

PERPUSTAKAAN FTSP UII

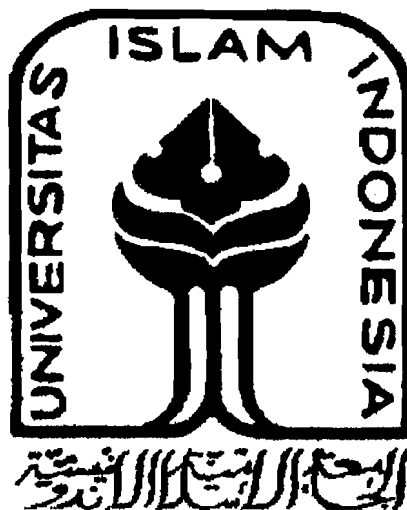
HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 18 Maret 2006
NO. JUDUL : 001820
NO. INV. : 512000 1820001
NO. INDUK. :

TUGAS AKHIR

GAME DAN KOMIK SHOPPING CENTER DI YOGYAKARTA

CITRA HITECH SEBAGAI PENENTU BENTUK DAN PENAMPILAN
BANGUNAN.



DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG

Oleh :

Donny Mono Handoko
No. Mhs : 96340063

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2005

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

**GAME DAN KOMIK SHOPPING CENTER DI
YOGYAKARTA**

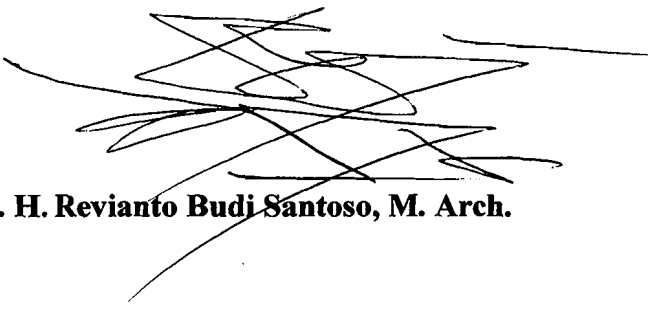
CITRA HITECH SEBAGAI PENENTU BENTUK DAN PENAMPILAN BANGUNAN
(Hitech Architecture Building's Form and Performance)

Disusun oleh :
Donny Mono Handoko
96340063

Yogyakarta, September 2005

MENGETAHUI

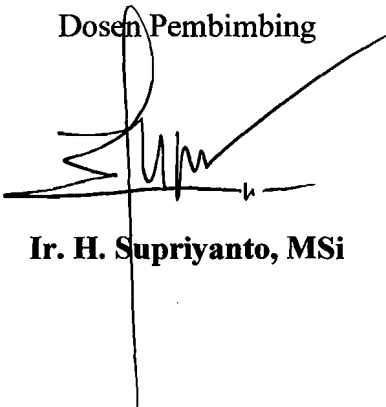
Ketua Jurusan Arsitektur



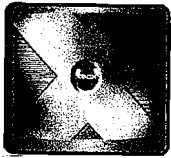
Ir. H. Revianto Budi Santoso, M. Arch.

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing



Ir. H. Supriyanto, MSi



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

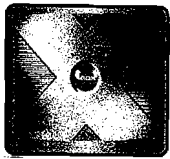
Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah WT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga senantiasa penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir ini dengan judul:

“GAME DAN KOMIK SHOPPING CENTER DI YOGYAKARTA”

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, petunjuk, doa dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. H. Revianto Budi Santoso, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. H. Supriyanto, Msi, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.
3. Bapak Ir. Priyo Pratikno, MT, selaku Dosen Penguji pada Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberikan petunjuk kepada penulis.
4. Bapak-Ibu dosen Jurusan Arsitektur, terima kasih atas bimbingannya dan ilmu-ilmu yang telah diberikan.
5. Ibu di rumah, terima kasih atas doa-doanya, kesabarannya, dan dorongannya.
6. Oom dan Tante, terima kasih atas tumpangannya dan dorongannya.
7. Kakak-kakakku dan seluruh keluarga besarku, terimakasih atas doa dan dorongannya.
8. Unggul, Vita, dan Pungkas, terima kasih atas printer dan komputernya.
9. Terima kasih untuk penjaga parkir atas tempat nongkrongnya.
10. Terima kasih kepada seluruh Civitas Akademika Jurusan Arsitektur Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.





KATA PENGANTAR >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

Akhirnya penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah satu karya yang sempurna, namun kiranya dapat menjadi langkah awal dalam mendapatkan hasil yang lebih sempurna lagi. Saran dan kritik untuk perbaikan laporan Tugas Akhir ini sangat diharapkan. Semoga laporan perancangan Tugas Akhir Game dan Komik Shopping Center ini dapat bermanfaat. Amin.

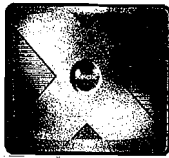
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, September 2005

Penulis

Donny Mono Handoko

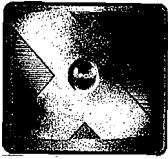




DAFTAR ISI >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAKSI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.1 Perkembangan game dan komik	1
1.2 Citra pada bangunan	2
2. Permasalahan	3
2.1 Permasalahan umum	3
2.2 Permasalahan khusus	3
3. Tujuan dan Sasaran	4
3.1 Tujuan	4
3.2 Sasaran	4
4. Lingkup Pembahasan	4
5. Pola Pikir.....	5
6. Alur Kegiatan Pengguna	6
7. Besaran Ruang	9
 BAB II SKEMATIK DESAIN.....	 14
Studi Literatur	14
Identifikasi Karakter Fisik	15
Analisa Transformasi Denah.....	17
Analisa Transformasi Bentuk	19
Lokasi Site	21
Analisis Site	22

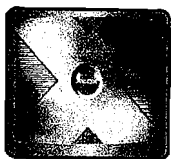




DAFTAR ISI >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

BAB III PENGEMBANGAN DESAIN.....	27
Proses Perancangan.....	27
Konsep Bahan Bangunan	28
Situasi.....	29
Site Plan	30
Denah	31
Tampak	33
Potongan	34
Rencana Pondasi	35
Rencana Balok	36
Detail.....	37
DAFTAR PUSTAKA	40





ABSTRAKSI >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

GAME DAN KOMIK SHOPPING CENTER DI YOGYAKARTA

Disusun oleh:

DONNY MONO HANDOKO (96340063)

Dosen pembimbing:

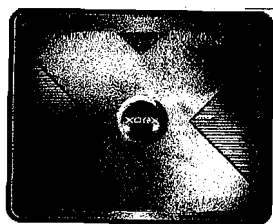
Ir. H. SUPRIYANTO, MSI

ABSTRAKSI

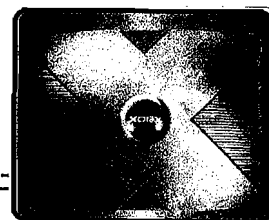
Pada era globalisasi ini kemajuan IPTEK semakin berkembang pesat, begitu pula meningkatnya tingkat kejenuhan manusia. Sehingga sangatlah dibutuhkan hiburan atau rekreasi guna mengembalikan vitalitas manusia. Salah satu bentuk hiburan tersebut adalah game dan/atau komik. Game dan komik center adalah tempat yang mewadahi di mana konsumen dapat memilih atau membeli jenis-jenis game dan komik ataupun bermain game dalam satu tempat sekaligus. Tempat ini juga digunakan sebagai ajang promosi, pameran, dan uji coba produk game tertentu. Disamping itu, tempat ini juga dapat digunakan sebagai tempat hiburan yang nyaman dan menyenangkan untuk dikunjungi.

