

**PERANCANGAN ULANG MAL BSD JUNCTION
DENGAN PENDEKATAN *WALKSCAPE*
DI TANGERANG SELATAN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Clarissa Edithira

0000054223

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN ULANG MAL BSD JUNCTION
DENGAN PENDEKATAN *WALKSCAPE*
DI TANGERANG SELATAN**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Arsitektur

Clarissa Edithira

0000054223

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama Clarissa Edithira

Nomor Induk Mahasiswa 00000054223

Program studi : Arsitektur

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN ULANG MAL BSD JUNCTION DENGAN
PENDEKATAN *WALKSCAPE* DI TANGERANG SELATAN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 25 Juni 2024

Clarissa Edithira

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul
Perancangan Ulang Mal BSD Junction
dengan Pendekatan *Walkscape*
di Tangerang Selatan

Oleh

Nama : Clarissa Edithira
NIM : 000054223
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

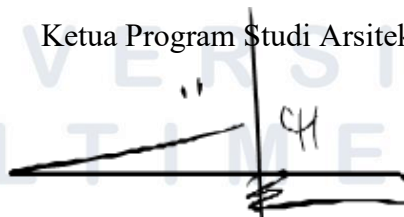
Tangerang, 20 Juni 2024

Pembimbing



Rahmi Elsa Diana, S.T., M.T.
L00634/0313089001

Ketua Program Studi Arsitektur



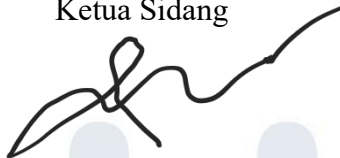
Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
031272 / 0331107801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Perancangan Ulang Mal BSD Junction
dengan Pendekatan *Walkscape*
di Tangerang Selatan
Oleh
Nama : Clarissa Edithira
NIM : 000054223
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 10 Juni 2024
Pukul 15.00 s.d 15.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ar. Apriani Kurnia Sarashayu, S.T., M.Sc.
L00830 / 0318048901

Penguji



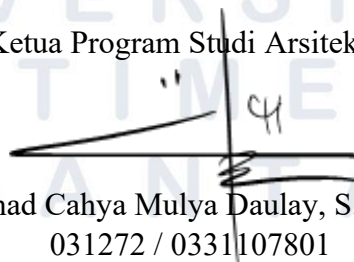
Ar. Tatyana Kusumo, S.Ars., M.Sc.
L00703 / 0309109102

Pembimbing



Rahmi Elsa Diana, S.T., M.T.
L00634 / 0313089001

Ketua Program Studi Arsitektur



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
031272 / 0331107801

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarissa Edithira
NIM : 00000054223
Program Studi : Arsitektur
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Ulang Mal BSD Junction
dengan Pendekatan *Walkscape* di Tangerang
Selatan.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Ditandatangani secara elektronik oleh
Clarissa Edithira
pada 25/06/2024 16:17

Clarissa Edithira

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya dalam kesempatan menyelesaikan laporan penelitian seminar. Seminar yang berjudul “Perancangan Ulang Mal BSD Junction dengan Konsep *Walkscape* di Tangerang Selatan” dibuat sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara

Penulis menyusun laporan ini bertujuan untuk memperoleh laporan penelitian tugas dan memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu arsitektur khususnya pada konektivitas. Pembuatan penelitian ini penulis harapkan agar dapat memberikan pengetahuan baru kepada para pembaca. Penulis ingin mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang membantu penulis selama pengerjaan laporan ini hingga selesai. Penulis mengucapkan terima kasih kepada;

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas dan Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Rahmi Elsa Diana, S.T., M.T. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Laporan Tugas Akhir ini.
4. Keluarga tersayang, terutama Mama, Papa, dan Cathy yang telah memberikan bantuan dukungan penuh secara moral dan materiil, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Andu, pasangan saya yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan kepada penulis, serta menemani penulis saat mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Jeanne, Sherly, Jelena dan Moza, selaku teman-teman seperjalanan, terima kasih atas persahabatan, dukungan, dan semangat yang kita lalui bersama.
7. Jonathan, sesama anak bimbingan yang selalu bersama-sama dalam diskusi, dorongan semangat, serta dukungan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

8. Teman-teman Arsitektur 2020 yang selalu memberikan dukungan dan menemani penulis selama menempuh studi Arsitektur UMN.

