BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1 PENGERTIAN PUSAT PERBELANJAAN

Pusat perbelanjaan pada awalnya adalah suatu tempat yang berfungsi sebagai tempat perdagangan (tempat bertemunya calon pembeli dan penjual dan melakukan transaksi) dibidang barang maupun jasa. Pusat perbelanjaan dapat juga diartikan sebagai tempat perdagangan eceran atau retail yang lokasinya digabung dalam satu bangunan atau komplek.

Menurut Jeffrey D. Fisher pusat perbelanjaan adalah sebuah bangunan yang terdiri dari beberapa toko eceran, yang umumnya dengan satu atau lebih toko serba ada, toko grosir dan tempat parkir.

Pusat perbelanjaan tidak hanya sebagai tempat untuk membeli produk atau jasa tetapi dapat juga sebagai tempat untuk melihat-lihat, memegang, tempat bersenang-senang, tempat rekreasi, tempat yang dapat menimbulkan rangsangan yang mendorong orang untuk membeli dan bersosialisasi dengan tujuan untuk tempat bersantai.

Tipe-tipe pusat perbelanjaan menurut jenis fisik dari bangunan, dapat dibedakan menjadi:

- *Shopping Street* : toko-toko yang berderet disepanjang kedua sisi jalan.
- *Shopping Centre* : kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual.
- *Shopping Precinct* : kompleks pertokoan dimana bagian depan toko menghadap ke ruang terbuka yang bebas dari kendaraan.
- *Departement Store* : merupakan toko yang sangat besar, terdiri dari beberapa lantai dan menjual bermacam-macam barang.
- *Supermarket* : toko yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari dengan *Self Service*.
- *Super Store* : toko satu lantai yang menjual barang-barang kebutuhan sandang dengan sistem *Self Service*.

- *Shopping Mall* : *Shopping prencinct* dimana ruang terbukanya merupakan pusat orientasi dari komplek pertokoan ini.
- *Retail Shop* : toko eceran yang menjual bermacam-macam jenis barang.
- *Whole Sale* : toko yang menjual berbagai macam barang secara grosir.

Menurut variasi barang yang dijual, dapat dibedakan menjadi:

- *Specialty Shop* : toko yang menjual barang sejenis, seperti sepatu, pakaian, dsb.
- *Variety Shop* : toko yang menjual bermacam-macam barang dengan skala kecil.

Menurut konfigurasi bangunan, pola bangunan pada pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi:

- Bentuk linier dan variasinya : bentuk linier merupakan suatu deretan toko-toko yang membentuk garis lurus yang dipersatukan oleh kanopi dan pedestrian yang terdapat disepanjang depan toko-toko.
- *Mall* : merupakan daerah bagi pejalan kaki yang terletak diantara bangunan linier yang berhadapan, kemudian mall menjadi daerah bagi pejalan kaki untuk hilir-mudik dalam bebelanja.
- *Cluster* : merupakan perkembangan dari konsep mall tetapi dengan banyak bangunan yang berdiri sendiri, dipisahkan oleh daerah bagi pejalan kaki yang pendek atau taman pada regional *shopping centre*.

2.2 DESKRIPSI UMUM

Judul Proyek	: Bandung Toys Centre	
Tema Proyek	: *Cheerful*	
Sifat Proyek	: Fiktif	
Lokasi Proyek	: Jl. Sumatra No. 50 Kelurahan Babakan Ciamis Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung	
Sumber dana	: Swasta	
Batasan	:	
	Utara	= Jl. Aceh, Hotel Hyatt Bandung
	Selatan	= Kantor Dinas TNI-AD, Pemukiman Penduduk

	Timur	= Ruko dan Kantor
	Barat	= Jl. Sumatra, Taman Lalu Lintas
Luas Tapak	: ± 15.000 m^2	
GSB	: 12 meter	
KDB	: 50%	
KLB	: 3	
Luas Bangunan	: ± 4.000 m^2	