Game dan komik center ini juga mementingkan tampilan bangunan yang dapat mendukung rasa kenyamanan pengunjung. Disamping aspek penampilan, bangunan mencerminkan teknologi serta kinerja dari bangunan tersebut dimana teknologi sebagai suatu metode pemecahan secara fisik terhadap permasalahan-permasalahan pada proses transformasi rancangan ke wujud fisik bangunan. Perancangan Game dan Komik Shopping Center di Yogyakarta ini akan ditempatkan di jalan Urip Sumoharjo yang merupakan wilayah yang cukup strategis dan akan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kenyamanan dalam proses yang akan terjadi di dalamnya dengan mempertimbangkan segala aspek operasional.





BABI





BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG MASALAH

1.1. PERKEMBANGAN GAME DAN KOMIK

Pada era globalisasi ini kemajuan IPTEK sudah semakin berkembang pesat, begitu pula tingkat kejenuhan manusia semakin meningkat. Sehingga dibutuhkan suatu hiburan atau rekreasi untuk mengembalikan kesegaran dan vitalitas manusia. Salah satu bentuk hiburan itu adalah game atau baca komik.

Game dan komik saat ini tidak hanya diminati, dikonsumsi, dan didominasi oleh anak-anak bahkan ada kecenderungan orang dewasa dan orang tua lebih banyak meminati dan menikmati game atau komik.

GAME

Sesuai dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, maka game pun mengalami kemajuan baik kualitas maupun kuantitas, seiring dengan kemajuan teknologi computer. Di Yogyakarta terdapat beberapa tempat penjualan dan arena (rental) game.

Adapun jenis game yang berkembang dan banyak disukai adalah¹ :

- PC (personal Computer)

Memainkan game dengan computer

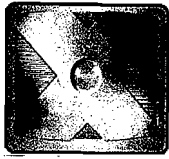
- Console

Kotak yang digunakan untuk memutar game. Jenis console yang diproduksi oleh beberapa perusahaan antara lain :

1. Atari : Atari 2600, Atari 5200
2. Coleco : Colecovision
3. Nintendo : Nes, N64, Fonicom, Nintendo Game Cube

¹ Play game PC & Console, PT. Gramedia 2000





BAB I PENDAHULUAN --- GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

4. Sega : Sega Genesis, Sega DC (Dream Cast)
5. Sony : PS One, PSX, PS2
6. Mocrosoft : X – box

KOMIK

Banyak jenis komik yang beredar di pasaran Indonesia khususnya di Yogyakarta, baik komik Amerika, Eropa, Hongkong (Mandarin) dan Jepang. Sehingga untuk mendapatkan komik tersebut tidak mudah.

Saat ini jenis dan macam game atau komik yang berkembang dipasaran Yogyakarta sangatlah banyak dari produsen yang bermacam-macam pula, sehingga konsumen terkadang bingung untuk mencari jenis game atau komik yang diinginkan, serta dengan banyaknya tempat atau toko yang menjual, baik barang atau jasa.

Dilema ini menyebabkan perlunya wadah untuk menampung kegiatan promosi, jual beli, pelayanan jasa dan hiburan.

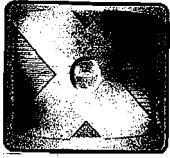
Game & Comic Shopping Centre ini adalah tempat yang dapat mewadahi kegiatan tersebut, dimana konsumen atau pengunjung dapat memilih jenis game/komik dan bermain game disatu tempat sekaligus. Tempat ini juga dapat menjadi ajang promosi, pameran game/komik keluaran terbaru dari produk tertentu, uji coba game dari produk tertentu, uji coba game dari produk tertentu, pelayanan jasa dan juga tempat hiburan yang nyaman dan menyenangkan untuk dikunjungi masyarakat.

1.2. CITRA PADA BANGUNAN

Bangunan dengan fungsi tertentu harus mempunyai citra yang mencerminkan karakter dan fungsi dari bangunan tersebut (Romo Mangun).

Game dan komik berkembang mengikuti perkembangan teknologi, citra dari bangunan Game & Comic Shopping Center ini adalah berbasiskan “high-tech”. Citra menjadi sangat penting untuk mengkomunikasikan bangunan kita kepada khalayak, karena bentuk menjadi media komunikasi yang terlihat langsung oleh mata.





Arsitektur sebagai seni membentuk bangunan mempunyai beberapa unsur pembentuk yang selalu mengikuti waktu, tempat, budaya, sarana, dan teknologi. Disamping itu untuk mengikuti arah perkembangan arsitektur perlu dipahami pula makna mendesain sebagai proses pembentuk arsitektur.

Game & Comic Shopping Center harus mencerminkan kekinian dan teknologi masa depan dalam pembentukan citra agar bisa mengikuti tren arsitektur masa depan.

Dalam konteks teknologi industri, bangunan high-tech tidak ada keistimewaan secara khusus dari segi social maupun artistic, sama dengan peralatan lain dalam kehidupan sehari-hari (merupakan bentuk fungsi dan efisien, bukan sebagai bentuk artistic maupun simbolik). Banguna high-tech biasanya didominasi bahan-bahan atau penemuan baru, menggunakan struktur advance dan mengaplikasikan teknologi hampir seluruh bagian bangunan (building intelligence).

Dalam arsitektur, teknologi tidak hanya berpengaruh pada penampilan bangunan saja tetapi juga kinerja sebuah bangunan. Teknologi sebagai suatu metode pemecahan secara fisik terhadap permasalahan-permasalahan pada proses transformasi rancangan ke wujud fisik bangunan.

2. PERMASALAHAN

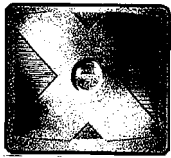
2.1. PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang sebuah bangunan Game & Comoc Shopping Center yang mewadahi kegiatan promosi, perdagangan (jual-beli), dan arena game (hiburan) dalam satu integrasi bangunan.

2.2. PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana merancang Shopping Center khusus game dan komik yang bercitra "high-tech".





3. TUJUAN DAN SASARAN

3.1. TUJUAN

Merancang pusat perbelanjaan yang mengkhususkan pada game dan komik yg berfungsi sebagai media promosi, perdagangan, dan arena game (hiburan).

3.2. SASARAN

Mendapatkan tata ruang dalam yang dapat mengakomodasikan kegiatan promosi, perdagangan, dan arena bermain.

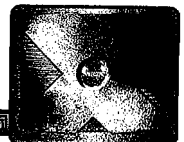
Mendapatkan rancangan gambar yang mencerminkan karakter bangunan yang bercitra "high-tech" pada penampilan bangunan.

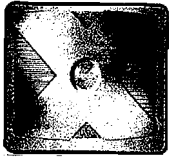
4. LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan ditekankan pada permasalahan-permasalahan arsitektural antara lain : sarana kegiatan yang diwadahi berupa ruang jual beli, ruang pameran, ruang bengkel reparasi, penyimpanan barang, ruang/arena game (tata ruang dalam).