Penulis berharap penelitian ini dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan studi arsitektur di Indonesia. Penulis memohon maaf apabila terdapat kata yang kurang berkenan. Penulis juga terbuka atas saran dan kritik. Terima kasih kepada semua pihak yang ikut terlibat dan mendukung selama pelaksanaan penelitian ini.

Tangerang, 10 Juni 2024



Clarissa Edithira

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN ULANG MAL BSD JUNCTION
DENGAN PENDEKATAN *WALKSCAPE*
DI TANGERANG SELATAN**

Clarissa Edithira

ABSTRAK

BSD Junction merupakan mal pada Tangerang Selatan yang mengalami penurunan dari segala aspek. *Site* ini berada pada zona kawasan perdagangan dan jasa sehingga berpotensi menjadi mal yang mengakomodasi kebutuhan sekitar. Namun, Okupansi *tenant* yang aktif adalah 8,9% dari keseluruhan *tenant* yang ada di BSD Junction. Mal eksisting BSD Junction sudah tidak dapat menarik pengunjung, banyak *tenant* yang tidak aktif, dan mal menjadi terbengkalai. Perancangan BSD Junction yang baru diperlukan agar mengatasi hal tersebut dengan cara merespon pada fenomena yang terjadi di BSD Junction. Perancangan ulang berfokus pada fungsi perancangan yang sesuai oleh kebutuhan desain kawasan, jalur dan akses efektif. Perancangan yang mudah untuk diakses secara inklusif dan universal dan memberikan ruang terbuka untuk publik diperlukan pada *site* ini. Konsep yang diterapkan adalah *Walkscape: Seamlessly Connecting People and Spectacle*. Konsep ini mewujudkan identitas dari *site* yang membutuhkan konektivitas lebih baik, memenuhi kebutuhan pengunjung, dan memberikan ruang untuk pedestrian dalam mengeksplorasi ruang secara personal. Metode penelitian konektivitas BSD Junction diterapkan dengan menggunakan metode kualitatif berdasarkan berupa observasi langsung, studi literatur, studi preseden, dan studi regulasi. Hasil dari penelitian digunakan untuk pemahaman konteks sekitar, pengembangan potensi, dan pembangunan rancangan yang berkontribusi dampak positif pada bangunan sekitar. Perancangan ulang mal ini diharapkan dapat sukses memenuhi kebutuhan dari pengunjung dan masyarakat lingkungan sekitar.

Kata kunci: Pusat Perbelanjaan, *Walkscape*, Ruang Publik, Konektivitas

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

REDESIGN OF BSD JUNCTION MALL

WITH THE WALKSCAPE APPROACH

IN SOUTH TANGERANG

Clarissa Edithira

ABSTRACT

The shopping mall at BSD junction in South Tangerang was damaged on all sides. Located in a commercial and service zone, it has the potential to serve the surrounding community's needs. However, only 8.9% of BSD Junction's total number of tenants are occupied by active tenants. Due to its lack of tourist attraction and large number of vacant tenants, the current mall is being abandoned and are no longer attracts visitor. In light of these developments, it is crucial that the BSD convention be redesigned to meet these problems. The new design focuses on functional-design requirements, efficient roads or accessibility that is easily accessible to everyone and universal, and provides open spaces for the public Concept implementation and Walkscape: Seamlessly Connecting People and Spectacle, which communicates the personality of the site meets the needs of visitors, and provides space for pedestrians to self-explore the neighborhood. The BSD Junction Connectivity study methodology encompasses qualitative techniques like regulatory analysis, literature review, direct observation, and precedent studies. The research findings are put to use to understand the context of the neighborhood, develop potential and positively influence surrounding context. The Redesign of the mall is anticipated to better serve the requirements of both locals and tourists.