2.3 PROGRAM KEGIATAN

Pengguna	Aktivitas	Waktu / jam
Pemilik	masuk kantor	**Jam 08.00 - 17.00 WIB**
Pengelola	masuk kantor	**Jam 08.00 - 17.00 WIB**
Pedagang / Penyewa	aktivitas jual	**Jam 08.00 - 21.00 WIB**
Karyawan ▪ **Kios** ▪ **Parking Sevice**	 jam kerja karyawan jam kerja karyawan	 **Jam 08.00 - 21.00 WIB** **Jam 08.00 - 21.00 WIB**
Pengunjung	Aktivitas Belanja / Beli	**Jam 09.00 - 20.00 WIB**
Security **Mekanik gedung / teknisi**	Penjagaan keamana sift 1 Penjagaan keamana sift 2 kontrol sistem teknis sift 1 kontrol sistem teknis sift 2	**Jam 09.00 – 21.00 WIB** **Jam 21.00 – 09.00 WIB** **Jam 07.00 - 16.00 WIB** **Jam 16.00 - 01.00 WIB**
Pemasukan barang / loading dock **Petugas kebersihan / *cleaning service***	Bongkar-Muat barang Pembersihan bangunan eksternal-internal Pembuangan sampah	**Sebelum Jam 08.00 WIB** **Sesudah Jam 21.00 WIB** **Jam 07.00-18.00 WIB** **Diatas Jam 21.00**

Tabel 2.1 Tabel Program Aktivitas Pengelola

2.4 KEBUTUHAN RUANG

Adapun pengelompokan antar ruang yaitu:

1. Ruang Kios *Baby & Toddler Toys* :

- Unit Type Mini (2.4 x 7.2)

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R. Pajang	1	1 m	2 m	2 m^2
2	R . Barang	1	2 m	3 m	6 m^2
		Total			**8 m^2**

Tabel 2.2 Tabel Kebutuhan Ruang Kios *Baby & Toddler Toys*

- Unit Type Maxi (7.2 x 5)

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R. Pajang	1	2 m	3 m	6 m^2
2	R . Barang	1	3 m	4 m	12 m^2
		Total			**18 m^2**

Tabel 2.3 Tabel Kebutuhan Ruang Kios *Baby & Toddler Toys*

2. Ruang Kios *Girl & Boy Toys* :

- Unit Type Mini (2.4 x 7.2)

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R. Pajang	1	1 m	2 m	2 m^2
2	R . Barang	1	2 m	3 m	6 m^2
		Total			**8 m^2**

Tabel 2.4 Tabel Kebutuhan Ruang Kios *Girls & Boys Toys*

- Unit Type Maxi (7.2 x 5)

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R. Pajang	1	2 m	3 m	6 m^2
2	R . Barang	1	3 m	4 m	12 m^2
		Total			**18 m^2**

Tabel 2.5 Tabel Kebutuhan Ruang Kios *Girls & Boys Toys*

3. Ruang Kios *Educational & Games* :

- Unit Type Mini (2.4 x 3.6)

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R. Pajang	1	1 m	2 m	2 m^2
2	R . Barang	1	2 m	3 m	6 m^2
		Total			**8 m^2**

Tabel 2.6 Tabel Kebutuhan Ruang Kios *Edicational & Games*

- Unit Type Maxi (7.2 x 5)

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R. Pajang	1	2 m	3 m	6 m^2
2	R . Barang	1	3 m	4 m	12 m^2
		Total			**18 m^2**

