalah hanya skala kecil, tetapi sistem ini memiliki kelebihan salah satunya adalah meminimalisasi kerusakan barang - barang elektronik dalam sebuah ruangan.



Karena bahan utama yang dijadikan fire fighting adalah berupa gas sehingga tidak terlalu rawan membuat kerusakan pada alat - alat tertentu.

Gambar 4. 28 Portable Fire Extinguisher (Sumber : indiamart.com)

i. Transportasi Vertikal



Gambar 4. 29 Spiral eskalator (Sumber : indiamart.com)

Sistem peralatan angkut transportasi dari lantai bawah ke lantai atas dan sebaliknya untuk memudahkan aktivitas perpindahan vertical orang maupun barang. Transportasi dibagi menjadi dua yaitu elevator barang maupun manusia dan escalator. Pada objek bangunan elevator berada pada core bangunan dan telah dijelaskan pada materi analisis struktur, sedangkan escalator mempunyai beberapa jenis, seperti travelator yaitu jenis ramp escalator dan spiral escalator dan lainnya.

Pada bangunan dapat menerapkan escalator tersebut, selain sebagai transportasi, spiral dari eskalor tersebut menyatu dengan bangunan.

Kesimpulan Dari Analisis Lanjutan :

Pengaruh eksternal tapak, seperti matahari, angin, hujan, tanah, lingkungan, dan sebagainya merupakan tanggapan terhadap objek yang akan dibangun, tentunya dengan solusi yang tepat, dari solusi analisis matahari didapatnya lapisan luar atau second layer untuk menutupi lapisan dinding agar terhalang dari cahaya terik matahari. Solusi dari angin ialah bangunan mampu tanggap terhadap angin, meskipun didalam bangunan menggunakan penghawaan buatan tetapi peran angin sangat penting untuk pertukaran sirkulasi udara pada dalam bangunan.

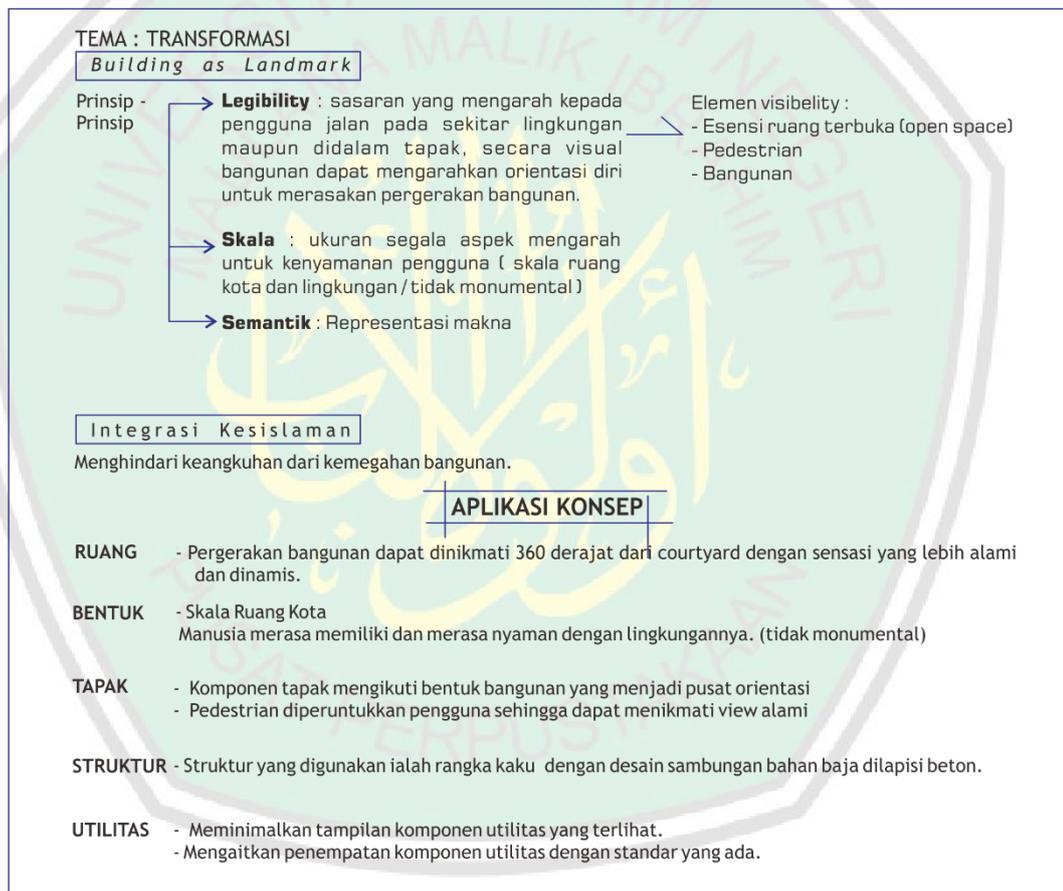


BAB V KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan berupa penerapan konsep pada setiap konten yang akan dijelaskan mengenai objek. Konsep berupa, konsep dasar, konsep bentuk, konsep tapak dan konsep ruang.

5.1. Konsep Dasar

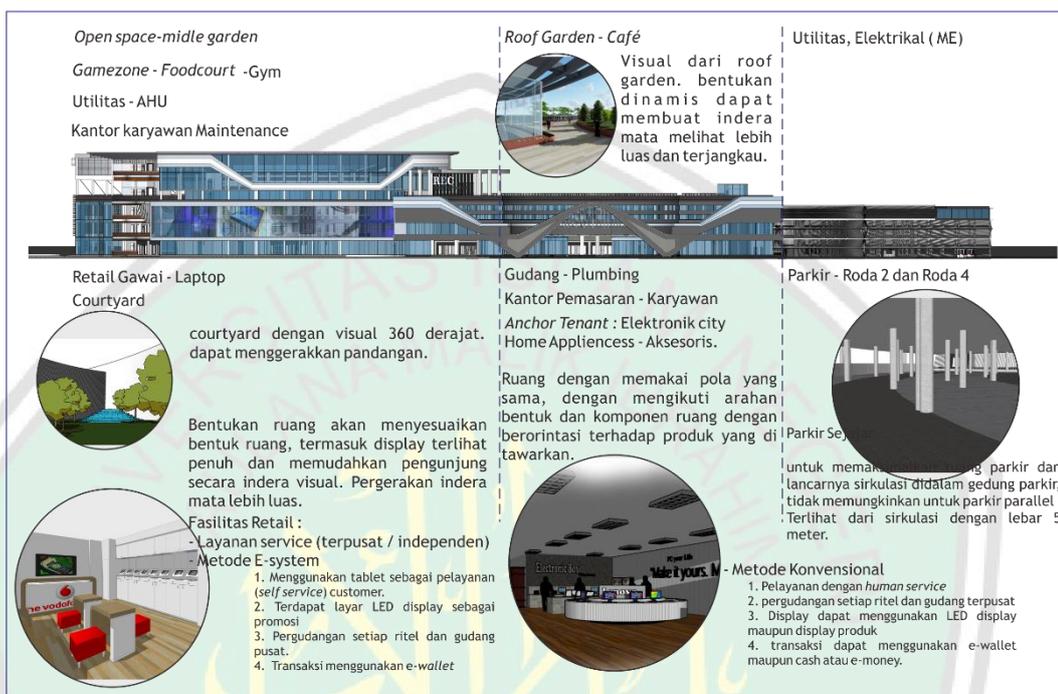
Pada objek perancangan diperlukan adanya konsep yang akan diaplikasikan terhadap setiap rancangan, dengan adanya konsep diharapkan memenuhi prinsip-prinsip yang diimplementasikan dalam setiap komponen rancangan, sehingga diperoleh sebuah rancangan yang sesuai dengan pendekatan, prinsip, dan beriringan dengan integrasi keislaman.



Konsep perancangan pusat perbelanjaan elektronik dengan pendekatan transformasi tersebut adalah hasil analisis yang dijabarkan pada sub bab sebelumnya. Dalam konsep diatas bahwa objek sebagai pusat perbelanjaan dengan cakupan yang cukup luas, mampu menjadikan bangunan ini sebagai bangunan yang ikonik di kawasan tersebut. Mewujudkan hal demikian harus adanya hubungan antara bangunan dan manusia (rasa dan visual) yang akan ditampilkan.

5.2. Konsep Ruang

Setiap jenis ruang mempunyai orientasi dan konteks transformasi peminjaman didalamnya, penekanan visual pengguna, sehingga memperkuat tema didalam bangunan. Pemisahan zona ritel dengan anchor untuk menyesuaikan dengan kesamaan jenis barang namun zona keduanya saling terhubung.



Gambar 5. 1 Konsep Ruang
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Fungsi ruang yang mengikuti bentuk massa, sedangkan bentuk massa ialah lengkung (dinamis), dimana pembagian ruang dan peletakan furnitur akan menyesuaikan pada titik tersebut, seperti pada bagian anchor tenan didapati bentuk ruang yang melengkung sehingga untuk memaksimalkan ruang, furnitur untuk mendisplay tentunya mengikuti bentuk dinamis ruang tersebut.

5.3. Konsep Bentuk

Untuk pencapaian bangunan sebagai landmark ataupun ikonik, memerlukan unsur, *point of view* dan berkaitan dengan visual dari objek bangunan dan karakter dari bangunan tersebut. Tidak hanya bentuk, melainkan tampilan bangunan yang diperhatikan kesesuaian terhadap bangunan.



Gambar 5. 2 Konsep Bentuk
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Yang akan membedakan dengan bangunan komersil lainnya yang berada di Surabaya ialah courtyard yang dapat dinikmati secara 360 derajat, sedangkan pada bangunan komersil lainnya ialah bersinggungan atau dengan objek hiburan, seperti Hi-Tech Mall dengan Taman Hiburan Rakyat, WTC dengan wisata kapal selam, dan sebagainya.

5.4. Konsep Tapak

Konsep tapak dengan tatanan lansekap yang mengikuti bentuk bangunan, dimana tapak diperuntukkan sebagai pendukung area seperti, parkir outdoor, signage, pembatas tapak hingga area servis (loading-dock, drop-off). Sirkulasi dibagi menjadi sirkulasi kendaraan servis dan kendaraan bermotor dan juga pejalan kaki.

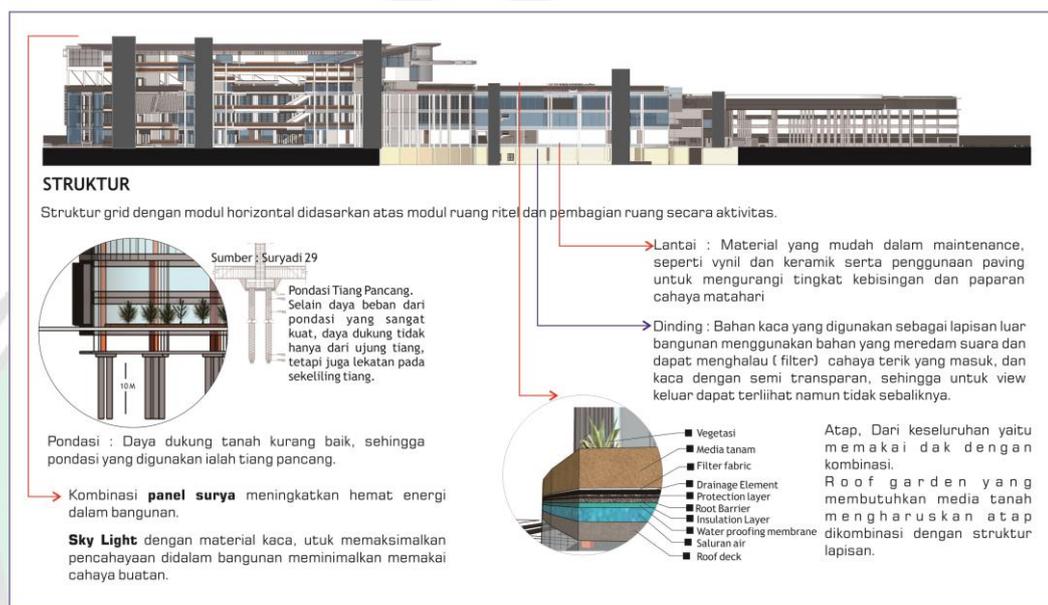


Gambar 5. 3 Konsep Tapak
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Ada beberapa komponen tapak seperti, courtyard : prinsip yang diterapkan pada bagian tersebut ialah legibility dimana saat berada pada titik area ini pengunjung dapat merasakan pergerakan bangunan. Plaza outdoor : dengan prinsip skala, mengutamakan nyaman pengguna sekaligus sebagai skala pembanding dengan lingkungan sekitar. Pembatas tapak : dengan prinsip semantic, pembatas tapak menggunakan taman sehingga ada jarak dari jalan raya, jalan trotoar dan taman dengan pepohonan dalam hal ini representasi makna yang disampaikan ialah keterbukaan yang artinya objek terbuka untuk semua kalangan sehingga tidak ada batas darinya. Taman area luar : prinsip yang dipakai ialah skala, area peralihan dari area publik dengan area semi publik (bangunan). Kolam Air : prinsip yang dipakai sekala, kembali kealam untuk menghadirkan nyaman dan ketenangan kolam air mampu memberikan rasa kembali kealam tersebut. *Parking Space* : dengan prinsip semantic, jika terdapat area parkir diluar bangunan mengibaratkan bahwa bangunan tersebut banyak pengunjung sehingga penasaran pengunjung akan tinggi.

5.5. Konsep Struktur

Konsep struktur menjadi salah satu penentu keamanan pada bangunan dari pemakaian pondasi, struktur badan dan atap. Untuk pemakaian pondasi bergantung dari tanah pada tapak sehingga kekuatan pondasi dapat diukur, begitu pula dengan struktur badan bangunan yang memerlukan kekuatan menanggung beban bangunan, begitupun atap sebagai cover bangunan harus mampu menanggapi iklim tropis di daerah Surabaya dengan tingkat curah hujan relative tinggi dan suhu yang ekstrim.

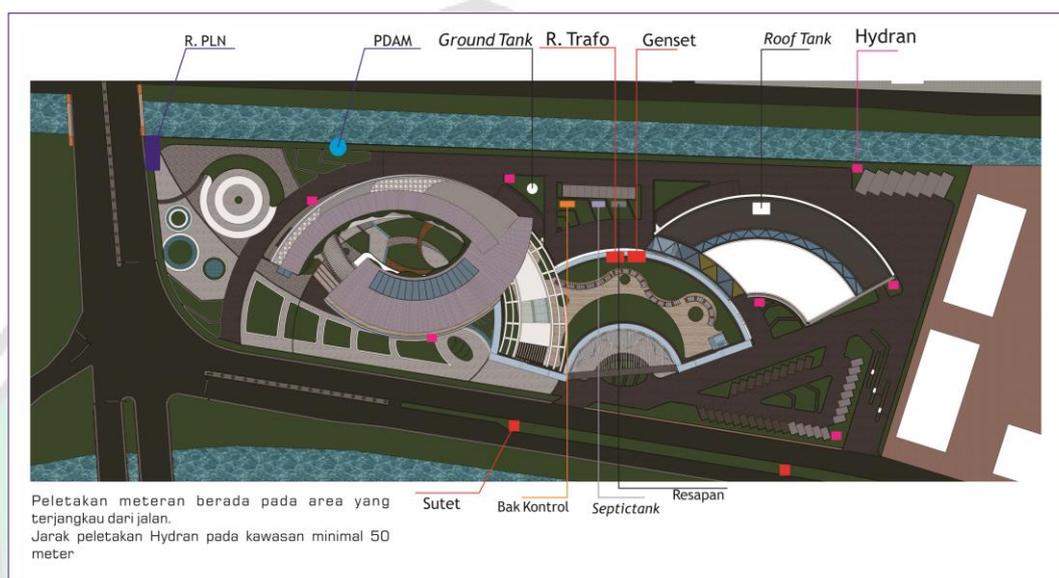


Gambar 5. 4 Konsep Struktur
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Struktur pondasi yang digunakan ialah pondasi tiang pancang dikarenakan daya dukung tanah pada tapak kurang baik. Struktur badan bangunan yang digunakan ialah rigid frame dengan lapisan beton dengan dilatasi maksimal dengan jarak 30 meter, untuk menopang beban bangunan tingkat tinggi. Struktur core, ketahanan lateral bangunan akan sangat meningkat karena interaksi core dan rangka. Sistem tersebut memuat sistem mekanis dan transportasi vertical. Sedangkan atap menggunakan atap beton kombinasi dengan panel surya pada bagian area tertentu.

5.6. Konsep Utilitas

Konsep utilitas menentukan peletakan komponen utilitas sesuai standar, seperti jarak antar hidran minimal 50 meter, peletakan *ground tank* dengan *septic tank* minimal jarak 10 hingga 15 meter, meteran PDAM berdekatan dengan jalan utama agar memudahkan pengontrolan, adanya water treatment yang menggunakan filter sebagai penyaring air hingga layak untuk digunakan.



Gambar 5. 5 Konsep Utilitas Kawasan
(Sumber : Analisa Penulis, 2018)

Komponen utilitas dengan konsep tidak terekspos, sehingga pada objek rancangan tidak terlihat adanya komponen servis (pendukung). Kecuali hal yang berada diluar tapak seperti sutet dan utilitas listrik lainnya. Komponen utilitas sebagian besar berada pada bangunan sehingga bangunan menjadi bagian utilitas. Utilitas yang krusial ialah pencahayaan, sistem kebakaran dan transportasi vertical. Pencahayaan yang dipakai pada objek memakai pencahayaan alami sehingga dapat menghemat energy yaitu pada dinding bangunan menggunakan kaca tempered sehingga memaksimalkan cahaya masuk, sistem kebakaran pada setiap jarak 30 meter didalam bangunan terdapat hidran dan pada setiap 5 meter terdapat *Sprinkler* memercikkan air pada api, dan setiap 15 meter terdapat fire alarm untuk menginformasikan bahwa tanda bahaya. Sedangkan hidran pada tapak berjarak minimal 50 meter untuk siap siaga terhadap bahaya apapun.

