

BAB VI

KONSEP

6.1 KONSEP PERENCANAAN PROGRAMATIK SUPERMARKET DAN TAMAN REKREASI DI KOTA PURWOREJO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

6.1.1. Konsep Sistem Manusia

Secara umum pengguna Supermarket dikelompokkan berdasarkan dengan kepentingan dan aktifitasnya, yaitu :

1. Pengelola

Pengelola adalah pihak yang bertanggung jawab dalam mengelola pasar, berdasarkan aktifitasnya pengelola dibagi menjadi 3 bagian:

- Pengelola Utama
- Pengelola Operasional (bid service)
- Pengelola Sarana dan Prasarana (bid utilitas)

2. Penjual

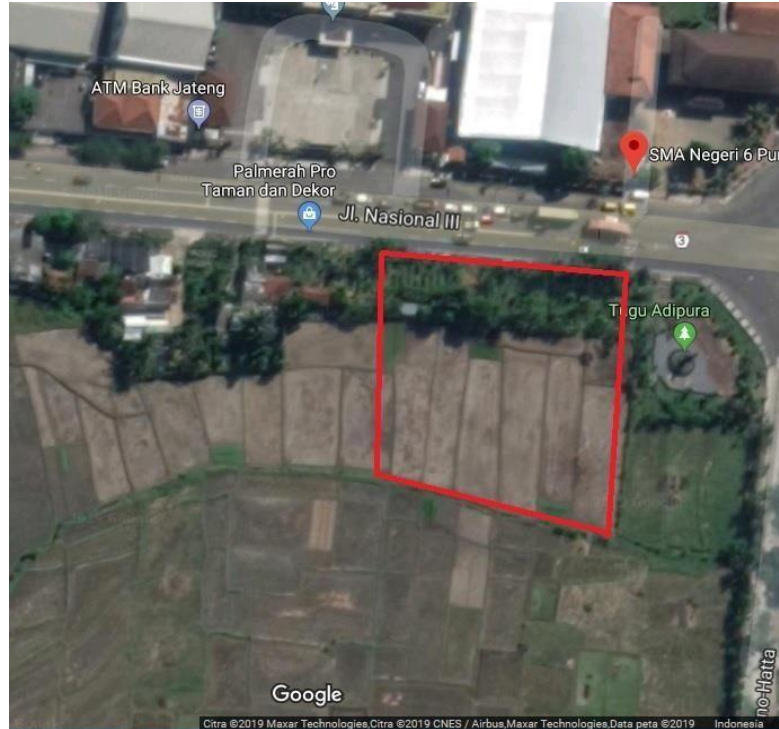
Merupakan pihak yang menyediakan barang dagangan untuk di perjual belikan kepada konsumen yang datang.

3. Pengunjung / Pembeli

Merupakan pihak yang mengunjungi Supermerket sebagai konsumen untuk berbelanja dan juga sebagai pihak yang melakukan proses jual beli. Dengan target pasar merupakan usia produktif antara usia 15-50 tahun.

6.1.2 Konsep Perencanaan Tapak

Lokasi tapak terpilih berada di Jalan Nasional III yang menghubungkan akses langsung dari Kebumen, Magelang dan Yogyakarta karena letak site tersebut berada dipersimpangan yang strategis. Luas site terpilih $\pm 6.500 \text{ m}^2$.



Sumber : Observasi penulis, 2019

Batas pada tapak yang direncanakan untuk membangun :

1. Utara : Jalan Nasional
2. Timur : Jalan Protokol
3. Selatan : Persawahan
4. Barat : Persawahan

Data fisik yang ada di sekitar tapak adalah

- a. Terdapat jalur kendaraan untuk mencapai site.

- b. Vegetasi yang disekitar site masih banyak terdiri dari pohon sonokeling.
- c. Site berkontur.
- d. Suasana site masih asri dan sejuk.
- e. View dapat dinikmati ke segala arah.

6.2. KONSEP PERANCANGAN PROGRAMATIK SUPERMARKET DAN TAMAN REKREASI DI KOTA PURWOREJO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

6.2.1 Konsep Kebutuhan Ruang

Data ruang yang sudah didata pada kebutuhan ruang untuk keperluan Supermarket, perlu dianalisis besaran ruang. Besaran ruang ditentukan oleh kapasitas yang harus dicukupi pada suatu area. Selain itu perkiraan besaran atau luasan ruang perlu memperhatikan keleluasan gerak yang ada dalam ruangan. Dasar pertimbangan tersebut adalah :

1. Kapasitas/jumlah pelaku
2. Standar gerak dan dimensi perabot
3. Sirkulasi
4. Studi ruang pengamat

Dalam hal tersebut berguna menentukan ukuran atau luasan area ruangan dalam kawasan tersebut supaya tercukupi. Dengan melakukan pertimbangan besaran ruang yaitu :

