

# SUPERMAKET DENGAN ISTANA MAINAN ANAK-ANAK DI SUNGGUMINASA GOWA

**ACUAN PERANCANGAN**

**TUGAS AKHIR - 404TA6  
TAHUN 1999 - 2000**

Sebagai Persyaratan Untuk Ujian  
Sarjana Teknik Arsitektur

**BOSOWA**

OLEH

**ARIANTI**

**45 93 043 007**



**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS "45"**

**2000**

2. Pusat Bagian Wilayah Kota .....	24
<b>B. Analisa Kemungkinan Pengadaan Supermarket dengan Istana Mainan Anak-anak .....</b>	<b>25</b>
1. Analisis Keadaan dan Perkembangan Penduduk .....	25
2. Analisis Kondisi Ekonomi dan Perdagangan .....	30
3. Analisis Kondisi Tempat Perbelanjaan di Sungguminasa .....	33
4. Analisis Kelayakan Teknis .....	35
5. Istana Mainan Anak-anak pada Supermarket .....	36
<b>BAB IV. KESIMPULAN .....</b>	<b>37</b>
A. Kesimpulan Umum .....	37
B. Kesimpulan Khusus .....	38
<b>BAB V. PENDEKATAN ACUAN PERENCANAAN .....</b>	<b>40</b>
A. Pendekatan Dasar Makro .....	40
1. Acuan Penentuan Lokasi .....	40
2. Acuan Penentuan Site .....	40
a. Penempatan Entrance .....	41
b. Sistem Sirkulasi dalam Site .....	42
c. Penzoningan .....	44
B. Pendekatan Dasar Mikro .....	44
1. Massa Bangunan .....	44
2. Sistem Sirkulasi dalam Bangunan .....	44
3. Kebutuhan dan Besaran Ruang .....	45
4. Pengelompokan dan Persyaratan Ruang .....	46
5. Rencana Interior .....	48
6. Penampilan Bangunan .....	48
7. Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan .....	49
8. Sistem Struktur dan Material Konstruksi .....	52
9. Bentuk Dasar Bangunan .....	53
<b>BAB VI. KONSEP DASAR PERANCANGAN .....</b>	<b>55</b>
A. Konsep Dasar Makro .....	55

1. Lokasi .....	55
2. Site .....	57
a. Sirkulasi pada Site .....	59
b. Penempatan Entrance .....	60
c. Penzoningan .....	60
3. Tata Ruang Luar .....	61
B. Konsep Dasar Mikro .....	62
1. Tata Massa Bangunan .....	62
2. Konsep Perluangan .....	63
a. Kebutuhan Ruang .....	63
b. Besaran Ruang .....	64
c. Pengelompokan Ruang .....	67
3. Konsep Hubungan Ruang .....	69
a. Pola Perluangan .....	69
b. Sirkulasi dalam Bangunan .....	72
4. Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan .....	72
5. Environment .....	75
6. Penampilan Bangunan .....	76
7. Sistem Struktur dan Material Konstruksi .....	76
8. Bentuk Dasar Bangunan .....	77

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Identifikasi kebutuhan ruang supermarket .....	11
Tabel 2. Fasilitas ruang yang dibutuhkan pada istana mainan anak-anak .....	21
Tabel 3. Keadaan penduduk Kabupaten Gowa berdasarkan jenis kelamin .....	26
Tabel 4. Klasifikasi penduduk Kabupaten Gowa berdasarkan tingkat usia .....	27
Tabel 5. Perkembangan jumlah penduduk untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu .....	29
Tabel 6. Prosentase tingkat pendapatan penduduk untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu .....	31
Tabel 7. Jumlah penduduk berdasarkan tingkat pendapatannya untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu .....	31
Tabel 8. Perkiraan jumlah pengunjung berdasarkan tingkat pendapatannya untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu .....	32
Tabel 9. Perkiraan jumlah pengunjung berdasarkan tingkat usianya untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu .....	32
Tabel 10. Pasar-pasar yang ada di Kabupaten Gowa .....	34
Tabel 11. Besaran ruang untuk bangunan supermarket lantai 1 .....	65
Tabel 12. Besaran ruang untuk bangunan supermarket lantai 2 .....	66

# DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Alternatif Jalan K. H. Wahid Hasyim .....	30
Gambar 2. Alternatif Jalan Sultan Hasanuddin .....	31
Gambar 3. Alternatif Jalan Terminal Lama .....	31
Gambar 4. Lokasi .....	49
Gambar 5. Site .....	50
Gambar 6. Orientasi matahari dan arah angin .....	50
Gambar 7. Orientasi lingkungan .....	51
Gambar 8. View dari dalam keluar site .....	51
Gambar 9. View dari luar ke dalam site .....	52
Gambar 10. Sirkulasi pada site .....	52
Gambar 11. Penempatan entrance .....	53
Gambar 12. Penzoningan .....	53
Gambar 13. Pola peruangan dengan pencapaian satu arah .....	55
Gambar 14. Pola peruangan dengan sistem sirkulair .....	55
Gambar 15. Penataan perabot secara horisontal .....	56
Gambar 16. Penataan perabot secara vertikal .....	56
Gambar 17. Pola hubungan ruang untuk lantai 1 .....	61
Gambar 18. Pola hubungan ruang untuk lantai 2 .....	62
Gambar 19. Sistem jaringan listrik .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Sub wilayah pembangunan Kabupaten Gowa
2. Analisis struktur Kota Sungguminasa saat ini
3. Analisis sistem pusat-pusat pelayanan Kota Sungguminasa
4. Analisis kecenderungan perkembangan struktur Kota Sungguminasa
5. Peta rencana fungsi ( BWK ) kawasan perencanaan tahun 1995-2005
6. Peta rencana prioritas pengembangan kawasan potensial pada BWK A dan B
7. Peta rencana peruntukan lahan pada BWK A tahun 1995 – 2005
8. Peta rencana peruntukan lahan pada BWK B tahun 1995 – 2005
9. Sumber modular sikap dasar manusia
10. Standard ruang gerak
11. Jenis-jenis sirkulasi
12. Sistem penangkal petir
13. Jaringan sirkulasi air
14. Sistem distribusi listrik
15. Sistem pembuangan sampah
16. Sistem penghisap debu
17. Utilitas ( air bersih dan air kotor )
18. Skema utilitas
19. Jaringan listrik
20. Identifikasi kegiatan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Laju pertumbuhan penduduk Indonesia sejalan dengan pembangunan dan perekonomian Indonesia yang berkembang dengan pesatnya terutama di kota-kota besar di Indonesia. Dalam pelaksanaan pembangunan, sarana penunjang pelayanan masyarakat yang langsung dirasakan manfaatnya merupakan prioritas utama. Misalnya di bidang perekonomian, yang merupakan sarana vital penunjang pembangunan yakni tersedianya pusat perbelanjaan sebagai wadah kegiatan jual beli dan pusat perputaran roda ekonomi masyarakat.

Oleh karena itu, Kabupaten Gowa sebagai kota terdekat dengan Kotamadya Ujung Pandang yang merupakan fokus untuk pengembangan wilayah di sekitarnya, sudah mutlak merupakan kota yang konflik dengan segala aktivitas manusia. Hal ini ditunjang dengan jarak Kota Sungguminasa sebagai ibukota Kabupaten Gowa dengan Kota Metropolitan Ujung Pandang sangatlah dekat. Pergolakan pergerakan masyarakat sudah memberikan tingkat keramaian dan kepadatan yang tinggi, sehingga memungkinkan terjadinya lintas belanja, dalam arti bahwa masyarakat Kota Ujung Pandang berbelanja di Kota Sungguminasa, ataupun sebaliknya. Dengan demikian, sarana perbelanjaan yang ada di Kota Sungguminasa juga dirasakan manfaatnya oleh sebagian masyarakat Kota Ujung Pandang.

Masalah lain yang dihadapi Kota Sungguminasa adalah masih kurangnya fasilitas penunjang pasar serta tidak seimbangya kebutuhan pasar yang tersedia dengan jumlah penduduk yang ada. Di Kota Sungguminasa hanya tersedia 2 unit pasar dengan luas  $\pm 13.058 \text{ m}^2$  ( luas kios  $\pm 3.620 \text{ m}^2$  dan luas lods  $\pm 9.438 \text{ m}^2$  tahun 1998, *Ka. UPTD Pasar Kab. Gowa* ). Hal ini sangat menunjang diadakannya wadah perbelanjaan lainnya yang nantinya dapat melayani penduduk Kota Sungguminasa untuk berbelanja, dan juga untuk penduduk yang tinggal di dekat Kota Sungguminasa.

Kegiatan perbelanjaan yang semakin padat terutama di pusat kota, juga harga tanah yang tinggi, menyebabkan timbulnya idea toko bersama dibawah satu atap.

Disamping itu dengan meningkatnya kebutuhan, baik kualitas maupun kuantitas dan meningkatnya taraf hidup masyarakat, khususnya masyarakat urban terutama pada tingkat ekonomi menengah dan tinggi, cenderung menuntut suatu tempat yang praktis dalam berbelanja.

Kebutuhan akan kegiatan perbelanjaan ini, sejalan dengan meningkatnya usaha supermarket di kota-kota besar. Misalnya : Jakarta, Surabaya dan Ujung Pandang. Disamping itu dengan adanya wadah perbelanjaan yang representatif tersebut, sangatlah sesuai dengan program Pemerintah Kabupaten Gowa untuk memajukan Kota Sungguminasa sebagai ibukota Kabupaten Gowa.

Sebagai bangunan komersil, salah satu upaya untuk menarik konsumen sebanyak-banyaknya untuk memperoleh keuntungan, yaitu dengan cara penyediaan wadah perbelanjaan yang kompleks, dalam arti menyediakan barang untuk kebutuhan sehari-hari, berkala dan barang lux lainnya. Selain itu kegiatan berbelanja sudah merupakan bagian dari rekreasi/hiburan, sehingga fasilitas rekreasi juga merupakan kelengkapan dari pusat perbelanjaan . Maka pusat perbelanjaan masa kini bukan hanya sebagai tempat jual beli saja, tetapi juga merupakan tempat pertemuan dan tempat rekreasi.

Berdasarkan dengan uraian di atas, maka diperlukan adanya usaha-usaha untuk penanggulangan masalah tersebut. Dari segi kuantitas yaitu dengan adanya perluasan atau penambahan area, baik berupa perluasan pasar lama ataupun dengan pengadaan pusat perbelanjaan yang lainnya sebagai usaha untuk menselaraskan antara kebutuhan penduduk dengan penyediaan wadahnya. Dari segi kualitas yaitu dengan pengaturan kembali tata fisik dan tata ruang sesuai fungsinya dan penambahan fasilitas pelengkap lainnya untuk memberikan suasana nyaman dalam berbelanja.

Bertitik tolak pada beberapa analisa dan fenomena yang telah dikemukakan secara praktis tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan studi tugas akhir dengan harapan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam hal pelayanan kebutuhan masyarakat Kota Sungguminasa, dengan mengambil judul :

## **SUPERMARKET DENGAN ISTANA MAINAN ANAK-ANAK DI SUNGGUMINASA GOWA**



## **B. Ungkapan Masalah**

1. Bagaimana mengidentifikasi fungsi supermarket beserta spesifikasinya pada kota Sungguminasa Gowa.
2. Bagaimana menentukan lokasi dan site yang tepat untuk suatu supermarket dengan istana anak-anak , sehingga mudah dijangkau oleh konsumen /pengunjung.
3. Bagaimana pemecahan design kebutuhan ruang dan persyaratannya yang saling menunjang kegiatan supermarket dengan istana mainan anak-anak.
4. Bagaimana menata ruang secara efektif dan efisien yang dapat menunjang kegiatan supermarket dengan istana mainan anak-anak.
5. Bagaimana dengan tata ruang yang baik , baik dari masalah exterior maupun interior
6. Bagaimana ketentuan sistem struktur, bentuk, material dan utilitas bangunannya agar dapat memenuhi kegiatan yang diwadahnya

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan pembahasan**

Adalah untuk menyusun suatu acuan perancangan Supermarket di Sungguminasa Gowa, untuk ditransformasikan pada perencanaan fisik bangunan.

### **2. Sasaran pembahasan**

Untuk mencapai tujuan, maka sasaran yang akan dicapai adalah :

- a. Mengadakan studi tentang kependudukan dan kondisi kota Sungguminasa
- b. Memberikan gambaran tentang peranan supermarket
- c. Mengevaluasi tingkat pelayanan pasar yang ada pada kondisi sekarang
- d. Merencanakan fisik bangunan supermarket dengan fasilitas istana mainan anak-anak
- e. Dengan adanya tulisan ini, diharapkan dapat memberikan input kepada pihak-pihak yang membutuhkannya, terutama yang berkaitan dengan pengembangan Kota Sungguminasa Gowa

## **D. Lingkup Pembahasan**

1. Karena keterbatasan bahan dan literatur, maka hasil wawancara dan asumsi juga dijadikan pegangan.
2. Pembahasan lebih ditekankan pada supermaket sedangkan istana mainan anak-anak merupakan penunjang.
3. Pembahasan ini dibatasi pada masalah yang nantinya diharapkan menghasilkan faktor-faktor penentu perencanaan fisik.
4. Hal-hal yang di luar lingkup disiplin arsitektur, apabila ada kaitannya dengan pokok masalah diusahakan dibahas secara logika dan pembuktian sesuai kemampuan dengan latar belakang teknis dan teknologi

## **E. Metode dan Sistematika Pembahasan**

### **1. Metode pembahasan**

Dalam pembahasan ini secara umum digunakan metode analisa sintesa, disamping penggunaan komparasi terhadap permasalahan yang identik dengan pengamatan dan didukung oleh hasil studi literatur dan studi komparasi dari bangunan supermaket yang telah ada serta survey ke instansi yang ada hubungannya dengan supermaket dengan cara wawancara dan konsultasi

### **2. Sistematika pembahasan**

- a. Tahap I : Merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, ungkapan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, serta metode dan sistematika pembahasan.
- b. Tahap II : Merupakan study pustaka yang membahas tentang tinjauan umum tentang supermarket.
- c. Tahap III : Merupakan analisa tentang kemungkinan pengadaan supermarket dengan istana mainan anak-anak di Sungguminasa Gowa .
- d. Tahap IV : Merupakan tahap penarikan kesimpulan
- e. Tahap V : Merupakan tahap pendekatan acuan perencanaan
- f. Tahap VI : Merupakan tahap akhir dari pembahasan yaitu : Konsep dasar perancangan sebagai acuan dalam desain fisik sentral.

## BAB II

### TINJAUAN TENTANG SUPERMARKET

#### A. Tinjauan Umum Tentang Supermarket

##### 1. Pengertian

Dalam mengikuti perkembangan zaman, fungsi pusat perbelanjaan tidak hanya sebagai tempat berbelanja, tetapi sudah merupakan tempat rekreasi dan sosialisasi bagi masyarakat bersama keluarga dan masyarakat lainnya ( *C. D. Vanda Chatartika. Mall di Kecamatan Panakkukang, 1997 hal. 3*).

Pembangunan suatu pusat perbelanjaan saat ini tidak saja menyediakan unit toko yang lengkap, melainkan juga dapat memberi kesan menyenangkan dan menarik sehingga selain dapat berbelanja memenuhi kebutuhannya dengan mudah sekaligus dapat menikmati keindahan penataan ruangan dari pusat perbelanjaan tersebut ( *C. D. Vanda Chatartika. Mall di Kecamatan Panakkukang, 1997 hal. 3*). Salah satu jenis pusat perbelanjaan tersebut adalah Supermarket.

Supermarket merupakan suatu tempat penjualan eceran yang berdiri dalam departemen yang luas, menyediakan bahan makanan dan lainnya, yang dimiliki oleh seorang pengusaha atau gabungan dari beberapa pengusaha serta mempunyai area parkir yang cukup luas.

Supermarket merupakan wadah kegiatan perdagangan, sebagai tempat penyaluran barang produsen ke konsumen yang bersifat komersial, ekonomis, serta mempunyai proses self service ( *Yupiter Alice. Supermarket dengan Istana Mainan Anak-anak di Ujung Pandang, 1985 hal III-1*).

Dari pengertian-pengertian di atas, maka Supermarket dapat diartikan sebagai berikut : Supermarket sebagai suatu tempat perbelanjaan bagi masyarakat, dengan menyediakan berbagai macam dan ragam kebutuhan sehari-hari, berkala dan barang lux dengan sistem pelayanan self service serta mempunyai fasilitas parkir yang cukup luas.

Hadirnya supermarket yang pertama kalinya di Jamaica Queen's land New York City Amerika Serikat pada tahun 1930, yang dimaksudkan untuk menghadapi persaingan di bidang perdagangan pada saat itu dan mereka berhasil dalam

penjualannya karena harga yang murah dan barang yang lengkap (M. M. Zimmerman Yapiter Alice. *Supermarket dengan Istana Mainan Anak-anak di Ujung Pandang, 1985 hal III-2*).

## **2. Spesifikasi supermarket**

a. Motivasi diadakannya supermarket adalah :

1) Dari segi pelayanan sosial :

- a) Adanya keinginan untuk menyediakan fasilitas perbelanjaan yang representatif, agar terpenuhinya kebutuhan masyarakat.
- b) Adanya perubahan pola kehidupan dan pendapatan masyarakat yang semakin meningkat taraf hidupnya, maka meningkat pulalah kebutuhan akan materi baik kualitas dan kuantitasnya.
- c) Adanya keinginan untuk mewujudkan keseimbangan suasana antara kegiatan kerja dan rekreasi di dalam lingkungan pusat kota.

2) Dari segi usaha komersil :

- a) Adanya keinginan untuk mengadakan usaha investasi di bidang pengelolaan dan pelayanan dengan maksud mendapatkan keuntungan.

b. Ciri-ciri perbedaan supermarket dengan lembaga perniagaan lainnya adalah:

- 1) Sistem pelayanan dengan cara self service.
  - 2) Supermarket tidak hanya menyediakan barang kebutuhan sehari-hari, juga menyediakan kebutuhan berkala dan barang lux.
  - 3) Supermarket biasanya beroperasi secara eceran (retail).
- c. Supermarket ditinjau dari segi lingkup pelayanan dan fisik bangunan yang ada dapat dikategorikan atas 2 kelompok yaitu :

- 1) Supermarket yang berdiri sendiri
- 2) Supermarket yang tergabung dalam area pusat perbelanjaan.

## **3. Daya tarik dan keuntungan supermarket :**

- a. Konsumen dapat memenuhi kebutuhannya pada satu tempat saja ( one stop buying ).
- b. Barang relatif lengkap dan banyak pilihan barang
- c. Mutu barang, umumnya stock baru \ kualitas baik
- d. Kesempatan membeli produk baru dengan harga promosi
- e. Ciri utama self service

- f. Leluasa ( waktu buka , bebas bergerak , tidak dikuntit pramuniaga )
- g. Nyaman ( bersih , teratur , AC , back ground music , penerangan cukup )
- h. Tersedianya area parkir
- i. Penampilan \ penyajian barang yang menarik

## **B. Supermarket Sebagai Wadah Perbelanjaan**

### **1. Pelaku dan jenis kegiatan**

Pelaku kegiatan dapat digolongkan atas :

- a. Aktif : Pengelola  
Pelayanan  
Pengunjung
- b. Pasif : Materi jualan ( barang )  
Perlengkapan service

Jenis kegiatan yang ada di dalam supermarket merupakan kegiatan yang dapat dikelompokkan antara lain :

- a. Kelompok kegiatan jual beli
- b. Kelompok kegiatan persiapan
- c. Kelompok kegiatan administrasi
- d. Kelompok kegiatan pelengkap\ service.

### **2. Frekwensi dan sifat kegiatan**

a. Frekwensi kegiatan dapat dibagi atas dua bagian yaitu :

- 1) Kegiatan rutin : Kegiatan yang akan dilakukan secara kontinue untuk melayani kegiatan jual beli
- 2) Kegiatan periodik : Kegiatan yang akan dilakukan secara berkala dalam melayani kegiatan jual beli serta kegiatan mengelola

b. Kegiatan Pokok Pengunjung dalam bentuk berbelanja dan rekreasi :

1) Aktifitas \ Kegiatan :

Merasakan secara aktif dan relax semua fasilitas yang disajikan.

Melihat , memilih dan mengambil barang yang dibutuhkan.

2) Sifat aktifitas :

Aktifitas dilakukan dalam suasana santai, bebas, dinamis, menggairahkan , penuh perhatian , tenang dan nyaman.

c. Kegiatan Pelayanan dalam bentuk melayani :

1) Aktifitas :

Melayani secara aktif segala permintaan pengunjung

2) Sifat aktifitas :

Aktifitas dilakukan dalam suasana tertib, terampil, disiplin, dan bersifat menyenangkan pengunjung, sabar / ramah, dan sopan.

d. Kegiatan pengelola ( staf dan karyawan ) :

1) Aktifitas :

Staf dalam hal ini adalah staf administrasi manager yang mengelola segala kegiatan yang ada dalam supermarket.

Karyawan dalam hal ini adalah pekerja yang tidak langsung berhubungan dengan pengunjung.

2) Sifat aktifitas :

Staf administrasi : Tertib, terampil, disiplin, dan membutuhkan suasana yang dapat menggalakkan untuk bekerja.

Karyawan : Umumnya bekerja secara berkelompok terampil, tertib, dan disiplin.

### 3. Materi dagangan

Supermarket sebagai wadah pelayanan masyarakat, maka materi perdagangan ditentukan berdasarkan dari kebutuhan hidup Masyarakat / konsumen dan kebutuhan lainnya, secara umum dibagi atas :

a. Bahan makanan

1) Sayur-sayuran

2) Buah-buahan

3) Hasil peternakan

4) Hasil pertanian, misalnya : beras dan jagung

5) Bumbu-bumbu / rempah

6) Bahan makanan yang diproses dapat dalam bentuk kemasan, botol, kaleng, plastik.

b. Bahan minuman

1) Sirop, minuman ringan (soft drink)

- 2) Minuman keras, bir dan sebagainya
- 3) Minuman khas daerah
- 4) Teh, kopi dan coklat bubuk
- 5) Es cream dan air mineral

c. Makanan kecil

- 1) Biskuit, kue dan kerupuk
- 2) Gula-gula (bon-bon)
- 3) Coklat

d. Barang kelontong

- 1) Peralatan / perlengkapan rumah tangga
- 2) Barang sandang
- 3) Bahan bacaan
- 4) Alat-alat tulis menulis
- 5) Barang-barang khusus / lux.

**4. Pengelompokan ruang jualan**

Pengelompokan ruang jualan disesuaikan dengan :

- a. Macam, pengelompokan dan karakter materi yang diperdagangkan
- b. Penggolongan tiap jenis.

Shingga dengan demikian akan memudahkan konsumen dalam mencari kebutuhannya.

Kelompok I :

- 1) Bahan makanan dan minuman
- 2) Perlengkapan dapur
- 3) Barang pecah belah
- 4) Perabot rumah tangga

Kelompok II :

- 1) Pakaian luar dan dalam
- 2) Sepatu dan sandal
- 3) Perlengkapan kosmetik
- 4) Tas tangan dan kantor

Kelompok III :

- 1) Alat tulis menulis / alat kantor
- 2) Mainan anak-anak
- 3) Alat-alat listrik

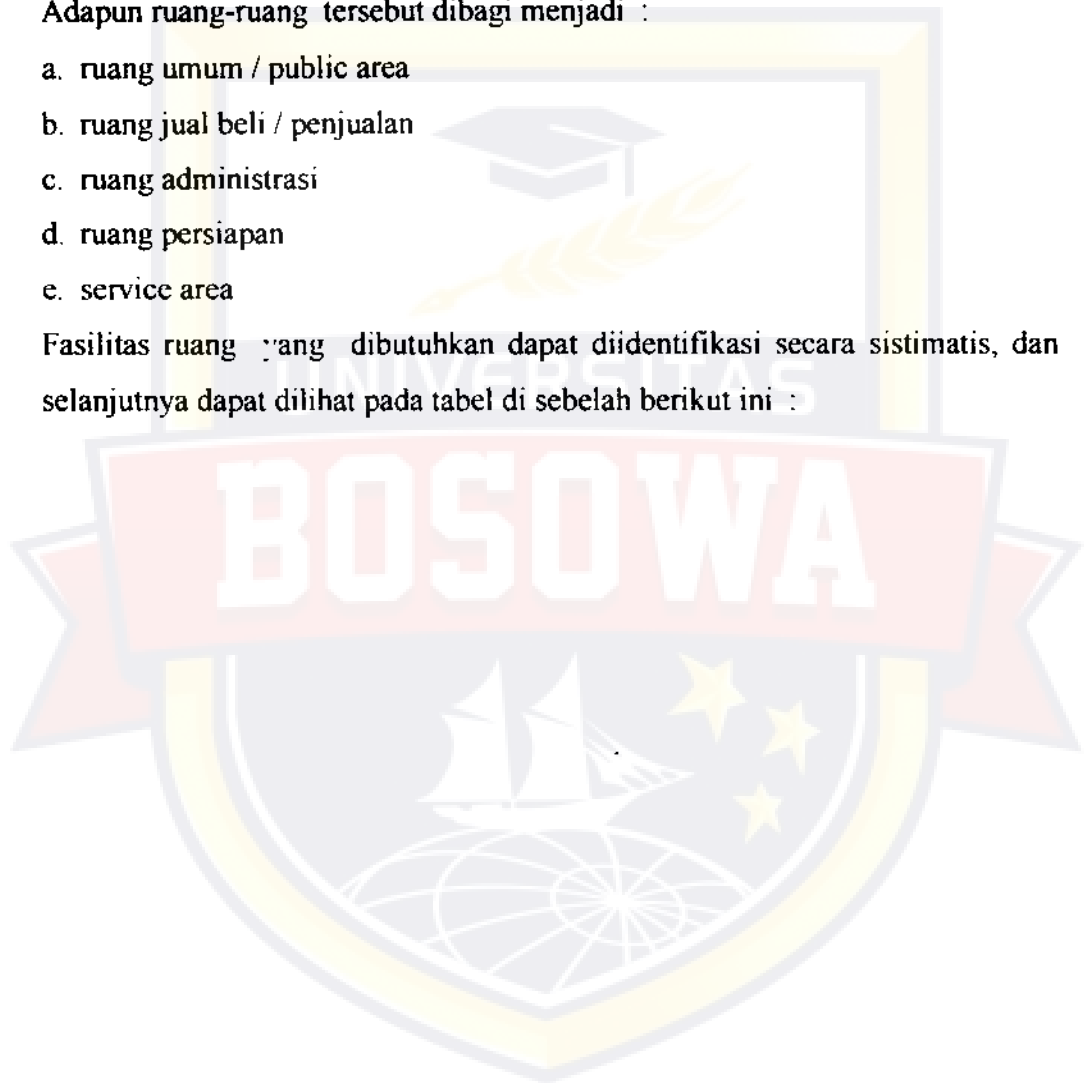
#### **5. Kebutuhan ruang**

Berdasarkan aktifitas yang berbeda, kebutuhan ruang akan berbeda pula.