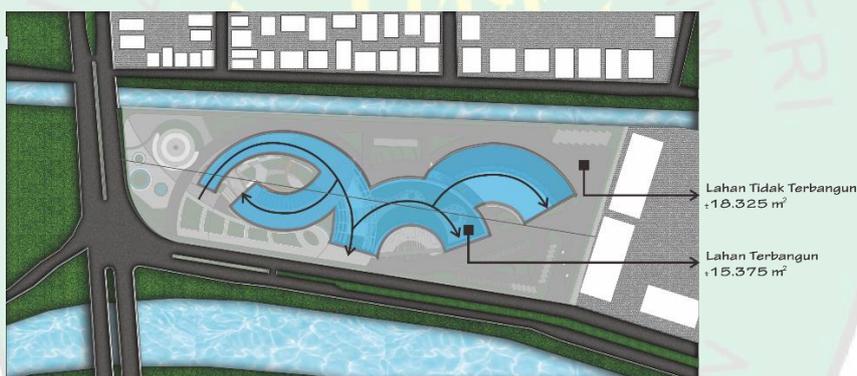
BAB VI HASIL PERANCANGAN

6.1. Perancangan Tapak

Terdapat beberapa aspek yang dihasilkan dari rancangan yang telah diselesaikan pada perancangan pusat perbelanjaan elektronik di Surabaya, yaitu penataan massa, zoning, sirkulasi dan aksesibilitas hingga utilitas pada tapak.

6.1.1. Penataan Massa

Dalam penataan massa dalam tapak, terdapat dua bagian yang menjadi syarat yang harus terpenuhi yaitu massa yang terbangun dan massa tidak terbangun atau ruang terbuka hijau. Keduanya memiliki rasio perbandingan yang berbeda disetiap daerah, pada tapak tersebut memiliki 50 % - 60 % untuk ruang terbangun dan 40% - 50 % untuk ruang terbuka hijau (tidak terbangun). Pada rancangan pusat perbelanjaan elektronik yang telah dihasilkan, luas ruang terbangunan sekitar 15.375 m², sedangkan lahan tidak terbangun sekitar 18.325 m². Sedangkan penataan massa yaitu organisasi ruang linear, suatu urutan dalam satu garis dan ruang-ruang yang berulung, dalam objek pengulangan garis lengkung yang serupa didalam suatu deretan.



Gambar 6. 1 Tata Massa Linier
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Dalam tapak selain terdapat bangunan juga terdapat komponen pertapakkan dan zona area yang dipakai setiap komponen tersebut. Terlihat pada gambar layout plan yang menjelaskan titik-titik setiap komponen yang ada didalam tapak.



Gambar 6. 2 Pembagian Area Di Tapak
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Didalam tapak dibagi berbagai macam komponen seperti *entrance* dan *exit* yang menjadi aksesibilitas pencapaian pada tapak, area *drop-off* yang terdapat pada depan bangunan utama untuk menurunkan penumpang, tapak juga dijadikan sebagai parkir ditiga area titik yaitu parkir vvip yang berada didepan bangunan utama, parkir pengelola dibelakang bangunan utama dan parkir kendaraan angkut yang berada pada belakang gedung parkir. Disamping semua itu tapak juga difungsikan sebagai ruang terbuka yang dapat dinikmati oleh pengunjung, yaitu ada plaza, taman dan courtyard.

6.1.2. Sirkulasi dan Aksesibilitas

Prinsip sirkulasi pada rancangan ini ialah membawa pengunjung untuk menikmati seluruh bangunan sehingga dapat merasakan pergerakan bangunan. Untuk aksesibilitas kedalam tapak dapat diakses dari tiga jalur utama. Yaitu dari arah selatan, utara dan barat.



Gambar 6. 3 Alur Sirkulasi Diluar dan Didalam Tapak
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Akses dari arah A dapat langsung menuju tapak, dan untuk arah B juga demikian dari satu lajur kendaraan dapat menuju langsung mengarah pada tapak. Namun untuk dari arah C memerlukan putar arah untuk memasuki tapak. Untuk aksesibilitas kedalam tapak cukup strategis, sehingga pengunjung mudah untuk mengakses.

Segi kepadatan kendaraan, jalur utama A dan B merupakan jalur padat dikarenakan terdapat lampu lalu lintas, namun jalur utama tersebut cukup lancar dan padat. Pada jalur C arah menuju jalur utama cukup padat, namun tidak untuk sebarang jalan C yang berbatasan langsung dengan tapak, jalan cukup lengah meskipun disaat sore hari. Sehingga untuk aksesibilitas jalur didepan tapak cukup efisien, meskipun terjadi penumpukan kendaraan untuk memasuki tapak. Jarak entrance dari ujung jalan utama yaitu kurang lebih 100 meter.

Sirkulasi didalam tapak, kendaraan yang dapat memasuki tapak mencakup, kendaraan muat barang, emergency, kendaraan pribadi, kendaraan taxi dan kendaraan bermotor.

a. Kendaraan muat barang

Untuk entrance yaitu satu jalur dengan kendaraan lainnya, namun untuk sirkulasi kendaraan barang dapat mengakses keseluruhan tapak dengan terkecuali untuk menurunkan barang pada area plaza exhibition. Kendaraan barang tersebut diarahkan menuju arah basement yang terdapat gudang dan untuk parkir khusus yaitu berada pada bagian belakang bangunan parkir.

b. Kendaraan Emergency

Kendaraan khusus untuk emergency tersebut dapat mengakses semua titik tanpa terkecuali didalam tapak, untuk menjaga keselamatan pengguna.

c. Kendaraan pribadi

Akses dari entrance dapat menuju drop-off untuk menurunkan penumpang, untuk parkir roda empat ini terdapat dua area yaitu parkir outdoor (parkir khusus vvip) dan parkir gedung.

d. Kendaraan taxi

Untuk hal ini dikhususkan, terdapat sensor dimana dapat mengetahui kendaraan tersebut tidak melakukan pemarkiran atau hanya menurunkan penumpang. Untuk pemberhentian didalam tapak taxi dikenakan 10 menit untuk meninggalkan tapak, tidak untuk menetap menunggu penumpang.

e. Kendaraan bermotor

Akses bermotor tidak diperbolehkan untuk drop-off penumpang, melainkan langsung menuju gedung parkir yang disediakan untuk kendaraan bermotor.

6.1.3. Ruang Terbuka

Pada rancangan ini untuk ruang terbuka lebih dominan dari bangunan, terdapat lima area yang menjadi ruang terbuka pada tapak.

a. Plaza Exhibition

Area tersebut berfungsi sebagai pameran outdoor untuk menarik pengunjung, area tersebut didominasi oleh perkerasan juga kombinasi dengan vegetasi dan air sebagai penyejuk area. Pada saat pameran berlangsung, area akan dipenuhi tenda untuk menutup dari terik cahaya matahari.



Gambar 6. 4 Plaza Exhibition
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

b. Courtyard

Ruang terbuka hijau juga terdapat pada bagian area tengah bangunan, yang berfungsi sebagai pengatur udara didalam bangunan juga menjadi keunikan sendiri yang tidak terdapat pada mall lainnya di Surabaya.

Untuk penataan vegetasi didalam courtyard tersebut, dipenuhi dengan pohon rindang sehingga untuk penghawaan sangat terpenuhi untuk kedalam bangunan.



Gambar 6. 5 Courtyard
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

c. Taman Area depan bangunan

Taman ini berfungsi sebagai penghalau kebisingan dan udara kendaraan yang berbatasan langsung dengan jalan, sehingga taman ini dibuat padat vegetasi. Diarea taman ini terdapat kolam air yang berdekatan dengan bangunan, sehingga didalam bangunan dapat merasakan kesejukan dan ketenangan.



Gambar 6. 6 Taman Luar
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

d. Area Parkir VVIP

Area parkir ini didesain dengan pohon rindang, parkir bersifat terbuka namun masih layak untuk ditempatkan meskipun diarea Surabaya tersebut untuk siang hari suhu udara dapat mencapai 37⁰ Celsius, dengan adanya pepohonan yang rindang dapat menutupi kendaraan dengan pembayangan pohon tersebut.



Gambar 6. 7 Parkir VVIP
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

e. Parkir Kendaraan Pengelola

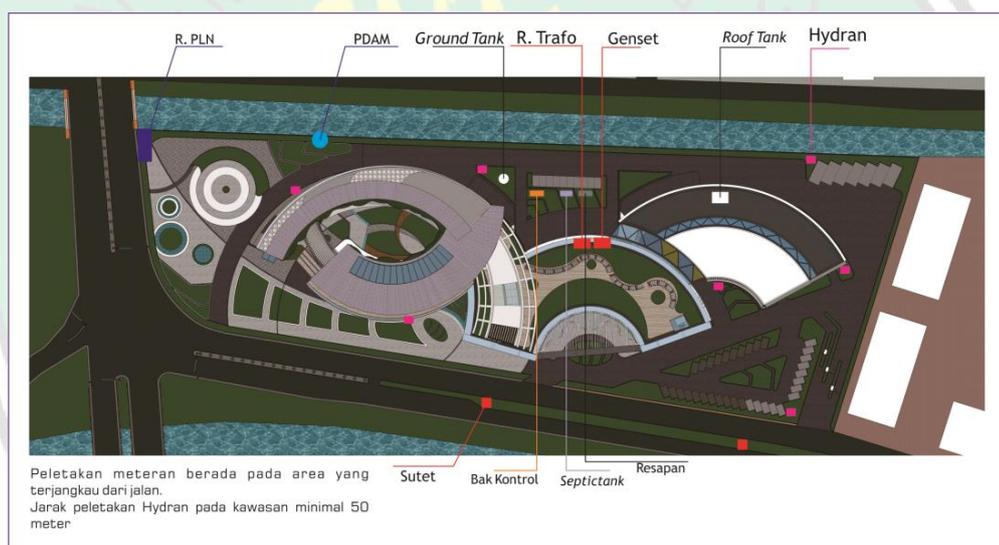
Fungsi utama area ini yaitu parkir pengelola tetapi untuk meningkatkan estetika dan kenyamanan dibuat taman.



Gambar 6. 8 Area Parkir Pengelola
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.1.4. Utilitas Pada Tapak

Utilitas secara Macro terlihat peletakan setiap komponen utilitas, Jaringan PLN, PDAM, Plumbing air bersih dan air kotor, Hydran, dan komponen pendukung.



Gambar 6. 9 Titik Penempatan Komponen Utilitas
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Utilitas yang krusial ialah pencahayaan, sistem kebakaran dan transportasi vertical. Pencahayaan yang dipakai pada objek memakai pencahayaan alami sehingga dapat menghemat energy yaitu pada dinding bangunan menggunakan kaca tempered sehingga memaksimalkan cahaya masuk, sistem kebakaran pada setiap jarak 30 meter didalam bangunan terdapat hydran dan pada setiap 5 meter terdapat *Sprinkler* memercikkan air pada api, dan setiap 15 meter terdapat fire alarm untuk menginformasikan bahwa tanda bahaya. Sedangkan hydran pada tapak berjarak minimal 50 meter untuk siap siaga terhadap bahaya apapun.

6.1.5. Perspektif Kawasan

Terlihat suasana orientasi perspektif kawasan meskipun keadaan jalan ramai lancar, tidak akan mengganggu terhadap objek rancangan namun akan menambah view yang menarik untuk dinikmati oleh pengguna jalan.



Gambar 6. 10 Perspektif kawasan
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.2. Perancangan Bangunan

Terdapat beberapa aspek yang dihasilkan dari rancangan yang telah diselesaikan pada perancangan pusat perbelanjaan elektronik di Surabaya terhadap perancangan bangunan seperti bentuk bangunan, fasad bangunan, zoning ruang, denah lantai hingga struktur bangunan.

6.2.1. Bentuk Bangunan

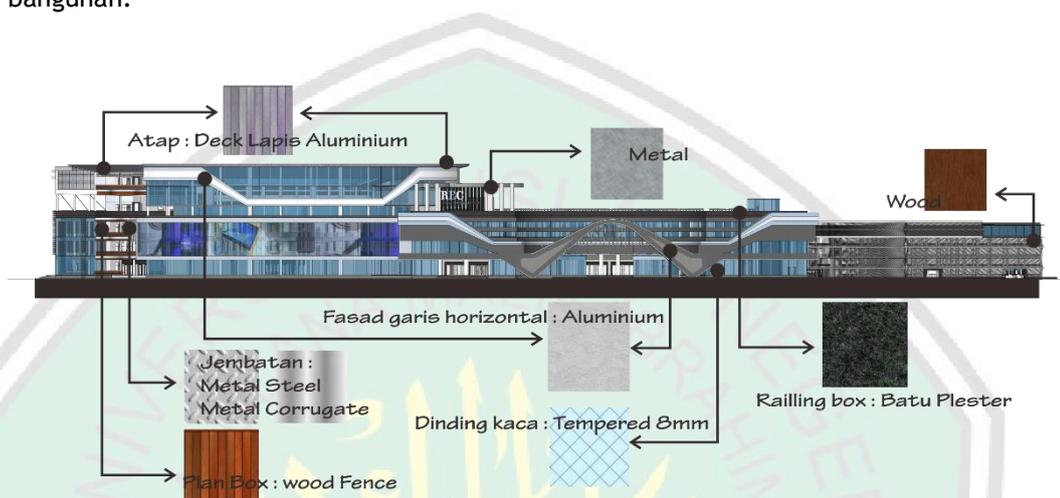
Bentuk dasar bangunan pada rancangan ialah berbentuk lengkung setengah lingkaran sempurna. Hal ini dimaksudkan agar bangunan terlihat fleksibel terhadap pengaruh eksternal, dan bertujuan untuk mempermudah pengunjung dapat menikmati setiap sudut bangunan.



Gambar 6. 11 Perspektif Mata Burung
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.2.2. Fasad Bangunan

Bangunan utama terlihat membentang memenuhi tapak yang dikarekan kondisi bangunan yang saling terhubung, dengan itu mengharuskan adanya kesatuan wujud fasad pada bagian sisi bangunan. Kesatuan wujud fasad sebagai perwujudan karakteristik objek untuk menghindari terjadinya ketidak seimbangan yang terlalu jauh pada fasad bangunan.



Gambar 6. 12 Jenis Material Pada Fasad Bangunan
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Fasad menggunakan garis horinzontal dikarekan untuk memenuhi integrasi keisalaman yang mengutamakan tidaklah menjadi angkuh pada implementasi bangunan. Sehingga bangunan tetap terlihat tidak monumental. Pemakaian material pada fasad yaitu ada metal sebagai *sky bridge* lantai 3, lapisan kayu fence pada plantbox yang terdapat pada courtyard.

Sedangkan fasad pada bagian gedung parkir menggunakan modul vertical, disebabkan karena bangunan yang tidak sejajar dengan bangunan utama sehingga terlihat sangat turun, maka dari itu bangunan parkir menggunakan frame modul dengan vertical stick. Area timur bangunan menggunakan secondary skin agar cahaya matahari berlebih tidak masuk dengan maksimal pada bangunan, sedangkan bangunan area barat digunakannya vegetasi alami, yang berfungsi sebagai menyerap asap kendaraan, aliran udara masuk dan menambah estetika.

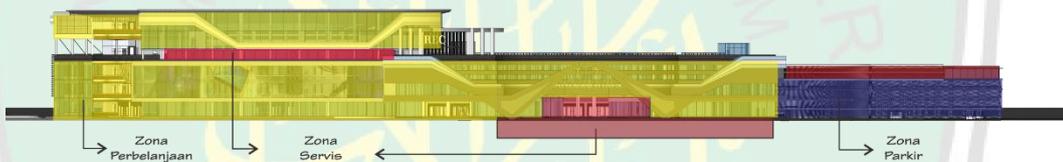
Selain pemasaran menggunakan LED panel, bagian sisi timur dipasang papan reklame sebagai periklanan ambassador, dengan orientasi dari arah timur dan selatan.



Gambar 6. 13 Tampak Sisi Timur Bangunan
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.2.3. Zoning Ruang

Pembagian zona pada tapak dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan fungsinya, meliputi zona perbelanjaan, zona parkir dan zona servis.



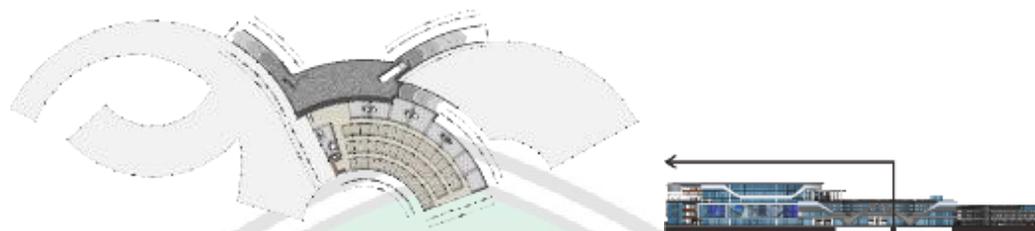
Gambar 6. 14 Zoning Ruang
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

- a. Zona perbelanjaan
Pada zona perbelanjaan terbagi menjadi tiga zona yaitu, zona ritel handphone, ritel laptop dan home appliances - aksesoris.
- b. Zona Parkir
Pada zona parkir terbagi menjadi empat area yang tersebar dan diperuntukkan untuk berbeda pengguna.
- c. Zona Servis
Zona servis dibagi menjadi dua bagian yaitu kantor pelayanan hingga kantor khusus karyawan dan ruang utilitas.