Tabel 2.7 Tabel Kebutuhan Ruang Kios *Edicational & Games*

4. Ruang Pengelola Dan Service.

- Pengelola

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R. Manager	1	2.5 m^2	2.5 m^2	5 m^2
2	R. Bagian Keuangan	1	2.5 m^2	2.5 m^2	5 m^2
3	R. Bagian Administrasi	2	2.5 m^2	2.5 m^2	5 m^2
4	R. Bagian Pemasaran	3	2.5 m^2	2.5 m^2	5 m^2
5	R. Bagian personalia	2	2.5 m^2	2.5 m^2	5 m^2
6	R. Rapat	1	3 m^2	3 m^2	9 m^2
7	R. PABX dan Operator	1	2.5 m^2	2.5 m^2	4 m^2
8	Toilet	2	2.5 m^2	2.5 m^2	3 m^2
9	Ruang Tunggu Tamu	1	2.5 m^2	2.5 m^2	4 m^2
		Total			**90 m^2**

Tabel 2.8 Tabel Kebutuhan Ruang Pengelola

- Service

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m^2)	Panjang (m^2)	Jumlah (m^2)
1	R.Mekanikal/Elektrikal	1	-	-	20 m^2
2	R. toilet	50	-	-	120 m^2
3	Gudang / Cargo	1	-	-	50 m^2

5	Pos Satpam	1	-	-	12 m^2
6	Pos Parkir	4	-	-	6m^2
8	R. Genset	1	-	-	40 m^2
9	Dapur	9	-	-	9 m^2
	Total				**375 m^2**

Tabel 2.9 Tabel Kebutuhan Ruang Servis

5. Fasilitas Penunjang

No	Ruang	Jumlah Ruang	Lebar (m2)	Panjang (m2)	Jumlah (m2)
1	Parkir mobil				
2	Parkir motor				
3	R. Unit P3K				
4	Musolla				
5	Toilet				
6	Baby & Nursery				
	Total				-

Tabel 2.10 Tabel Kebutuhan Fasilitas Penunjang

2.5 STUDI BANDING PROYEK SEJENIS

2.5.1 Cihampelas Walk, Bandung



Gambar 2.1 Cihampelas Walk, sumber: data pribadi

a) Analisa Bangunan

- Lokasi berada di daerah strategis dan di kawasan belanja dan wisata di kota Bandung.
- Akses menuju lokasi ini sangat mudah untuk dijangkau melalui kendaraan pribadi atau umum.



Gambar 2.2 Cihampelas Walk, sumber: data pribadi

- Sirkulasi menuju bangunan sangat mudah, untuk kendaraan pribadi dapat langsung parkir menuju gedung parkir yang berada dibagian belakang mall dan hotel.
- Cihampelas Walk merupakan mall berlantai 3 dengan 1 lantai basement yang tidak digunakan untuk parkir kendaraan.
- Terdiri dari banyak bangunan dengan bangunan utama yaitu mall dan dikelilingi oleh kios-kios untuk café dan restoran.
- Bentuk bangunan mall yaitu persegi, sedangkan tampak bangunan lebih bersifat modern yang didominasi oleh kaca.
- Setiap lantainya tipikal dan memiliki atrium ditengah dengan atap tembus pandang.
- *Area service* terletak dibagian kanan bangunan yang berupa toilet, mushola dan ruang mekanikal.
- *Tenant* utama terletak dibagian pojok gedung yang didominasi satu *department store*.
- Kios dibuat mengelilingi atrium dan memiliki dua pintu utama dari luar dan dalam bangunan.

b) Analisa Pemakai Bangunan

1) Penyewa Kios

- Penyewa utama merupakan *department store* dan bioskop, yang menyewa sebagian besar sepertiga bangunan.
- Penyewa kecil didominasi oleh barang-barang yang sudah berstandar internasional.

- Untuk kios diluar mall didominasi untuk kios café dan restoran.



Gambar 2.3 Cihampelas Walk, sumber: data pribadi

2) Pengunjung

- Pengunjung berasal dari dalam dan luar kota Bandung.
- Pengunjung yang dating mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut.



Gambar 2.4 Cihampelas Walk, sumber: data pribadi

c) Analisa Lingkungan

- Orientasi bangunan menghadap utara dan selatan, dengan tampak utama dibagian utara.
- Luas total keseluruhan tapak yaitu ±3,5 Ha dengan 1/3 bagian digunakan untuk massa bangunan.
- Massa bangunan dibuat mengelilingi pohon yang tetap dipertahankan.
- Lahan didominasi pohon-pohon besar yang sudah berusia lama.