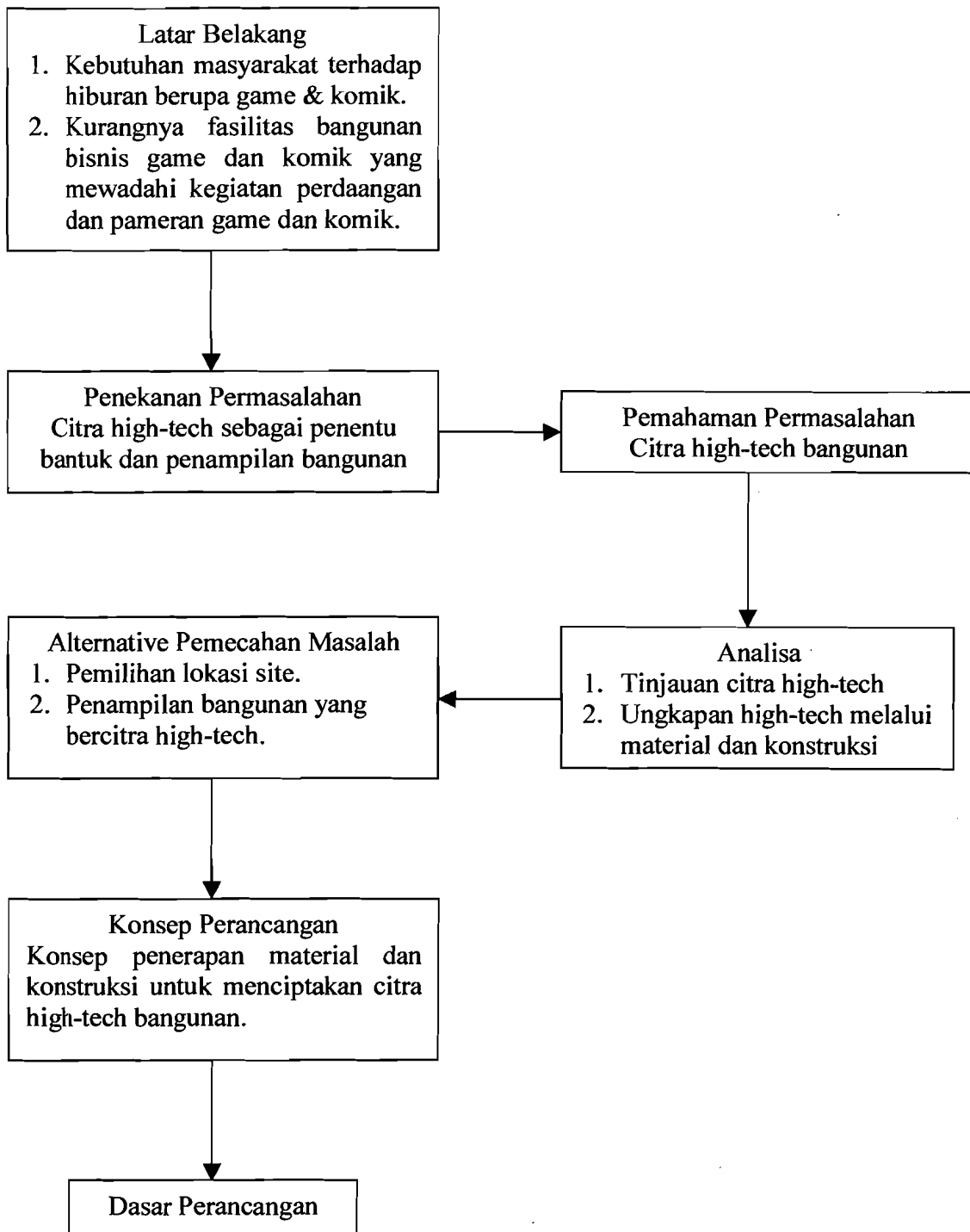
Pembahasan meliputi :

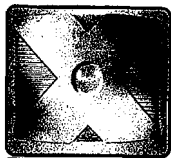
1. Pengelolaan bentuk ruang.
2. Citra yang ditampilkan bangunan bagi pengamat.