6.2.4. Denah Bangunan

- Denah Basement

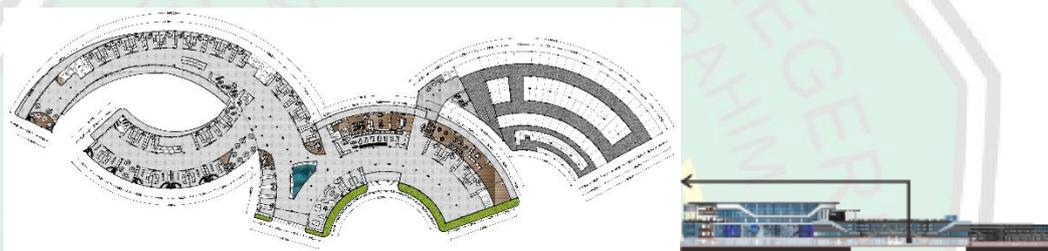
Basement terdapat dua fungsi, sebagai pergudangan pusat dan beberapa utilitas plumbing.



Gambar 6. 15 Denah Basement
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

- Denah Lantai 1

Bagian lantai 1 merupakan ritel yang menggunakan metode e-sistem dan beberapa anchor tenant dan juga terdapat kantor pengelola.



Gambar 6. 16 Denah Lantai 1
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Khusus pada lantai satu penataan ruang disesuaikan dengan sistem yang dipakai. Ada dua sistem pada rancangan yang dipakai yaitu sistem E-sistem dan konvensional.



Gambar 6. 17 Interior Retail E-system
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Sedangkan pada retail yang menggunakan e-sistem, terdapat beberapa alat (tablet) sebagai alat bantu dan melayani pengunjung untuk transaksi barang dan tanpa menggunakan banyak karyawan yang melayani. (*Self Service*)

Exhibition yang berfungsi sebagai alat pembantu untuk pengunjung difasilitasi dengan layar display yang berisikan informasi tentang produk hingga ritel yang menjualnya. Dalam exhibition tersebut pengunjung dibantu untuk mencari dan menentukan yang sesuai dengan keinginan pengunjung.



Gambar 6. 18 Suasana Exhibition
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

- Denah Gedung Parkir Lantai 2

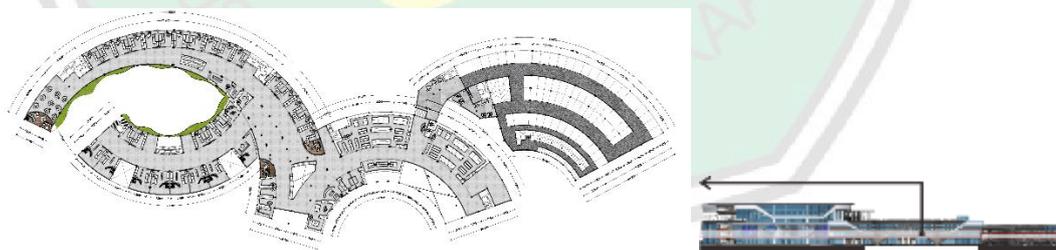
Parkir lantai 2 tidak menyatu dengan lantai 2 bangunan dikarenakan ketinggian parkir 2,5 meter.



Gambar 6. 19 Denah Parkir Lantai 2
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

- Denah Lantai 2 Dan Gedung Parkir Lantai 3

Pada lantai 2 ritel dan anchor menggunakan metode konvensional.



Gambar 6. 20 Denah Lantai 2 & Denah Gedung Parkir Lantai 3
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

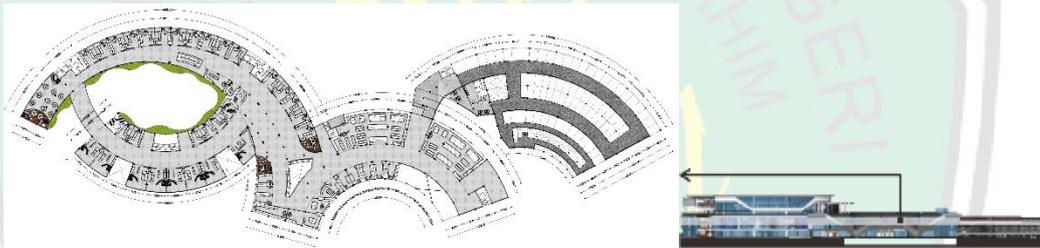
Tatanan pada sistem konvensional seperti ritel pada umumnya, dengan menyiapkan display produk dan para karyawan yang siap untuk melayani pengunjung.



Gambar 6. 21 Denah Lantai 1
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Pada sistem konvensional tersebut memerlukan tenaga manusia untuk melayani setiap pengunjung, hal ini dapat digantikan dengan metode e-system agar mempercepat dan memuaskan pelanggan.

- Denah Lantai 3



Gambar 6. 22 Denah Lantai 3
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Pada lantai tiga terdapat penghubung untuk menghubungkan sisi bangunan yang terpisah, *sky bridge* ini memberikan efek interlock dari bangunan, dimana bangunan saling mengunci.

Sebagai penghubung dua bangunan yang terpisah, jembatan ini didesain dengan *twist* untuk terkesan bergerak. Dan dibuat terbuka sehingga pengunjung dapat merasakan kealamian yang disampaikan.



Gambar 6. 23 Interior Sky Bridge
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

- Denah Rooftop

Selain ruang terbuka, pada bagian sisi utara (bawah) merupakan kantor karyawan.



Gambar 6. 24 Denah Rooftop
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)



Gambar 6. 25 Ruang Terbuka
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Salah satu area yang banyak diminati ialah pada rooftop, dimana area tersebut memberikan fasilitas ruang terbuka yang dapat dinikmati pengunjung dan fasilitas penunjang café dan area kumpul.

Pada bagian bangunan terdapat sebuah lantai yang digunakan menjadi kantor karyawan, namun hanya khusus karyawan yang dapat memasuki lantai ini.



Gambar 6. 26 Kantor Karyawan
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Karna hanya karyawan yang dapat naik pada lantai ini, akses untuk menaikipun memiliki sistem card pada tombol lift untuk lantai rooftop.

- Denah Lantai 4 Sisi Utara

Lantai tersebut dikhususkan sebagai exhibition dan tempat gym.



Gambar 6. 27 Denah Lantai 4 Sisi Utara
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

- Denah Lantai 4 Sisi Selatan

Lantai tersebut dikhususkan sebagai *foodcourt* dan *gamezone*



Gambar 6. 28 Denah Lantai 4 Sisi Selatan
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.2.5. Struktur Bangunan

Secara umum, struktur bangunan E-Mall ini menggunakan struktur bangunan konvensional dengan sistem struktur rangka kaku dan konstruksi beton bertuang.

a. Struktur Rangka

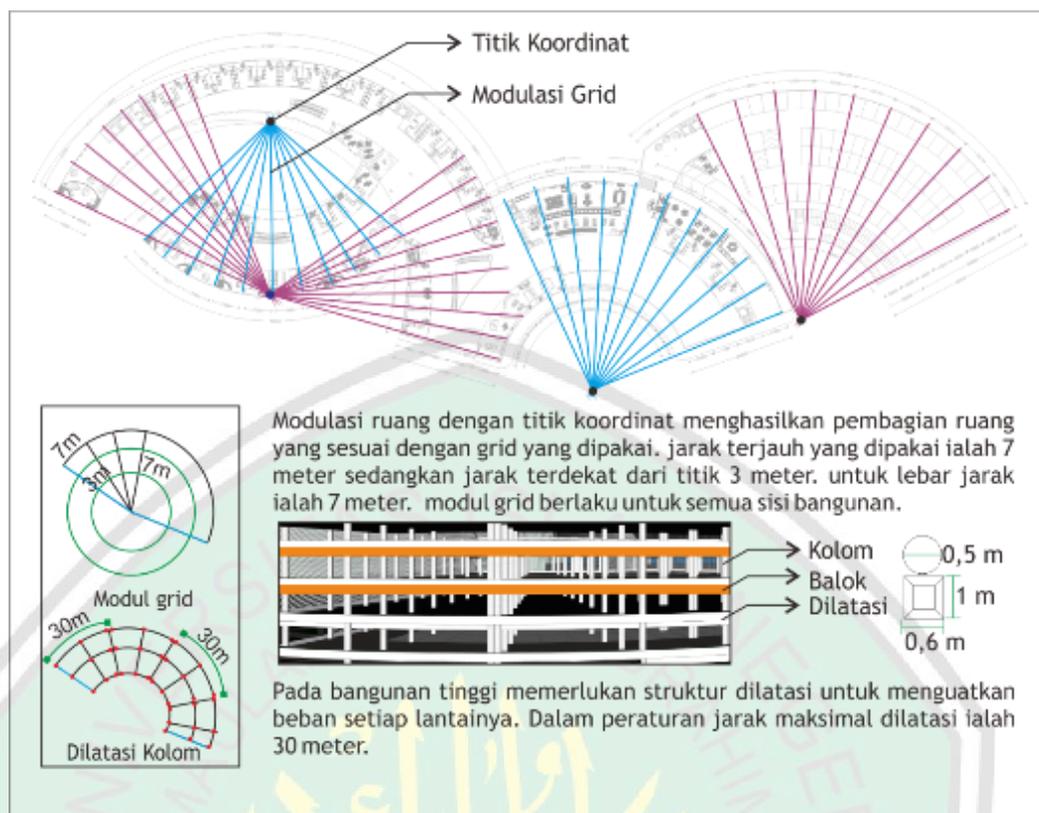
Elemen utama struktur rangka kaku ialah kolom dan balok yang terikat. Kolom sebagai penerima beban aksial pada bangunan yang kemudian diteruskan ke pondasi, sedangkan balok sebagai penerima beban lateral.

b. Kolom dan Balok

Bangunan dengan bentang yang melebihi 30 meter mengharuskan adanya perbedaan struktur untuk mengatasi tekanan gaya lateral bangunan dalam rangka mengantisipasi getaran akibat gempa.

c. Struktur Atap

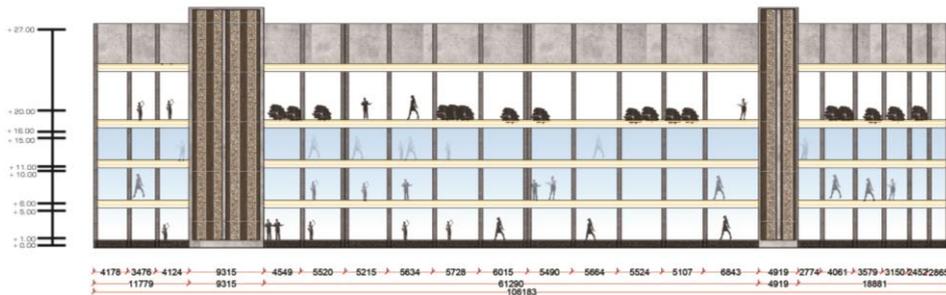
Pada atap menggunakan kombinasi atap beton dan kaca (*sky light*), yang berfungsi sebagai pencahayaan yang maksimal untuk ruang. Untup atap gedung parkir menggunakan galvalum.



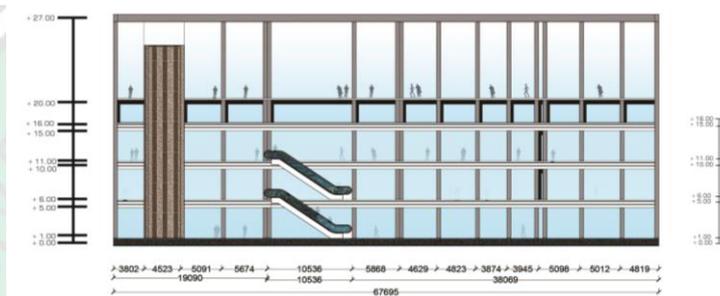
Gambar 6. 29 Modulasi Kolom
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Menentukan ruang berawal dari modul grid yang dipakai, sedangkan bentuk denah yang merupakan setengah lingkaran yang sempurna jadi untuk modul grid memakai modul centerlize, dengan satu titik koordinat dan berulang terhadap sisi lainnya. Jarak terjauh yang dipakai ialah 7 meter, sedangkan jarak terdekat ialah 3 meter dan lebar 7 meter.

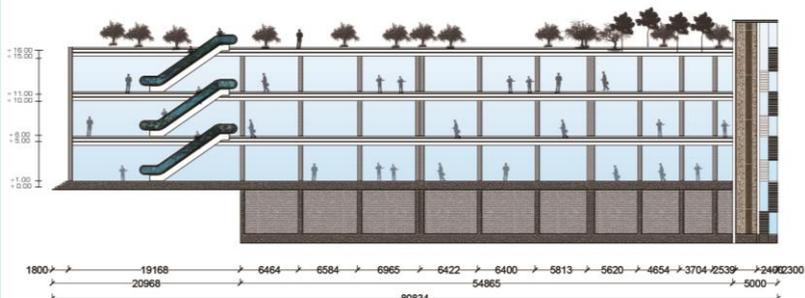
- Potongan



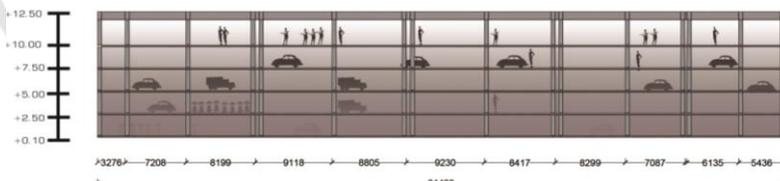
POTONGAN AA' BANGUNAN



POTONGAN BB' BANGUNAN



POTONGAN CC' BANGUNAN



POTONGAN DD' BANGUNAN



Gambar 6. 30 Potongan Bangunan
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.4. Detail Lanskap

Pada detail lanskap menjelaskan, fungsi dari area dan pemakaian tanaman atau material yang dipakai pada komponen tersebut.

6.4.1. Planter Box

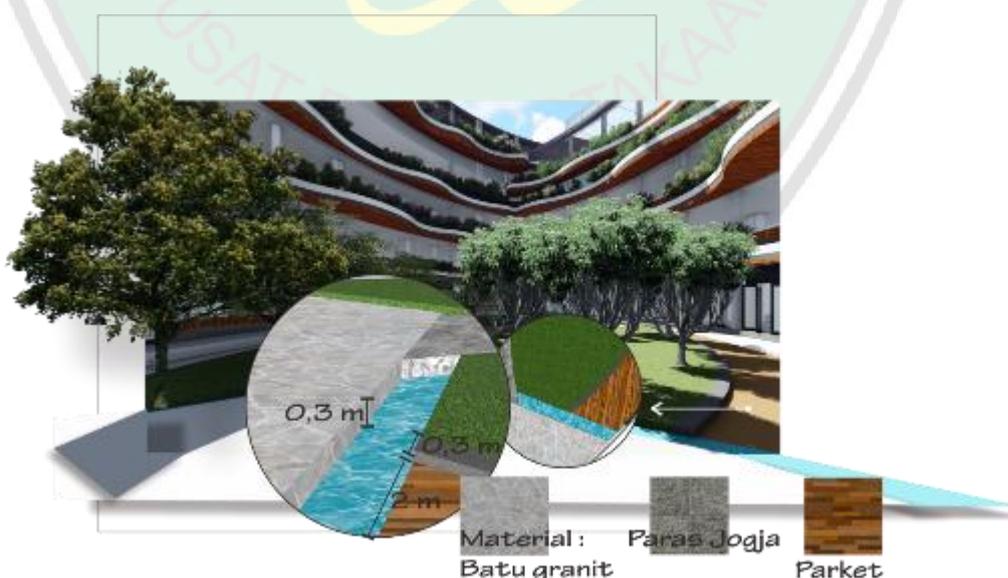
Roof garden memakai tanaman perdu, seperti pucuk merah, palm mini, rumput dan tanaman semak.



Gambar 6. 32 Detail Planter Box
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.4.2. Pedestrian

Courtyard ditumbuhi oleh pohon rindang sebagai mengolah sirkulasi udara dan menciptakan kesejukan. Pada area ini terdapat sungai kecil yang mengalir, menambah kesejukan ruangan. Pedestrian yang dirancang dengan kombinasi material agar menambah suasana alam yang terasa.



Gambar 6. 33 Detail Pedestrian
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.4.3. Detail Kolam

Plaza yang berfungsi sebagai exhibition, dirancang berkombinasi dengan tanaman dan kolam sehingga mengurangi panas yang terpapar.



Gambar 6. 34 Detail Kolam
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

6.4.4. Frame Pagar

Pembatas tapak tidak hanya sebagai menutupi apa yang mengganggu terhadap tapak melainkan dapat menjadi potensi besar untuk mengurangi gangguan tersebut seperti bebauan dan view kurang baik.