5-10%	: Standar minimum
20%	: Kebutuhan keleluasaan sirkulasi
30%	: Tuntutan kenyamanan fisik

- 40% : Tuntutan kenyamanan psikologis
 50% : Tuntutan spesifik aktivitas kegiatan
 60% : Keterlibatan terhadap servis kegiatan
 70-100% : Keterkaitan dengan banyak kegiatan yang diwadahi

Tabel Besaran ruang pada Supermarket dan taman rekreasi

No	Nama Ruang	Jumlah Pelaku (Orang)	Luas (m ²)
1	Area Belanja	400 - 500	2.500
2	Area Kasir	50-100	50
3	Taman	500	400
4	Ruang Kantor	10	8
5	Parkir	Asumsi dari 25 pengelola dan 500 pengunjung	1.000
6	Toilet	30	120
7	Area Kuliner (food court)	10 outlet asumsi; 1 outlet punya 12 konsumen punya 3 tempat duduk	200
8	Ruang Karyawan	7	6
9	Ruang Kontrol	1	5
10	Gudang dan Cargo	3	50
11	Ruang CCTV	2	9
12	Ruang Keamanan	2	2,25
13	Ruang Servis	1	9
14	Ruang Panel	1	9
15	Ruang Pompa	1	6
16	Ruang Genset	1	6
17	Ruang Tangki Air	1	9
18	Pembuangan Sampah	2	6

19	Pintu Masuk	10	5
20	Area Bermain	120	100
21	Ruang Media	3	6

Total luas bangunan = ±3.546 m²

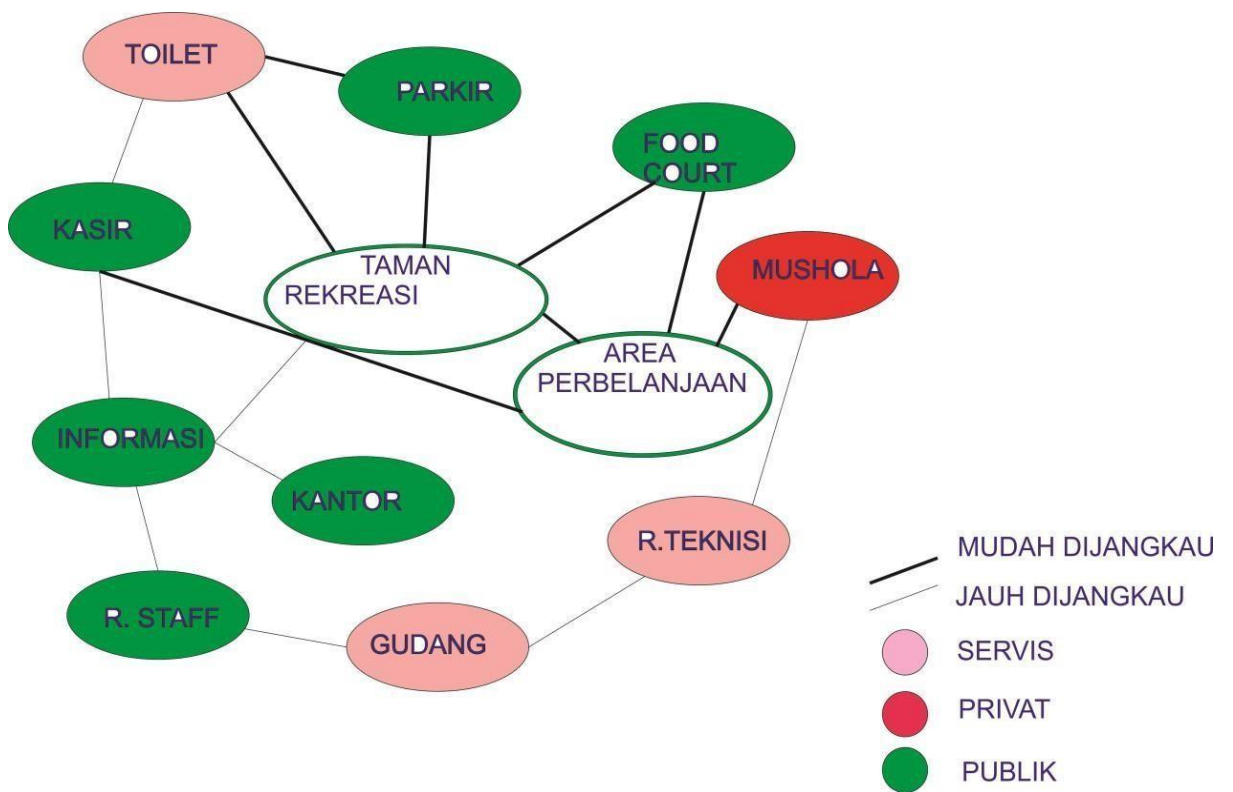
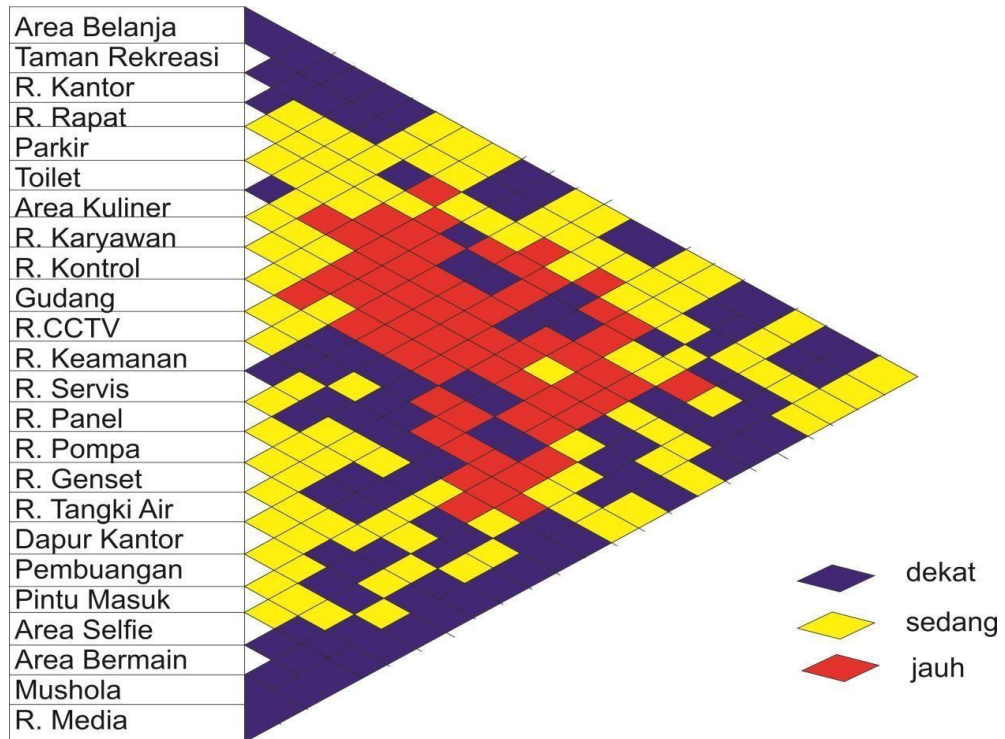
Tabel besaran ruang terhadap kebutuhan ruang