Adapun ruang-ruang tersebut dibagi menjadi :

- a. ruang umum / public area
- b. ruang jual beli / penjualan
- c. ruang administrasi
- d. ruang persiapan
- e. service area

Fasilitas ruang yang dibutuhkan dapat diidentifikasi secara sistimatis, dan selanjutnya dapat dilihat pada tabel di sebelah berikut ini :





**Tabel 1.** Identifikasi kebutuhan ruang supermarket :

<b>Pelaku</b>	<b>Aktifitas</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
Pengunjung	Parkir Menuju supermarket Titip barang Pinjam keranjang Memilih barang Membayar Ambil titipan Santai makan/minum Ke toilet	Area parkir Hall Tempat penitipan Tempat keranjang Area penjualan Counter / kassa Tempat penitipan Cafeteria Toilet
Karyawan penjualan	Melayani dan memeriksa Periksa barang terbeli, hitung dan terima uang Bungkus dan serahkan Terima dan kembalikan barang	Area penjualan Counter / kassa  Tempat pembungkusan Tempat penitipan
Karyawan persiapan	Terima, periksa, simpan dan catat Seleksi dan melabel barang Simpan, catat barang Mengolah Menata dan membersihkan	Gudang  Ruang seleksi Ruang stock cadangan Ruang pengolahan Ruang peralatan
Karyawan administrasi	Pekerjaan administrasi Memimpin perusahaan Mengontrol	Ruang tata usaha Ruang pimpinan Ruang kontrol
Karyawan pengamanan	Menjaga dan mengawasi	Ruang keamanan
Karyawan umum	Menyimpan barang pribadi Istirahat, makan dan minum Membersihkan diri Perbaiki dan periksa barang	Lockers Ruang istirahat Toilet Ruang mekanikal

## 6. Besaran pelayanan kebutuhan ruang

Untuk menentukan besaran kebutuhan fasilitas ruang, tidak dapat ditentukan secara pasti, hanya dapat diperkirakan / diasumsikan dari faktor pengaruh penentu :

- a. Penduduk :
  - 1) Jumlah penduduk
  - 2) Income perkapita
  - 3) Daya/minat beli
- b. Jumlah pengunjung
- c. Waktu berkunjung
- d. Frekwensi terpadat pengunjung

Beberapa hal yang dapat dijadikan patokan dalam pertimbangan besaran ruang adalah :

- 1) Menjamin kemungkinan ruang gerak bagi aktifitas yang diwadahi.
- 2) Memungkinkan terhadap sirkulasi (flow) dan pencapaian yang efisien.
- 3) Memungkinkan untuk pengaturan (lay out) perabot dan alat-alat penunjang lainnya di dalam ruangan.

## 7. Sistem Pelayanan

Sistim pelayanan pada supermarket yakni dengan sistim kegiatan berbelanja "self service " (*M. M. Zimmerman, The Supermarket, London 1955*).

Cara pelayanan self service pada supermarket menuntut penataan (lay out), penentuan masuk keluarnya konsumen terpisah dan perletakan dari check out point (kassa dan bungkus) yang teratur untuk menghasilkan sistim sirkulasi yang baik. Hal ini memberikan kepuasan / kenyamanan bagi konsumen dalam melakukan aktifitas berbelanja / memilih sendiri barang-barang yang dibutuhkan.

Sistim pelayanan yang melayani sendiri, merupakan ciri utama dalam supermarket, sistim melayani sendiri dapat menimbulkan rangsangan untuk membeli dengan perasaan leluasa karena tidak dikuntit oleh pramuniaga.

Cara pelayanan self service pada supermarket adalah:

- a. Konsumen menggunakan alat angkut berbelanja seperti kereta dorong (trolley) atau keranjang yang dipinjamkan, mencari, memilih dan

mengambil barang kemudian membawanya ke kassa / counter untuk pembayaran dan pembungkusan.

b. Tempat masuk melalui gate 1 arah, dipisahkan dengan tempat keluar melalui counter.

#### **8. Faktor lain yang berpengaruh terhadap pengadaannya**

Untuk mengadakan suatu supermarket, tentunya banyak faktor yang harus ditinjau yang dapat dijadikan patokan untuk pengadaannya antara lain :

a. Faktor non Arsitektur :

- 1) Faktor sosial ekonomi masyarakat
- 2) Faktor kebijaksanaan pemerintah
- 3) Faktor pertumbuhan penduduk
- 4) Faktor kondisi pusat perdagangan
- 5) Faktor potensi kota sebagai area pelayanan.

b. Faktor Arsitektur :

- 1) Letak geografis
- 2) Topografi dan keadaan tanah
- 3) Iklim
- 4) Sarana dan prasarana

### **C. Faktor-faktor Spesifikasi pada Supermarket**

#### **1. Jumlah dan kebiasaan konsumen**

a. Jumlah konsumen

Ada 2 golongan yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat yang bercampur bersama-sama, mulai dari golongan terendah sampai golongan yang termaju antara lain :

- 1) Penggolongan pembelanja.
- 2) Penggolongan cara berbelanja di dalam masyarakat kota.

Maka dapat disimpulkan bahwa yang utama berpengaruh terhadap jumlah konsumen adalah :

- 1) Jumlah penduduk
- 2) Tingkat ekonomi penduduk

Jumlah konsumen dapat dibedakan atas :

1. Berdasarkan tingkat pendapatan
2. Berdasarkan tingkat umur

*b.* Kebiasaan konsumen

Kebiasaan konsumen yang dapat berpengaruh terhadap supermarket adalah

- 1) Pola pengeluaran rumah tangga bulanan .
- 2) Kegiatan kontinue sehari-hari keluarga, dimana kesibukan-kesibukan yang harus dilakukan dapat mengakibatkan :
  - a) Belanja ke supermarket sambil melakukan kesibukan utamanya (berangkat / pulang kerja, mengantar / menjemput anak-anak sekolah, waktu yang digunakan untuk berbelanja relatif singkat, karena tidak perlu tawar menawar).
  - b) Berbelanja ke supermarket untuk macam-macam kebutuhan dalam satu wadah saja, tanpa perlu masuk keluar kebeberapa toko.
- 3) Kegiatan rekreatif
  - a) Disamping belanja sebagai hiburan / rekreasi, adapula orang melakukan kegiatan rekreasi seperti makan minum dan rekreasi lainnya.
  - b) Kebiasaan konsumen berkunjung ke supermarket pada sore hari hingga malam hari, dimana banyak keluarga yang memanfaatkan waktu luang untuk berbelanja disamping rekreasi pada hari libur.
- 4) Kebiasaan masyarakat dalam berbelanja akan berlainan dari status sosial ekonomi :
  - a) Berbelanja dalam beberapa hari sekali (secara periodik) ini ditunjang oleh umumnya konsumen mempunyai freezer penyimpanan bahan makanan.
  - b) Berbelanja yang bersifat insidental, seperti misalnya berbelanja untuk keperluan acara undangan perkawinan, undangan ulang tahun dan sebagainya.
- 5) Kebiasaan konsumen berbelanja masih dalam taraf “ sekedar ingin tahu ” atau mencoba / melihat-lihat, tidak jarang bahwa konsumen jadi

berbelanja karena tertarik dengan display barang-barangnya atau berbelanja karena malu / gengsi bila tidak berbelanja.

- 6) Kebiasaan konsumen yang berbelanja ingin mendapatkan barang-barang khas / mutu barang yang tidak dijual ditempat lain dan menyenangi hal-hal seperti : promosi, hadiah, potongan harga.
- 7) Kebiasaan konsumen yang menginginkan / menyenangi bebas bergerak dalam berbelanja (tidak dikuntit pramuniaga)
- 8) Kebiasaan waktu yang digunakan berbelanja disupermarket  $\pm$  30 menit.

## **2. Pengontrol konsumen dan barang**

Supermarket yang sifatnya self service, tentunya perlu diadakan pengontrolan yang secara tidak langsung terhadap setiap pengunjung dan barang, mulai dari penitipan barang dengan menyediakan tempat penitipan barang untuk pengunjung agar tidak membawa sesuatu dari luar supermarket kedalam ruang penjualan, sebagai salah satu cara kontrol yang tidak langsung.

Selain itu disediakan jalan masuk dan keluar yang terpisah, masuk melalui gate 1 arah dan keluar melalui counter dan penataan perabot yang teratur agar sistim sirkulasi yang jelas memudahkan sistim pengontrolan, baik secara kamera kontrol ataupun dengan cermin, sehingga tidak terjadi pengawasan dengan cara mengikuti setiap pengunjung.

## **3. Penampilan bangunan**

Penampilan bangunan supermarket pada dasarnya sama dengan penampilan bangunan-bangunan perdagangan / perbelanjaan lainnya. Pada dasarnya supermarket adalah bangunan umum yang mempunyai sifat keterbukaan, efisiensi, efektifitas dan fleksibilitas menjadi suatu ke-khas-an utama area penjualannya, dimana kesederhanaan bentuk penampilan bangunan merupakan hal utama dan mudah berintegrasi dengan lingkungan, dengan mempunyai daya tarik, kesan menerima / mengundang.

## **4. Susunan ruang dalam**

Susunan ruang dalam ditentukan oleh efisiensi fleksibilitas, efektivitas, sistim lay out perabot / barang dan sistim pelayanan / kontrol, yang memberi kesan leluasa, santai dan nyaman dalam berbelanja.

## **D. Fasilitas Istana Mainan Anak-anak**

### **1. Pengertian**

Pemakaian istilah “ISTANA” merupakan cerminan suatu wadah.

Mainan adalah benda yang diperlakukan untuk menghibur, menyenangkan manusia yang melakukannya. Anak-anak adalah mereka yang berada dalam kelompok usia 3 sampai 12 tahun.

Jadi Istana Mainan Anak-anak adalah tempat / wadah dimana anak-anak dapat menemukan dunianya dengan bebas dan kreatif.

### **2. Tujuan dan maksud pengadaannya**

Adalah untuk menunjang Supermarket disamping tujuan utamanya adalah memancing pengunjung melalui anak-anak. Sebab rasa cinta terhadap anak selalu pada setiap hati nurani seorang ayah dan ibu. Sehingga dengan pengadaan Istana Mainan Anak-anak diharapkan akan menyerap lebih banyak pengunjung disuatu supermarket.

Selain dari pada itu secara tidak langsung telah membentuk diri anak-anak untuk mengenal lingkungannya, serta para sesama anak-anak ditempat berkumpul dan bermain. Dan dengan tersedianya sarana tersebut, dengan sendirinya anak tidak akan bermain di jalan lagi.

### **3. Tinjauan terhadap istana mainan anak-anak**

#### **a. Batasan usia anak-anak**

Pembagian masa perkembangan anak-anak dalam beberapa periode tidak dapat dipastikan dengan seksama. Sekalipun demikian, pembagian-pembagian itu pada dasarnya terdapat banyak kesamaan. Hal ini disebabkan karena pada saat-saat perkembangan tertentu, anak-anak secara umum memperlihatkan ciri-ciri dan tingkah laku karakteristik yang sama.

Dengan memperhatikan perkembangan anak secara umum dapat dibagi atas

- Usia 0 sampai 5 tahun disebut kanak-kanak
- Usia 5 sampai 13 tahun disebut anak-anak
- Usia 13 sampai 18 tahun disebut remaja
- Usia 18 sampai 35 tahun disebut dewasa
- Usia 35 ke atas di sebut orang tua

Dengan adanya pembagian fase ini, tidak berarti antara fase yang satu terpisah dengan fase yang lainnya, akan tetapi sekedar memudahkan pembahasan dalam menggambarkan perkembangan anak.

Dengan melihat keterangan diatas dan memperhatikan kenyataan di supermarket dapatlah ditarik kesimpulan, bahwa yang menjadi calon utama pemakai Istana Mainan Anak-anak adalah mereka yang berada dalam kelompok usia 3 sampai 12 tahun.

#### **b. Peranan bermain bagi anak-anak**

Kegiatan yang paling menonjol dalam kehidupan anak-anak adalah bermain, dimana fungsi bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar sekali bagi perkembangan anak.

Dalam situasi bermain ada dua faktor penting yaitu Fantasi dan Kebebasan. Sekalipun terdapat aturan-aturan bermain yang harus dipatuhi, namun dalam setiap permainan itu pasti terdapat dimensi kebebasan dan kemungkinan.

Unsur utama dalam bermain ialah kegembiraan dan terlaksananya khayal dalam suasana merdeka dan juga dengan bermain anak dapat mengalami kebahagiaan.

Permainan itu mempunyai arti dan nilai bagi anak yaitu :

- 1) Permainan itu merupakan sarana penting untuk mensosialkan anak, yaitu sarana untuk mengintrodusir anak jadi anggota dari suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia sehingga tumbuh rasa kerukunan yang sangat besar artinya bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya.
- 2) Dengan permainan dan situasi bermain itu, anak bisa mengukur kemampuan dan potensi sendiri.
- 3) Dalam situasi bermain, anak bisa menampilkan fantasi, bakat-bakat dan kecenderungannya.
- 4) Ditengah permainan setiap anak menghayati macam-macam emosi dan anak dapat juga merasakan kegairahan dan kegembiraan.

- 2) Dengan permainan dan situasi bermain itu, anak bisa mengukur kemampuan dan potensi sendiri.
- 3) Dalam situasi bermain, anak bisa menampilkan fantasi, bakat-bakat dan kecenderungannya.
- 4) Ditengah permainan setiap anak menghayati macam-macam emosi dan anak dapat juga merasakan kegairahan dan kegembiraan.
- 5) Permainan itu memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal.
- 6) Dalam bermain, anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmani dengan suasana hati dan kesungguhan.

**c. Daya Tarik dan Keuntungan Istana Mainan Anak-anak**

- 1) Konsumen dapat memenuhi kebutuhan keluarganya pada satu tempat
- 2) Terpusatnya sarana mainan untuk anak-anak
- 3) Tempat pertemuan antar anak-anak yang seusia
- 4) Leluasa dan lebih bebas
- 5) Nyaman, bersih, teratur dan aman

**d. Jenis Kegiatan dan Permainan Anak-anak**

Jenis kegiatan anak-anak dapat digolongkan dalam 2 sifat pokok, dilihat dari tingkat keterlibatannya terhadap obyek yaitu :

1) Kegiatan aktif

Dapat dilihat / ditandai dengan keterlibatan langsung terhadap media permainannya, meliputi :

a) Permainan gerak (motorik)

Permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan didalam bergerak, anak-anak melatih otot-ototnya. Permainan uji motorik dan uji kemampuan fisik dilakukan secara bebas dan penuh spontanitas, misalnya :

- 1) memanjat
- 2) mengayun
- 3) melompat / meloncat



4) meluncur dan berlari-lari

b) Permainan ilusi (peranan)

Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting / paling menonjol. Anak melakonkan suatu fantasi atau ilusi dengan cara meniru tingkah laku orang dewasa melalui televisi, film, pengamatan dan sebagainya. Permainan ini bisa dilakukan sendiri atau berkelompok misalnya bermain polisi, dan perang.

c) Permainan konstruksi (destruksi)

Yaitu merupakan permainan uji kreatifitas dan uji perwujudan nyata imajinasi anak yang dilakukan melalui material sebagai media permainannya yang biasanya diikuti dengan permainan destruksi.

d) Permainan prestasi

Dalam permainan prestasi ini si anak berlomba-lomba menunjukkan kelebihan / kemampuannya (dalam hal ini, kekuatan, keberanian, kecepatan, keterampilan maupun ketangkasan).

2) Kegiatan pasif

Sifatnya menerima, tanpa adanya interaksi terhadap alat permainannya, berupa permainan reseptif.

Permainan reseptif merupakan permainan dengan cara menerima informasi tertentu seperti dongeng, ceritera, gambar dan lain sebagainya.

Jenis permainan anak-anak pada supermarket yaitu :

- 1) Permainan mobil-mobilan
- 2) Permainan kereta-keretaan
- 3) Karosel kuda-kudaan (coin machine)
- 4) Permainan robot-robot (coin machine)
- 5) Permainan game (elektrikal)

e. **Pengelompokan Ruang Mainan**

Pengelompokan ruang mainan disesuaikan dengan :

- 1) Macam dan karakter mainan
- 2) Penggolongan tiap jenis mainan

Dengan demikian akan memudahkan anak-anak dalam mencari permainan yang diinginkannya.

Adapun pengelompokan ruang mainan tersebut adalah :

- 1) Permainan yang bergerak ( mobil-mobilan dan kereta-keretaan)
- 2) Permainan yang tetap (kuda-kudaan dan robot-robot)
- 3) Permainan elektrikal (game)

#### **f. Kebutuhan Ruang**

Kegiatan bermain dalam wujud fisiknya dapat dilakukan :

- 1) Di dalam bangunan (in door).
- 2) Di luar bangunan (out door).

Untuk tugas akhir ini khusus direncanakan fasilitas permainan di dalam bangunan (in door). Untuk aktifitas yang berbeda, kebutuhan ruang akan berbeda pula.

Adapun ruang-ruang tersebut dibagi menjadi :

- 1) ruang umum / public area
- 2) ruang bermain
- 3) ruang administrasi
- 4) ruang tunggu
- 5) service area

Fasilitas ruang yang dibutuhkan dapat diidentifikasi secara sistimatis, dan selanjutnya dapat dilihat pada tabel disebelah berikut :

**Tabel 2 . Fasilitas ruang yang dibutuhkan pada istana mainan anak-anak**

<b>Jenis Permainan</b>	<b>Aktifitas (pengunjung dan karyawan)</b>	<b>Ruang</b>
Mobil-mobil,	Datang – pulang	Hall
Kuda-kuda,	Menukar koin	Counter
Kereta-kereta,	Memilih permainan	Tempat duduk
Robot-robot,	Bermain	Area permainan
Game	Menunggu/mengawasi	Tempat duduk
	Merawat	Ruang servis
	Ke toilet	Toilet
	Urusan administrasi	Ruang administrasi

**g. Besaran Ruang**

Untuk menentukan besaran kebutuhan ruang, tidak dapat ditentukan secara pasti dan hanya dapat diasumsikan dengan memperhatikan :

- 1) Jumlah penduduk anak-anak
- 2) Jumlah pengunjung
- 3) Frekwensi terpadat pengunjung
- 4) Luas bangunan

Adapun yang menjadi pertimbangan dalam penentuan besaran ruang :

- 1) Ruang gerak untuk alat mainan
- 2) Sirkulasi untuk pencapaian yang efisien
- 3) Pengaturan dan penempatan alat mainan dan alat penunjang lainnya

**h. Sistem Pelayanan**

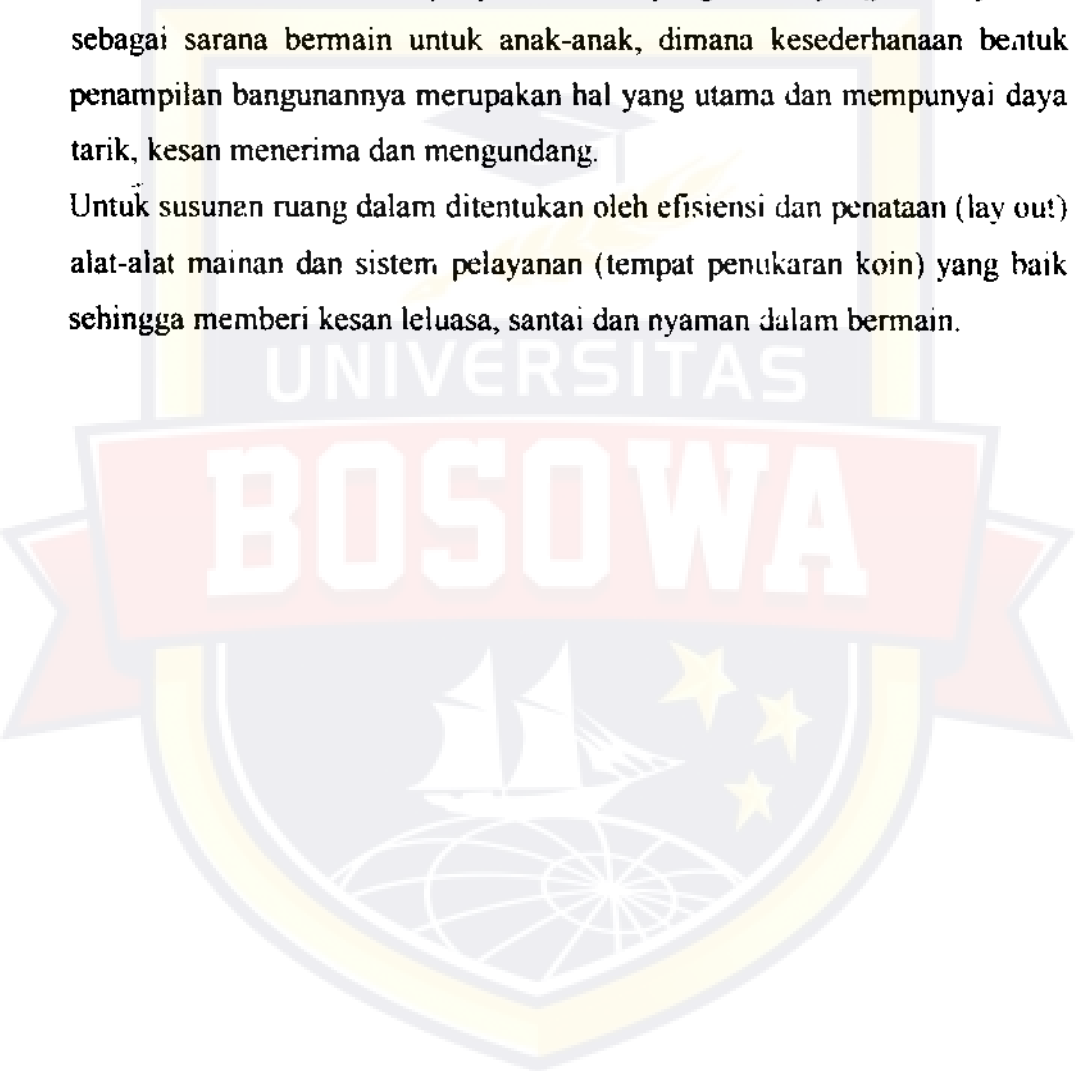
Sistem pelayanan pada istana mainan anak-anak adalah sistem self service, dimana menuntut penataan (lay out) alat-alat mainan yang baik, pengaturan untuk jalan masuk keluarnya anak-anak terpisah dan penempatan tempat penukaran koin yang teratur sehingga menghasilkan sistem sirkulasi yang baik. Hal ini dapat memberikan kepuasan dan kenyamanan tersendiri bagi konsumen dalam melakukan aktifitas bermainnya serta kebebasan dalam memilih sendiri jenis permainan yang dibutuhkannya.

Dengan sistem pelayanan diri sendiri dapat menimbulkan rangsangan untuk bermain dengan perasaan leluasa dan bebas.

**i. Penampilan Bangunan**

Penampilan bangunan untuk istana mainan anak-anak pada dasarnya sama dengan bangunan-bangunan perbelanjaan lainnya, yaitu merupakan bangunan umum yang mempunyai sifat keterbukaan, efisiensi, efektifitas dan fleksibilitas serta mempunyai ciri khas yang utama yang menunjukkan sebagai sarana bermain untuk anak-anak, dimana kesederhanaan bentuk penampilan bangunannya merupakan hal yang utama dan mempunyai daya tarik, kesan menerima dan mengundang.

Untuk susunan ruang dalam ditentukan oleh efisiensi dan penataan (lay out) alat-alat mainan dan sistem pelayanan (tempat penukaran koin) yang baik sehingga memberi kesan leluasa, santai dan nyaman dalam bermain.



# **BAB III**

## **ANALISA KEMUNGKINAN PENGADAAN SUPERMARKET DENGAN ISTANA MAINAN ANAK-ANAK DI SUNGGUMINASA GOWA**

### **A. Tinjauan Umum Kabupaten Gowa**

#### **1. Keadaan fisik kota**

##### **a. Letak geografis**

- 1) Letak kabupaten :  $12^{\circ} . 33,6'$  BT (dari Jakarta)  
 $5^{\circ} . 33,6'$  BT (dari Kutub Utara)
- 2) Letak wilayah :  $12^{\circ} . 33,19'$  -  $13^{\circ} . 15,17'$  BT (dari Jakarta)  
 $5^{\circ} . 5'$  -  $5^{\circ} . 34,7'$  LS (dari Jakarta)

##### **b. Batas-batas wilayah**

- 1) Sebelah Utara : Kotamadya Ujung Pandang dan Kabupaten Maros
- 2) Sebelah Timur : Kabupaten Sinjai, Bulukumba dan Bantaeng
- 3) Sebelah Selatan : Kabupaten Takalar dan Jeneponto
- 4) Sebelah Barat : Kotamadya Ujung Pandang Kabupaten Takalar

##### **c. Luas wilayah**

Wilayah administrasi Kabupaten Daerah Tingkat II Gowa yang terdiri dari 9 kecamatan dengan 130 desa/kelurahan dengan luas sekitar 1.883,33 km<sup>2</sup>, dan termasuk pada daerah ketinggian yaitu 4 dari 9 kecamatan berada pada ketinggian di atas 100 m dari permukaan laut, atau sebesar 72,26 % dari luas wilayah Kabupaten Gowa.

Dari total luas Kabupaten Gowa 35,30 % mempunyai kemiringan tanah di atas 40°. 35,06 % dengan kemiringan 15° - 40° dan 15,62 % pada kemiringan 2° - 15°.

Adapun kesembilan kecamatan pada Kabupaten Gowa adalah :

- 1) Kecamatan Somba Opu dengan luas 28,09 km<sup>2</sup>
- 2) Kecamatan Pallangga dengan luas 68,91 km<sup>2</sup>
- 3) Kecamatan Bajeng dengan luas 79,13 km<sup>2</sup>
- 4) Kecamatan Bontonompo dengan luas 59,63 km<sup>2</sup>

- 5) Kecamatan Bontomarannu dengan luas 137,59 km<sup>2</sup>
- 6) Kecamatan Parangloe dengan luas 313,16 km<sup>2</sup>
- 7) Kecamatan Tinggimoncong dengan luas 527,45 km<sup>2</sup>
- 8) Kecamatan Bungaya dengan luas 373,62 km<sup>2</sup>
- 9) Kecamatan Tompobulu dengan luas 295,75 km<sup>2</sup>

d. Iklim dan cuaca

- 1) Rata-rata curah hujan perbulan : 146 mm
- 2) Suhu udara pada dataran rendah : 22°C - 26°C
- 3) Suhu udara pada dataran tinggi : 18°C - 21°C

**2. Pusat bagian wilayah kota**

Berdasarkan rencana tata ruang (RIK Sungguminasa), Kota Sungguminasa dibagi menjadi 4 (empat) Bagian Wilayah Kota (BWK), dimana setiap BWK dilayani oleh 1 (satu) pusat bagian wilayah kota yang karakteristik kondisinya sekarang adalah sebagai berikut :

a. BWK A ( Sungguminasa Barat )

Meliputi wilayah kelurahan-kelurahan Katangka, Pandang-pandang, Kalegowa, Sungguminasa, Tombolo, serta sebagian wilayah Kelurahan Bonto-bontoa dan Paccinongan dengan luas areal kawasan sekitar 931 Ha, dengan tingkat kepadatan penduduk yang ada sebesar 30 – 50 jiwa / Ha (kepadatan tinggi).

b. BWK B ( Sungguminasa Timur )

Meliputi Kelurahan-kelurahan : Tompo Balang, Batang Kaluku dan Tamarunanga , serta sebagian wilayah Kelurahan Bonto-bontoa, Paccinongan, Bontoramba, Mawang,, Romang Polong dan Samata, dengan tingkat kepadatan penduduknya adalah sekitar 25 – 49 jiwa / Ha (kepadatan sedang), serta mempunyai luas areal kawasan sebesar 1.056 Ha (kepadatan sedang).

c. BWK C

Meliputi wilayah Kelurahan Borongloe dan sebahagian wilayah kelurahan-kelurahan : Samata, Romong Polong, Mawang dan Bonto Ramba, dengan

tingkat kepadatan penduduknya adalah di bawah 9 jiwa / Ha, serta mempunyai luas area kawasan sekitar 1.648 Ha (kepadatan rendah).

d. BWK D

Meliputi wilayah kelurahan-kelurahan : Bontoala, Jenetallasa, Tetebatu, Pangkabinanga dan Parang Banoa, dengan luas areal kawasan sekitar 2.015 Ha, serta mempunyai tingkat kepadatan penduduk sebesar 10 – 15 jiwa / Ha (kepadatan sangat rendah).