Gambar 6. 35 Frame Pagar
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

BAB VII PENUTUP

7.1. KESIMPULAN

Hasil dari Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya, berawal dari relokasi retail Hi-Tech Mall yang akan dialih fungsikan sebagai gedung kesenian. Sedangkan Hi-Tech merupakan suatu identitas IT Kota Surabaya, untuk menciptakan kembali citra identitas tersebut, objek memerlukan suatu konsep yang akan memunculkan kembali identitas tersebut tanpa menghilangkan identitas lokal pada Kota Surabaya, sehingga dalam perancangan ini memakai pendekatan transformasi peminjaman yang mana akan memunculkan kembali identitas lokal kota dengan mengadopsi unsur-unsur patung Sura dan Baya, dengan konsep *building as landmark* diharapkan bangunan akan menjadi suatu ikon yang dapat menambah identitas kota yang tergantikan. Dalam proses transformasi bentuk menghasilkan suatu bentuk yang sesuai dengan patung Sura dan Baya dan adapun beberapa perubahan dari bentuk karena menyesuaikan dengan unsur bangunan komersial.

Diluar proses bangunan pada objek adapun sistem yang mengatur didalam objek rancangan ini, salah satu isu global dimasa mendatang ialah bersaing dengan adanya *e-commerce* dan kemungkinan besar bangunan komersial dapat dikesampingkan karena kemudahan dan kecepatan dalam transaksi yang ditawarkan oleh *e-commerce* nantinya, sehingga konsumen tidak perlu beranjak dari rumah. Dalam menyiasati isu tersebut objek rancangan menerapkan strategi sistem yang dipakai dalam pemasaran hingga transaksi jual beli dengan menerapkan *e-system* diharapkan pengunjung tetap dapat merasakan kemudahan dan kecepatan dalam transaksi tanpa mengesampingkan kenyamanan pengunjung. Selain *e-system* hal yang dapat dinikmati dari objek rancangan ini ialah adanya LED panel yang terpasang pada fasad bangunan, berfungsi sebagai pengiklanan ambassador sehingga bangunan terlihat hidup dan disamping itu dengan adanya *e-system* dan LED panel, mengharuskan bangunan untuk menghemat energi. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengurangi pemakaian energi listrik pada siang hari, dan penataan ruang yang sesuai. Dalam hemat energi ada dua sistem yang dapat diaudit melalui desain yaitu sistem pencahayaan dan sistem penghawaan, sehingga pencapaian terhadap hemat energi dapat terealisasi.

7.2. SARAN

Dalam objek Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik mencakup cukup banyak aspek yang harus diperhatikan, bahwa dalam setiap pusat perbelanjaan memiliki kategori skrup yang cukup kompleks. Kelebihan dari objek ini, dalam cakupan fungsi mencakup semua produk elektronik gawai hingga *home appliances*, sehingga tidak ada pengkhususan terhadap barang elektronik dengan skala besar. Dalam aspek layanan rancangan ini memiliki dua layanan yaitu konvensional dan e-sistem, sehingga pengunjung bebas untuk mencoba fasilitas yang ada. Namun untuk kelemahan dari objek ini adalah dari segi fasilitas penunjang yang kurang bervariasi, tetapi fasilitas yang telah ada ialah yang berkaitan dengan elektronik.

Dari segi pendekatan, pada objek rancangan menggunakan pendekatan transformasi peminjaman, kelebihan dari pendekatan tersebut ialah mengarahkan objek bangunan terhadap pencapaian objek, seperti dalam rancangan ini pencapaian akan menambahkan identitas kawasan baru tanpa menghilangkan unsur lokal pada kota tersebut. Namun memiliki kekurangan dari beberapa aspek, seperti dari literatur yang jarang menjelaskan proses transformasi peminjaman dan dari segi preseden bangunan yang memakai transformasi peminjaman tersebut sedikit dan tidak terekspos bagaimana proses transformasi dari preseden tersebut. Sehingga sebagai penulis mengusulkan untuk memakai pendekatan selain transformasi peminjaman, misalnya transformasi memiliki percabangan yaitu peminjaman, tradisional dan dekonstruksi atau dekomposisi. Namun ada beberapa pendekatan yang termasuk transformasi yaitu *folding architecture*. Diluar transformasi pula terdapat pendekatan yang merujuk pada sistem objek, seperti *sustainable architecture*, *green architecture* maupun *High tech architecture*.

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.lensaindonesia.com/2016/11/10/pemkot-surabaya-ambil-alih-hi-tech-mall-pada-tahun-2019.html>

www.pressreader.com/indonesia/jawa-pos/20150502/282093455293949

Al-Qur'an. Al-furqon ayat 48-49

Sinarwastu, Aloysius Kartaporantus Evan. Pusat Perbelanjaan di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Hijau.2016.Tugas Akhir S1. UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Wicaksono andie A. Kiat Praktis Jual Beli Properti. 2009. Penebar Swadaya. Jakarta.Hal 97

Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia.Kamus Bahasa Indonesia.2008. Jakarta.hal 382

Sari, Sriti Mayang. Sejarah Evolusi Shopping Mall.jurnal. Surabaya

International Council of Shopping Centers. ICSC Shopping Center Definitions. 1999. New York

Waskita, Selvi Fitria. Shopping Center di Yogyakarta.Tugas Akhir Sarjana S1.2009.Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

<http://shopingmall.blogspot.co.id/2007/04/pengertian-sistem-sirkulasi.html>

elektronika-mu.blogspot.co.id/2017/01/kumpulan-nama-barang-elektronik-rumah.html

www.dekoruma.com/artikel/55675/8-alat-eletronik-dapur-yang-harus-ibu-punya-di-rumah

<http://netikkomunikasi.blogspot.co.id/2013/02/komunikasi-dan-media-alat-komunikasi.html>

<http://ghesa123.weebly.com/home/peralatan-kantor>

www.hartonoelektronika.com/en/

Jennifer Jonson, dkk. Aplikasi sirkulasi kualitatif pada interior pasar atom mall Surabaya. 2017.Jurnal intra.universitas Kristen petra.

library.binus.ac.id/eColls/eThesidoc/Bab2/2009-2-00083-AR%20Bab%202.pdf

<https://almanhaj.or.id/1428-hukum-menyimpan-patung-di-rumah-sebagai-hiasan.html>

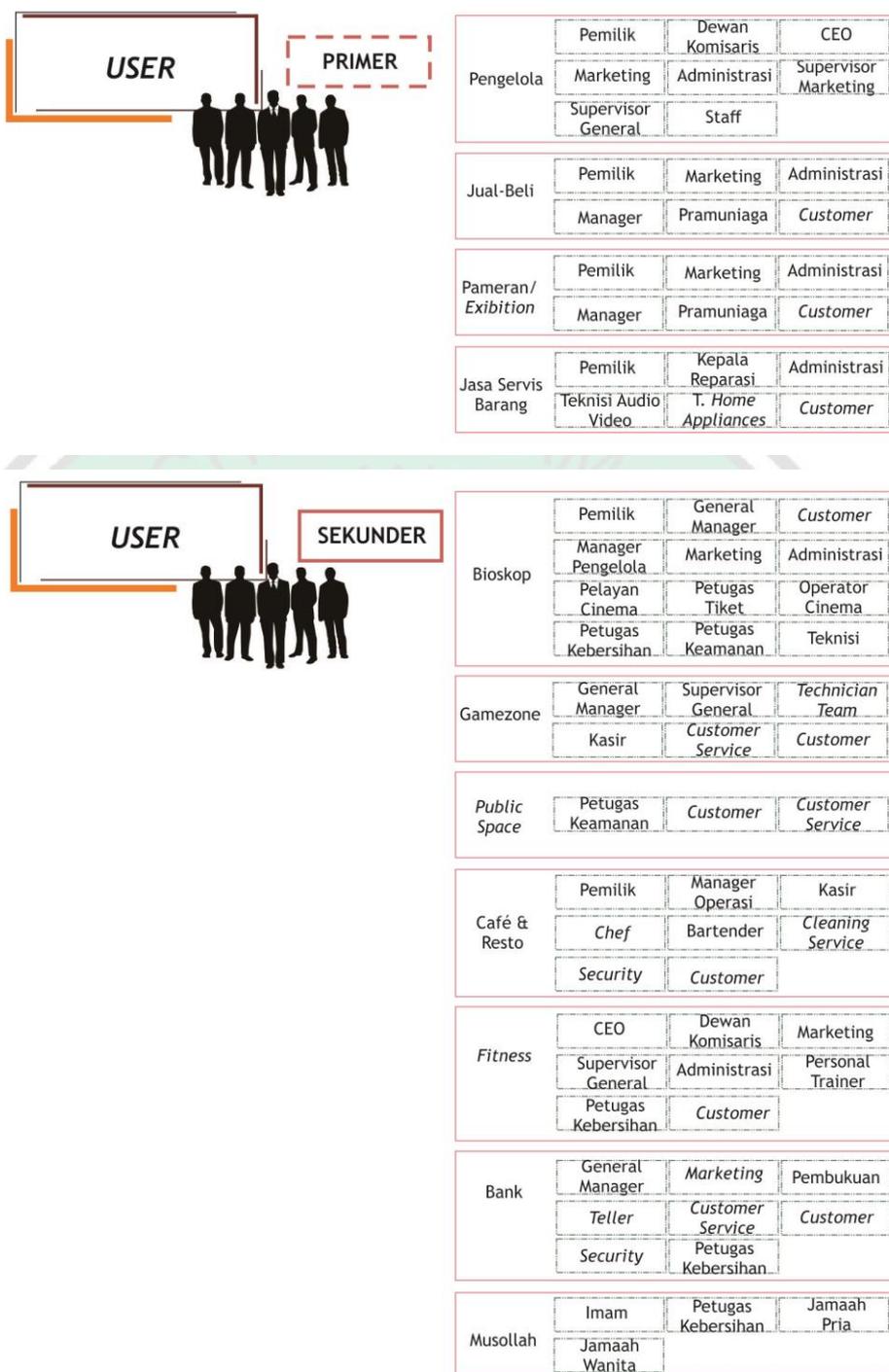
<https://dimasseptiyanto.wordpress.com/category/arsitektur/teori-arsitektur/>

DAFTAR PUSTAKA GAMBAR

elektronika-mu.blogspot.co.id/2017/01/kumpulan-nama-barang-elektronik-rumah.html
www.dekoruma.com/artikel/55675/8-alat-eletronik-dapur-yang-harus-ibu-punya-di-rumah
<http://netikkomunikasi.blogspot.co.id/2013/02/komunikasi-dan-media-alat-komunikasi.html>
<http://ghesa123.weebly.com/home/peralatan-kantor>
www.hartonoelektronika.com/en/
www.tripadvisor.co.id/ShowUserReviews-g294229-d3845138-r494496476-Citraland_Mall-Jakarta_Java.html
www.tripadvisor.co.id/ShowUserReviews-g1493703-d7499414-r453706366-Bintaro_Jaya_Xchange-Tangerang_Banten_Province_Java.html
www.tripadvisor.co.id/ShowUserReviews-g294230-d6692265-r272322514-Jogja_City_Mall-Yogyakarta_Java.html
<http://theautumnlane.blogspot.co.id/2010/09/paragon-mall-semarang.html>
<http://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/departemen-bangunan-30/922-tukiman>
<https://cvastro.com/sistem-ducting-ac.htm>
<http://www.hargen.co.id/news/2017/07/keuntungan-genset-dalam-penggunaannya-sehari-hari>
<http://id.sightseeing-lift.com/escalator/electric-escalator/35-degrees-escalator-price.html>
<https://elevatorescalator.wordpress.com/2010/03/08/5-hal-dalam-merencanakan-escalator/>
<https://dekdun.wordpress.com/2012/06/01/macam-macam-lift-elevator/>
<http://puzyweld.blogspot.com/2015/06/riddle-urban-legend-elevator-lift.html>
<http://ptmgkasia.com/jual-lift-barang/>
https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g297715-d10312613-i295703100-Four_Points_by_Sheraton_Surabaya-Surabaya_East_Java_Java.html
<http://betajual.com/merchant-479-atm-galery.html>
<https://www.youtube.com/watch?v=PpL5d6M9HHo>
<http://www.makassarinfo.com/news/373-peminat-produk-berkurang-toko-apple-palsu-banyak-gulung-tikar>
<http://www.tribunnews.com/images/regional/view/868421/pameran-komputer-apkomindo>
<http://sukma-rani.blogspot.com/2016/02/daftar-mall-dan-pusat-perbelanjaan-di.html>
<http://shoppingmall.blogspot.co.id/2007/04/pengertian-sistem-sirkulasi.html>)
<https://media.neliti.com/media/publications/101514-ID-aplikasi-sirkulasi-kualitatif-pada-inter.pdf>
<https://www.justgola.com/a/pasar-atom-mall-1978052691>
<http://www.apartemenhariandepok.com/penginapan-murah-di-beji-depok/>
<https://id.foursquare.com/depokshop/photos>
<https://www.flickr.com/photos/63772213@N00/2266246155>
<https://en.parisinfo.com/paris-museum-monument/71075/Villa-Savoie>
<http://misykatilahiyah.blogspot.co.id/2013/06/pasar-tradisional-dan-modern-perspektif.html>
<https://ghupload.wordpress.com/2012/02/08/symbolisme-dalam-al-quran-dan-seni-rupa-islam/>
<http://desain-rumah-idamanku.blogspot.co.id/2014/12/elemen-dalam-arsitektur-islam.html>
<http://waodeizzati.blogspot.com/2013/04/desain-kantor-bupati-sigi-melalui.html>

LAMPIRAN

A. Pengguna





B. Aktivitas

1. Aktivitas Pelaku Pengelola

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Pemilik	<ul style="list-style-type: none"> Kontroling Melakukan Serah Terima Dengan Dewan Komisaris 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Pemasaran
2	Dewan Komisaris	<ul style="list-style-type: none"> Mengawasi Memberi mandat kepada CEO 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Komisaris
3	CEO / <i>General Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengawasan Merencanakan dan Mengelola Proses penganggaran Membuat kebijakan, prosedur dan standar 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Pemasaran Kantor Staf
4	<i>Marketing</i>	<ul style="list-style-type: none"> Memasarkan hasil produksi atau barang Merencanakan proses distribusi Bangun citra baik perusahaan 	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Pemasaran <i>Anchor Tenant</i>
5	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengelola pembukuan Membuat agenda 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Pemasaran Kantor Staf
6	<i>Supervisor Marketing</i>	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan promosi Mengembangkan pemasaran eksternal Melaksanakan program periklanan 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Pemasaran
7	<i>Supervisor General</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menangani kebersihan, perawatan dan sarana dan prasarana gedung. 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Pemasaran Kantor Kebersihan
8	Staf	<ul style="list-style-type: none"> Menindak lanjuti perintah atasan kepada bawahan. 	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Staf <i>Anchor Tenant</i> Ritel

	<ul style="list-style-type: none"> Mengontrol langsung terhadap kegiatan yang ada. 		<ul style="list-style-type: none"> Layanan Informasi
--	---	--	---

2. Aktivitas Pelaku Jual Beli

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Pemilik	<ul style="list-style-type: none"> Memberi Mandat Kepada Marketing 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Rapat
2	Marketing	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan periklanan 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Marketing
3	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> Melayani Pembayaran 	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Kasir
4	Manager	<ul style="list-style-type: none"> Mengawasi kinerja staf Menerima konplain Customer 	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Marketing Ruang Rapat Anchor tenant Ritel
5	Pramuniaga	<ul style="list-style-type: none"> Melayani Konsumen Menata Barang Mengawasi Barang 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Ritel Stand Barang Layanan Informasi Gudang
6	Customer	<ul style="list-style-type: none"> Memilih Barang Membandingkan Barang Konsultasi Pada Pelayan Membayar Pembelian 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Ritel / Anchor Tenant Kasir Ruang Informasi

3. Aktivitas Pelaku Exhibition / Pameran

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Pemilik Acara	<ul style="list-style-type: none"> Pengadaan rapat Mengontrol Jalannya Pameran 	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Atrium
2	Marketing	<ul style="list-style-type: none"> Mengadakan Rapat Menyiapkan periklanan 	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Atrium
3	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> Melayani customer Melayani Pembayaran 	Semi publik	<ul style="list-style-type: none"> Atrium Kasir
4	Manager	<ul style="list-style-type: none"> Melayani customer Mengontrol dan menindak lanjuti arahan atasan 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Atrium Ruang Konsultasi
5	Pramuniaga	<ul style="list-style-type: none"> Melayani customer Mendampingi customer Menata barang 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Atrium Stand
6	Customer	<ul style="list-style-type: none"> Memilih Barang Membandingkan Barang Konsultasi Pada Pelayan Membayar Pembelian 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Atrium Stan Ruang konsultasi

4. Aktivitas Pelaku Pelayanan Service

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Pemilik	<ul style="list-style-type: none"> Melayani <i>customer</i> Mengontrol karyawan 	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Ritel/ stan
2	Kepala Reparasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengontrol teknisi Menyediakan kebutuhan alat teknisi 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang servis Ritel/stan
3	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> Melayani permintaan <i>customer</i> Melayani pembayaran Melayani konsultasi 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Kasir Ritel/stan Ruang konsultasi
4	Teknisi <i>Audio Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki barang audio video Menerima arahan dari kepala reparasi 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang reparasi
5	Teknisi <i>Home Appliances</i>	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki barang 	privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang reparasi
6	<i>Customer</i>	<ul style="list-style-type: none"> Konsultasi kerusakan barang Membayar tagihan servis 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Ritel/stan Kasir Ruang konsultasi