No	Nama Ruang	Sumber	Furniture	Luas (m ²)	Jumlah
1	Area Belanja	DA	Kabinet	2,5x0,45x0,2	0,225
			Rak Barang	2,5x0,45x0,2	0,225
			Lemari Pendingin	0,65x0,45x0,2	0,0585
2	Area Kasir	DA	Meja Kasir	1,2x0,6	0,72
			Penitipan barang	2,5x0,35x1,5	1,3125
3	Taman	DA	Tanaman hias	15x0,35x0,45	2,3625
			Bangku	15x0,45x0,45	3,0375
			Kolam hias	Diameter 4	4
4	Ruang Kantor	DA	10 Meja	10x0,9x0,6	5,4
			15 Kursi	15x0,45x0,45	3,0375
			5 Lemari	5x0,4x1,2	24
			10 Loker	10x0,4x1	4
			10 Tempat Sampah	10x0,3x0,17	0,51
			1 Meja Rapat	1x4x2	8
			1 Meja Staf	1x0,9x0,6	0,54
			2 Kursi Staf	1x0,45x0,45	0,2025
			1 Lemari	1x0,4x1,2	0,48
5	Parkir	DA jil 2	200 Motor	200x2,2x0,7	308
			60 Mobil	60x5x2,5	750
			2 Bis	2x11x2,5	55
			100 Sepeda	100x1x2	200

			1 Tempat Sampah	Asumsi 1x1x1	1
6	Toilet	Standart	8 Wastafel	8x0,35x0,35	0,98
			5 Closet jongkok	5x0,55x0,44	1,21
			5 Closet Duduk	5x0,75x0,43	1.6125
7	Area Kuliner	DA	20 Meja	20x0,8x1,25	20
			40 Kursi (15 outlet)=180	40x0,45x0,45	8,1
			10 Meja jualan	10x0,9x0,6	5,4
			10 Kursi kasir	10x0,45x0,45	3,0375
			15 Lemari	15x0,6x1	9