Dengan berpedoman pada kondisi eksisting yang dikaitkan dengan pembagian fungsi Bagian Wilayah Kota di atas, maka pembagian fungsi BWK yang ditetapkan dalam RIK Sungguminasa secara fisik telah mengalami pergeseran dari segi luasan wilayahnya serta dari segi tingkat perkembangan di-4 (empat) bagian wilayah kota tersebut, dimana untuk BWK D memperlihatkan kecenderungan perkembangannya yang relatif tinggi dibanding dengan BWK C. Kondisi seperti ini disebabkan oleh adanya aglomerasi kegiatan dan penduduk yang lebih besar di BWK D (*Gowa Dalam Angka 1998, Kantor Statistik Gowa*).

## **B. Analisa Kemungkinan Pengadaan Supermarket dengan Istana Mainan Anak-anak**

### **1. Analisa keadaan dan perkembangan penduduk**

Jumlah penduduk Kabupaten Gowa berdasarkan hasil pencacahan sampai dengan tahun 1998, tercatat sebanyak 487.954 jiwa, yang terdiri dari penduduk dewasa sebanyak 281.630 jiwa dan penduduk anak-anak sebanyak 206.324 jiwa atau jumlah penduduk laki-laki sebanyak 237.391 jiwa dan penduduk perempuan sebanyak 250.563 jiwa (*Gowa Dalam Angka 1998, Kantor Statistik Gowa*). Jumlah penduduk rata-rata di setiap kecamatan Kabupaten Gowa berdasarkan jenis kelamin, dapat dilihat pada tabel di sebelah berikut :

**Tabel 3.** Keadaan penduduk Kabupaten Gowa berdasarkan jenis kelamin

Kecamatan	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Bontonompo	27025	30434	57459
Bajeng	32140	33927	66067
Pallangga	40883	41498	82381
Somba Opu	34106	35848	69954
Bontomarannu	20753	22035	42788
Parangloe	13280	13896	27176
Bungaya	16350	17540	33890
Tompobulu	26435	28060	54495
Tinggimoncong	26419	27325	53744
1998	237.391	250.563	487.954
1997	230.958	243.449	474.407
Kab. Gowa 1996	229.065	242.460	471.525
1995	218.095	229.219	447.314
1994	216.163	228.164	444.327
1993	213.411	223.300	436.711

Prosentase laju perkembangan penduduk Kabupaten Gowa adalah :

Tahun 1993 sampai tahun 1994 :

$$[ ( 444.327 - 436.711 ) : 436.711 ] * 100 \% = 1,74 \%$$

Tahun 1994 sampai tahun 1995 adalah 0,67 %

Tahun 1995 sampai tahun 1996 adalah 5,41 %

Tahun 1996 sampai tahun 1997 adalah 0,61 %

Tahun 1997 sampai tahun 1998 adalah 2,86 %

Prosentase rata-ratanya adalah  $( 1,74 + 0,67 + 5,41 + 0,61 + 2,86 ) \% : 5 = 2,26 \%$

Dan pembagian klasifikasi penduduk Kabupaten Gowa berdasarkan umur di setiap kecamatan, dapat dilihat pada tabel di sebelah berikut :



**Tabel 4.** Klasifikasi penduduk Kabupaten Gowa berdasarkan tingkat usia

Kecamatan	Klasifikasi		Jumlah
	Dewasa	Anak-anak	
Bontonompo	31.785	25.674	57.459
Bajeng	34.427	31.640	66.067
Pallangga	51.708	30.673	82.381
Somba Opu	45.097	24.857	69.954
Bontomarannu	20.996	21.792	42.788
Parangloe	13.456	13.720	27.176
Bungaya	22.538	11.352	33.890
Tompobulu	30.079	24.416	54.495
Tinggimoncong	31.544	22.200	53.744
1998	281.630	206.324	487.954
1997	273.897	200.510	474.407
Kab. Gowa 1996	269.410	202.115	471.525
1995	235.816	211.498	447.314
1994	234.184	210.143	444.327
1993	230.846	205.865	436.711

Dari data pertumbuhan dan prosentase laju perkembangan penduduk Kabupaten Gowa tahun 1993 sampai tahun 1998, rata-rata sebesar 2,26 %, maka prediksi jumlah penduduk Kabupaten Gowa tahun 2008 adalah :

$$\text{Rumus : } P_n = P_o ( 1 + r )^n$$

Dimana :  $P_n$  = Jumlah penduduk prediksi tahun ke -  $n$  ( tahun 2008 )

$P_o$  = Jumlah penduduk tahun dasar ( tahun 1993 )

$r$  = Prosentase pertumbuhan penduduk rata-rata pertahun ( 2,26 % )

$n$  = Jumlah selisih tahun ( 10 tahun )

Jadi prediksi jumlah penduduk Kabupaten Gowa tahun 2008 adalah :

$$P_n = P_o ( 1 + r )^n$$

$$\begin{aligned} P_{2008} &= P_{1998} ( 1 + 2,26 \% )^n \\ &= 487.954 ( 1 + 2,26 \% )^{10} \\ &= 610.150,2118 \text{ dibulatkan } 610.150 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

Dari data di atas dapat juga diprediksi jumlah penduduk Kecamatan Somba Opu Pallangga dan Bontomarannu, karena ketiga kecamatan tersebut merupakan pusat dari Kabupaten Gowa (Kota Sungguminasa terletak di Kecamatan Somba Opu). Jumlah penduduk pada tahun 1998 untuk ketiga kecamatan tersebut sebesar 195.123 jiwa. Maka prediksi jumlah penduduk pada tahun 2008 adalah :

$$P_n = P_o ( 1 + r )^n$$

$$\begin{aligned} P_{2008} &= P_{1998} ( 1 + 2,26 \% )^n \\ &= 195.123 ( 1 + 2,26 \% )^{10} \\ &= 243.986,8098 \text{ dibulatkan } 243.987 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

Diperoleh jumlah penduduk pada Kecamatan Somba Opu, Pallangga dan Bontomarannu untuk tahun 2008 sebanyak 243.987 jiwa. Bila dianggap prosentase pertumbuhan penduduknya tetap maka jumlah ini merupakan potensi yang sangat mendukung bagi penambahan pusat perbelanjaan.

Untuk perkembangan jumlah penduduk pada Kecamatan Pallangga, Kecamatan Somba Opu dan Kecamatan Bontomarannu dapat dilihat pada tabel disebelah :

**Tabel 5. Klasifikasi penduduk Kabupaten Gowa berdasarkan tingkat usia Untuk Kecamatan Pallangga, Kecamatan Somba Opu dan Kecamatan Bontomarannu**

Tahun	Kecamatan Pallangga			Kecamatan Somba Opu			Kecamatan Bontomarannu		
	Dewasa	Anak-anak	Jumlah	Dewasa	Anak-anak	Jumlah	Dewasa	Anak-anak	Jumlah
1993	46.481	27.572	74.053	40.702	22.434	63.136	18.842	19.557	38.399
1994	47.522	28.190	75.712	41.589	22.923	64.512	19.269	19.998	39.267
1995	48.368	28.691	77.059	42.262	23.295	65.557	19.607	20.351	39.958
1996	49.916	29.609	79.525	43.594	24.028	67.622	20.258	21.027	41.285
1997	50.664	30.054	80.718	44.230	24.379	68.609	20.558	21.338	41.896
1998	51.708	30.673	82.381	45.097	24.857	69.954	20.996	21.792	42.788
2008*	64.028	37.980	102.008	55.352	30.509	85.861	26.075	27.063	53.138

Prosentase laju perkembangan penduduknya adalah ( contoh untuk Kecamatan Pallangga tahun 1993 sampai tahun 1994 ) :

$$[(75.712 - 74.053) : 74.053] * 100 \% = 2,06\%$$

Dengan cara yang sama, maka didapat :

**A. Kecamatan Pallangga**

Tahun 1993 sampai tahun 1994 adalah : 2,06% Tahun 1993 sampai tahun 1994 adalah : 1,96% Tahun 1993 sampai tahun 1994 adalah : 2,13%  
 Tahun 1994 sampai tahun 1995 adalah : 1,50% Tahun 1994 sampai tahun 1995 adalah : 1,46% Tahun 1994 sampai tahun 1995 adalah : 1,48%  
 Tahun 1995 sampai tahun 1996 adalah : 3,20% Tahun 1995 sampai tahun 1996 adalah : 3,15% Tahun 1995 sampai tahun 1996 adalah : 3,32%  
 Tahun 1996 sampai tahun 1997 adalah : 1,78% Tahun 1996 sampai tahun 1997 adalah : 1,62% Tahun 1996 sampai tahun 1997 adalah : 1,76%  
 Tahun 1997 sampai tahun 1998 adalah : 2,24% Tahun 1997 sampai tahun 1998 adalah : 2,18% Tahun 1997 sampai tahun 1998 adalah : 2,26%

Prosentase rata-ratanya adalah : **2.16%**

Prosentase rata-ratanya adalah : **2.07%**

Prosentase rata-ratanya adalah : **2.19%**

**B. Kecamatan Somba Opu**

**C. Kecamatan Bontomarannu**

## 2. Analisis Kondisi Ekonomi Masyarakat

Letak kota Gowa yang sangat strategis terhadap kabupaten lainnya di Provinsi Sulawesi Selatan, mengakibatkan pertumbuhan dan perkembangan kegiatan ekonomi dan perdagangan semakin nyata terlihat. Adapun wujud dari perkembangan tersebut yaitu proses akumulasi dan distribusi yang tercipta melalui pasar-pasar yang terdapat di masing-masing desa. Selanjutnya pemasaran berbagai komoditas tersebut terakumulasi di Pasar Sentral Gowa.

Perkembangan ini dengan sendirinya meningkatkan pula volume dan intensitas kegiatan perdagangan yang pada akhirnya menuntut pula tersedianya sarana dan prasarana, baik yang dikelola oleh Pemerintah maupun oleh Swasta.

Kondisi ekonomi daerah Kabupaten Gowa, yaitu pendapatan perkapita penduduknya atas dasar harga berlaku dari tahun 1997 ke tahun 1998 menunjukkan adanya peningkatan. Pada tahun 1997 pendapatan perkapita penduduk tercatat sebesar Rp 1.114.846 dan pada tahun 1998 naik menjadi Rp 1.154.450. Sedangkan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) pada tahun 1997 tercatat sebesar 584,68 milyar rupiah dan pada tahun 1998 naik menjadi 624,15 milyar rupiah. Hal ini berarti bahwa dari tahun 1997 ke tahun 1998 terjadi pertumbuhan ekonomi yang cukup tinggi yakni sebesar 6,75 % (*Gowa Dalam Angka 1998, Kantor Statistik Gowa*).

Berdasarkan laju pertumbuhan ekonomi di atas, serta pendapatan perkapita penduduk yang cenderung mengalami peningkatan, mengakibatkan taraf hidup masyarakat semakin meningkat dan secara langsung akan mempengaruhi pola konsumsi masyarakat terhadap barang dan jasa hiburan.

Dengan semakin meningkatnya taraf hidup masyarakat, maka meningkat pula kebutuhan akan materi, baik kualitas maupun kuantitasnya. Dan cara untuk mendapatkan materi sebagai pemenuhan kebutuhannya akan berbeda-beda, sesuai dengan tingkat sosialnya masing-masing. Untuk masyarakat dengan tingkat ekonomi yang tinggi dalam mendapatkan kebutuhannya, menuntut adanya bahan yang berkualitas, pelayanan yang baik dan tuntutan akan fasilitas lain yang mempunyai nilai estetis. Sedangkan untuk masyarakat dengan tingkat

ekonomi yang rendah menuntut adanya bahan yang mempunyai harga yang relatif murah dan mudah didapat.

Komposisi tingkat pendapatan penduduk untuk Kecamatan Somba Opu, Pallangga dan Bontomarannu adalah sebagai berikut :

**Tabel 6.** Prosentase tingkat pendapatan penduduk untuk Kecamatan Somba Opu, Pallangga dan Bontomarannu

Tingkat pendapatan	Prosentase
Pendapatan ekonomi tinggi	20 %
Pendapatan ekonomi menengah	45 %
Pendapatan ekonomi rendah	35 %

(Gowa Dalam Angka 1998, Kantor Statistik Gowa).

Jumlah penduduk pada tahun 1998 untuk ketiga kecamatan tersebut sebesar 195.123 jiwa, sehingga diperoleh :

**Tabel 7.** Jumlah penduduk berdasarkan tingkat pendapatannya untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu

Tingkat pendapatan	Prosentase	Perhitungan	Jumlah
Ekonomi tinggi	20 %	20 % * 195.123	39.025 jiwa
Ekonomi menengah	45 %	45 % * 195.123	87.805 jiwa
Ekonomi rendah	35 %	35 % * 195.123	68.293 jiwa

Dari indikator pendapatan perkapita tersebut ( penduduk berpendapatan ekonomi menengah ke atas sebanyak 65 %, maka Kota Sungguminasa mempunyai prospek yang cukup baik untuk pengadaan suatu wadah perbelanjaan terpusat seperti supermarket.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, prosentase pengunjung supermarket di Ujung Pandang (*Yapiter Alice. Supermarket dengan Istana Mainan Anak-anak di Ujung Pandang, 1985 hal 11-17*) :

- a. ± 40 % golongan ekonomi tinggi
- b. ± 55 % golongan ekonomi menengah
- c. ± 5 % golongan ekonomi rendah

Perkiraan jumlah pengunjung supermarket pada tahun 1998 dapat dilihat pada tabel disebelah berikut :

**Tabel 8.** Perkiraan jumlah pengunjung berdasarkan tingkat pendapatannya untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu

Tingkat pendapatan	Jumlah	Prosentase	Perhitungan	Pengunjung
Ekonomi tinggi	39.025 jiwa	40 %	40 % * 39.025	15.610
Ekonomi menengah	87.805 jiwa	55 %	55 % * 87.805	48.293
Ekonomi rendah	68.293 jiwa	5 %	5 % * 68.293	3.415
Jumlah pengunjung				67.318

Sedangkan untuk pengunjung berdasarkan tingkat umur diperoleh prosentase pengunjung anak-anak sekitar 20 % sampai 40 % (rata-rata 30 %).

**Tabel 9.** Perkiraan jumlah pengunjung berdasarkan tingkat usianya untuk Kecamatan Pallangga, Somba Opu dan Bontomarannu

Tingkat umur	Prosentase	Perhitungan	Pengunjung
Dewasa	70 %	70 % * 67.318	47.123 jiwa
Anak-anak	30 %	30 % * 67.318	20.195 jiwa

Dengan melihat kondisi tersebut, maka pengadaan supermarket dengan istana mainan anak-anak di daerah Kabupaten Gowa khususnya di Kota Sungguminasa merupakan salah satu alternatif yang tepat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan masyarakat khususnya untuk golongan masyarakat menengah ke atas. Juga dengan pengadaan wadah yang representatif tersebut, maka pengelola/pemilik diharapkan akan mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya dalam kegiatan usahanya dan diharapkan dapat pula membantu memperlancar kegiatan perdagangan di Kabupaten Gowa.

Sebagai bangunan komersil, study kelayakan merupakan salah satu hal yang dapat menunjang perencanaan suatu bangunan.

Pendekatan kelayakan ekonomi dilakukan dengan logika sederhana dan disertai beberapa asumsi, diantaranya adalah :

- a. Nilai inflasi dianggap tidak ada atas anggapan bahwa angka-angka yang menunjukkan rupiah digunakan sebagai bahan pembandingan walaupun, tetap diusahakan mendekati nilai sebenarnya.
- b. Perkiraan luas site dan luas bangunan diambil berdasarkan hasil survey baik langsung maupun tak langsung serta dari literatur penunjang lainnya

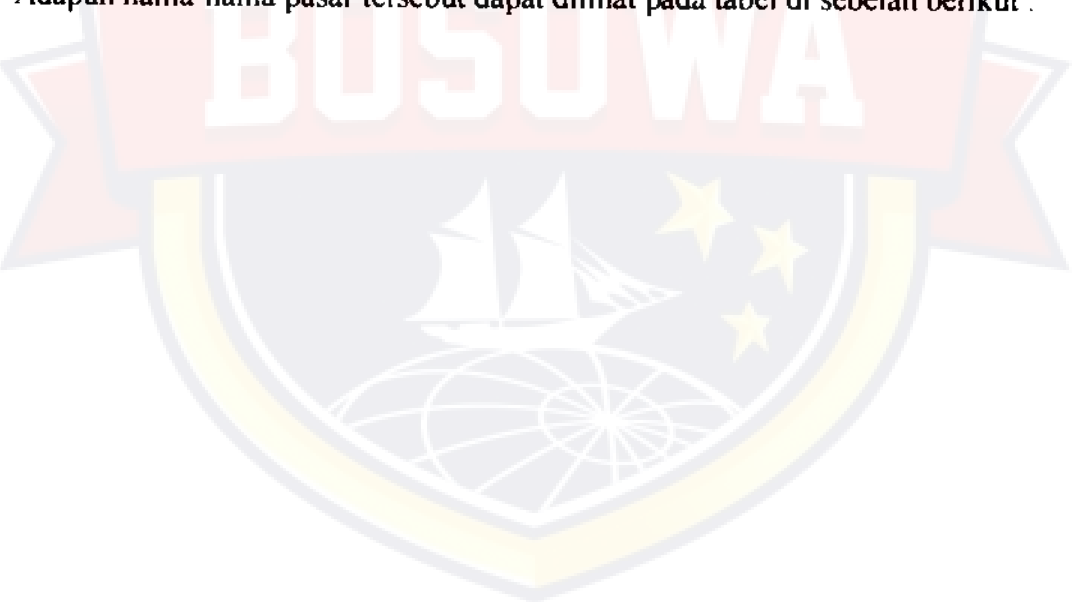
### **3. Analisis Kondisi Tempat Perbelanjaan di Sungguminasa Gowa**

Pasar di Kabupaten Gowa dapat dibagi atas 3 bagian, yaitu :

- a. Pasar besar, yang terletak di ibukota Kabupaten ( Sungguminasa )
- b. Pasar sedang, yang terletak di ibukota Kecamatan
- c. Pasar kecil, yang terletak di desa/kampung

Untuk pasar besar yang terletak di ibukota kabupaten sebanyak 2 unit, pasar sedang yang terletak di ibukota kecamatan sebanyak 24 unit, dan pasar-pasar kecil lainnya tersebar di desa / kampung. Khusus untuk pasar-pasar kecil, waktu dan hari pasarnya tertentu pada masing-masing desa / kampung.

Adapun nama-nama pasar tersebut dapat dilihat pada tabel di sebelah berikut :



**Tabel 5.** Pasar-pasar yang terletak di kabupaten Gowa

<b>Kecamatan</b>	<b>Pasar</b>
Somba Opu	Pasar Sentral Pasar Induk
Pallangga	Taipa Le ' leng Bontomanai Moncobalang Kampung Parang Paku
Bajeng	Limbung
Bontonompo	Rappokaleleng Bontoramba
Tompobulu	Malakaji
Bungaya	Sapaya Tokka Paladingan Tala-tala
Bontomarannu	Balang-balang Bili-bili Bu ' rung-bu ' rung Lantebung
Parangloe	Bontojai Lebong
Tinggimoncong	Saluttoa Malino Tombolo Majannang Kanreapia

Sedangkan untuk pertokoan hanya terlihat di sepanjang Jalan K.H. Wahid Hasyim ( sekitar Pasar Sentral Sungguminasa ).



Tempat perbelanjaan menurut skope pelayanannya dapat dibagi atas :

a. Pusat perbelanjaan lingkungan

- 1) Luas total area sekitar 20.000 sqft – 100.000 sqft ( 1.800 m<sup>2</sup> – 9.000 m<sup>2</sup> )
- 2) Radius pelayanan meliputi suatu lingkungan dengan jumlah penduduk sekitar 5.000 – 40.000 orang

b. Pusat perbelanjaan wilayah

- 1) Luas total area sekitar 100.000 sqft – 250.000 sqft (9.000 m<sup>2</sup> – 22.500 m<sup>2</sup>)
- 2) Radius pelayanan meliputi suatu lingkungan dengan jumlah penduduk sekitar 40.000 – 150.000 orang

Berdasarkan data tersebut di atas, perbandingan antara jumlah pasar yang ada di Kecamatan Somba Opu dengan jumlah penduduk yang ada sangatlah besar, yang berarti masih perlu suatu wadah tambahan untuk memperlancar aktifitas perdagangan. Dimana Pasar Sentral Sungguminasa merupakan pusat perbelanjaan lingkungan yang melayani Kecamatan Somba Opu sedangkan Pasar Induk merupakan pusat perbelanjaan wilayah yang melayani Kecamatan Somba Opu dan kecamatan disekitarnya. Disamping itu, karena ibukota propinsi yaitu Kota Sungguminasa berada di Kecamatan Somba Opu yang jaraknya dekat dengan kota Ujung Pandang, juga di daerah ini tingkat sosial dan taraf hidup masyarakatnya lebih tinggi dibandingkan dengan masyarakat yang lain.

#### 4. Analisis Kelayakan Teknis

Dasar pertimbangan konsepsi penentuan lokasi peruntukan supermarket adalah Rencana Umum Tata Ruang Kota (RUTRK) yang merupakan pedoman dasar untuk menghindari terjadinya penyimpangan fungsi yang ditentukan. Dalam hal ini lokasi yang dipilih harus dalam kawasan perdagangan-pertokoan.

Sebagai bangunan perbelanjaan dan rekreasi yang menuntut pengunjung sebanyak mungkin dan bersifat komersial, orientasinya cenderung di tengah-tengah lingkungan hunian dan pada pusat-pusat aktifitas kota.

Kecenderungan perkembangan yang terjadi pada pusat kota masih tetap untuk perkantoran / pusat pemerintahan (skala kabupaten) dan perdagangan yang merupakan orientasi penduduk di sekitarnya, yang mana kondisi lahan mendukung dan akses yang cukup tinggi ke wilayah sekitarnya. Selain itu,

berdasarkan pada Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Sungguminasa, lokasi tersebut harus berada pada wilayah pelayanan pusat utama kota yang merupakan pengembangan pusat pertokoan, Suagguminasa Plaza, Gowa Plaza atau Pasar Regional Sungguminasa.

Berdasarkan kriteria-kriteria ini dengan menyesuaikan kondisi lahan yang tersedia dan Rencana Umum Tata Ruang Kota Sungguminasa serta beberapa faktor lainnya, maka pengadaan pusat perbelanjaan supermarket sangat sesuai dengan kondisi tersebut.

Keberadaan supermarket pada site, tidak terlepas dari pengaruh timbal balik dari kegiatan-kegiatan atau fasilitas lainnya, baik kegiatan yang mendukung maupun yang tidak mendukung.

#### **5. Istana Mainan Anak-anak pada Supermarket**

Jumlah penduduk Kabupaten Gowa tahun 1998 berdasarkan tingkat usia adalah dewasa sebanyak 281.630 jiwa dan anak-anak sebanyak 206.324 jiwa. Untuk Kecamatan Somba Opu, Pallangga dan Bontomarannu jumlah anak-anak sebanyak 77.322 jiwa (*Tabel 5*). Dari prosentase laju perkembangan penduduk rata-rata sebesar  $[(2,16 + 2,19 + 2,07) \% : 3] = 2,14 \%$ , maka diprediksi untuk tahun 2008 sebesar :

$$P_n = P_0 (1 + r)^n$$

$$\begin{aligned} P_{2008} &= P_{1998} (1 + 2,14 \%)^{10} \\ &= 77.322 * (1 + 2,14 \%)^{10} \\ &= 95556.8036 \text{ dibulatkan menjadi } 95.557 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

Dengan melihat kondisi tersebut, pengadaan fasilitas istana mainan anak-anak sebagai fasilitas penunjang pada supermarket sangatlah tepat.

Istana mainan anak-anak pada supermarket ini juga bertujuan untuk memancing pengunjung melalui anak-anak mereka. Sebab rasa cinta terhadap anak selalu timbul pada setiap hati nurani seorang ayah dan ibu. Sehingga dengan istana mainan anak-anak ini diharapkan akan menyerap lebih banyak pengunjung di supermarket. Selain dari pada itu, secara tidak langsung telah membentuk diri anak-anak untuk mengenal lingkungan dan sesama anak-anak di tempat berkumpul dan bermain tersebut.

## BAB IV

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan Umum

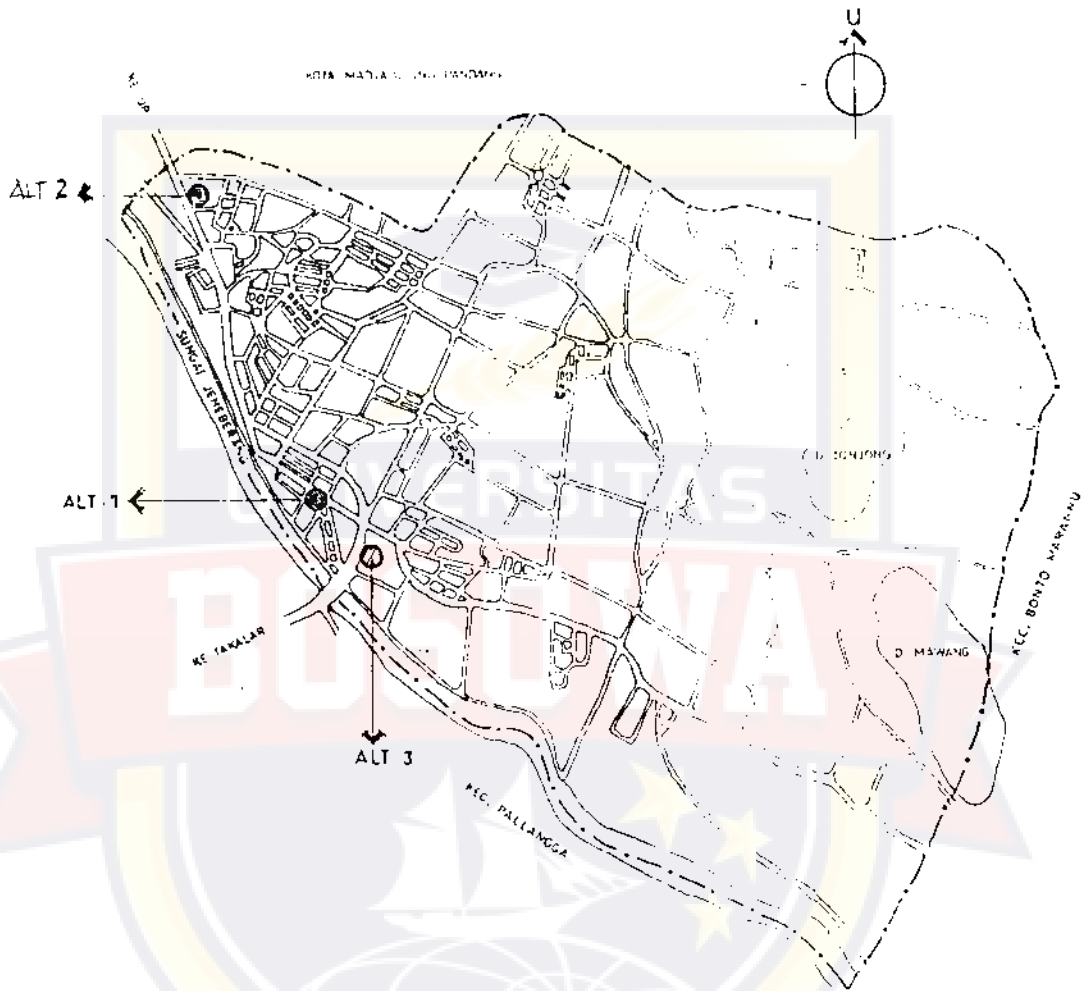
1. Supermarket adalah suatu tempat perbelanjaan bagi masyarakat, dengan menyediakan berbagai macam dan ragam kebutuhan sehari-hari, berkala dan barang lux dengan sistem pelayanan self service serta mempunyai fasilitas parkir yang cukup luas.
2. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pengadaan supermarket adalah :
  - a. Faktor non arsitektur :
    - 1) Faktor pertumbuhan penduduk
    - 2) Faktor sosial ekonomi dan perdagangan
    - 3) Faktor kebijaksanaan pemerintah
    - 4) Faktor kondisi area perdagangan setempat
  - b. Faktor arsitektur :
    - 1) Letak geografis
    - 2) Topografi dan keadaan tanah
    - 3) Kondisi dan site
    - 4) Sarana dan prasarana
3. Istana mainan anak-anak adalah tempat / wadah dimana anak-anak dapat menemukan dunianya dengan bebas dan kreatif. Adapun maksud dari pengadaannya adalah untuk menunjang keberadaan supermarket dengan memancing pengunjung melalui anak-anak, sebab rasa cinta terhadap anak selalu ada pada setiap hati nurani seorang ayah dan ibu. Dan yang termasuk dalam kategori anak-anak adalah mereka yang berada dalam kelompok usia 3 sampai 12 tahun.
4. Wilayah administrasi Kabupaten Daerah Tingkat II Gowa yang terdiri dari 9 kecamatan dengan 130 desa / kelurahan dengan luas sekitar 1.883,33 km<sup>2</sup> terbagi atas 4 ( empat ) Bagian Wilayah Kota ( BWK ) dengan luas keseluruhannya adalah 5650 Ha, dimana untuk setiap BWK dilayani oleh 1 ( satu ) pusat bagian wilayah kota.