5. Aktivitas Pelaku Ibadah

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Imam Solat	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan adzan Mengambil wudhu Menjadi imam solat Memberi ceramah 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Mikrofon Tempat wudhu Toilet Ruang <i>sound</i> sistem
2	Jamaah Pria	<ul style="list-style-type: none"> Mengambil wudhu Buang hadas Merapikan / bercermin Menjadi jamaah solat 	Semi publik	<ul style="list-style-type: none"> Tempat wudhu Toilet Wastafel Tempat solat
3	Jamaah Wanita	<ul style="list-style-type: none"> Mengambil wudhu Menjadi jamaah solat Bercermin 	Semi publik	<ul style="list-style-type: none"> Tempat wudhu Toilet Wastafel Tempat solat
4	Petugas Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan tempat solat Membersihkan tempat wudhu Membersihkan toilet 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Tempat solat Tempat wudhu toilet

6. Aktivitas Pelaku Hiburan-Bioskop

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Pemilik	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan mandate kepada <i>general manager</i> Mengadakan rapat 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Ruang rapat
2	<i>General Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengawasan Merencanakan dan Mengelola Proses penganggaran Membuat kebijakan, prosedur dan standar 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Ruang rapat
3	<i>Customer</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengantri pembelian tiket Membeli tiket Menunggu jadwal tayang Menonton film 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <i>Box office</i> Ruang tunggu Studio
4	Manager Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> Memberi arahan kepada staf Mengontrol kinerja staf 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang rapat
5	Marketing	<ul style="list-style-type: none"> Memasarkan hasil produksi Merencanakan proses distribusi Bangun citra baik perusahaan 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor
6	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukuan 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor
7	Pelayan Cinema	<ul style="list-style-type: none"> Menerima <i>customer</i> Memeriksa tas bawaan <i>customer</i> Memeriksa tiket 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Koridor studio
8	Petugas Tiket	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan transaksi pembelian tiket 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> <i>Box office</i>
9	Operator Cinema	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan tayangan Menunggu tayangan yang sedang berlangsung 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> <i>Backstage</i>
10	Petugas Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan studio Membersihkan toilet 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Studio Toilet Lobby
11	Petugas Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga pintu masuk bioskop Memeriksa bawaan penonton 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> lobbi
12	Teknisi	<ul style="list-style-type: none"> Memeriksa kelengkapan alat tayang 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> <i>Backstage</i>

7. Aktivitas Pelaku Hiburan-Gamezone

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	<i>General Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengawasan Merencanakan dan Mengelola Proses penganggaran Membuat kebijakan, prosedur dan standar 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Ruang rapat
2	<i>Supervisor General</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menangani kebersihan, perawatan dan sarana dan prasarana gedung. 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Ruang rapat
3	<i>Technician Team</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kontroling terhadap alat main Mengawasi <i>customer</i> 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Arena permainan
4	Kasir	<ul style="list-style-type: none"> Pertukaran tiket 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Kasir
5	Customer Service	<ul style="list-style-type: none"> Menerima komplain Menerima pertukaran hadiah 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Layanan informasi
6	<i>Customer</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pertukaran tiket Bermain game Melakukan komplain Pertukaran hadiah 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Area bermain Kasir Layanan informasi

8. Aktivitas Pelaku Hiburan-*Public Space*

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Petugas keamanan	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga aktivitas pengunjung 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Pos keamanan
2	<i>Customer Service</i>	<ul style="list-style-type: none"> Memberi arahan terhadap pengunjung 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Layanan informasi
3	<i>Customer</i>	<ul style="list-style-type: none"> Merileksasi Duduk untuk menikmati view 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Ruang terbuka Layanan informasi

9. Aktivitas Pelaku *Food Court*

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Pemilik	<ul style="list-style-type: none"> Mengarahkan staf 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Dapur
2	Manager Operasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengawasi kinerja staf Menerima komplain pengunjung 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Dapur Kasir
3	Kasir	<ul style="list-style-type: none"> Menerima Pesanan Menghitung Harga Pesanan Menerima Pembayaran 	Semi publik	<ul style="list-style-type: none"> Kasir
4	Chef	<ul style="list-style-type: none"> Menerima Pesanan Memilih Bahan Masakan 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Dapur

		<ul style="list-style-type: none"> Mengolah Masakan Menyajikan Masakan 		
5	Bartender	<ul style="list-style-type: none"> Melayani Antar Pada Pengunjung Memberikan Daftar Menu Memberikan Pesanan Pada Juru Masak 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Meja pengunjung Kasir
6	Cleaning Service	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan piring kotor Membersihkan tempat meja Membersihkan lantai Membersihkan toilet 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Meja pengunjung Dapur Toilet
7	Security	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga tempat 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Pos keamanan
8	Customer	<ul style="list-style-type: none"> Memilih Menu Masakan Menyantap Masakan Membayar Pembelian Mencuci Tangan 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Meja pengunjung Kasir Toilet

10. Aktivitas Pelaku Gym

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	CEO	<ul style="list-style-type: none"> Pengawasan Merencanakan dan Mengelola Proses penganggaran Membuat kebijakan, prosedur dan standar 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Ruang rapat
2	Marketing	<ul style="list-style-type: none"> Memasarkan hasil produksi Merencanakan proses distribusi Bangun citra baik perusahaan 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Ruang rapat
3	Dewan Komisaris	<ul style="list-style-type: none"> Mengawasi kinerja staf Memberi mandat dari atasan 	Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Ruang rapat
4	Supervisor General	<ul style="list-style-type: none"> Kontroling secara langsung 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Tempat <i>fitness</i> / studio
5	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> Menerima Pendaftaran 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Resepsionis
6	Personal Trainer	<ul style="list-style-type: none"> Melatih Pengunjung Memberi Arahan Mengawasi Pengunjung 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Studio Kantor Locker
7	Petugas Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan tempat <i>fitness</i> 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Studio Kantor Locker Toilet
8	Customer	<ul style="list-style-type: none"> Mendaftar sebagai peserta 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Resepsionis Studio Locker

		<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan identitas anggota • Melakukan Olahraga Fisik • Konsultasi Pada Pelatih • Berganti pakaian 		<ul style="list-style-type: none"> • Toilet
--	--	--	--	--

11. Aktivitas Pelaku Transaksi ATM

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	<i>General Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengawasan • Merencanakan dan Mengelola Proses penganggaran • Membuat kebijakan, prosedur dan standar 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> • Kantor
2	<i>Marketing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memasarkan hasil produksi • Merencanakan proses distribusi • Bangun citra baik perusahaan 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> • Kantor
3	Pembukuan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan laporan agenda • Menghitung pemasukan dan pengeluaran 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> • Kantor • Brankas
4	<i>Teller</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima layanan nasabah • Menerima penyetoran 	Semi publik	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Teller</i> • Kantor
5	<i>Customer Service</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima komplain • Menerima nasabah baru 	Semi publik	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer service</i> • Kantor
6	Nasabah / <i>Customer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Transaksi • Melakukan komplain • Menyetor uang • Menunggu Antrian 	Semi publik	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tunggu • <i>Teller</i> • <i>Customer service</i>
7	Security	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi Pengunjung • Membantu Komplain Dari Pengunjung 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tunggu • Galeri ATM • Brankas
8	Petugas Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan bank • Membersihkan ruang tunggu 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet • Ruang tunggu

12. Aktivitas Pelaku Toilet

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Customer Service	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani informasi 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Layanan informasi
2	Cleaning Service	<ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan Toilet • Mengawasi Pengunjung 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet • Wastafel
3	Wanita	<ul style="list-style-type: none"> • Menunggu Antrian • Membuang Hajat 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet

		<ul style="list-style-type: none"> Bercermin Berias Diri Membasuh Tangan Menyusui Bayi 		<ul style="list-style-type: none"> Layanan informasi Wastafel
4	Pria	<ul style="list-style-type: none"> Menunggu Antrian Membuang Hajat Bercermin Membasuh Tangan 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> Toilet Layanan informasi wastafel

13. Aktivitas Pelaku Parkir

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Petugas Tiket	<ul style="list-style-type: none"> Mengecek STNK kendaraan Memberikan tiket 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Pos tiket
2	Petugas Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> Menata kendaraan 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Parkiran
3	Petugas Pos Jaga	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga keberlangsungan kendaraan 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Pos keamanan
4	Customer. Mobil	<ul style="list-style-type: none"> Menunggu Antrian Mengambil Tiket Membayar Parkir Memarkir Kendaraan 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Parkiran
5	Customer. Motor	<ul style="list-style-type: none"> Menunggu Antrian Mengambil Tiket Membayar Parkir Memarkir Kendaraan 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Parkiran
6	Supplier	<ul style="list-style-type: none"> Menurunkan Barang Memarkir Kendaraan 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Loading dock

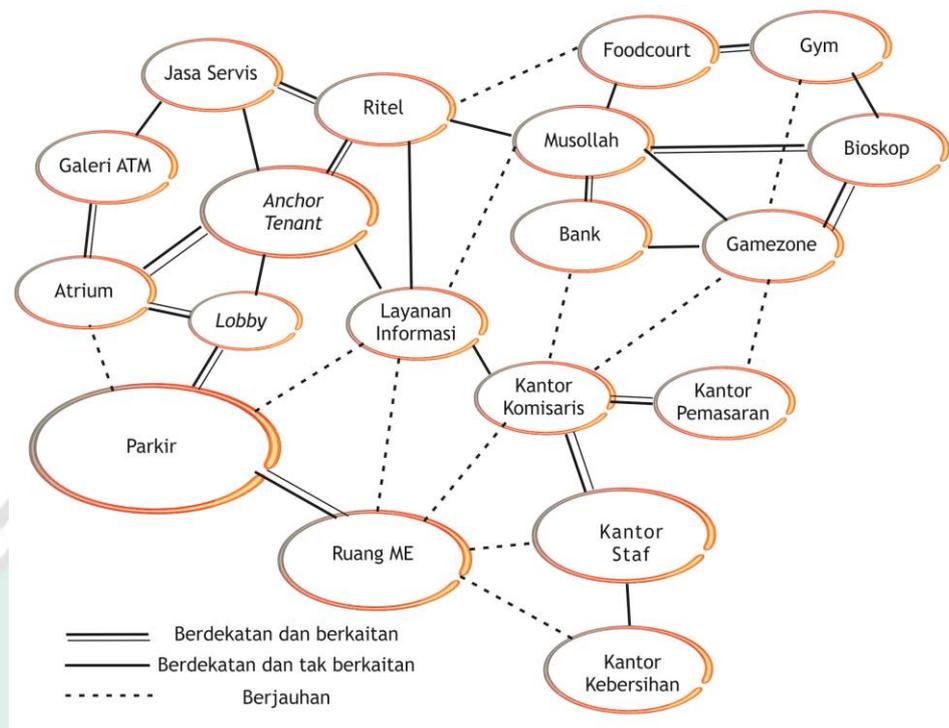
14. Aktivitas Pelaku Pelayanan

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Satpam	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga keamanan didalam <i>maupun luar Mall</i> Melayani <i>customer</i> 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Pos Jaga Pos keamanan Lorong <i>Mall</i> Pintu masuk Ruang CCTV
2	Petugas Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan lorong Membersihkan tempat yang terlihat kotor 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Toilet Lorong
3	Petugas Pusat Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan informasi kepada seluruh pengunjung Menerima komplain Memberikan informasi detail 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> Layanan informasi

15. Aktivitas Pelaku Mekanikal dan Elektrikal (ME)

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	KEBUTUHAN RUANG
1	Teknisi Tranfortasi Lift	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada kerusakan pada Transfortasi lift dan eskalator Mengontrol secara berkala 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Lift Eskalator
2	Teknisi Plumbing	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada kerusakan pada plumbing saluran air Mengontrol secara berkala 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Plumbing
3	Teknisi Fire Fighting	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada kerusakan atau terjadinya kebakaran Mengontrol secara berkala 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang ME
4	Teknisi Elektrikal	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada konsleting listrik Mengontrol secara berkala 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang ME
5	Teknisi Penangkal Petir	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada kerusakan penangkal petir Mengontrol secara berkala 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang ME
6	Teknisi Fire Alarm	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada kerusakan terhadap alarm Mengontrol secara berkala 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang ME
7	Teknisi AC	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada kerusakan terhadap sirkulasi udara 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang AHU
8	Teknisi Tata suara	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki jika ada kerusakan terhadap sound system Mengontrol secara berkala 	Semi privat	<ul style="list-style-type: none"> Ruang ME

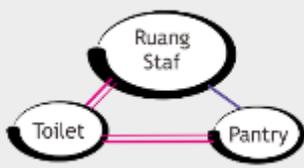
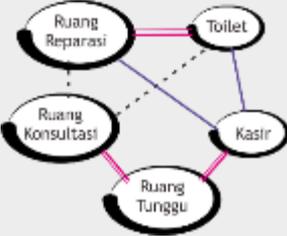
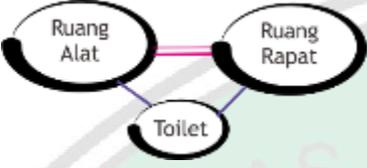
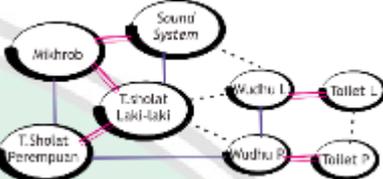
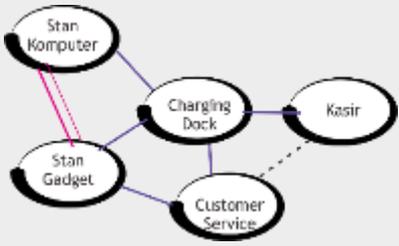
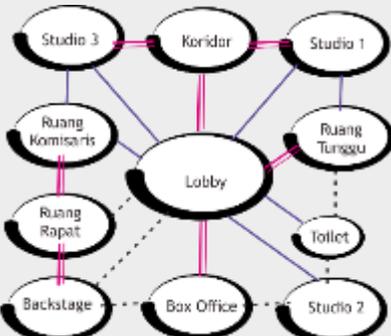
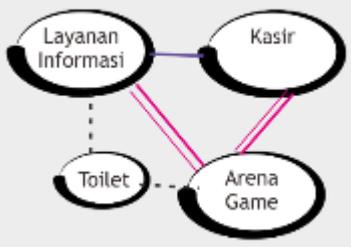
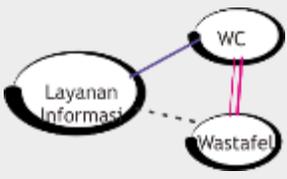
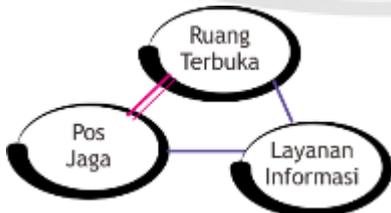
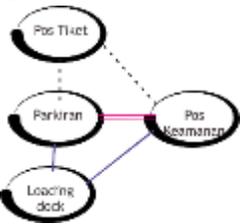
C. Keterkaitan Ruang
Keterkaitan Ruang Secara Makro

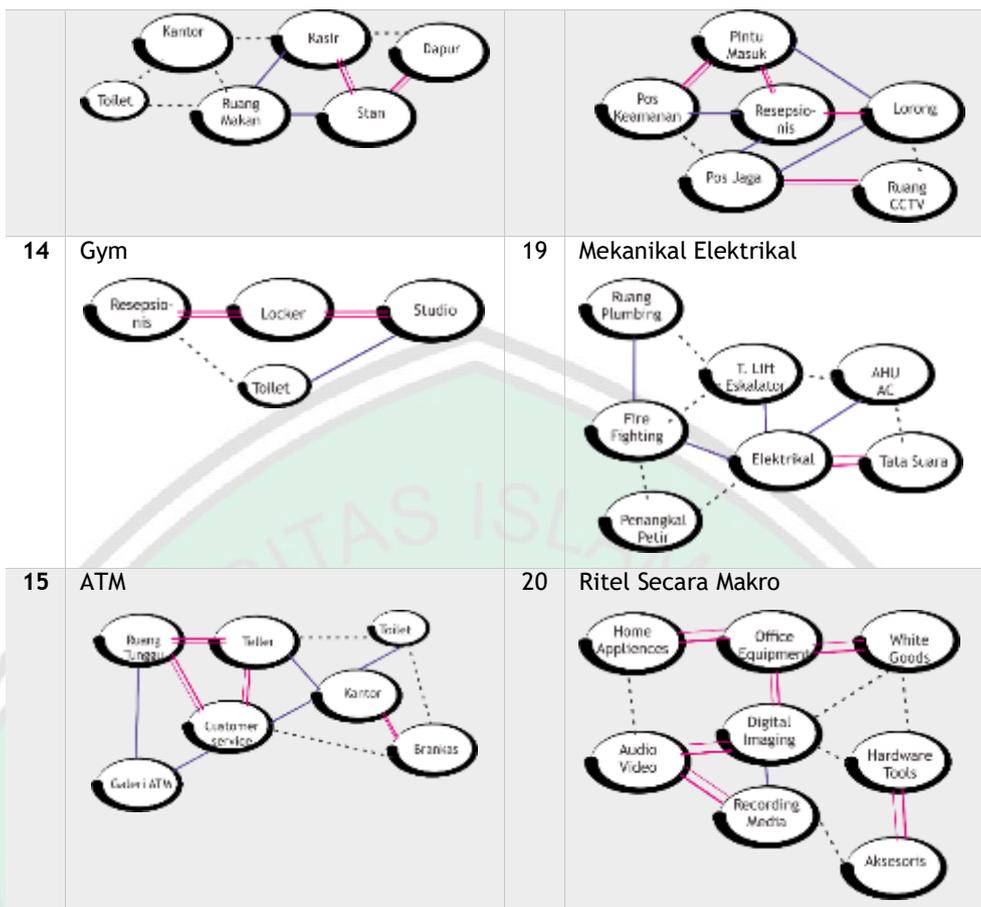


Pada bagian analisis secara makro merupakan kumpulan ruang secara fungsi umum yang memiliki keterkaitan dengan ruang lainnya.