			15 Kompor	15x0,75x0,5	5,625
			15 Tempat sampah	15x0,3x0,17	0,765
			15 Tempat cuci	15x0,44x1,1	7,26
8	Ruang Karyawan	DA	7 Loker	1x1,96x1,2	2,352
			14 Kursi	14x0,45x0,45	2,835
			7 Meja	7x0,9x0,6	3,78
			7 Lemari	7x0,4x1,2	3,36
			7 Tempat Sampah	7x0,3x0,17	0,357
			7 Printer	7x0,8x0,7	3,92
			2 Meja	2x0,9x0,6	1,08
			1 Printer	1x0,8x0,7	0,56
			1 Tempat Sampah	1x0,3x0,17	0,051
			5 Kursi Tamu	5x0,45x0,45	1,0125
			1 Tempat Sampah	1x0,3x0,17	0,051
			50 Kursi	50x0,45x0,45	10,125
9	Ruang Kontrol	DA	1 Meja	1x0,9x0,6	0,54
			2 Kursi	2x0,45x0,45	0,405
			1 Tempat Sampah	1x0,3x0,17	0,051
10	Gudang dan Cargo	DA	1 Gudang Berkas	Asumsi 12	12
			1 Gudang Umum	Asumsi 12	12
11	Ruang CCTV	DA	2 Meja	2x0,9x0,6	1,08
			2 Kursi	2x0,45x0,45	0,405

			1 Lemari	1x0,4x1,2	0,48
12	Ruang Keamanan	DA	2 Meja	2x0,9x0,6	1,08
			4 Kursi	4x0,45x0,45	0,81
			1 Lemari Keamanan	1x0,5x1,2	0,6
			1 Area Tahanan	1x2x1,2	2,4
			1 Tempat Sampah	1x0,3x0,17	0,051
13	Ruang Servis	DA	Asumsi	8	8
14	Ruang Panel	DA	1 Meja	1x0,9x0,6	0,54
			2 Kursi	2x0,45x0,45	0,405
			1 Panel Listrik	1x0,15	0,15
			1 Panel Air	1x0,15	0,15
			1 Panel Sistem Kawasan	1x0,15	0,15
			1 Tempat Sampah	1x0,3x0,17	0,051
15	Ruang Pompa	DA	Asumsi 2 Pompa Air = 0,5	2x0,5	1
			Asumsi 2 Pompa Hidran = 0,7	2x0,7	1,4
16	Ruang Genset	KK	2 Genset	2x6x4,5	54
17	Ruang Tangki Air	DA	Tangki Air Bersih	Asumsi 60	60
			Tangki Air Tampungan	Asumsi 8	8
18	Pembuangan Sampah	DA	Tinggi puing $\leq 2m$	100	100
19	Pintu Masuk	DA	10 Kursi	10x0,45x0,45	2,025
			1 Meja	1x0,9x0,6	0,54
			1 Tempat sampah	Asumsi 1x1x1	1
20	Area Selfie dan bermain	DA	5 Meja	5x0,9x0,6	2,7
			10 Kursi	4x0,45x0,45	2,025
21	Ruang Media	-	Meja	1x0,9x0,6	0,54
			Kursi	1x0,45x0,45	0,2025
			Komputer	0,35x0,5	0,175