- 5 Wilayah administrasi Kabupaten Daerah Tingkat II Gowa yang terdiri dari 9 kecamatan dengan 130 desa / kelurahan dengan luas sekitar 1.883,33 km<sup>2</sup> terbagi atas 4 ( empat ) Bagian Wilayah Kota ( BWK ) dengan luas keseluruhannya adalah 5650 Ha, dimana untuk setiap BWK dilayani oleh 1 ( satu ) pusat bagian wilayah kota.
- 6 Jumlah penduduk Kabupaten Gowa pada tahun 1998 sebanyak 487.954 jiwa yang terdiri dari penduduk dewasa sebanyak 281.630 jiwa dan penduduk anak-anak sebanyak 206.324 jiwa. Untuk tahun 2008 diprediksi penduduk Kabupaten Gowa mencapai 610.138 jiwa.

## **B. Kesimpulan Khusus**

1. Pengadaan pusat perbelanjaan supermarket di Kota Sungguminasa Kabupaten Gowa didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :
  - a. Kondisi keadaan dan perkembangan penduduk
  - b. Kondisi ekonomi dan perdagangan
  - c. Kondisi pusat perbelanjaan yang ada
  - d. Kondisi kelayakan teknis
2. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut di atas, sehingga dikatakan bahwa pengadaan supermarket di Kota Sungguminasa Gowa sudah layak, dengan mengambil lokasi pada jalan K. H. Wahid Hasyim.
3. Dengan melihat penduduk Kabupaten Gowa tahun 1998 untuk anak-anak sebanyak 206.324 jiwa, maka pengadaan fasilitas istana mainan anak-anak sebagai fasilitas penunjang pada supermarket sangatlah tepat. Disamping juga bertujuan untuk memancing pengunjung melalui anak-anak mereka.
4. Hubungan antara pusat perbelanjaan supermarket dengan istana mainan anak-anak sangatlah erat. Dimana keberadaan istana mainan anak-anak pada supermarket tersebut dapat mengundang pengunjung melalui anak-anak mereka. Disamping itu, dengan adanya supermarket, membuat tempat istana mainan anak-anak itu semakin lengkap. Hal ini berarti bahwa hubungan timbal balik terjadi antara supermarket dengan istana mainan anak-anak.

# PETA KECAMATAN SOMBA OPU KABUPATEN GOWA SULAWESI SELATAN



### ALTERNATIF 1

- KONDISI LAHAN CUKUP BAIK
- TERJANGKAU SARANA TRANSPORTASI
- BERADA PADA ALUR STRATEGIS
- BERADA PADA LAHAN PERDAGANGAN
- LOKASI DEKAT DENGAN UJUNG PANDANG
- BERADA PADA PUSAT KOTA

### ALTERNATIF 2

- KONDISI LAHAN CUKUP BAIK
- TERJANGKAU SARANA TRANSPORTASI
- BERADA PADA JALUR STRATEGIS
- BERADA PADA LAHAN PERDAGANGAN
- LOKASI DEKAT DENGAN UJUNG PANDANG
- BERADA PADA SUB PUSAT KOTA

### ALTERNATIF 3

- KONDISI LAHAN CUKUP BAIK
- BERADA PADA JALUR KURANG STRATEGIS
- DEKAT DENGAN TERMINAL
- BERADA PADA LAHAN PERDAGANGAN
- BERADA PADA SUB PUSAT KOTA

## BAB V

### PENDEKATAN ACUAN PERENCANAAN

#### A. Pendekatan Dasar Makro

##### 1. Acuan penentuan lokasi

Pertimbangan faktor penentu dalam memilih lokasi bangunan pusat perbelanjaan supermarket yaitu :

- a. Sesuai dengan Rencana Umum Tata Ruang Kota (RUTRK) Kabupaten Gowa tahun 1998, bahwa wilayah pusat kota ditetapkan sebagai wilayah pusat jasa perdagangan (Central Bussines District).
- b. Sesuai dengan Rencana Tata Guna Lahan (RTGL) dan kebijaksanaan pemerintah Kabupaten Gowa, tentang kawasan pusat kota sesuai dengan arah perkembangan kawasan perdagangan, yang juga merupakan potensi untuk pengadaan dan pengembangan pusat perbelanjaan.
- c. Potensi penduduk pendukung dan tingkat sosial ekonomi serta dekat dengan daerah hunian.
- d. Berada di kawasan kota dan pelayanan kota dalam konsepsi pengembangan sirkulasi tata ruang kota.
- e. Luas dan kondisi yang ditentukan sedapat mungkin memenuhi persyaratan kebutuhan luas tanah akan area parkir dan lahan terbuka (open space), serta lokasi terletak pada jalur transportasi kota dan jaringan utilitas kota.

##### 2. Acuan penentuan site

Pendekatan yang menjadi dasar dalam pemilihan atau penentuan site yang sesuai, dipilih atas beberapa pertimbangan sebagai berikut :

- a. Rencana peruntukan lahan terletak di kawasan pusat kota.
- b. Luas site mencukupi untuk perencanaan sebuah wadah perbelanjaan.
- c. Kaitannya dengan lembaga pendukung lainnya.
- d. Jaringan jalan dan transportasi kota, serta jaringan utilitas kota.
- e. Kondisi dan lingkungan masyarakat pendukung.
- f. Berada pada jalan arteri dan dilalui oleh kendaraan angkutan kota.

- g. Dekat dengan lembaga pendukung seperti bank dan biro jasa lainnya.
- h. Tingkat akses yang baik dan mendukung dengan adanya kemungkinan pencapaian langsung ke arah site.
- i. Topografi dan keadaan lapisan tanah memungkinkan untuk dibangun
- j. Kondisi site yang strategis, serta dapat memberi estetika visual.
- k. Berada pada daerah yang memenuhi persyaratan tekno ekonomis, menyangkut tinggi bangunan dan daya dukung tanah yang mendukung aspek ekonomis.

a. Penempatan entrance

1) Main entrance

Main entrance adalah jalan masuk utama bagi pengunjung ke dalam site. Main entrance dipusatkan pada jalan yang mudah dijangkau. Sedangkan untuk jalan keluar ditempatkan pada jalan yang tingkat pemakaiannya rendah. Persyaratannya antara lain :

- a) Kemungkinan arah pengunjung terbesar.
- b) Kemudahan pencapaian ke site bangunan.
- c) Kelancaran arus lalu-lintas di sekitarnya.

Perletakan main entrance dipertimbangkan agar :

- a) Entrance utama mudah dilihat, dengan cara membuat ruang penerima pada entrance.
- b) Entrance utama dekat dengan arah datangnya pengunjung.
- c) Entrance utama tidak mengganggu kelancaran lalu-lintas.

Pemisahan perletakan untuk jalan keluar dan masuk kendaraan didasarkan atas pertimbangan seperti :

- a) Jalan yang dilalui jalur transportasi umum merupakan arah masuknya dengan jumlah pengunjung yang terpadat.
- b) Dengan pemisahan jalur keluar dan masuknya kendaraan pada jalan yang berbeda, akan memperlancar sirkulasi kendaraan ke dan dari site.

2) Side entrance

- a) Side entrance ditempatkan pada bagian jalan dengan tingkat akses yang lebih rendah.

- b) Side entrance merupakan jalan alternatif untuk masuk bagi pengunjung yang berjalan kaki.
- c) Side entrance adalah jalan alternatif untuk kegiatan service seperti pelayanan bangunan, sirkulasi pemadam kebakaran dan sebagainya.

Penentuan side entrance dipertimbangkan agar :

- a) Kejelasan dan kemudahan arus masuk dan keluar side
- b) Menghindari terjadinya crossing sirkulasi di dalam side
- c) Memudahkan pengawasan dari segi keamanan

b. Sistem sirkulasi dalam site

Supermarket merupakan bangunan pelayanan umum yang selalu dikunjungi oleh banyak orang, sehingga sirkulasi merupakan masalah kompleks dan vital.

Sistem sirkulasi pada site didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Pelaku kegiatan pasar
  - 2) Aktifitas pelaku kegiatan
  - 3) Kemudahan dan kenyamanan bagi pelaku kegiatan, khususnya pejalan kaki
- Sirkulasi yang terjadi dalam site terdiri dari :

1) Sirkulasi manusia

Yang perlu diperhitungkan adalah :

- a) Pembuatan pedestrian yang berdasarkan arah arus pengunjung dengan badan jalan, untuk memberi rasa aman dan menghindari gangguan arus kendaraan.
- b) Menyediakan halte kendaraan untuk memudahkan pengunjung mendapatkan angkutan umum tanpa mengganggu arus kendaraan.
- c) Pencapaian yang mudah pada tiap-tiap unit bangunan dalam pasar, serta jalur sirkulasi yang bebas dari pedagang kaki lima.

2) Sirkulasi kendaraan

Yang perlu diperhatikan adalah arah datangnya konsumen, barang dan pola jalan/lintasan.

Sirkulasi kendaraan pada site ini terbagi atas :

- a) Sirkulasi kendaraan barang (loading / unloading).
- b) Sirkulasi kendaraan pengunjung.



c) Sirkulasi kendaraan umum.

Sirkulasi untuk keluar dan masuknya kendaraan service, dipisahkan dengan pertimbangan sebagai berikut :

a) Efisiensi untuk jalur sirkulasi dapat dimaksimalkan.

b) Letak pintu masuk dan keluar kendaraan, berada pada jalan yang aksesnya rendah.

3) Sirkulasi barang

Yang perlu dipertimbangkan adalah :

a) Segi datang dan keluarnya barang

b) Waktu terjadinya pembongkaran barang. Dropping barang biasanya dilakukan pada pagi hari yaitu pukul 05.30 – 07.30 pagi.

Untuk semua jalur sirkulasi di atas, masing-masing sistem sirkulasi diberikan kejelasan agar sirkulasi dalam site dapat berjalan dengan lancar dan memberikan kemudahan dan kenyamanan serta keamanan.

Untuk sirkulasi parkir, hal-hal yang harus dipertimbangkan adalah :

1) Pemakai bangunan yang terdiri dari :

a) Jumlah pengunjung

b) Jumlah karyawan

2) Lahan yang tersedia

Karena pertimbangan nilai lahan yang cukup tinggi maka pemakaian parkir dalam bangunan yang merupakan bagian dari pusat supermarket merupakan alternatif pemecahan akibat kebutuhan akan areal parkir.

3) Sirkulasi pejalan kaki (pedestrian)

Sirkulasi untuk pejalan kaki diusahakan agar lebih aman, terarah dan jelas, serta sedapat mungkin menghindari terjadinya persilangan (crossing) dengan sirkulasi kendaraan.

c. Penzoningan

Fungsi dari bangunan supermarket untuk menentukan penempatan tata letak sesuai dengan privasi dari masing-masing kegiatan, pada lahan yang terbatas.

Dasar pertimbangan dalam penzoningan adalah :

1) Kondisi eksisting site

- 2) Kondisi lingkungan sekitar site
- 3) Kondisi sarana transportasi di sekitar site
- 4) Kualitas pandangan (view)
- 5) Pengaruh orientasi matahari dan arah angin
- 6) Pengaruh orientasi bangunan, iklim dan cuaca
- 7) Pengaruh bising (noise) dan perletakan entrance

## **B. Pendekatan Dasar Mikro**

### **1. Massa bangunan**

Penentuan massa bangunan didasarkan pada pertimbangan kriteria berikut :

- a. Tata lay out dan penzoningan yang dapat menjamin kontinuitas dan efektifitas dari sirkulasi barang, kendaraan dan pengunjung.
- b. Keserasian dan keselarasan lingkungan sekitarnya.
- c. Arah angin dan sinar matahari.
- d. Efisiensi penggunaan tapak dalam lingkungan.

Massa bangunan untuk bangunan supermarket dan istana mainan anak-anak adalah berbentuk massa tunggal dengan pertimbangan :

- a. Efisiensi lahan.
- b. Pengelompokan jenis barang.

### **2. Sistem sirkulasi dalam bangunan**

Sirkulasi dalam bangunan berfungsi untuk mempermudah dan memperlancar pencapaian ke setiap ruangan yang ada di dalam bangunan .

Sistem sirkulasi menurut fungsi dalam bangunan dapat dibagi atas :

- a. Sistem sirkulasi vertikal, sebagai sarana penghubung antar lantai dalam bangunan, yaitu :

- 1) Tangga berjalan (escalator)

Pada escalator ini, direncanakan penempatannya secara berpasangan dengan perputaran anak tangga naik dan turun.

- 2) Tangga biasa / darurat

Tangga digunakan dengan pertimbangan adanya pengunjung yang takut menggunakan escalator, maupun elevator. Namun untuk tangga darurat,

dilengkapi dengan pintu pengaman yang tahan panas.

b. Sistem sirkulasi horisontal, sebagai sarana penghubung antara unit-unit dalam satu lantai bangunan. Sarana penghubung ini berupa selasar yang polanya terdiri atas dua macam bentuk, yaitu :

- 1) Pola mengelilingi atrium.
- 2) Pola linear.

### **3. Kebutuhan dan besaran ruang**

#### **a. Kebutuhan ruang**

Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas :

##### **1) Jenis aktifitas yang diwadahi.**

Kebutuhan ruang berdasarkan aktifitas yang diwadahi adalah :

- a) Kebutuhan ruang untuk jual beli berupa ruang penjualan dan ruang pelayanan jasa.
- b) Kebutuhan ruang untuk kegiatan sirkulasi berupa ruang penerima, selasar, plaza atau ruang terbuka untuk istirahat.
- c) Kebutuhan ruang untuk kegiatan penunjang berupa kantor pengelola, wartel, mushallah, cafetaria, restaurant, istana mainan anak-anak, area parkir, ruang service dan pos keamanan.

##### **2) Jenis materi dagangan.**

Kebutuhan ruang berdasarkan materi dagangan yang diperjualbelikan adalah :

- a) Ruang penjualan barang kebutuhan sehari-hari
- b) Ruang penjualan barang kebutuhan berkala
- c) Ruang penjualan barang kebutuhan khusus
- d) Ruang untuk pelayanan jasa

##### **3) Karakteristik materi dagangan**

Kebutuhan ruang berdasarkan karakteristik materi dagangan adalah :

- a) Ruang penjualan barang basah
- b) Ruang penjualan barang kering
- c) Ruang penjualan barang kotor
- d) Ruang penjualan barang bersih

- e) Ruang penjualan barang berbau
  - f) Ruang penjualan barang tidak berbau
- b. Besaran ruang

Titik tolak untuk mendapatkan besaran ruang adalah sebagai berikut :

- 1) Kapasitas personil yang dibutuhkan
- 2) Macam ruang yang dibutuhkan
- 3) Jumlah, jenis dan ukuran peralatan yang dipakai
- 4) Standar-standar yang digunakan (Neufert Standar dan Time Saver Standar).
- 5) Studi literatur proyek tugas akhir sarjana Arsitektur.

#### 4. Pengelompokan dan persyaratan ruang

Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pengelompokan ruang yaitu :

- a. Adanya kesamaan sifat dan kemiripan aktifitas yang diwadahi
- b. Fungsi ruang dan fasilitas penunjang
- c. Jenis-jenis barang dagangan dan sifat kegiatan didalamnya.
- d. Strategi dalam pemasaran yang menyangkut prioritas urutan, penempatan jenis kegiatan dan frekwensi kontinuitas pengunjung.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam persyaratan ruang adalah :

a. Sistim pencahayaan

Sistim pencahayaan yang digunakan di dalam bangunan supermarket dan istana mainan anak-anak dapat dibagi atas 2 (dua) bagian, yaitu :

1) Sistim pencahayaan alami

Pada sisi bagian dinding bangunan bagian luar diberi buka-bukaan, sehingga cahaya matahari dapat merembes masuk.

Untuk mengurangi intensitas cahaya matahari yang masuk secara berlebihan, maka hal ini dapat ditanggulangi dengan cara:

- a) Penanaman pohon pelindung,
- b) Penempatan overstek dan sunscreen pada sisi luar bangunan

2) Sistem pencahayaan buatan

Sistem pencahayaan buatan yang dimaksud ialah menggunakan material lampu yang sumber energinya berasal dari tenaga listrik.

Dengan menggunakan cahaya buatan, dimaksudkan agar dapat menciptakan ataupun memberikan suasana terang, aman dan menyenangkan dalam berbelanja, utamanya pada malam hari, semua penerangan di dalam bangunan dikontrol di dalam sebuah ruang kontrol.

b. Sistem penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan di dalam ruang adalah :

1) Sistem penghawaan alami

Dalam perencanaan supermarket dan istana mainan anak-anak, untuk memperlancar sistem penghawaan dalam ruangan, dibuat buka – bukaan / jendela untuk memungkinkan terjadinya sirkulasi udara masuk dan ke luar dari dalam ruangan.

2) Sistem penghawaan buatan

Sistem penghawaan buatan yang dipergunakan adalah sistem penghawaan buatan yang terpusat ( AC Central ).

Penggunaan AC dengan sistem terpusat ini pada ruangan tertentu, dimaksudkan agar :

- a) Temperatur ruang dapat dikontrol dengan mudah
- b) Kelembaban udara dapat diatur
- c) Dapat mengatur sirkulasi dalam ruang
- d) Efisiensi dalam penggunaan tenaga listrik

c. Sistem akustik

Sistem akustik digunakan untuk mencegah kemungkinan terjadinya kegaduhan. Sistem pencegahannya dilakukan dengan cara :

- 1) Penempatan fungsi-fungsi bangunan secara vertikal
- 2) Sumber bunyi (bising) yang berasal dari luar bangunan, dapat diatasi dengan menggunakan pohon pelindung sebagai barrier
- 3) Bising yang berasal dari dalam bangunan, dapat diatasi dengan cara penggunaan bahan atau material yang dapat menyerap bunyi, dan memisahkan dengan ruangan yang menjadi sumber bising.

## 5. Rencana interior

Rencana interior ditekankan pada ruang atau unit penjualan, how room dan

ruang umum seperti hall. Misalnya dibuat atrium yang cukup sehingga pengunjung dapat melihat suasana perbelanjaan.

Elemen-elemen ruang dalam yang dipergunakan sedapat mungkin diusahakan berkesan semarak dan menarik.

Beberapa alternatif penyelesaian interior pada daerah-daerah tertentu seperti pada daerah hall, dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Penutup lantai menggunakan marmer, dengan pemasangan yang disesuaikan dengan pola desain
- b. Kolom-kolom yang berada di sekitar hall, dibungkus dengan stainless steel
- c. Plafond di sekitar hall tersebut dibuat dari panel kalsium silikat, berbentuk plat dengan desain yang disesuaikan
- d. Railing pada daerah atrium menggunakan pipa stainless steel, dengan penutup temperat glass

Penyelesaian interior pada bagian selasar dan daerah penjualan, adalah dengan menggunakan keramik yang berwarna terang pada bagian lantai, sesuai dengan pola desain. Sedangkan bagian etalase menggunakan kaca tembus pandang dengan rangka aluminium. Setiap unit penjualan disediakan boks untuk neon sign/logo yang dilapisi oleh acrylic.

## **6. Penampilan bangunan**

Penampilan bangunan mencerminkan fungsi dasar yang diemban, yaitu sebagai bangunan komersial, dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut :

- a. Keserasian proporsional terhadap site dan kondisi di lingkungan sekitarnya
- b. Mencerminkan sarana pelayanan umum yang berfungsi sebagai tempat perbelanjaan, sehingga bangunan harus menampakkan penampilan yang memberi kesan menarik dan mengundang.
- c. Bersifat komersil yang tidak terlepas dari suasana persaingan dan promotif, sehingga menimbulkan kesan alternatif, atraktif dan dinamis.

Adapun pendekatan dalam penataan penampilan bangunan adalah :

- a. Orientasi bangunan yang sedapat mungkin dapat dicapai dari segala arah.
- b. Menciptakan kesan mengundang, dengan cara membuat buka-bukaan yang memungkinkan adanya kontak visual dengan lingkungannya dan pemberian

warna yang sesuai.

- c. Pemberian penekanan atau aksentasi pada bagian tertentu pada bangunan, seperti pemberian garis-garis vertikal agar bangunan berkesan tinggi dan garis horizontal yang memberi kesan panjang.

## **7. Sistem utilitas dan perlengkapan bangunan**

### **a. Sistem jaringan air bersih**

Air bersih yang digunakan pada bangunan ini berasal dari 2 (dua) sumber :

- 1) Air bersih dari Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Kotamadya Ujung Pandang
- 2) Air bersih dari sumur dalam (deep well) sebagai penyediaan air bersih cadangan, bila air bersih dari PDAM mengalami gangguan.

Sistem pendistribusian air bersih, yakni air yang berasal dari PDAM, ditampung pada bak air (ground reservoir), yang terletak di lantai bawah yang kemudian dipompa ke bak penampungan atas (tower reservoir), untuk selanjutnya didistribusikan ke setiap lantai yang ada di bawahnya dengan gaya gravitasi bumi.

Untuk pendistribusian air dipakai 2 (dua) tangki yaitu:

- 1) Tangki pertama digunakan untuk suplay air bersih.
- 2) Tangki kedua digunakan untuk fire hydrant, bila terjadi kebakaran.

### **b. Sistem pembuangan air kotor**

Jaringan air bersih dari WC (Water closet), dengan jaringan air bekas dari lavatory dan drain, digabungkan. Setiap plumbing fixture yang terpasang, dilengkapi dengan U-trap, dan pada awal saluran clean out untuk maintenance. Air buangan dari jaringan-jaringan pipa induk untuk pembuangan menuju pembuangan akhir.

Pada bangunan supermarket ini direncanakan menggunakan sistem Central Swage Treatment Plant ( CSTP ), untuk pengolahan akhir. Material penampungan terbuat dari beberapa bagian yang merupakan tahapan proses untuk mendapatkan kualitas air buangan yang telah dipersyaratkan.

- c. Sistem pembuangan sampah dapat ditempuh dengan beberapa cara pengumpulan sampah, seperti hal-hal sebagai berikut :

- 1) Penyediaan tempat atau keranjang sampah pada tempat-tempat umum yang mudah dijangkau, diangkut dan dibersihkan.
- 2) Pada kelompok ruang penjualan, untuk sampah yang basah dan berbau, penanggulangannya dilakukan dengan cara menyediakan bak penampungan sampah yang dibedakan menurut jenisnya (basah, berbau dan kering).

d. Sistem jaringan electrical

Dalam perencanaan sumber listrik pada pusat perbelanjaan ini, tenaga listrik yang dipergunakan, berasal dari perusahaan Listrik Negara (PLN), yang didistribusikan secara langsung.

Sumber listrik yang digunakan selain yang berasal dari PLN, juga berasal dari generator set (genset), hal ini merupakan salah satu alternatif apabila terjadi gangguan listrik dari PLN.

e. Sistem jaringan komunikasi

Sistem jaringan komunikasi yang digunakan pada bangunan ini terbagi atas:

1) Komunikasi ke luar bangunan

a) Sistem PABX (Private Automatic Branch Exchange)

Adalah pesawat telepon dalam bangunan, yang dihubungkan dengan sentral yang ditempatkan pada setiap lantai (PBX) dan alat ini dihubungkan dengan PABX yang ditempatkan pada pusat hubungan dengan kantor telepon dengan melalui terminal stasiun terpusat.

b) Sistem Abone

Merupakan sistem hubungan langsung dengan pembicara, baik dari dalam maupun dari luar bangunan melalui saluran telepon tanpa melalui operator.

2) Komunikasi dalam bangunan (system inter communication)

Sistem ini hanya dipergunakan untuk percakapan di dalam ruangan sendiri, baik hubungan antar direksi dengan staff, yang tidak dihubungkan dengan telepon umum.

3) Sistem tata suara (sound system)

Sistem tata suara adalah suatu proses penggunaan suara yang berasal dari



ruang kontrol, untuk didistribusikan ke seluruh ruangan yang ada dengan menggunakan perangkat yang terdiri atas :

- a) Mic, cassette deck, tuner,
- b) Mixer pre amplifire,
- c) Louds speaker, berikut aksesorinya.

f. Sistem keamanan bangunan

Pencegahan dan penanggulangan terhadap bahaya kebakaran

1) Fire protection

Adalah alat pemadam kebakaran yang bekerja secara aktif, dan dapat bekerja secara mekanis dan elektronik. Sistem ini bekerja secara ototomotif, jika terjadi kebakaran, sistem sprinkler dan detector sistem, yang dihubungkan dengan alarm, yang bekerja secara otomotis ke seluruh ruangan. Sebuah alat sprinkler head dapat mengatasi area seluas 100 sq.ft, atau sekitar 9,3 m<sup>2</sup>.

2) Hydrant box

Ditempatkan pada setiap lantai dengan jarak 25 - 30 meter.

3) Tabung portabel

4) Hydrant pillar

Ditempatkan di luar bangunan atau dihalamam jarak 30-50 meter.

Pengamanan pada tindak kejahatan (kriminal)

Pengaman pada tindak kejahatan diupayakan dengan cara :

- 1) Menempatkan beberapa kamera pengintai (camera control) yang berhubungan langsung dengan petugas keamanan (security).
- 2) Melengkapi dinding-dinding kaca pada seluruh ruangan.
- 3) Penataan sirkulasi di luar bangunan untuk lebih memudahkan pengontrolan oleh petugas keaman (security).

g. Pengamanan terhadap bahaya petir

Penentuan penggunaan ini dikaitkan dengan faktor-faktor seperti :

- 1) Ketinggian bangunan
- 2) Penampilan bangunan dari segi estetika
- 3) Kemudahan dalam pemeliharaan

Sehingga digunakan sistem sangkar faraday yang terdiri dari alat penerima, kawat mendatar dan pentanahan.

Adapun persyaratan sistem sangkar faraday antara lain :

- 1) Konduktor Horisontal (KH), dipasang keliling di bidang tepi atap.
- 2) Bidang atap yang lebar, konduktor dipasang berderet dengan beberapa ketentuan seperti jarak maksimum dari tepi adalah 9 (sembilan) meter dan jarak maksimum dari dua konduktor paralel sebesar 18 meter.
- 3) Pada sepanjang Konduktor Horisontal (KH), dipasang antena dengan syarat-syarat seperti tinggi atas permukaan atap datar 25-90 cm dan jarak tinggi maksimum antena masing- masing 7,5 meter.