- Kapasitas parkir cukup besar karena mempunyai gedung parkir tersendiri yang terdapat dibagian belakang tapak.
- Mempunyai selasar yang luas yang terdapat didepan bangunan mall.



Gambar 2.5 Cihampelas Walk, sumber: data pribadi

Dari studi banding Cihampelas Walk ini didapat program ruang, diantaranya:

- Kios-kios yang berukuran ±40 m^2 yang saling berhadapan dan mempunyai dua entrance dari luar dan dalam gedung.
- *Zona service* berupa: toilet, musholla, *baby & nursery*, ruang mekanikal dan sistem kebakaran yang cukup baik.
- Gaya arsitektur yang didominasi oleh gaya *art deco* dan *art neoveau* dengan beberapa sentuhan modern.
- Gedung parkir yang terpisah dari bangunan utama.
- *Sky walk* yang berfungsi menghubungkan setiap bangunan yang berada disekeliling bangunan utama.

2.5.2 Margo City, Depok

a) Analisa Bangunan



Gambar 2.6 Margo City, sumber: data pribadi

- Lokasi berada di jalan utama kota Depok dan merupakan kawasan pengembangan komersil dan perkantoran.
- Akses menuju lokasi ini sangat mudah untuk dijangkau melalui kendaraan pribadi atau umum.



Gambar 2.7 Margo City, sumber: data pribadi

- Sirkulasi menuju bangunan sangat mudah, untuk kendaraan pribadi dapat langsung parkir disekeliling bangunan utama.
- Margo City merupakan mall berlantai 3 dengan 1 lantai basement yang tidak digunakan untuk parkir kendaraan.
- Terdiri dari satu bangunan utama dengan penggabungan bentuk persegi panjang dan lingkaran yang menjadi icon dari bangunan itu sendiri.
- Tampak bangunan lebih bersifat modern yang didominasi oleh kaca.
- Setiap lantainya tipikal dan memiliki atrium ditengah dengan atap tembus pandang.

- Area service terletak dibagian belakang bangunan yang berupa toilet, mushola, *baby & nursery room* dan ruang mekanikal.
- *Tenant* utama terletak dibagian belakang gedung yang didominasi satu *department store*.
- Kios dibuat mengelilingi atrium.

b) Analisa Pemakai Bangunan

1) Penyewa Kios

- Penyewa utama merupakan *department store* dan bioskop, yang menyewa sebagian besar sepertiga bangunan.
- Penyewa kecil didominasi oleh barang-barang yang sudah berstandar internasional.
- Untuk kios dilantai dasar mall didominasi untuk kios café dan restoran.



Gambar 2.8 Margo City, sumber: data pribadi

2) Pengunjung

- Pengunjung berasal dari dalam dan luar kota Depok.
- Pengunjung yang datang mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut.



Gambar 2.9 Margo City, sumber: data pribadi

c) Analisa Lingkungan

- Orientasi bangunan menghadap barat dan timur, dengan tampak utama dibagian barat.
- Luas total keseluruhan tapak yaitu ±9,2 Ha dengan 62.000 m^2 digunakan untuk massa bangunan.
- Massa bangunan dibuat satu massa dan menyisakan lahan untuk parkir.
- *Landscape* tertata dengan baik dengan putaran untuk *drop off* kemudian dapat langsung parkir.
- Kapasitas parkir cukup besar karena sisa dari lahan digunakan untuk parkir.
- Mempunyai selasar yang luas disetiap deretan kios dan atrium sebagai pusat dari sirkulasi bangunan itu.