Keywords: *Mall, Walkscape, Public Space, Connectivity*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Sistematika Penulisan	10
1.6.1 BAB I PENDAHULUAN	10
1.6.2 BAB II KAJIAN PENELITIAN	11
1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN	11
1.6.4 BAB IV PERANCANGAN <i>WALKSCAPE</i>	11
1.6.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Definisi Shopping Center	13
2.1.1 Tipologi <i>Shopping Center</i>	15
2.1.2 Tipe Massa Bangunan	16
2.1.3 Kategori Komoditas Penjualan <i>Tenant</i>	17
2.2 Kajian Teori Konektivitas	18
2.2.1 Konektivitas terhadap lingkungan sekitar	18

2.2.2	Konektivitas terhadap Transportasi	19
2.2.3	Konektivitas terhadap Pedestrian.....	19
2.2.4	Peran Konektivitas dalam Pusat Perbelanjaan.....	20
2.3	Kajian Teori mengenai Konsep Perancangan	21
2.3.1	Pengertian Walkscapes	21
2.3.2	Pendekatan Walkscapes dalam Perancangan.....	23
2.4	Kajian Teori Penelitian Sebelumnya.....	24
2.5	Kajian Studi Preseden	24
2.5.1	Studi Preseden Cihampelas Walk	24
2.5.2	Studi Pondok Indah <i>Mall</i>	26
2.5.3	Studi Naiipa Art Complex	28
2.6	Kondisi BSD Junction dan Kawasan Sekitar	30
2.6.1	Kondisi Kawasan BSD	30
2.6.1.1	Analisis Aktivitas dan Pengunjung BSD Junction.....	36
2.6.2	Analisis Konektivitas terhadap BSD Junction.....	37
2.6.2.1	Konektivitas Terhadap Lingkungan Sekitar	38
2.6.2.2	Konektivitas Terhadap Transportasi	43
2.6.2.3	Konektivitas Terhadap Pedestrian	45
2.6.2.4	Pemetaan Kondisi Eksisting Lantai BSD Junction.....	46
2.6.2.5	Sirkulasi di Dalam Bangunan	47
2.7	Kajian Program Ruang Perancangan.....	49
BAB III METODE PENELITIAN		50
3.1	Jenis Penelitian	50
3.2	Metode Pengumpulan & Analisis Data	50
3.3.1	Metode Pengumpulan	50
3.3.1.1	Observasi Lapangan.....	50
3.3.1.2	Pemetaan Kawasan	51
3.3.1.3	Studi Literatur	51
3.3.1.4	Studi preseden	51
3.3.1.5	Studi regulasi.....	52
3.3.2	Metode Analisis	52
3.3.2.1	Analisis <i>site</i> dan konektivitas pada sekitar	52

3.3.2.2 Analisis preseden dengan tipologi yang sama	53
3.3.2.3 Analisis kebutuhan program ruang dan aktivitas	53
3.3.2.4 Analisis konsep dan desain rancangan	53
3.3.2.5 Analisis rancangan ruang terbuka dan ruang tertutup	53
3.3.3 Metode Perancangan	54
3.3.3.1 Landasan Perancangan	54
3.3.3.2 Tahapan Perancangan	54
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Analisis Tapak	56
4.2 Usulan Berdasarkan Analisis Tapak	70
4.2.1 Potensi dan Isu Tapak	70
4.2.1.1 Kesimpulan Analisis Tapak	70
4.2.1.2 SWOT	71
4.2.2 Konsep Perancangan	73
4.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perancangan	73
4.2.2.2 Konsep Perancangan	75
4.2.2.3 Strategi Perancangan	77
4.3 Analisis Program Ruang	85
4.3.1 Bubble Diagram	85
4.3.1.1 <i>Retail Realm</i>	86
4.3.1.2 <i>Tranquil terrace</i>	87
4.3.1.3 Learning Loft	87
4.3.2 Besaran dan Kebutuhan Ruang	89
4.3.2.1 Standar Ukuran	89
4.4 Implementasi Desain Perancangan	92
4.4.1 Gubahan Massa	92
4.4.2 Hasil Rancangan	100
4.4.2.1 <i>Hardscape</i>	100
4.4.2.2 <i>Softscape</i>	116
4.4.2.3 Penerapan <i>Walkscape</i>	120
4.4.3 Perencanaan Struktur	125
4.4.4 Perencanaan Utilitas	126