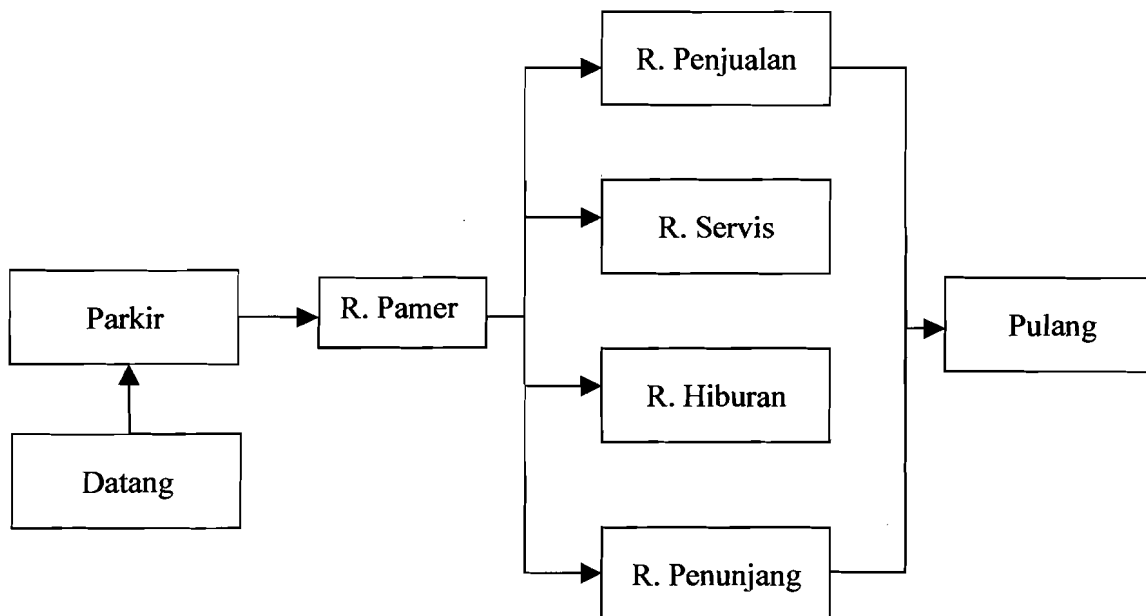
5. POLA PEMIKIRAN



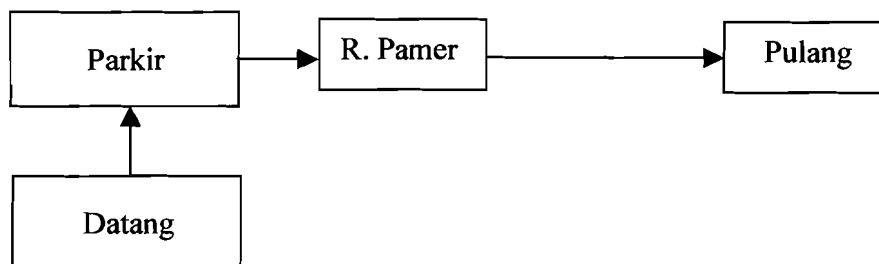


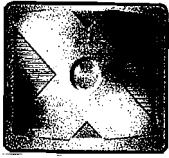
6. ALUR KEGIATAN PENGGUNA

Pengunjung Reguler

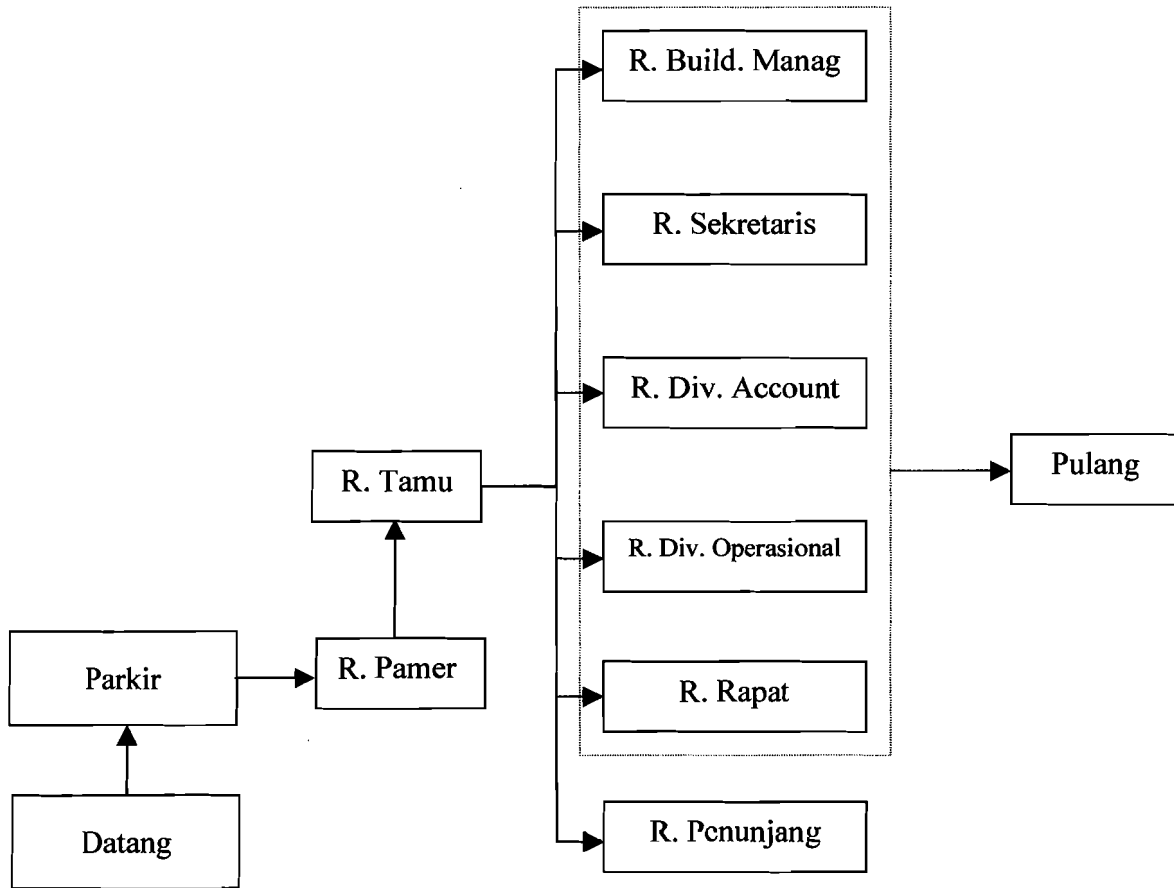


Pengunjung Temporer

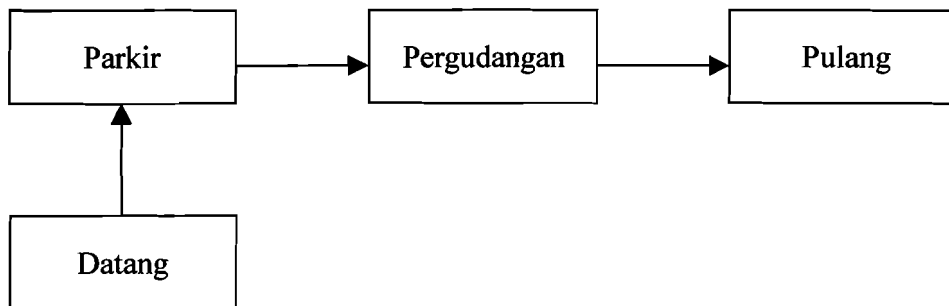


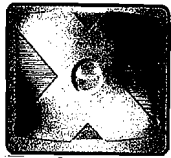


Pengelola



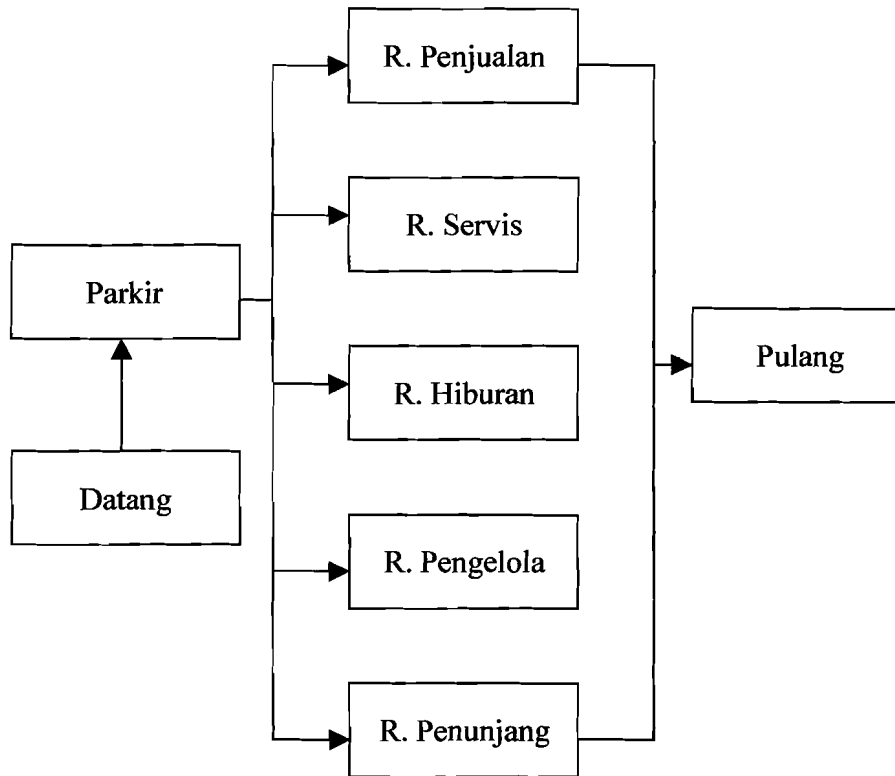
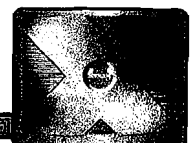
Pemasok

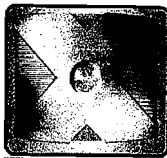




BAB I PENDAHULUAN GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

Penyewa



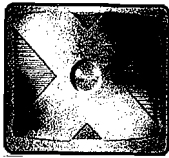


7. BESARAN RUANG

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
<u>HIBURAN</u>		
1. Ruang Game net & PC	Asumsi 50 orang @ 1,5 m ²	75
2. Ruang Game Concole	Asumsi 15 orang x 4 @ 3 m ²	180
3. Ruang Game Anak	Asumsi 100 mesin @ 2 m ²	200
4. Bilyard Club		
- Ruang bermain	Asumsi 25 meja @ 10 m ²	250
- Ruang pengelola		20
- Counter		6
- Counter		10
- Lobby	25% x 250	62,5
	Sirkulasi 20% luasan	69,7
	Jumlah	873,2

