



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (LP3A)**

**PERANCANGAN MIXED USE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO FUTURISTIK**

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Dosen Pembimbing :

1. Alifiano Rezka Adi S.T. M.Sc
2. Miftahul Khairi, M.Sn.

Diajukan Oleh :

Diah Ayu Safitri

2104056012

**PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024**

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN MIXED USE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Tugas Akhir
Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

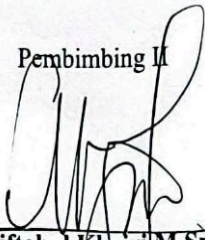
Disusun oleh:
Diah Ayu Safitri
NIM 2104056012

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir

Pembimbing I


Alifiano Rezka Adi M.Sc.
199109192019031016

Pembimbing II


Miftahul Khairi M.Sn
NIP. 199105282018011002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag
197308262002121002

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir ini

Judul : Perancangan Mixed Use Building di Kota Kediri Dengan Pendekatan Arsitektur Neofuturistik
Penulis : Diah Ayu Safitri
NIM : 2104056012
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 31 Desember 2024



DEWAN PENGASUH

Sekretaris Sidang

Miftahul Khairi, M.Sn
199105282018011002

Penguji I

A stylized signature in black ink.

Didung Putra Pamungkas
199006122019031011

Penguji II

A stylized signature in black ink.

Muhammad Afiq, M.T
198405012019031007

Pembimbing I

A stylized signature in black ink.

Alifiano Rezka Adi M.Sc.
199109192019031016

Pembimbing II

A stylized signature in black ink.

Miftahul Khairi, M.Sn
199105282018011002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diah Ayu Safitri

NIM : 2104056012

Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Judul : Perancangan Mixed Use Building di Kota Kediri Dengan Pendekatan Arsitektur Neofuturistik

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Laporan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 31 Desember 2024

Pembuat Pernyataan



Diah Ayu Safitri

2104056012

HALAMAN PERSEMBAHAN

***Dengan perasaan haru dan syukur mengharap ridho dan keberkahan-Nya, karya ini
kupersembahkan kepada:***

*Bapak dan ibuku tercinta yang doanya tak pernah lepas, yang rasa sayang serta cintanya tak
pernah pudar yang menjadi support system terbaikku.*

*Terimakasih juga untuk keluarga yang senantiasa menguatkan, mendukung, memahami hingga
menyemangati dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.*

*Serta kepada teman teman yang menemani, bertumbuh dan mensupport dalam perjalanan di
perkuliahan hingga proses pengerjaan tugas akhir ini.*

MOTTO HIDUP

“bismillah, jika orang lain bisa saya pun juga bisa”

ABSTRAK

Proyek perancangan *mixed use* yang mengintegrasikan pusat perbelanjaan (mall) dan hotel di Kabupaten Kediri ini bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang dapat memenuhi kebutuhan komersial dan rekreasi, sekaligus menjadi destinasi wisata. Konsep *City Walk* diterapkan untuk memfasilitasi interaksi pejalan kaki dan menciptakan pengalaman ruang yang dinamis, berorientasi pada kenyamanan dan estetika. Dengan pendekatan arsitektur Neofuturistik, bangunan dirancang menggunakan elemen-elemen yang menonjolkan teknologi canggih, bentuk dinamis, dan inovasi material yang ramah lingkungan. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan landmark yang ikonik serta mendukung perkembangan ekonomi dan pariwisata Kabupaten Kediri.

Melalui pendekatan ini, dihasilkan rancangan yang mempertimbangkan aspek keberlanjutan, efisiensi tata ruang, serta kenyamanan pengguna. Analisis terhadap kondisi tapak, potensi lingkungan, dan kebutuhan masyarakat sekitar juga menjadi fokus utama dalam proses perancangan. Diharapkan, proyek ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan infrastruktur daerah dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat setempat.

Kata kunci: *Mixed Use*, City Walk, Arsitektur Neofuturistik

Abstract

This mixed use design project which integrates a shopping center (mall) and hotel in Kediri Regency aims to create a public space that can fulfill commercial and recreational needs, as well as becoming a tourist destination. The City Walk concept is implemented to facilitate pedestrian interaction and create a dynamic space experience, oriented towards comfort and aesthetics. With a Neofuturistic architectural approach, the building was designed using elements that highlight advanced technology, dynamic shapes and innovative environmentally friendly materials. This approach is expected to create an iconic landmark and support the economic and tourism development of Kediri Regency.

Through this approach, a design is produced that considers aspects of sustainability, spatial efficiency and user comfort. Analysis of site conditions, environmental potential and the needs of the surrounding community are also the main focus in the design process. It is hoped that this project can make a positive contribution to the development of regional infrastructure and improve the quality of life of the local community.

Keywords: Mixed Use, City Walk, Neofuturistic Architecture

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan taufik, rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pengembangan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Mixed Use (Mall dan Hotel) di Kota Kediri Dengan Pendekatan Arsitektur Neo Futuristik” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) jurusan Ilmu Seni & Arsitektur Islam.

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Yang mana dengan ajarannya kita dapat selamat di dunia & akhirat. Tak lepas dari berbagai hambatan, dan kesulitan yang muncul, namun berkat petunjuk dan bimbingan dari semua pihak yang telah membantu penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

- a. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
- b. Bapak Dr. Hasyim Muhammad, M. Ag. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Walisongo Semarang.
- c. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M.Ag selaku Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang.
- d. Bapak Alifiano Rezka Adi. dan Bapak Miftahul Khairi Msn. Selaku Dosen pembimbing penulis, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, dan segala bentuk bimbingan untuk penyelesaian Tugas Akhir ini.
- e. Seluruh dosen Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat penulisan laporan konsep tugas akhir ini.
- f. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu saya serta keluarga yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- g. Teman teman seperjuangan di Jurusan Ilmu Seni & Arsitektur Islam khususnya angkatan 2021, dan terutama inisial A yang telah banyak memberi dukungan, inspirasi & motivasi untuk selalu berkembang lebih baik
- h. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan tulisan ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO HIDUP.....	v
ABSTRAK.....	vi
Abstract.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	2
1.3.1 Tujuan.....	2
1.3.2 Sasaran.....	2
1.4 Lingkup Pembahasan.....	3
1.4.1 Tata Ruang Eksterior.....	3
1.4.2 Tata Ruang Interior.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
1.6 Keaslian Penulis.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Judul.....	6
2.1.1 Definisi Perancangan.....	6
2.1.2 Mixed-Use Building.....	6
2.1.3 Kabupaten Kediri.....	6
2.1.4 City Walk.....	6
2.1.5 Arsitektur Neofuturistik.....	7
2.2 Tinjauan Umum.....	7
2.2.1 Pengertian Mixed-Use Building.....	7
2.2.2 Mall.....	8
2.2.3 Hotel.....	12
2.3 Tinjauan Arsitektur Neofuturisme/Neofuturistik.....	20

2.4 Study Preseden.....	22
2.4.1 Beijing Road Yue Chao Lou Shopping Center.....	22
2.4.2 Polux mall Paragon Semarang.....	24
2.4.3 Tentrem Mall Semarang.....	28
2.2 Kesimpulan Study Preseden.....	30
BAB III.....	32
METODE PERANCANGAN.....	32
3.1 Ide Perancangan.....	32
3.2 Identifikasi Masalah.....	32
3.3 Pengumpulan Data.....	32
3.3.1. Analisis Site atau tapak.....	33
3.3.2. Analisis pelaku atau Pengguna.....	33
3.3.3 Analisis Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	34
3.3.4. Analisa Zonasi.....	34
3.3.5 Analisis Aksesibilitas dan sirkulasi.....	34
3.3.6 Analisis konsep.....	34
3.3 Alur Pola Pikir.....	35
BAB IV.....	36
ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Analisa Fungsional.....	36
4.1.1 Analisa Pelaku.....	36
4.1.2 Analisa Aktivitas/Kegiatan.....	36
4.1.3 Kebutuhan Ruang.....	37
4.1.4 Besaran Ruang.....	38
4.2 Analisa Kontekstual.....	50
4.2.1 Tinjauan Lokasi Eksisting Site.....	50
4.2.2 Analisa Site.....	51
4.2.3 Analisa Regulasi.....	54
4.2.4 Analisa Kebisingan.....	55
4.2.5 Analisa View.....	55
4.2.6 Analisa Vegetasi.....	55
4.2.7 Analisa Konsep Bangunan.....	56
4.2.8 Konsep Fasad.....	57
4.2.9 Analisa Zoning.....	57
4.2.10 Analisa makro dan mikro.....	58
4.3 Analisa Struktur.....	58
4.3.1 struktur Pondasi.....	58
4.3.2 Struktur Utama.....	59

4.3.3 Struktur atap.....	60
4.4 Analisa Utilitas.....	60
4.4.1 Air Bersih.....	60
4.4.2 Air Kotor.....	61
4.4.3 Sistem Kelistrikan.....	62
4.4.4 Sistem Penghawaan.....	63
BAB V.....	65
PENGEMBANGAN KONSEP PERANCANGAN DAN KESIMPULAN.....	65
5.1 Pengembangan Konsep Perancangan.....	65
5.2 Kesimpulan.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sirkulasi Hotel.....	19
Gambar 2.2 Sirkulasi dan Layout Hotel.....	19
Gambar 2.3 Fungsi Publik Hotel.....	19
Gambar 2.4 Beijing Road Yue Chao Lou Shopping Center.....	22
Gambar 2.5 Beijing Road Yue Chao Lou Shopping Center.....	22
Gambar 2.6 Interior.....	24
Gambar 2.7 Mall Paragon.....	24
Gambar 2.8 Denah Basement.....	25
Gambar 2.9 Lower Ground.....	26
Gambar 2.10 Ground Floor.....	26
Gambar 2.11 Lantai 1.....	26
Gambar 2.12 Lantai 2.....	27
Gambar 2.13 Lantai 3.....	27
Gambar 2.14 Lantai 4.....	27
Gambar 2.15 Tentrem Mall.....	28
Gambar 2.16 Tentrem Mall.....	29
Gambar 2.17 Potongan Tentrem Mall.....	29
Gambar 2.18 Entrance.....	30
Gambar 2.19 Denah Hotel Tentrem.....	30
Gambar 2.20 Interior Mall.....	30
Gambar 4.1 Site Terpilih.....	52
Gambar 4.2 Cuaca Kota Kediri Bulanan.....	52
Gambar 4.3 Rata-rata Suhu Tertinggi dan Terdingin di Kediri.....	53

Gambar 4.4 Pohon Tanjung	57
Gambar 4.5 Fasad kinetik.....	58
Gambar 4.6 Zoning	58
Gambar 4.7 Analisa makro dan mikro	59
Gambar 4.8 Struktur Pondasi	59
Gambar 4.9 Struktur Pondasi	60
Gambar 4.10 Sistem Air Kotor	62
Gambar 4.11 Drainase sump pit	63
Gambar 5.1 Master plan	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Refrensi Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 2.1 Klasifikasi Hotel.....	13
Table 2.2 Kebutuhan Ruang.....	18
Table 2.3 Kebutuhan Ruang.....	18
Table 3.1 Alur Pola Pikir.....	35
Table 4.1 Analisa Aktivitas Kegiatan.....	36
Table 4.2 Kebutuhan Ruang.....	37
Table 4.3 Kegiatan Penunjang.....	37
Table 4.4 Kegiatan Pengelola.....	38
Table 4.5 Kegiatan Service.....	38
Table 4.6 Kegiatan Publik.....	40
Table 4.7 Kegiatan Penunjang.....	43
Tabel 4.8 Kegiatan Privat.....	45
Table 4.9 Kegiatan Pengelola.....	46
Table 4.10 Fasilitas Pembelanjaan.....	46
Table 4.11 Supermarket.....	47
Table 4.12 Departemen Store	47
Table 4.13 Retail.....	48
Table 4.14 Bookstore.....	48
Table 4.15 Rekreasi/Time Zone.....	49
Tabel 4.16 Restoran.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berkembang yang memiliki visi sebagai negara maju, hal tersebut juga menunjukkan tren urbanisasi yang semakin pesat. Perkembangan kota-kota di Indonesia yang semakin pesat, salah satunya yaitu Kabupaten Kediri, merupakan salah satu daerah berkembang yang memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata dan perdagangan. Kabupaten Kediri merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Timur yang secara astronomis terletak pada 7°36'12"-8°0'32" Lintang Selatan dan 111°47'05"- 112°18'20" Bujur Timur. Sementara berdasarkan posisi geografisnya, Kabupaten Kediri dikelilingi oleh 5 Kabupaten dengan batas-batas yang berupa: Utara : Kab. Nganjuk dan Kab. Jombang; Selatan: Kab. Blitar dan Kab. Tulungagung; Barat : Kab. Tulungagung dan Kab. Nganjuk; Timur : Kab. Jombang dan Kab. Malang.

Kabupaten Kediri merupakan daerah agraris yang memiliki posisi yang sangat strategis sebagai pusat pengembangan perekonomian (Growth Pole Theory) karena wilayahnya yang terletak di tengah-tengah Jawa Timur bagian Barat. Demikian juga demografinya sangat mendukung sebagai pusat pengembangan perekonomian. Pertumbuhan populasi dan perkembangan ekonomi yang signifikan telah mendorong kebutuhan akan fasilitas komersial dan akomodasi yang memadai serta infrastruktur yang cerdas dan berkelanjutan. Permintaan akan fasilitas dan ruang yang beragam semakin meningkat. Kebutuhan akan ruang yang multifungsi menjadi semakin penting, terutama dalam menyediakan fasilitas yang mendukung aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat. Dalam konteks ini, perancangan mixed-use menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan masyarakat sekaligus meningkatkan daya tarik daerah.

Perancangan mixed-use building bertujuan untuk menyediakan ruang yang mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia serta memberi kenyamanan bagi pengguna. Bangunan multifungsi atau mixed-use building mengacu pada kombinasi beberapa fungsi yang berbeda dalam satu bangunan, misalnya fungsi apartemen dan mall, fungsi apartemen dan rental office, fungsi mall dan hotel yang dibangun dalam satu tapak. Kabupaten Kediri, sebagai salah satu pusat ekonomi dan budaya di Jawa Timur, memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan menjadi destinasi yang lebih modern. Kehadiran fasilitas komersial dan akomodasi yang terpadu dapat menciptakan lingkungan yang dinamis dan menarik bagi pengunjung, baik lokal maupun luar daerah. Dengan adanya mall dan hotel yang dirancang dalam satu kompleks, diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial dan ekonomi, serta mendukung pertumbuhan pariwisata.

Terlebih lagi perancangan ini berada di daerah pusat kegiatan komersil di bidang perdagangan dan jasa di Kabupaten Kediri yang tepatnya terletak pada ibukota Kabupaten Kediri dengan Simpang Lima Gumul sebagai pusatnya, dalam *land use* Kawasan daerah sekitar Simpang Lima Gumul merupakan daerah perdagangan. Kondisi eksisting yang ada berupa lahan perkebunan dengan pemanfaatan *land use* Kawasan berupa perdagangan tersebut memacu pengolahan *landuse* untuk Kawasan komersial atau CBD.

konsep *city walk* dipilih dengan melihat pada Kawasan Simpang Lima Gumul yang memiliki konektivitas dengan lahan dengan site serta memiliki potensi aktivitas *city walk* yang identic dengan pejalan kaki dan berkonsep pedestrian dan dengan ruang-ruang terbuka di dalamnya.

Pendekatan arsitektur neofuturistik menjadi pilihan dalam perancangan ini karena karakteristiknya yang inovatif dan berani. Arsitektur neofuturistik mengedepankan desain yang berorientasi pada masa depan, dengan pemanfaatan teknologi canggih dan material yang ramah lingkungan. Gaya ini tidak hanya menciptakan estetika yang menarik, tetapi juga berfungsi secara efisien dan berkelanjutan. Jika berbicara tentang neofuturistik tidak akan lepas dengan teknologi smart building atau bangunan pintar merupakan bangunan yang dilengkapi dengan sistem otomatisasi dan teknologi informasi yang terintegrasi. Sistem tersebut memungkinkan pengelolaan yang efisien dari berbagai aspek, termasuk penggunaan energi, manajemen fasilitas, keamanan, dan kenyamanan penghuninya.

Berdasarkan PERMEN PUPR no 10 tahun 2023 Bangunan Pintar atau Bangunan Gedung Cerdas atau yang selanjutnya disebut BGC adalah bangunan Gedung hijau yang menerapkan sistem manajemen bangunan pintar yang responsive terhadap konteks kawasan, lingkungan, kearifan lokal, dan kebutuhan pengguna yang memenuhi standar teknis bangunan Gedung. Serta sistem keamanan dengan menggunakan teknologi tinggi yang terintegrasi dan bekerja secara otomatis sesuai dengan prinsip-prinsip keberlanjutan, fungsi, dan klasifikasi dalam setiap tahapan penyelenggaraannya.

Bangunan Gedung yang memenuhi standar teknis dan memiliki kinerja terukur secara signifikan dalam penghematan energi, air, dan sumber daya lainnya melalui penerapan prinsip BGH sesuai dengan fungsi dan klasifikasi dalam setiap tahapan penyelenggaraannya. Bangunan pintar menggunakan teknologi canggih untuk mengoptimalkan penggunaan energi. Sistem otomatisasi dapat mengatur pencahayaan, pendinginan, dan pemanasan secara efisien, sehingga mengurangi konsumsi energi dan dampak negative terhadap lingkungan. Dalam konteks tersebut, perancangan mixed-use mall dan hotel di Kabupaten Kediri diharapkan dapat mencerminkan identitas lokal sekaligus mengadopsi elemen-elemen futuristik yang relevan dengan perkembangan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Konsep apa saja yang akan diterapkan pada perancangan bangunan mixed use building di Kediri ?
- b. Bagaimana memaksimalkan fungsi dari wujud rancangan mixed use building di kabupaten Kediri berkonsep *city walk* dengan pendekatan arsitektur neo futuristik ?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

- a. Merancang Mixed-Use Building yang menggabungkan mall dan hotel di kabupaten Kediri yang berkonsep *city walk* dengan pendekatan arsitektur neofuturistik
- b. Membuat konsep Mixed-Use Building dengan menggunakan elemen-elemen yang relevan dalam bentuk arsitektur, material dan bangunan yang sustainable

1.3.2 Sasaran

Memaksimalkan fungsi serta energi dalam suatu *Mixed-Use Building* dengan penggunaan bangunan pintar atau *smart building*

1.4 Lingkup Pembahasan

Secara substansial, ruang lingkup pembahasan pada Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu mengenai tata ruang eksterior dan tata ruang interior.

1.4.1 Tata Ruang Eksterior

- a. Lanskap
- b. Sirkulasi
- c. Fasilitas Outdoor
- d. Elemen tata hijau dan lingkungan alami

1.4.2 Tata Ruang Interior

- a. jenis, jumlah, besaran ruang
- b. Hierarki dan konfigurasi ruang
- c. Sirkulasi
- d. Fasilitas indoor
- e. Spasial

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam Menyusun Penulisan Laporan Konsep Tugas Akhir ini, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang uraian dan penjelasan secara umum isi keseluruhan karya tulis yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, dan keaslian penulisan. Selain itu juga terdapat pengertian atau penjelasan judul yang menjelaskan secara singkat tentang konsep perancangan tugas akhir ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka berisi dasar atau teori yang relevan dengan objek dan permasalahan perancangan. Teori-teori yang akan diuraikan meliputi pengertian objek bangunan, standar bangunan, tinjauan dari pendekatan judul, studi preseden terkait fungsi bangunan atau tema yang sama.

BAB 3 METODE PERANCANGAN

Bab Metode Perancangan berisi uraian pola pikir dan langkah kerja yang ditempuh dalam penyusunan konsep tugas akhir. Hal ini meliputi dasar pemikiran atau alasan pemilihan tema/pendekatan, alur perancangan alur pola pikir.

BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab Analisa dan Pembahasan berisi proses analisa data dan sintesa untuk menemukan konsep. Pada bagian ini diuraikan lokasi eksisting site, pemilihan site, analisa site, analisa program ruang, dan analisa tema.

BAB 5 KESIMPULAN

Pada Bab lima disampaikan draft Konsep Perancangan akan diuraikan tahap awal pengembangan sebagai hasil akhir dari bab analisa dan pembahasan, berupa gubahan massa, organisasi ruang makro dan mikro, serta penentuan konsep atau penekanan perancangan. Selain itu ada kesimpulan dan saran.

1.6 Keaslian Penulis

Penelitian perlu adanya komparasi keaslian yakni proses perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, berikut merupakan tabel keaslian penelitian yang memuat beberapa penelitian dengan tema dan metode yang berbeda yaitu:

Peneliti	Judul Penelitian	Materi Penelitian	Hasil Penelitian
Berliana Anastasya Tiara, Surabaya (2024)	Neofuturisme dalam desain bangunan mixed-use (Apartemen, Hotel, Mall, Perkantoran, Convention hall) untuk menciptakan kota masa depan	Mixed-use yang menggabungkan fungsi dalam satu struktur vertikal seperti perumahan, perkantoran, pusat perbelanjaan, hotel, restoran, dan fasilitas rekreasi dengan membangun suatu lingkungan yang memiliki integrasi fisik maupun fungsi dari komponen yang ada	Wujud rancangan bangunan Neofuturisme dalam desain bangunan mixed-use (Apartemen, Hotel, Mall, Perkantoran, Convention hall) untuk menciptakan kota masa depan
Aisyah Dwika Adinda Purnomo, Surabaya (2020)	Perancangan Mixed-use Building dalam Kawasan central business district	Perancangan yang mengolah sebuah bangunan vertikal yang mampu memaksimalkan kualitas hidup penghuninya dalam mengatasi gaya hidup, yaitu dengan	Wujud Perancangan Mixed-use Building dalam Kawasan central business district

		penyediaan fasilitas dan ruang terbuka sebagai wadah untuk berkumpul	
Setyawan, Hafid Agung, Surabaya (2021)	Perancangan Mixed-use Building Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik di Kota Surabaya	Perancangan mixed-use berupa apartemen dan kantor sewa dengan jenis bangunan high rise dengan pendekatan arsitektur bioklimatik yang mengedepankan penghematan energi	Wujud Perancangan Mixed-use Building Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik di Kota Surabaya

Tabel 1.1 Referensi Penelitian Terdahulu

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Judul

2.1.1 Definisi Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang. Sedangkan menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018;5) perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Jadi perancangan merupakan suatu proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem yang baru.

2.1.2 *Mixed-Use Building*

Mixed-Use Building adalah suatu jenis bangunan serbaguna yang terdiri dari satu atau beberapa struktur bangunan yang terintegrasi satu sama lain dan memiliki fungsi yang berbeda. *Mixed-Use Building* menggabungkan berbagai fungsi dan fasilitas, termasuk hunian, fasilitas bisnis, dan fasilitas rekreasi yang pada umumnya dikembangkan oleh pengembang property (Indonesia Apartement, Esti Savitri 2007).

2.1.3 Kabupaten Kediri

Kabupaten Kediri merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Timur yang secara astronomis terletak pada 7°36'12"-8°0'32" Lintang Selatan dan 111°47'05"-112°18'20" Bujur Timur. Sementara berdasarkan posisi geografisnya, Kabupaten Kediri dikelilingi oleh 5 Kabupaten dengan batas-batas yang berupa: Utara : Kab. Nganjuk dan Kab. Jombang; Selatan: Kab. Blitar dan Kab. Tulungagung; Barat : Kab. Tulungagung dan Kab. Nganjuk; Timur : Kab. Jombang dan Kab. Malang. Jumlah penduduk Kabupaten Kediri pada pertengahan tahun 2024 sebanyak 1.688.468 jiwa. Kabupaten Kediri memiliki luas wilayah 1.523,97 km² yang terbagi menjadi 26 kecamatan.

2.1.4 *City Walk*

Secara harfiah kata City walk dibagi menjadi 2 kata yaitu city dan walk. City berarti kota sedangkan walk berarti jalur jadi bisa diartikan dengan jalur untuk pejalan kaki yang berada didalam kota. City walk bisa diartikan pedestrian dengan sarana pembelanjaan yang lengkap,serta dikelola oleh suatu pengembang usaha, sehingga dapat bertahan dan berkembang. (Astarie, 2004). Dalam bahasa baku urban Design, City Walk dikenal dengan istilah Mall atau pedestrian. Pedestrian berasal dari kata latin Pedos yang artinya kaki.

Pedestrian berasal dari kata latin yaitu pedos, yang artinya kaki. Pejalan kaki sebagai istilah aktif, adalah orang yang bergerak atau berpindah dari suatu tempat titik tolak ketempat lain tanpa menggunakan alat yang bersifat mekanis (kecuali kursi roda). Pedestrian dapat berupa trotoar, alun – alun dan sebagainya (shivani 1985).

Pedestrian dapat berupa trotoar, alun-alun dan sebagainya. Shivani (1985) dan Lynch (1987) mengemukakan bahwa pedestrian bagian dari public space dan merupakan aspek penting sebuah urban space, baik berupa square (lapangan-open space) maupun street (jalan-koridor)

2.1.5 Arsitektur Neofuturistik

Arsitektur Neofuturistik atau Neo futurism adalah sebuah aliran dalam desain arsitektur yang menggabungkan teknologi canggih dan bentuk-bentuk inovatif untuk menciptakan bangunan yang futuristik dan estetik. Gerakan ini muncul pada pertengahan abad ke-20 sebagai pengembangan dari arsitektur modernism dan futurisme, sering kali dikaitkan dengan arsitek-arsitek seperti Alvar Aalto dan Buckminster Fuller 1. Arsitektur Neofuturistik mengembangkan gagasan-gagasan futuristic, perubahan sosial, teknologi canggih, dan konsep-konsep arsitektur yang tidak konvensional.

Arsitektur neofuturistik merupakan pendekatan arsitektur yang mengeksplorasi konsep dan estetika masa depan. Konsep ini menggabungkan elemen-elemen futuristik dengan inovasi dan teknologi terkini untuk menciptakan bangunan yang mengesankan dan eksperimental. Selain itu, desainnya sering kali menampilkan bentuk-bentuk dinamis dan organik yang terinspirasi oleh alam dan teknologi.

2.2 Tinjauan Umum

2.2.1 Pengertian Mixed-Use Building

Mixed-Use Building atau bangunan yang memiliki fungsi beragam dalam satu struktur, merupakan konsep perancangan yang semakin populer dalam perkembangan perkotaan modern. Keuntungan dari mixed-use building ini adalah adanya keseimbangan antara fungsi-fungsi yang berbeda, menciptakan lingkungan yang lebih efisien dan berkelanjutan. Konsep Mixed-Use merujuk pada penggunaan campuran berbagai jenis tata guna lahan atau fungsi yang berbeda dalam suatu bangunan (Dimitri Procos, 1976).

a. Ciri-Ciri Mixed-Use Building

Berikut merupakan ciri-ciri dari mixed-use building menurut Schwanke et al. (2003) :

- Menyediakan tempat sebagai dua fungsi bangunan atau lebih yang berbeda seperti fungsi hotel, rumah sakit, perkantoran, sekolah, pusat perbelanjaan, apartemen, dan fasilitas rekreasi
- Terdapat hubungan yang saling berkaitan atau interkoneksi antara satu fungsi bangunan dengan bangunan lainnya
- Terjadi integrasi secara fisik dan fungsional antara berbagai fungsi yang ada dalam bangunan, fungsi-fungsi ini harus saling mendukung dan terhubung secara efisien

- Terdapat fasilitas pejalan kaki yang berperan sebagai penghubung antara berbagai bangunan di dalam kompleks mixed-use

b. Kelebihan Mixed-Use Building

Konsep pengembangan mixed-use building pastinya memiliki berbagai kelebihan berikut beberapa kelebihannya yang dijelaskan oleh Llewelyn Davies (2000)

- Memberikan akses yang lebih mudah dan nyaman ke berbagai fasilitas yang berbeda.
- Dapat mengurangi kemacetan dalam perjalanan menuju kantor atau tujuan lainnya.
- Membuka peluang lebih besar untuk berinteraksi sosial antara penghuni dan pengguna bangunan.
- Menciptakan komunitas sosial yang lebih beragam dan dinamis.
- Memberikan rangsangan visual melalui keberagaman bangunan yang berdekatan.
- Menghasilkan efisiensi dalam penggunaan energi, ruang, dan bangunan.
- Menyediakan beragam pilihan gaya hidup, baik dalam hal lokasi maupun jenis bangunan.
- Meningkatkan vitalitas kota dan kehidupan di jalan, membuat kota menjadi lebih hidup.
- Mendukung kelangsungan fasilitas kota dan memberikan dukungan bagi bisnis kecil dan usaha lokal

2.2.2 Mall

Pusat perbelanjaan modern atau mall adalah pusat perbelanjaan yang berisikan satu atau beberapa departemen store besar yang dengan adanya hal tersebut sebagai daya tarik terhadap retail-retail dan rumah makan atau restoran dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama mall atau pedestrian yang merupakan unsur utama dari suatu pusat perbelanjaan modern (*mall*), dengan fungsinya digunakan sebagai sirkulasi dan ruang komunal bagi terjadinya interaksi antara pengunjung dan penjual, hal tersebut dikutip menurut Maitland (1985) dalam uatama (2011).

1. Klasifikasi Mall

a. Menurut maitland (1985) dalam Yempormase (2013), bentuk mall dibagi menjadi 3 jenis yaitu :

1. open mall (pusat perbelanjaan modern terbuka)
2. Enclosed Mall (Pusat Perbelanjaan Modern Tertutup)
3. Integrated Mall (Pusat Perbelanjaan Modern Terpadu)

b. Dikutip dari Nadine Beddington , Design for Shopping Centers. Dari jenis barang yang di jual dalam sebuah mall, dikelompokkan berdasarkan beberapa tipe yaitu :

1. Demand (permintaan)
2. Semi Demand (setengah permintaan)
3. Impuls (barang yang menarik)
4. Drugery

Jenis Mall Berdasarkan Skala Pelayanan

c. Berdasarkan skala pelayanan, pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu :

1. Pusat perbelanjaan lokal (neighborhood center)
2. Pusat perbelanjaan distrik (community center)
3. Pusat perbelanjaan regional (main center)

d. Jenis Mall Berdasarkan Sistem Transaksi

Berdasarkan sistem transaksi sebuah pusat perbelanjaan atau mall dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Toko Grosir
2. Toko Eceran

Jenis Mall Berdasarkan Lokasi

e. Berdasarkan lokasi dan target konsumennya, pusat perbelanjaan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut :

1. Pasar (market)
2. Shopping street
3. Shopping precinct
4. Shopping center
5. Departement store
6. Supermarket
7. Superstore
8. Hypermarket
9. Shopping mall
10. Town Square

2. Elemen-elemen dalam Shopping Mall

Menurut Bednar (1990) elemen-elemen shopping mall sebagai berikut:

a. Magnet Primer (Anchor)

Magnet primer adalah transformasi dari node kota yang berfungsi sebagai titik konsentrasi. Dan juga dapat dijadikan sebagai landmark. Dapat analogikan berupa plaza atau court yang akan menjadi daya tarik utama pada shopping mall. Konsep penataan ruang pada shopping mall pada umumnya berupa garis lurus (linear) atau setengah lingkaran. Pada bentuk linear diperlukan dua buah magnet pada pengakhiran koridor. Sedangkan yang berbentuk T, L. atau lengkung memerlukan tiga buah magnet. Dalam perkembangan sering pula pakai magnet perantara yaitu

bila jarak antar magnet maksimal 250 meter.

b. Magnet Sekunder

Magnet sekunder adalah hasil transformasi dari distrik kota, yang dapat berupa toko pengecer atau fasilitas lainnya. Toko adalah salah satu elemen penting dalam pusat perbelanjaan, dianggap sebagai distrik dalam shopping mall. Penempatan toko sangat terkait dengan magnet primer sebagai distrik utama di pusat perbelanjaan. Penempatan ini bertujuan untuk menarik pengunjung dengan mengarahkan mereka melalui toko-toko kecil sebelum mencapai magnet primer yang berada di depan anchor tenant seperti department store, supermarket, atau cineplex.

c. Koridor

Koridor merupakan transformasi dari path, penerapannya dapat berupa jalur untuk pejalan kaki yang menghubungkan antara magnet-magnet yang ada.

Transformasi dari jalur ini dapat berupa jalan untuk pejalan kaki yang menghubungkan berbagai magnet. Terdapat dua jenis koridor: koridor utama (primer) dan koridor tambahan (sekunder). Koridor utama berfungsi sebagai orientasi untuk toko-toko di sepanjang jalurnya. Sementara itu, koridor tambahan terletak sebagai perpanjangan dari koridor utama, memudahkan akses dari area parkir dan memperpendek jarak ke pintu masuk dalam keadaan darurat. Lebar koridor utama sekitar 15 meter, sedangkan koridor tambahan sekitar 6 meter.

d. Atrium

Merupakan ruang kosong yang diapit oleh lapisan-lapisan lantai yang disekelilingnya, dengan ketinggian minimal dua lantai atau lebih yang mendapat pencahayaan alami siang hari dan menjadi pusat orientasi bangunan. Atrium ini berfungsi sebagai daya tarik dalam perancangan ruang

e. Street Furniture

Street Furniture merupakan desain yang melengkapi jalan yang berintegrasi dengan pohon. Street furniture dapat berupa lampu jalan, patung, kolam, tempat duduk, pot taman, tempat sampah, dan lain-lain.

3. Konsep City Walk Pada Shopping Mall

a. Definisi Citywalk

Secara harfiah kata City walk dibagi menjadi 2 kata yaitu city dan walk. City berarti kota sedangkan walk berarti jalur jadi bisa diartikan dengan jalur untuk pejalan kaki yang berada didalam kota. City walk merupakan pedestrian dengan sarana pembelanjaan yang lengkap, serta dikelola oleh suatu pengembang usaha, sehingga dapat bertahan dan berkembang. (Astarie, 2004). Pedestrian berasal dari kata latin yaitu pedos, yang artinya kaki. Pejalan kaki sebagai istilah aktif,

adalah orang yang bergerak atau berpindah dari suatu tempat titik tolak ketempat lain tanpa menggunakan alat yang bersifat mekanis (kecuali kursi roda). Pedestrian dapat berupa trotoar, alun – alun dan sebagainya (shivani 198)

b. Konsep City Walk Pada Mall

Dengan munculnya konsep Citywalk mengembalikan esensi sebuah ruang terbuka pada jaman arsitektur klasik. Konsep Citywalk merupakan konsep dimana sebuah kota berorientasi pada pejalan kaki serta ruang terbuka sebagai ruang publik. Konsep City walk sebenarnya merupakan konsep dimana sebuah kota berorientasi pada pejalan kaki serta ruang terbuka sebagai ruang publik. Citywalk diluar sebuah pusat perbelanjaan modern merupakan area yang dimiliki publik sedangkan citywalk pada pusat perbelanjaan modern adalah membawa konsep citywalk dalam kota yang sebenarnya kedalam skala yang lebih kecil, yang berupa wadah/ tempat untuk berekrasi sekaligus berbelanja dan berada di lahan properti pengembang privat yang diperuntukan sebagai ruang publik.

Dalam artikel IAI 2006 yang ditulis oleh Aditya W, citywalk sebenarnya tak lebih dari koridor jalan yang dikhususkan untuk deretan toko. Perbedaannya dengan jalan-jalan yaitu berada di lahan properti milik pengembang privat atau pengelolaannya dapat dikatakan berada dalam satu atap dan jalan- jalan tersebut diperuntukkan sebagai ruang publik. Citywalk hadir berupa koridor untuk pejalan kaki yang menghubungkan beberapa fungsi komersial dan ritel yang ada. Koridor ini bersifat terbuka (tanpa AC) dan cukup lebar, berkisar 6 hingga 12 meter, tergantung jenis kegiatan yang akan diciptakan. Selain itu, beliau juga mengemukakan citywalk sebagai koridor komersial seharusnya dapat memberikan rasa nyaman dari iklim tropis yang ada di Indonesia seperti panas dan hujan misalnya.

Aktivitas di city walk biasanya lebih ke arah gaya hidup yang sedang berkembang saat ini. seperti tempat nongkrong di kafe dan restoran sampai toko yang menjual pernak-pernik yang berkaitan dengan gaya hidup, misalnya barang teknologi, tempat bermain anak, olahraga, bioskop, hingga barang kerajinan. Persimpangan koridor citywalk pada suatu pusat perbelanjaan

sering digunakan sebagai ruang terbuka untuk panggung pertunjukan. Ruang ini juga berfungsi sebagai penghubung atau penyatu massa bangunan yang biasanya terpecah. Fungsi kegiatan ini sangat membantu dalam mengundang pengunjung pada waktu tertentu seperti akhir minggu misalnya⁴⁹.

Berdasarkan pemahaman mengenai citywalk di atas dapat disimpulkan pusat perbelanjaan dengan konsep citywalk ini merupakan pusat perbelanjaan berupa open mall center serta memiliki bentuk pedestrian mall , yaitu sebuah pusat perbelanjaan yang retail-retail dan fasilitas pendukungnya dihubungkan oleh pedestrian berupa koridor terbuka dan bebas dari kendaraan

c. Elemen City Walk Pada *Shopping Mall*

Dalam konteks pusat perbelanjaan, konsep city walk diterapkan untuk menciptakan pengalaman berbelanja yang lebih menyenangkan dan interaktif. Berikut adalah beberapa elemen utama dari city walk yang diterapkan pada mall:

1. Open Space: Area terbuka yang luas untuk pejalan kaki, sering kali dilengkapi dengan taman, air mancur, dan tempat duduk¹.
2. Pedestrian Pathways: Jalur pejalan kaki yang nyaman dan aman, bebas dari kendaraan bermotor, menghubungkan berbagai toko dan fasilitas².
3. Retail Stores: Toko-toko pengecer yang berjejer di sepanjang jalur pejalan kaki, menawarkan berbagai produk dan layanan¹.
4. Food Courts and Cafes: Area makan yang menyediakan berbagai pilihan makanan dan minuman, sering kali dengan tempat duduk di luar ruangan².
5. Entertainment Facilities: Fasilitas hiburan seperti bioskop, arena bermain, atau tempat pertunjukan yang terintegrasi dengan jalur pejalan kaki¹.
6. Community Spaces: Ruang untuk acara komunitas, pertunjukan seni, dan kegiatan sosial lainnya².
7. Aesthetic Design: Desain arsitektur yang menarik dan ramah lingkungan, sering kali mencerminkan karakter lokal¹.
8. Accessibility: Akses mudah dari berbagai titik, termasuk area parkir dan transportasi umum².

Konsep city walk dalam mall bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih hidup dan menarik, di mana pengunjung tidak hanya datang untuk berbelanja tetapi juga untuk bersantai dan menikmati suasana.

2.2.3 Hotel

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 53 (2013) menyatakan bahwa Usaha Hotel adalah sebuah usaha yang menyediakan akomodasi dalam suatu bangunan, menyediakan kamar-kamar yang disewakan beserta dilengkapi dengan pelayanan pelengkap lain seperti restoran dan fasilitas-fasilitas lainnya yang bertujuan untuk sebuah keuntungan. Sedangkan menurut SK Dirijen Pariwisata No. 14 (1988) menyebutkan bahwa hotel merupakan jenis usaha akomodasi yang menggunakan suatu bangunan yang digunakan untuk jasa penginapan, beserta dengan fasilitas pelengkap lainnya.

Hotel memiliki fungsi utama sebagai sarana penyedia kebutuhan tamu atau pebpenjung untuk tempat menginap sementara (Shite, 2000). Pada umumnya yang menjadi kebutuhan tamu menginap adalah istirahat, menginap, mandi, makan, dan lain sebagainya. Selain hal itu hotel juga memiliki fungsi sebagai penunjang aktivitas lainnya seperti penyediaan tempat olahraga, konferensi, meeting, seminar dan berbagai aktivitas lainnya.

1. Klasifikasi Hotel

Hotel dikategorikan dalam beberapa tipe berdasarkan berbagai klasifikasi sebagai berikut :

Tipe-Tipe Hotel		
No	Dasar Klasifikasi	Keterangan
1	Berdasarkan kelas	Hotel Melati Hotel Bintang 1 (*) Hotel Bintang 2 (**) Hotel Bintang 3 (***) Hotel Bintang 4 (****) Hotel Bintang 5 (*****)
2	Berdasarkan Plan	Full American Plan Modified American Plan Continental Plan European Plan
3	Berdasarkan Ukuran	Hotel Kecil Hotel Sedang Hotel Besar
4	Berdasarkan Lokasi	City hotel Resort hotel
5	Berdasarkan Area	Downtown hotel Suburb hotel Country hotel Airport hotel Motel Inn
6	Berdasarkan Maksud Kunjungan Tamu	Business hotel Tourism hotel Sport hotel Pilgrim hotel Cure hotel Casino hotel
7	Berdasarkan Lamanya Tamu Menginap	Transit hotel Semi residential hotel Residential hotel
8	Berdasarkan Kriteria Jenis Tamu	Family hotel

9	Berdasarkan Aspek Bentuk Bangunan	Pondok wisata Cottage Montel
10	Berdasarkan Wujud Fisik	Produk nyata (tangible) Produk tidak nyata (intangible)

Table 2.1 klasifikasi hotel

Sumber : Buku Akomodasi Perhotelan, 2008

a. Menurut peraturan Menteri Pariwisata No.53 (2013) hotel dapat diklasifikasi dalam beberapa kelas sebagai berikut :

1. Hotel Bintang 1 :

- Jumlah Kamar standar, minimal ada 15
- Kamar standar minimal luas 20 m²
- Kamar mandi di dalam

2. Hotel Bintang 2 :

- Jumlah Kamar standar, minimal ada 20 kamar dengan luas 22 m²
- Kamar suite minimum satu kamar dengan luas
- Kamar mandi di dalam

3. Hotel Bintang 3 :

- Jumlah Kamar standar, minimal ada 30 kamar dengan luas 24 m²
- Kamar suite minimum 2 kamar dengan luas minimal 48 m²
- Kamar mandi di dalam

4. Hotel Bintang 4 :

- Jumlah Kamar standar, minimal ada 50 kamar dengan luas 24 m²
- Kamar suite minimum 3 kamar dengan luas minimal 48 m²
- Kamar mandi di dalam

5. Hotel Bintang 5

- Jumlah Kamar standar, minimal ada 100 kamar dengan luas 26 m²
- Kamar suite minimum 4 kamar dengan luas minimal 52 m²
- Kamar mandi di dalam

b. Klasifikasi hotel berdasarkan jenis area dibagi menjadi :

1. Sub-urban hotel merupakan hotel yang berada di area rural atau biasa disebut hotel yang berada di pinggiran kota.
2. Airport hotel merupakan hotel transit yang berada di area suatu kompleks moda transportasi.
3. Urban hotel merupakan hotel yang berlokasi di tengah kota.

c. Sedangkan klasifikasi hotel berdasarkan tipe tamu yang akan berada di dalam hotel ini diantaranya :

1. *Family* Hotel merupakan hotel yang memiliki target market utama keluarga.
2. *Bussiness* Hotel merupakan hotel yang memiliki target market utama pengunjung yang melakukan kegiatan bisnis.
3. *Tourism* Hotel merupakan hotel yang memiliki target market utama wisatawan yang menginap di suatu daerah.
4. Transit Hotel merupakan hotel yang memiliki target market utama pengunjung yang menginap untuk sementara.
5. *Cure Htel* merupakan hotel yang menitik beratkan tamu yang menginap dalam proses pengobatan suatu penyakit.

d. Klasifikasi hotel berdasarkan waktu tamu menginap diantaranya yaitu:

1. Transit hotel yang merupakan hotel dengan waktu menginap yang singkat
2. Semi residential hotel merupakan hotel dengan waktu menginap dalam waktu lebih dari 1 minggu hingga 1 bulan.
3. Residential hotel merupakan hotel dengan waktu menginap lebih dari 1 bulan.

e. Klasifikasi hotel berdasarkan kegiatan tamu menginap diantaranya yaitu:

1. Sport Hotel yaitu hotel dengan fasilitas dan berada pada kompleks olahraga.
2. Sky hotel merupakan hotel dengan kegiatan utama menyediakan kegiatan ski.
3. Convention hotel merupakan hotel yang menyediakan kegiatan konvensi.
4. Convergence hotel merupakan hotel yang kegiatan utamanya menyediakan fasilitas konferensi.
5. Casino hotel merupakan hotel yang menyediakan kegiatan utama untuk berjudi.
6. Pilgrim hotel merupakan hotel yang berada dekat dengan kegiatan ibadah.

f. Klasifikasi hotel berdasarkan jenis kamar hotel diantaranya yaitu:

1. Single Room : Kamar dengan satu tempat tidur.
2. Twin Room : Kamar dengan dua tempat tidur untuk dua orang tamu.
3. Double Room : Kamar dengan 1 tempat tidur besar untuk dua orang tamu.

4. Triple Room : Kamar dengan double bed untuk dua orang, ditambah dengan extra bed.

5. Junior Suite Room : Kamar dengan ruang tidur dan ruang tamu.

6. Suite Room : Kamar dengan dua bagian, yaitu kamar tidur untuk dua orang dan ditambah ruang tamu, ruang makan, dan sebuah dapur kecil.

7. President Suite Room : Kamar dengan tiga kamar besar, yaitu kamar tidur, kamar tamu, ruang makan, dan sebuah dapur kecil.

e. Menurut Lawson (1995) dalam merancang hotel terdapat beberapa pertimbangan utama, beberapa parameter tersebut dibagi menjadi 3 karakteristik utama yaitu :

1. Lokasi Hotel dengan pemilihan site yang didasari dari keadaan sekitar, konteks perencanaan wilayah.

2. Target market yang akan dituju yang diantaranya fasilitas yang akan disediakan, penggunaan hotel.

3. Harga dan waktu penggunaan. Terdapat juga hotel yang mengutamakan tentang harga yang menjadi pertimbangan utama.

f. Menurut Lawson (1995) maka dari tiga poin diatas hotel dibagi menjadi lima tipe karakteristik berdasarkan lokasi, target market, harga dan waktunya yaitu :

1. Hotel Menengah umumnya hotel ini merupakan hotel komersial yang terletak di daerah pinggiran kota, umumnya dekat dengan bandara.

2. Hotel mewah, hotel ini merupakan hotel yang umumnya terletak di daerah pusat kota dengan kegunaan hotel yang banyak.

3. *Budget hotel* merupakan hotel yang mengandalkan biaya yang murah sebagai nilai jual utama yang biasanya disasar oleh pengguna yang mengedepankan biaya sebagai pertimbangan utama.

4. *Resort hotel* merupakan hotel yang mengedepankan rekreasi, pada umumnya hotel ini terletak di tepi pantai, pegunungan, maupun tepi danau.

5. *Suite Hotel* merupakan hotel akomodasi yang biasanya juga terdapat apartemen didalamnya

g. Berdasarkan SK Menteri Perhubungan No.243 (1970) penggolongan Hotel digolongkan menjadi tiga golongan yaitu :

1. Residensial Hotel, merupakan hotel yang sediakan bagi penginap yang akan tinggal dalam kurun waktu tertentu, residential hotel biasanya terletak di tengah perkotaan maupun di pinggiran kota yang biasanya berfungsi sebagai tempat menginap bagi orang-orang yang tak memiliki tempat tinggal di kota yang ia datangi.

2. Transietal Hotel, merupakan hotel yang disediakan untuk penginap dalam waktu yang

singkat. Hotel ini umumnya terletak pada jalan utama yang strategis dan berfungsi sebagai tempat singgah sementara bagi penghuni.

3. Resort Hotel, merupakan hotel yang tersedia untuk pengunjung sedang berlibur di suatu lokasi. Pada umumnya hotel resort terletak pada destinasi wisata. Hotel ini menawarkan keunggulan alam di lokasi tersebut yang umumnya merupakan potensi view yang dapat menarik penginap yang akan menginap di tempat tersebut.

h. Berdasarkan SK Menteri Perhubungan No.16 (1977) klasifikasi hotel digolongkan berdasarkan tujuan hotel yaitu :

1. Business hotel, merupakan hotel memiliki kepentingan bisnis yang menjadi nilai utamanya. Pada umumnya hotel bisnis ini banyak menyediakan fasilitas yang berkaitan dengan kegiatan bisnis seperti convention hall dan meeting room.
2. Tourist Hotel, merupakan hotel dengan target utama menyasar wisatawan yang mengunjungi suatu lokasi wisata. Pada umumnya terletak dekat dengan objek wisata dan hampir mirip dengan resort.
3. Hotel Olahraga, merupakan hotel yang bertujuan melayani wisatawan yang akan berolahraga.
4. Research hotel, merupakan fasilitas suatu tamu yang akan melakukan penelitian di suatu tempat atau suatu instansi.

i. Klasifikasi penggolongan hotel berdasarkan lokasinya yang masih terdapat SK Menteri Perhubungan No.16 (1977) tentang usaha dan klasifikasi hotel yang dibagi menjadi dua, yaitu :

1. *Resort hotel*, merupakan hotel yang berlokasi dekat dengan destinasi wisata, yang pada umumnya terletak di pegunungan maupun pantai. Resort ini bertujuan untuk melayani tamu yang akan menginap di sekitar tempat wisata tersebut dengan daya jual berupa view pemandangan alam yang indah
2. *City hotel*, merupakan hotel yang berlokasi di tengah kota. Pada umumnya city hotel mengakomodasi tamu yang ingin berpergian ke suatu kota dengan tujuan untuk perjalanan bisnis dan juga kegiatan pertemuan-pertemuan lainnya. City hotel ini memiliki kelebihan berupa lokasinya yang strategis dekat dengan fungsi vital di suatu kota dan memiliki akses yang mudah.

Penggolongan berbagai hotel tersebut pada dasarnya tidak mutlak dan juga pada praktiknya banyak hotel yang memiliki beragam penggolongan tersebut dengan tujuan agar saling menguntungkan satu sama lainnya.

2. Organisasi Ruang Hotel

Pada umumnya susunan organisasi ruang hotel memiliki dasar yang sama dikarenakan hotel pada umumnya memiliki standar yang sama (Penner, 1985), sedangkan untuk membedakan organisasi ruang hotel menurut fungsinya sebagai berikut :

A. Pembagian organisasi ruang menurut fungsinya

1. Area Publik, yaitu ruang umum yang dapat diakses oleh seluruh pengunjung hotel pada umumnya termasuk lobby, front office dan function room.
2. Area penyewaan, yaitu area yang disediakan khusus untuk disewakan untuk berbagai keperluan seperti rapat, pernikahan atau kegiatan lainnya.
3. Food and Beverage Store Space, merupakan kelompok ruang yang mengurus tentang makanan yang didalamnya terdapat restoran, kitchen dan area penyimpanan makanan.
4. General service space, yaitu kelompok ruang yang mengurus operasional hotel yang
5. Guest Room Service, merupakan kelompok ruang yang terdiri atas kamar dan fasilitas pelengkap.
6. Recreation and Sport Space, merupakan kelompok ruang yang bertujuan untuk hiburan bagi pengunjung.

B. Pembagian organisasi ruang menurut sifat

1. Public Room, merupakan area yang dapat dikunjungi dan dipakai oleh semua pengunjung hotel tersebut.
2. Bed Room, merupakan area yang hanya bisa dikunjungi oleh pengunjung yang menginap saja.
3. Service room, merupakan kelompok area yang hanya dapat dikunjungi dan digunakan oleh pengelola hotel.

3. Syarat Hotel

a. Kebutuhan Ruang Hotel Dan Luasannya

Standar kebutuhan ruang hotel dalam merancang sebuah ruangan pada hotel terdapat beberapa standar minimum yang harus dipenuhi (Neufert, 2002) antara lain sebagai berikut :

Koridor, lift, tangga	3.2 m ² / kamar
Pelayanan	0.6 m ² / kamar
Lift dan pelayanan service	1.6 m ² / kamar
Resepsionis, pemesanan, WC, telepon	0.4 m ² / kamar
Tata usaha	0.3 m ² / kamar
restoran	1.1 m ² / kamar
Coffe bar	0.6 m ² / kamar
Toilet	0.4 m ² / kamar
Dapur, Gudang	3.8 m ² / kamar
Persediaan serba serbi	0.9 m ² / kamar
Bengkel dan pemeliharaan	0.9 m ² / kamar
pencucian	0.3 m ² / kamar

Tabel 2.2 Kebutuhan ruang

Sumber : Neufert (2002)

Standar luas ruang hotel menurut Adler (2005) sebagai berikut

Ruang makan karyawan dan ruang ganti	1 m ² / kamar
--------------------------------------	--------------------------

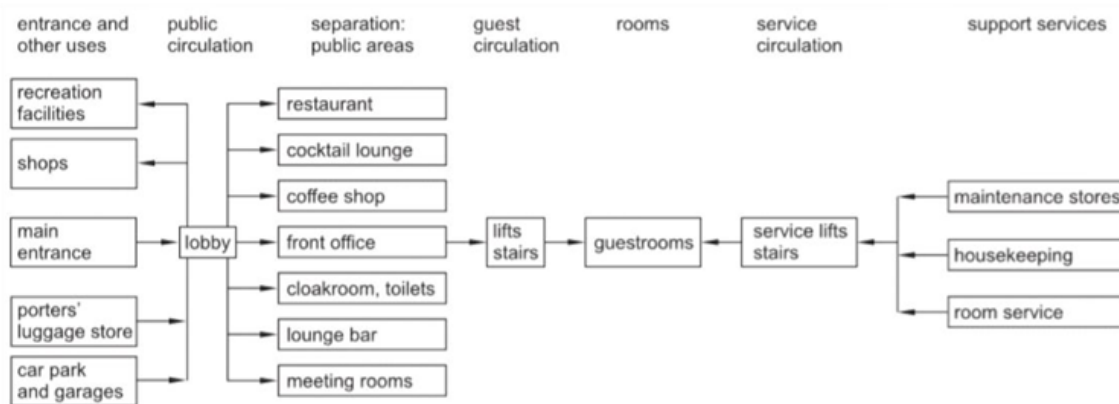
Kamar pribadi, penghitungan, pengontrolan	0.3 m2 / kamar
Penanggung jawab gedung	0.8 m2 / kamar
Penginapan dengan kamar, ruang minum, koridor pelayanan hotel	50-60 %
Ruang tamu terbuka, ruang penerima, lobby, ruang tunggu	4-7 %
Ruang penjamuan, restoran, bar	4-8 %
Ruang rumah tangga, ruang pegawai, gudang	9-14 %
Ruang administrasi, ruang direktur dan sekretaris	1-2 %
Ruang teknik dengan mesin dan perawatan	4-7 %
Ruang santai, olahraga, toko	2-10 %

Table 2.3 Kebutuhan ruang

Sumber : Adler(2005)

b. Sirkulasi Hotel

Menurut Adler (2005) dalam merancang sebuah hotel sirkulasi merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, dimana sirkulasi antara pengelola dan pengunjung harus direncanakan sedemikian rupa. Sirkulasi pada hotel seperti pada gambar dibawah ini :

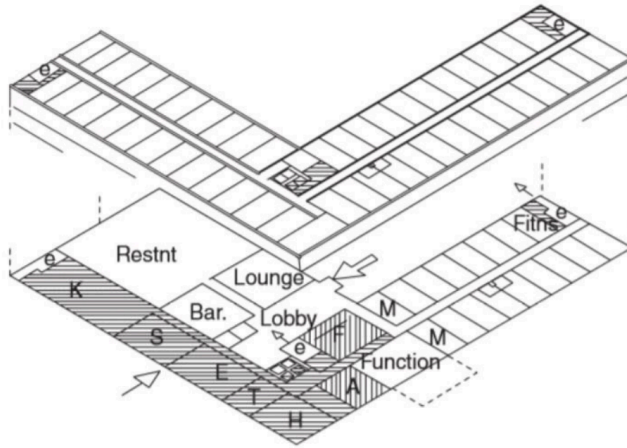


Gambar 2.1 sirkulasi hotel

Sumber : Adler (2005)

c. Tipikal Mide-Grde Hotel

Menurut Adler (2005), sirkulasi pada area kamar sangat penting dimana hal itu akan mempermudah penempatan dan juga berkaitan dengan bentuk dari bangunan hotel tersebut, ruangan sirkulasi dan penempatan area pada hotel dapat digambarkan seperti pada gambar berikut

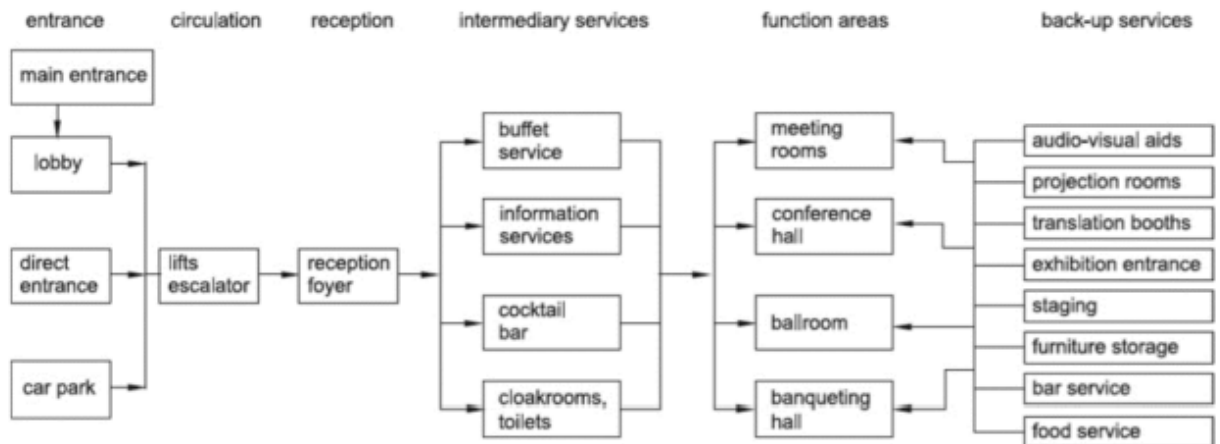


Gambar 2.2 sirkulasi dan layout hotel

Sumber : Adler (2005)

d. Fungsi Publik pada hotel

Menurut Adler (2005), fungsi publik pada hotel dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.3 Fungsi Publik Hotel

Sumber : Adler (2005)

2.3 Tinjauan Arsitektur Neofuturisme/Neofuturistik

Arsitektur neofuturistik atau neo-futurisme adalah suatu gaya arsitektur yang menggabungkan elemen-elemen futuristik dengan bentuk-bentuk organik, struktur dinamis, dan teknologi modern. Gaya ini muncul sebagai pengembangan dari arsitektur modernisme dan futurisme pada abad ke-20. Arsitektur neo-futurisme mengeksplorasi gagasan-gagasan futuristik, perubahan sosial, teknologi canggih, dan konsep-konsep arsitektur yang tidak konvensional. Arsitektur neo-futuristik adalah pendekatan arsitektur yang mengeksplorasi konsep dan

estetika masa depan. Ini menggabungkan elemen-elemen futuristik dengan inovasi dan teknologi terkini untuk menciptakan bangunan yang mengesankan dan eksperimental. Arsitektur neo-futuristik sering kali menampilkan bentuk-bentuk organik atau geometris yang kompleks, dengan penggunaan material modern dan teknologi canggih seperti kaca reflektif, baja, dan beton tahan lama. Fokusnya adalah pada penggunaan teknologi canggih, keunikan visual, dan perubahan paradigma dalam desain arsitektur. Tujuannya adalah untuk menciptakan bangunan yang ikonik, spektakuler, dan mencerminkan visi masa depan. Neo-futuristik dan futuristik adalah dua istilah yang serupa namun memiliki perbedaan dalam konteks arsitektur. Neo-futuristik dan futuristik adalah dua aliran seni dan pemikiran yang berbeda, meskipun keduanya mengeksplorasi gagasan tentang masa depan dan teknologi. Berikut adalah perbedaannya.

- Era dan Konteks:

Futuristik: Muncul pada awal abad ke-20, terutama terkait dengan gerakan futurisme di Italia. Fokus utamanya adalah teknologi dan masa depan dalam konteks revolusi industri dan kemajuan teknologi pada saat itu.

Neofuturistik: Berkembang pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21, dengan fokus pada teknologi canggih, material baru, dan keberlanjutan dalam konteks era digital dan kesadaran lingkungan.

- Filosofi Desain:

Arsitektur Futuristik: Memiliki pandangan yang optimis terhadap masa depan, dengan desain yang menekankan kecepatan, industri, dan kemajuan teknologi.

Arsitektur Neofuturistik: Memiliki visi yang lebih humanistik, memperhatikan lingkungan, keberlanjutan, dan hubungan antara manusia dan teknologi secara lebih harmonis.-

Material dan Teknologi:

Arsitektur Futuristik: Menggunakan material dan teknologi canggih untuk menciptakan bangunan yang inovatif dan estetis2.

Arsitektur Neofuturistik: Selain menggunakan teknologi canggih, juga mempertimbangkan penggunaan bahan-bahan tradisional seperti kayu dan batu alam untuk menciptakan keseimbangan antara inovasi dan tradisi1.

- Fungsionalitas:

Arsitektur Futuristik: Lebih fokus pada aspek estetika dan inovasi, sering kali mengabaikan fungsionalitas praktis2.

Arsitektur Neofuturistik: Mempertimbangkan faktor-faktor praktis dan fungsional, sehingga bangunan lebih mudah diakses dan digunakan oleh masyarakat1.

- Keberlanjutan:

Arsitektur Futuristik: Tidak selalu mempertimbangkan aspek keberlanjutan dalam desainnya².

Arsitektur Neofuturistik: Menekankan pada keberlanjutan dan ramah lingkungan, sering kali menggunakan teknologi energi terbarukan dan material ramah lingkungan

- Estetika dan Bentuk:

Arsitektur Futuristik: Lebih menekankan pada bentuk geometris yang tajam, industrial, dan dinamis, sering kali dengan kesan yang keras dan mekanis.

Arsitektur Neofuturistik: Cenderung menggunakan bentuk yang lebih organik, fluid, dan lebih lembut, dengan pendekatan yang lebih berfokus pada integrasi teknologi mutakhir dan ramah lingkungan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Neo-futurisme adalah perkembangan lebih baru yang memadukan gagasan futurisme dengan konteks budaya dan teknologi yang lebih mutakhir. Ini cenderung lebih inklusif, menggabungkan elemen-elemen masa lalu dan masa kini, dan mengakui dampak teknologi digital dan internet dalam seni dan kehidupan sehari-hari.

2.4 Study Preseden

2.4.1 Beijing Road Yue Chao Lou Shopping Center



Gambar 2.4 Beijing Road Yue Chao Lou Shopping Center,
sumber : Archdaily

Gedung Chao terletak di Beijing Road, jalan berusia seribu tahun di salah satu distrik komersial tertua dan ternama di Guangzhou. Gedung Chao pernah menyimpan kenangan trendi dari generasi "pasca-80-an", tetapi karena pertumbuhan bisnis yang

lambat dan alasan lainnya,gedung ini secara bertahap menurun seiring dengan berlalunya waktu. Kini, Gedung Yue·Chao NEW IN yang serba baru telah kembali dengan renovasi dan pembaruan menyeluruh.



Gambar 2.5 Beijing Road Yue Chao Lou Shopping Center

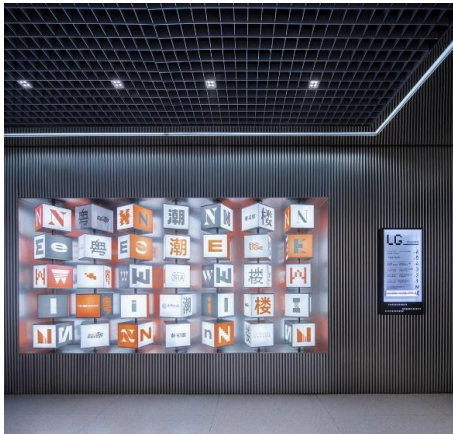
sumber : Archdaily

Tangga arcade pada fasad bangunan ini menghadirkan budaya arcade yang tersebar dan pesona lingkungan di Beijing Road kedalam ruang komersil vertikal dan bertingkat, sehingga menghasilkan deain visual yang khas. Karena alamat Gedung ini adalah 182, lahirlah “Tangga Arcade 182”. Tangga arcade ini dapat diubah agar sesuai dengan tema aktivitas yang berbeda, berubah menjadi galeri seni tangga , ruang tamu tangga, at ataman tangga sesuai kebutuhan.

Bangunan ini saat ini memiliki 30 lantai, dengan podium 6 lantai yang mencakup area komersial dan hotel. Renovasi ini mempertahankan fitur arsitektur dan elemen budaya lokal sambil merekonstruksi ruang dan alur internal, menciptakan ruang luar vertikal dan bertingkat dengan desain "tangga" yang kaya akan karakteristik Lingnan. Ini membentuk area komersial "tingkat dasar" yang menggabungkan ritel trendi, tempat-tempat yang memberikan pengalaman, pameran seni gaya hidup baru, dan kegiatan sosial menjadi model komersial baru "perdagangan+seni+tempat", melanjutkan warisan budaya Guangzhou yang trendi dan menciptakan pusat bagi kaum muda untuk berkumpul dan menjelajahi gaya hidup baru.

Interiornya memadukan konsep ANTI-MALL gaya baru, yang menumbuhkan utopia budaya anak muda sekaligus membangun komunitas rekreasi dan komersial yang terpusat di sekitar "Mode+Makanan+Hiburan+Pengetahuan". Ruang ritel yang terkurasi dan ruang komersial berbasis skenario kontras dengan ritel gaya grid tradisional dengan

memprioritaskan pengalaman konsumen. Mereka mengurangi batasan antara unit individu dan menonjolkan pengalaman spasial secara keseluruhan.



Gambar 2.6 interior

sumber : Archdaily

2.4.2 Polux mall Paragon Semarang



Gambar 2.7 mall paragon

Sumber : paragonsemarang.id

Pollux Mall Paragon (sebelumnya bernama Paragon City Mall, dan sering disebut sebagai Mall Paragon) adalah pusat perbelanjaan di kota Semarang. Pusat perbelanjaan ini terletak di Jalan Pemuda No. 118, Kelurahan Sekayu, Kecamatan Semarang Tengah, dan pertama dibuka pada tanggal 22 April 2010. Mall Paragon didirikan di atas lahan bekas Gedung Rakyat Indonesia Semarang (GRIS), sebuah bangunan bersejarah yang sudah ada sejak zaman Hindia Belanda. Dahulu, gedung ini digunakan sebagai tempat bercengkerama (Societeit Harmonie) oleh

orang-orang Belanda, sebelum dialihfungsikan menjadi bioskop dan latar pertunjukan wayang wong Ngesti Pandowo setelah Indonesia merdeka.

Desain pusat perbelanjaan memiliki desain eksterior deconstructivism dengan lipatan kulit yang mencerminkan akar tekstil Golden Flower Group. Sementara itu, desain interior dipolesi marmer dengan pencahayaan sedikit kuning yang memberikan kesan mewah, disertai atap tembus pandang setinggi 48 meter yang memberi masuk cahaya matahari. Mall Paragon terdiri dari 9 lantai, mencakup 7 lantai utama dan 2 lantai bawah tanah. Lantai B, 4, 5, dan 6 khusus digunakan untuk lahan parkir. Mall Paragon bertema lifestyle and entertainment mall dengan total luas bangunan mencapai 120.000 meter persegi. Mall ini memiliki dua penyewa besar, yakni Matahari Department Store di Lantai 1 dan 2, dan Hypermart di Lantai LG. Mall Paragon juga memiliki gerai bioskop Cineplex 21 Group tertua kedua di Semarang setelah Mal Ciputra Semarang. Paragon XXI memiliki 4 layar dan terletak di Lantai 3. Selain pusat perbelanjaan, Pollux Group juga mengelola hotel bintang 5 yang terletak di atas Mall Paragon. Hotel tersebut pertama dibuka sebagai Crowne Plaza Hotel Semarang pada Januari 2012. Setelah kontrak InterContinental Hotels Group putus pada 31 Mei 2018, nama hotel berubah menjadi PO Hotel Semarang.

Denah Polux Mall Paragon



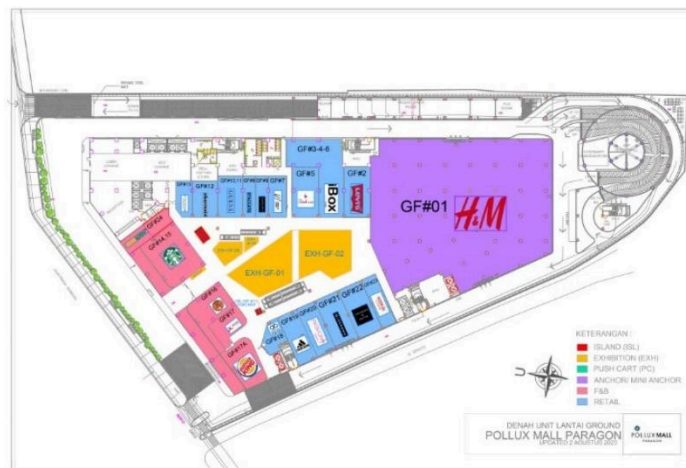
Gambar 2.8 Denah Basement

Sumber : paragonsemarang.id



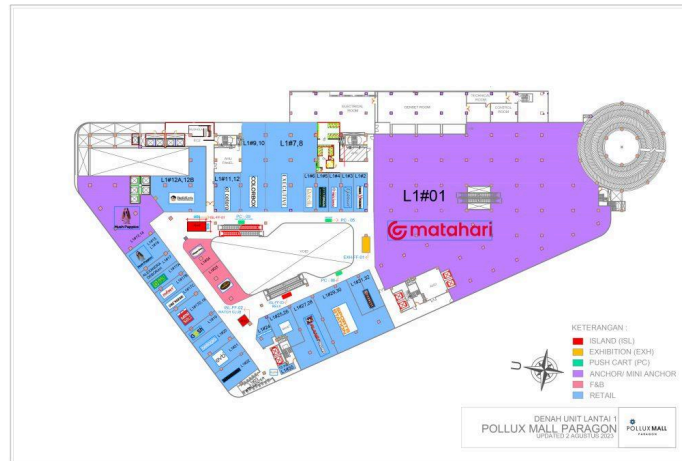
Gambar 2.9 Lower Ground

Sumber paragonsemarang.id



Gambar 2.10 Ground Floor

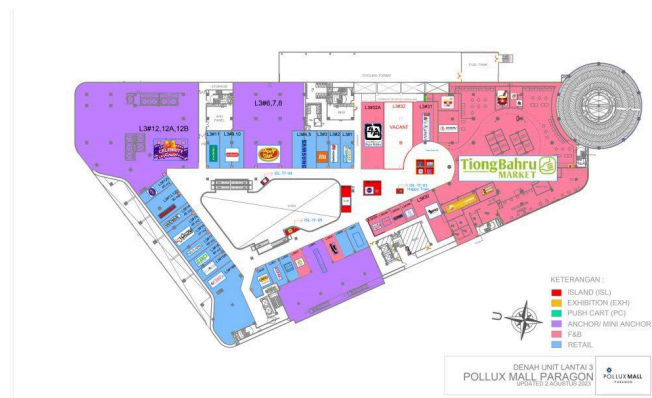
Sumber paragonsemarang.id



Gambar 2.11 Lantai 1
Sumber paragonsemarang.id



Gambar 2.12 Lantai 2
Sumber paragonsemarang.id



Gambar 2.13 Lantai 3

Sumber paragonsemarang.id



Gambar 2.14 Lantai 4

Sumber paragonsemarang.id

2.4.3 Tentrem Mall Semarang



Gambar 2.15 Tentrem mall

sumber : semarang.hotelitentrem.com

Tentrem Mall Semarang berada di Jl. Gajah Mada No. 123 Semarang. Beroperasi sejak 13 Agustus 2020. Tentrem Mall memiliki lokasi strategis, berada di jantung kota Semarang, yaitu 400 m dari Simpang Lima, 600 m dari pusat bisnis kota Semarang, Jl. Pandanaran. Terletak satu lokasi dengan Hotel dan Apartemen Tentrem Semarang, menjadikan Tentrem Mall semakin memudahkan untuk diakses, hal ini pula yang menjadikan Tentrem sebagai Luxury mixed used building Pertama di Semarang. Bangunan ini juga memiliki Skybridge yang memudahkan akses ke Tentrem Mall bagi para pengunjung hotel dan penghuni apartemen. Salah satu fasilitas terbaik yang dimiliki Tentrem Mall Semarang adalah, Ceiling videotron terbesar dan pertama di Indonesia. Tentrem mall memiliki basement 4 lantai pertama di kota Semarang, yang digunakan untuk lahan parkir dan supermarket di Basement 1. Tentrem Mall juga dikonsepskan menjadi

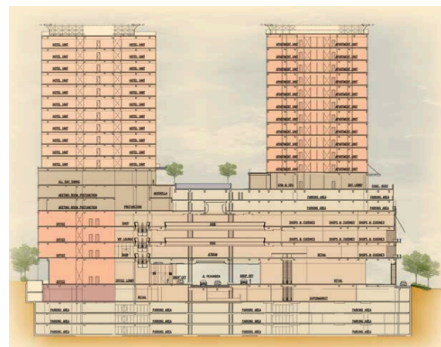
pusat perbelanjaan kelas atas dengan memiliki tenant-tenant menarik dengan fasilitas hiburan seperti bioskop, sarana berbelanja seperti supermarket yang lengkap dan konsep yang unik. Hal ini memastikan bahwa semua yang dibutuhkan pengunjungnya berada dalam jangkauan serta menjadi salah satu tempat terbaik untuk menghabiskan waktu berkualitas bersama dengan keluarga dan orang yang anda cintai.

Tentrem Mall juga memiliki konsep bangunan yang ramah lingkungan, hal ini tampak dari pemilihan bahan, perencanaan sanitasi hingga vertical garden yang terletak di bagian façade Gedung Tentrem Mall juga menyediakan akses yang ramah difabel dari mulai akses masuk, tombol lift yang lebih mudah dijangkau hingga toilet khusus difable. Lokasi yang strategis, mudah diakses dan dengan konsep Lifestyle & Entertainment Mall, dengan segala fasilitas yang telah disediakan menjadikan Tentrem Mall layak menjadi destinasi favourite pariwisata di Semarang.



Gambar 2.16 tentrem mal

sumber : tentremsuites.com



Gambar 2.17 potongan tentrem mall

sumber tentremsuites.com



Gambar 2.18 entrance

sumber : tentremsuites.com



Gambar 2.19 Denah Hotel tentrem

sumber : tentremsuites.com



Gambar 2.20 interior mall

sumber : tentremsuites.com

2.2 Kesimpulan Study Preseden

Berdasarkan studi preseden yang sudah dilakukan berikut adalah kesimpulan atau poin-poin yang diambil untuk kemudian akan dijadikan pendekatan yang akan diterapkan pada perancangan ini :

A. Beijing Road Yue Chao Lou Shopping Center

1. Konsistensi Material: Penggunaan material yang konsisten memberikan karakter kuat pada bangunan dan menciptakan kenyamanan visual. Desain Eksterior dan Interior Se
2. laras: Kesesuaian antara desain eksterior dan interior menciptakan kesan harmonis dan menyatu.
3. Penerapan Atap Gergaji: Atap gergaji memberikan pencahayaan alami yang optimal dan mendukung efisiensi energi.
4. Penggunaan Jendela yang Melimpah: Jendela yang banyak memberikan cahaya alami dan pemandangan yang menarik, meningkatkan kenyamanan pengunjung

B. Pollux Mall Paragon

1. Simplicity (Kesederhanaan): Bentuk bangunan yang sederhana dan bersih, tidak rumit, menciptakan kesan elegan dan profesional.
2. Efisiensi: Penggunaan material dan ruang yang hemat dan efisien, memaksimalkan fungsi bangunan dengan biaya yang optimal
3. Fungsionalisme: Setiap ruang dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik, dengan prinsip “form follows function” yang memastikan bentuk bangunan mengikuti fungsinya
4. Estetika Modern: Desain yang menarik secara visual, menciptakan ruang yang nyaman dan fungsional, serta menunjukkan citra modern dan inovatif

C. Tentrem Mall Semarang

1. Desain Modern dan Mewah: Tentrem Mall menggabungkan tren arsitektur terbaru dengan elemen budaya Semarang yang unik, menciptakan kesan mewah dan modern
2. Ramah Lingkungan: Penggunaan bahan bangunan yang ramah lingkungan, perencanaan sanitasi yang baik, dan adanya vertical garden di bagian fasad
3. Fasilitas Lengkap: Mall ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti videotron terbesar di Indonesia, wahana seluncur es dalam ruangan, dan bioskop premium
4. Aksesibilitas yang Baik: Lokasi strategis di jantung kota Semarang dan akses yang ramah difabel, termasuk tombol lift yang mudah dijangkau dan toilet khusus difabel
5. Konsep Mixed-Use: Bagian dari kompleks serbaguna yang mencakup hotel bintang lima dan apartemen mewah, memberikan kemudahan akses bagi pengunjung dan penghuni

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

Pertumbuhan populasi dan perkembangan ekonomi yang signifikan telah mendorong kebutuhan akan fasilitas komersial dan akomodasi yang memadai serta infrastruktur yang cerdas dan berkelanjutan. Permintaan akan fasilitas dan ruang yang beragam semakin meningkat. Kebutuhan akan ruang yang multifungsi menjadi semakin penting, terutama dalam menyediakan fasilitas yang mendukung aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat. Dalam konteks ini, perancangan mixed-use menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan masyarakat sekaligus meningkatkan daya tarik daerah.

Perancangan mixed-use building bertujuan untuk menyediakan ruang yang mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia serta memberi kenyamanan bagi pengguna. Bangunan multifungsi atau mixed-use building mengacu pada kombinasi beberapa fungsi yang berbeda dalam satu bangunan, misalnya fungsi apartemen dan mall, fungsi apartemen dan rental office, fungsi mall dan hotel yang dibangun dalam satu tapak. Kabupaten Kediri, sebagai salah satu pusat ekonomi dan budaya di Jawa Timur, memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan menjadi destinasi yang lebih modern. Kehadiran fasilitas komersial dan akomodasi yang terpadu dapat menciptakan lingkungan yang dinamis dan menarik bagi pengunjung, baik lokal maupun luar daerah. Dengan adanya mall dan hotel yang dirancang dalam satu kompleks, diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial dan ekonomi, serta mendukung pertumbuhan pariwisata.

3.2 Identifikasi Masalah

- a. Bagaimana merancang bangunan *mixed use* (mall dan hotel) dengan memaksimalkan fungsi serta energi dalam dengan penggunaan bangunan pintar atau smart bulding
- b. bagaimana mewujudkan penerapan konsep city walk dan pendekatan arsitektur neofuturistik pada *mixed-use* (mall dan hotel) di kabupaten Kediri

3.3 Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan perpustakaan ini adalah metode studi literatur. Metode ini merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian. Data yang dikumpulkan dapat berupa teori, konsep, penelitian terdahulu, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian. Hasil analisis data kemudian dikumpulkan dan dijadikan sebuah konsep yang akan diterapkan pada perancangan *mixed-use building*. Konsep ini merupakan

gambaran umum tentang bagaimana mixed-use building akan dirancang dan dibangun. Berikut adalah analisis yang dilakukan :

3.3.1. Analisis Site atau tapak

Analisis site atau tapak merupakan salah satu tahapan penting dalam perancangan Mixeduse ini. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah apa saja yang ada pada tapak tersebut (Supriadi & Hidayati, 2023). Hal ini dilakukan untuk memastikan desain yang dihasilkan nanti sesuai dengan kondisi tapak agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Potensi tapak dapat berupa kondisi alam, seperti iklim, topografi, dan vegetasi. Kondisi alam ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kenyamanan dan fungsi bangunann, seperti contohnya jika tapak memiliki iklim yang panas, maka desain *mixed-use* dapat dilengkapi dengan sistem penghawaan alami yang memanfaatkan angin dan sinar matahari. Kemudian masalah tapak dapat berupa kondisi lingkungan, seperti kebisingan dan polusi udara. Kondisi lingkungan ini perlu dimitigasi agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung *mixed-use* (mall dan hotel). Misalnya, jika tapak berada di dekat jalan raya yang ramai, maka desain dapat dilengkapi dengan dinding penahan kebisingan.

3.3.2. Analisis pelaku atau Pengguna

Proses analisis pelaku atau pengguna merupakan salah satu tahapan penting dalam perancangan suatu bangunan. Analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data tentang siapa dan perilaku apa saja yang dilakukan pada bangunan tersebut. Data yang dikumpulkan dalam analisis pelaku atau pengguna dapat berupa: pertama/1 Karakteristik pengguna, seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan minat atau ketertarikan. Yang kedua perilaku pengguna, misalnya seperti aktivitas yang dilakukan di mall dan hotel, lama waktu berkunjung, dan kebutuhan pengguna. Data yang didapat nantinya akan diolah dan di analisis untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna mall dan hotel. Pemahaman ini kemudian digunakan untuk merancang mall dan hotel yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang analisis pelaku atau pengguna:

Karakteristik pengguna perlu dianalisis untuk mengetahui kebutuhan dan perilaku pengguna yang berbeda-beda. Perilaku pengguna perlu dianalisis untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan pengguna di perpustakaan. Misalnya, perpustakaan yang sering digunakan untuk belajar akan memiliki desain yang berbeda dengan perpustakaan yang sering digunakan untuk bersantai. Dengan melakukan analisis pelaku atau pengguna secara menyeluruh, maka perancang dapat menghasilkan desain bangunan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat memenuhi fungsinya secara optimal (Rahayu, 2022).

3.3.3 Analisis Kebutuhan dan Besaran Ruang

Analisa kebutuhan dan besaran ruang merupakan kelanjutan dari analisis pengguna. Ketika sudah mengetahui siapa saja pengguna dan perilakunya maka disini dianalisis kebutuhan dan besaran ruangnya. Analisis besaran ruang dilakukan untuk menentukan luas ruang yang diperlukan untuk setiap aktivitas. Besaran ruang dapat ditentukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti jumlah pengguna, jenis aktivitas, dan fasilitas pendukung yang dibutuhkan (Setiawan, 2020).

3.3.4. Analisa Zonasi

Analisis zonasi merupakan salah satu tahapan penting dalam perancangan mixed use. Analisis ini bertujuan untuk membagi tapak menjadi zonasi-zonasi yang berbeda berdasarkan fungsi area tertentu. Hal ini dilakukan untuk memastikan peletakan ruang di mall dan hotel dapat maksimal sesuai dengan fungsinya. Proses analisis zonasi tapak dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- Identifikasi fungsi-fungsi ruang yang akan ada di mall dan hotel. Fungsi ruang dapat berupa lobby, retail, kamar hotel, ball room dan sebagainya.
- Analisis kondisi tapak berdasarkan potensi dan masalahnya. Analisis ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode-metode seperti analisis pencahayaan, penghawaan, iklim, topografi, kebisingan, dan view. Menentukan zonasi tapak berdasarkan fungsi ruang dan kondisi tapak. Penentuan zonasi tapak dapat dilakukan dengan menggunakan metode-metode seperti analisis sirkulasi, analisis view, dan analisis keamanan.

3.3.5 Analisis Aksesibilitas dan sirkulasi

Analisis ini bertujuan untuk menentukan bagaimana pengguna dapat mencapai bangunan dengan mudah dan nyaman, serta bagaimana sirkulasi antar pengguna di dalam bangunan dapat berjalan dengan lancar. Aksesibilitas adalah kemudahan bagi semua orang, termasuk penyandang disabilitas, untuk mencapai dan menggunakan bangunan. Aksesibilitas dapat diwujudkan melalui desain bangunan yang ramah disabilitas, seperti adanya jalur pejalan kaki yang lebar dan rata, pintu yang lebar, dan toilet yang sesuai standar disabilitas.

Sirkulasi adalah pergerakan antar ruang di dalam bangunan. Sirkulasi yang baik dapat membantu pengguna untuk bergerak dengan lancar dan nyaman di dalam bangunan (Prasetyo, 2021). Sirkulasi dapat diwujudkan melalui desain bangunan yang memiliki jalur sirkulasi yang jelas dan mudah diakses.

3.3.6 Analisis konsep

Analisis konsep arsitektur merupakan tahapan penting dalam perancangan bangunan. Analisis ini bertujuan untuk menentukan konsep arsitektur yang tepat untuk bangunan tersebut. Konsep arsitektur merupakan landasan yang akan mengarahkan desain bangunan secara keseluruhan. Setelah melakukan

analisis-analisis sebelumnya, analisis konsep arsitektur akan fokus pada hal-hal berikut: Fungsi bangunan. Konsep arsitektur harus dapat memenuhi fungsi bangunan secara optimal. Misalnya, jika bangunan tersebut adalah mall dan hotel, maka konsep arsitekturnya harus dapat mendukung kegiatan berbelanja, pariwisata, dan hiburan.

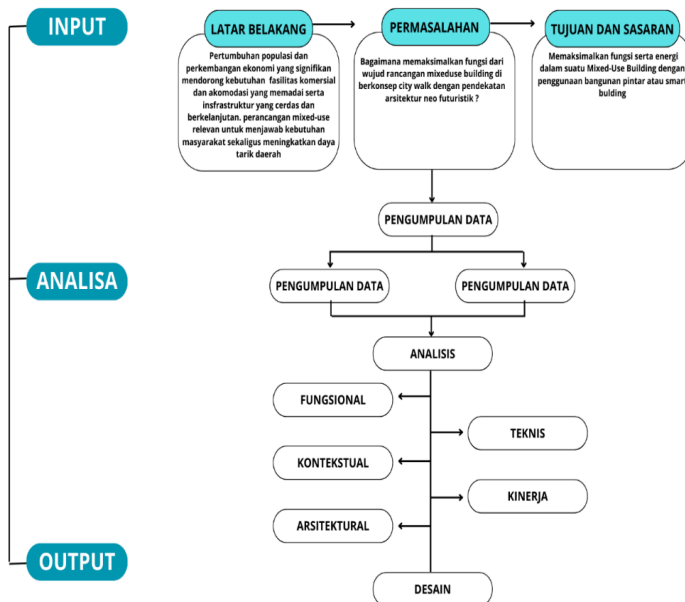
Lokasi bangunan. Konsep arsitektur harus dapat menyesuaikan dengan kondisi tapak dan lingkungan sekitar. Misalnya, jika bangunan tersebut berada di daerah yang panas, maka konsep arsitekturnya harus dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Kebutuhan pengguna. Konsep arsitektur harus dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Misalnya, jika bangunan tersebut akan digunakan oleh anak-anak, maka konsep arsitekturnya harus dapat memberikan keamanan dan kenyamanan bagi anak-anak.

Dengan melakukan analisis konsep arsitektur secara menyeluruh, maka perancang dapat menentukan konsep arsitektur yang tepat untuk mall dan hotel tersebut. Konsep arsitektur yang tepat akan membuat mixed-use (mall dan hotel) menjadi bangunan yang fungsional, nyaman, dan menarik.

3.3 Alur Pola Pikir

Secara singkat, alur pola fikir dalam penulisan konsep perancangan desain *mixed-use* (mall dan hotel), digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Pola Pikir

Sumber : analisa penulis

BAB IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Fungsional

4.1.1 Analisa Pelaku

Pelaku yang ada di mixeduse mall dan hotel dapat dikelompokkan menjadi berikut :

1. Kelompok Pengelola

Pengelola adalah orang yang memelihara dan mengelola bangunan mixeduse mall dan hotel mulai dari perawatan hingga manajemen dan lain sebagainya, berperan sangat penting dalam mendukung mixeduse ini dalam beroperasi dengan baik. Pengelola terbagi menjadi beberapa bagian yaitu bagian administrasi dan pelayanan. Bagian administrasi memiliki tanggung jawab dengan operasional gedung dengan tujuan memberikan pelayanan kepada pengguna. Bagian pelayanan meliputi petugas kebersihan, satpam, pegawai kantin, penjaga toko, dan lain-lain.

2. Kelompok Pengunjung/Pengguna

Kelompok pengunjung atau pengguna merupakan pelaku utama pada mixeduse mall dan hotel, yang datang bertujuan untuk melakukan transaksi ekonomi di mall atau sekedar jalan-jalan. Sementara pengunjung yang berada di mall memiliki tujuan untuk menginap dan melakukan aktivitas lainnya,

4.1.2 Analisa Aktivitas/Kegiatan

No	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pengelola	- Memberikan pelayanan, keamanan dan kenyamanan kepada pengguna Mall dan hotel - Melakukan kegiatan administrasi, koordinasi, dan pengawasan kepada pengguna stadion - Melakukan kegiatan pengadaan fasilitas mall dan hotel - Melakukan kegiatan pembersihan, perawatan dan pemeliharaan fasilitas mall dan hotel
2.	Pengunjung	- Melakukan kegiatan ekonomi di mall dan pusat perbelanjaan - jalan-jalan rekreasi menikmati suasana mall - nonton di bioskop yang ada di mall - menginap dan beristirahat di hotel - menyewa fasilitas ballroom di hotel - melakukan olahraga di sport center hotel - berpariwisata di café dan kolam renang hotel

Gambar 4.1 Analisa aktivitas/kegiatan

Sumber : analisa penulis

4.1.3 Kebutuhan Ruang

1. Kegiatan Utama

No	Kebutuhan Ruang
1.	Retail tenant penyewaan
2.	Ruang studio bioskop
3.	Resto dan cafe
4.	Atrium
5.	Kamar tidur
6.	Ballroom

Gambar 4.2 Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisa Penulis

2. Kegiatan Penunjang

No	Kebutuhan Ruang
1.	Parkir motor dan mobil
2.	Lobby
3.	Information desk
4.	Ruang penitipan barang
5.	Ruang game area
6.	Lavatory
7.	Mushola
8.	Ruang serbaguna
9.	Wedding venue
10.	Sport center
11.	Meeting room
12.	Kids club
13.	Spa center

tabel 4.3 Kegiatan Penunjang

Sumber : Analisa Penulis

3. Kegiatan Pengelola

No	Kebutuhan Ruang
1.	Ruang HRD
2.	Ruang Staff
3.	Ruang Istirahat
4.	Ruang rapat
5.	Ruang bagian tata usaha
6.	Ruang marketing
7.	Kitchen
8.	Ruang House keeping hotel

Gambar 4.4 Kegiatan Pengelola

Sumber : Analisa Penulis

4. Kegiatan Servis

No	Kebutuhan Ruang
1.	Pantry
2.	Genset
3.	Ruang Panel Listrik
4.	Ruang pompa
5.	Ruang Kontrol
6.	Pos keamanan
7.	Loading Dock
8.	Gudang alat kebersihan

Gambar 4.5 Kegiatan Service

Sumber : Analisa Penulis

4.1.4 Besaran Ruang

Adapun acuan yang dipakai untuk menentukan standar ruang dari masing-masing kegiatan adalah melalui literatur dan studi lapangan yaitu :

- a. Ernst Neufert, Data Arsitek (DA)

- b. Time Saver standards building standards for building (TSS)
- c. Asumsi/ Analisis pribadi

A. Program Ruang Hotel

Kegiatan Publik

Jenis Ruang	Radius Kelompok 8 M	Jumlah Orang	Kebutuhan Luas	DA/HRP/T RSS
Lobby	1 m / kamar	159 kamar	159 m²	HRP
Toilet Pria	1,7 m² / orang	6 orang	10,2 m²	DA
Toilet Wanita	1,7 m² / orang	8 orang	13,6 m²	DA
Lavatory Pria	1,7 m² / orang	6 orang	10,2 m²	DA
Lavatory Wanita	1,7 m² / orang	8 orang	13,6 m²	DA
Wastafel Pria	1,3 m² / unit	2 unit	2,6 m²	DA
Wastafel Wanita	1,3 m² / unit	4 unit	5,2 m²	DA
Front Office Area	23,2 m² / unit	1 unit	23,2 m²	HRP

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas	Perhitungan Luas	Sumber
Kelompok Kegiatan Publik				
Drop off	Radius putar 8 m	1 unit	$1 \times 8 \text{ m} = 8 \text{ m}^2$	DA
Hall	$0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$	200 orang	$0,8 \text{ m}^2 \times 200 = 160 \text{ m}^2$	TSS
Jumlah			168 m^2	
Sirkulasi 50%			84 m^2	
Total			252 m^2	
Lobby	$1 \text{ m}^2/\text{kamar}$	159 kamar	$1 \text{ m}^2 \times 159 = 159 \text{ m}^2$	HRP
Lounge	$0,4 \text{ m}^2/\text{kamar}$	159 kamar	$0,4 \text{ m}^2 \times 159 = 63,6 \text{ m}^2$	HRP
Lavatory Pria				
• Toilet Pria	$1,7 \text{ m}^2/\text{orang}$	6 orang	$1,7 \text{ m}^2 \times 6 = 10,2 \text{ m}^2$	DA
• Urinoir	$0,7 \text{ m}^2/\text{unit}$	5 unit	$0,7 \text{ m}^2 \times 5 = 3,5 \text{ m}^2$	DA
• Wastafel	$1,3 \text{ m}^2/\text{unit}$	2 unit	$1,3 \text{ m}^2 \times 2 = 2,6 \text{ m}^2$	DA
			Jumlah = $16,3 \text{ m}^2$	
			Sirkulasi 30% = $4,89 \text{ m}^2$	
			Total = $21,19 \text{ m}^2$	
Lavatory Wanita				
• Toilet Wanita	$1,7 \text{ m}^2/\text{orang}$	8 orang	$1,7 \text{ m}^2 \times 8 = 13,6 \text{ m}^2$	DA
• Wastafel	$1,3 \text{ m}^2/\text{unit}$	4 unit	$1,3 \text{ m}^2 \times 4 = 5,2 \text{ m}^2$	DA
			Jumlah = $18,8 \text{ m}^2$	
			Sirkulasi 30% = $5,64 \text{ m}^2$	
			Total = $24,44 \text{ m}^2$	
Front Office	$23,2 \text{ m}^2/\text{unit}$	1 unit	$23,2 \text{ m}^2 \times 1 = 23,2 \text{ m}^2$	HRP
Rented Area				
- Airline/tour agency	$9 \text{ m}^2/\text{unit}$	1 unit	$9 \text{ m}^2 \times 1 = 9 \text{ m}^2$	HRP
• Money changer / ATM gallery	$60 \text{ m}^2/\text{unit}$	1 unit	$60 \text{ m}^2 \times 1 = 60 \text{ m}^2$	HRP
• Souvenir shop	$24 \text{ m}^2/\text{unit}$	1 unit	$24 \text{ m}^2 \times 1 = 48 \text{ m}^2$	HRP

Gambar 4.6 Kegiatan Publik

Sumber : Analisa Penulis

Kegiatan Penunjang

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas	Perhitungan Luas	Sumber
Kelompok Kegiatan Penunjang				
Function Room ±200 orang	$4,5 \text{ m}^2/\text{kamar}$	159 kamar	$4,5 \text{ m}^2 \times 159 = 715,5 \text{ m}^2$	HRP
- Pre-function room	$30\% \times \text{function}$	1 unit	$30\% \times 715,5 \text{ m}^2 = 214,65 \text{ m}^2$	HRP
- Ruang ganti	$\frac{1}{12} \times \text{function}$	1 unit	$\frac{1}{12} \text{ m}^2 \times 715,5 \text{ m}^2 = 59,6 \text{ m}^2$	HRP
- Pantry	16 m^2	1 unit	$16 \text{ m}^2 \times 1 = 16 \text{ m}^2$	DA
- Ruang Operator	16 m^2	1 unit	$16 \text{ m}^2 \times 1 = 16 \text{ m}^2$	DA
Jumlah			$1.021,775 \text{ m}^2$	

Meeting Room±80-100 orang				
- Kursi	0,45 m x 0,55 m	100 orang	$0,2475\text{m}^2 \times 100 = 24,75\text{ m}^2$	DA
- Meja 1	1,5 m x 0,75 m	50 unit	$1,13\text{ m}^2 \times 75 = 56,25\text{ m}^2$	DA
- Meja 2	2,75 m x 0,75 m	2 unit	$2,06\text{ m}^2 \times 2 = 4,125\text{ m}^2$	DA
Jumlah			85,125 m ²	
Sirkulasi 100%			85,125 m ²	
Total			170,25 m²	
Sport Area				
• <i>Swimming Pool</i>				
- Pool	15 m x 30 m	1 unit	$15\text{ m} \times 30\text{ m} = 450\text{ m}^2$	SB
- Kids pool	7,5 m x 15 m	1 unit	$7,5\text{ m} \times 15\text{ m} = 112,5\text{ m}^2$	SB
- Locker, ruang ganti, lavatory	0,1 m ² x luas kolam	1 unit	$0,1\text{ m}^2 \times 562,5 = 56,25\text{ m}^2$	DA

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas	Perhitungan Luas	Sumber
Kelompok Kegiatan Penunjang				
Restaurant				
• <i>Main Dining Room</i>	1,5 m ² /kamar	159 kamar	$1,5\text{ m}^2 \times 159 = 238,5\text{ m}^2$	HRP
• Dapur Utama	60% x R. makan	1 unit	$60\% \times 238,5\text{ m}^2 = 143,1\text{ m}^2$	PBK
• <i>Mini bar & Coffee shop</i>				
- Lounge bar	1,4 m ² /kamar	159 kamar	$1,4\text{ m}^2 \times 159 = 222,6\text{ m}^2$	HRP
- Dapur	40-50% x lounge	1 unit	$40\% \times 222,6\text{ m}^2 = 89,04\text{ m}^2$	HRP
- R. Bartender	5 m ² /orang	5 orang	$5\text{ m}^2 \times 5 = 25\text{ m}^2$	HRP
• <i>Lavatory Pria</i>				
- Toilet Pria	1,7 m ² /orang	4 orang	$1,7\text{ m}^2 \times 4 = 6,8\text{ m}^2$	DA
- Urinoir	0,7 m ² /unit	3 unit	$0,7\text{ m}^2 \times 3 = 2,1\text{ m}^2$	DA
- Wastafel	1,3 m ² /unit	2 unit	$1,3\text{ m}^2 \times 2 = 2,6\text{ m}^2$	DA
			Jumlah = 11,5 m ²	
			Sirkulasi 30% = 3,45 m ²	
			Total = 14,95 m ²	
• <i>Lavatory Wanita</i>				
- Toilet Wanita	1,7 m ² /unit	6 unit	$1,7\text{ m}^2 \times 6 = 10,2\text{ m}^2$	DA
- Wastafel	1,3 m ² /unit	3 unit	$1,3\text{ m}^2 \times 3 = 5,2\text{ m}^2$	DA
			Jumlah = 15,5 m ²	
			Sirkulasi 30% = 4,62 m ²	
			Total = 20,02 m ²	
• <i>Cashier</i>	1,5 m ² /orang	4 orang	$1,5\text{ m}^2 \times 4 = 6\text{ m}^2$	HRP

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas	Perhitungan Luas	Sumber
Kelompok Kegiatan Penunjang				
Restaurant				
• Main Dining Room	1,5 m ² /kamar	159 kamar	1,5 m ² x 159 = 238,5 m ²	HRP
• Dapur Utama	60% x R. makan	1 unit	60% x 238,5 m ² = 143,1 m ²	PBK
• Mini bar & Coffee shop				
- Lounge bar	1,4 m ² /kamar	159 kamar	1,4 m ² x 159 = 222,6 m ²	HRP
- Dapur	40-50% x lounge	1 unit	40% x 222,6 m ² = 89,04 m ²	HRP
- R. Bartender	5 m ² /orang	5 orang	5 m ² x 5 = 25 m ²	HRP
• Lavatory Pria				
- Toilet Pria	1,7 m ² /orang	4 orang	1,7 m ² x 4 = 6,8 m ²	DA
- Urinoir	0,7 m ² /unit	3 unit	0,7 m ² x 3 = 2,1 m ²	DA
- Wastafel	1,3 m ² /unit	2 unit	1,3 m ² x 2 = 2,6 m ²	DA
			Jumlah = 11,5 m ²	
			Sirkulasi 30% = 3,45 m ²	
			Total = 14,95 m ²	
• Lavatory Wanita				
- Toilet Wanita	1,7 m ² /unit	6 unit	1,7 m ² x 6 = 10,2 m ²	DA
- Wastafel	1,3 m ² /unit	3 unit	1,3 m ² x 3 = 5,2 m ²	DA
			Jumlah = 15,5 m ²	
			Sirkulasi 30% = 4,62 m ²	
			Total = 20,02 m ²	
• Cashier	1,5 m ² /orang	4 orang	1,5 m ² x 4 = 6 m ²	HRP
- Ruang Gym				
o Treadmill	1,5 m x 0,90 m	4 unit	1,35 m ² x 4 = 5,4 m ²	SB
o Gym Station / Press Station	1,5 m x 1,00 m	2 unit	1,5 m ² x 2 = 3 m ²	SB
o Sepeda statis	1,2 m x 0,60 m	5 unit	0,72 m ² x 5 = 3,6 m ²	SB
o Rak barbel	1,5 m x 0,50 m	5 unit	0,75 m ² x 5 = 3,75 m ²	SB
o Angkat beban	2,0 m x 0,90 m	2 unit	1,8 m ² x 2 = 3,6 m ²	SB
- Locker, ruang ganti, lavatory	0,6 m ² /orang	20 orang	0,6 m ² x 20 = 12 m ²	DA
- Sofa	0,8 m x 0,6 m	2 unit	0,48 m ² x 2 = 0,96 m ²	SB
- Long sofa	1,5 m x 0,6 m	1 unit	1,5 m x 0,6 m = 0,9 m ²	SB
- Lemari	1,8 m x 0,5 m	2 unit	0,9 m ² x 2 = 1,8 m ²	SB
• R. Spa & Sauna	6 m ² /orang	10 orang	6 m ² x 10 = 60 m ²	DA
• Lavatory Pria				
- Toilet Pria	1,7 m ² /orang	4 orang	1,7 m ² x 4 = 8,5 m ²	DA
- Urinoir	0,7 m ² /unit	3 unit	0,7 m ² x 3 = 2,1 m ²	DA
- Wastafel	1,3 m ² /unit	2 unit	1,3 m ² x 2 = 2,6 m ²	DA
			Jumlah = 11,5 m ²	DA

Gambar 4.7 Kegiatan Penunjang

Sumber : Analisa Penulis

Kegiatan Privat

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas	Perhitungan Luas	Sumber
Kelompok Kegiatan Privat				
Standart Room				
- Kamar Tidur <i>King Size Bed</i> - Nakas - Lemari - Meja rias+kursi - Lavatory - Kloset duduk - Shower - Bath tub - Wastafel	2m x 2m 0,6 m x 0,6 m 0,6 m x 1,2 m 0,75 m x 1,5 m 0,65 m x 0,55 m 0,9 m x 0,9 m 0,8 m x 1,7 m 0,4 m x 0,4 m	1 unit 2 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit	$4\text{m}^2 \times 1 = 4\text{m}^2$ $0,36\text{m}^2 \times 2 = 0,72\text{m}^2$ $0,72\text{m}^2 \times 1 = 0,72\text{m}^2$ $1,125\text{m}^2 \times 1 = 1,125\text{m}^2$ Jumlah = 6,565m ² <i>Flow Area</i> 100% = 6,565m ² Total = 13,13 m ² $0,36\text{m}^2 \times 1 = 0,36\text{m}^2$ $0,81\text{m}^2 \times 1 = 0,81\text{m}^2$ $1,36\text{m}^2 \times 1 = 1,36\text{m}^2$ $0,16\text{m}^2 \times 1 = 0,16\text{m}^2$ Jumlah = 2.69m ² <i>Flow Area</i> 100% = 2.69m ² Total = 5,38m ²	SB
Deluxe Room				
- Kamar Tidur <i>King Size Bed</i> - Nakas - Lemari - Meja rias + kursi - Coffee table - Long sofa - Lavatory - Kloset duduk - Shower - Bath tub - Wastafel - Balcony	2m x 2m 0,6 m x 0,6 m 0,6 m x 1,2 m 0,75 m x 1,5 m 1 m x 1 m 1,5 m x 0,8 m 0,65 m x 0,55 m 0,9 m x 0,9 m 0,8 m x 1,7 m 0,4 m x 0,4 m 1 m x 2 m	1 unit 2 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit	$4\text{m}^2 \times 1 = 4\text{m}^2$ $0,36\text{m}^2 \times 2 = 0,72\text{m}^2$ $0,72\text{m}^2 \times 1 = 0,72\text{m}^2$ $1,125\text{m}^2 \times 1 = 1,125\text{m}^2$ $1\text{m}^2 \times 1 = 1\text{m}^2$ $1,2\text{m}^2 \times 1 = 1,2\text{m}^2$ Jumlah = 8,765 m ² <i>Flow Area</i> 100%=8,765m ² Total = 17,53 m ² $0,36\text{m}^2 \times 1 = 0,36\text{m}^2$ $0,81\text{m}^2 \times 1 = 0,81\text{m}^2$ $1,36\text{m}^2 \times 1 = 1,36\text{m}^2$ $0,16\text{m}^2 \times 1 = 0,16\text{m}^2$ Jumlah = 2.69m ² <i>Flow Area</i> 100% = 2.69m ² Total = 5,38m ² $1\text{ m} \times 2\text{ m} = 2\text{ m}^2$	SB

Junior Suite Room				
• Kamar Tidur - King Size Bed - Nakas - Lemari	2m x 2m 0,6 m x 0,6 m 0,6 m x 1,2 m	1 unit 2 unit 1 unit	$4\text{m}^2 \times 1 = 4\text{m}^2$ $0,36\text{m}^2 \times 2 = 0,72\text{m}^2$ $0,72\text{m}^2 \times 1 = 0,72\text{m}^2$	SB
- Meja rias + kursi - Coffee table - Sofa bed - Long sofa - Meja + kursi kerja	0,75 m x 1,5 m 1 m x 1 m 2 m x 0,8 m 1,5 m x 0,8 m 1,6 m x 0,8 m 0,8 m x 0,8 m	1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit	$1,125\text{m}^2 \times 1 = 1,125\text{m}^2$ $1\text{m}^2 \times 1 = 1\text{m}^2$ $1,6\text{m}^2 \times 1 = 1,6\text{m}^2$ $1,2\text{m}^2 \times 1 = 1,2\text{m}^2$ $1,28\text{m}^2 \times 1 = 1,28\text{m}^2$ $0,64\text{m}^2 \times 1 = 0,64\text{m}^2$ Jumlah = 12,285 m ² Flow Area 100% = 12,285m ² Total = 24,57 m ²	
• Lavatory - Kloset duduk - Shower - Bath tub - Wastafel	0,65 m x 0,55 m 0,9 m x 0,9 m 0,8 m x 1,7 m 0,4 m x 0,4 m	1 unit 1 unit 1 unit 1 unit	$0,36\text{m}^2 \times 1 = 0,36\text{m}^2$ $0,81\text{m}^2 \times 1 = 0,81\text{m}^2$ $1,36\text{m}^2 \times 1 = 1,36\text{m}^2$ $0,16\text{m}^2 \times 1 = 0,16\text{m}^2$ Jumlah = 2,69 m ² Flow Area 100% = 2,69 m ² Total = 5,38 m ²	
• Balcony - Meja - Kursi	0,6 m x 0,6 m 0,8 m x 0,6 m	1 unit 2 unit	$0,36\text{m}^2 \times 1 = 0,36\text{m}^2$ $0,48\text{m}^2 \times 2 = 0,96\text{m}^2$ Jumlah = 1,32 m ² Flow Area 100% = 1,32 m ² Total = 2,64 m ²	

Executive Suite Room				
• Kamar Tidur - King Size Bed - Nakas - Lemari - Meja rias + kursi - Sofa bed - Mini sofa - Meja - Meja + kursi kerja	2m x 2m 0,6 m x 0,6 m 0,6 m x 1,2 m 0,75 m x 1,5 m 2 m x 0,8 m 0,8 m x 0,8 m 0,6 m x 0,6 m 1,6 m x 0,8 m 0,8 m x 0,8 m	1 unit 2 unit 1 unit 1 unit 1 unit 2 unit 1 unit 1 unit 1 unit	$4\text{m}^2 \times 1 = 4\text{m}^2$ $0,36\text{m}^2 \times 2 = 0,72\text{m}^2$ $0,72\text{m}^2 \times 1 = 0,72\text{m}^2$ $1,125\text{m}^2 \times 1 = 1,125\text{m}^2$ $1,6\text{m}^2 \times 1 = 1,6\text{m}^2$ $0,64\text{m}^2 \times 2 = 1,28\text{m}^2$ $0,36\text{m}^2 \times 1 = 0,36\text{m}^2$ $1,28\text{m}^2 \times 1 = 1,28\text{m}^2$ $0,64\text{m}^2 \times 1 = 0,64\text{m}^2$ Jumlah = 11,725m ² FlowArea100%=11,725 m ² Total = 23,45 m ²	SB

• <i>Living Room</i> - <i>Sofa</i> - <i>Mini sofa</i> - <i>Meja</i> - <i>Mini bar</i> - <i>Pantry</i> - <i>Coffee table</i>	1,5 m x 0,8 m 0,8 m x 0,8 m 1 m x 0,6 m 2 m x 1 m 2 m x 1,5 m 1 m x 1 m	1 unit 2 unit 1 unit 1 unit 1 unit 1 unit	$1,2 \text{ m}^2 \times 1 = 1,2 \text{ m}^2$ $0,64 \text{ m}^2 \times 2 = 1,28 \text{ m}^2$ $0,6 \text{ m}^2 \times 1 = 0,6 \text{ m}^2$ $2 \text{ m}^2 \times 1 = 2 \text{ m}^2$ $3 \text{ m}^2 \times 1 = 3 \text{ m}^2$ $1 \text{ m}^2 \times 1 = 1 \text{ m}^2$ Jumlah = 9,08 m ² <i>Flow Area</i> 100% = 9,08 m ² Total = 18,16 m ²	
• <i>Lavatory</i> - <i>Kloset duduk</i> - <i>Shower</i> - <i>Bath tub</i> - <i>Wastafel</i>	0,65 m x 0,55 m 0,9 m x 0,9 m 0,8 m x 1,7 m 0,4 m x 0,4 m	1 unit 1 unit 1 unit 2 unit	$0,36 \text{ m}^2 \times 1 = 0,36 \text{ m}^2$ $0,81 \text{ m}^2 \times 1 = 0,81 \text{ m}^2$ $1,36 \text{ m}^2 \times 1 = 1,36 \text{ m}^2$ $0,16 \text{ m}^2 \times 2 = 0,32 \text{ m}^2$	
• <i>Balcony</i> - <i>Meja</i> - <i>Sofa</i> - <i>Kursi</i>	1 m x 0,6 m 1,5 m x 0,8 m 0,8 m x 0,8 m	1 unit 1 unit 2 unit	Jumlah = 2,85 m ² <i>Flow Area</i> 100% = 2,85 m ² Total = 5,7 m ² $0,6 \text{ m}^2 \times 1 = 0,6 \text{ m}^2$ $1,2 \text{ m}^2 \times 1 = 1,2 \text{ m}^2$ $0,64 \text{ m}^2 \times 2 = 1,28 \text{ m}^2$ Jumlah = 3,08 m ² <i>Flow Area</i> 100% = 3,08 m ² Total = 6,16 m ²	

Gambar 4.8 Kegiatan Privat

Sumber : Analisa Penulis

Kegiatan Pengelola

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas	Perhitungan Luas	Sumber
Kelompok Kegiatan Pengelola				
Manager Office				
• Ruang General Manager	0,4 m ² x jml kmr	1 unit	0,4 m ² x 159 = 63,6 m ²	HRP
• Ruang Asisten	0,4 m ² jml kmr	1 unit	0,4 m ² x 159 = 63,6 m ²	HRP
• Lavatory	3 m ² /unit	2 unit	3 m ² x 2 = 6 m ² Jumlah = 133,2 m ² Flow Area 100% = 133,2 m ² Total = 266,40 m ²	DA
Division Office				
• Division Room	0,4 m ² x jml kmr	5 unit	0,4 m ² x 159 x 5 = 318m ²	HRP
• Meeting Room	3 m ² /orang	50 orang	3 m ² x 50 = 150 m ²	DA
• Lavatory	3 m ² /unit	10 unit	3 m ² x 10 = 30 m ² Jumlah = 498 m ² Flow Area 30% = 149,4 m ² Total = 647,40 m ²	DA
Ruang Makan Karyawan				
• Ruang Makan	1,7 m ² /orang	0,4 jumlah karyawan	0,4 x 143 = 57,2 orang 1,7m ² x 57,2 = 97,24 m ²	HRP
• Dapur	½ x r. makan	1 unit	½ x 97,24 m ² = 32,41 m ² Jumlah = 129,65 m ² Sirkulasi 30% = 38,9 m ² Total = 168,55 m ²	

Gambar 4.9 Kegiatan Pengelola

Sumber : Analisa Penulis

d. Fasilitas Perbelanjaan (R. Umum Publik)

1.	R. Informasi	4 Orang	4,46 m/ orang	NAD	1	4,46 m
2.	Lobby/Hall	500 Orang	4,46 m/ orang	Office Planning	1	1400 m

Gambar 4.10 Fasilitas Perbelanjaan

Sumber : Analisa Penulis

e. Supermarket

1.	Area Perbelanjaan	1	1200m/Unit	NAD	1	1200 m
2.	Kasir	2	2,86 m/ orang	NAD	2	5,72 m
3.	R. Penitipan Barang	3 Unit Loker Sirukulasi 50%	3 m/ Unit	SK	1	13,50 m
4.	R Pengelola	5	2,4 m /Orang	NAD	1	12 m
5.	R Karyawan	20	2,4 m/orang	NAD	1	48 m
6.	Gudang		10 m/orang	NAD	1	10 m
7.	Toilet	6 Orang 3 Wanita 3 Pria	Urinoir 1m WC 3m Wastafel 1,5 m	NAD	1	16.00 m

Gambar 4.11 Supermarket

Sumber : Analisa Penulis

f. Departement Store

1.	Area Penjualan	1	1200m/Unit	NAD	1	1200 m
2.	Kasir	2	2,86 m/ orang	NAD	2	5,72 m
3.	Kamar Pas	1	1.2 m/ orang	NAD	1	2,4 m
4.	R Pengelola	1	9 m /Orang	NAD	1	9.00 m
5.	R Karyawan	20	2,4 m/orang	NAD	1	48 m
6.	Gudang		10 m/orang	NAD	1	10 m
7.	Toilet	6	1,2 m /orang	NAD	1	14.4 m

Gambar 4.12 Departement store

Sumber : Analisa Penulis

g. Retail

1.	Retail Tipe A	1	96 m/Unit	SK		
2.	Retail Tipe B	1	40 m/ orang	SK		
3.	Retail Tipe C	1	24 m/ orang	SK		

Gambar 4.13 Retail

Sumber : Analisa Penulis

h. Bookstore

1.	Area Penjualan	1	1200 m/orang	NAD	1	1200 m
2.	Kasir	2	2,86 m/ orang	NAD	1	5,72 m
3.	R. Karyawan	20	2,4m/ orang	NAD	1	48,00 m
4.	R. Pengelola	1 orang	9 m/orang	NAD	1	9.00 m
5.	Gudang	-	10 m/orang	NAD	1	10 m
6.	Toilet	2	1,2 m/orang	NAD	2	4,8 m

Gambar 4.14 Bookstore

Sumber : Analisa Penulis

i. Rekreasi (Time Zone)

1.	Area Permainan	300 orang	2 m/orang	NAD	1	600 m
2.	Kasir	2	2,86 m/ orang	NAD	1	5,72 m
3.	R. Karyawan	20	2,4m/ orang	NAD	1	48,00 m
4.	R. Pengelola	1 orang	9 m/orang	NAD	1	9.00 m
5.	Gudang	-	10 m/orang	NAD	1	10 m

Gambar 4.15 Rekreasi/Timezone

Sumber : Analisa Penulis

j. Restoran

1.	Area Makan	50 orang	1,6 m/orang	NAD	1	80,00 m
2.	Kasir	2	2,86 m/ orang	NAD	1	5,72 m
3.	R. Karyawan	20	2,4m/ orang	NAD	1	48,00 m
4.	R. Pengelola	1 orang	9 m/orang	NAD	1	9.00 m
5.	Gudang	-	10 m/orang	NAD	1	10 m
6.	Toilet	2	1,2 m/orang	NAD	2	4,8 m
7.	Dapur	1 Unit	40% dari luas restoran	MFBSH	1	32.00 m

Gambar 4.16 Restoran

Sumber : Analisa Penulis

k. Food Court

1.	Area Makan	12 orang	1,6 m/orang	MFBSH	10	192,00 m
2.	Kasir	2	2,86 m/ orang	NAD	1	5,72 m
5.	Gudang	-	10 m/orang	NAD	1	10 m
6.	Toilet	2	1,2 m/orang	NAD	2	4,8 m
7.	Dapur	1 Unit	4,5 m/Unit	NAD	1	45.00 m

Gambar 4.17 Food Court

Sumber : Analisa Penulis

l. ATM Center

1.	ATM Center	10	1,5 m/orang	NAD	1	15,2 m
----	------------	----	-------------	-----	---	--------

Gambar 4.17 ATM Center

Sumber : Analisa Penulis

m. R Service

1.	Toilet	6 orang 3 Wanita 3 Pria	Urinoir 1m WC 3m Wastafel 1,5m	NAD	1	16.00 m
2.	Janitor	1 Unit	6 m/ orang	NAD	1	6.00 m
5.	Musholla	20 orang	1.2 m/orang	NAD	1	24 m
6.	R. Laktasi	1 Unit	1,2 m/Unit	PP	1	12 m
7.	R. Satpam	4 Unit	2 m/orang	NAD	4	24 m

Gambar 4.18 Ruang Service

Sumber : Analisa Penulis

KETERANGAN SUMBER

NAD : Neufert Arcchitect Data

PP : Peraturan Pemerintah

AJM : A.J Metric

OP : Office Planning

MFBSH : Manajemen Food and Beverage Service Hotel

SK : Studi Kasus

HRP : Human Dimension & Interior Space

SB : Studi Banding

4.2 Analisa Kontekstual

4.2.1 Tinjauan Lokasi Eksisting Site

Lokasi Site : Jalan Erlangga, Tugurejo, Kec. Ngasem, Kabupaten Kediri, Jawa Timur

Luas Lahan : 20.963 m²

Batas Site :

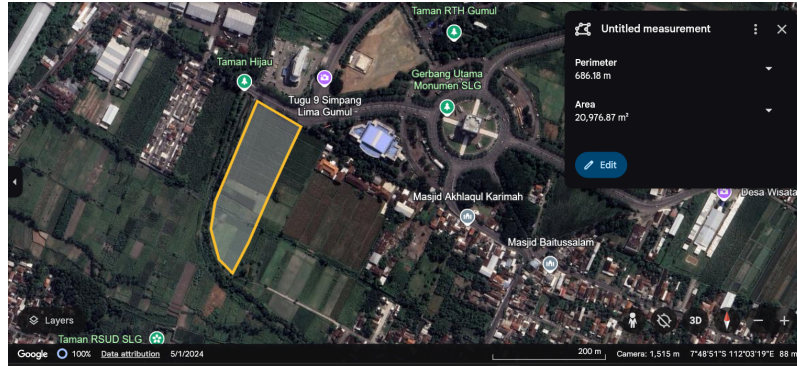
Utara : Jl. Erlangga

Selatan : Persawahan

Timur : Konvention Hall

Barat : Perumahan

Letak site beradadi daerah CBD (Sentral Bussines District) yang merupakan pusat kegiatan di Kediri dan juga dekat dengan Simpang lima gumul



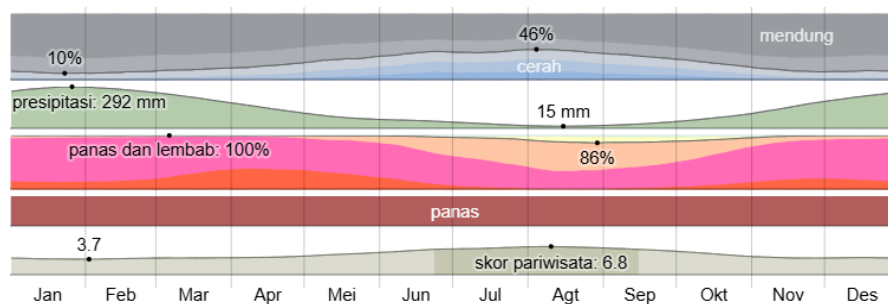
Gambar 4.1 Site Terpilih
Sumber : Google Earth

4.2.2 Analisa Site

Analisa Iklim

Suhu rata-rata di Kabupaten Kediri berkisar antara 21°C hingga 33°C. Bulan terpanas adalah November dengan suhu rata-rata 33°C, sedangkan bulan terdingin adalah Agustus dengan suhu rata-rata 21°C ¹.

Selain itu, Kabupaten Kediri juga memiliki tingkat kelembaban yang tinggi, dengan rata-rata 86% sepanjang tahun. Musim kemarau biasanya memiliki kelembaban yang lebih rendah dibandingkan dengan musim hujan.

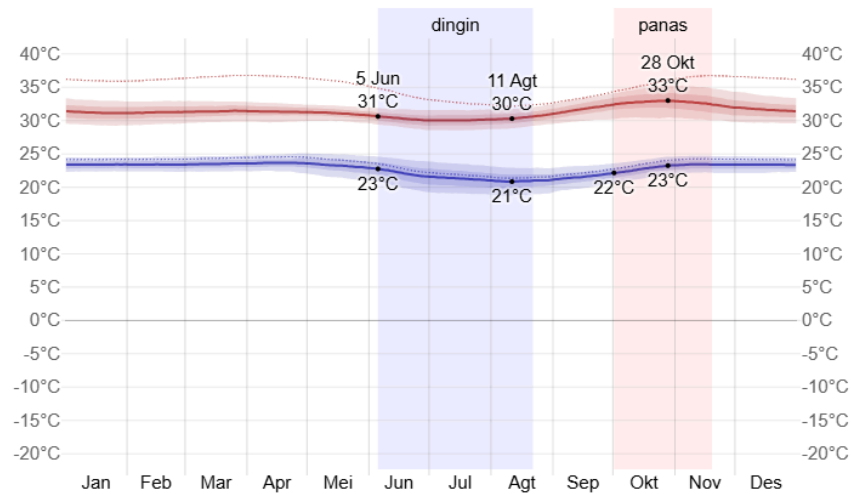


Gambar 4.2 Cuaca Kota Kediri bulanan

Sumber : CRU Time Series v4.05

Musim panas berlangsung selama 1,6 bulan, dari 1 Oktober sampai 19 November, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di atas 32°C. Bulan terpanas dalam setahun di Kota Kediri adalah November, dengan rata-rata suhu terendah 33°C dan tertinggi 23°C.

Musim dingin berlangsung selama 2,5 bulan, dari 5 Juni sampai 22 Agustus, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di bawah 31°C. Bulan terdingin dalam setahun di Kota Kediri adalah Agustus, dengan rata-rata terendah 21°C dan tertinggi 30°C.



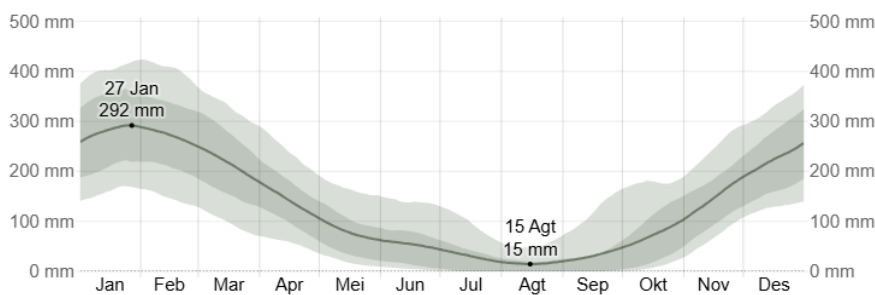
Gambar 4.3 Rata-rata Suhu Tertinggi dan Terdingin di Kediri

Sumber CRU Time Series v4.05

Suhu rata-rata harian tertinggi (garis merah) dan terdingin (garis biru), dengan pita persentil ke-25 hingga ke-75 dan ke-10 hingga ke-90. Garis putus-putus tipis adalah suhu rata-rata yang dirasakan.

Hujan

Curah hujan di Kabupaten Kediri juga bervariasi. Bulan dengan curah hujan tertinggi adalah Januari dengan rata-rata 284 mm, sedangkan bulan dengan curah hujan terendah adalah Agustus dengan rata-rata 15 mm.



Curah hujan rata-rata (garis padat) terakumulasi selama periode geser 31 hari yang berpusat pada hari tersebut, dengan pita persentil ke-25 hingga ke-75 dan ke-10 hingga ke-90. Garis putus-putus tipis adalah curah salju rata-rata yang sesuai.

Jan Feb Mar Apr Mei Jun Jul Agt Sep Okt Nov Des

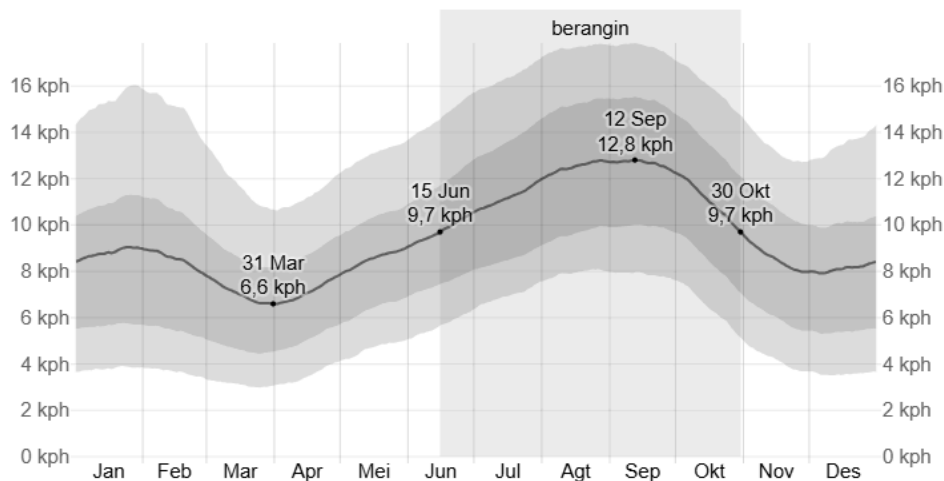
Curah	283,8	273,2	216,8	142,9	77,4	55,0	30,6	14,7	30,1	72,8	144,8	224,6
Hujan	mm	mm	mm	mm	mm	mm	mm	mm	mm	mm	mm	mm

Gambar 4.3 Grafik rata-rata curah hujan bulanan di Kediri

Sumber : CRU Time Series v4.05

Angin

Rata-rata kecepatan angin per jam di Kota Kediri mengalami variasi musiman *signifikan* sepanjang tahun. Masa yang *lebih berangin* dalam setahun berlangsung selama *4,5 bulan*, dari *15 Juni* sampai *30 Oktober*, dengan kecepatan angin rata-rata lebih dari *9,7 kilometer per jam*. Bulan *paling berangin* dalam setahun di Kota Kediri adalah *September*, dengan kecepatan angin rata-rata per jam *12,7 kilometer per jam*. Masa *angin lebih tenang* dalam setahun berlangsung selama *7,5 bulan*, dari *30 Oktober* sampai *15 Juni*. Bulan *paling tidak berangin* dalam setahun di Kota Kediri adalah *Maret*, dengan kecepatan angin rata-rata per jam *7,0 kilometer per jam*.



Rata-rata kecepatan angin per jam rata-rata (garis abu-abu tua), dengan pita persentil ke-25 hingga ke-75 dan ke-10 hingga ke-90.

	Ma											
	Jan	Feb	r	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
Kecepatan angin (kph)	8.8	8.5	7.0	7.1	8.5	9.8	11.2	12.5	12.7	11.0	8.6	8.1

Gambar 4.3 Grafik rata-rata angin bulanan di Kediri

Sumber : CRU Time Series v4.05

Respon :

Desain Bangunan

1. Orientasi bangunan menghadap ke utara-selatan untuk mengurangi paparan panas sinar matahari langsung.
2. Bentuk dan ukuran bangunan yang menyesuaikan site dan pengoptimalan lahan
3. Bahan bangunan tahan cuaca dan ramah lingkungan (misalnya, beton, baja, dan kaca).
4. Atap hijau untuk mengurangi suhu dan meningkatkan insulasi.

Sistem Pencahayaan dan Ventilasi

1. Pencahayaan alami dengan jendela dan sky light.
2. Sistem ventilasi alami dan mekanis untuk mengatur suhu dan kelembaban.
3. Penggunaan teknologi LED untuk mengurangi konsumsi energi.
4. Sistem pendingin yang efisien yaitu menggunakan AC inverter.

Sistem Pengelolaan Air

1. Sistem rain water harvest untuk digunakan kembali sebagai flush kloset dan kebutuhan lainnya
2. Sistem pengolahan air limbah.
3. Penggunaan teknologi penghematan air (misalnya, sensor kelembaban).
4. Penggunaan pipa PVC atau PPR untuk mengurangi kebocoran.

Strategi Lainnya

1. Penggunaan energi terbarukan (panel surya, fasad kinetic, paving placement).
2. Penggunaan bahan daur ulang.
3. Pengelolaan limbah yang efektif.
4. Edukasi lingkungan bagi pengunjung dan karyawan.
5. Penggunaan tanaman hijau untuk mengurangi polusi.

Teknologi yang Dapat Digunakan

1. Sistem Manajemen Energi (BEMS).
2. Sistem Otomatisasi Bangunan (BAS).
3. Teknologi IoT untuk monitoring dan kontrol.
4. Sistem penghematan energi dengan inverter.

4.2.3 Analisa Regulasi

Berdasarkan Perkada RTDR Kota Kediri

Ketentuan intensitas pemanfaatan ruang untuk perdagangan dan jasa skala kota (K-1), perkantoran (KT), dan sarana pelayanan umum skala kota (SPU-1), meliputi:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum 70%;
2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimum 10;
3. Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimum 10%;
4. jumlah Lantai bangunan maksimum 14 lantai; dan
5. ketinggian bangunan maksimum 56 meter.

GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 8 Meter dari as jalan

4.2.4 Analisa Kebisingan

Kebisingan terbesar di area site hanya dibagian utara, yaitu jalan raya utama yaitu suara lalu lintas kendaraan.

Respon :

- Memberikan jarak bangunan dengan jalan utama yang lumayan jauh
- Menanam tumbuhan dengan daun yang rimbun untuk mengurangi kebisingan suara kendaraan lalu lintas
- Menempatkan ruangan-ruangan privat dan yang membutuhkan ketenangan dibagian belakang

4.2.5 Analisa View

View from site yang berada di sebelah barat merupakan perumahan dan persawahan hijau, sisi sebelah timur terdapat bangunan iconic yaitu Simpang Lima Gumul (SLG), sisi utara merupakan jalan raya utama, dan sisi sebelah selatan merupakan persawahan dan gunung kelud

Respon :

- Dengan menggunakan Gedung yang tinggi di hotel dapat merasakan view secara 360 derajat
- Memberikan foodcourt atau bukaan di sisi timur dan barat serta roof garden
- Memberikan balkon disisi timur dan barat

4.2.6 Analisa Vegetasi

Proses analisis ini dapat memberikan pengetahuan tentang cara tanaman memengaruhi lingkungan fisik dan visual, serta bagaimana elemen vegetasi dapat diintegrasikan dengan desain arsitektur. Dibawah ini merupakan klasifikasi Analisa berdasarkan fungsinya :

a. Vegetasi Peneduh

Vegetasi peneduh merupakan pohon yang memiliki banyak cabang serta dapat memberikan bayangan yang cukup. Berikut contoh pohon peneduh :



Gambar 4.4 Pohon Tanjung

Sumber : google.com

b. Vegetasi Pengarah

Vegetasi pengarah berfungsi untuk mengarahkan pengguna bangunan untuk mengikuti arah atau alur suatu jalan. Vegetasi pengarah biasanya memiliki ciri-ciri tumbuhan yang lurus, tinggi, dan bercabang sedikit

c. Vegetasi estetika vegetasi estetika memiliki fungsi untuk memberi kesan keindahan pada lanskap, yang tidak menghalangi pandangan pada bangunan, biasanya vegetasi estetika tumbuhan kecil sampai sedang, misalnya seperti bunga dan sejenisnya

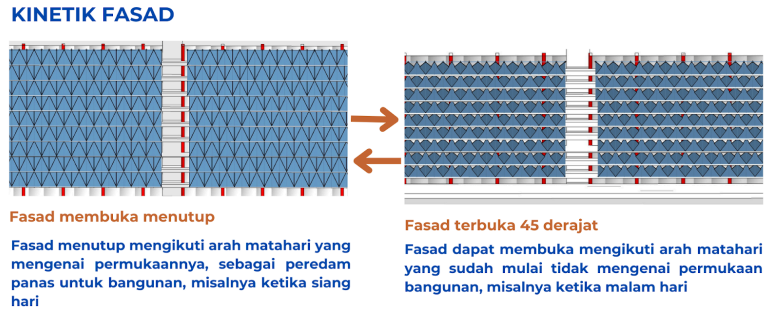
4.2.7 Analisa Konsep Bangunan

Bangunan mixed use ini nantinya akan menggunakan konsep neofuturistik. Konsep neofuturistik merupakan sebuah aliran dalam desain arsitektur yang menggabungkan teknologi canggih dan bentuk-bentuk inovatif untuk menciptakan bangunan yang futuristik dan estetis

Diimplementasikan dalam desain berupa penggunaan material yang hemat energi dan futuristic misalnya seperti penggunaan panel surya, penggunaan rain water harvesting yang berarti penggunaan air hujan yang diolah agar bisa digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, penggunaan kinetic fasad yang dapat mengurangi suhu dari suatu bangunan dan dapat meringankan kinerja ac.

Selain menggunakan konsep neofuturistik bangunan mixeduse ini juga menggunakan konsep city walk dengan memberikan trotoar yang nyaman dan plaza di antara Gedung mall dan hotelnya.

4.2.8 Konsep Fasad

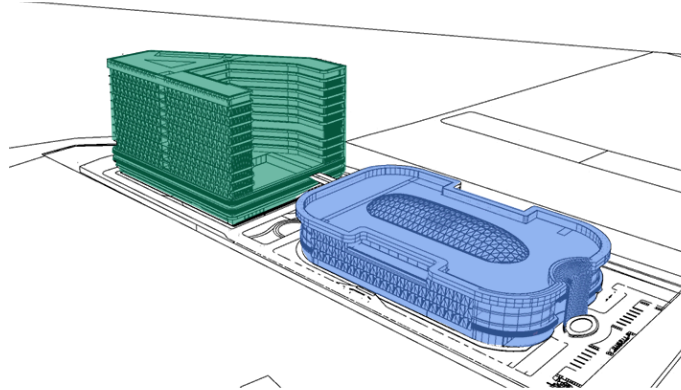


Gambar 4.5 Fasad kinetik

Sumber : Analisa Pribadi

Konsep fasad atau wajah bangunan mixed use ini menggunakan fasad kinetik yang dapat berubah bentuk atau karakteristiknya sebagai respons terhadap rangsangan eksternal seperti cahaya, suhu, atau angin. Fasad kinetik ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi energi, kenyamanan penghuni, dan estetika bangunan. Konsep kinetik fasad yang diterapkan pada bangunan ini yaitu jenis kinetik fasad yang dapat membuka dan menutup menyesuaikan dengan panas matahari yg mengenai lapisan fasadnya.

4.2.9 Analisa Zoning

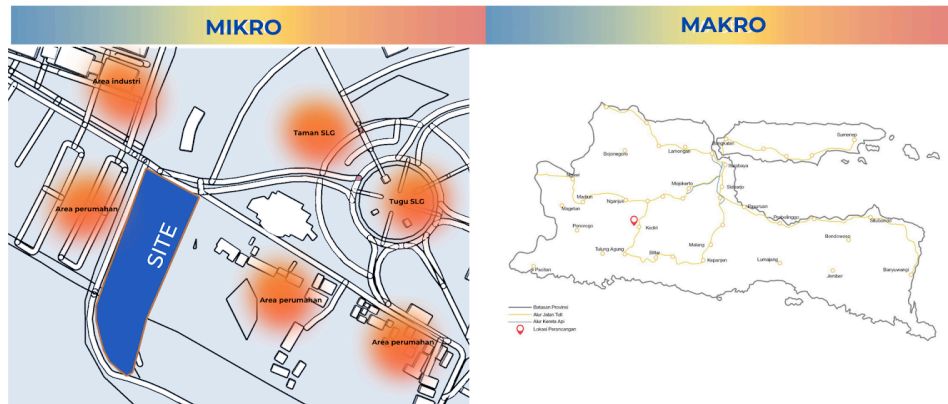


Gambar 4.6 Zoning

Sumber : Analisa Pribadi

Dalam pembagian zoning secara umum dibagi secara umum yaitu warna biru merupakan zona public yaitu berupa Gedung mall, dan fasilitas umum hotel yang juga bersifat public, kemudian area zona semi public merupakan ruang-ruang kantor staf yang ada disetiap gedungnya. Sementara warna hijau merupakan area privat yaitu berupa kamar-kamar hotel yang bersifat penyewaan atau penginapan per hari atau per minggu. Dalam setiap Gedung memiliki zoning per ruangannya yg berbeda-beda

4.2.10 Analisa makro dan mikro



Gambar 4.7 Analisa makro dan mikro

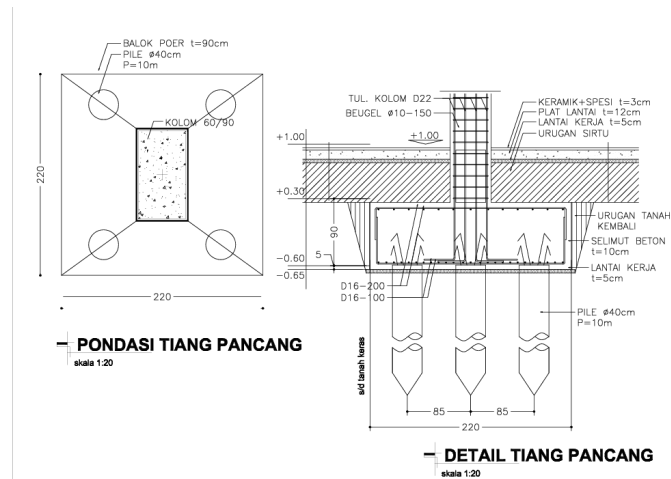
Sumber : Google maps dan analisa pribadi

Analisa makro dari site yang berada di kediri dikarenakan kediri merupakan daerah lingkaran wilis atau karesidenan dari beberapa daerah sekitarnya seperti kabupaten nganjuk, kabupaten tulungagung, kabupaten blitar, kabupaten jombang dan daerah sekitar lainnya. Sehingga dapat menjadi pusat administrative dari beberapa daerah sekitarnya dan memiliki potensi besar untuk dibangunnya suatu mixeduse mall dan hotel.

Analisa mikro yang dapat dilihat yaitu lokasi site yang berada dekat dengan ikon kediri simpang lima gumul dapat memberikan potensi besar untuk terbangunnya mixeduse ini. Kawasan tersebut juga merupakan Kawasan dari central business district (CBD).

4.3 Analisa Struktur

4.3.1 struktur Pondasi



Gambar 4.8 Struktur Pondasi

Sumber : tekniksipil.id

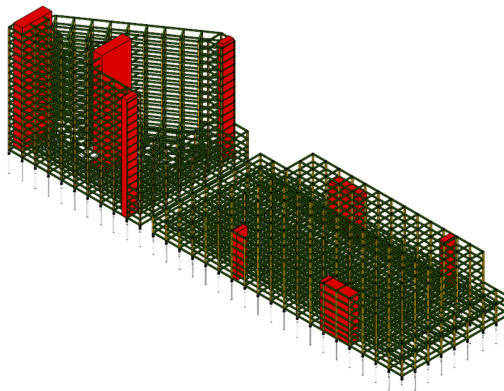
Pada bangunan mixeduse ini menggunakan struktur pondasi tiang pancang yang memiliki kedalaman 10-30 meter. Jenis pondasi dalam yang digunakan untuk mendukung struktur

bangunan, terutama pada tanah yang memiliki daya dukung rendah. Pondasi ini terdiri dari tiang-tiang panjang yang ditancapkan ke dalam tanah hingga mencapai lapisan tanah yang lebih keras dan stabil.

Pondasi tiang pancang dipasang dengan cara dipukul atau ditekan ke dalam tanah menggunakan alat berat seperti hammer pile atau hydraulic jack. Proses ini memastikan tiang mencapai lapisan tanah yang lebih keras dan stabil. Tiang untuk pondasi tiang pancang dibuat dengan metode precasting atau dipesan terlebih dahulu. Sehingga bisa sangat fleksibel terhadap ukuran dan cukup efisien dalam pengerjaan dan waktu. Pondasi tiang pancang sangat memperkuat bangunan karena beban tertahan seutuhnya pada tanah. Berikut beberapa keuntungan dari penggunaan pondasi tiang pancang :

- **Daya Dukung Tinggi:** Pondasi tiang pancang mampu menahan beban yang sangat besar, sehingga cocok untuk bangunan bertingkat tinggi dan infrastruktur berat seperti jembatan dan dermaga.
- **Stabilitas:** Memberikan stabilitas tambahan pada bangunan yang didirikan di atas tanah yang lunak atau berair. Tiang pancang dapat mencapai lapisan tanah yang lebih keras dan stabil di bawah permukaan.
- **Efisiensi Waktu:** Proses pemasangan tiang pancang relatif cepat dibandingkan dengan metode pondasi lainnya. Tiang pancang dibuat dengan metode precasting atau dipesan terlebih dahulu, sehingga pengerjaannya lebih efisien.
- **Minim Galian:** Tidak memerlukan galian tanah yang dalam, cukup ditancapkan dengan mesin khusus. Hal ini mengurangi risiko pergeseran tanah yang dapat melemahkan struktur.
- **Fleksibilitas:** Ukuran dan panjang tiang pancang dapat disesuaikan dengan spesifikasi atau denah bangunan yang ingin dibangun, sehingga sangat fleksibel dalam penggunaannya.

4.3.2 Struktur Utama



Gambar 4.9 Struktur Pondasi

Sumber : tekniksipil.id

Dalam perancangan struktur dari bangunan mixeduse ini menggunakan struktur regrid frame. Regrid frame merupakan jenis struktur bangunan yang

menggunakan kerangka kaku untuk menopang beban. Dalam bangunan ini memiliki 2 jenis kolom yang pertama berada di mall balok lingkaran dengan diameter 60cm dan kolom persegi di hotel dengan ukuran kolom 60 cm x 60 cm dengan balok ukuran 30 cm x 40 cm.

4.3.3 Struktur atap

Struktur atap yang digunakan pada bangunan ini menggunakan atap dak beton dan ada beberpa yang menggunakan struktur atap greenroof. Pada atrium mall di bangunan ini atap skylight yang menggunakan struktur atap baja untuk kerangka atau frame, sedangkan pada skylight utamanya menggunakan kaca untuk membiaskan cahaya.

4.4 Analisa Utilitas

4.4.1 Air Bersih

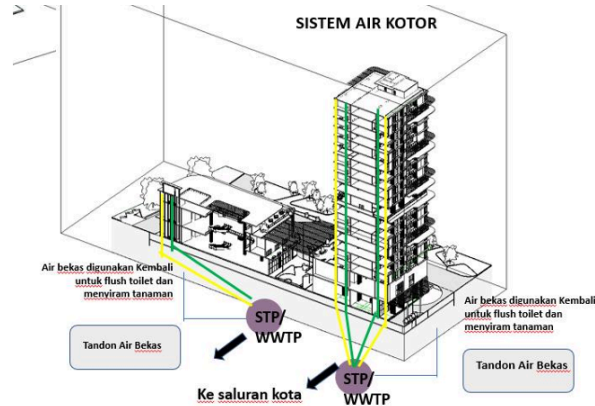
Pada bangunan ini untuk sistem air bersih menggunakan dari air PDAM, air sumur bor, dan pada air hujan sebagai sistem rain water harvesting. Pada sumber air PDAM berada di bagian depan bangunan yang selanjutnya air akan diarahkan menuju ground water tank (tandon bawah). Setelah berada di tandon bawah maka air akan diarahkan menuju roof tank. Setelah itu air yang ada di tandon atas akan langsung didistribusikan dengan gaya gravitasi. Untuk lima lantai teratas dibantu dengan pompa booster untuk pendistribusiannya, karena pada 5 lantai teratas gravitasi sangat rendah.

Selain itu uga menggunakan sistem Rain water harvesting, adalah teknologi pengelolaan air hujan yang bertujuan mengumpulkan, menyimpan dan menggunakan kembali air hujan untuk berbagai keperluan. Sistem Rain Harvesting bisa di sebut juga Sistem Panen Air Hujan (PAH) merupakan suatu sistem konservasi air tanah melalui penampungan dan pemanfaatan air hujan guna memenuhi kebutuhan air untuk sanitasi. Pemanenan air hujan merupakan bagian dari drainase ramah lingkungan yang dapat membantu mengatasi masalah air bersih, banjir, dan kekeringan. Berikut cara kerja rain water harvesting :

1. Air hujan jatuh ke atap pengumpul.
2. Air hujan mengalir ke saluran pengumpul.
3. Saluran pengumpul mengalirkan air ke bak penampungan.
4. Air disaring melalui sistem filtrasi.
5. Air bersih disimpan di bak penampungan.
6. Pompa mengalirkan air ke sistem distribusi.
7. Air digunakan untuk keperluan seperti:
 - Toilet

- Mencuci
- Irigasi
- Pendingin ruangan
- Keperluan industry

4.4.2 Air Kotor



Gambar 4.10 Sistem Air Kotor

Sumber : google.com

Dalam sistem air kotor, air bekas pemakaian dan air kotor dari pembuangan diarahkan kedalam bioseptictank untuk melalui shaft yang sudah disediakan karena air kotor perlu diolah terlebih dahulu sebelum dibuang ke saluran kota maupun digunakan Kembali. Pengolahan air kotor disini menggunakan sistem Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL).

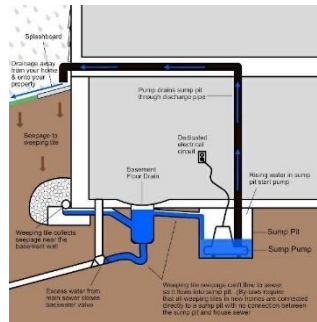
Setelah melalui sistem IPAL air bekas yang akan digunakan Kembali akan disimpan kedalam tandon air bekas yang selanjutnya akan digunakan Kembali untuk menyiram tanaman dan air untuk flush toilet. Dan Air yang tidak digunakan setelah melalui sistem IPAL akan langsung dialirkan ke lingkungan.

Sistem Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL) adalah teknologi pengolahan air limbah yang dirancang untuk menghilangkan polutan dan kontaminan dari air limbah sebelum dibuang ke lingkungan. Sistem ini bertujuan untuk menghilangkan kontaminan dari air limbah sehingga air tersebut aman untuk dilepaskan atau digunakan kembali. Berikut proses pengolahannya :

1. Pengumpulan air limbah
2. Penghancuran padatan
3. Penghilangan minyak dan lemak
4. Pengolahan kimia (koagulasi, flokulasi, sedimentasi)
5. Pengolahan biologis (aerobik/anaerobik)

6. Pengolahan fisik (filtrasi, sedimentasi)
7. Disinfeksi (UV, klorinasi, ozonasi)
8. Penyimpanan air olahan
9. Pembuangan air olahan ke lingkungan

Sistem Drainase Sump Pit



Gambar 4.11 Drainase sump pit

Sumber : google.com

Sistem drainase sump pit adalah sistem pengelolaan air limpasan yang efektif untuk menghindari genangan air dan kerusakan struktur bangunan. Agar ruang bawah tanah tidak banjir, sump pit dilengkapi dengan pompa pit, pompa yang dirancang untuk menyedot cairan dari lubang untuk memastikan cairan tersebut tidak meluber. Pemeliharaan rutin dari kedua pit dan pompa diperlukan untuk memastikan bahwa lubang bah terus bekerja. Berikut cara kerja dari sistem sump pit :

- a. Air limpasan masuk ke sump pit melalui saluran masuk.
- b. Sensor air mendeteksi tingkat air.
- c. Jika tingkat air mencapai batas, sensor air mengaktifkan pompa.
- d. Pompa mengalirkan air ke luar melalui pipa penguras.
- e. Sistem kontrol mengatur kerja pompa.

Sistem Penanggulangan Kebakaran

Pada sistem penanggulangan kebakaran, air didapatkan melalui tandon bawah, setelah itu dipompa oleh pompa elektrik, lalu didistribusikan ke setiap lantai melalui shaft yang sudah tersedia. Di setiap lantai, air didistribusikan ke setiap titik sprinkler dan hydrant box.

4.4.3 Sistem Kelistrikan

Pada sistem kelistrikan, Tenaga Listrik berasal dari PLN, Genset , dan Panel surya, setelah itu listrik disalurkan kedalam ruang power house yang berisi trafo dan panel utama. lalu listrik disalurkan ke panel yang terdapat di setiap lantai

melalui shaft yang sudah tersedia dan terakhir akan disalurkan ke setiap ruangan. Penggunaan panel surya akan menjadi sumber listrik cadangan sekaligus penghemat penggunaan energi listrik pada bangunan.

- Panel Surya ini bisa menghasilkan daya sebesar

$$1.237.400 \text{ WP} / 500 \text{ Watt} = 2.474 \text{ Panel Surya} \quad 1 \text{ Panel Surya} \quad 1 \times 50 = 0.50 \times 2.474 = 1.237 \text{ m}^2$$

Asumsi kegunaan Panel Surya

Panel Surya Optimal dipakai 5 jam . 1 panel surya dimensi 1m x 54 cm menghasilkan 100 WP

jika 100 WP maka sehari supply $100 \text{ WP} \times 5 \text{ jam} = 500 \text{ Wp}$

Sistem Penangkal Petir

Untuk mencegah adanya kilatan petir ke bangunan maka dibutuhkan sistem untuk penangkal petir. Batang penangkal petir berfungsi sebagai penangkap muatan listrik yang ada di awan. Setelah itu muatan listrik diteruskan ke tanah melalui kabel konduktor. Dan terakhir muatan listrik dari kabel konduktor dialirkan oleh grounding ke batang ground rod yang tertanam di tanah.

4.4.4 Sistem Penghawaan

Pada bangunan mixeduse ini menggunakan sistem AC vrv, merupakan sistem pendingin Udara yang menggunakan teknologi aliran refrigerant variable untuk memanaskan atau mendinginkan berbagai zona dalam bangunan. Outdoor AC yang berada di rooftop menyalurkan gas melalui pipa utama setelah itu dicabangkan dengan Refnet Joint. Kemudian dari pipa utama tersebut dicabangkan ke pipa yang menyalurkan ke setiap unit dengan RefNet Header. Pemilihan jenis indoor yang digunakan disesuaikan dengan besaran ruang. kelebihan dari AC VRV :

1. Hemat energi (20-30% lebih efisien).
2. Kapasitas pendinginan yang fleksibel.
3. Suara operasional yang lebih rendah.

4. Desain yang compact dan elegan.
5. Mengurangi emisi gas rumah kaca.
6. Dapat diintegrasikan dengan sistem otomasi bangunan.
7. Perawatan yang mudah.

BAB V

PENGEMBANGAN KONSEP PERANCANGAN DAN KESIMPULAN

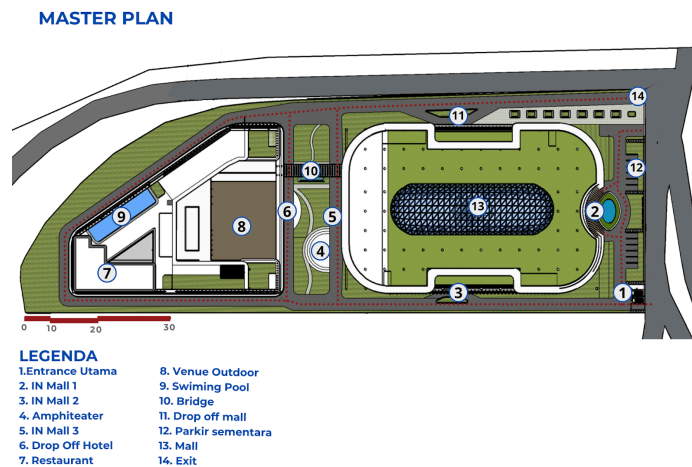
5.1 Pengembangan Konsep Perancangan

Walkable : Desain pedestrian yang nyaman untuk digunakan pejalan kaki, terutama menghubungkan pengunjung yang datang dari SLG untuk masuk ke bangunan

Comunal Space : Masyarakat yang mulai menyendiri dan asik dengan gadget masing-masing, disini menyediakan ruang-ruang komunal untuk saling berinteraksi. Diimplementasikan dalam desain yaitu adanya amphitheater yang ada sebagai penghubung ruang, atau ruang interaksi antara mall dan hotel, yang bisa digunakan untuk acara budaya, bazar, dll

Responsible : Desain bangunan yang memiliki kenyamanan pengguna dengan berbagai fasilitas dan privasi yang terjaga antara zona privat dan public. menggunakan sistem kinetik fasad sebagai respon terhadap iklim agar tidak panas dan penghematan energi. Penggunaan Skylight sebagai respon untuk penggunaan cahaya alami. Adanya jembatan penghubung bangunan antara mall dan hotel yang dapat memudahkan pengguna hotel untuk bisa menuju mall

Sustainable : Desain bangunan yang sustainable dengan berbagai fitur yang ada dapat menjaga keberlanjutan alam. penggunaan kinetik fasad untuk menghemat energi, penggunaan atrium yang tinggi di hotel sebagai upaya menstabilkan sirkulasi udara, penggunaan solar panel sebagai upaya untuk penghematan energi. bangunan berikut dapat memperoleh energinya sendiri dari fitur-fitur yang ada



Gambar 5.1 Master plan

Sumber : analisa pribadi

5.2 Kesimpulan

Tugas Akhir dengan Judul Perancangan *Mixed Use Building* di Kota Kediri Dengan Pendekatan Arsitektur *Neo Futuristik*. Bangunan ini merupakan sebuah

wadah untuk masyarakat kediri dan sekitarnya untuk memenuhi gaya hidup konsumtif dan sebagai penunjang pariwisata yang memiliki fasilitas lengkap dan modern. Bangunan ini bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang dapat memenuhi kebutuhan komersial dan rekreasi, sekaligus menjadi destinasi wisata. Konsep *City Walk* juga diterapkan untuk memfasilitasi interaksi pejalan kaki dan menciptakan pengalaman ruang yang dinamis, berorientasi pada kenyamanan dan estetika.

Bangunan ini akan dibuat sesuai kriteria dan konsep-konsep yang telah direncanakan. Bangunan akan dirancang sebaik mungkin agar menarik minat pembeli dan pengunjung. Ruang terbuka yang akan dihadirkan di desain agar dapat memfasilitasi kebutuhan publik serta dapat memberikan kenyamanan terhadap pengguna bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Zakia Unnisa (2023) Perancangan Green Shopping Mall di Banda Aceh (Tugas Akhir) repository.ar-raniry.
- Nadya Putri Santoso (2018) Perancangan Hotel di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Struktur, its repository
- Yolanda Gabriela Kurniawati Mandolang (2020) Perencanaan dan Perancangan Shopping Mall Di Palangkaraya Brkonsep City Walk, its repository
- Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Nomor PM.53/HM.001/MPEK/2013 Tentang Usaha Hotel
- Aisyah Dwika Adinda Purnomo (2020) Perancangan Mixed-Use Building Dalam Kawasan Central Business District, its repository
- Peraturan Daerah Kabupaten Kediri . Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten 2010 - 2030
- Juneidy J. Runtuwene, Pingkan Peggy Egam, Sonny Tilaar (2020), Building Hotel, Rental Office, Mall, Dan Convention Di Manado “Arsitektur Futuristik”, Jurnal Arsitektur Daseng
- Muhammad Reza Syahbudi, Rita Laksmidasari Rahayu, Rizaldi Lufti (2020) Perancangan Bangunan Mixed-Use Di Kemayoran, jurnal Proceeding unindra
- Malfinda Indra Maylin (2019) Konstruksi Sosial Simpang Lima Gumul (Studi Makna Simpang 5 Gumul bagi Masyarakat Desa Tugurejo dan Desa Sumberjo, Kecamatan Ngasem, Kota Kediri), Repository Unair
- Building Hotel, Rental Office, Mall, Dan Convention Di Manado “Arsitektur Futuristik”, Jurnal Arsitektur Daseng
- Nurlaili Indafa’a (2006), Perencanaan dan perancangan cbd simpang lima gumul di Kabupaten Kediri dengan penekanan pada pemanfaatan dan pengolahan tata guna lahan, uns.ac.id
- Hafid Agung Setyawan (2023), Perancangan Mixed-Use Building Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik Di Kota Surabaya, repository um surabaya
- Anastasya Tiara Berliana (2023), Neofuturisme dalam Desain Bangunan Mixed-Use (Apartemen, Hotel, Mall, Perkantoran, Convention Hall), repository um surabaya

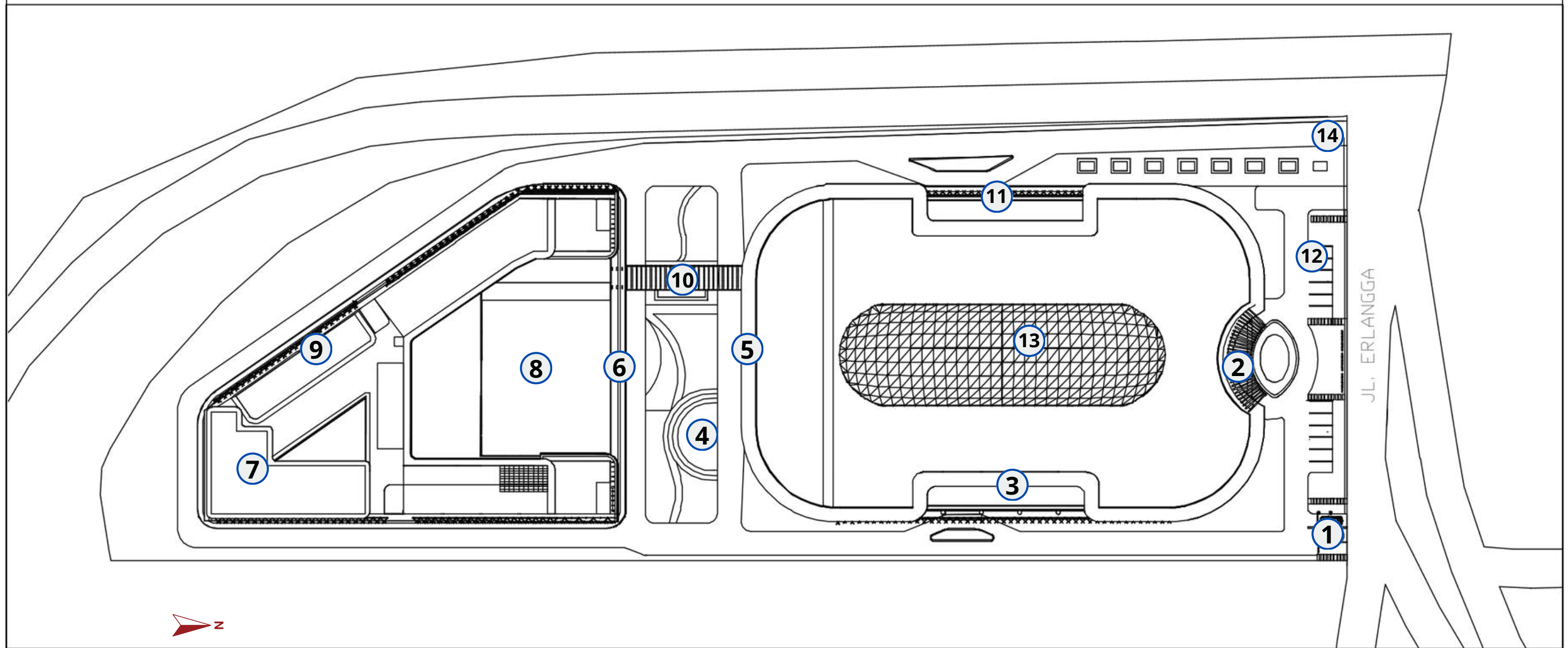
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama	: Diah Ayu Safitri
NIM	2104056012
Tempat, Tanggal Lahir	: Nganjuk, 27 Desember 2002
Alamat Rumah	: Dusun Kuncir, RT 002/002, Kelurahan Kuncir, Kecamatan Ngetos, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur
Alamat Domisili	: Perumahan Perdana Merdeka, Blok 021, RT 2/3, Ngaliyan, Kota Semarang
No.Hp	085850060273
Email	: diahayusaf123@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tahun 2021 - Sekarang UIN Walisongo Semarang.
2. Tahun 2018 - 2021 SMK Negeri 1 Nganjuk
3. Tahun 2015 - 2018 MTSN 7 Nganjuk
4. Tahun 2009 - 2015 SDN Kuncir 1



ARS BLOCK PLAN
SKALA 1:800

LEGENDA

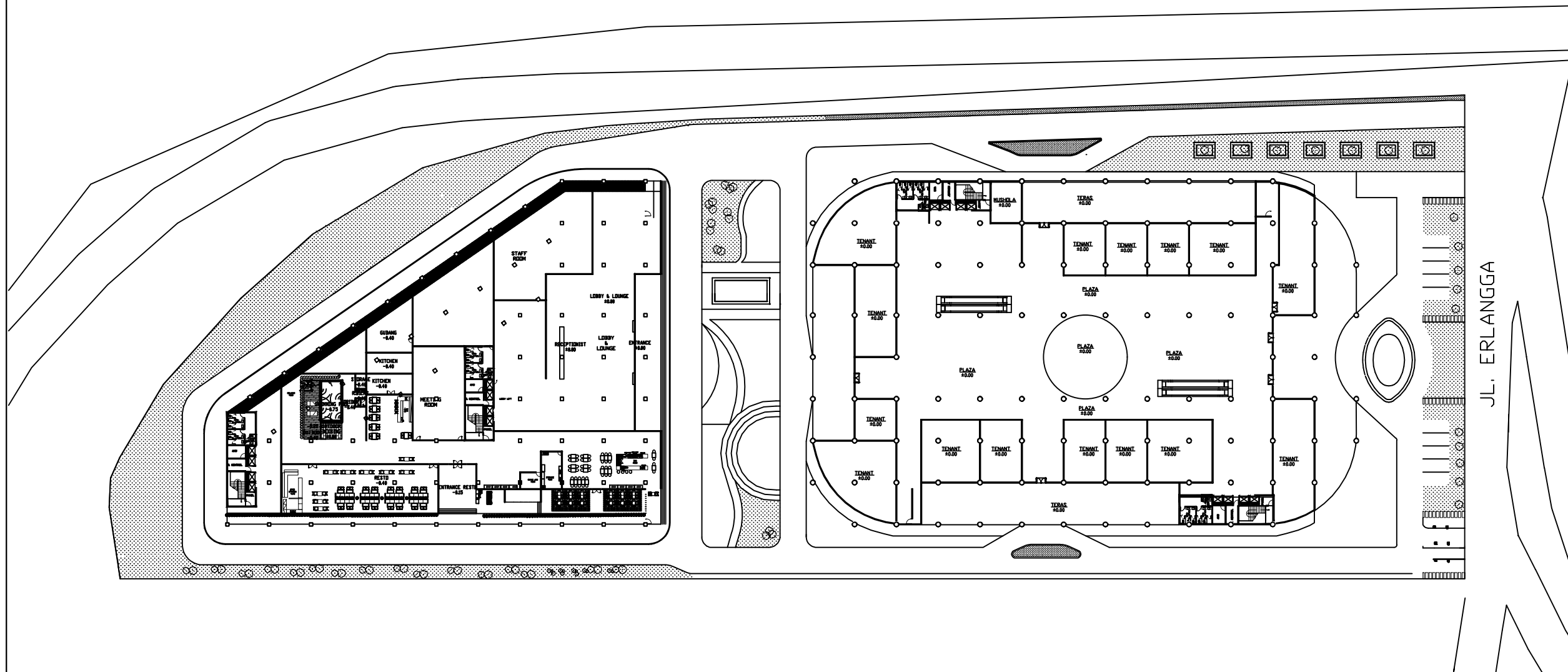
- | | |
|-------------------|----------------------|
| 1. Entrance Utama | 8. Venue Outdoor |
| 2. IN Mall 1 | 9. Swimming Pool |
| 3. IN Mall 2 | 10. Bridge |
| 4. Amphiteater | 11. Drop off mall |
| 5. IN Mall 3 | 12. Parkir sementara |
| 6. Drop Off Hotel | 13. Mall |
| 7. Restaurant | 14. Exit |



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



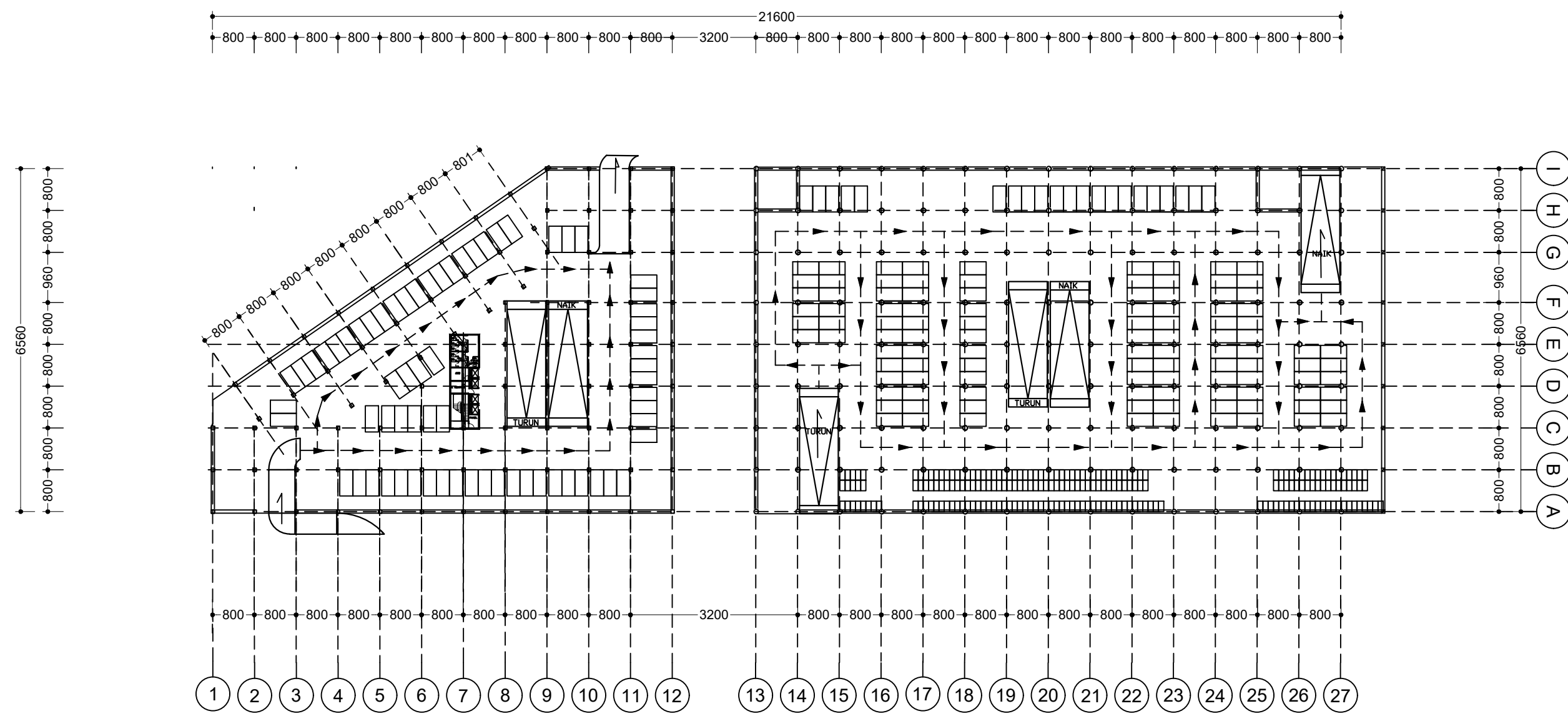
ARS SITE PLAN
SKALA 1:800



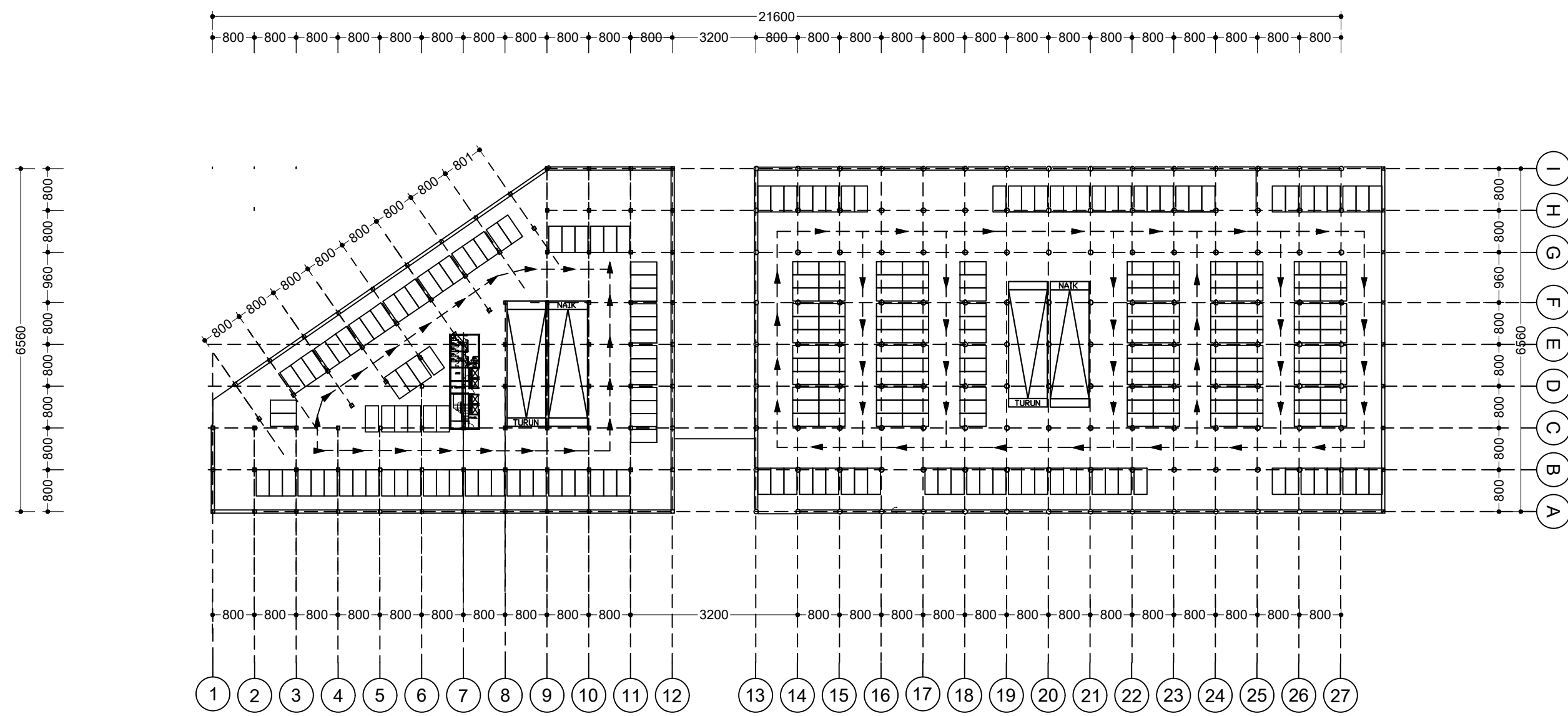
PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

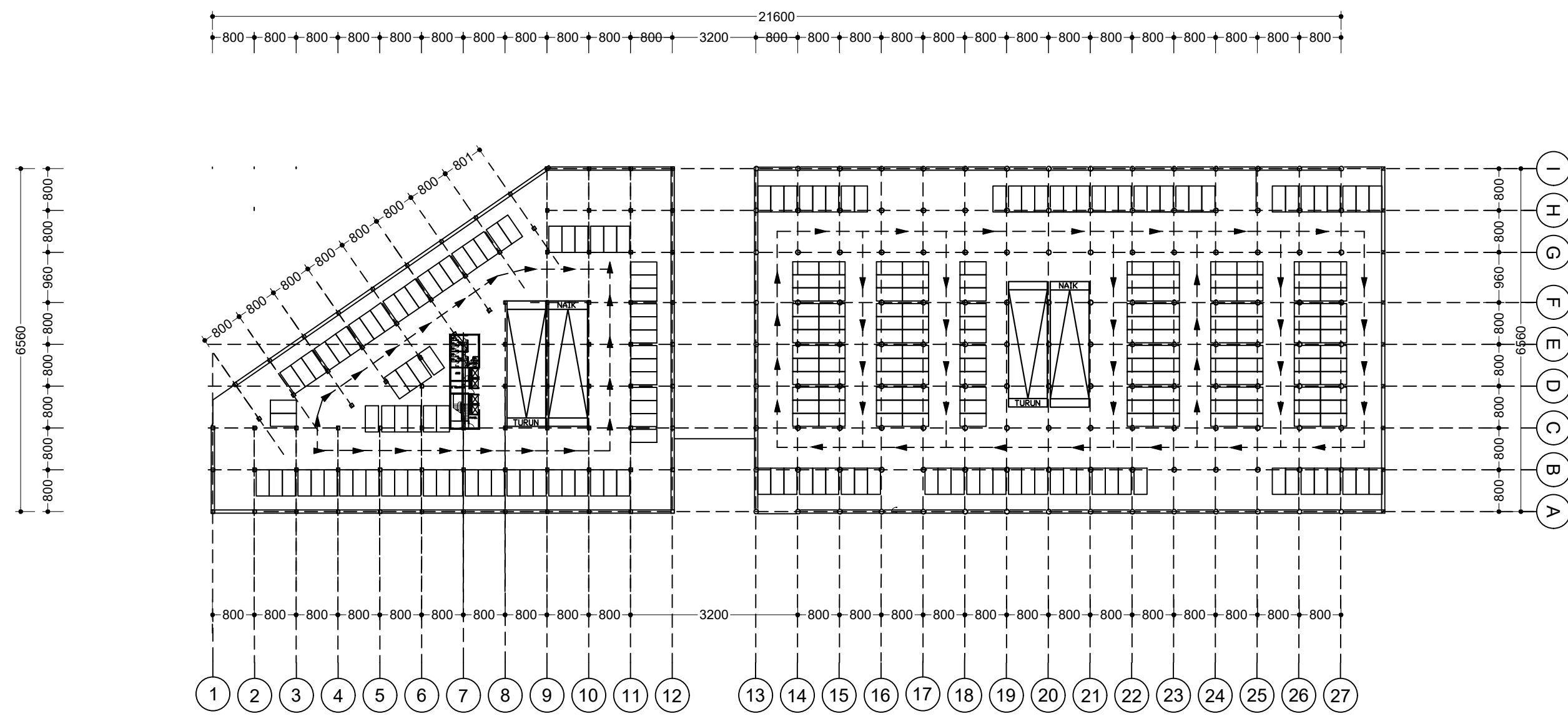
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



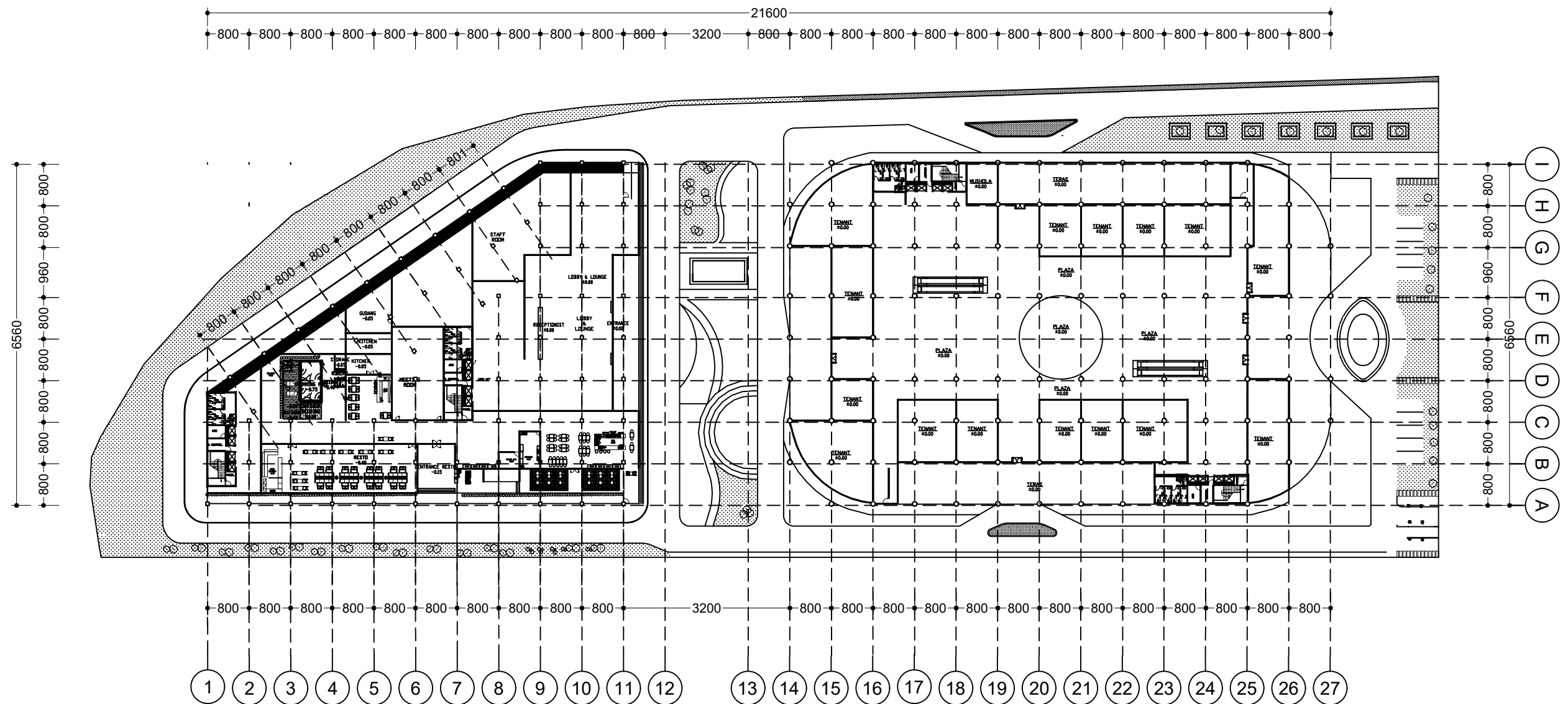
ARS DENAH BASEMENT 1
SKALA 1:800



ARS DENAH BASEMENT 2
SKALA 1:800



ARS DENAH BASEMENT 3
SKALA 1:800



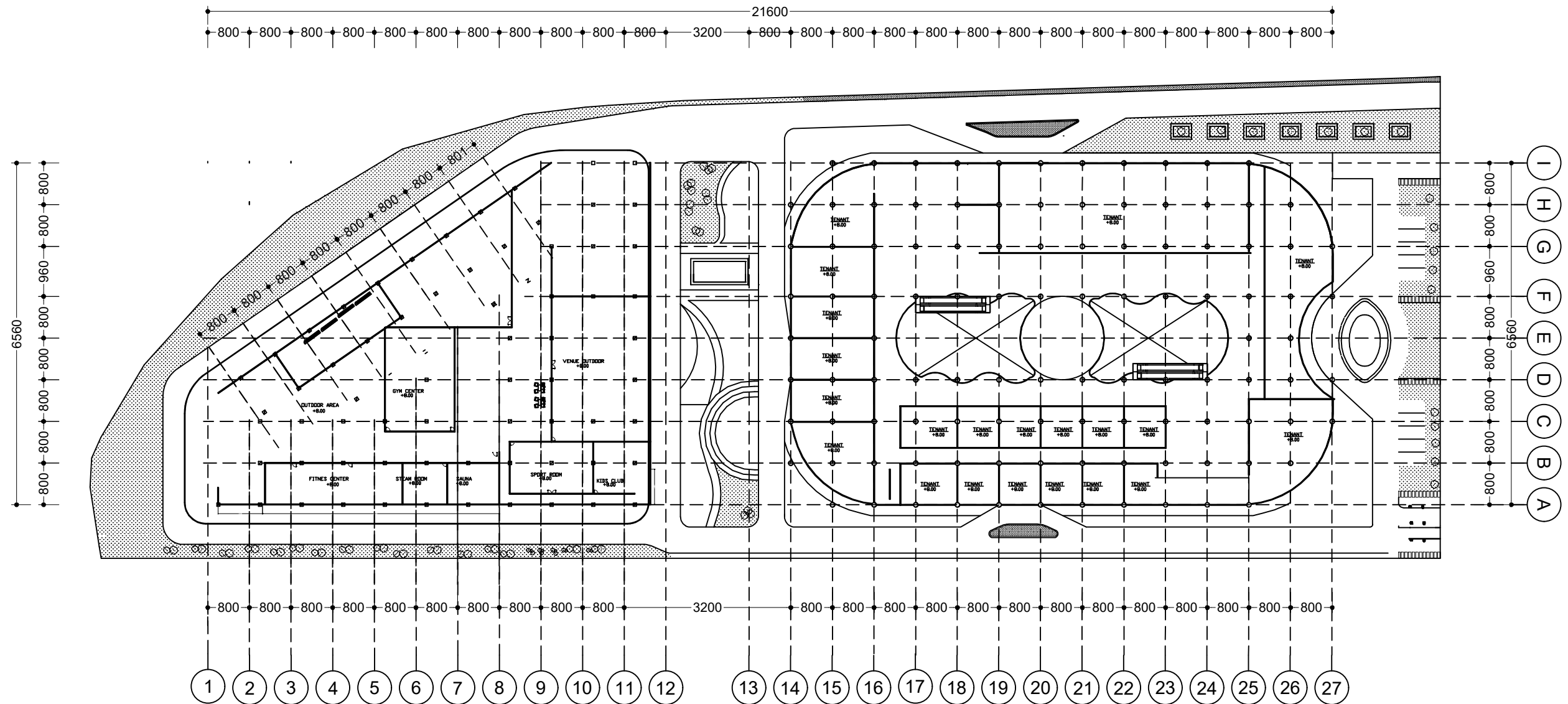
ARS DENAH GROUND FLOOR
SKALA 1:800



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



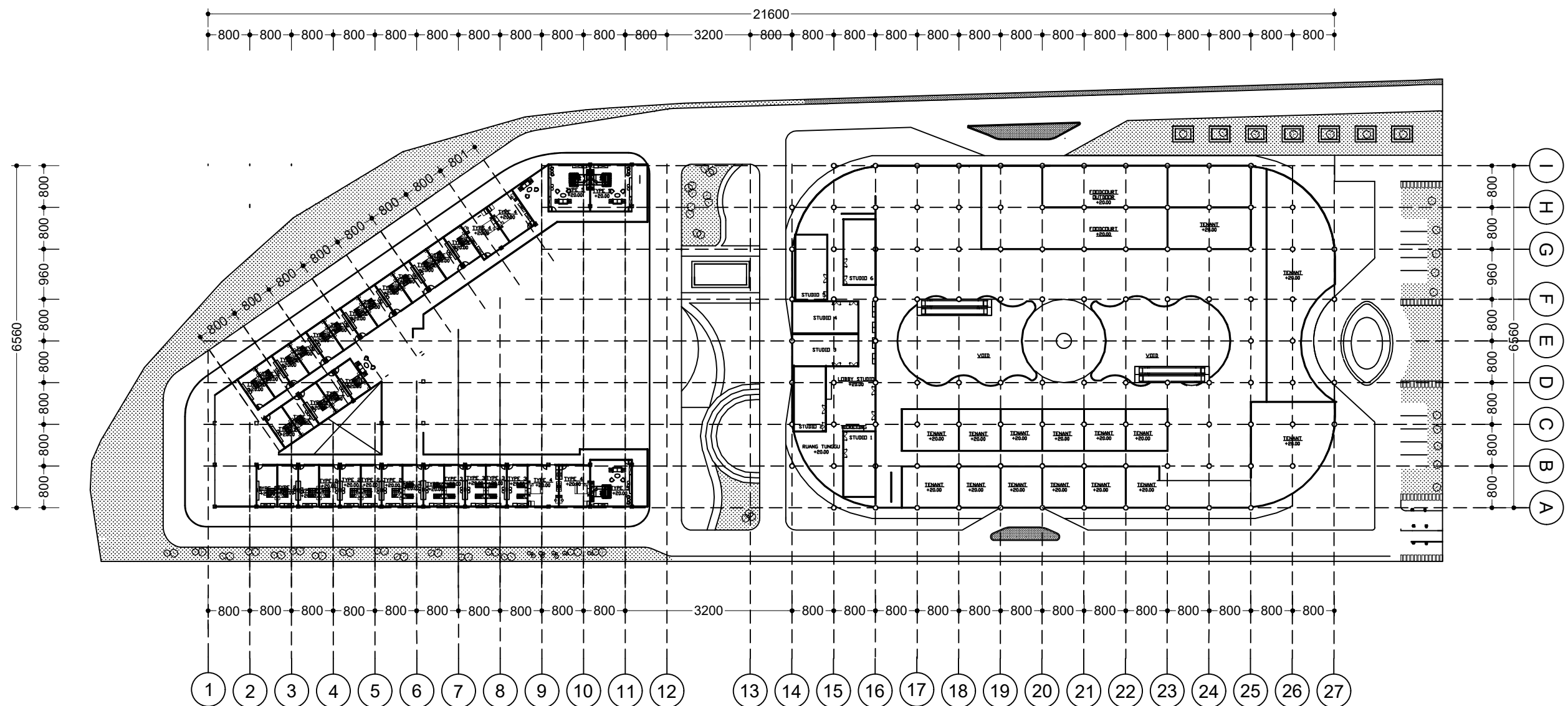
ARS DENAH LANTAI 2
SKALA 1:800



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

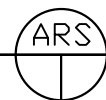
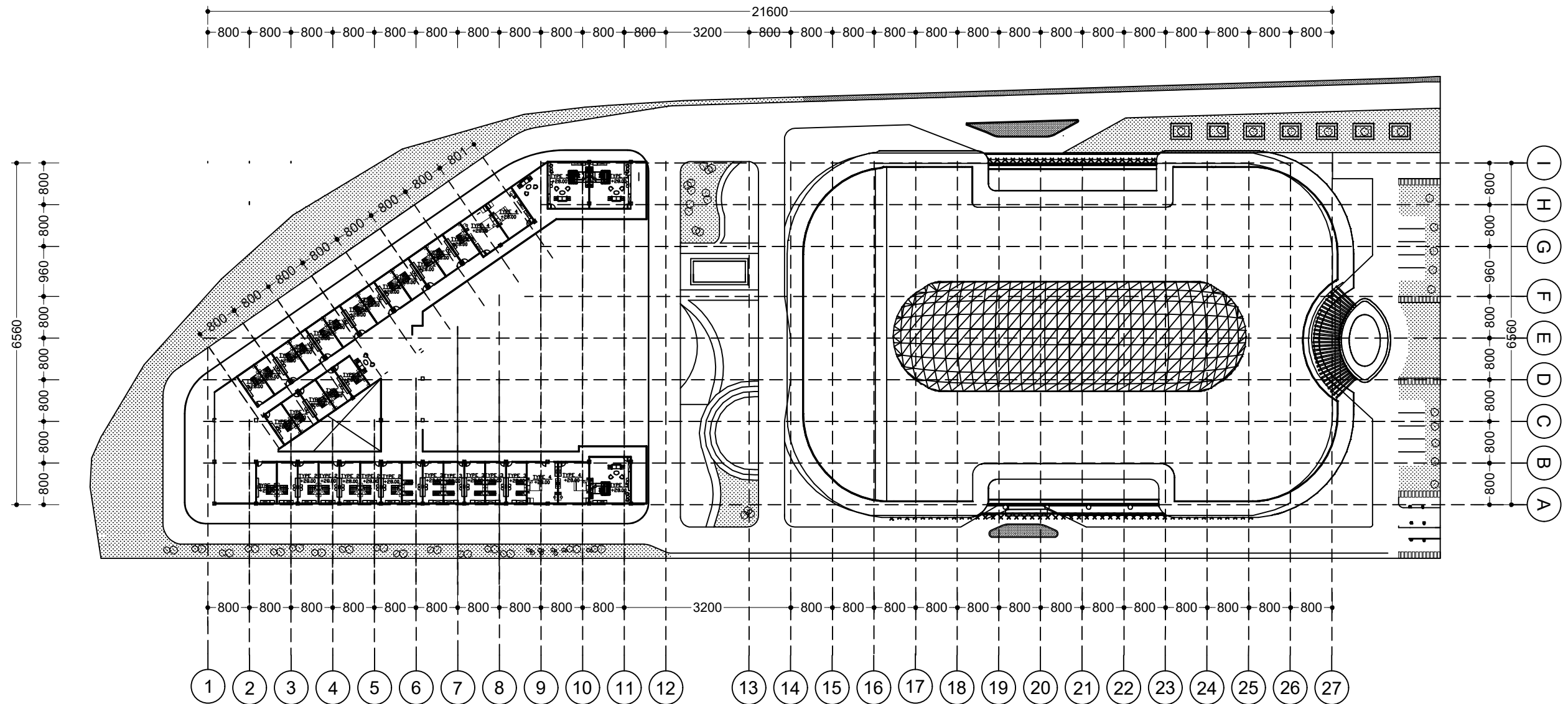
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



ARS DENAH LANTAI 3
SKALA 1:800



PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME



DENAH LANTAI 4-13

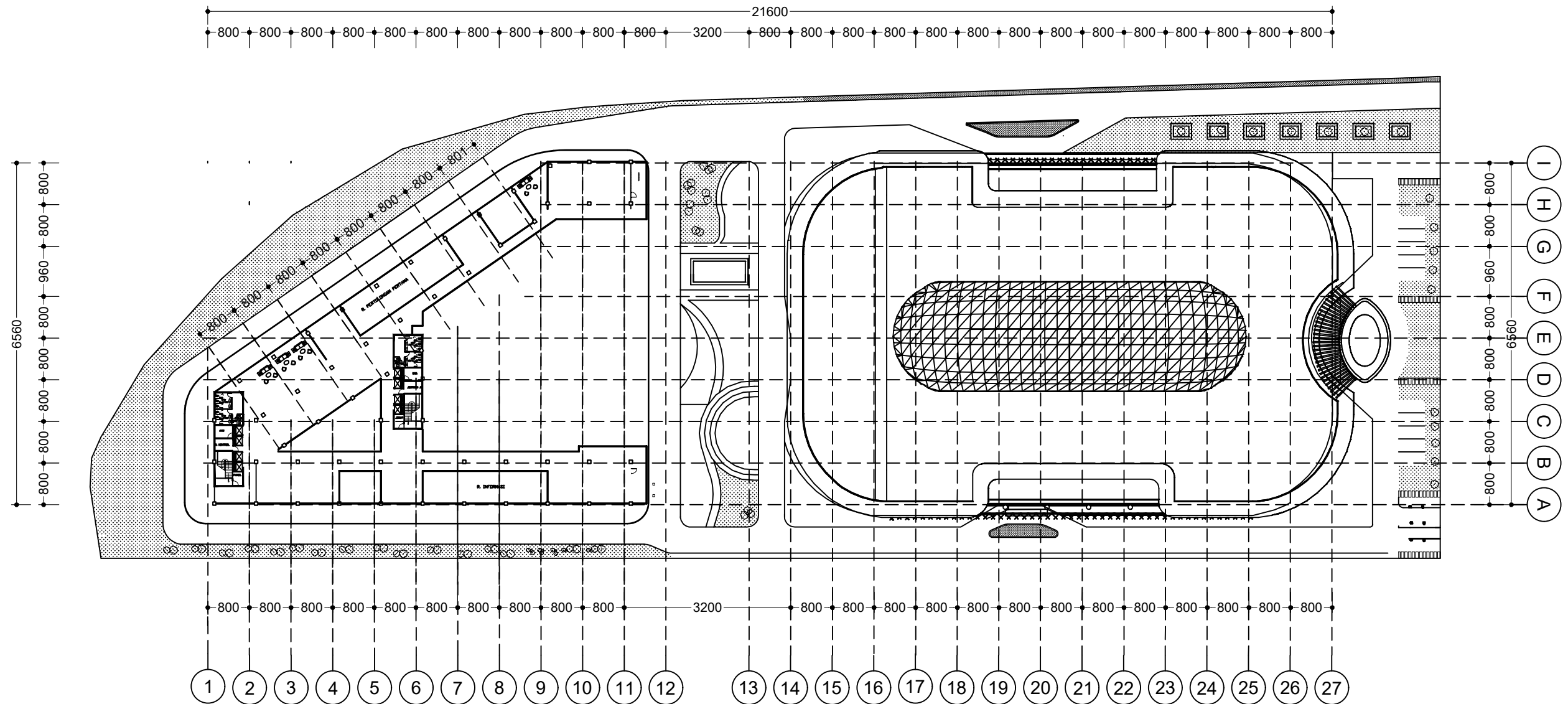
SKALA 1:800



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



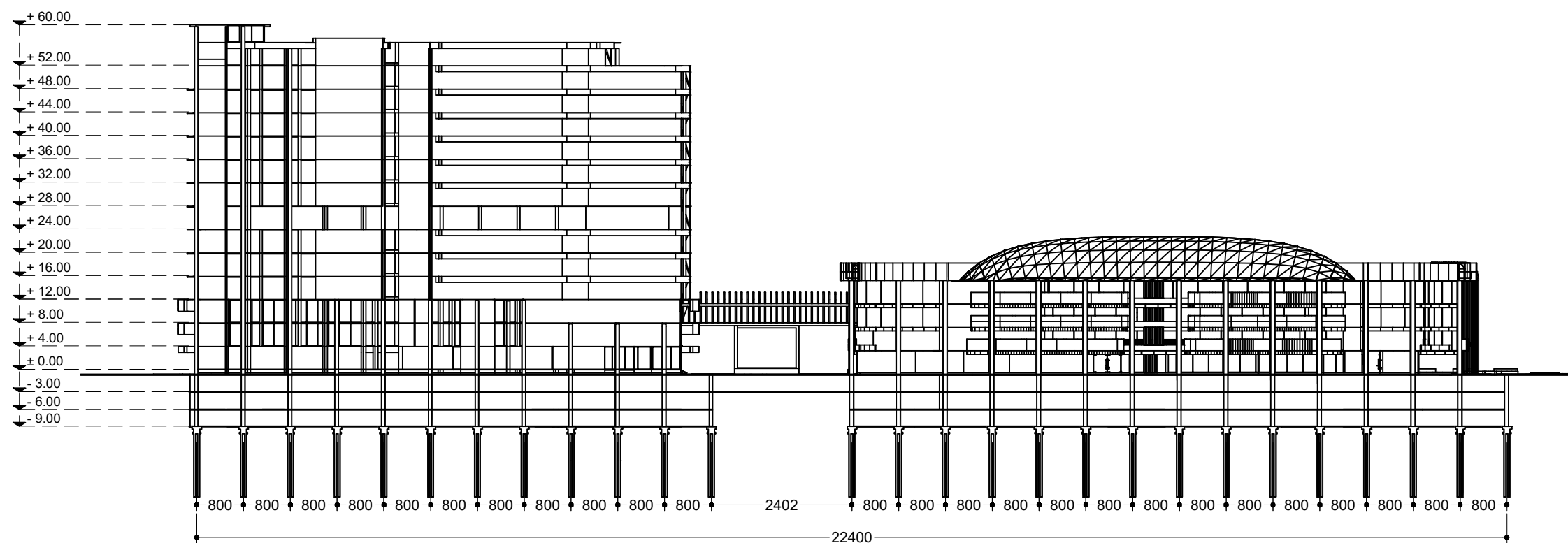
ARS DENAH LANTAI 8 REFFUGE
SKALA 1:800



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



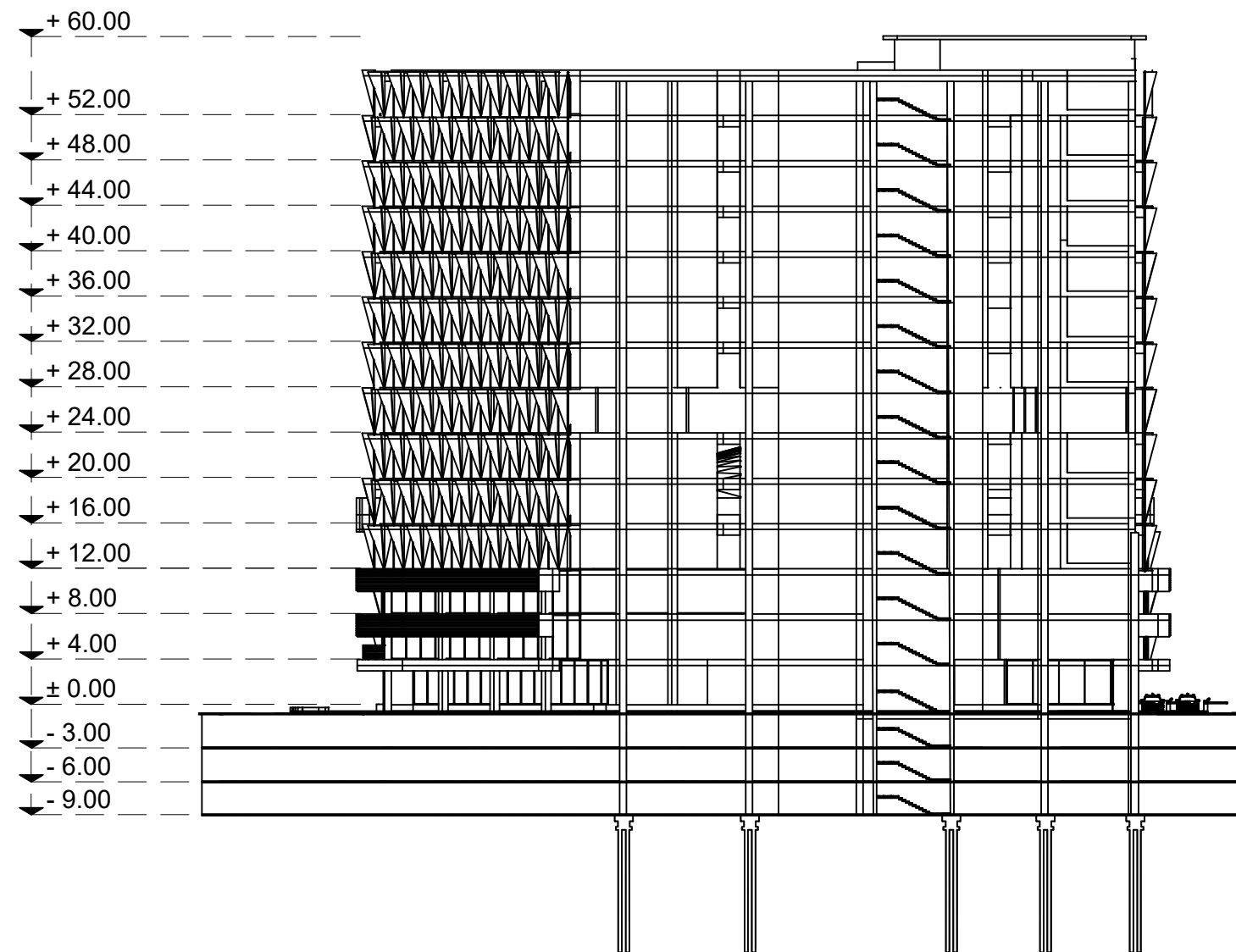
ARS **POTONGAN A-A**
SKALA 1:800



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



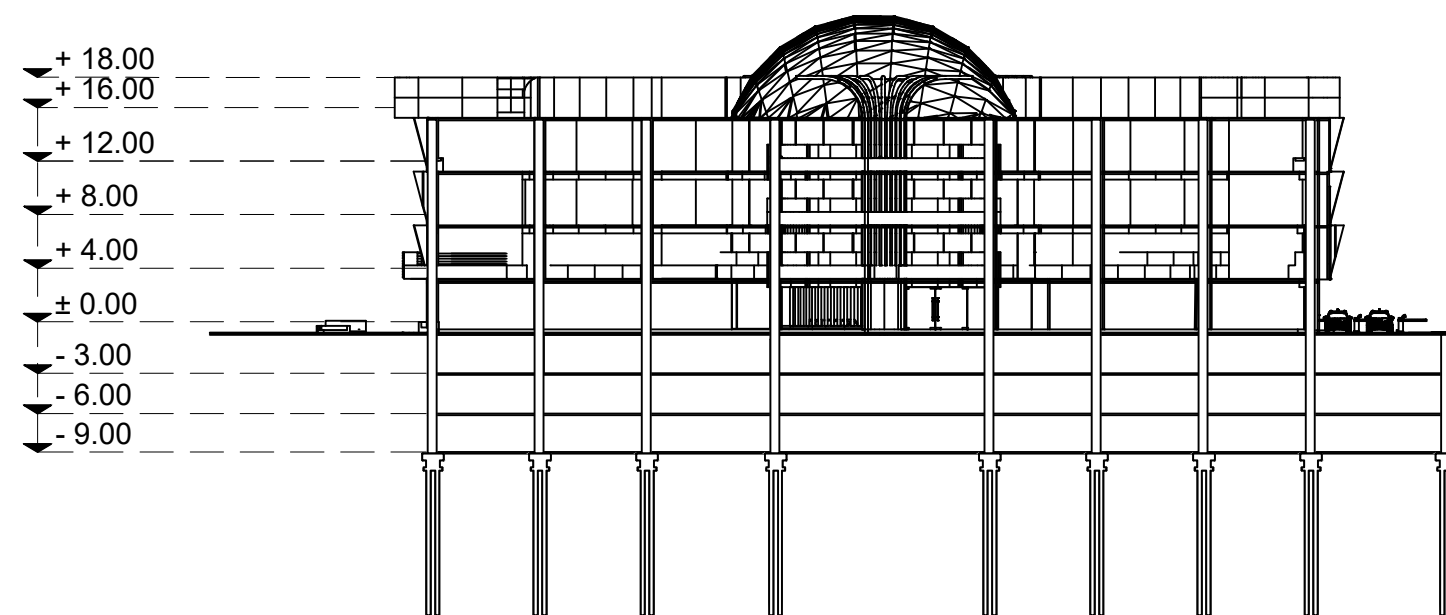
ARS POTONGAN B-B
SKALA 1:500



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



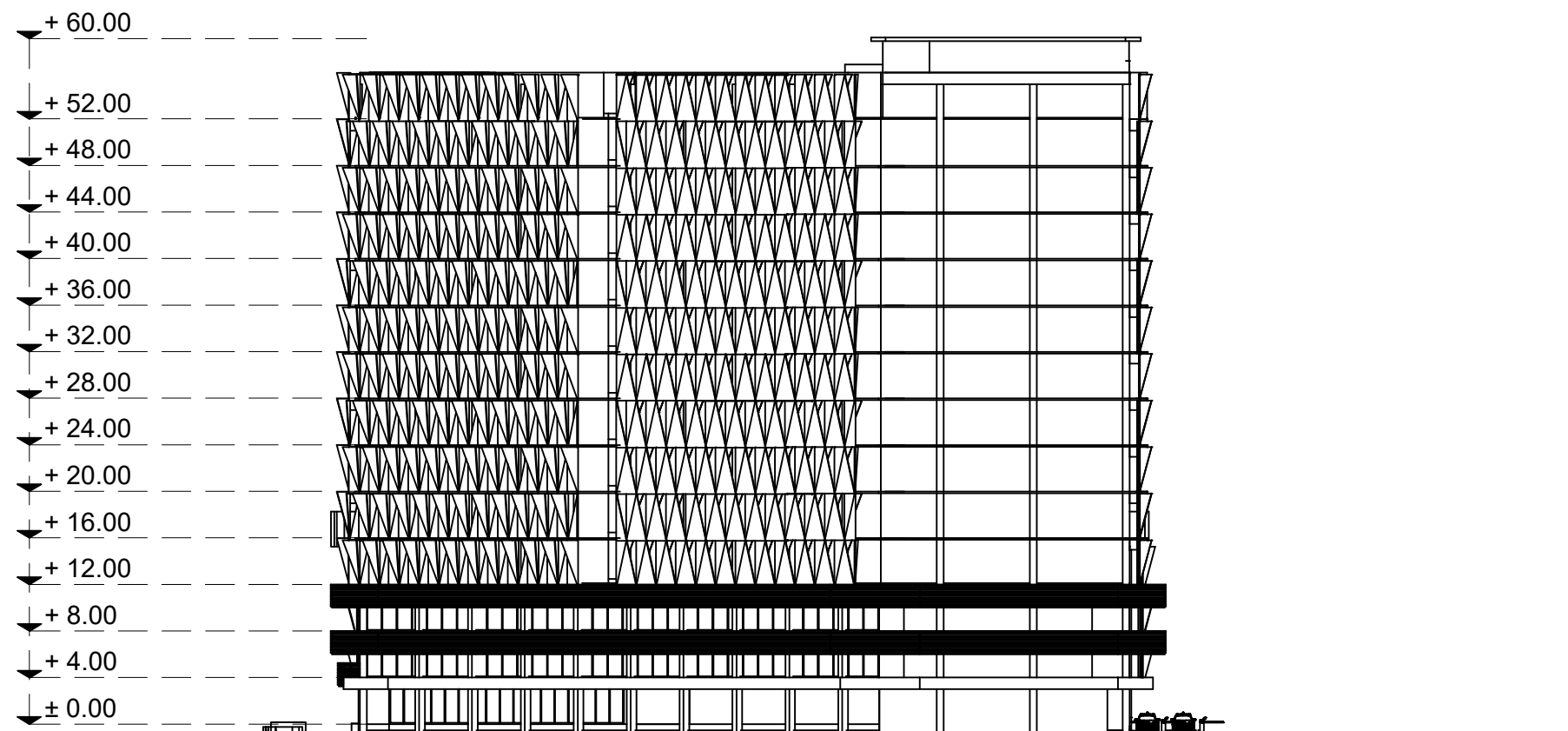
ARS POTONGAN C-C
SKALA 1:500



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



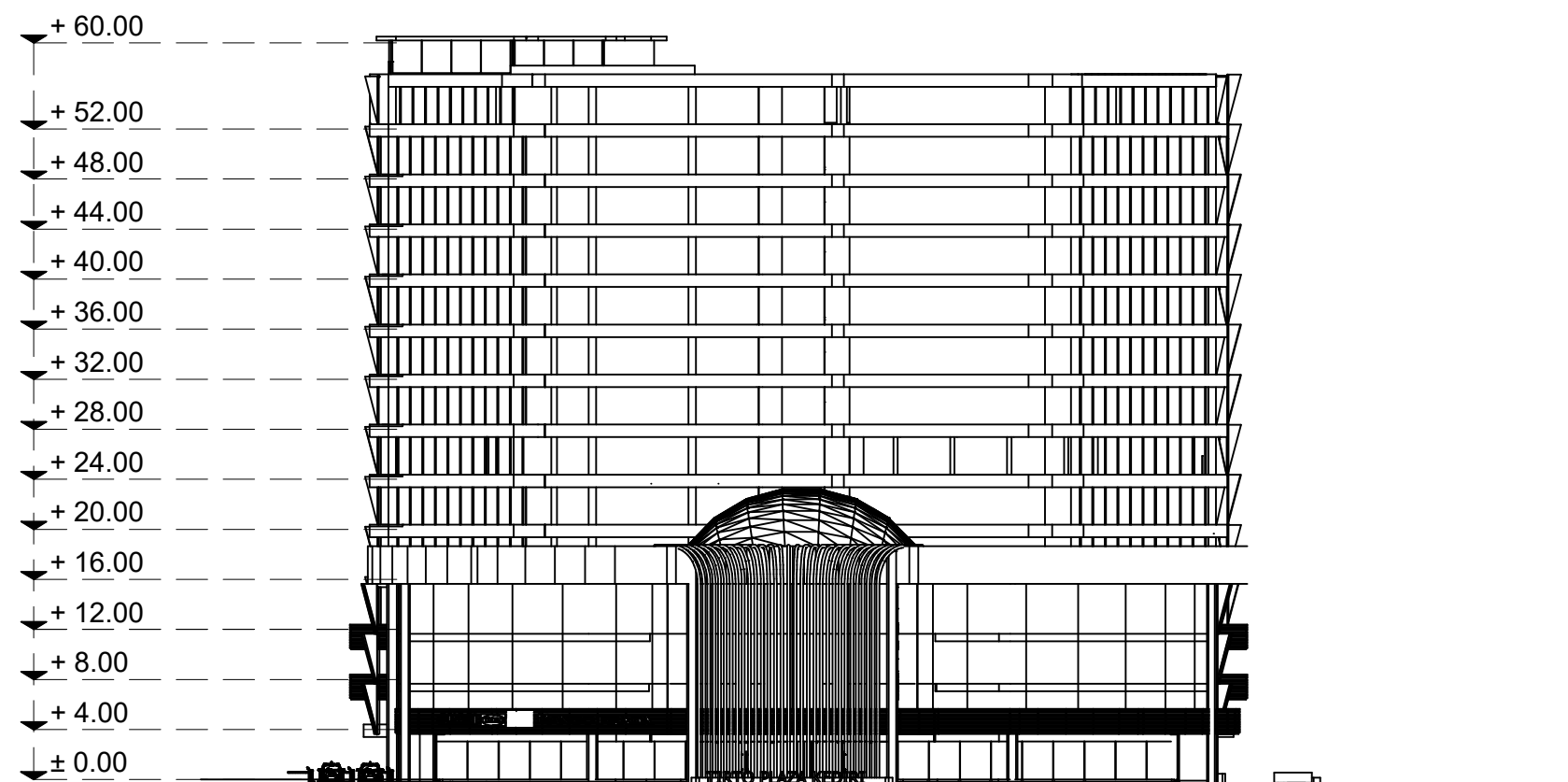
ARS TAMPAK BELAKANG
SKALA 1:500



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



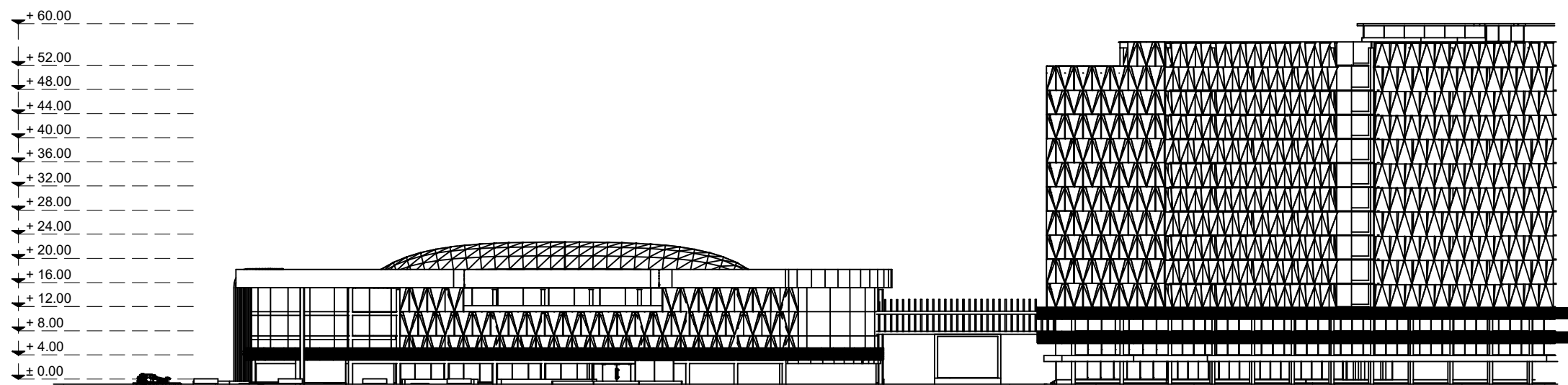
ARS TAMPAK DEPAN
SKALA 1:500



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



TAMPAK KANAN

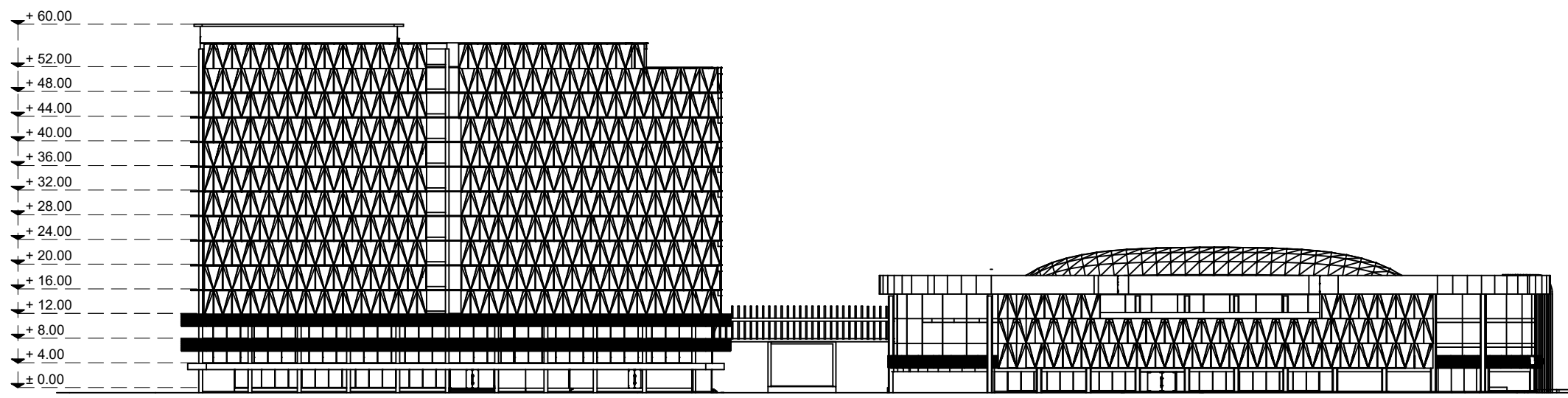
ARS TAMPAK KANAN
SKALA 1:800



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



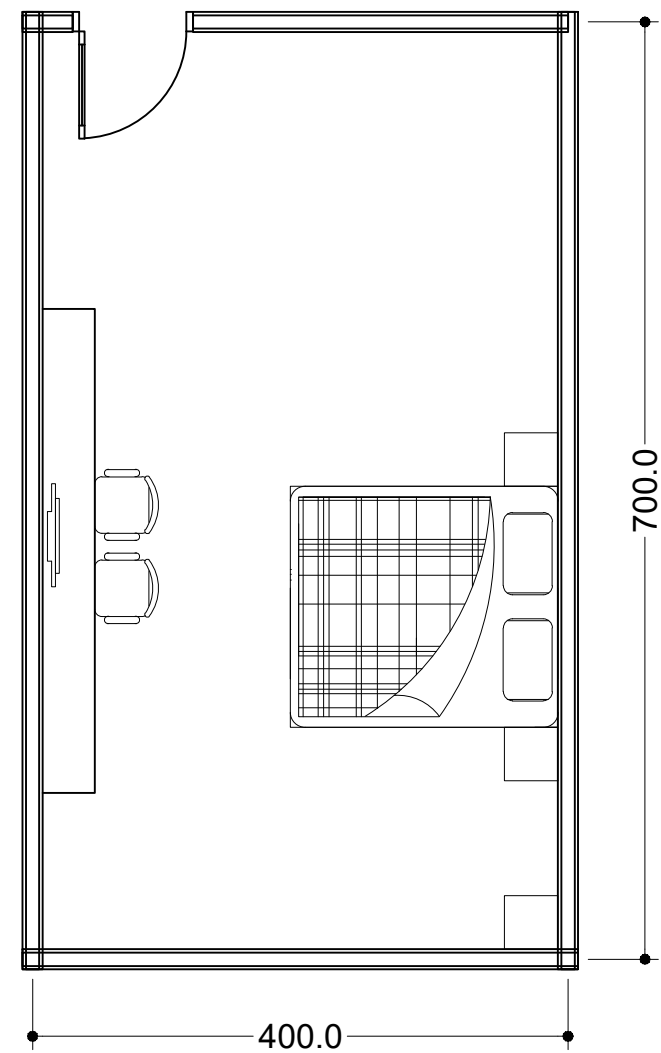
ARS TAMPAK KIRI
SKALA 1:800



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN MIXEDUSE BUILDING DI KOTA KEDIRI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOFUTURISTIK

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



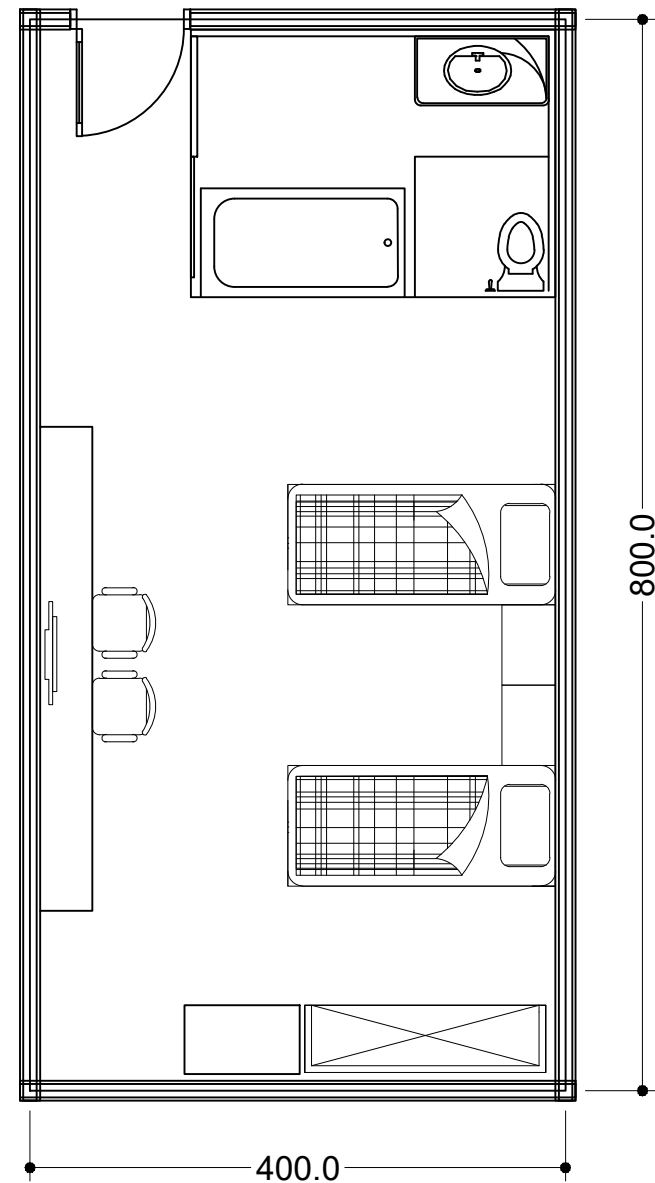
ARS TYPE 1 STANDARD ROOM
SKALA 1:50



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



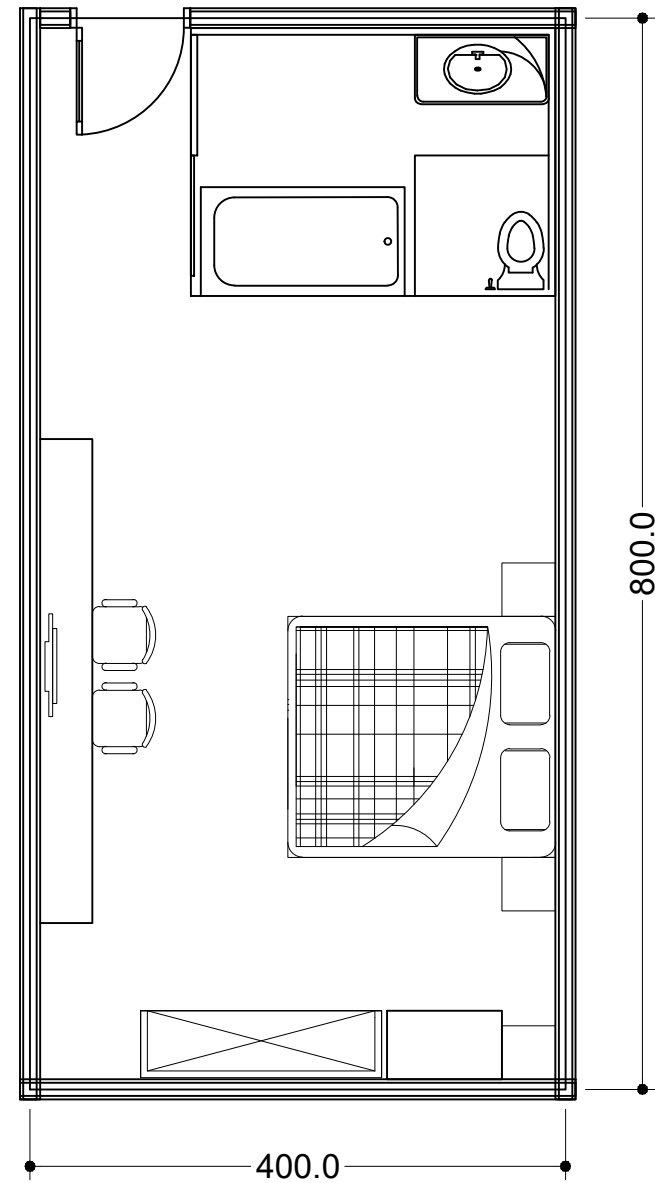
ARS TYPE 2 TWIN BEDROOM
SKALA 1:50



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



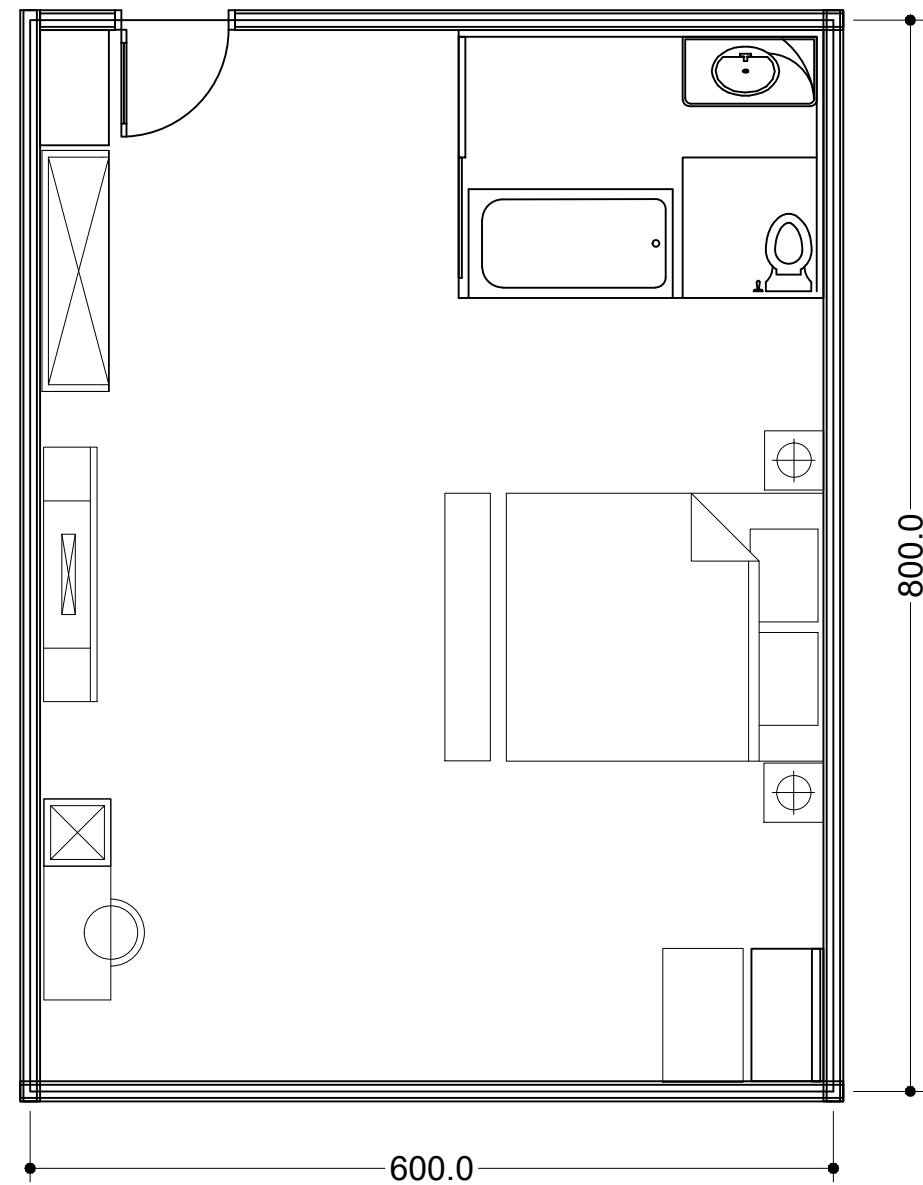
ARS TYPE 3 DELUXE ROOM
SKALA 1:50



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



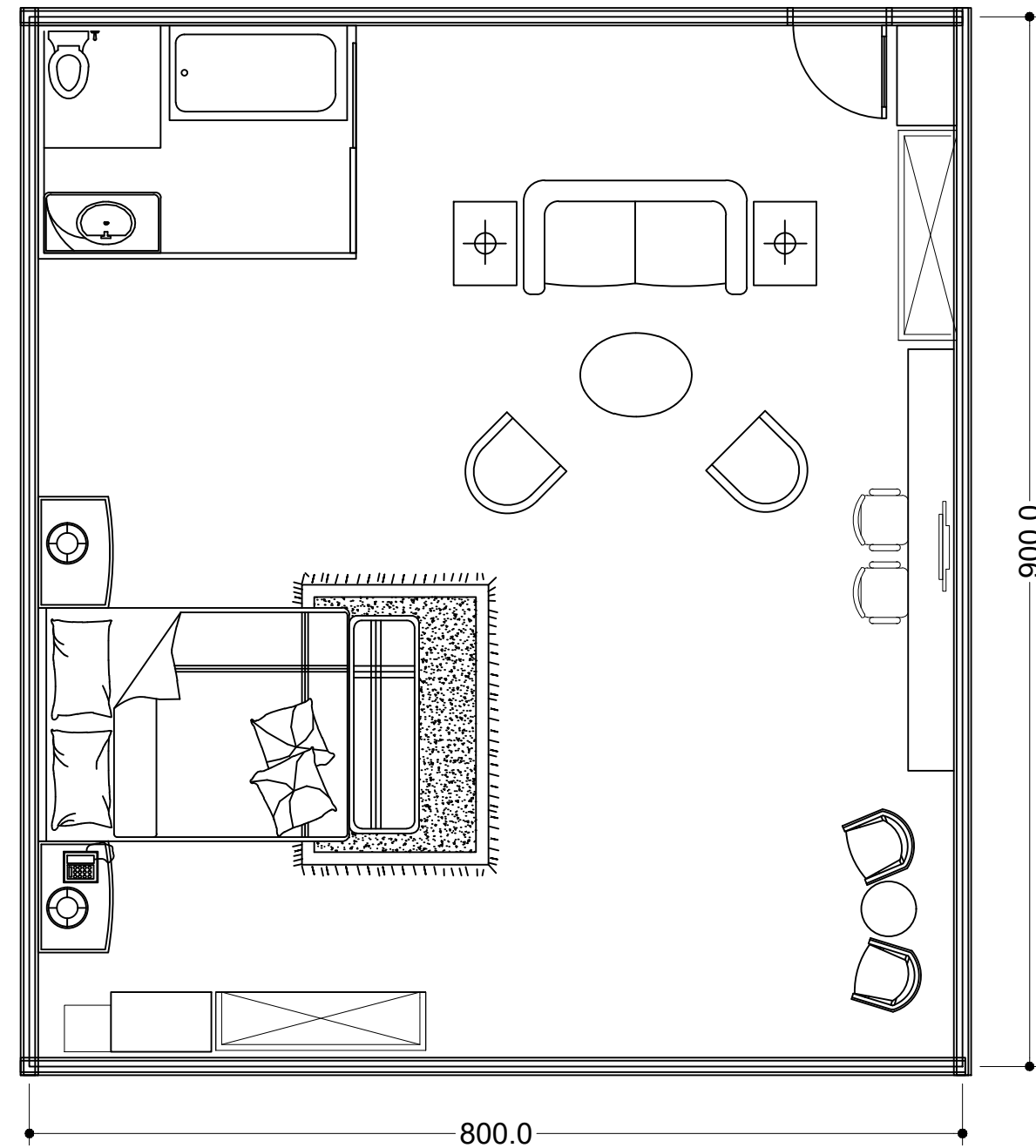
ARS TYPE 4 JUNIOR SUITE ROOM
SKALA 1:50



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				



ARS TYPE 5 EXECUTIVE SUITE ROOM
SKALA 1:50



PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIDRA
UIN WALISONGO SEMARANG
TUGAS AKHIR PERIODE SEMESTER GASAL 2023/2024

PERANCANGAN LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS 1 DI
KABUPATEN BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
HUMANISME

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	DIAH AYU SAFITRI	SKALA		
NIM	2104056012			
TTD				