Analisis Ruang Secara Mikro

NO	BAGAN RUANG	NO	BAGAN RUANG
1	<p>Kantor Komisaris</p> <p>Legend: — Berdekatan dan berkaitan — Berdekatan dan tak berkaitan - - - Berjauhan</p>	6	<p>Ritel Secara Mikro</p>
2	<p>Kantor Pemasaran</p>	7	<p>Layanan Informasi</p>

<p>3 Kantor Staf</p> 	<p>8 Jasa Servis</p> 
<p>4 Kantor Kebersihan</p> 	<p>9 Musollah</p> 
<p>5 Anchor Tenant</p> 	<p>10 Bioskop</p> 
<p>NO BAGAN RUANG</p>	<p>NO BAGAN RUANG</p>
<p>11 Game Zone</p> 	<p>16 Toilet</p> 
<p>12 Publik Space</p> 	<p>17 Perparkiran</p> 
<p>13 Food Court</p>	<p>18 Pelayanan</p>



D. Kualitatif Ruang

Pada analisis Ruang Kualitatif dijelaskan pada setiap ruang memerlukan kriteria yang pas dengan tujuan kenyamanan pengguna terhadap ruang tersebut. Dalam sebuah ruang memerlukan parameter tingkat kualitas pada ruang tersebut seperti: penghawaan, pencahayaan, akses, akustik, view, hingga utilitas. Berikut penjelasan menurut analisa penulis.

Keterangan	H Horizontal	O Out
 Sangat Diperlukan	V Vertikal	I In
 Diperlukan	A Alami	L Listrik
 Tidak Diperlukan	B Buatan	R Air

NO	KEBUTUHAN RUANG	AKSES		PENCA HAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		AKUSTIK	UTILITAS	
		H	V	A	B	A	B	O	I		R	L
Kantor Komisaris												
1	Ruang Kepala	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	Ruang Rapat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3	Toilet	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Kantor Pemasaran												
4	Ruang CEO	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Ruang Administrasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Ruang Marketing	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7	Ruang Supervisor	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8	Ruang Rapat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
9	Pantry	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
10	Toilet	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Kantor Staf												
11	Ruag Staf	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
12	Pantry	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
13	Toilet	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Kantor Kebersihan												
14	Ruang Alat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
15	Ruang Rapat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
16	Toilet	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Anchor Tenant												
17	Stan Komputer	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
18	Stan Gadget	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
19	Charging Dock	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
20	Customer Service	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
21	Kasir	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ritel Mikro												
22	Ruang Staf	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

NO	KEBUTUHAN RUANG	AKSES		PENCA HAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		AKUS TIK	UTILITAS	
		H	V	A	B	A	B	O	I		R	L
Jasa Servis												
30	Ruang Reparasi											
31	Ruang Konsultasi											
32	Ruang Tunggu											
33	Kasir											
34	Toilet											
Musollah												
35	Mikhrab											
36	Sound System											
37	Tempat Solat Pria											
38	Tempat Solat Wanita											
39	Tempat Wudhu Pria											
40	T. Wudhu Wanita											
41	Toilet Pria											
42	Toilet Wanita											
Bioskop												
43	Lobby											
44	Box Office											
45	Ruang Tunggu											
46	Koridor											
47	Studio 1											
48	Studio 2											
49	Studio 3											
50	Ruang Rapat											
51	Ruang Komisaris											
52	Backstage											
53	Toilet											
Gamezone												
54	Layanan Informasi											

NO	KEBUTUHAN RUANG	AKSES		PENCA HAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		AKUSTIK	UTILITAS	
		H	V	A	B	A	B	O	I		R	L
Food Court												
61	Kantor	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Orange	Brown	Yellow	Brown
62	Ruang Makan	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Orange	Brown	Brown
63	Kasir	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Orange	Orange	Brown	Brown
64	Dapur	Orange	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Orange	Orange	Orange	Brown	Brown
65	Stan	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Orange	Brown	Brown
66	Toilet	Orange	Brown	Orange	Brown	Brown	Brown	Orange	Orange	Orange	Brown	Brown
Gym												
67	Resepsionis	Yellow	Brown	Yellow	Brown	Yellow	Brown	Brown	Brown	Brown	Orange	Brown
68	Locker	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Orange	Brown	Orange	Brown
69	Studio	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Brown	Orange	Brown
70	Toilet	Orange	Brown	Orange	Brown	Brown	Brown	Orange	Orange	Orange	Brown	Brown
Bank												
71	Ruang Tunggu	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Brown	Orange	Yellow	Brown	Orange	Brown
72	Customer Service	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Brown	Orange	Yellow	Brown	Orange	Brown
73	Teller	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Brown	Orange	Yellow	Brown	Orange	Brown
74	Brankas	Orange	Brown	Orange	Brown	Orange	Brown	Orange	Orange	Brown	Orange	Brown
75	Kantor	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Brown	Orange	Orange	Brown	Orange	Brown
76	Toilet	Orange	Brown	Orange	Brown	Brown	Brown	Orange	Orange	Orange	Brown	Brown
77	Galeri ATM	Orange	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Orange	Brown	Orange	Brown
Toilet												
78	WC	Orange	Brown	Orange	Brown	Brown	Brown	Orange	Orange	Orange	Brown	Brown
79	Wastafel	Orange	Brown	Orange	Brown	Brown	Brown	Orange	Orange	Orange	Brown	Brown
80	Layanan Informasi	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Brown	Brown	Orange	Orange	Yellow
Perparkiran												
81	Pos Tiket	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow
82	Pos Keamanan	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow
83	Loading Dock	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow
84	Parkiran	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Orange	Yellow
Pelayanan Dalam Gedung												
85	Pintu Masuk	Orange	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Brown	Brown	Brown	Brown	Orange	Brown

86	Resepsionis													
87	Pos Keamanan													
88	Pos Jaga													
89	Lorong													
90	Ruang CCTV													

N O	KEBUTUHAN RUANG	AKSES		PENCA HAYAAN		PENGH AWAAN		VIEW		AKUS TIK	UTIL ITAS		
		H	V	A	B	A	B	O	I		R	L	
Mekanikal Elektrikal													
91	Sistem Plumbing												
92	Eskalator												
93	Transfortasi Lift												
94	Fire Fighting												
95	Penangkal Petir												
96	Elektrikal												
97	AHU/ AC												
98	Tata Suara												

E. Dimensi Ruang

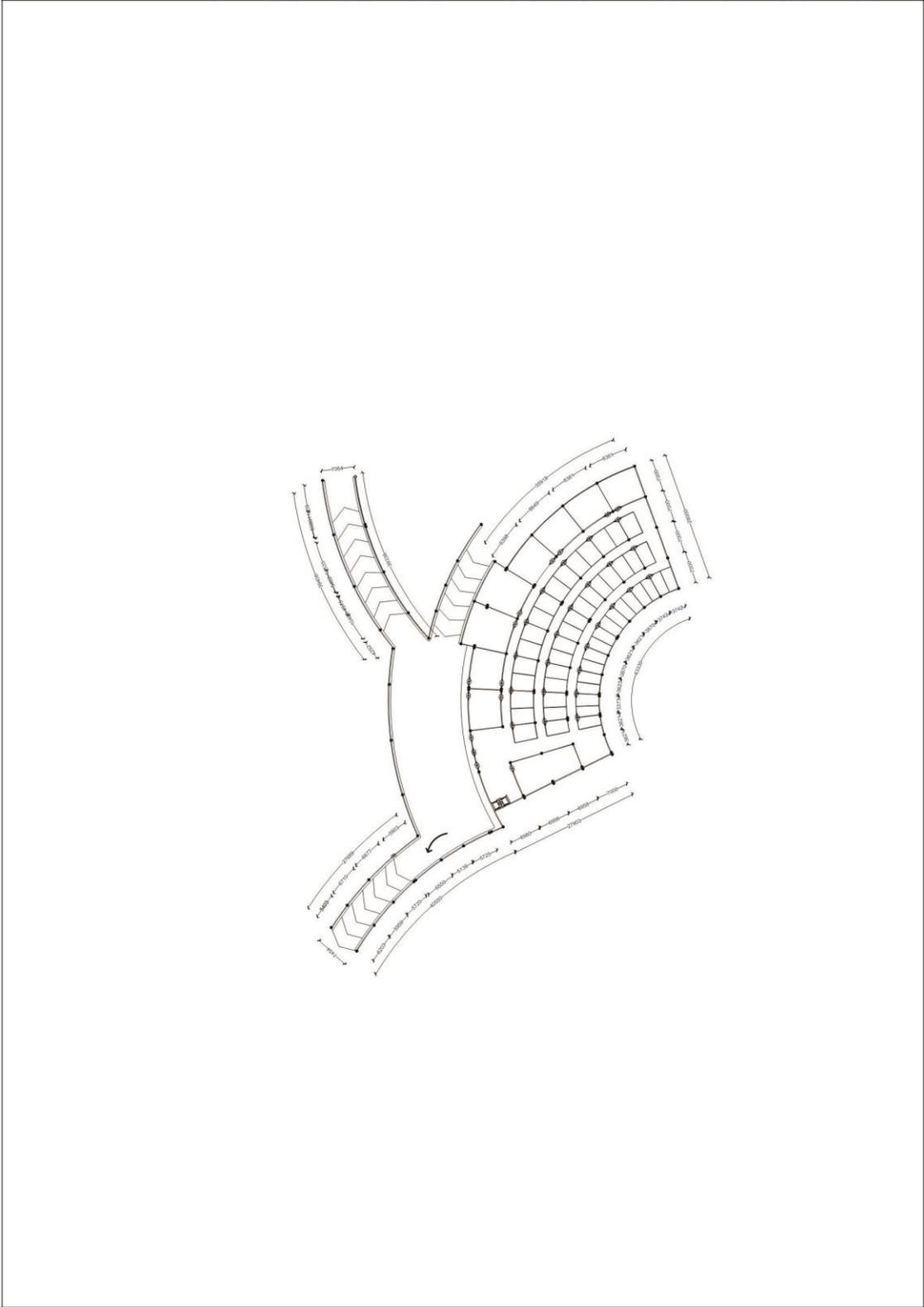
Ruang	Σ Satuan	Luas M ²
BASEMENT		
Ruang Trafo	1 Unit	50 M ²
Ruang Genset	1 Unit	72 M ²
Ruang Pompa	1 Unit	6 M ²
Ruang Fire Fighting	1 Unit	6 M ²
Gudang	1 Unit	4000 M ²
Total		4134 M ²
Parkir		
- Parkir Motor (sirkulasi 30%)	100 Motor	260 M ²
- Parkir Mobil (sirkulasi 30%)	45 Mobil	605,5 M ²
- Parkir Mobil Box (sirkulasi 30%)	10 Mobil	223,6 M ²
- Parkir Truk (sirkulasi 30%)	5 Truk	292,5 M ²
Total		1381,6 M ²
Lavatory	2 Unit	11,12 M ²
Total		1392,72 M ²
TOTAL KESELURUHAN BASEMENT		5526,72 M ²
UPPER GROUND		
Office : Manager		
- Ruang Manager Office	1 Unit	20 M ²
- Ruang Manager Building	1 Unit	20 M ²
- Lavatory	2 Unit	5,94 M ²
Kantor Kepala Devisis		
- R. General Affair	1 Orang	20 M ²
- R. Marketing	1 Orang	20 M ²
- Finance & Accounting	1 Orang	20 M ²
- Customer Service	1 Orang	20 M ²
- Housekeeping	1 Orang	20 M ²
- Security & Parking	1 Orang	20 M ²
- Engineering	1 Orang	20 M ²
- Entertainment	1 Orang	20 M ²
- Lavatory	2 Unit	11,12 M ²
Ruang Staf		
- R. General Affair	9 Orang	18 M ²

- R. Marketing	5 Orang	10 M ²
- Finance & Accounting	4 Orang	8 M ²
- Customer Service	8 Orang	16 M ²
- Housekeeping	30 Orang	60 M ²
- Security & Parking	50 Orang	180 M ²
- Engineering	30 Orang	40 M ²
- Entertainment	5 Orang	10 M ²
- Lavatory	5 Unit	29,7 M ²
Ruang Rapat	85 Orang	170 M ²
Gudang Alat	1 Unit	25 M ²
Total Office		783,76 M²
Panel Kontrol	1 Unit	6 M ²
Tata Suara	1 Unit	6 M ²
Atrium	100 Orang	500 M ²
Galery ATM	8 Unit Mesin	9 M ²
Home Appliances	25 unit	2500 M ²
White Goods	25 Unit	2500 M ²
Total		5521 M²
Bank :		
- Brankas	3 Orang	9 M ²
- Kantor	3 Orang	20 M ²
- Teller	2 Orang	6 M ²
- Customer Service	2 Orang	6 M ²
- Lavatory	2 Orang	5,94 M ²
- Ruang Tunggu	8 Orang	20 M ²
Total		133,88 M²
Parkir		
- Parkir Mobil	45 Mobil	605,5 M ²
- Parkir Mobil Box	10 Mobil	223,6 M ²
Total		829,1 M²
Lavatory	4 Unit	44,48
TOTAL KESELURUHAN UPPER GROUND		7312,22M²
1st FLOOR		
Void		500 M ²
Service Care	15 Unit	585 M ²
Anchor Tenant Gadget	3 Unit	180 M ²
Anchor Tenant Laptop	3 Unit	195 M ²

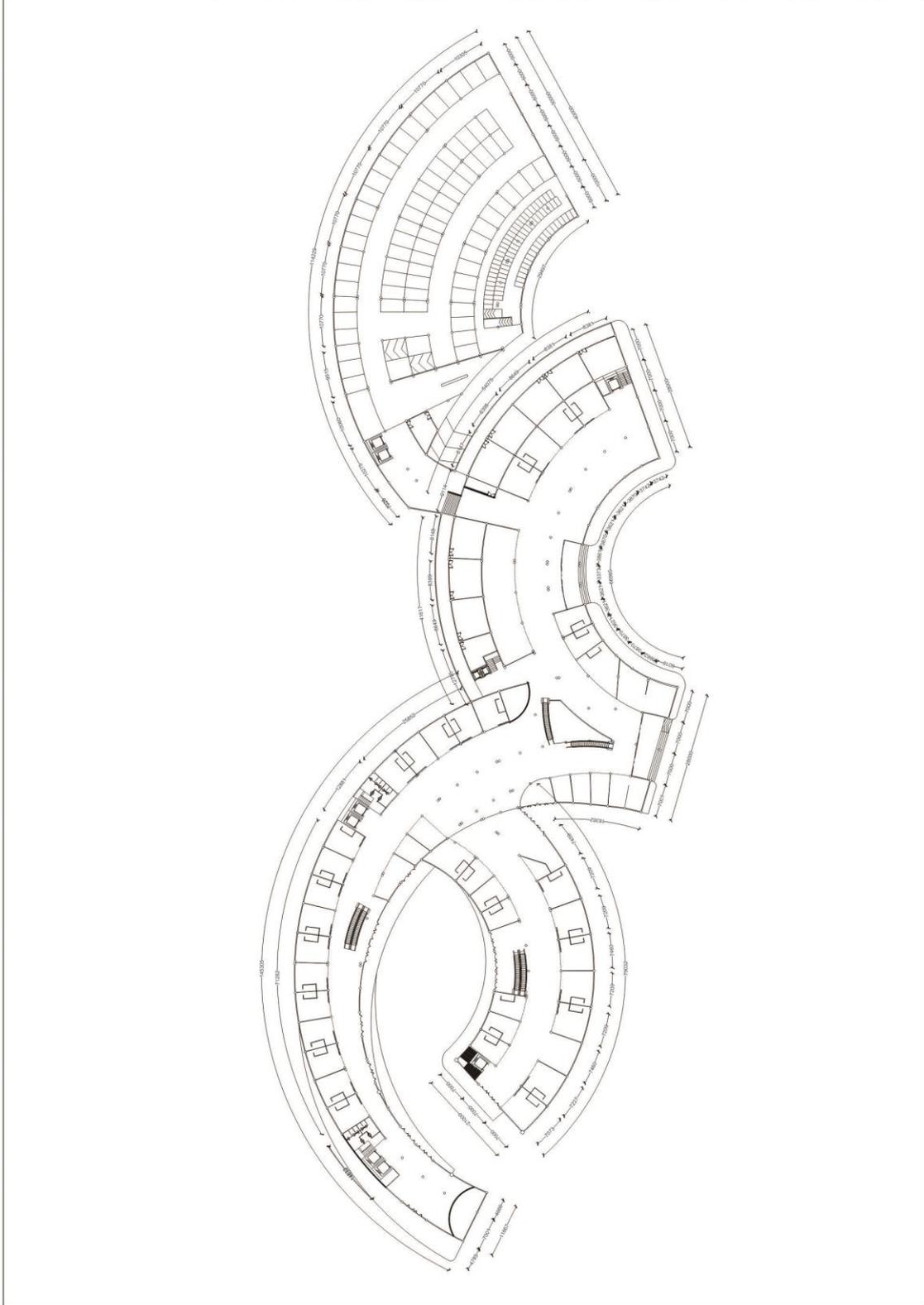
Ritel Gadget	20 Unit	990 M ²
Ritel Laptop	20 Unit	1120 M ²
Ritel Recording	15 Unit	720 M ²
Ritel Digital	15 Unit	720 M ²
Ritel Audio Video	15 Unit	720 M ²
Lavatory	4 Unit	44,48 M ²
Total		5774,48
Parkir		
- Parkir Mobil	45 Mobil	605,5 M ²
- Parkir Mobil Box	10 Mobil	223,6 M ²
Total		829,1 M²
TOTAL KESELURUHAN 1ST FLOOR		6603,58
2nd FLOOR		
Service Care	15 Unit	585 M ²
Ritel Recording	15 Unit	720 M ²
Ritel Audio Video	15 Unit	720 M ²
Ritel Office Equipment	25 Unit	1200 M ²
Ritel Hardware	15 Unit	720 M ²
Ritel Aksesoris	20 Unit	960 M ²
Total		4905 M²
Gym - Fitness		
- Locker	2 Lemari	9 M ²
- Lavatory	2 Unit	11,12 M ²
- Resepsionis	1 Unit	6 M ²
- Studio	2 Unit	96 M ²
Total		122,12 M²
Musollah	1 Unit	133 M ²
Atrium - Void		500 M ²
Lavatory	4 Unit	44,48 M ²
Total		5656,6 M²
Parkir		
- Parkir Mobil	45 Mobil	605,5 M ²
- Parkir Mobil Box	10 Mobil	223,6 M ²
Total		829,1 M²
TOTAL KESELURUHAN 2nd FLOOR		6533,7 M²
3rd FLOOR		
Foodcourt :		