#### **8. Sistem struktur dan material konstruksi**

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan sistem struktur adalah :

- a. Perlengkapan bangunan dan seluruh sistem bangunan
- b. Bentuk dan besaran ruang yang diinginkan
- c. Fleksibilitas pengembangan dan penyesuaian dengan pola peruangan yang digunakan
- d. Penyesuaian terhadap kondisi tapak, daya dukung tanah, permukaan air tanah, angin dan gempa
- e. Kemudahan dalam pelaksanaan dan pemeliharaan

Pemilihan struktur bawah ( pondasi ) harus mempertimbangkan :

- a. Daya dukung tanah
- b. Berat bangunan

Pemilihan stuktur atas ( atap ) harus mempertimbangkan :

- a. Sanggup menahan bentang lebar
- b. Memungkinkan untuk sistem penghawaan dan pencahayaan
- c. Mudah dan cepat dalam pelaksanaan

Karena bahan yang akan ditampung adalah bahan yang tidak tahan panas maka perlu diperhatikan :

- a. Overstek yang mencukupi
- b. Bahan penutup yang cukup baik dan memantulkan panas, relatif murah, ringan dan mudah dalam pelaksanaan.

Material yang digunakan adalah bahan yang baik dengan harga yang murah. Semua bahan harus kuat geser, mudah dalam pelaksanaan dan pemeliharaan, tidak cepat usang dan cocok dengan kondisi setempat.

Untuk struktur utama, alternatif material yang digunakan adalah :

- a. Bahan kayu
- b. Bahan baja
- c. Bahan beton

Sedangkan untuk struktur pengisi, pemakaian bahan disesuaikan dengan fungsi, bentuk / estetika dan kemudahan dalam pemeliharaan.

#### **9. Bentuk dasar bangunan**

Penggunaan bentuk dasar bangunan, mempertimbangkan beberapa faktor :

- a. Efisiensi
- b. Fleksibel
- c. Berkesesuaian dengan bentuk dasar elemen ruang dalam (interior)
- d. Segi sistem struktur dan bahan bangunan

Bentuk dasar bangunan, terdiri atas beberapa kemungkinan bentuk seperti segi tiga, bujur sangkar dan lingkaran.

##### **a. Segitiga**

Bentuk ini menunjukkan stabilitas dan seimbang

- 1) Tidak efisien
- 2) Sukar dalam pelaksanaan

##### **b. Bujursangkar**

Bentuk ini menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional, statis serta mempunyai arah tertentu

- 1) Efisien dalam pemanfaatan ruang
- 2) Mudah dalam pelaksanaan
- 3) Flexibilitas tinggi

##### **c. Lingkaran**

- 1) Kurang efisien
- 2) Sukar dalam pelaksanaan

# BAB VI

## KONSEP DASAR PERANCANGAN

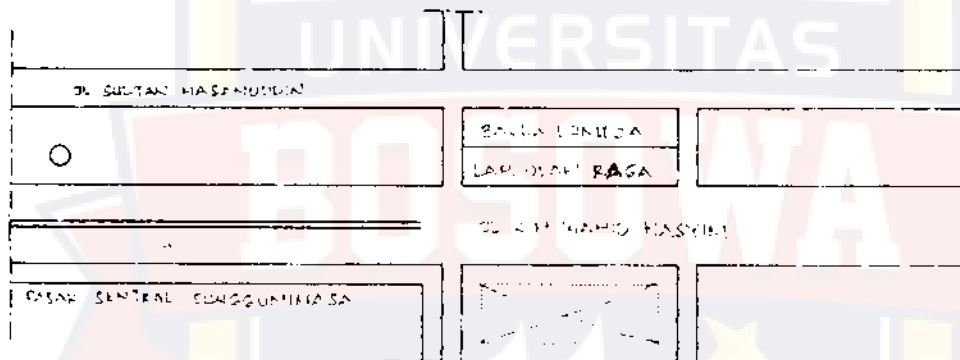
### A. Konsep Dasar Makro

#### 1. Lokasi

Lokasi adalah salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan usaha suatu pusat perbelanjaan. Dengan penempatan lokasi yang baik, maka supermarket yang merupakan suatu pusat perbelanjaan dapat berfungsi sebagai mana mestinya disamping dapat menarik pengunjung yang lebih banyak.

Adapun mengenai alternatif pengalokasian supermarket tersebut adalah :

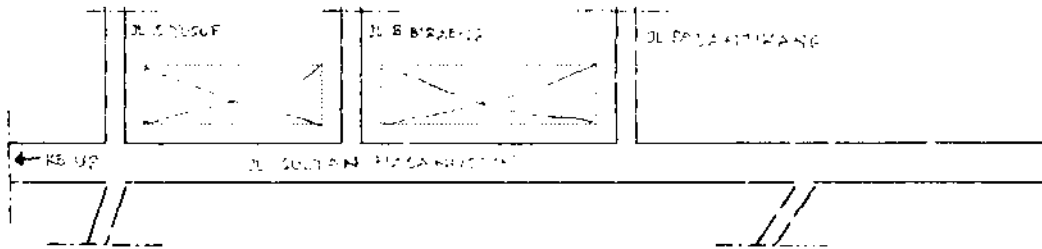
- a. Jalan K. H. Wahid Hasyim.

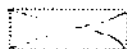


Daerah perdagangan ( skala kota )

Terletak di Kelurahan Sungguminasa Kecamatan Somba Opu, di depan Taman Wisata Balla Lompoa. Berada pada jalur yang strategis (jalur angkutan umum pete-pete, dalam dan luar kota serta jalur bus Damri). Lokasi ini termasuk dalam lahan perdagangan (Ruko) / jasa komersial dan merupakan Bagian Wilayah Kota (BWK) A. Jarak lokasi tersebut masih dekat dengan Kota Ujung Pandang (memungkinkan terjadinya lintas belanja) dan berada pada pusat kota yaitu Kota Sungguminasa.

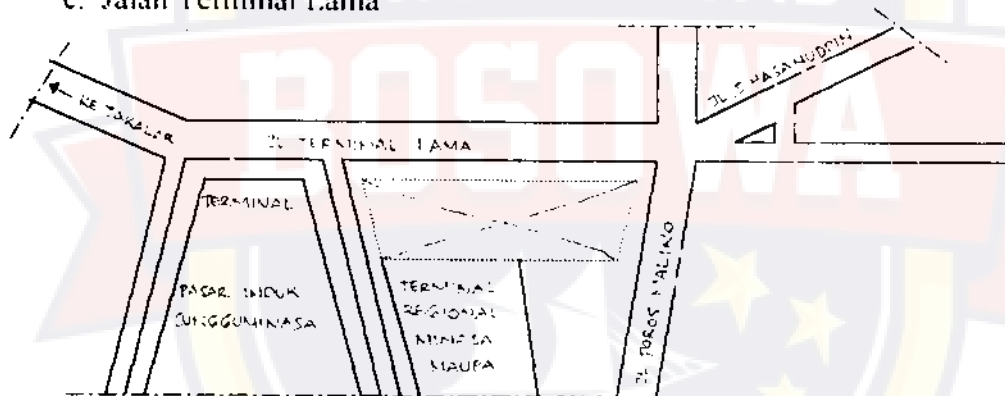
b. Jalan Sultan Hasanuddin



 ● ➔ Daerah perdagangan ( skala lokal / lingkungan )

Terletak di Kelurahan Pandang-pandang Kecamatan Somba Opu, sangat dekat dengan Kota Ujung Pandang. Berada pada jalur yang strategis (jalur angkutan umum pete-pete, dalam dan luar kota serta jalur bus Damri). Lokasi ini termasuk dalam lahan perdagangan (Ruko) / jasa komersial dan merupakan Bagian Wilayah Kota (BWK) A. Berada pada sub pusat kota dan sangat memungkinkan terjadinya lintas belanja.

c. Jalan Terminal Lama



 ● ➔ Daerah perdagangan ( skala lokal / lingkungan )

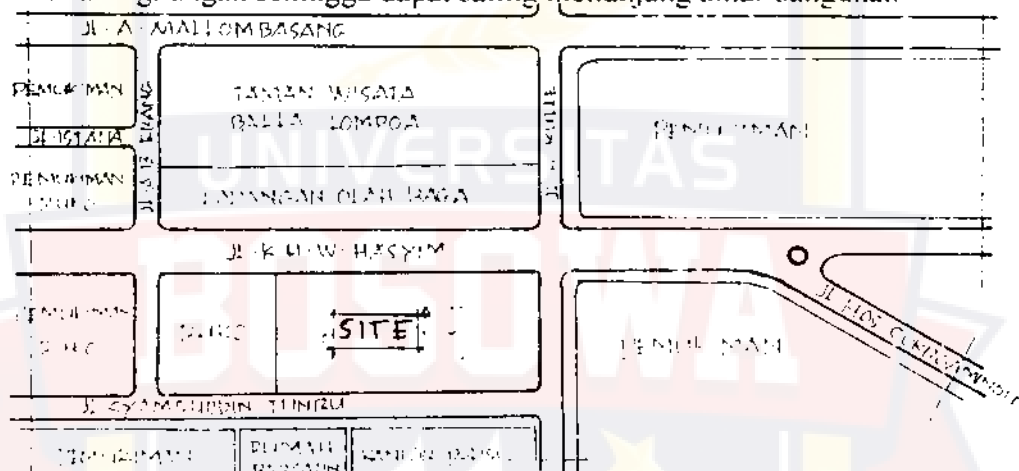
Terletak di Kelurahan Tompo Balang Kecamatan Somba Opu, di dekat terminal lama Sungguminasa. Berada pada jalur yang strategis (jalur angkutan umum pete-pete, dalam dan luar kota serta jalur bus Damri). Lokasi ini termasuk dalam lahan perdagangan (Ruko) / jasa komersial dan merupakan Bagian Wilayah Kota (BWK) B. Berada pada sub pusat kota dan merupakan daerah pengembangan terminal regional Minasamaupa.

Dari ketiga alternatif tersebut di atas, penulis memfokuskan pada alternatif (a) yaitu pada jalan K. H. Wahid Hasyim yang terletak di Kelurahan Sungguminasa Kecamatan Somba Opu dan masuk dalam Bagian Wilayah

Kota (BWK) A. Selain karena sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan pada acuan dalam penentuan lokasi (Bab V), juga adanya fasilitas-fasilitas penunjang lainnya seperti mesjid, pompa bensin, puskesmas, lapangan olah raga, kantor polisi, dan selanjutnya akan dibahas lebih rinci.

## 2. Site

Dalam penentuan site berdasarkan pertimbangan-pertimbangan pada acuan penentuan site (Bab V), maka Jl. K. H. Wahid Hasyim merupakan site yang sangat cocok untuk suatu bangunan supermarket. Dimana pencapaian pada site ini dapat melalui segala arah baik untuk kendaraan bermotor maupun untuk pejalan kaki. Site ini berada pada daerah komersil dimana terdapat beberapa prasarana lingkungan sehingga dapat saling menunjang antar bangunan

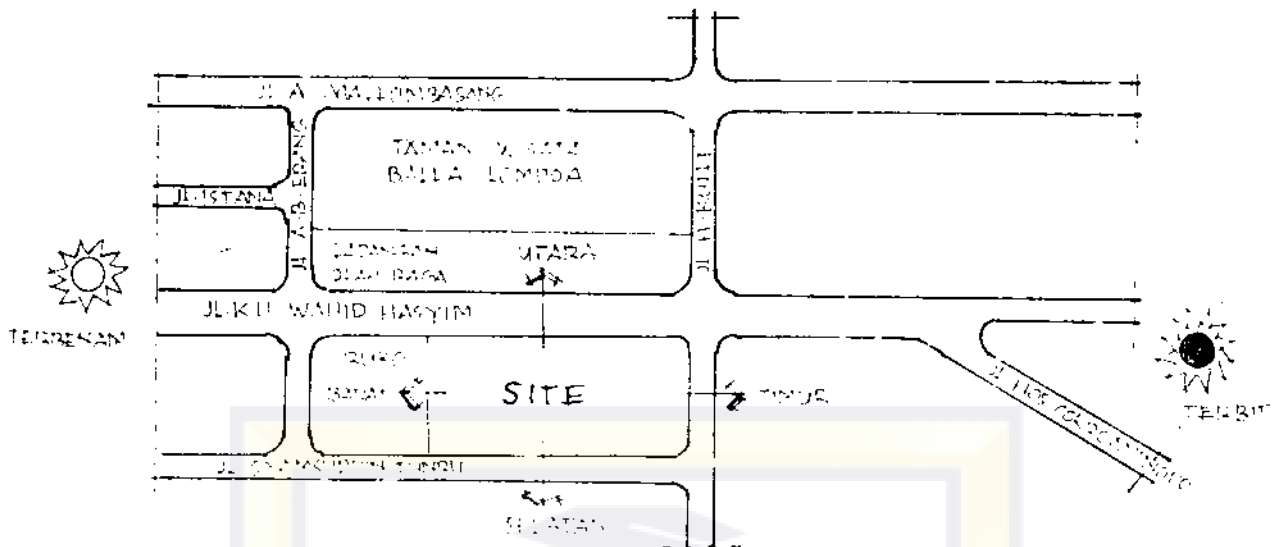


Disamping itu penentuan site dipengaruhi juga oleh tata lingkungan yang ingin dicapai, antara lain :

### a. Orientasi matahari dan arah angin

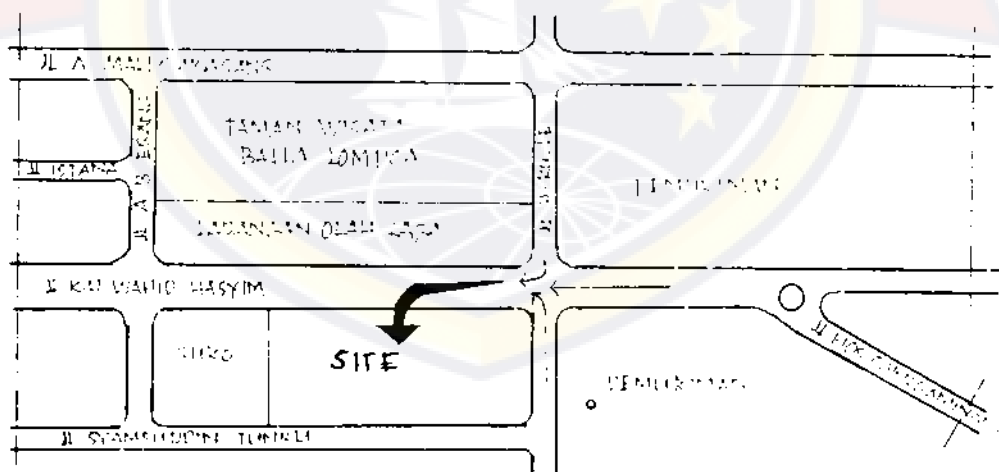
Daerah pada bangunan yang banyak menerima sinar matahari secara langsung dapat ditanggulangi dengan cara menanam pepohonan di sekitar bangunan, menata lanscaping, demikian pula dengan memberikan dan menempatkan overstek serta sunscreen. Sehingga dalam perencanaan bangunan diusahakan agar letak bangunan berlawanan arah dengan datangnya sinar matahari.

Orientasi arah angin terhadap bangunan dimanfaatkan sebagai penghawaan alami untuk ruang-ruang dalam bangunan, walaupun demikian dalam bangunan masih menggunakan penghawaan buatan.



### b. Orientasi lingkungan

Perletakan massa bangunan dirancang semaksimal mungkin dengan memperhatikan sistem bangunan terhadap keadaan lingkungan dan keadaan site itu sendiri. Dengan memperhatikan letak site yang berada pada jalan K. H. Wahid Hasyim, maka orientasi bangunan mempertimbangkan massa bangunan yang menarik dan memiliki nilai tambah sehingga dapat menarik perhatian pengunjung untuk singgah atau dengan menampilkan massa bangunan yang menarik sehingga vokal dari bangunan dapat terlihat dari jalan K. H. Wahid Hasyim yang merupakan sirkulasi dan arah pencapaian pengunjung.

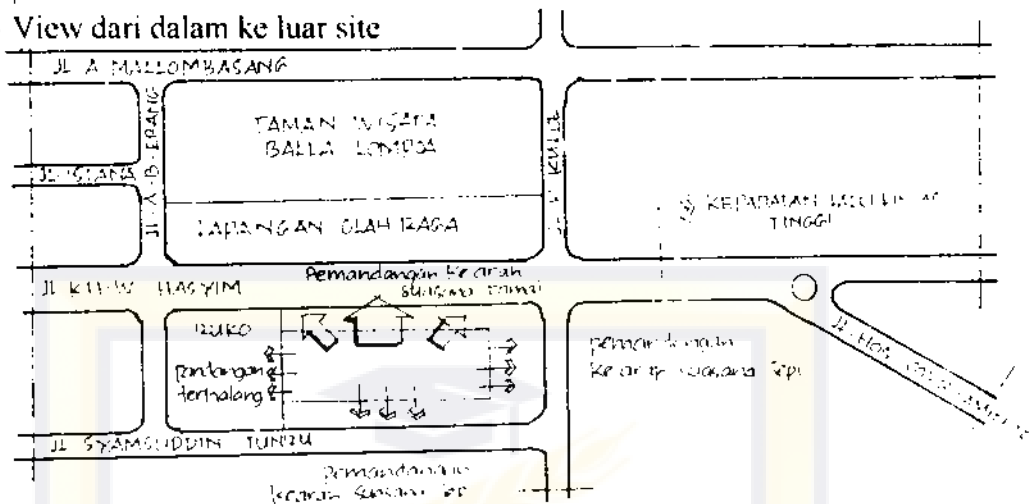


### c. Arah pandang (view)

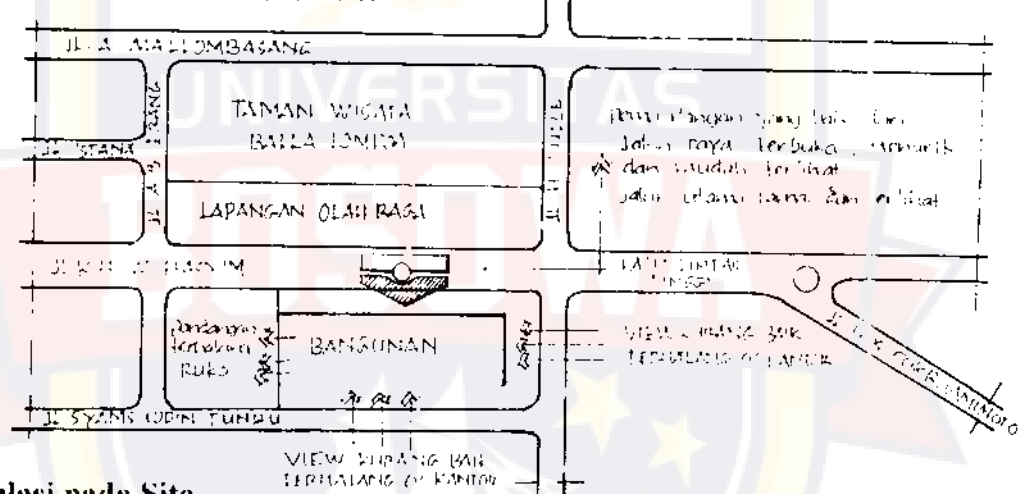
Berdasarkan kondisi site yang sudah ada, baik ditinjau dari tata guna lahan maupun pola jalan, untuk memperoleh daerah site yang memiliki potensial

kualitas pandangan yang paling baik, maka dipilih bangunan supermarket dengan menghadap ke Jl. K. H. Wahid Hasyim (arah utara).

### 1) View dari dalam ke luar site



### 2) View dari luar ke dalam site



#### a. Sirkulasi pada Site

Sistem sirkulasi dalam site, diatur sedemikian rupa sehingga jalur sirkulasi semuanya tidak sejajar tetapi searah.

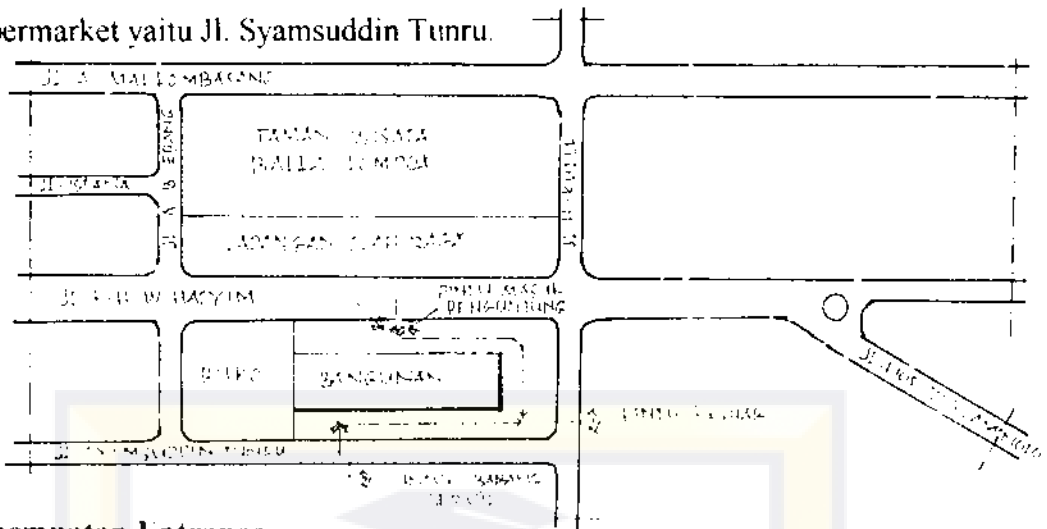
Untuk sirkulasi pejalan kaki dibuatkan jalur khusus melalui jalur pejalan kaki/pedestrian, dimana langsung berada pada bagian depan supermarket yaitu Jl. K. H. Wahid Hasyim.

Untuk sirkulasi kendaraan dibuatkan jalur sirkulasi yang dapat menghindari terjadinya kemacetan, dimana berada pada bagian samping supermarket yaitu Jl. Habibu Kulle.

Untuk sirkulasi barang dibuatkan jalur khusus yang searah untuk menghindari terjadinya crossing dengan sirkulasi lainnya dan berada pada bagian belakang

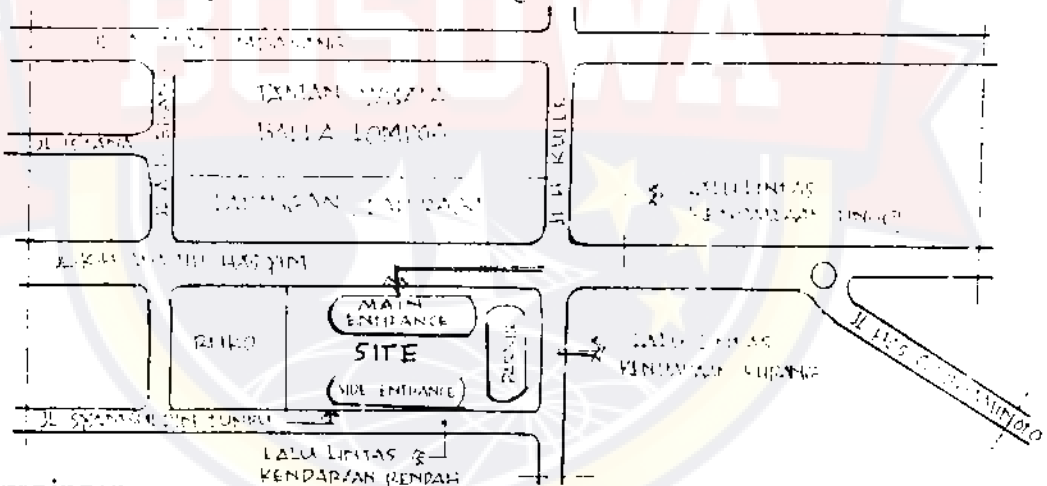


supermarket yaitu Jl. Syamsuddin Tunru.



### b. Penempatan Entrance

Berdasarkan pola jalan dan kemungkinan kualitas pandangan pada site, maka letak main entrance berada pada Jl. K. H. Wahid Hasyim, juga sebagai tempat pencapaian pengunjung dan pengelola ke supermarket, mengingat pada jalan ini kepadatan kendaraan cukup tinggi. Sedangkan untuk penempatan side entrance sebagai jalan masuk service dan pengadaan barang-barang yaitu dari belakang site ( Jl. Syamsuddin Tunru ) dengan frekuensi kendaraan rendah.

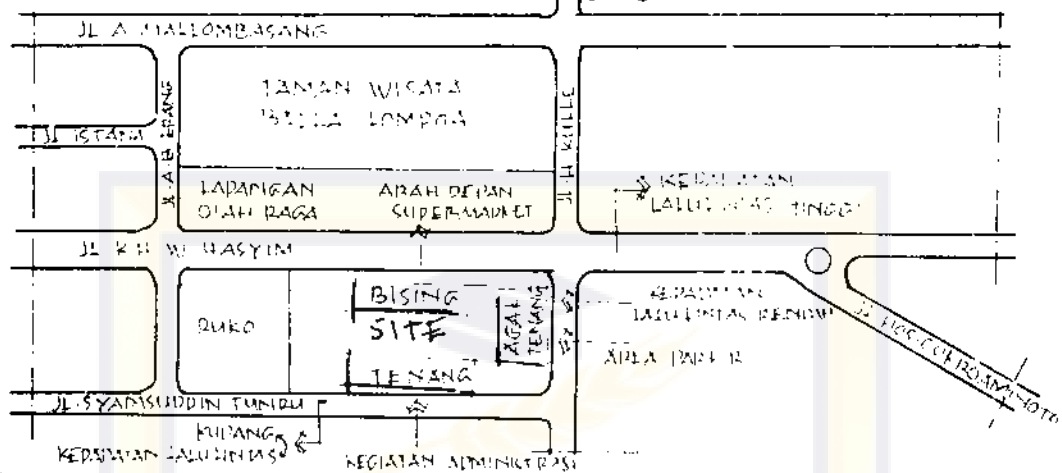


### c. Penzoningan

Dari hasil analisa pola jalan dengan kemungkinan pengaruh bising di dalam site, maka terjadinya zoning meliputi :

- 1) Daerah paling bising terletak pada jalan K. H. Wahid Hasyim, hal ini disebabkan karena pada daerah ini merupakan jalur umum dengan tingkat kepadatan lalu lintas yang tinggi.

- 2) Daerah agak tenang terletak pada jalan Habibu Kulle yaitu pada bagian samping kanan lokasi site dengan tingkat kepadatan lalu lintas yang kurang.
- 3) Daerah tenang terletak pada jalan Syamsuddin Tunru yaitu pada bagian belakang site dengan frekuensi lalu lintas yang rendah.



### 3. Tata Ruang Luar

Penataan ruang luar pada suatu bangunan adalah merupakan salah satu daya tarik bagi pengunjung disamping untuk memberikan kesan indah dan nyaman. Tata ruang luar (landscape) pada dasarnya adalah merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan bangunan dengan elemen lingkungannya ke dalam perencanaan ruang luar.

Penataan ruang luar serta pola parkir yang baik sangat menunjang keberadaan supermarket tersebut. Pola parkir dikelompokkan antara parkir mobil dan parkir motor. Demikian pula halnya antara parkir pengunjung dengan parkir karyawan. Sedangkan untuk elemen-elemen landscape terdiri dari :

#### a. Penataan tumbuhan

Tumbuhan untuk taman berfungsi sebagai pelindung bangunan serta sebagai akustik dan penyerap panas. Jenis tanaman yang digunakan adalah :

##### 1) Pohon palem

- Habitat : pohon
- Tinggi : 5 meter
- Diameter : 0,5 meter
- Fungsi : tanaman hias, pelindung dan pengarah

## 2) Rumput peking

- Habitat : rumputan  
Tinggi : 0,05 – 0,1 meter  
Fungsi : tanaman hias dan penutup taman

### b. Penataan lampu

Lampu berfungsi sebagai penerangan lingkungan dan penunjang penampilan bangunan serta memperjelas fungsi bangunan di malam hari. Adapun jenis lampu yang digunakan adalah :

- 1) Lampu mercury, berfungsi sebagai penerangan pada jalan entrance dan parkir dengan ketinggian 6 meter, juga untuk mengekspose bangunan sesuai dengan fungsi perbelanjaan di malam hari.
- 2) Lampu hias, berfungsi untuk menciptakan suasana intim disamping sebagai unsur penerangan dan estetika.