6.2.2 Konsep Perancangan Tapak

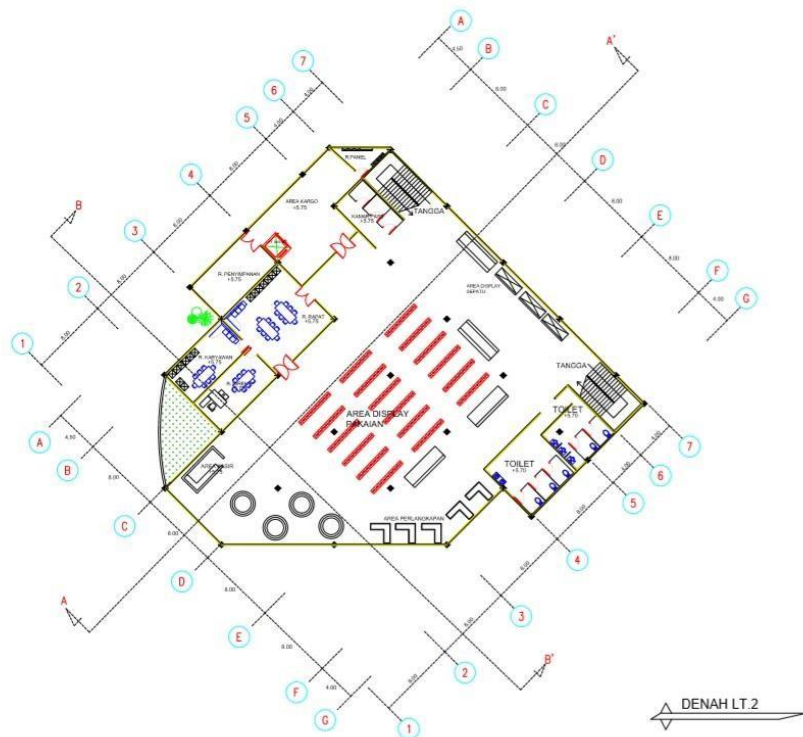
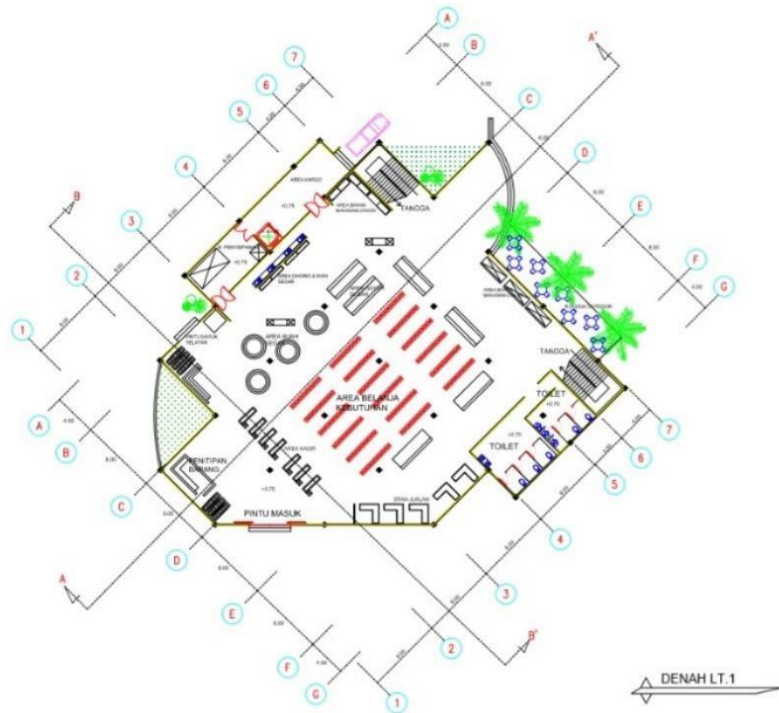
Analisis perancangan tata bangunan dan ruang adalah merespon site untuk melakukan penataan zonasi baik dalam bangunan maupun diluar bangunan. Perencanaan yang tersebut diambil dalam kesimpulan analisis respon site pada Supermarket dan taman rekreasi sehingga dapat mengatur peletakan ruang dan dizonafikasi sebagai berikut.