4.4.5 Prinsip Berkelanjutan.....	128
4.4.5.1 <i>Secondary Skin</i>	128
4.4.5.2 Daylighting & Panel Surya	129
4.4.5.3 Vertical Garden	129
4.4.5.4 Rain Water Harvesting.....	130
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	132
5.1 Simpulan.....	132
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	138

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Peta BSD Junction dengan Sekitarnya	2
Gambar 1.1.2 Komoditas Penjualan	3
Gambar 1.1.3 Sejarah BSD Junction	3
Gambar 1.1.4 Transportasi Umum	4
Gambar 1.1.5 Titik <i>Drop off</i>	4
Gambar 1.1.6 Sirkulasi Kendaraan BSD Junction	5
Gambar 1.1.7 Penyeberangan Jalan ITC BSD dengan BSD Junction	6
Gambar 1.1.8 Zona <i>Tenant</i> Aktif dan Tidak	7
Gambar 1.1.9 Kesimpulan Penelitian Konektivitas.....	8
Gambar 2.1.1 Peta BSD Junction dengan Sekitarnya	15
Gambar 2.1.1.1 Tipologi <i>Shopping Mall</i>	16
Gambar 2.1.2.1 Tipe Massa Bangunan	17
Gambar 2.2.1.1 Fasilitas Kawasan	18
Gambar 2.2.3.1 Inklusivitas Pedestrian	20
Gambar 2.3.1.1 Inklusivitas Pedestrian	22
Gambar 2.3.1.2 Inklusivitas Pedestrian	22
Gambar 2.5.1.1 Denah Cihampelas Walk.....	25
Gambar 2.5.1.2 Kegiatan Cihampelas Walk	26
Gambar 2.5.2.1 Denah Pondok Indah <i>Mall</i>	27
Gambar 2.5.3.1 Naiipa Art Complex.....	28
Gambar 2.5.3.2 Material Naiipa Art Complex.....	29
Gambar 2.5.3.3 Konektivitas Naiipa Art Complex.....	29
Gambar 2.5.3.4 Kesimpulan Studi Preseden	30
Gambar 2.6.1.1 Potongan Lingkungan Kawasan	31
Gambar 2.6.1.1.1 Waktu dan Aktivitas Masyarakat Sekitar	37
Gambar 2.6.1.2 Peta Lokasi <i>Site</i> dan Jarak ke Transportasi Umum	32
Gambar 2.6.1.3 Analisis Sensory	33
Gambar 2.6.1.4 Analisis Solid Void	33
Gambar 2.6.1.5 Landmark Kawasan	34
Gambar 2.6.1.6 Karakteristik Sekitar.....	34
Gambar 2.6.1.7 <i>Entrance</i> BSD Junction	35
Gambar 2.6.1.8 Potongan Lingkungan BSD Junction	36
Gambar 2.6.2.1 Konektivitas BSD Junction dengan kawasan Sekitar	38
Gambar 2.6.2.1.1 Peta Rencana Pola Ruang.....	43
Gambar 2.6.2.2 Peta Rencana Pola Ruang.....	38
Gambar 2.6.2.2.1 Konektivitas terhadap Transportasi Umum.....	44
Gambar 2.6.2.2.2 Konektivitas terhadap Transportasi Pribadi.....	45
Gambar 2.6.2.3 Peta Rencana Pola Ruang.....	39
Gambar 2.6.2.3.1 Konektivitas terhadap Pedestrian.....	46
Gambar 2.6.2.4 Peta Rencana Pola Ruang.....	40
Gambar 2.6.2.4.1 Kondisi Eksisting BSD Junction	47