## B. Konsep Dasar Mikro

### 1. Tata Massa Bangunan

#### a. Jumlah massa

Tata massa bangunan yang digunakan adalah tata massa bangunan tunggal. Keuntungan yang dapat diperoleh dari penerapan konsep tata massa bangunan tunggal pada bangunan ini adalah :

- 1) Pencapaian langsung dapat dilakukan dari bangunan ke setiap lantai bangunan, sehingga tiap lantai memiliki faktor prioritas yang sama untuk dikunjungi.
- 2) Penghematan penggunaan tanah untuk site bangunan.
- 3) Sistem jaringan utilitas, pemeliharaan dan pengontrolan terhadap bangunan lebih sederhana.

#### b. Orientasi massa

Orientasi massa bangunan selain mempertimbangkan keadaan sekarang ini, juga keadaan pada masa yang akan datang sebagaimana yang telah digariskan dalam Rencana Tata Kota (RTK) Kabupaten Gowa.

## 2. Konsep Perluangan

### a. Kebutuhan Ruang

Yang perlu diperhatikan untuk kebutuhan ruang supermarket adalah :

- 1) Macam sifat unsur dan kegiatan yang terjadi.
- 2) Pola pengelompokan kegiatan berdasarkan sifat dan karakter unsumnya.
- 3) Tingkatan pelayanan masing-masing aktifitas.

Dengan dasar faktor-faktor tersebut di atas, ditentukan jenis kegiatan yang perlu diruangkan secara garis besar dapat dikemukakan sebagai berikut :

1) Untuk kebutuhan perbelanjaan, meliputi :

- a) Ruang penjualan / display / penyajian
- b) Ruang kasir / counter dan bungkus
- c) Ruang penitipan
- d) Area tempat keranjang dan kereta dorong
- e) Ruang penjualan barang elektronik

2) Untuk kebutuhan pengelola, meliputi :

- a) Ruang pimpinan
- b) Ruang administrasi / tata usaha
- c) Ruang tamu
- d) Ruang karyawan
- e) Ruang security
- f) Ruang informasi
- g) Ruang sound system

3) Untuk fasilitas penunjang, meliputi :

a) Istana mainan anak-anak, meliputi :

- 1) Area bermain
- 2) Counter / penukaran coin
- 3) Ruang tunggu

b) Cafeteria / kantin

- 1) Ruang makan
- 2) Kasir
- 3) Ruang service / dapur

- 4) Gudang
- c) Restoran
  - 1) Ruang makan
  - 2) Kasir
  - 3) Ruang service / dapur
  - 4) Gudang
- 4) Untuk kegiatan distribusi barang dan servis, meliputi :
  - a) Ruang seleksi barang / penempelan harga
  - b) Ruang perawatan
  - c) Ruang stock barang cadangan (gudang)
- 5) Service area, meliputi :
  - a) Ruang mekanikal
  - b) Pantry
- 6) Public area, meliputi :
  - a) Ruang shalat
  - b) Hall
  - c) Lavatory toilet
  - d) Teras
  - e) Area parkir

#### **b. Besaran Ruang**

Bangunan supermarket yang direncanakan adalah bangunan yang berlantai 2 (dua), yang terbagi atas :

- 1) Ruang untuk lantai 1 (satu), terdiri dari area pusat perbelanjaan, ruang pengelola, ruang persiapan, fasilitas penunjang, service area dan public area.
- 2) Ruang untuk lantai 2 (dua), terdiri dari area pusat perbelanjaan anak-anak, ruang pengelola, ruang persiapan, fasilitas penunjang, service area dan public area.

Adapun standar-standar yang digunakan dalam penentuan besaran ruang ini adalah Neufert Standart dan Time Saver Standart. Untuk lebih rincinya dapat dilihat pada tabel disebelah berikut.

**Tabel 11. Besaran ruang untuk bangunan supermarket  
Lantai 1**

Jenis ruang	Program ruang	Kapasitas	Standar	Perhitungan	Besaran ruang
Ruang perbelanjaan	Rg. Penjualan	1 unit	Asumsi	$1 * 970$	$970 \text{ m}^2$
	Rg. Kasir	3 orang	$1,2 * 2 = 2,4 \text{ m}^2 / \text{org}$	$3 * 2,4$	$7,2 \text{ m}^2$
	Rg. titip + informasi	1 unit	Asumsi	$3 * 3,5$	$10,5 \text{ m}^2$
Ruang pergelola	Rg. Karyawan	30 orang	$1,2 * 1,5 = 1,8 \text{ m}^2 / \text{org}$	$30 * 1,8$	$54 \text{ m}^2$
	Rg. Security	8 orang	$1,2 * 1,5 = 1,8 \text{ m}^2 / \text{org}$	$8 * 1,8$	$14,4 \text{ m}^2$
	Rg. Sound system	4 orang	$1,2 * 1,5 = 1,8 \text{ m}^2 / \text{org}$	$4 * 1,8$	$7,2 \text{ m}^2$
	Sirkulasi	1 unit	Asumsi	$1 * 100$	$100 \text{ m}^2$
Ruang per. iapan	Rg. Seleksi barang	8 orang	$4,5 - 8 \text{ m}^2$ ambil $6,5 \text{ m}^2$	$8 * 6,5$	$52 \text{ m}^2$
	Gudang	1 unit	Asumsi	$1 * 150$	$150 \text{ m}^2$
Fasilitas pent njang	Cafeteria + sirkulasi	50 orang	$1,5 - 2 \text{ m}^2$ ambil $1,5 \text{ m}^2$	$50 * 1,5$	$75 \text{ m}^2$
Service area	Rg. Mekanikal	1 unit	Asumsi	$3,5 * 5$	$17,5 \text{ m}^2$
	Pantry	20 orang	$1,2 * 1 = 1,2 \text{ m}^2 / \text{org}$	$20 * 1,2$	$24 \text{ m}^2$
	Tangga darurat	1 unit	Asumsi	$3 * 3,5$	$10,5 \text{ m}^2$
Public area	Rg. Shalat	1 unit	$2 * 2 = 4 \text{ m}^2 / \text{org}$	$4 * 5$	$20 \text{ m}^2$
	Lavatory/toilet	2 unit	$2 * 3$	$2 * 6$	$12 \text{ m}^2$
	Hall + sirkulasi	1 unit	Asumsi	$1 * 160$	$160 \text{ m}^2$
	Tangga biasa	1 unit	Asumsi	$1,5 * 6$	$9 \text{ m}^2$
	Box ATM	1 unit	Asumsi	$2 * 3$	$6 \text{ m}^2$
	Tangga escalator	1 unit	Asumsi	$2 * 6,5$	$13 \text{ m}^2$
	Selasar + teras	1 unit	Asumsi	$1 * 376$	$376 \text{ m}^2$

Luas bangunan lantai I (satu) adalah  $2.088,3 \text{ m}^2$

Building coverage standar 60 % : 40 % ( luas bangunan : luas open space )

Luas open space adalah  $2.088,3 * ( 60\% : 40\% ) = 3.132,45 \text{ m}^2$

Open pace	Parkir				
Open pace	Mobil	$2088,3 + 1938 = 4026 \text{ m}^2$ $100 \text{ m}^2 / \text{mobil}$ $(4026/100) = 40 \text{ unit}$	$20 \text{ m}^2 / \text{mobil}$	$40 * 20$	$800 \text{ m}^2$
	Motor	$100 \text{ m}^2 / 2 \text{ motor}$ $40 * 2 = 80 \text{ unit}$	$2 - 2,5 \text{ m}^2 / \text{motor}$	$80 * 2,5$	$200 \text{ m}^2$
	Sirkulasi & Taman	1 unit	Asumsi	$3132,5 - 1000$	$2132,5 \text{ m}^2$

Total luas lahan / site adalah  $5.220,75 \text{ m}^2$

**Tabel 12. Besaran ruang untuk bangunan supermarket  
Lantai 2**

Jenis ruang	Program ruang	Kapasitas	Standar	Perhitungan	Besaran ruang
Rg. belanja anak-anak	Rg. Penjualan+Kasir	1 unit	Asumsi	1 * 470	470 m <sup>2</sup>
Ruang pengelola	Rg. Pimpinan	2 orang	Asumsi ( 3,5 * 4 )	2 * 14	28 m <sup>2</sup>
	Rg. Administrasi	8 orang	Asumsi ( 2 * 4 )	8 * 8	64 m <sup>2</sup>
	Rg. Tamu	3 orang	Asumsi ( 2 * 3 )	3 * 6	18 m <sup>2</sup>
	Rg. Karyawan	30 orang	1,2 * 1,5 = 1,8 m <sup>2</sup> / org	30 * 1,8	54 m <sup>2</sup>
	KM / WC Sirkulasi	1 unit	2,5 * 2 = 5 m <sup>2</sup> / org	1 * 5	5 m <sup>2</sup>
		1 unit	Asumsi	5 * 10	50 m <sup>2</sup>
Ruang persiapan	Rg. Seleksi barang	4 orang	4,5 - 8 m <sup>2</sup> ambil 6,5 m <sup>2</sup>	4 * 6,5	26 m <sup>2</sup>
	Gudang	1 unit	Asumsi	7,5 * 14	105 m <sup>2</sup>
Fasilitas penunjang	Istana mainan	1 unit	Asumsi	1 * 886	886 m <sup>2</sup>
	Counter	1 unit	Asumsi	2,5 * 3	7,5 m <sup>2</sup>
	Kantin + sirkulasi	60 orang	1,5 - 2 m <sup>2</sup> ambil 2 m <sup>2</sup>	60 * 2	120 m <sup>2</sup>
Service area	Rg. Rawat barang	1 unit	Asumsi	4 * 6	24 m <sup>2</sup>
	Tangga darurat	1 unit	Asumsi	3 * 3,5	10,5 m <sup>2</sup>
Public area	Lavatory	2 unit	2 * 3	2 * 6	12 m <sup>2</sup>
	Tangga biasa	1 unit	Asumsi	1,5 * 6	9 m <sup>2</sup>
	Escalator + void	1 unit	Asumsi	7,2 * 7,2	51,8 m <sup>2</sup>
	Telepon Umum	1 unit	Asumsi	1 * 3	3 m <sup>2</sup>
<b>Luas bangunan lantai 2 ( dua ) adalah 1.938 m<sup>2</sup></b>					

Total luas lahan, site adalah 5.220,75 m<sup>2</sup> -> 5220 m<sup>2</sup>

Dengan ukuran 72 \* 72,5 m<sup>2</sup>

### c. Pengelompokan Ruang

Maksud diadakannya pengelompokan ruang adalah untuk :

- 1) Untuk menciptakan suasana yang mudah dalam melakukan aktifitas baik dari segi pelayanan maupun dari segi penggunaan fasilitas
- 2) Pertimbangan efektivitas dan efisiensi
- 3) Interaksi aktivitas yang optimal

Dengan berdasarkan pada pengelompokan ruang tersebut, maka pola hubungan ruang dapat ditentukan sebagai berikut :

Pola hubungan ruang untuk lantai 1 :

No	Hubungan ruang
<b>A. Ruang perbelanjaan :</b>	
1.	Rg. Penjualan
2.	Kasir
3.	Rg. T. Keranjang
4.	Rg. Penitipan
<b>B. Ruang pengelola :</b>	
5.	Rg. Karyawan
6.	Rg. Informasi
7.	Rg. Sound system
<b>C. Ruang persiapan :</b>	
8.	Rg. Seleksi barang
9.	Gudang
<b>D. Fasilitas penunjang :</b>	
10.	Rg. Makan cafeteria
11.	Kasir
12.	Rg. Service / dapur
13.	Gudang
14.	Rg. Penjualan elektronik
<b>E. Service area :</b>	
15.	Rg. Mekanikal
16.	Pantry
<b>F. Public area :</b>	
17.	Rg. Shalat
18.	Lavatory / toilet
19.	Hall

Keterangan :

Hubungan erat

Hubungan agak erat

Hubungan kurang erat





Pola hubungan ruang untuk lantai 2 :

No	Hubungan ruang
<b>A. Ruang perbelanjaan :</b>	
1.	Rg. Penjualan
2.	Kasir
3.	Rg. T. Keranjang
4.	Rg. Penitipan
<b>B. Ruang pengelola :</b>	
5.	Rg. Pimpinan
6.	Rg. Administrasi
7.	Rg. Tamu
8.	Rg. Karyawan
9.	Rg. Security
10.	Rg. Sound system
<b>C. Ruang persiapan :</b>	
11.	Rg. Perawatan barang
12.	Gudang
<b>D. Fasilitas penunjang :</b>	
13.	Area bermain
14.	Counter
15.	Rg. Tunggu
16.	Rg. Makan kantin
17.	Kasir
18.	Rg. Service / dapur
19.	Gudang
20.	Rg. Makan restoran
21.	Kasir
22.	Rg. Service / dapur
23.	Gudang
<b>E. Service area :</b>	
24.	Rg. Mekanikal
25.	Pantry
<b>F. Public area :</b>	
26.	Rg. Shalat
27.	Lavatory / toilet
28.	Hall

Keterangan :

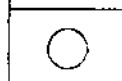
Hubungan erat



Hubungan agak erat



Hubungan kurang erat

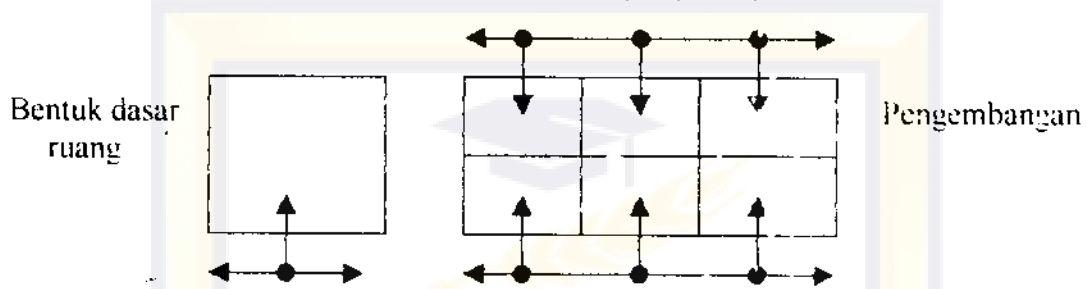


### 3. Konsep Hubungan Ruang

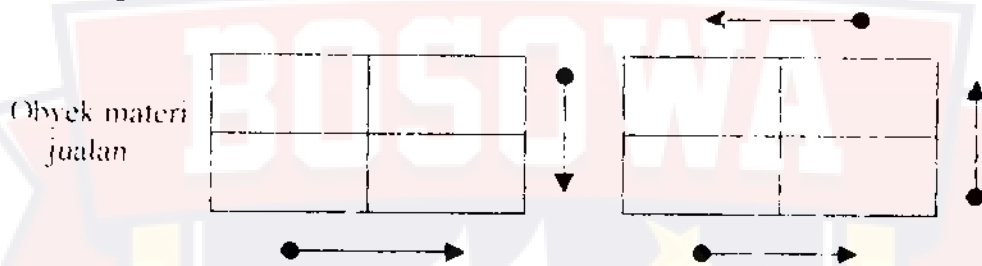
#### a. Pola Peruangan

Pola peruangan adalah sistem pengaturan ruang yang bertitik tolak pada penggunaan luas lantai dengan pertimbangan dari segi efisien, efektifitas dan fleksibilitas. Adapun sistem pola peruangan yang digunakan adalah :

- 1) Berdasarkan sistem pencapaiannya, maka pola peruangan yang digunakan adalah pola peruangan dengan pencapaian 1 (satu) arah.



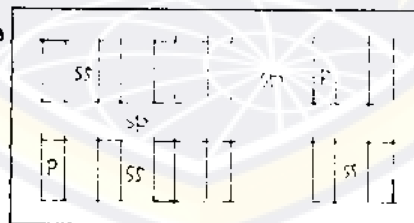
- 2) Berdasarkan tingkah laku pengunjung, maka pola peruangan yang digunakan adalah sistem sirkulair.



Untuk pola penataan perabot, yang digunakan adalah :

- 1) Penataan perabot secara horisontal

- Kesan ruang dinamis/leluasa
- Sirkulasi merata
- Kontrol mudah
- Pencapaian mudah



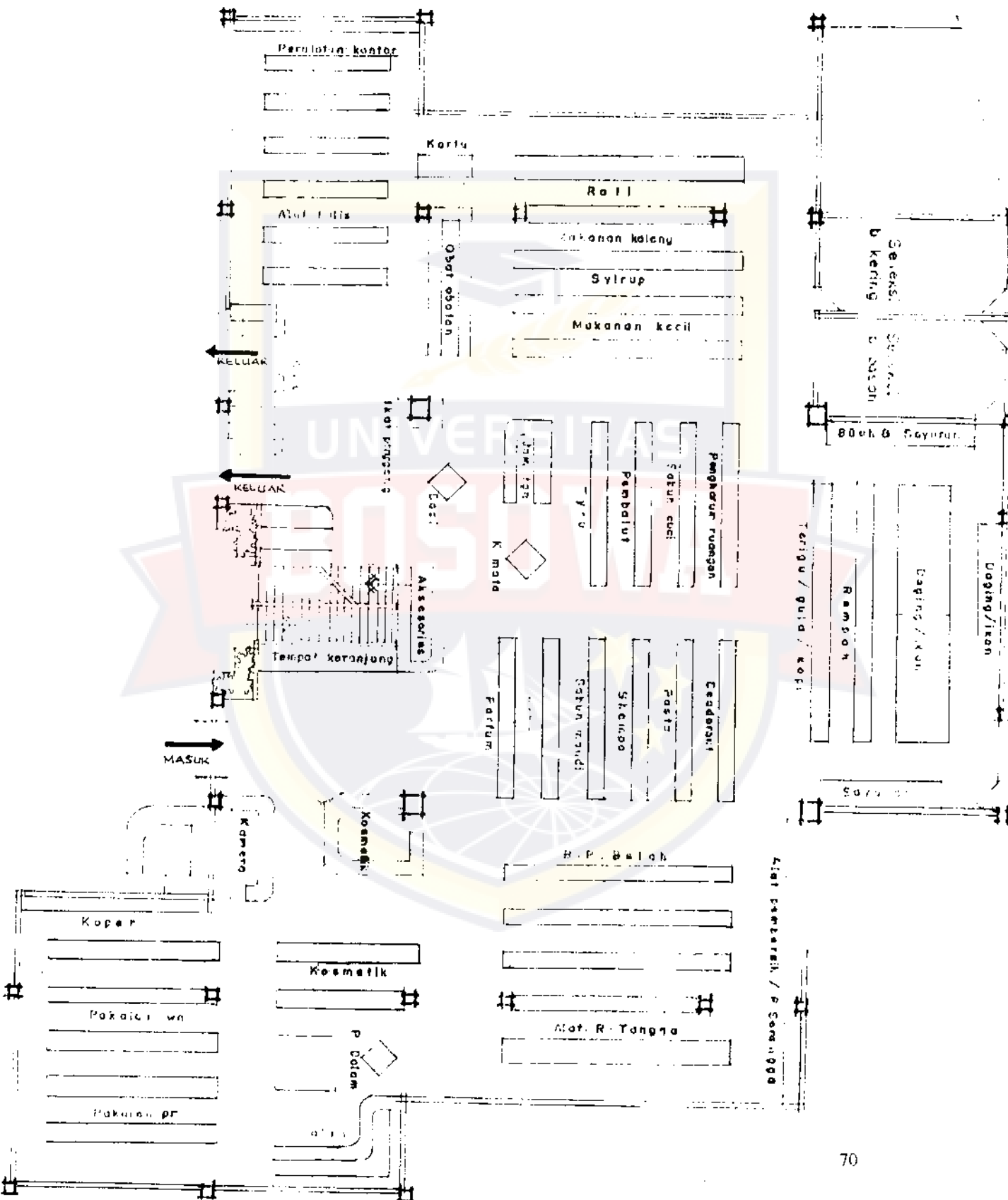
P perabot  
SP Sirkulasi Primer  
SS Sirkulasi Sekunder

- 2) Penataan perabot secara vertikal

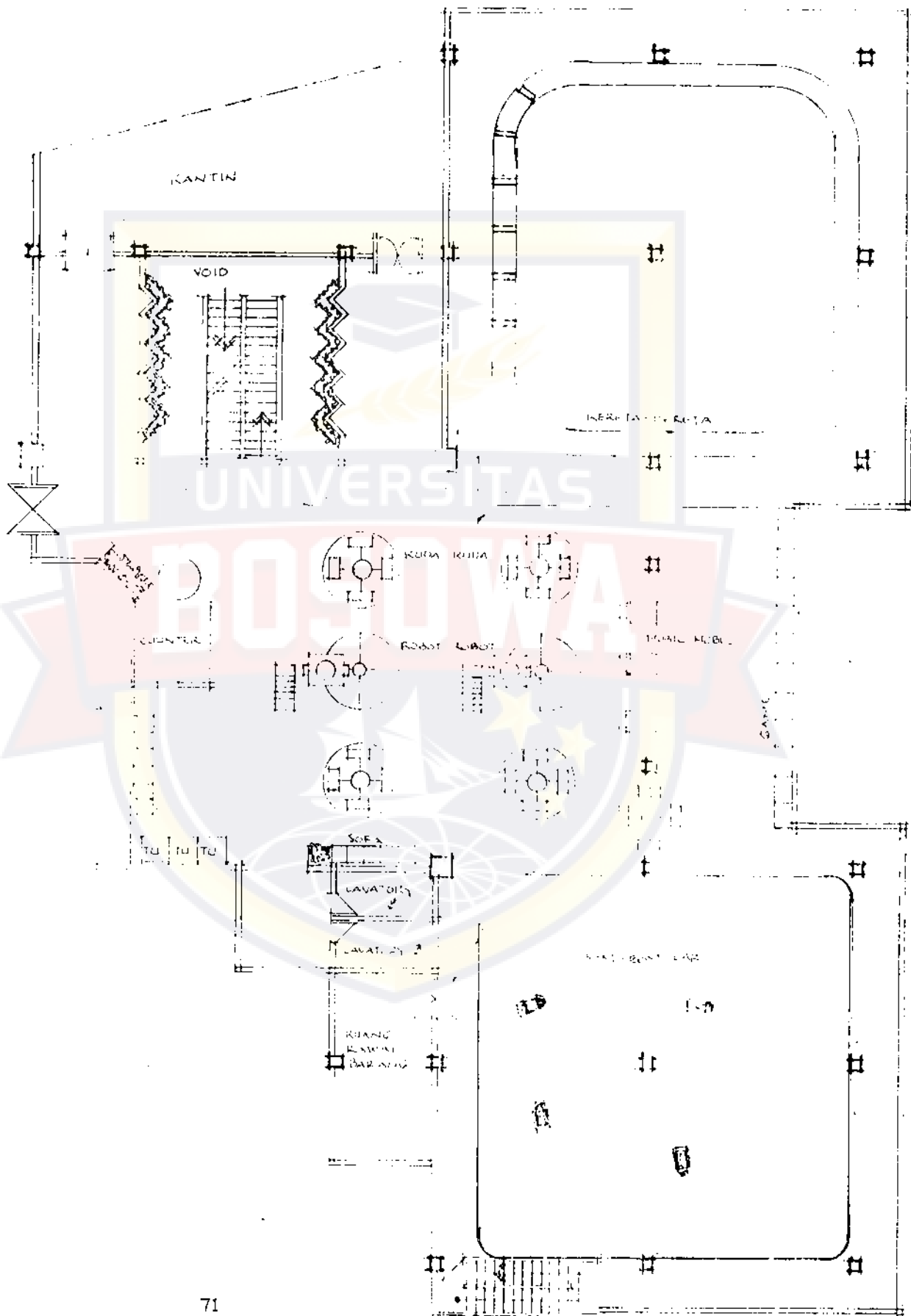
- Kesan ruang leluasa
- Kontrol mudah
- Penggunaan ruang efektif



# Pola lay out dalam bangunan untuk Supermarket



# Pola lay out dalam bangunan untuk Istana Mainan Anak-anak



## **b. Sirkulasi dalam Bangunan**

Pengaturan pola sirkulasi dalam bangunan saling berkaitan dengan pola peruangan. Pola sirkulasi merupakan sistem fasilitas penghubung antara unit-unit kegiatan dalam bangunan. Prinsipnya adalah menghubungkan ruang dengan lancar, cepat, aman dan efisien dalam pencapaiannya.

Pada perencanaan supermarket ini, sistem sirkulasi yang digunakan adalah:

### **1) Sistem sirkulasi horisontal**

Sarana penghubung pada sistem ini berupa selasar yang agak lebar, sesuai dengan sifat-sifat kegiatan yang diwadahi, yaitu lebar selasar minimum sebesar 240 - 360 cm, yang memungkinkan untuk dilalui orang dan barang, dengan menggunakan pola mengelilingi atrium.

### **2) Sistem sirkulasi vertikal**

Sarana penghubung pada sistem ini berupa :

#### **a) Tangga berjalan (escalator)**

Pada escalator ini, direncanakan penempatannya secara berpasangan dengan perputaran anak tangga naik dan turun.

#### **b) Tangga biasa / darurat**

Tangga digunakan dengan pertimbangan adanya pengunjung yang takut menggunakan escalator.

Sedangkan sistem sirkulasi untuk istana mainan anak-anak adalah dengan pola jalan menyebar, mengingat karena dibutuhkan suasana yang bebas dan tidak ada keterkaitan dalam mencapai tujuan.

## **4. Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan**

### **a. Sistem jaringan air bersih**

#### **1) Sistem pengadaan :**

- a) Dari fasilitas air kota yaitu PDAM.
- b) Pembuatan sumur bor dilengkapi dengan deep well.
- c) Kombinasi kedua sistem.

#### **2) Sistem distribusi :**

- a) Langsung dari sumber air ke unit-unit yang memerlukan.

2) Sistem distribusi :

- a) Langsung dari sumber air ke unit-unit yang memerlukan.
- b) Tidak langsung, melalui bak penampungan yang dipompakan ke reservoir yang selanjutnya didistribusikan secara sistem gravitasi ke unit-unit yang memerlukan.

b. Sistem jaringan air kotor

- 1) Untuk kotoran padat dan kotoran cair yang berasal dari lavatory, dialirkan pada saluran tertutup ke septic tank kemudian ke bak resapan.
- 2) Pembuangan air bekas cucian atau air bekas pembersihan pada ruang penjualan disalurkan melalui saluran terbuka yang mudah dibersihkan ke saluran sekunder dan selanjutnya ke riol kota.

c. Sistem pembuangan sampah

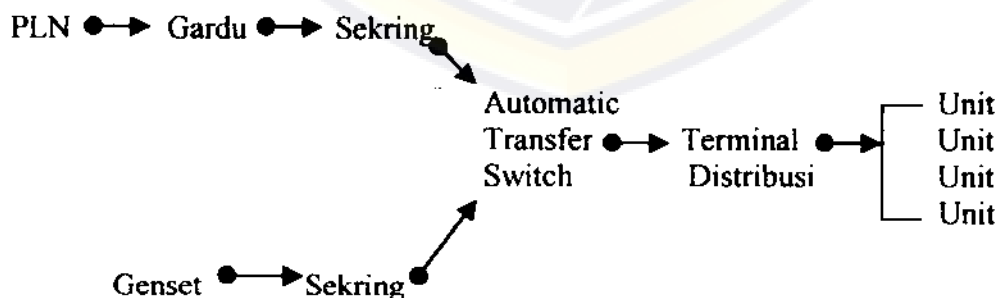
Penanggulangan sampah dapat dilakukan dengan penyediaan tempat sampah di tempat-tempat umum yang mudah dijangkau dan dibersihkan. Untuk ruang penjualan yang mempunyai barang basah dan berbau disediakan bak penampungan menurut jenis sampahnya.