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
<u>PENGELOLA</u>		
1. Ruang Building Manag	Asumsi 2 orang @ 6 m ²	12
2. Ruang Sekretaris		4
3. Ruang Tamu		9
4. Ruang Div Accounting		4
5. Ruang Div Operational		4
6. Ruang Div Marketing		4
7. Ruang Staff	Asumsi 5 orang @ 4 m ²	20
8. Ruang Rapat	Asumsi 15 orang @ 2,5 m ²	12,5
	Sirkulasi 20% luasan	13,9
	Jumlah	83,4



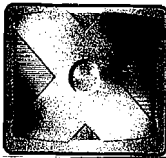


BAB I PENDAHULUAN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
<u>PENUNJANG</u>		
1. Wartel	Asumsi 5 unit @ 1,5 m ²	7,5
- Ruang Tunggu		16
- Kasir		4
	Sirkulasi 20% luasan	3,5
2. ATM	Asumsi 5 unit @ 1,5 m ²	7,5
	Sirkulasi 20% luasan	1,5
3. Mushola	Asumsi 20 orang @ 0,92 m ²	19
- Tempat Wudhu		12
4. Resto & Café		
- Ruang makan	Asumsi 50 orang @ 1,5 m ²	75
- Ruang Service		20
- Dapur		36
- Kasir		4
- Gudang		20
	Sirkulasi 20% luasan	31
	Jumlah	257

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
<u>MAINTENANCE BUILD.</u>		
1. Ruang operasi mesin		30
2. Ruang genset		12
3. Ruang AC		10
4. Ruang pompa		10
	Jumlah	62





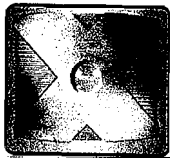
BAB I PENDAHULUAN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
<u>PERTOKOAN</u>		
1. Toko Kecil	Asumsi 15 unit @ 46 m ²	690
2. Toko Sedang	Asumsi 10 unit @ 64 m ²	640
3. Toko Besar	Asumsi 10 unit @ 150 m ²	1500
	Sirkulasi 20 % luasan	566
	Jumlah	3396

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
<u>PROMOSI/PAMER</u>	Asumsi 500 orang @ 2,4 m ²	1200
	Sirkulasi 20% luasan	240
	Jumlah	1420

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
<u>SERVICE PC & CONSOLE</u>		
1. Ruang service reparasi		24
2. Ruang tunggu		12
3. Kasir		4
4. Gudang	Asumsi 30% luasan	20
	Sirkulasi 30% luasan	20
	Jumlah	80





BAB I PENDAHULUAN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
KEAMANAN		
1. Ruang keamanan gedung		16
2. Ruang keamanan gedung		16
	Jumlah	32

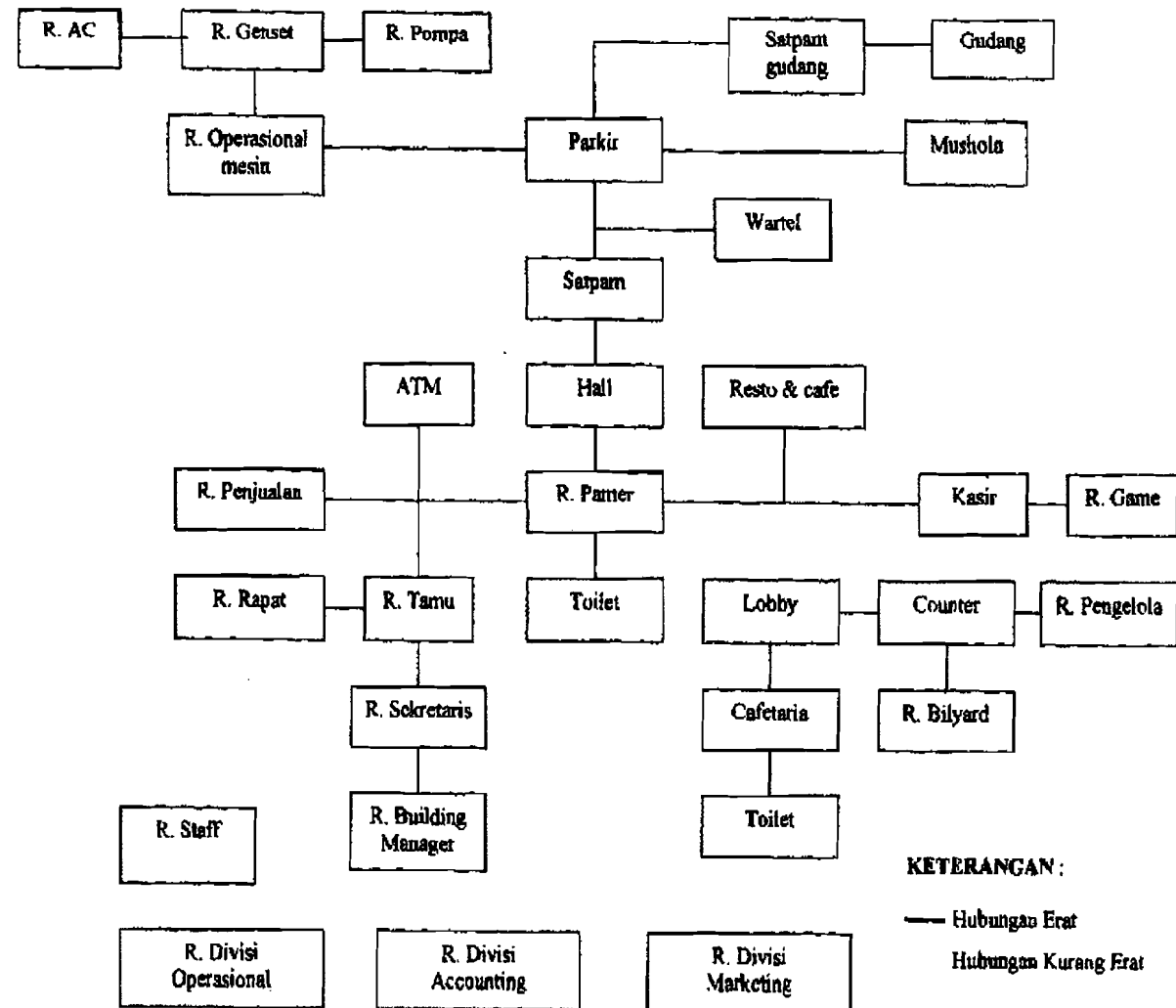
MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
PERGUDANGAN	30% luasan lantai toko	785
	Jumlah	785

MACAM RUANG	ANALISA PERHITUNGAN	BESARAN RUANG (m ²)
PELAYANAN UMUM		
1. KM/Lavatory	Kapasitas 20 orang @ 2,5 m ²	50
2. Parkir		
a. mobil	Kapasitas 30 mobil @ 23 m ²	690
b. motor	Kapasitas 50 motor @ 2 m ²	100
	Jumlah	840
	Jumlah total	7828,6



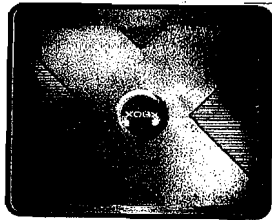


ORGANISASI RUANG

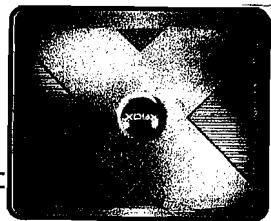


GAME AND COMM, HOPKINS CENTER 300 DUNN MANSO HANDBO 300 33340053





BAB II





BAB II SKEMATIK DESAIN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER STUDI LITERATUR

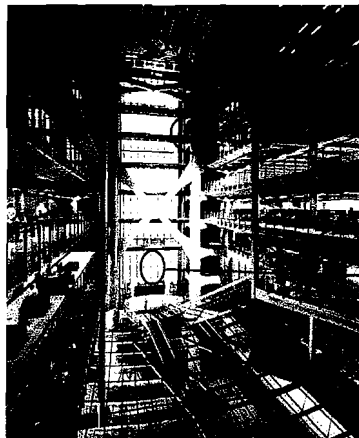
HITECH ARCHITECTURE

Style berdasarkan pada kombinasi dan kecenderungan mengekspos struktur bangunan.