Gambar 2.10 Margo City, sumber: data pribadi

Dari studi banding Margo City Depok ini didapat program ruang, diantaranya:

- Kios-kios yang berukuran ± 72 m^2 yang dibuat saling berhadapan dan memiliki selasar yang luas.
- *Zona service* berupa: toilet, musholla, *baby & nursery*, ruang mekanikal dan sistem kebakaran yang cukup baik.
- Gaya Arsitektur dibuat lebih modern.

- Sebagian lahan dipakai parkir dan ruang terbuka berupa plaza.

2.5.3 Pasar Gembrong, Jakarta Timur.

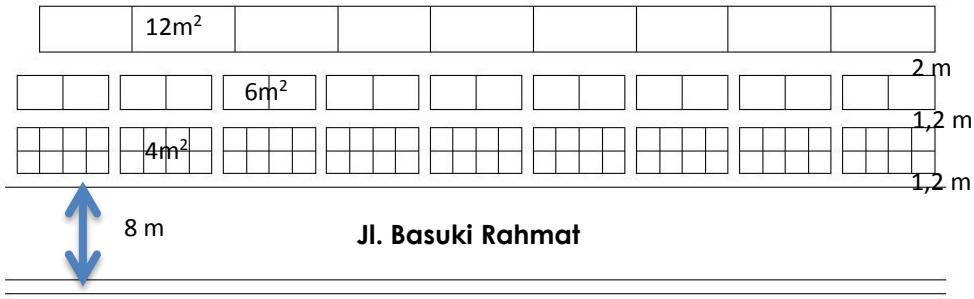
a) Analisa Bangunan



Gambar 2.11 Pasar Gembrong, sumber: data pribadi

- Lokasi pasar terdapat di Prumpung, Jakarta Timur ini sering macet dan ramai.
- Lokasi pasar dilalui oleh dua ruas jalan kota, yaitu Jl. Basuki Rahmat (2 jalur) dan Jl. D. Panjaitan (2 jalur).
- Akses menuju lokasi sangat mudah baik untuk dijangkau oleh kendaraan pribadi atau kendaraan umum.
- Tidak terdapat lahan parkir khusus, sehingga seringkali terjadi kemacetan.
- Bangunan pasar masih tradisional dan kurang tertata dan terawat dengan baik.
- Pasar Gembrong hanya satu lantai saja, kurang baiknya tatanan toko menjadikan pasar ini sangat panas.
- Kurangnya sirkulasi udara dan cahaya menyebabkan toko-toko terasa gelap.
- Kondisi pasar terkesan apa adanya, dimensi toko bagian depan cenderung lebih pendek dibandingkan dengan toko didalam.
- Setiap toko menyediakan berbagai macam mainan, mulai dari mainan anak-anak hingga mainan dewasa.
- Kantor pengelola terdapat disudut pasar, sedangkan area servis hanya berupa toilet umum dan warteg.

- Jarak antar toko yang dekat menyebabkan setiap pedagang dapat mudah untuk berkomunikasi.
- Sempitnya sirkulasi untuk pembeli dalam pasar ini, antar muka toko hanya berjarak 1,5 meter.
- Setiap toko memiliki dimensi yang berbeda, untuk barisan depan memiliki luas $4m^2$, sedangkan untuk bagian tengah sekitar 6 m^2 dan yang terbesar adalah bagian belakang yang mencapai 12 m^2. Dari semua toko ini memiliki ketinggian yang sama yaitu 3m.



Gambar 2.12 Denah Pasar Gembrong, sumber: data pribadi

b) Analisa Pemakai Bangunan

1) Pedagang Mainan:
   - Usia pedagang rata-rata 25-50 tahun.
   - Jumlah pedagang pria lebih banyak dibanding pedagang wanita.
   - Kebanyakan pedagang datang dari pedagang kecil dan menengah dengan omzet 3-10 juta/bulan.

2) Pembeli:
   - Usia rata-rata pembeli 5-30 tahun.
   - Perbandingan pengunjung pria sama dengan pengunjung wanita.
   - Pembeli didominasi dari golongan menengah ke bawah.
   - Sering terjadi tawar-menawar antara pihak pembeli dan pedagang.