Sistem pengangkutan dari tempat sampah dengan lori ke bak penampungan induk yang telah disediakan, selanjutnya dari penampungan induk diangkut ke tempat pembuangan akhir dengan menggunakan angkutan sampah.

d. Sistem jaringan listrik

Suplai utama untuk jaringan listrik adalah dari PLN sedangkan generator set sebagai sumber cadangan apabila listrik dari PLN mengalami gangguan.

Sistem jaringannya adalah sebagai berikut :



e. Sistem komunikasi

Untuk memperlancar aktifitas di dalam supermarket maka dipersiapkan alat komunikasi berupa :

- 1) Saluran telepon hubungan ke luar supermarket yang terdiri dari saluran untuk pengelola dan telepon umum.
- 2) Untuk hubungan dalam bangunan digunakan intercom / PABX.

f. Sistem keamanan bangunan

1) Pengamanan terhadap tindak kejahatan

Pengamanan terhadap tindak kejahatan diupayakan dengan cara :

- a) Menempatkan beberapa kamera pengintai (kamera kontrol) yang berhubungan langsung dengan security.
- b) Menempatkan cermin pada sudut atas ruang bangunan
- c) Penataan sirkulasi di luar bangunan untuk lebih memudahkan pengontrolan oleh security.

2) Pengamanan terhadap bahaya kebakaran (fire protection)

Sebagai usaha untuk menjaga dan menanggulangi bahaya kebakaran dapat dilakukan dengan :

- a) Penyediaan alat-alat pemadam kebakaran berupa tabung CO<sub>2</sub> pada tempat yang mudah dijangkau dengan jarak maksimum 30 meter dari sprinkle head.
- b) Fire hydrant ditempatkan di sekitar bangunan dengan jarak maksimum 30 meter.
- c) Penyediaan tangga darurat untuk keselamatan pemakai bangunan.

3) Pengamanan terhadap bahaya petir

Pengamanan terhadap bahaya petir adalah dengan menggunakan sistem sangkar faraday, yang merupakan pengembangan dari sistem tongkat franklin dan penambahan konduktor horisontal pada terminal atap. Jarak maksimal dari tepi bangunan adalah 90 cm, dan jarak maksimal antar dua konduktor paralel adalah 6 m.

g. Sistem transportasi vertikal

Dalam perencanaan sistem transportasi vertikal ini digunakan 3 jenis sarana

transportasi, yaitu :

- 1) Tangga normal
- 2) Tangga darurat
- 3) Escalator

## 5. Environment

Persyaratan ruang (environment) terbagi atas :

### a. Sistem pencahayaan

Sistem pencahayaan pada bangunan supermarket ini adalah :

- 1) Sistem pencahayaan alami, dilakukan dengan :
  - a) Dengan membuat bukaan pada dinding dan sky light.
  - b) Dengan menggunakan dinding kaca
- 2) Sistem pencahayaan buatan, dilakukan dengan menggunakan material lampu yang sumber energinya berasal dari tenaga listrik.

### b. Sistem penghawaan

Sistem penghawaan pada bangunan supermarket ini adalah :

- 1) Sistem penghawaan alami, dilakukan dengan membuat bukaan (jendela) pada dinding.
- 2) Sistem penghawaan buatan, dilakukan dengan menggunakan AC central

### c. Sistem akustik

Sistem akustik ini digunakan untuk mencegah terjadinya kegaduhan, khususnya pada daerah / ruang yang membutuhkan tingkat ketenangan tersendiri seperti pada ruang perbelanjaan dan restoran.

Sistem pencegahannya dilakukan dengan cara :

- 1) Penempatan fungsi bangunan secara vertikal, dimana untuk ruangan yang membutuhkan tingkat ketenangan lebih tinggi ditempatkan di atas. Misalnya restoran.
- 2) Pemisahan fungsi bangunan, dimana untuk ruangan yang mempunyai bising lebih tinggi, ditempatkan terpisah dengan yang lainnya. Misalnya untuk istana mainan anak-anak.

Dalam hal ini, penempatan restoran pada lantai atas yaitu dibagian depan sedangkan istana mainan anak-anak pada bagian belakang.



## 6. Penampilan bangunan

### a. Bentuk dasar

Bentuk dasar bangunan disesuaikan dengan tata massa bangunan dan mencerminkan gaya bangunan tropis dengan sunscreen, dimana tata massa setiap lantai diambil dari pengembangan bentuk sehingga tercapai kesan dinamis dan rekreatif sebagai bangunan komersil.

### b. Penampilan exterior :

- 1) Memberikan kesan mengundang.
- 2) Dapat mencerminkan aktivitas sebagai supermarket yang sifatnya rekreatif.
- 3) Dapat mencerminkan perpaduan bentuk dan ciri khas arsitektur modern dan arsitektur daerah ( Kabupaten Gowa ).

### c. Penampilan interior :

- 1) Memberi kesan santai dan rekreatif
- 2) Memberi kesan aman dan nyaman
- 3) Tata lampu dan penempatan AC yang baik
- 4) Mendukung aktivitas berbelanja
- 5) Penataan perabot dan sirkulasi yang jelas
- 6) Leluasa bergerak
- 7) Penggunaan desain yang menarik

## 7. Sistem struktur dan material konstruksi

Bertolak pada pendekatan konsep dasar sistem struktur, maka sistem struktur yang digunakan pada bangunan supermarket ini, terbagi atas :

### a. Sub struktur

Adalah merupakan struktur yang berada dibawah permukaan tanah. Pondasi yang digunakan pada bangunan ini, adalah kombinasi pondasi foot plate, dengan tiang pancang.

### b. Super struktur

Adalah sistem struktur untuk seluruh lantai (lantai dasar sampai atas), yang terdiri atas kolom-kolom, balok induk dan balok anak yang memikul beban lantai beton dalam dua arah. Sedangkan untuk struktur atap menggunakan

struktur rangka baja dan beton bertulang. Khusus untuk plat atap beton, diberikan lapisan kedap air (water proofing).

Modul struktur yang dipergunakan adalah modul dengan bentangan 7,20 m dan 14,40 m, karena merupakan jarak modul kolom yang efektif.

c. Material struktur

Jenis bahan / material yang dipergunakan pada bangunan ini, secara umum menggunakan bahan-bahan dengan spesifikasi tertentu, seperti :

1) Beton bertulang, karena sifatnya yang mendukung seperti :

- a) Mempunyai kekuatan yang cukup
- b) Bentuk dapat lebih bebas
- c) Tahan terhadap gaya tekan
- d) Tahan terhadap api (panas relatif lebih lama dari baja)
- e) Proses pembuatan yang cukup memakan waktu

2) Baja dengan sifat-sifatnya seperti :

- a) Lebih ringan
- b) Pelaksanaan lebih cepat
- c) Tidak tahan api (panas tertentu) dan korosi

### 8. Bentuk Dasar Bangunan

Bentuk dasar bangunan yang digunakan untuk supermarket tersebut adalah berbentuk segiempat yang menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional, statis serta mempunyai arah tertentu dalam :

- a. Keserasian proporsional terhadap tapak dan kondisi lingkungan sekitarnya
- b. Mencerminkan sarana pelayanan umum sebagai tempat perbelanjaan.
- c. Pemanfaatan ruang yang efisien
- d. Pelaksanaan yang mudah

Bentuk dasar bangunan tersebut disesuaikan dengan massa bangunan yang mencerminkan perpaduan gaya arsitektur moderen dan tradisional. Dan setiap lantai diambil dari pengembangan bentuk arsitektur moderen sehingga tercapai kesan dinamis dan rekreatif sebagai bangunan komersial.

a. Penampilan exterior diusahakan :

- 1) Memberikan kesan mengundang dan terbuka

- 2) Memberikan kesan sederhana dan menarik
  - 3) Mencerminkan aktivitas sebagai supermarket yang sifatnya rekreatif
- b. Penampilan interior diusahakan :
- 1) Memberi kesan santai dan rekreatif
  - 2) Mendukung aktivitas berbelanja
  - 3) Tata lampu dan penempatan AC yang baik
  - 4) Penataan perabot dan sirkulasi yang jelas
  - 5) Leluasa bergerak
  - 6) Penggunaan bahan yang menarik



## DAFTAR PUSTAKA

- a. Anonim, **Gowa Dalam Angka 1998**.
- b. Anonim, **Pasar-pasar di Kabupaten Gowa**.
- c. Anonim, **Rencana Induk Kota dan Tata Guna Lahan Kabupaten Gowa**.
- d. C. D. Chatartika Vanda (1997), **Mall di Kecamatan Panakkukang**. Tugas Akhir Program Diploma III Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin Ujung Pandang.
- e. Djamila (1999), **Pusat Perbelanjaan dan Hiburan di Ujung Pandang**. Tugas Sarjana Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik - Program Ekstensi, Universitas Hasanuddin Ujung Pandang.
- f. Ernst Neufert. (1977), **Data Arsitek**, Crosby Lockwood Staples, London.
- g. Ernst Neufert. (1993). **Data Arsitek** edisi kedua jilid I dan II, Airlangga, Jakarta.
- h. Joseph de Chiara, John Hancock Callender. (1980), **Time Severt Standards for Building Types Two Edition**, Mo Grow-Hill Book Company, New York.
- i. Tamrin Murni (1998), **Perencanaan Kembali Pasar Sentral Pangkajene di Kabupaten Sidrap**. Tugas Sarjana Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas "45" Ujung Pandang.
- j. Yapeter Alice (1985), **Supermarket dengan Istana Mainan Anak-anak di Ujung Pandang**. Tugas Sarjana Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin Ujung Pandang.



PROYEK  
REVISI RENCANA LURAI TATA  
KOTA SURIGGUMINAS.

NO GAMBAR 3.3

PETA  
ANALISIS SISTEM  
PUSAT PUSAT PELAYAN

- LEGENDA
- BATAS WILAYAH PERENCANA
  - BATAS WILAYAH/SEKORPORASI
  - BATAS REKREASIAN
  - BATAS KELUARAN
  - JALAN
  - SUNGAI

- PELAYANAN PUSAT UTAMA KO.
- PELAYANAN SUB PUSAT KOT.
- ORIENTASI PELAYANAN PUSAT UTAMA KO.
- ORIENTASI PELAYANAN SUB PUSAT KOTA.



DIGAMBAR	MUNAWAR, B.T.
DIPERIKSA	JALALUDDIN, B.E.
DIBENTANGI	R. ARSINO JALU
DISETUIJUI	MUM. AMIR
TANGGAL	10 NOVEMBER 1981
HASIL ANALISIS	
CREASINDAH CONSULTANT, (	



Lampiran 3.

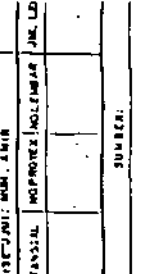
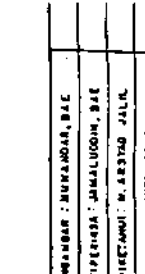
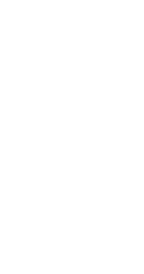
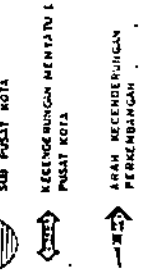
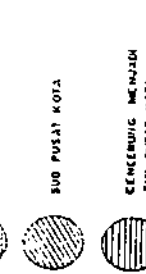
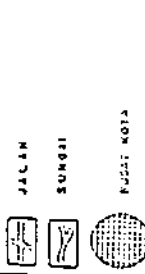
**PROYEK**  
**REVISI RENCANA LURUH TATI**  
**KOTA SUNGGUMINAS**

NO. RENCANA 3.5

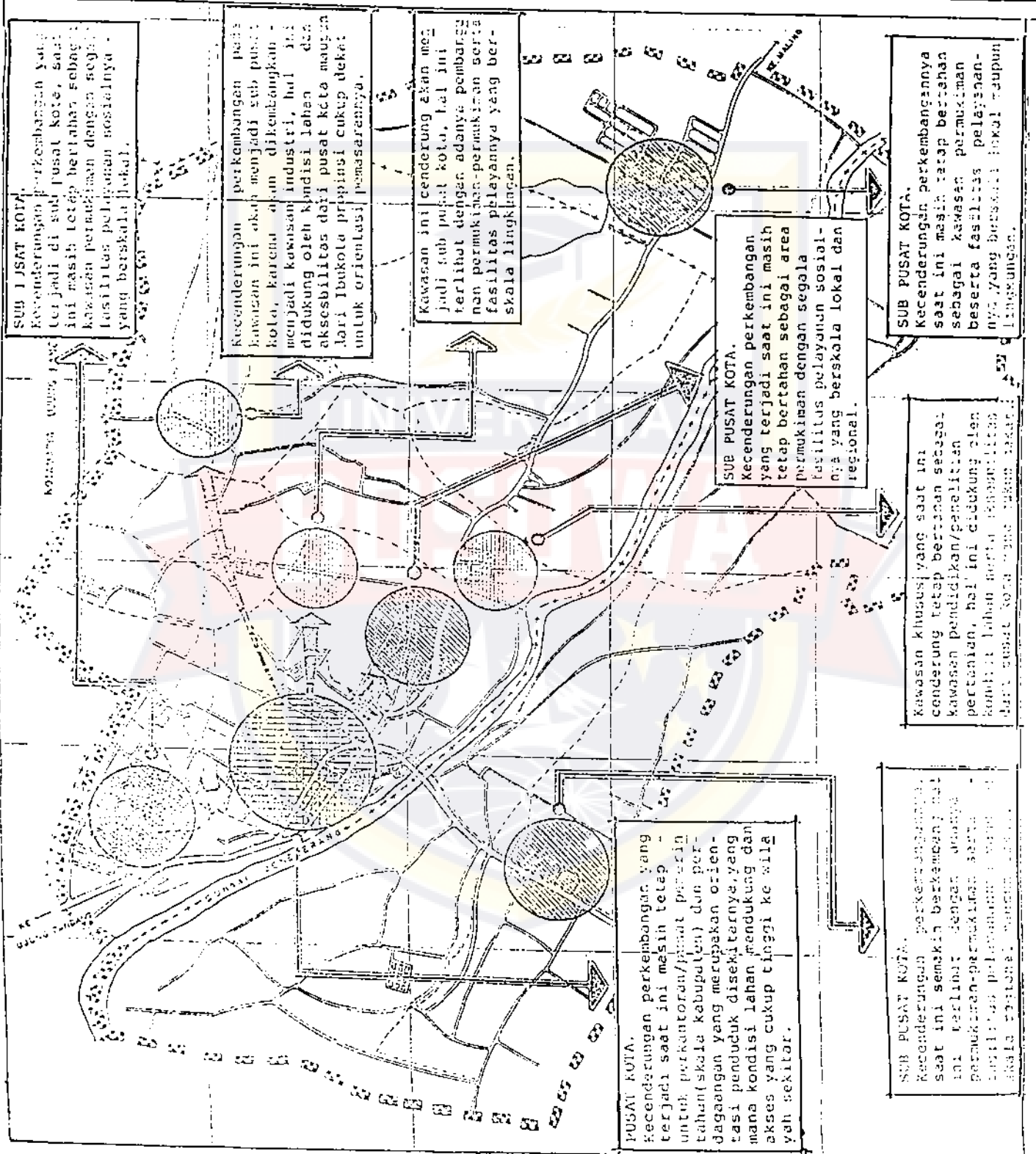
**ANALISIS KECEMERUGAN**  
**PERKEMBANGAN STRUKTUR**

LESEMA

- BAKAS WILAYAH PERENCANA
- BAKAS KOTA/KABUPATEN
- BAKAS KECAMATAN
- BAKAS KELURAHAN
- JALAN
- SUNGAI



DISUSUN : SURABAYA, BAE  
 DIPERIKSA : JAWAHARUDIN, BAE  
 DIBENYAKAN : H. ARSAD, JALUR  
 DIBERUBAH : H. AMIR  
 TANGGAL : 10/10/1964 JML. LD



**SUB PUSAT KOTA.**  
 Kecenderungan perkembangan yang terjadi di sub pusat kota, saat ini masih tetap bertahan sebagai kawasan permukiman dengan segala fasilitas pelayanan sosialnya yang berskala lokal.

**KECENDERUNGAN PERKEMBANGAN**  
 Kawasan ini akan menjadi sub pusat kota, karena akan dikembangkan menjadi kawasan industri, hal ini didukung oleh kondisi lahan dan aksesibilitas dari pusat kota maupun dari Ibukota propinsi cukup dekat untuk orientasi pemasarannya.

**KAWASAN INI CENDERUNG**  
 akan menjadi sub pusat kota, hal ini terlihat dengan adanya pembangunan permukiman-perumahan serta fasilitas pelayanan yang berskala lingkungan.

**SUB PUSAT KOTA.**  
 Kecenderungan perkembangan yang terjadi saat ini masih tetap bertahan sebagai area permukiman dengan segala fasilitas pelayanan sosialnya yang berskala lokal dan regional.

**KAWASAN KHUSUS**  
 yang saat ini cenderung tetap bertahan sebagai kawasan pendidikan/penelitian pertanian, hal ini didukung oleh kondisi lahan serta fasilitas pelayanan yang cukup tinggi.

**SUB PUSAT KOTA.**  
 Kecenderungan perkembangannya saat ini semakin berkembang hal ini terlihat dengan adanya permukiman-perumahan serta fasilitas pelayanan yang cukup tinggi.

**SUB PUSAT KOTA.**  
 Kecenderungan perkembangannya saat ini masih tetap bertahan sebagai kawasan permukiman beserta fasilitas pelayanan yang berskala lokal maupun lingkungan.

**PUSAT KOTA.**  
 Kecenderungan perkembangan yang terjadi saat ini masih tetap untuk perkantoran/pusat perindustrian (skala kabupaten) dan perdagangan yang merupakan orientasi penduduk disekitarnya, yang mana kondisi lahan mendukung dan akses yang cukup tinggi ke wilayah sekitar.

**Lampiran 4.**

PROJEK  
**RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA (RDT)**  
**BWK A DAN B KOTA SUNGGUMIHUSA**

SKALA 1:500  
**PETA RENCANA FUNGSI BWK**  
**KAWASAN PERENCANAAN**  
**TAHUN 1995-2005**

0 0.1 0.2 0.3 DM  
 0 0.7 1.4 2.1 CM

LEGENDA:

- RTS KABUPATEN KOTAMADYA
- RTS KECAMATAN
- RTS DESA KELURAHAN
- JALAN
- SEMPADAN
- BATAS KAWASAN PERENCANAAN
- BATAS BWK
- FUNGSI DOMINAN
- FUNGSI PERINTANG

REVISI :  
 DESAINER : **RIKARDY M. ALV**  
 PERENCANA : **DR. SUDARNO P. BALU**  
 MELUKAIK : **DR. SUHARNO BALEH**  
 MITIGASI : **DR. RAHMAD DWI PUTRA**

NO. SKALA	1:500
NO. LEMBAR	1/1
NO. PROJEK	P/11
NO. LEVEL	1/1

SARAJEJINTA CONSULTA  
 JLN KAKATUA II NO. 113, PHONE 851  
 UJUNG PANDANG

PEMERINTAH KABUPATEN  
 DAERAH TINGKAT II  
 GOWA



JASA PELAYANAN SOSIAL	
•	PERKANTORIAN
•	OLAH RAGA
•	PENDIDIKAN
•	KEBUDAYAAN
•	PERDAGANGAN
•	PERMUKIMAN

JASA PELAYANAN SOSIAL	
•	KESEHATAN
•	PERDAGANGAN
•	PENDIDIKAN
•	PERMUKIMAN

Lampiran 5.

# KAWASAN PERENCANAAN



**PETA**  
**BENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA**  
**BWKA DAN B KOTA SUNGGUWINI**

SKALA  
 3:10  
**PETA BENCANA PRIORITAS**  
**PENGEMBANGAN KAWASAN POTENS**  
**PADA BWK A DAN B**

LEGENDA

- BWS KAMPATOK KOTAJAROTA
- BWS KECAMATAN
- BWS DESA KULWURAHAN
- JERIBATAN
- SALAMAN
- JALAN
- BATAS KAWASAM PENENCANAAN
- BATAS BWK
- PENGEMBANGAN KAWASAM PERANTO
- PENGEMBANGAN KAWASAM OLATIRAG
- PENGEMBANGAN KAWASAM WSATA BM
- PENGEMBANGAN PASAR PERSEKONGK
- SUNGGUWASA PLAZA, GOWA PLAZA, DAN PASAR REGIONAL MINASALUWA
- PENGEMBANGAN TERMINAL REGIONAL MINASALUWA
- PENGEMBANGAN FASILITAS PERHODIKAN DAN BALU LUTROK (BPLP)



KEJERIBATAN :	MANADU / M. ALE
INSPEKSI :	DR. SARWIDON P. BALU
REVISI :	DR. HIMPUNING SALEN
INSTANSI :	DR. RANZIO DWA PUTRA
DITRUK	DR. HUDA
	DR. HUDA
DITRUK	DR. HUDA
	DR. HUDA

**SARAJI-FEMTA CONSULTAN**  
 J.M. KAKATUA II NO. 195, PHONE 854471  
 UJUNG PANDANG

**PENERBITAH KADUPATEH**  
**DAERAH TINGKAT II**  
**GOWA**



**KAWASAM PERENCANAAN**

Lampiran 6.

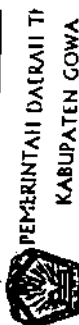
3.7  
PETA RENCANA PERUNTUKAN LAHAN  
PADA BWK A TAHUN 1995-2005

- LEGENDA**
- Batas Kabupaten/Kotamadya
  - Jalan Kecamatan
  - Batas Desa/Kelurahan
  - Batas Kawasan Perencanaan
  - Batas Bagian Wilayah Kota (BW Sungai)
  - PERUMAHAN
  - PERKANTORAN
  - PASAR UMUM/SENTRAL
  - PERDAGANGAN (RUKO)/JASA/KEHUTANAN
  - JALUR TRAJEK OPEN SPACE
  - KAWASAN OLAH RAGA
  - KAWASAN WISATA BUDAYA
  - GEORING OLAKH RAGA
  - 1:2:3 (R0, S1:P DAN S2:U)
  - FAKULTAS PENDIDIKAN
  - BEROLAH RAGA BOLA
  - MESKIND
  - GEREJA
  - RAMPAAN MELURUHAN
  - PUSKELMAS BOLA
  - RUMAH
  - POMPA BAKSIN PERTAMINA



DESKRIBSI :	BUMIADAMU
DISUSUN :	H. MANUJUNG P. BALU
BERITAHU :	H. MOKS. BALEN
DISITING :	H. RAHMAD DWI PUTRA
TARUHAN	RD LIPWA
	RD LIPWA
REVISI	REVISI
SPESIES	Hasil Survey Hasil Analisis

SARAJI-FEMITA CONSULTAN  
JLN. KAKATUA II NO. 108. 01K NE 3544  
UJUNG PANDANG



KOTAMADYA UJUNG PANDANG

BWK B

BWK F

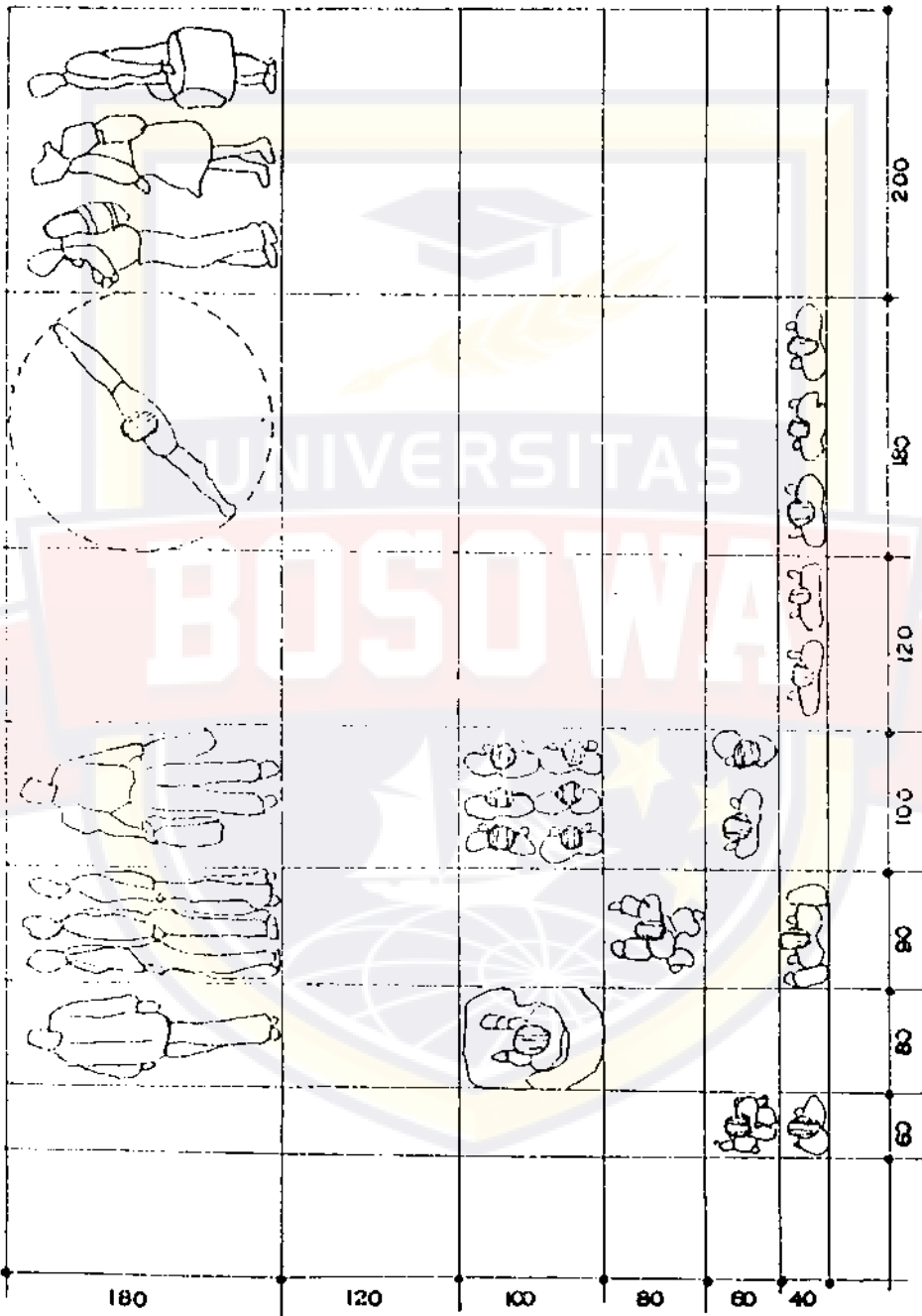


KAWASAN PERENCANAAN (BWK A)

Lampiran 7.