Adapun ciri hightech a.l. :

- Fungsional
- Logika konstruksi
- Transparansi
- Layering
- Movement

Tipikal material high tech : logam dan kaca.

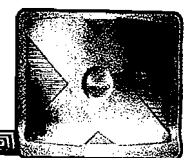


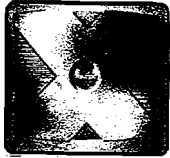
→ Fungsional

→ Layering

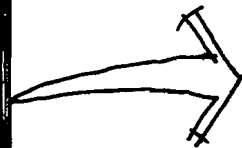
→ Tranparansi

Movement ←

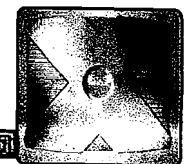




BAB II SKEMATIK DESAIN GAME AND COMIC SHOPPING CENTER
IDENTIFIKASI KARAKTER FISIK
HI TECH BUILDING

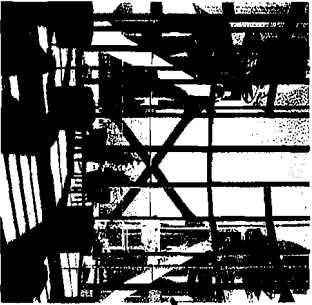
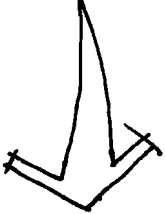


SALAH SATU KARAKTER
ARSITEKTUR HITECH
BERUPA MATERIAL PABRIKAN
(KACA)





BAB II SKEMATIK DESAIN ... GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

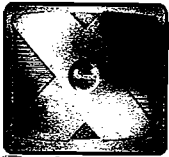


- + BENTUK RUANG YANG MELINGKAR
MEMBERI KELUASAN PANDANGAN
- + RUANG INI JUGA MENUNJUKKAN
CIRI HI TECH :
 - TRANSPARANCY
 - MOVEMENT

GAME AND COMIC SHOPPING CENTER ... DONNY MONO HANDOKO ... 96340063

>>16<<

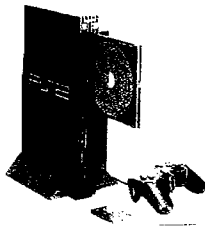
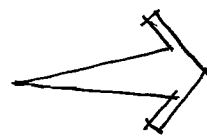
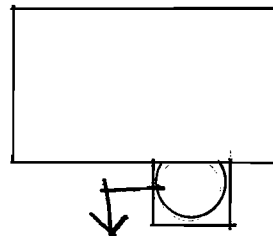
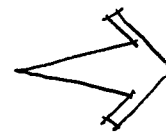
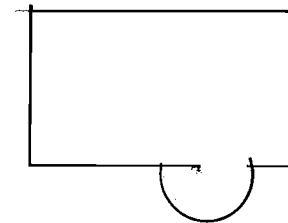




BAB II SKEMATIK DESAIN GAME AND COMIC SHOPPING CENTER ANALISA TRANSFORMASI DENAH

BENTUK DENAH BANGUNAN MERUPAKAN TRANSFORMASI
DARI CONSOLE GAME

Sony PlayStation 2

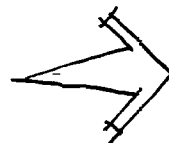
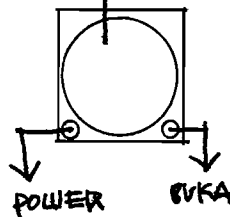
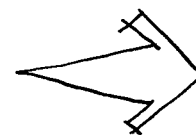
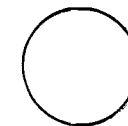
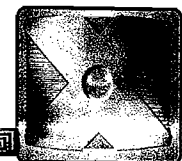


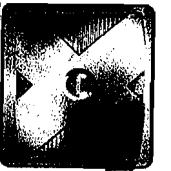
→ TEMPAT CD

Sega Dreamcast



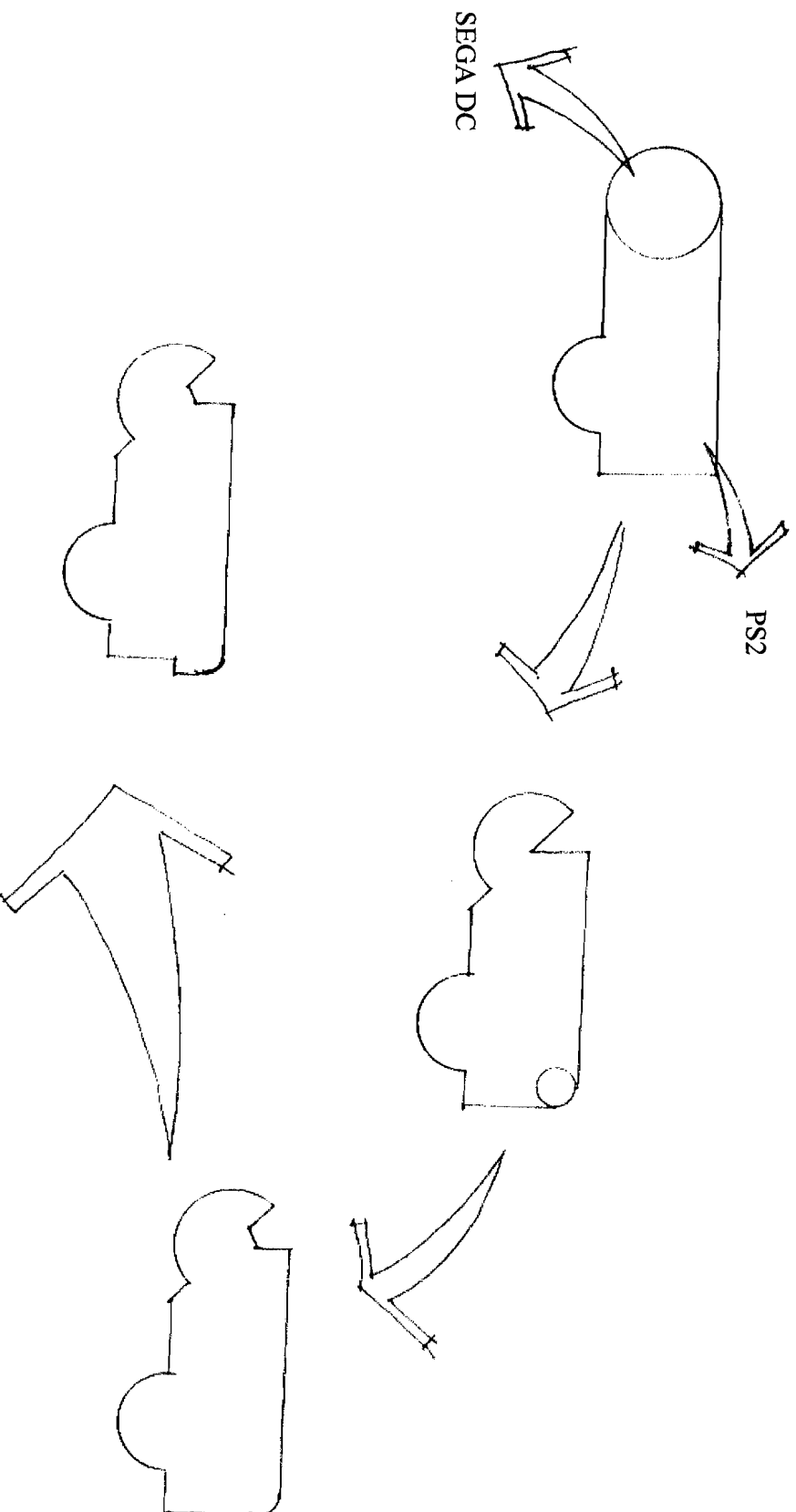
Console Sega yang terakhir





BAB II SKEMATIK DESAIN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

MASSA DAN DENAH BANGUNAN TERBANTUK DARI
2 BUAH CONSOLE YANG BERTUMBUK



GAME AND COMIC SHOPPING CENTER >>> DONNY MONO HANDOKO >>> 96340063

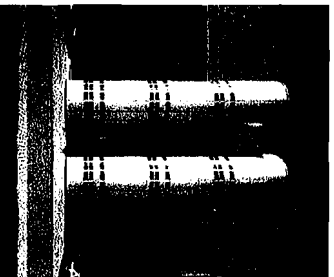
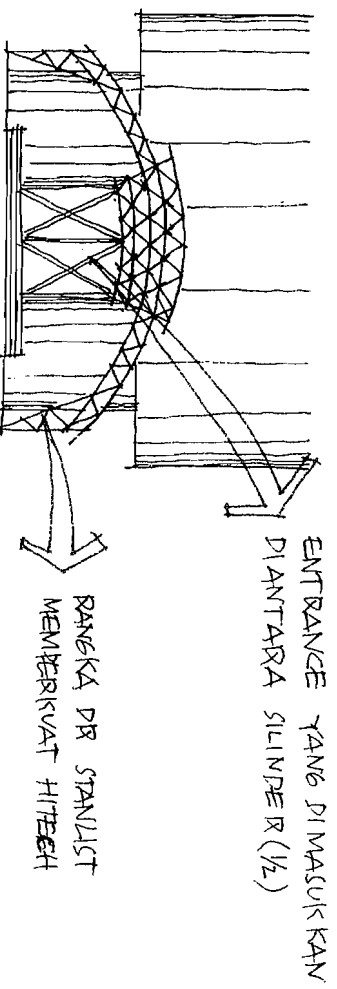
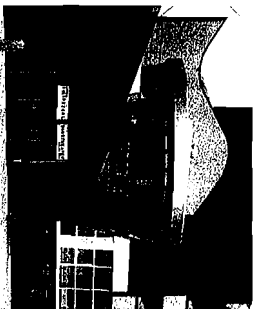
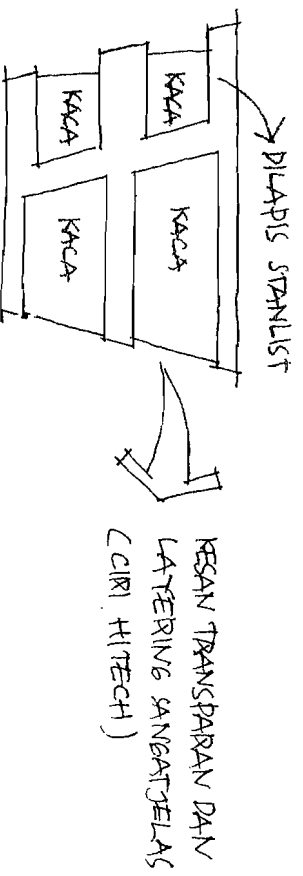
>>18<<





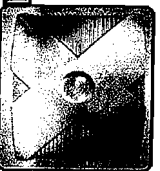
BAB II SKEMATIK DESAIN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

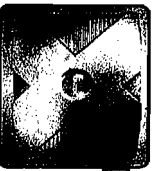
ANALISA TRANSFORMASI BENTUK



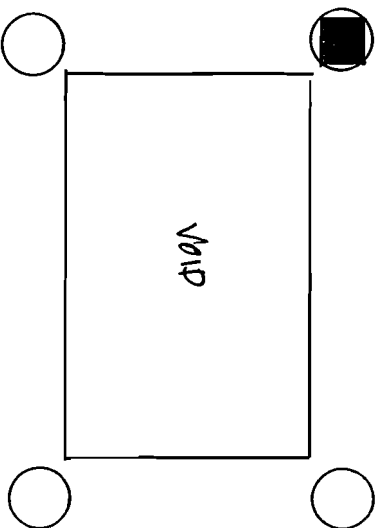
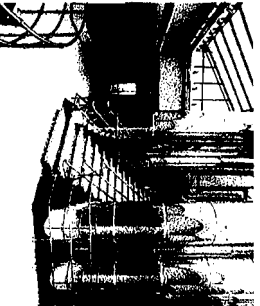
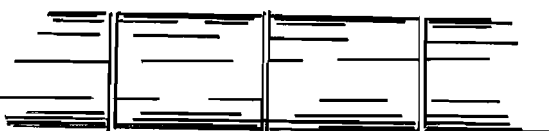
GAME AND COMIC SHOPPING CENTER >>> DOMINY MONO HANDOKO >>> 96340063

>>19<<



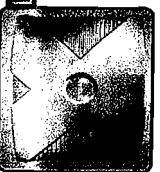


BAB II SKEMATIK DESAIN ... GAME AND COMIC SHOPPING CENTER



KOLAM YG PILAPISI
STANLIST

GAME AND COMIC SHOPPING CENTER ... DONNY MONO HANDOKO ... 96340063
>>20<<

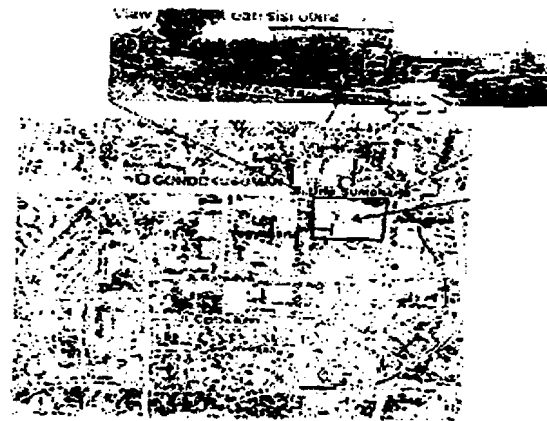
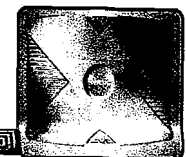




LOKASI SITE

Potensi site :