Gambar 2.13 Pasar Gembrong, sumber: data pribadi

c) Analisa Lingkungan

- Lokasi sesuai dengan peruntukan lahan sebagai pusat perdagangan sekunder di Jakarta Timur.
- Dikenal sebagai tempat pusat mainan anak-anak.
- Sarana jalan raya dan pejalan kaki serta angkutan umum di lokasi sangat strategis karena dilalui 2 jalur angkutan umum.
- Lingkungan di sekitar tapak merupakan lingkungan kantor dan komersil.
- Pasar ini tidak memiliki tampak utama, karena termasuk tipe pasar tradisional yang dimiliki oleh Pemerintah Daerah.
- Teracaknya tempat parkir disini membuat pasar ini selalu macet, karena parkir motor diletakkan dijalan utama sedangkan parkir mobil diletakkan diarea lahan yang lebih besar.
- Bentuk bangunan termasuk linear dengan atap miring yang bermaterialkan genteng dan asbes.







Gambar 2.14 Pasar Gembrong, sumber: data pribadi

Dari hasil studi banding Pasar Gembrong ini dapat diketahui program ruang, diantaranya:

- Toko terkecil dimulai dari 4 m^2 dengan jenis mainan tradisinonal, sedangkan toko yang ukurannya sedang diisi dengan jenis mainan kualitas baik dan toko yang lebih besar diisikan dengan jenis mainan khusus dewasa.
- Dekatnya jarak antar toko memudahkan para pedagang untuk berkomunikasi.
- Display mainan dilakukan dengan cara ditumpuk dan digantung didepan toko.

2.5.4 Toys Kingdom, Cinere

a) Analisa Bangunan



Gambar 2.15 Cinere Square, sumber: data pribadi

- Lokasi toko berada didalam Cinere Square, Depok.

- Lokasi mall dilalui oleh dua ruas jalan kota, yaitu Jl. Raya Cinere (2 jalur) dan Jl. Bogor (2 jalur).
- Akses menuju lokasi sangat mudah baik untuk dijangkau oleh kendaraan pribadi atau kendaraan umum.
- Lahan parkir terdapat di basement dengan kapasitas 100 mobil dan 150 motor.
- Gedung terdiri dari 3 lantai dengan 2 basement.
- Merupakan penyewa tingkat dua dengan ruang sewa yang cukup luas.



Gambar 2.16 Toys Kingdom, sumber: data pribadi

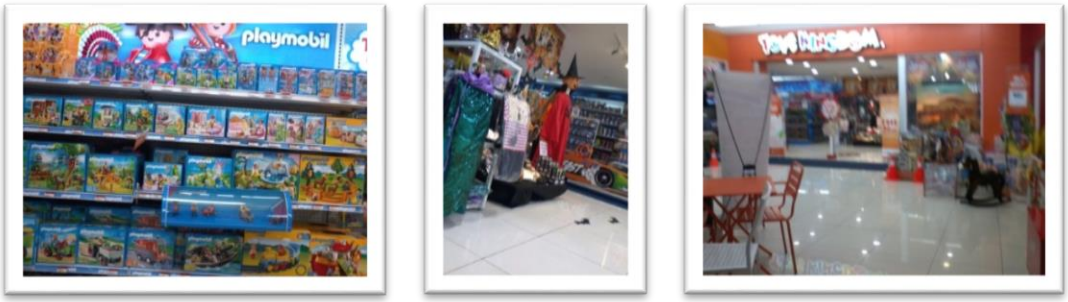
- Kondisi toko tertata dengan sangat baik.
- Mainan dikategorikan berdasarkan usia.
- Menyediakan berbagai macam mainan, mulai dari mainan anak-anak hingga mainan dewasa.
- Kantor pengelola terdapat disudut toko, sedangkan area servis mengikuti bangunan utama.
- Jarak antar rak display mainan ± 80 cm dan tinggi lemari display ± 1 m.