ANALISIS ZONASI RUANG MAKRO



ANALISIS ZONASI RUANG MIKRO

MAIN BUILDING



6.2.3 Konsep Penekanan Desain

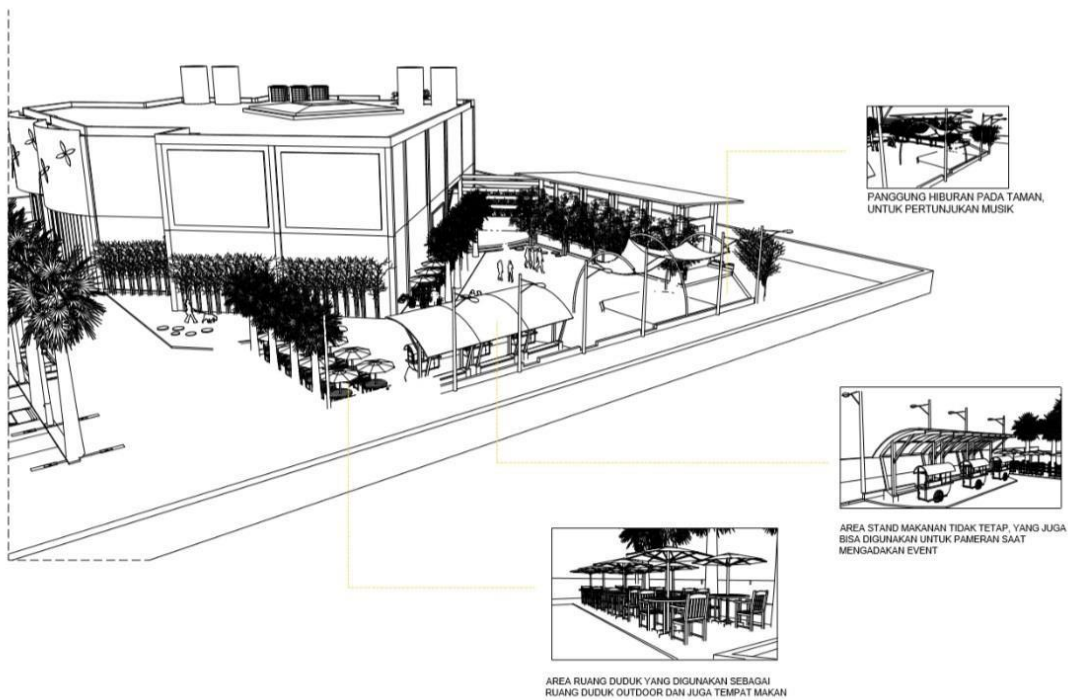
KONSEP REKREATIF

Rekreatif dipilih karena mengacu pada potensi yang terdapat pada Purworejo itu sendiri antara lain, potensi pariwisata, dan potensi warganya. Kebanyakan warga Purworejo menginginkan untuk berwisata, berbelanja, bersenang senang, dan menghabiskan waktu luang bersama keluarga maupun kerabat. Jika dilihat dari daya beli warga Purworejo, hampir setiap akhir pekan sebagian besar warga Purworejo memilih untuk pergi ke luar kota seperti Yogyakarta, Magelang, Wonosobo dan kota disekitarnya. Dan tujuan utama mereka pergi ke luar kota adalah antara lain hanya untuk sekedar berwisata, berbelanja ke pusat perbelanjaan seperti Artos di Magelang, Malioboro Mall, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya karya arsitektur kontemporer di Indonesia merupakan gagasan yang berlandaskan atas pemikiran tradisional, modernis, dan peduli akan iklim tropis. Masalah langgam dan identitas arsitektur nasional terdapat 3 pandangan kelompok arsitektur di Indonesia : -Pertama, berpendapat bahwa arsitektur Indonesia sebenarnya sudah ada, terdiri atas berbagai jenis arsitektur tradisional dari berbagai daerah. -Kedua, bersikap skeptis terhadap segala kemungkinan untuk mencapai langgam dan identitas arsitektur nasional yang ideal. -Ketiga, Pendapat yang diwakili oleh akademisi arsitektur yang mengikuti langkah dari V.R. van Romondt. Mereka berpendapat bahwa arsitektur Indonesia masih dalam proses pembentukan, dan hasilnya tergantung dari komitmen dan penilaian kritis terhadap cita-cita budaya, selera estetis, dan perangkat teknologi yang melahirkan model dan bentuk bangunan tradisional pada masa tertentu dalam sejarah. Jadi, dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Kontemporer adalah sebuah konsep desain yang selalu berkembang atau selalu mengikuti perkembangan jaman dimana kekontemporeran tersebut merupakan perpaduan arsitektur modern dengan iklim tropis dan suatu aspek tradisional lingkungan setempat yang terdapat di Indonesia. Penerapan konsep kontemporer pada perencanaan dan perancangan bangunan Supermarket dan Taman rekreasi adalah sebagai berikut :

Ekspresi bentuk kontemporer	Konsep perancangan
<ul style="list-style-type: none"> • Terdiri atas satu massa bangunan, • Bentuk bangunan geometris sederhana dengan pengembangan transformasi bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdiri atas satu bangunan yang memanjang, • Bentuk bangunan yang berbeda dengan lingkungan sekitar akan menciptakan sebuah ikon baru bagi kota Purworejo.

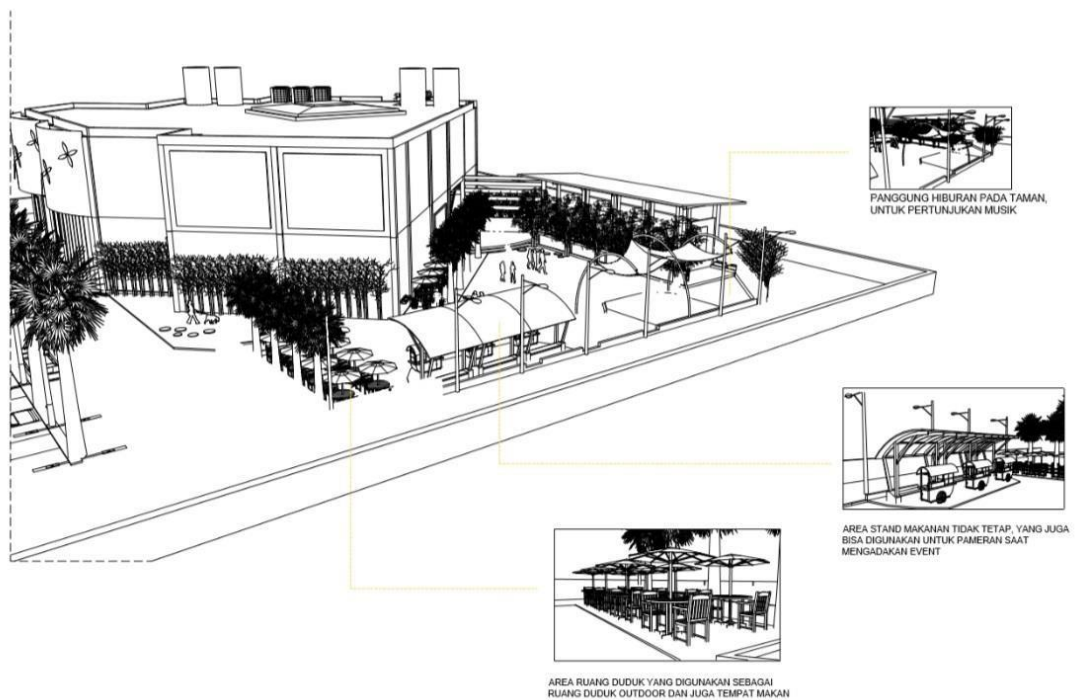
Ekspresi bentuk kontemporer	Konsep perancangan
<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan struktur bentang lebar menyesuaikan dengan fungsi bangunan, • Penggunaan kolom ekspos dengan material baja dan beton, • Penggunaan material kaca untuk menciptakan fasad yang transparan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur yang digunakan yaitu bentang lebar, • Penggunaan kolom yang diekspos, ingin menunjukkan kejujuran dalam desain, • Dominasi material kaca dan beton.



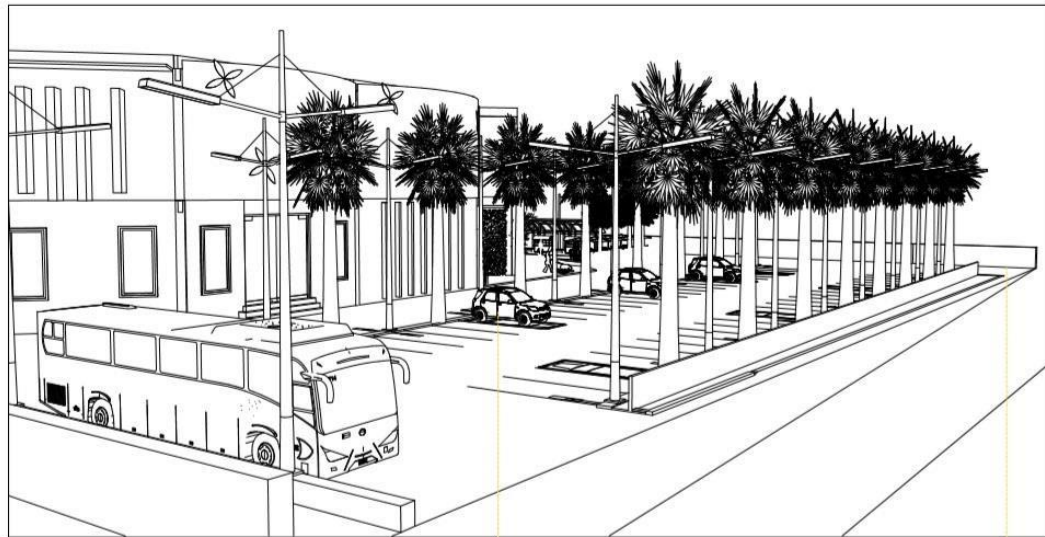
Contoh Sketsa



Gambar keseluruhan bangunan jika dilihat dari sisi utara yang merupakan area depan dan juga entrance menuju bangunan supermarket dan taman rekreasi.



Gambar detail landscape yang menunjukkan area taman sebagai fasilitas yang menawarkan berbagai macam kagiatan, seperti panggung hiburan, mini café, ruang duduk outdoor dan tempat makan serta area pameran.

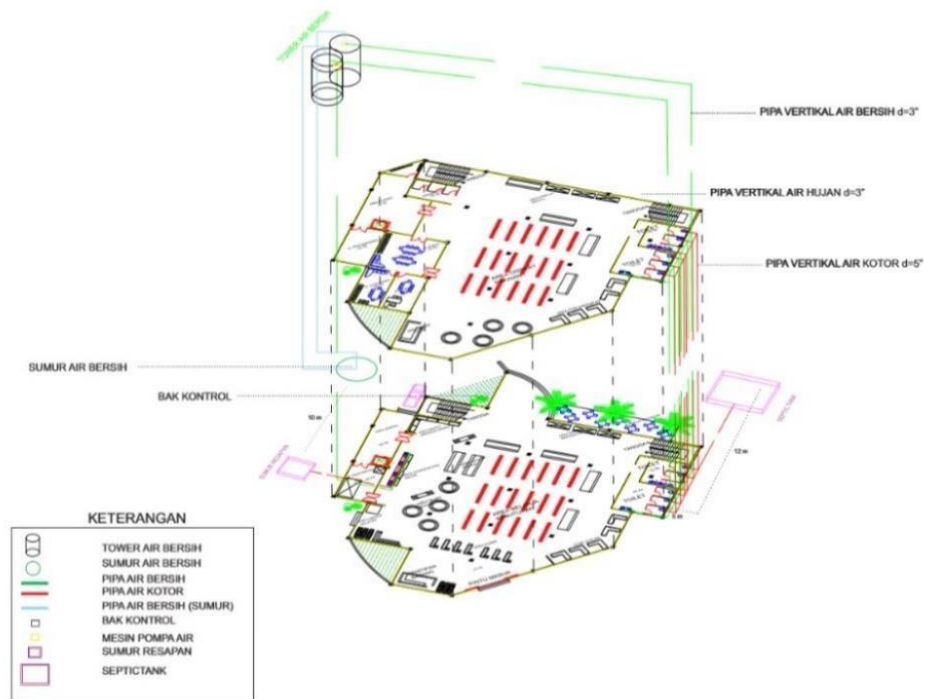


AREA PARKIR MOBIL

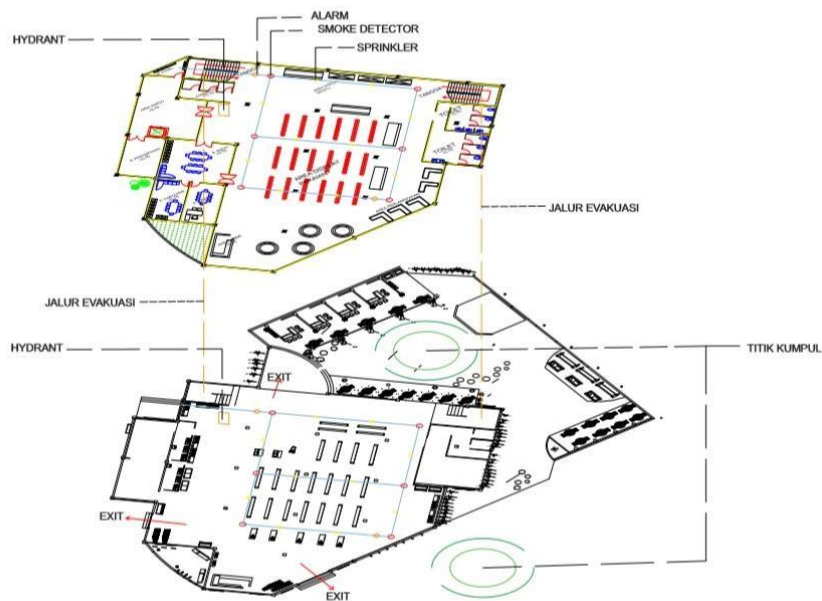


AREA DEPAN, SEBAGAI AREA PARKIR DILENGKAPI DENGAN PEPOHONAN SEBAGAI PENEDUH.

Gambar detail landscape yang menunjukkan area depan bangunan berupa entrance dan juga area parkir kendaraan roda 4, dan juga bus. Penggunaan pohon palem difungsikan sebagai peneduh untuk area parkir kendaraan. Sedangkan penerangan menggunakan sistem lampu jalan yang dipasang dibeberapa sisi bangunan.



Gambar sistem air bersih dan air kotor



Gambar sistem proteksi kebakaran

Sumber : konsep ide penulis, 2019

DAFTAR PUSTAKA

- ANDYANTO, WIRA. "PERENCANAAN DAN PERANCANGAN KUDUS SHOPPING CENTER DENGAN PENEKANAN ARSITEKTUR REGIONALISME." *TUGAS AKHIR*, 2018.
- Aprianitasari. *ENGARUH PERSEPSI NILAI, PERSEPSI HARGA DAN CITRA MEREK TERHADAP MINAT PEMBELIAN PRODUK MEREK TOKO (Studi kasus pada konsumen Supermarket Super Indo di Yogyakarta)*. Yogyakarta, 2015.
- DEWO, ANTONIUS ROY PRANANTO. "AUTO MALL DI YOGYAKARTA ." *LANDASAN KONSEPSUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN*, 2018.
- DWINANDA, M. DZULKIFLI. "ERANCANGAN TAMAN BUDAYA RAKYAT SURABAYA." *TUGAS AKHIR*, 2017.
- FennyWidjaja, Wibowo. Mariana dan Wondo. Dodi. "Perancangan Interior Supermarket Golden Sweet di Kendari, Sulawesi Tenggara." 2013.
- Ovi Nurbalqis, Nurini. "Rahplan Perancangan Taman Kota Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Ruang Publik di Kecamatan Kota Juang." *Urban Park Guidelines to Complement Public Space in Kota Juang*, 2015.
- RH.SOFIANA. "PERANCANGAN TAMAN PINTAR DI TAMAN SENAPUTRA KOTA MALANG." *TUGAS AKHIR*, 2012.
- SINARWASTU, A.K EVAN. "PUSAT PERBELANJAAN DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIJAU." *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN*, 2016.
- Soetomo, Zain Fatehatul Mahawani dan Soegiono. "KAJIAN MORFOLOGI PUSAT KOTA PURWOREJO." *Jurnal Teknik PWK Volume 4 Nomor 4 2015*, 2015.
- WIDAYANTI, ENNY. "KARTASURA CITY GARDEN." *Perancangan dan Perencanaan Taman Kota Kartasura Berkonsep Education Garden*, 2018.