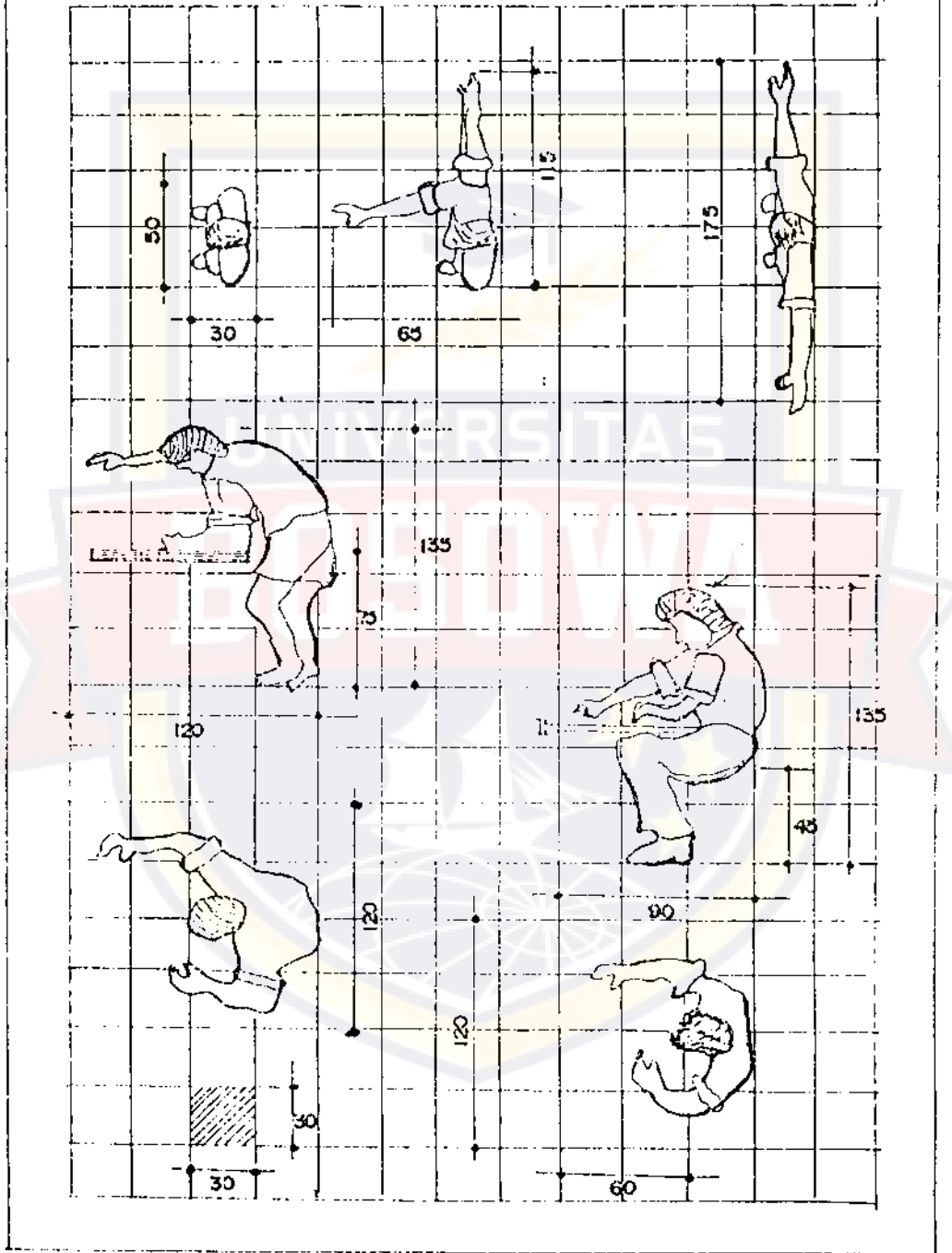
Lampiran 9.

**SUMBER MODULAR  
SIKAP DASAR MANUSIA**




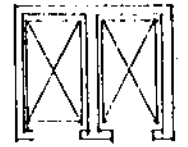
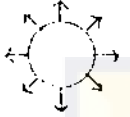

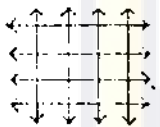
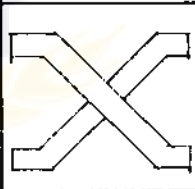

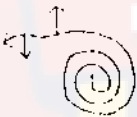

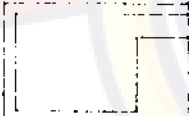



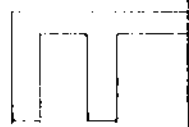

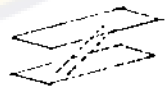
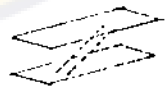

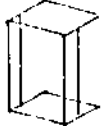
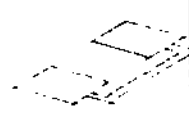

Lampiran 10.

# STANDARD RUANG GERAK



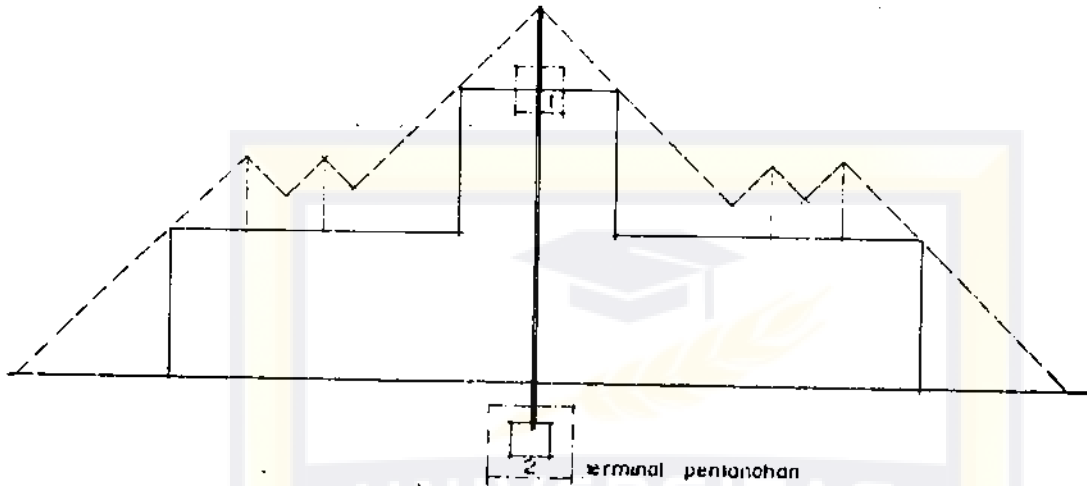
# Lampiran 11.

## JENIS-JENIS SIRKULASI

JENIS	HORIZONTAL		VERTIKAL	
SIRKULASI PEDHISTRIAN		<b>LINIER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sederhana</li> <li>• Mengalir</li> <li>• Dinamis</li> </ul>		<b>ELEVATOR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longkung</li> <li>• Cepat</li> </ul>
		<b>RADIAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada Fokal Point</li> </ul>		
		<b>SPIRAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Area Luas</li> </ul>		
		<b>GRID</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sederhana</li> <li>• Orientasi Sulit</li> <li>• Monoton</li> </ul>		<b>ESCALATOR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengalir</li> <li>• Orientasi Jelas</li> </ul>
		<b>NETWORK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bebas</li> <li>Kompleks</li> </ul>		
		<b>KOMPOSIT</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabungan Bentuk Atas</li> <li>• Tidak Jelas</li> </ul>		<b>TANGGA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencapaian Terbatas</li> </ul>
SIRKULASI KENDARAAN		<b>DISEKELILING GEDUNG</b>		<b>RAMP (FLAT FLOOR)</b>
		<b>SIRKULASI DI BAGIAN DALAM GEDUNG</b>		<b>STRANGGRED FLOOR</b>
		<b>GEDUNG PARKIR</b>		<b>SLOPING FLOOR WITH RAPID EXIT RAMP</b>
				<b>CIRCULAR RAMP WARPED SLAB</b>
SIRKULASI BARANG		<b>TERPISAH ANTARA SIRKULASI MANUSIA DENGAN KENDARAAN</b>		<b>TERPISAH</b>
		<b>BERCAMPUR ANTARA SIRKULASI MANUSIA DAN KENDARAAN</b>		<b>BERCAMPUR</b>

# Lampiran 12.

## SIST. PENANGKAL PETIR.....



spit tembaga

GIP Ø 1"

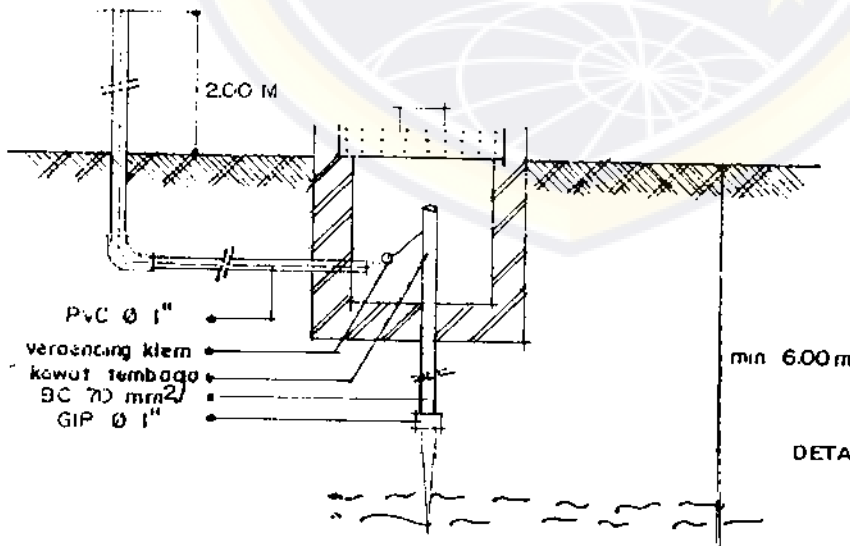
BC 70 mm<sup>2</sup>

30

20

20

DETAIL 01

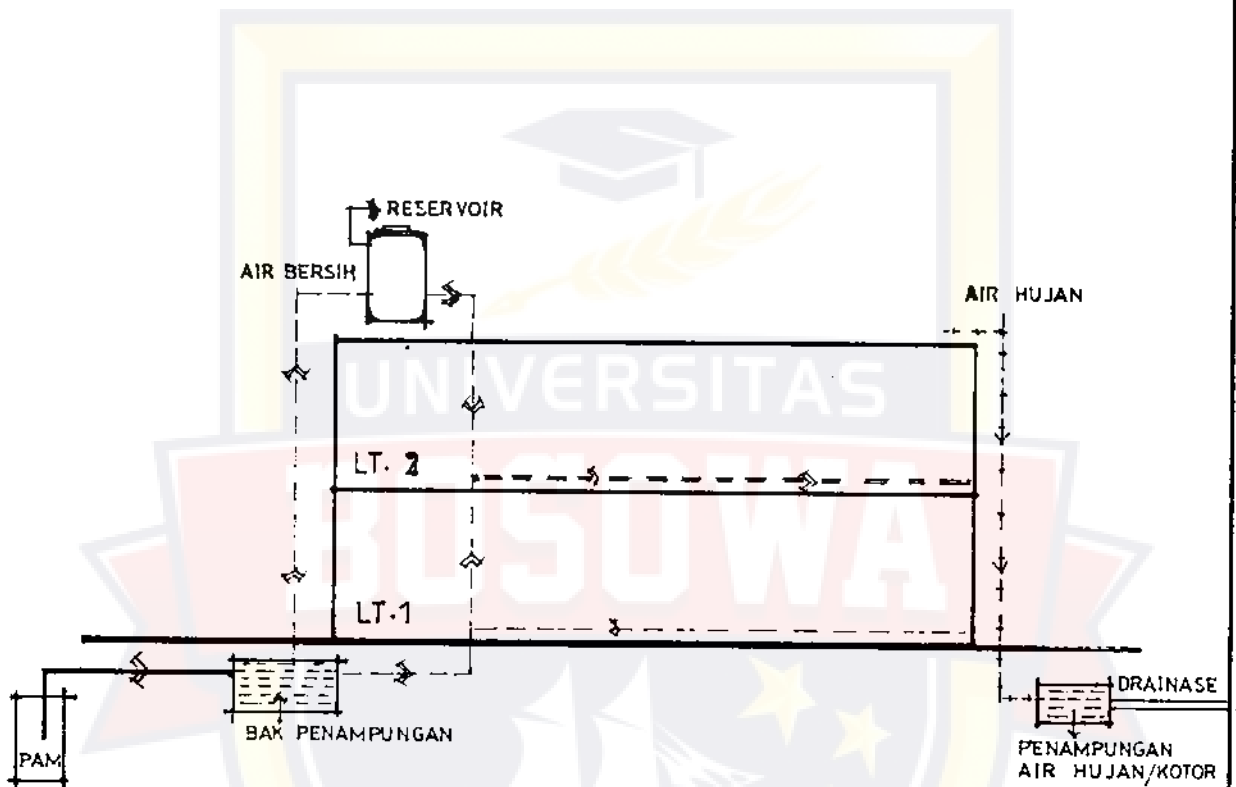


min 6.00 m

DETAIL 02

# Lampiran 13.

## JARINGAN SIRKULASI AIR

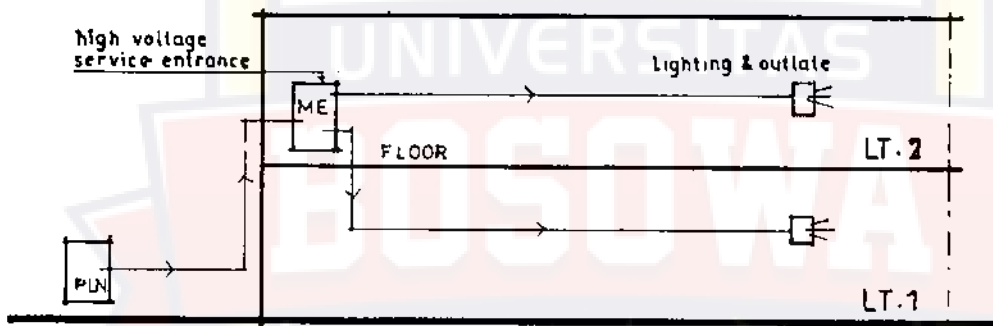


### NOTASI :

- AIR LANGSUNG DARI PIPA PAM
- - - - SALURAN AIR BERSIH
- + + + + SALURAN AIR KOTOR

## Lampiran 14.

### SISTIM DISTRIBUSI LISTRIK



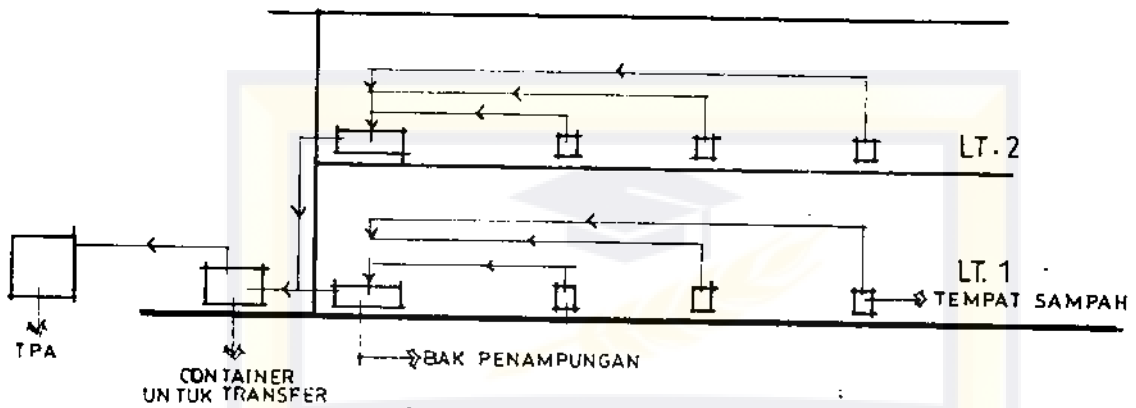
NOTASI:

→ SALURAN LISTRIK



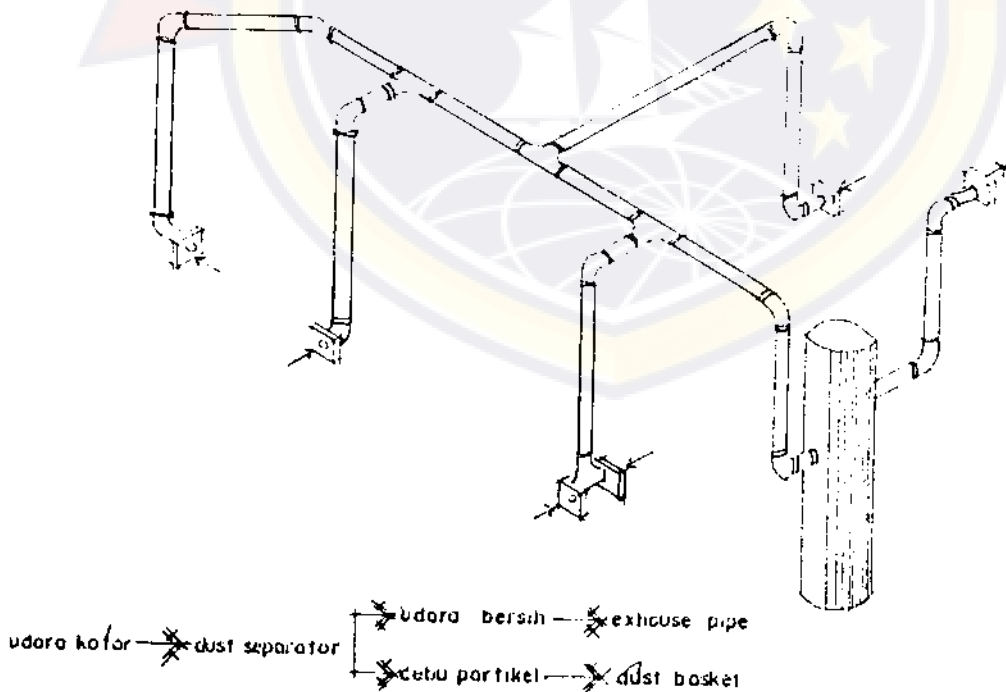
### Lampiran 15.

### SIST. PEMBUANGAN SAMPAH .....



### Lampiran 16.

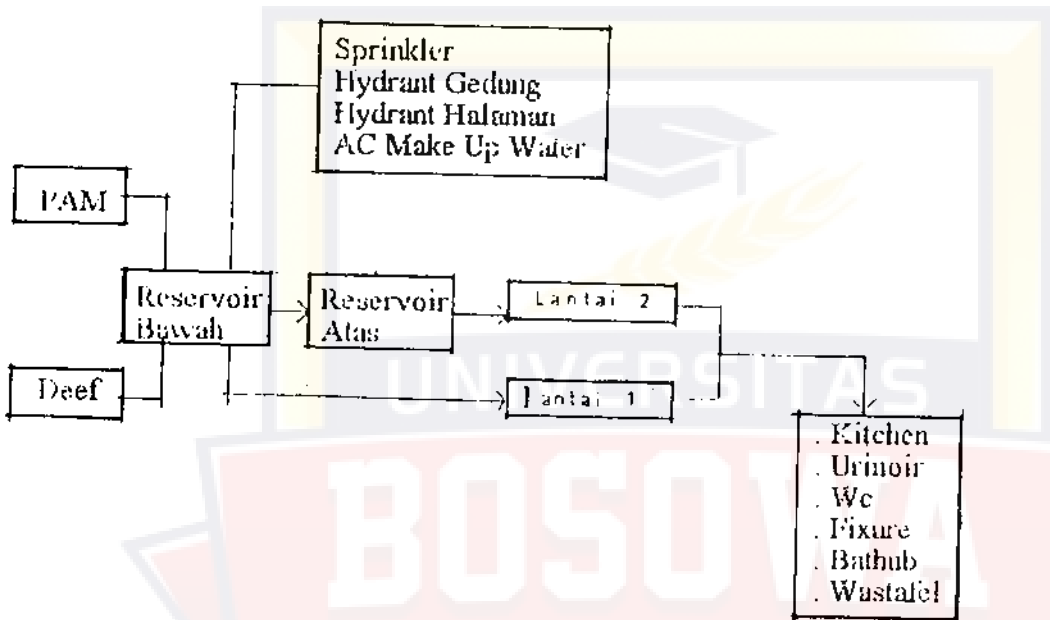
### SIST. PENGHISAP DEBU (VACUM CLEANING).....



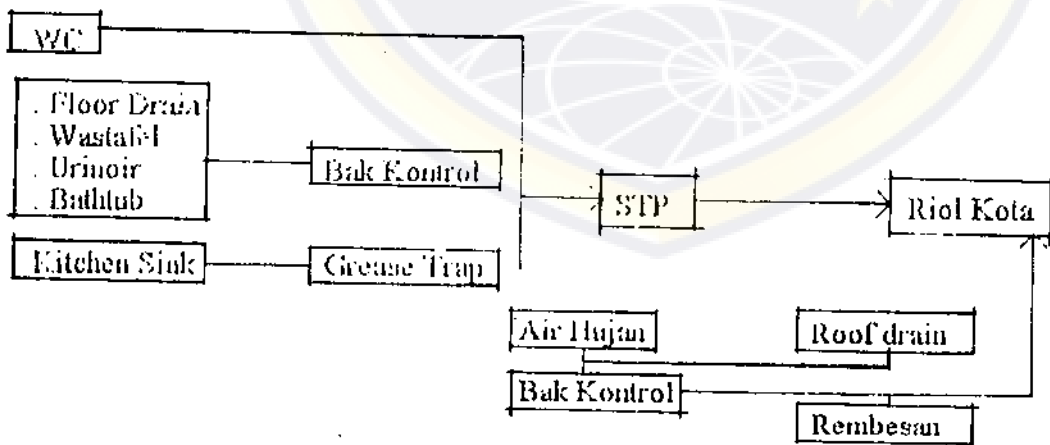
# Lampiran 17.

## UTILITAS

### AIR BERSIH



### AIR KOTOR & KOTORAN

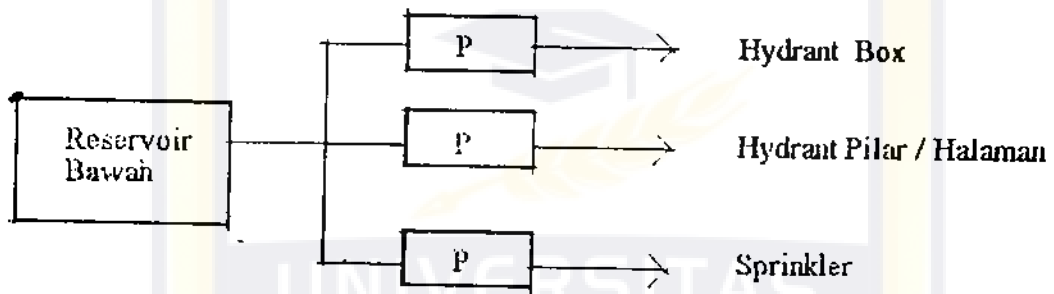


# Lampiran 18.

## SKEMA UTILITAS

### PEMADAM KEBAKARAN

Penanggulangan Aktif :



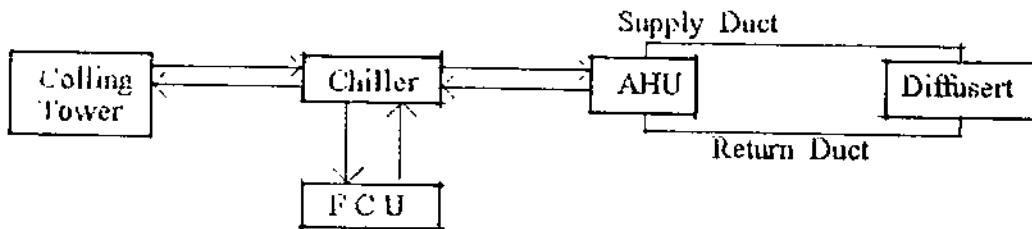
Penanggulangan Pasif

- . Tangga Kebakaran
- . Koridor
- . Penerangan Darurat

Penanggulangan Aktif

- . Detector
- . Alarm
- . Sprinkler
- . Hydrant
- . Estinguisher

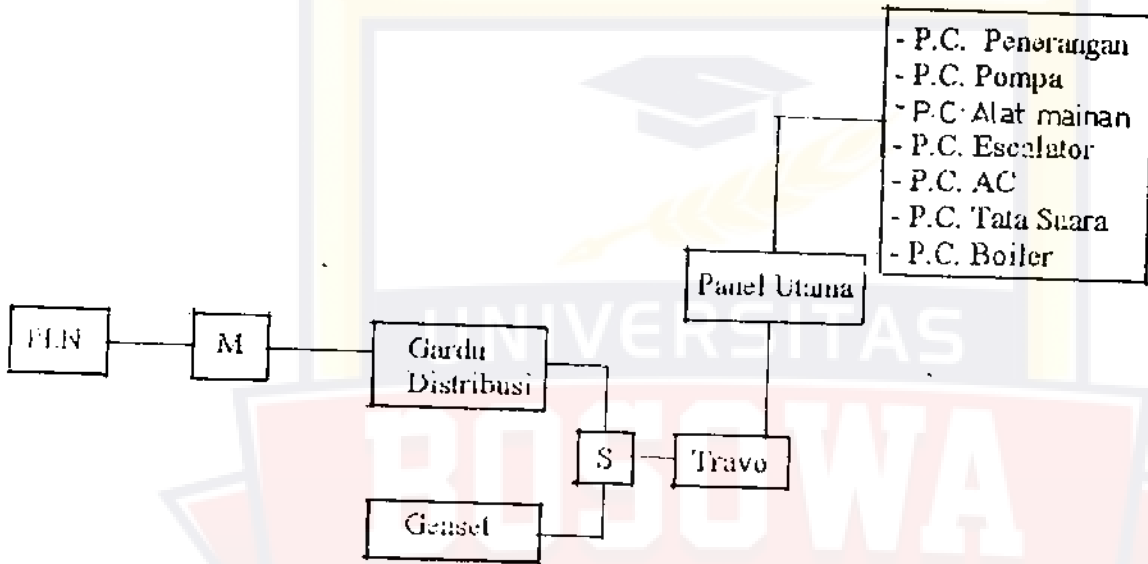
### PENKONDISIAN UDARA



# Lampiran 19.

## UTILITAS

### LISTRIK



## Lampiran 20.

### IDENTIFIKASI KEGIATAN

Pelaku Kegiatan	Jenis Kegiatan	Pola Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelola administrasi dan keuangan pusat perbelanjaan</li> <li>Mengelola fasilitas operasional perbelanjaan (administrasi personalia, satuan pengamanan, ME, petugas kebersihan, sistem tata suara dan informasi pengunjung parkir)</li> <li>Mengelola kegiatan dan promosi pusat perbelanjaan.</li> </ul>	<pre> graph TD     DATANG --&gt; PARKIR     PARKIR --&gt; KEGIATAN_ADMINISTRASI     PARKIR --&gt; KEGIATAN_PROMOSI     PARKIR --&gt; KEGIATAN_OPERASIONAL     KEGIATAN_ADMINISTRASI --&gt; SERVIS     KEGIATAN_PROMOSI --&gt; SERVIS     KEGIATAN_OPERASIONAL --&gt; SERVIS     KEGIATAN_OPERASIONAL --&gt; Gudang_Penyimpanan     </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang pengelola</li> <li>Ruang Operasional</li> <li>Ruang Mekanikal dan Elektrikal</li> <li>Ruang penyimpanan</li> </ul>
Pedagang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan barang atau jasa</li> <li>Menyewa ruang perbelanjaan kepada pengelola serta fasilitas pelayanan service</li> <li>Membeli dan menerima barang dagangan dari distributor</li> </ul>	<pre> graph TD     BONGKAR_MUAT_BARANG --&gt; Gudang_Penyimpanan     </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang perbelanjaan</li> <li>Unit toko</li> <li>Ruang penyimpanan</li> </ul>
Distributor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyewa ruang dalam pusat perbelanjaan</li> <li>Mendistribusikan barang dagangan</li> <li>Berhubungan dengan personalia</li> </ul>	<pre> graph TD     BARANG     </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang bongkar muat</li> </ul>
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkunjung ke pusat perbelanjaan (membeli atau tidak membeli barang dagangan atau jasa)</li> <li>Mengunjungi fasilitas rekreasi</li> <li>Berkomunikasi dengan sesama</li> </ul>	<pre> graph TD     DATANG --&gt; PARKIR     PARKIR --&gt; MASUK     MASUK --&gt; PERBELANJAAN_REKREASI_HIBURAN_PROMOSI     PERBELANJAAN_REKREASI_HIBURAN_PROMOSI --&gt; SERVIS     SERVIS --&gt; Gudang_Penyimpanan     </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang perbelanjaan</li> <li>Ruang rekreasi / Hiburan</li> <li>Hall</li> </ul>