Gambar 2.6.2.5 Komoditas Kawasan Perdagangan	40
Gambar 2.6.2.5.1 Sirkulasi dalam Bangunan	48
Gambar 2.6.2.6 Peta Rencana Pola Ruang	41
Gambar 2.6.2.7 Segmentasi <i>Mall</i>	42
Gambar 2.6.2.8 Peta Rencana Pola Ruang	42
Gambar 2.6.2.9 Peta Rencana Pola Ruang	43
Gambar 2.6.2.10 Konektivitas BSD Junction dengan kawasan Sekitar	45
Gambar 2.6.2.11 Konektivitas BSD Junction dengan kawasan Sekitar	46
Gambar 2.6.2.12 Konektivitas BSD Junction dengan kawasan Sekitar	47
Gambar 2.6.2.13 Konektivitas BSD Junction dengan kawasan Sekitar	48
Gambar 2.7.1 Kebutuhan Ruang Parkir	49
Gambar 2.7.2 Peraturan Jembatan Penyeberangan	49
Gambar 3.1.1 Pemetaan Deskriptif Kualitatif	50
Gambar 4.1.1 Klasifikasi Kepemilikan <i>Tenant</i>	57
Gambar 4.1.2 Respon terhadap Sensory	58
Gambar 4.1.3 Usulan Transportasi umum	59
Gambar 4.1.4 Respon terhadap Cuaca	60
Gambar 4.1.5 Usulan Muka Bangunan	60
Gambar 4.1.6 Usulan Penyeberangan terhadap BSD Junction	61
Gambar 4.1.7 Usulan Jembatan Penyeberangan	62
Gambar 4.1.8 Potongan Lingkungan	63
Gambar 4.1.9 Konektivitas Pedestrian	64
Gambar 4.1.10 Akses BSD Junction	65
Gambar 4.1.11 Batasan Lahan	65
Gambar 4.1.12 Usulan <i>Drop off</i> Transportasi Umum	66
Gambar 4.1.13 Eksisting Jembatan melalui Potongan Lingkungan	66
Gambar 4.1.14 Usulan Jembatan melalui Potongan Lingkungan	67
Gambar 4.1.15 Respon terhadap Waktu dan Aktivitas Kawasan	68
Gambar 4.1.16 Usulan <i>Level</i> Bangunan	69
Gambar 4.1.17 Usulan Zonasi <i>Tenant</i> Pribadi	69
Gambar 4.2.1.1.1 Respon Desain terhadap Analisis dan Usulan	70
Gambar 4.2.1.1.2 Parameter Masalah dari Sisi Konektivitas	71
Gambar 4.2.1.2.1 Diagram S.W.O.T	73
Gambar 4.2.2.1.1 Kebutuhan Perancangan	75
Gambar 4.2.2.2.1 Konsep Perancangan	76
Gambar 4.2.2.2.2 Konsep Perancangan	77
Gambar 4.2.2.3.1 Kebutuhan Perancangan	79
Gambar 4.2.2.3.2 Program Ruang Perancangan	80
Gambar 4.2.2.3.3 Moodboard Perancangan	80
Gambar 4.2.2.3.4 Konsep Walkscae	81
Gambar 4.2.2.3.5 Target Pengunjung	82
Gambar 4.2.2.3.6 Aktivitas dan Target Pengunjung	82
Gambar 4.2.2.3.7 Keterhubungan Program Ruang	83