- Terletak di lantai *basement*, menyatu dengan supermarket dalam mall tersebut.

b) Analisa Pengguna

1) Penyewa Kios

- Penyewa merupakan retai besar yang menyewa sebagian kecil bangunan.
- Penyewa kecil didominasi oleh barang-barang yang sudah berstandar internasional.



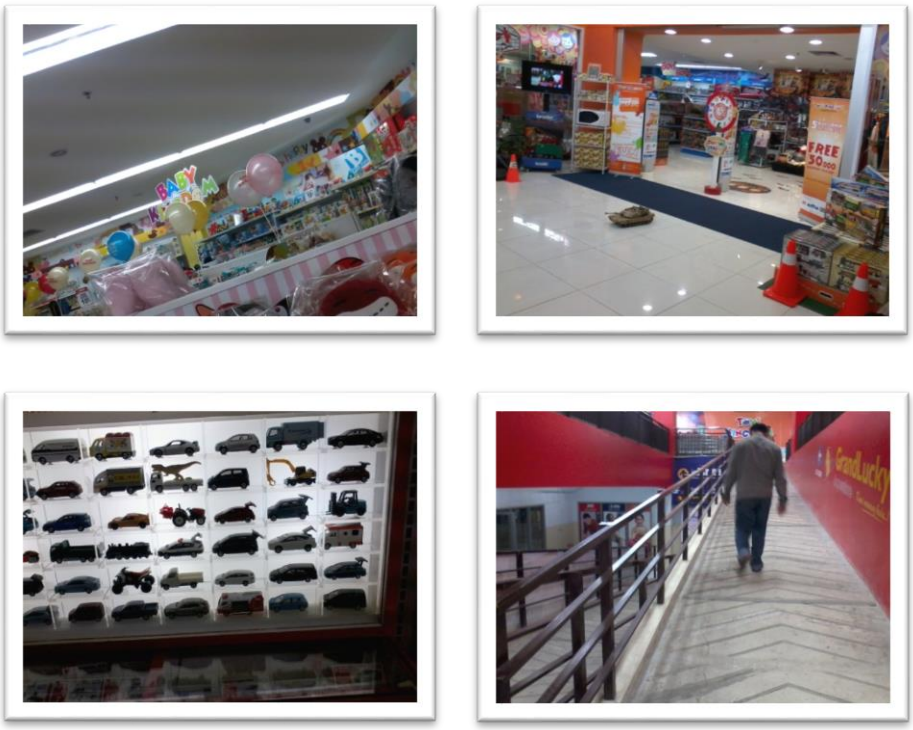
Gambar 2.17 Toys Kingdom, sumber: data pribadi

2) Pengunjung

- Pengunjung berasal dari dalam dan luar kota Depok.
- Pengunjung yang datang mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut.

c) Analisa Lingkungan

- Tampak bangunan mall menghadap barat dan timur, dengan tampak utama di bagian barat.
- Massa bangunan dibuat satu massa dan menyisakan lahan untuk parkir dan putaran.
- *Landscape* tertata dengan baik dengan putaran untuk *drop off* kemudian dapat langsung parkir.
- Kapasitas parkir cukup besar karena sisa dari lahan digunakan untuk parkir.



Gambar 2.18 Toys Kingdom, sumber: data pribadi

Dari studi banding Toys Kingdom ini didapat program ruang yaitu:

- Retail yang cukup besar tetapi dengan tipe penyewa bukan sebagai penyewa utama.
- Dekat dengan parkir kendaraan dan supermarket, sehingga anak-anak dengan mudah diawasi oleh orang tua.
- Terdapat area uji coba mainan yang terletak di bagian pintu masuk utama toko.
- Semua tipe mainan ada, mulai dari usia bayi hingga usia remaja.
- Harga relatif lebih mahal dengan kualitas barang yang sangat baik.