- Area Makan	750 Kursi	937,5 M ²
- Servis	20 Unit	75 M ²
- Dapur	20 Unit	400 M ²
- Kasir	3 Orang	6 M ²
- Lavatory	2 Unit	11,12
Total		1429,6 M²
Bioskop		
- Studio	3 Studio	720 M ²
- Ruang Proyektor (Backstage)	1 Unit	60 M ²
- Tiket	3 Orang	12 M ²
- Ruang Tunggu	30 Orang	138,51 M ²
- Café	1 Unit	20 M ²
- Lavatory	2 Unit	22,24 M ²
- Ruang Staf	20 Orang	60 M ²
Total		1140,75 M²
Gamezone		
- Kasir	2 Orang	6 M ²
- Layanan Informasi	2 Orang	6 M ²
- Lavatory	2 Unit	11,12 M ²
- Area Main	25 Game	250 M ²
Total		273,12 M²
Ruang AHU	5 Unit	60 M ²
Penangkal Petir	1 Unit	6 M ²
Total		66 M²
TOTAL KESELURUHAN 3rd FLOOR		2909,47 M²
ROOFTOP		
Open Space	600 Orang	3000 M ²

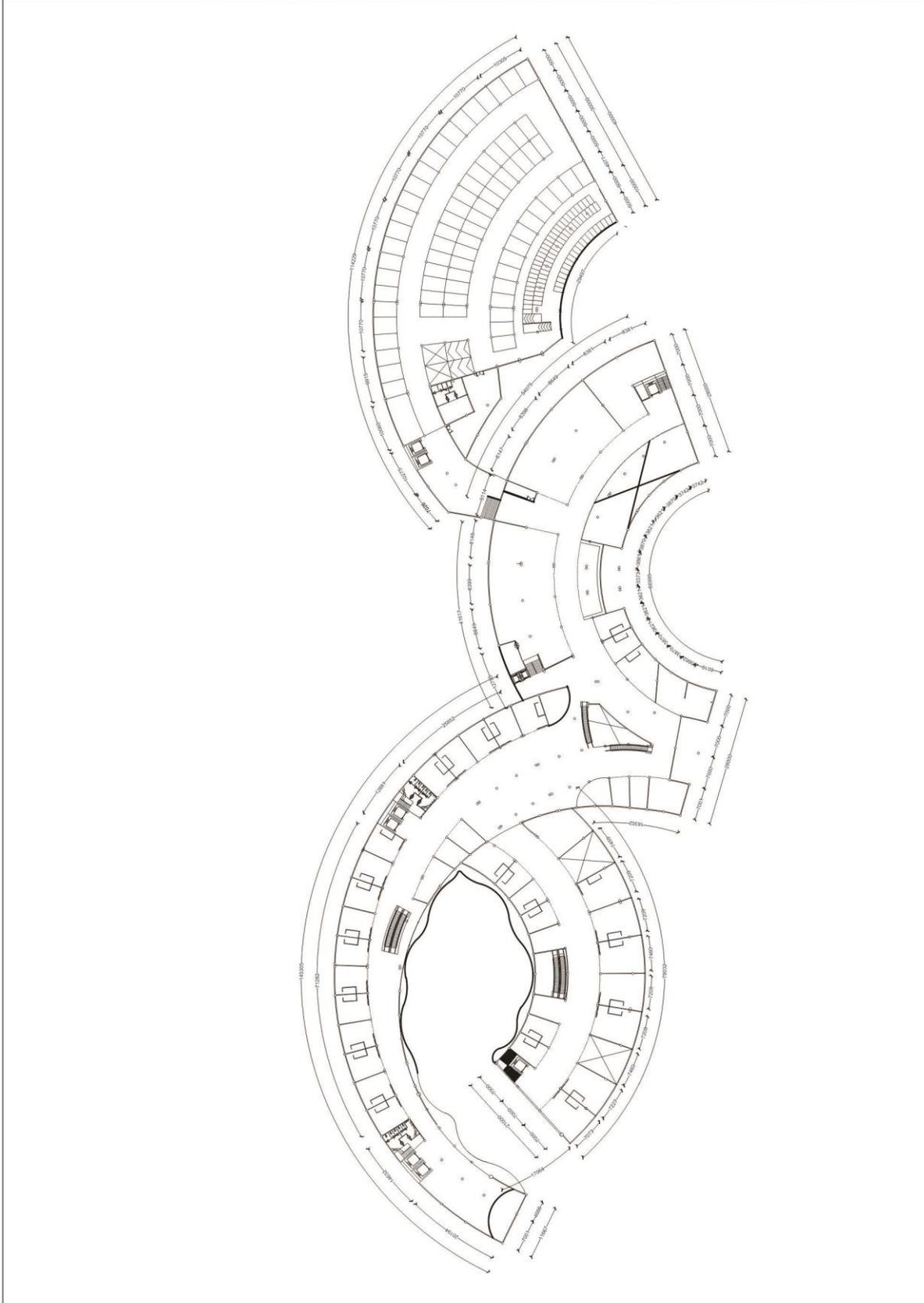
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
DENAH BASEMENT
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATI, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI 15660098
SKALA
1:1200



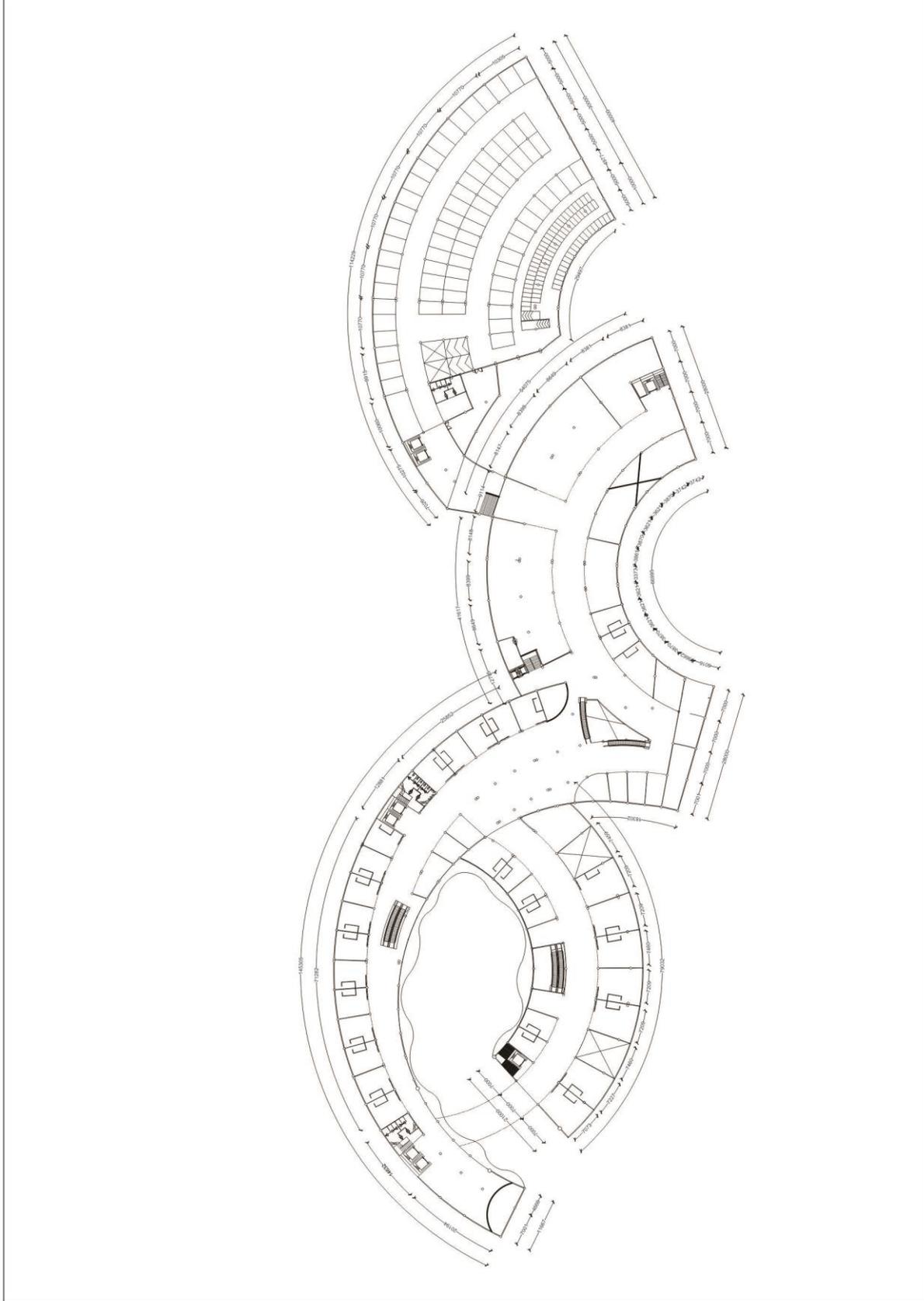
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 1
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATI, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI
15660098
SKALA
1:1200



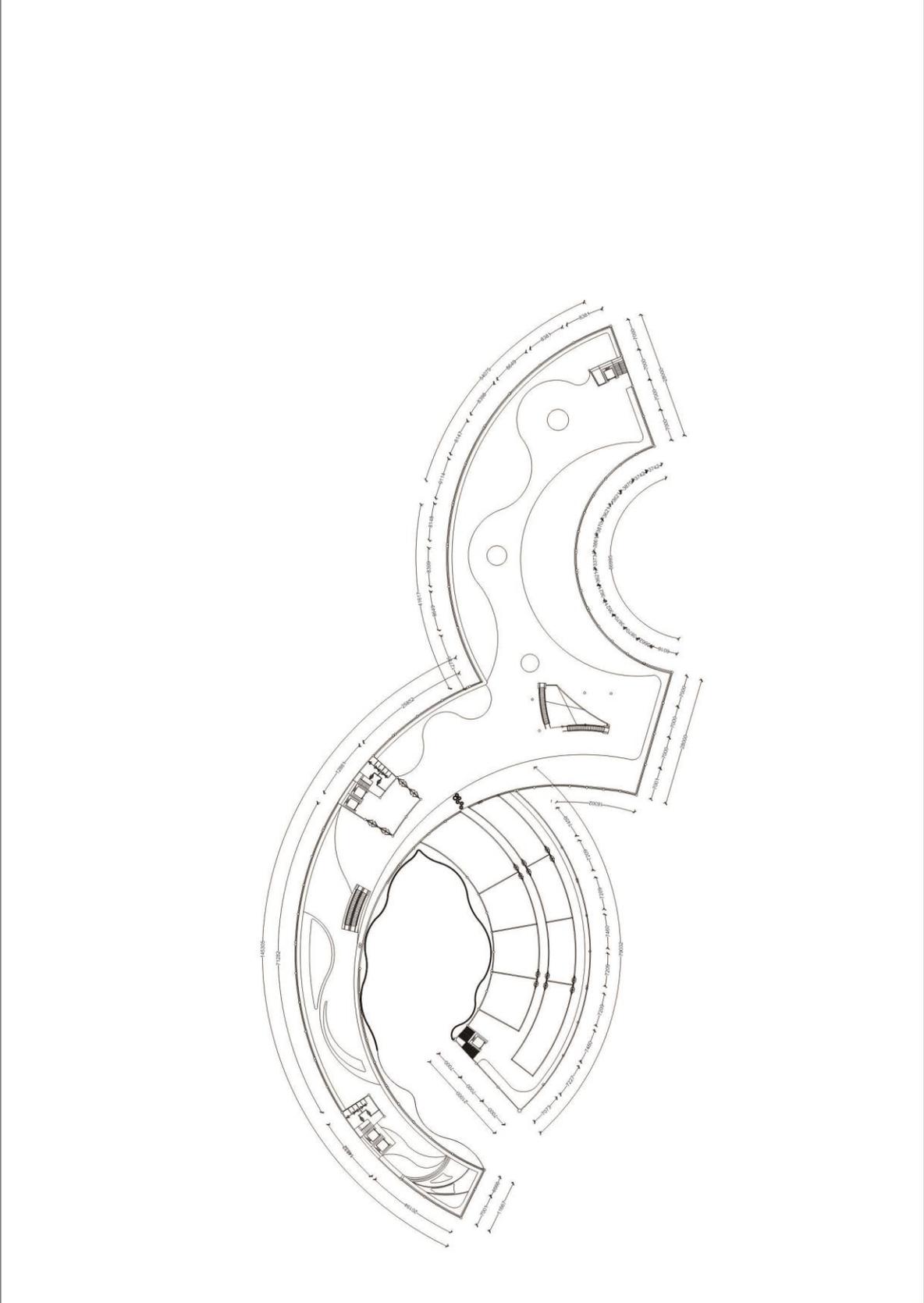
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELAJARAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 2
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATY, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI
15660098
SKALA
1:1200

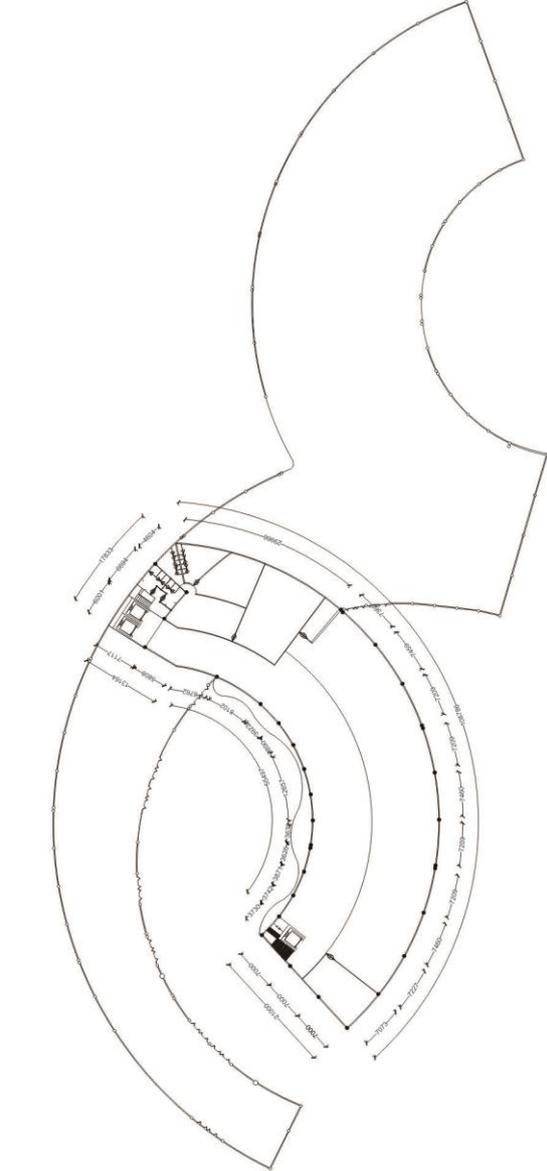


FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 3
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATY, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI
15660098
SKALA
1:1200

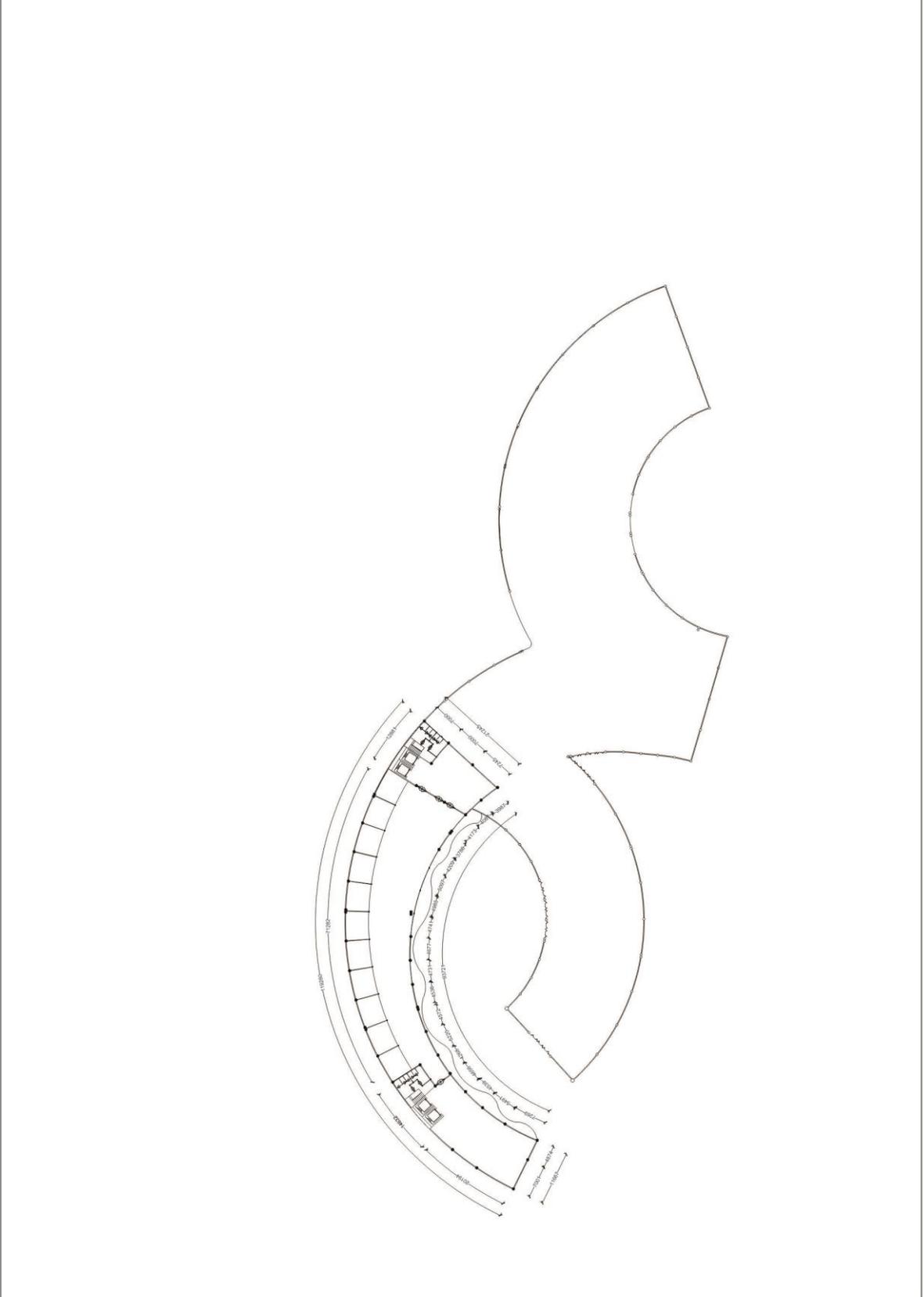


FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 4
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATY, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI 15660098
SKALA
1:1200

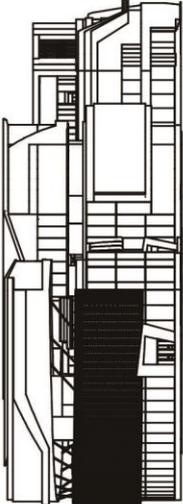
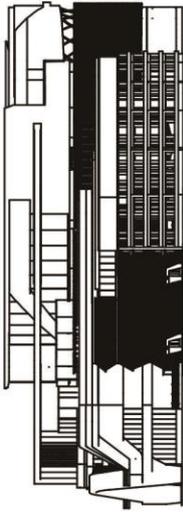


	
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI	
JURUSAN	
TEKNIK ARSITEKTUR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA	
JENIS GAMBAR	
GAMBAR KERJA	
JUDUL GAMBAR	
DENAH LANTAI 5	
DOSEN PEMBIMBING 1	
HARIDA SAMUDRO, M.Ars	
DOSEN PEMBIMBING 2	
PRIMA KURNIAWATY, M.Si	
NAMA MAHASISWA	
IFTITAH SAADATI	
15660098	
SKALA	
1:1200	

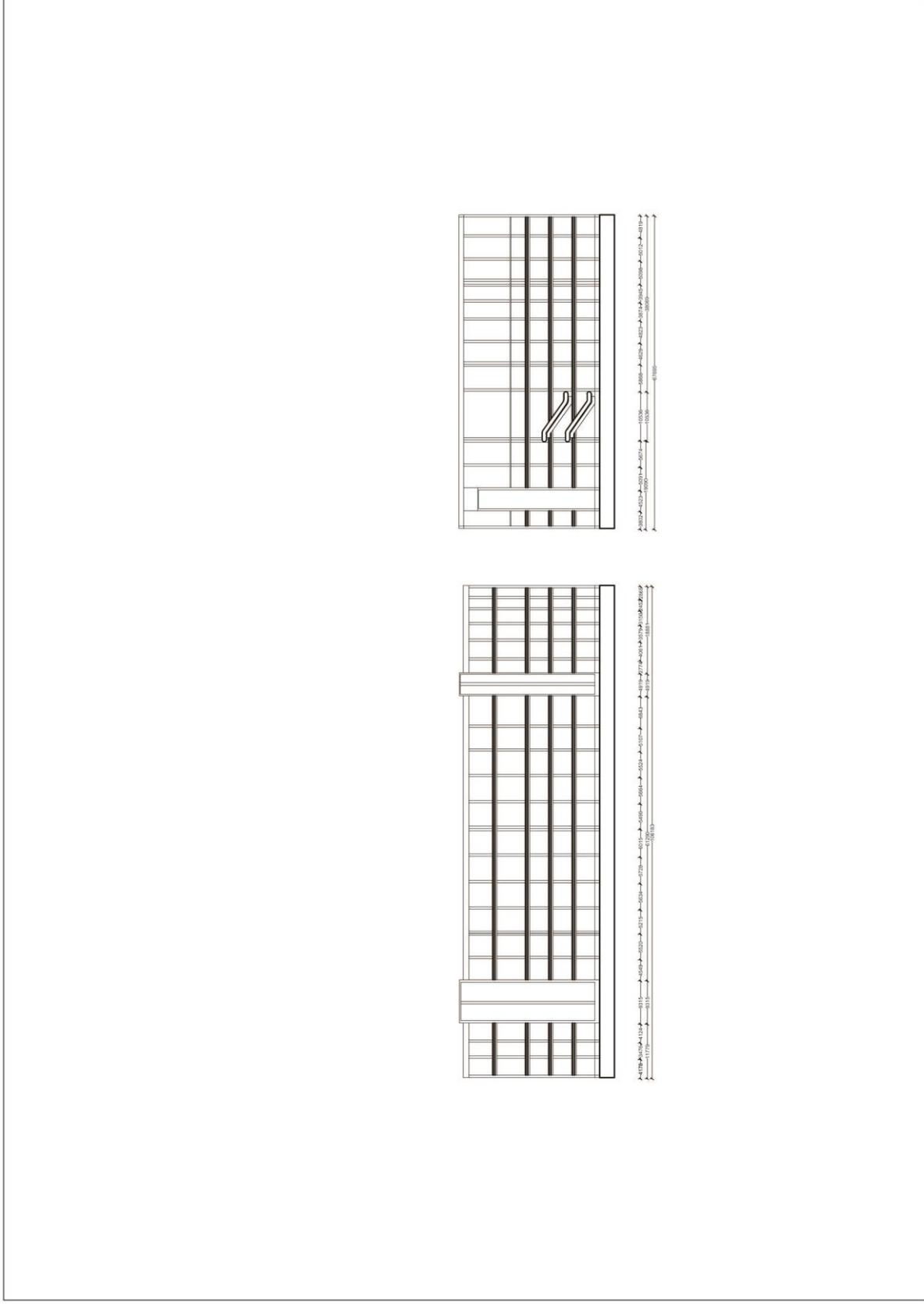
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
DENAH LANTAI 5
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATY, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI
15660098
SKALA
1:1200



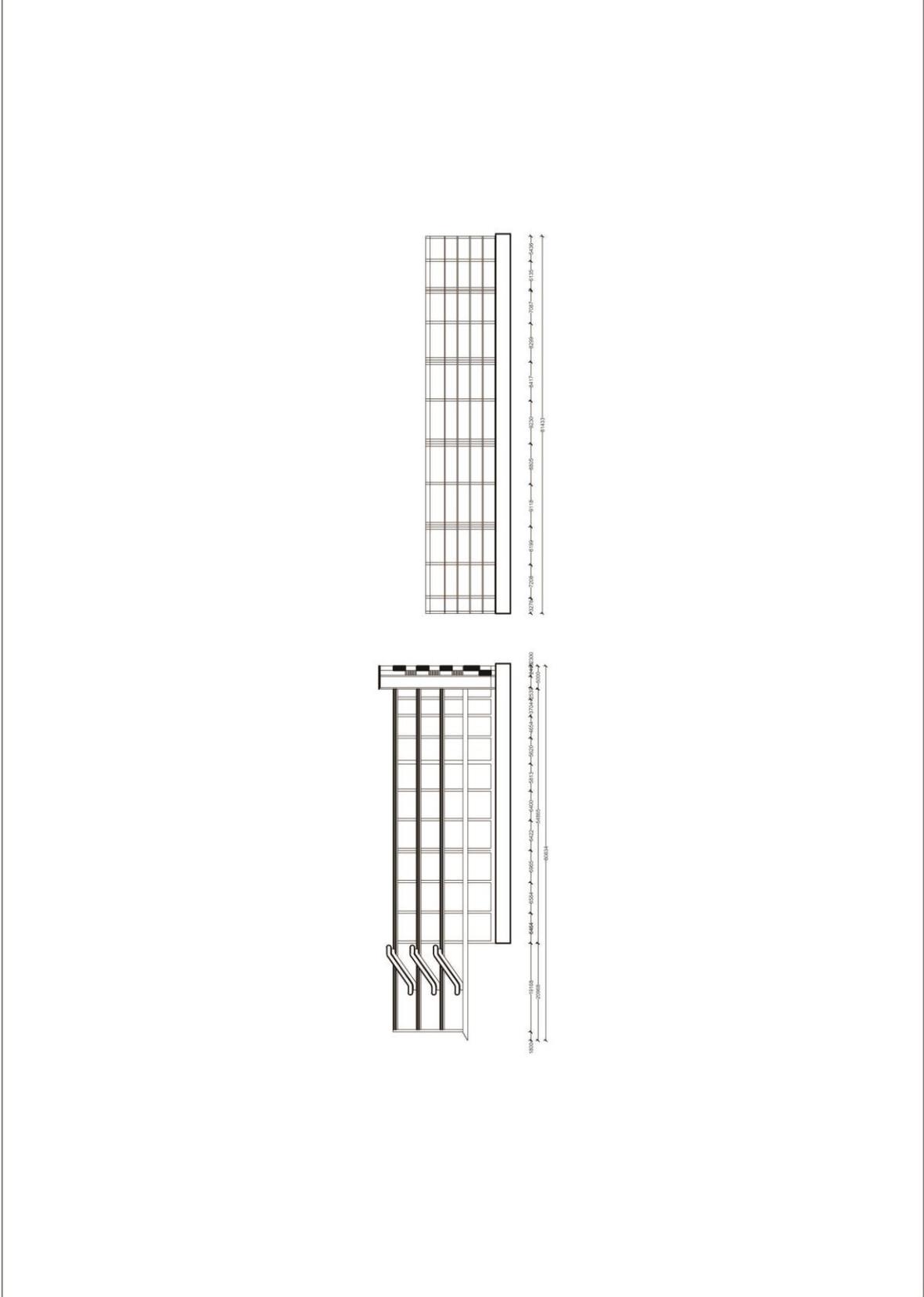
	
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI	
JURUSAN	
TEKNIK ARSITEKTUR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA	
JENIS GAMBAR	
GAMBAR KERJA	
JUDUL GAMBAR	
TAMPAK DEPAN	
DOSEN PEMBIMBING 1	
HARIDA SAMUDRO, M.Ars	
DOSEN PEMBIMBING 2	
PRIMA KURNIAWATY, M.Si	
NAMA MAHASISWA	
IFTITAH SAADATI 15660098	
SKALA	
1:1200	

		
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI		
JURUSAN		
TEKNIK ARSITEKTUR		
MATA KULIAH		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA		
JENIS GAMBAR		
GAMBAR KERJA		
JUDUL GAMBAR		
TAMPAK SISI TIMUR DAN SISI BARAT		
DOSEN PEMBIMBING 1		
HARIDA SAMUDRO, M.Ars		
DOSEN PEMBIMBING 2		
PRIMA KURNIAWATY, M.Si		
NAMA MAHASISWA		
IFTITAH SAADATI 15660098		
SKALA		
1:1200		

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
POTONGAN A-A' & POTONGAN B-B'
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATY, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI 15660098
SKALA
1:1200



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DI SURABAYA
JENIS GAMBAR
GAMBAR KERJA
JUDUL GAMBAR
POTONGAN C-C' & POTONGAN D-D'
DOSEN PEMBIMBING 1
HARIDA SAMUDRO, M.Ars
DOSEN PEMBIMBING 2
PRIMA KURNIAWATY, M.Si
NAMA MAHASISWA
IFTITAH SAADATI
15660098
SKALA
1:1200





KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

CATATAN REVISI

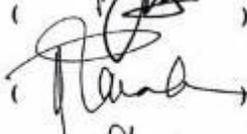
SIDANG TUGAS AKHIR

NAMA : IFTITAH SAADATI
 NIM : 15660098
 JUDUL TUGAS AKHIR : PER. PUSAT PERBELANJAAN ELEKTROMIK DI SURABAYA
DG PENDEKATAN TRANSFORMASI

CATATAN REVISI

PENGUJI UTAMA	- ORIENTASI SKALATOR → PER-SIMPANGAN ZONA
KETUA PENGUJI	- DISTING EMAIL VS HI TECH, MAPFA, HMR, TOTG - FAS RETAIL - BRAND → KONTIVETSIONAL - EFISIENSI TAMPILAN FACADE → RETAIL KEZIL → WUBAZIL - PROSES TRANSFORMASI ~ KOT GSY - POLA SIRKULASI PERPARKIRAN → BERKAGAL OTSI & PENUNJUKAN
SEKRETARIS PENGUJI	- LAPORAN BAB 6 ? - MAKET - VIDEO PSIKROKOT - GAMBAR ? - TAMPAK - APPES - ANJANT - BAB PENUTUP → - POTENSI SUNGAI DI BELAKANG KALL
ANGGOTA PENGUJI	- PENDEKATAN TRANSFORMASI X NILAI KEISLAMAN - GAMPAK → MANFAAT & DESAIN → MIKRO MIKRO → EFISIENSI ?? - KELENG KAPAL GAMBAR. # NORMATIF

TANDA TANGAN :

PENGUJI UTAMA Andi Baso Mappaturu, MT ()
 NIP. 19780630.200604.1.001
 KETUA PENGUJI M. Imam Fagihuddin, MT ()
 NIP. 19910121.20180201.1.241
 SEKRETARIS PENGUJI Prima Kurnawati, MSi ()
 NIP. 19830528.20160801.2.081
 ANGGOTA PENGUJI Handa Samudro, MT ()
 NIP. 19861028.20180201.1.246



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M.Imam Faqihuddin, M.T

NIDT : 19910121.20180201.1.241

Selaku dosen Ketua Penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Iftitah Saadati

NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 19 Juni 2019

Yang menyatakan,

M.Imam Faqihuddin, M.T
NIDT. 19910121.20180201.1.241



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Baso Mappaturi, MT

NIP : 19780630.200604.1.001

Selaku dosen Ketua Penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Iftitah Saadati

NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Andi Baso Mappaturi, MT
NIP. 19780630.200604.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prima Kurniawaty, MSi

NIDT : 19830528.20160801.2.081

Selaku dosen Sekretaris Penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Iftitah Saadati

NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 18 Juni 2019
Yang menyatakan,

Prima Kurniawaty, MSi
NIDT. 19830528.20160801.2.081



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Harida Samudro, M.Ars

NIDT : 19861028.20180201.1.246

Selaku dosen Anggota Penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Iftitah Saadati

NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Harida Samudro, M.Ars
NIDT. 19861028.20180201.1.246



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Iftitah Saadati
NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

- DISTING E-MALL VS HI TECH, MARINA, HARJONO
- FASILITAS RETAIL
- BRAND → KONVETSIKOHAL
- EFISIENSI TAMPILAN PASAR → RETAIL = KECIL → MUBAZIR
- PROSES TRANSFORMASI ~ KOTA SBY
- ROLA SIRKULASI PERPAKIRAN

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 19 Juni 2019

Yang menyatakan,

M. Imam Faqihuddin, M.T
NIDT. 19910121.20180201.1.241



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Iftitah Saadati

NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

-ORIENTASI ESCALATOR → PERSEMPITAN ZONA

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Andy Baso Mappaturu, MT
NIP. 19780630.200604.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Iftitah Saadati

NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

- LAPORAN BAB 6 ?
- GAMBAR KERSA
- DAIRY POTUTUP
- POTRETI SUNGAI DIBELAKANG SUNGAI
- MAKET - VIDEO & SINKRON
- TAMPAK - APRES

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 18 Juni 2019
Yang menyatakan,

Prima Kurniawaty, MSI
NIDT. 19830528.20160801.2.081



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Iftitah Saadati

NIM : 15660098

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Perbelanjaan Elektronik di Surabaya dengan Pendekatan Transformasi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

- Pendekatan Transformasi X Hilal Islam
- RAMPAK → MANPAAT 3 DESAIN
- Letakkan GAMBAR

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Harida Samudro, M.Ars
NIDT. 19861028.20180201.1.246