Gambar 4.2.2.3.8 <i>Walkscape</i> pada Area <i>Indoor</i>	84
Gambar 4.2.2.3.9 Konsep pada Area <i>Outdoor</i>	85
Gambar 4.2.2.3.10 Konsep <i>Walkscape</i> pada Keseluruhan	85
Gambar 4.3.1.1 Bubble Diagram	86
Gambar 4.3.1.1.1 Bubble Diagram <i>Retail Realm</i>	86
Gambar 4.3.1.2.1 Bubble Diagram Shopping <i>mall</i> , wellness center, dll.	87
Gambar 4.3.1.3.1 Bubble Diagram Education Center	88
Gambar 4.3.1.3.2 Bubble Diagram Green Area	89
Gambar 4.3.1.3.3 Bubble Diagram Kantor Pengelola	89
Gambar 4.3.2.1.1 Standar Kebutuhan Ruang Perancangan	91
Gambar 4.3.2.1.2 Kebutuhan Perancangan	92
Gambar 4.4.1.1 Form Finding Opsi 1	93
Gambar 4.4.1.2 Form Finding Opsi 2	93
Gambar 4.4.1.3 Form Finding Opsi 3	94
Gambar 4.4.1.4 Program Ruang	95
Gambar 4.4.1.5 Program Ruang	95
Gambar 4.4.1.6 Penempatan <i>Massing & Konektivitas</i>	96
Gambar 4.4.1.7 Penempatan <i>Tenant</i>	97
Gambar 4.4.1.8 Form Finding	98
Gambar 4.4.1.9 Studi Gubahan Maket	99
Gambar 4.4.1.10 Moodboard Material	100
Gambar 4.4.2.1 Zona Mal BSD Junction	100
Gambar 4.4.2.1.1 Massa bangunan BSD Junction	101
Gambar 4.4.2.1.2 Exploded Axonometry BSD Junction	102
Gambar 4.4.2.1.3 <i>Shophouse</i> 1	103
Gambar 4.4.2.1.4 <i>Shophouse</i> 2	103
Gambar 4.4.2.1.5 Area Parkir <i>Shophouse</i>	104
Gambar 4.4.2.1.6 <i>Retail Realm</i>	105
Gambar 4.4.2.1.7 Jalan Penghubung	105
Gambar 4.4.2.1.8 Jalur Pedestrian	106
Gambar 4.4.2.1.9 <i>Tranquil terrace</i>	106
Gambar 4.4.2.1.10 Muka Bangunan <i>Tranquil Teracce</i>	107
Gambar 4.4.2.1.11 Teras	107
Gambar 4.4.2.1.12 Learning Loft	107
Gambar 4.4.2.1.13 Greeneries dan Tangga	108
Gambar 4.4.2.1.14 <i>Tenant</i>	108
Gambar 4.4.2.1.15 <i>Connector</i>	109
Gambar 4.4.2.1.16 <i>Skybridge</i> 1	110
Gambar 4.4.2.1.17 <i>Skybridge</i> 2	110
Gambar 4.4.2.1.18 <i>Underpass</i>	111
Gambar 4.4.2.1.19 <i>Skybridge</i> 3	112
Gambar 4.4.2.1.20 Sky Deck	113
Gambar 4.4.2.1.21 <i>Connector</i> 1	114

Gambar 4.4.2.1.22 <i>Connector 2</i>	114
Gambar 4.4.2.1.23 <i>Connector 3</i>	115
Gambar 4.4.2.1.24 <i>Edges Site</i>	115
Gambar 4.4.2.2.1 <i>Pop Up Booth</i>	116
Gambar 4.4.2.2.2 <i>Amphitheater</i>	117
Gambar 4.4.2.2.3 <i>Pond</i>	117
Gambar 4.4.2.2.4 <i>Outdoor Playground</i>	118
Gambar 4.4.2.2.5 <i>Drop off Area</i>	118
Gambar 4.4.2.2.6 <i>Open space</i>	119
Gambar 4.4.2.2.7 <i>Parking</i>	119
Gambar 4.4.2.3.1 <i>Konektivitas terhadap Sekitar</i>	120
Gambar 4.4.2.3.2 <i>Connectivity Sheltered</i>	121
Gambar 4.4.2.3.3 <i>Transisi Vertikal</i>	121
Gambar 4.4.2.3.4 <i>Konektivitas terhadap Sekitar</i>	122
Gambar 4.4.2.3.5 <i>Flow rancangan</i>	123
Gambar 4.4.2.3.6 <i>Akses ke Site</i>	124
Gambar 4.4.2.3.7 <i>Pemetaan Pejalan Kaki</i>	125
Gambar 4.4.3.1 <i>Struktur Rancangan BSD Junction</i>	126
Gambar 4.4.4.1 <i>Utilitas Perancangan</i>	127
Gambar 4.4.5.1 <i>Denah Perancangan</i>	145
Gambar 4.4.5.1.1 <i>Secondary site</i>	129
Gambar 4.4.5.2 <i>Tampak Perancangan</i>	147
Gambar 4.4.5.3 <i>Potongan Perancangan</i>	148
Gambar 4.4.5.3.1 <i>Aspek Sustain</i>	130
Gambar 4.4.5.4.1 <i>Rain Water Harvesting</i>	131
Gambar 4.4.5.4.1 <i>Parameter Perancangan</i>	134

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bimbingan Mingguan	138
Lampiran 2. Maket Perancangan.....	139
Lampiran 3. Gambar Kerja.....	140
Lampiran 4. Maket Detail	152
Lampiran 5. Hasil Turnitin.....	153

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA