

**Proyek
Tugas Akhir**

**Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
(DP3A)**

**HOTEL DAN SHOPPING MALL SEBAGAI LANDMARK
KOTA SURAKARTA**



**Proyek Tugas aAakhir ini diajukan sebagai pelengkap dan
syarat guna mencapai gelar Sarjana Arsitektur UMS**

Disusun oleh:

Nama : SUGIYANTO

Nim : D 300 000 038

Nirm :

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2007**

LEMBAR PERSETUJUAN

DP3A Tugas Akhir

**Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Judul : Hotel Dan Shopping Mall Sebagai Landmark Kota
Surakarta**
Penyusun : SUGIYANTO
NIM : D 300 000 038

Disetujui untuk Disampaikan di Hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Surakarta, ... Oktober 2006

Pembimbing I

(**Wisnu Setiawan, ST, M, Arch.**)

Surakarta, ... Oktober 2006

Pembimbing II

(**M.S. Priyono Nugroho ,ST.,MT.**)

LEMBAR PENILAIAN

DP3A Tugas Akhir

**Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Judul : Hotel Dan Shopping Mall Sebagai Landmark Kota
Surakarta**
Penyusun : SUGIYANTO
NIM : D 300 000 038

Setelah melalui tahap pengujian di hadapan Dewan Penguji

Dan dinyatakan

Dengan nilai angka atau nilai huruf

Surakarta,... Oktober 2006

Penguji I : Wisnu Setiawan, ST, M, Arch. (.....)
Penguji II : M.S. Priyono Nugroho ,ST.,MT. (.....)
Penguji III : Ir. Widyastuti Nurjayanti (.....)

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir

**Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Judul : Hotel Dan Shopping Mall Sebagai Landmark Kota
Surakarta**
Penyusun : SUGIYANTO
NIM : D 300 000 38
NIRM :

Seluruh Produk Tugas Akhir telah Diuji

Dan dinyatakan Dengan nilai angka

Pada Tanggal

Penguji I : Wisnu Setiawan, ST, M, Arch. (.....)
Penguji II : M.S. Priyono Nugroho ,ST.,MT. (.....)
Penguji III : Ir. Dhani Mutiari, MT (.....)
Penguji IV : Ir. Nurhasan, MT (.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

(Ir. H. Sri. Widodo, M.T.)

(Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch.)

ABSTRAKSI

Hotel Dan Shopping Mall Sebagai Landmark Surakarta adalah Bangunan yang berupa pusat belanja yang memungkinkan orang bisa berjalan santai dan dilengkapi tempat makan, minum, dan kamar untuk menginap kepada orang, sehingga diharapkan dapat menjadi tetenger dan yang menonjol dikota Solo. Bila ditinjau secara historis, kota Solo bisa juga disebut sebagai kota terpilih. Sejarah kota Surakarta bermula ketika Sunan Pakubuwana II memerintah Tumenggung Mangkuyudo serta pasukan Belanda J.A.B. Van Hodendorff untuk mencari kota Kerajaan Mataram Islam yang baru. Ditinjau dari sejarah tersebut bila Kota Solo sangat kaya akan nuansa benda cagar budaya, Kota Solo sebagai pusat budaya Jawa dengan keberadaan Keraton Kasunanan dan Pura Mangkunegaran terkenal dengan nilai-nilai budaya. Banyak dibuktikan dengan adanya bangunan-bangunan tinggi yang beragam jenis aliran arsitektur. Oleh karena itu kita selaku perancang harus berusaha keras agar warisan budaya atau sejarah tidak hilang karena bangunan-bangunan tinggi dengan aliran modern yang berkembang di Surakarta. Bila keadaan ini dibiarkan maka selain kehilangan lingkungan yang khas dari kaca mata sejarah dan budaya khususnya. Dengan konsep perencanaan dan perancangan hotel dan mall di Surakarta yang mampu mewedahi kegiatan akomodasi, perbelanjaan dengan fasilitas penunjangnya. dan mampu menjadi tetenger budaya dan melestarikan nilai sejarah.

KATA PENGANTAR



Assalammu 'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah segala puji serta syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah yang selalu diberikan kepada penulis maupun kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek Tugas Akhir dengan judul **“Hotel Dan Shopping Mall Sebagai Landmark Kota Surakarta”** dengan baik dan lancar.

Penulis juga menyadari akan berbagai pihak yang telah membantu sampai DP3A ini selesai dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih atas bimbingan dan pengarahan bantuan baik moril maupun material yang diberikan kepada penulis, ucapan terima kasih kepada:

1. Thank's to God (Allah SWT) who give
2. Bp. Ir. H. Sri. Widodo, M.T., selaku Dekan fakultas Teknik UMS
3. Bapak Wisnu Setiawan, ST, M.Arch., selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Bapak Wisnu Setiawan, ST, M, Arch selaku pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dalam Tugas Akhir ini.
5. Bapak M.S. Priyono Nugroho ,ST.,MT. selaku pembimbing II dan koordinator TA yang telah membimbing dengan sabar dan teliti dalam proses Tugas Akhir.
6. Ibu Yai Arsandri, ST, MT, selaku koordinator studio TA
7. Bapak dan Ibu dosen Arsitektur yang telah membagikan ilmunya.
8. Ibu Dhani Mutiari ST., MT., selaku Pembimbing Akademik.
9. Bapak sekalian Mamah Ingkang kawulo Tresnani (thank's a lot mom, i love u)
10. Keluarga Mas Khoiri yang baik and Naufal Amar Zahiri Shirad (ghofal) who have give *spirit*. (semoga selalu ada dibawah lindungan-NYA)
11. Adik Fitri dan Fani yang tersayang. (who have give *spirit*).

12. Calon Arsitek dan Arsitek Angkatan 2000 plus temen seperjuangan studio TA, “*Keep Fight Guys*”. Don’t 4-get our friendship and “be a good architect”.
13. Anak Imigrasi (Ohang and Aris) percaya karma itu ada lho!!. Bolo Kurowo arif, Eko, Niko, Copet, Munir, Rio, Demank, Diman. Dan anak kos Melati (Fanta, Rian, Noko, Wito) N anak ISSO (Ikatan Scuter Solo), ASOE, SOC, Semoga selalu ada dibawah lindungan-NYA.
14. Mba’ dan Ade yang pernah menjadi bagian hidupku terima kasih dan semoga sukses selalu.
15. Masa laluku, sekarangku dan masa depanku serta segala sesuatu yang menjadi bagiannya.

Penulis juga menyadari bahwa dalam proyek Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis dengan senang hati dan terbuka menerima saran dan kritik yang membangun dari semua pihak yang terkait.

Akhirya penulis berharap semoga proyek Tugas Akhir ini sesuai dengan yang diharapkan dan dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalammualaikum Wr.Wb

Penulis

MOTTO

- **Just Remember and Surrender To “ALLAH SWT”**
- **Sesungguhnya Orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Qs. Al-Zumar : 9).**
- **Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Qs. Al-Mujadallah : 11).**
- **Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Qs. Al-Asyurah : 6-7)**

Dedication

This final duty is
wholeheartedly dedicated
to:

- My beloved father and
mother,
- My beloved sister and
brother, and
- My soulmate,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENILAIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Batasan Pengertian Judul	1
I.2. Latar Belakang Permasalahan	2
I.2.1. Peran Keluarga dan Lingkungan dalam Membina Bakat dan Kreativitas Anak	2
I.2.2. Perkembangan Fasilitas Pendidikan Anak di Kudus	4
I.2.3. Gagasan Awal Kid's Corner di Kudus	7
I.3. Rumusan Masalah	9
1.3.1. Umum	9
1.3.2. Khusus	9
I.4. Tujuan dan Sasaran	9
1.4.1. Tujuan	9
1.4.2. Sasaran	10
I.5. Lingkup Pembahasan	10
I.6. Metode Pembahasan	10

I.7. Sistematika Pembahasan	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	14
II.1. Tinjauan Perspektif Anak	14
II.1.1. Karakter Anak	14
a. Karakter Psikologi Anak	14
b. Karakter Gerak Anak	15
c. Karakter Fisik Anak	15
II.1.2. Kebutuhan Anak	16
a. Adanya Rasa Aman	16
b. Adanya Rasa Bebas	16
c. Adanya Rasa Hangat dan Akrab	16
d. Untuk Merangsang Perkembangan Fisik dan Motorik	16
II.1.3. Tingkatan Perkembangan Psikologi dan Kemampuan Anak	
a. Tingkatan Psikologi Anak	17
b. Tingkatan kemampuan Anak	17
II.1.4. Karakter Kegiatan Anak	18
a. Karakter Kegiatan Permainan Aktif	19
b. Karakter Kegiatan Permainan Pasif	21
II.2. Pendidikan Pra-Sekolah	22
II.2.1. Arti dan Lingkup Pendidikan Pra-Sekolah	22
II.2.2. Lingkungan Binaan Pada Pra-Sekolah	23
a. Ruang Dalam	23
b. Jenis Permainan Menurut Anak	27
c. Ruang Luar/ Playground	30
d. Alat Permainan Pada Anak	36
II.2.3. Proses Belajar	41
a. Metode Pengajaran	41
b. Program Kegiatan Pembelajaran	42
II.3. Arsitektur Untuk Anak	47
II.3.1. Metode dalam Menciptakan Arsitektur Untuk Anak	47
II.3.2. Delapan Ide Desain Merangsang Kreativitas Anak	49
II.3.3. Warna	49
II.4. Studi Komparasi Pendidikan Pra-Sekolah	51
II.4.1. TK/Playgroup Yang Menggunakan Kurikulum Umum.....	51
II.4.2. Pendidikan Pra-Sekolah Dengan Kurikulum Islam	59
II.4.3. Kesimpulan Studi Komparasi	64
BAB III. TINJAUAN KID'S CORNER DI KUDUS	66

III.1. Tinjauan Kota Kudus	66
III.1.1. Lokasi Kota Kudus	66
III.1.2. Visi dan Misi Kota Kudus	67
III.1.3. Kependudukan/ Sosial	67
III.1.4. Peranan dan Fungsi Kota Kudus	69
III.1.5. Kebijaksanaan dan Strategi Struktur Ruang Kota	69
III.2. Tinjauan Kid's Corner di Kudus	72
III.2.1. Pengertian	72
III.2.2. Fungsi dan Tujuan	72
III.2.3. Pelaku dan Lingkup Kegiatan	73
a. Sasaran Pelaku	73
b. Lingkup dan Program Kegiatan	74
c. Struktur Organisasi Pengelola	83
d. Waktu Kegiatan	83
BAB IV. ANALISA PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN PERANCANGAN ARSITEKTUR	85
IV.1. Pengantar	85
IV.1.1. Peran Kid's Corner	85
IV.1.2. Fungsi kid's Corner	85
IV.1.3. Sasaran Pelayanan	86
IV.1.4. Karakter	86
IV.1.5. Keunggulan Kid's Corner	86
IV.2. Analisa Perencanaan	86
IV.2.1. Analisa Macam Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	87
IV.2.2. Analisa Program Kegiatan pada masing-masing kelas... ..	90
IV.2.3. Analisa Perhitungan Ruang	101
a. Kapasitas Pemakai	102
b. Dasar Perhitungan Sirkulasi/flow gerak	103
c. Dasar Perhitungan Ruang	104
IV.2.4. Konsep Pengelompokan Ruang dan Hub. Antar Ruang. ..	115
a. Pola Hubungan Makro	116
b. Pola Hubungan Mikro	116
IV.3. Analisa Perancangan	120
IV.3.1. Lokasi dan Site	120
a. Dasar Pertimbangan	121
b. Alternatif Pemilihan Lokasi	121
IV.3.2. Proses Penentuan Site	125
IV.3.3. Analisa Pengolahan Site	127

IV.3.4. Analisa Tampilan Bangunan	138
IV.3.5. Analisa Bahan Finishing	147
IV.3.6. Analisa Strutur dan Konstruksi	150
IV.3.7. Analisa Sistem Utilitas Bangunan	152

Daftar Pustaka

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Bentuk Permainan Aktif	20
Gambar II.2. Mendengarkan cerita, Bentuk Permainan Pasif	21
Gambar II.3. Pencahayaan pada ruang kelas	23
Gambar II.4. Ruang kelas yang dekoratif	24
Gambar II.5. Sududut rumah tangga pada kelas	25
Gambar II.6. Ruang baca	25
Gambar II.7. Rak untuk menitipkan tas dan sepatu	25
Gambar II.8. Sudut perlengkapan mainan	25
Gambar II.9. Toilet training	26
Gambar II.10. Bentuk-bentuk toilet dan wastafel anak	26
Gambar II.11. Ukuran toilet anak	27
Gambar II.12. Fitness kid's room	27
Gambar II.13. Jenis mainan pada pre-todler	28
Gambar II.14. Jenis mainan pada toddler	29
Gambar II.15. Jenis mainan pada pre-school	30
Gambar II.16. Ubin karet	31
Gambar II.17. Ubin karet pada playground	31
Gambar II.18. Detail ubin karet	32
Gambar II.19. Detail lapisan tanah urug	32
Gambar II.20. Lapisan pasir sebagai pelindung pd playground	33
Gambar II.21. Lapisan skrap pada playground	33
Gambar II.22. Penerapan lapisan safagrass	34
Gambar II.23. Detail safagrass	34
Gambar II.24. Pertumbuhan safagrass	34
Gambar II.25. No Mow dan detai	35

Gambar II.26. Contoh peletakan paving	35
Gambar II.27. Hamparan rumput pada playground	36
Gambar II.28. Alat permainan small land	36
Gambar II.29. Detail smallland	36
Gambar II.30. Climbers playframe	37
Gambar II.31. Gambar dan detail	37
Gambar II.32. Suspension bridge	38
Gambar II.33. Seluncuran	38
Gambar II.34. Climbers log cabin	39
Gambar II.35. Gambar dan detail	39
Gambar II.36. Climbers adventure frame	40
Gambar II.37. Detail	40
Gambar II.38. Climbing arrangement poly	41
Gambar II.39. Lingkaran warna	50
Gambar II.40. Tampak TK Sukun I	51
Gambar II.41. Denah peletakan Zona	52
Gambar II.42 Selasar dan hall TK sukun I`	53
Gambar II.43. R. Kelas dan playground	53
Gambar II.44. Section Borneinstitutioner	53
Gambar II.45. Site dan denah	54
Gambar II.46. Skema pembagian zona	55
Gambar II.47. Section	55
Gambar II.48. Denah	56
Gambar III.1. Peta lokasi kabupaten Kudus	66
Gambar III.2. Diagram struktur pengembangan kota	70
Gambar III.3. Peta persebaran TK/KB di kudus	72
Gambar III.4. Pengetahuan komputer	78
Gambar III.5. Permainan indoor	79
Gambar III.6. Macam-macam permainan outdoor	80
Gambar III.7. Tempat wudlu dan mushola, sbg sarana pengenalan agama	81
Gambar IV.1. Peta alternatif lokasi	122

Gambar IV.2. Peta alternatif lokasi 1.....	123
Gambar IV.3. Peta alternatif lokasi 2.....	124
Gambar IV.4. Peta alternatif lokasi 3.....	125
Gambar IV.5. Lokasi site terpilih untuk Kid's Corner	126

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel I. 1. Banyaknya sekolah	5
Tabel II. 1. Tinggi badan anak usia 1-6 tahun	15
Tabel II. 2. CFH dan ketebalan ubin karet	29
Tabel II. 3. Tujuan pembelajaran pada anak	40
Tabel II. 4. Karakter warna yang sesuai dengan anak	47
Bagan II. 5. Struktur organisasi KB/TK Al Aisyiyah I Kudus	57
Bagan II. 6. Contoh satuan kegiatan mingguan	57
Bagan II. 7. Contoh satuan kegiatan harian	58
Bagan II. 8. Struktur kerja program kegiatan belajar KB/TK al firdaus	54
Bagan II. 9. Dimensi pengembangan keunggulan al firdaus	60
Tabel III. 1. Banyaknya penduduk menurut kelompok umur	65
Tabel III. 2. Banyaknya penduduk menurut agama yang dianut	65
Tabel III. 3. Kelompok pembagian kelas pada Kids Corner	71
Bagan III. 4. Kurikulum inti edukatif	75
Bagan III. 5. Kegiatan permainan	77
Bagan III. 6. Kegiatan atraksi	78
Bagan III. 7. Struktur program kegiatan kids corner	79
Bagan III. 8. Struktur pengelola kid's corner	80
Tabel III. 9,10,11. Waktu kegiatan Kid's Corner	80
Tabel IV. 1. Analisa macam kegiatan	87
Tabel IV. 2. Analisa program kegiatan berdasarkan kelas/usia	90
Tabel IV. 3. Struktur Kerja Program Kegiatan Belajar Kid's Corner	93
Tabel IV. 4. Kebutuhan ruang penerimaan	95
Tabel IV. 5. Kebutuhan ruang pengasuhan	95
Tabel IV. 6. Kebutuhan ruang pengajaran/pendidikan	96

Tabel IV. 7. Kebutuhan ruang pengembangan minat bakat	97
Tabel IV. 8. Kebutuhan ruang rekreatif	98
Tabel IV. 9. Kebutuhan ruang bermain outdoor	98
Tabel IV.10. Kebutuhan ruang bermain pasif	99
Tabel IV.10. Kebutuhan ruang atraksi	99
Tabel IV.11. Kebutuhan ruang pengelola	100
Tabel IV.12. Kebutuhan ruang penunjang	101
Tabel IV.13. Kebutuhan ruang pelengkap	101
Tabel IV.14. Perbandingan tenaga pengajar dan anak didik	102
Tabel IV.15. Jumlah tenaga pengelola	103
Tabel IV.16. Perhitungan besaran ruang penerimaan	104
Tabel IV.17. Perhitungan besaran ruang pengasuhan	105
Tabel IV.18. Perhitungan besaran ruang pendidikan	106
Tabel IV.19. Perhitungan besaran ruang pengembangan minat bakat	107
Tabel IV.20. Perhitungan besaran ruang playroom.....	107
Tabel IV.21. Perhitungan besaran ruang pengelola	108
Tabel IV.22. Perhitungan besaran ruang penunjang	109
Tabel IV.23. Perhitungan besaran ruang pelengkap	111
Tabel IV.24. Jumlah total perhitungan besaran ruang	112
Tabel IV.25. Perhitungan Besaran Ruang Bermain Outdoor	112
Tabel IV.26. Rencana Kepadatan Bangunan Berdasarkan Jenis Penggunaan Tanah Kota Kudus Tahun 2014	128
Tabel IV.27. Rencana Kepadatan Bangunan Berdasarkan Jenis Penggunaan Tanah Kota Kudus Tahun 2014	128
Tabel IV.28. Analisa pengolahan site	130
Tabel IV.29. Analisa tampilan bangunan	138
Tabel IV.30. Analisa pendekatan bahan finishing bangunan	147
Tabel IV.31. Analisa struktur dan konstruksi bangunan	150
Tabel IV.32. Analisa sistem utilitas bangunan	152