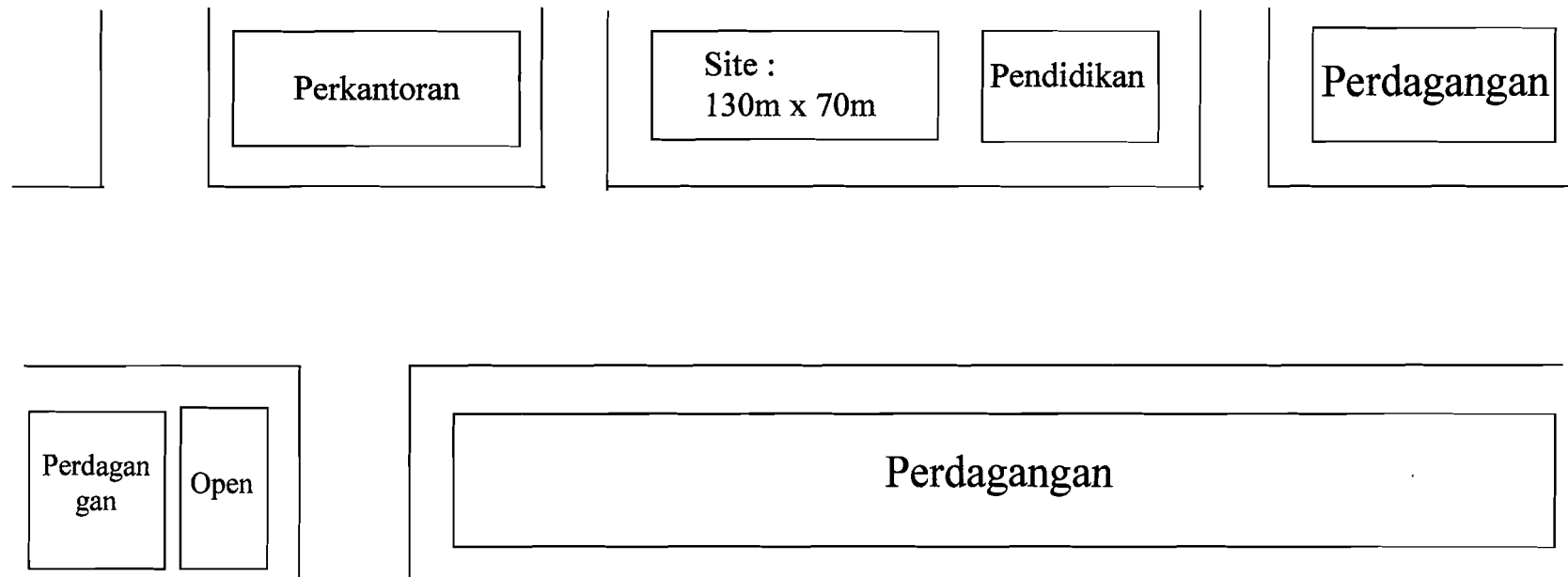
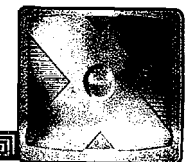
- Merupakan pusat perdagangan.
- Jalur utama.
- Tersedia jaringan utilitas seperti jaringan listrik, telpon, PDAM, dan riol kota.

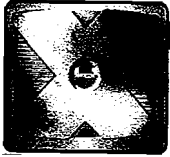




ANALISIS SITE

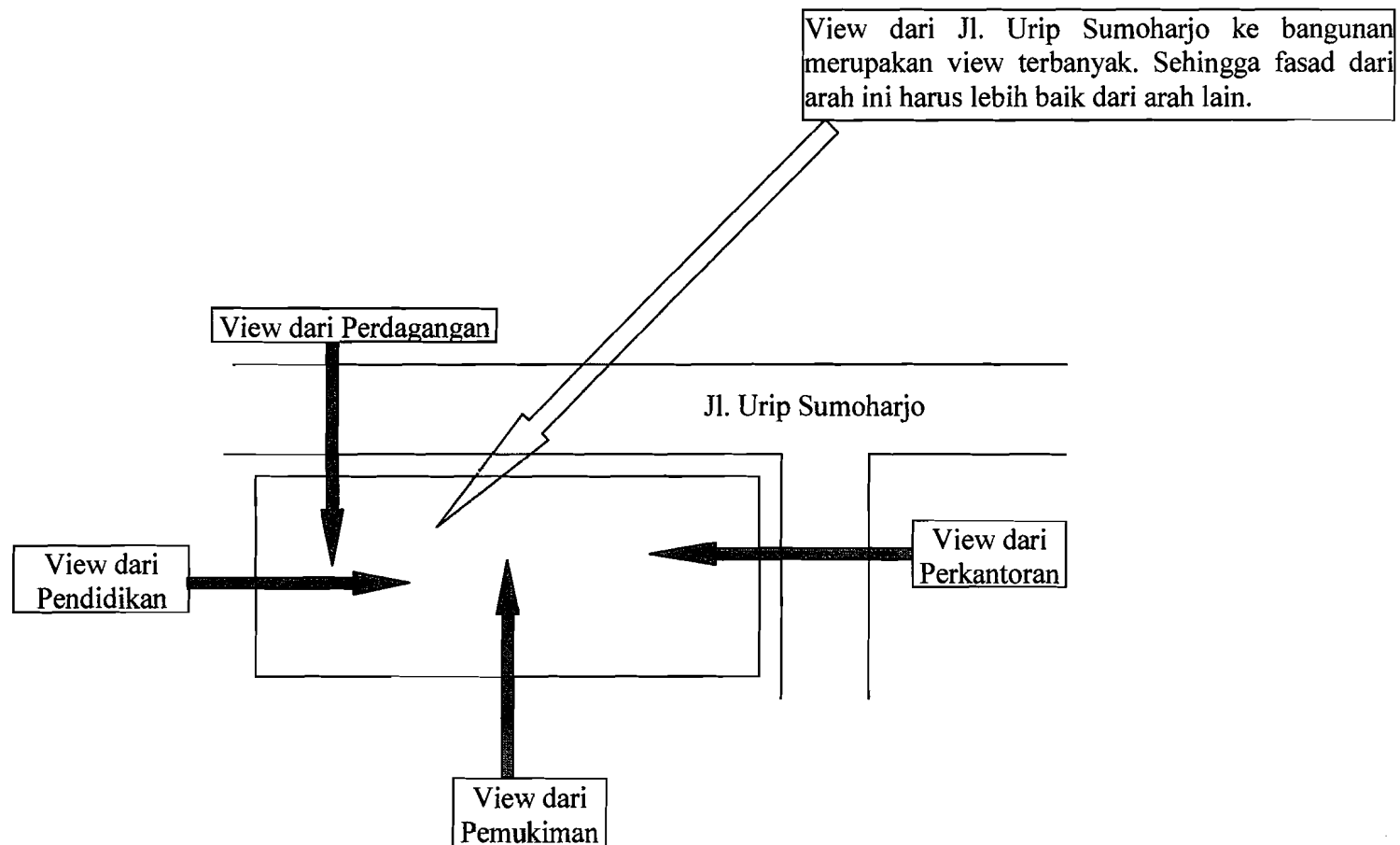
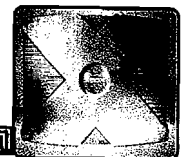
Kondisi Eksisting





View Bangunan

Fasad bangunan diarahkan ke Jl Urip Sumoharjo. Karena berdasarkan kondisi eksisting view ke bangunan yang terbanyak yaitu dari arah jalan Urip Sumoharjo.

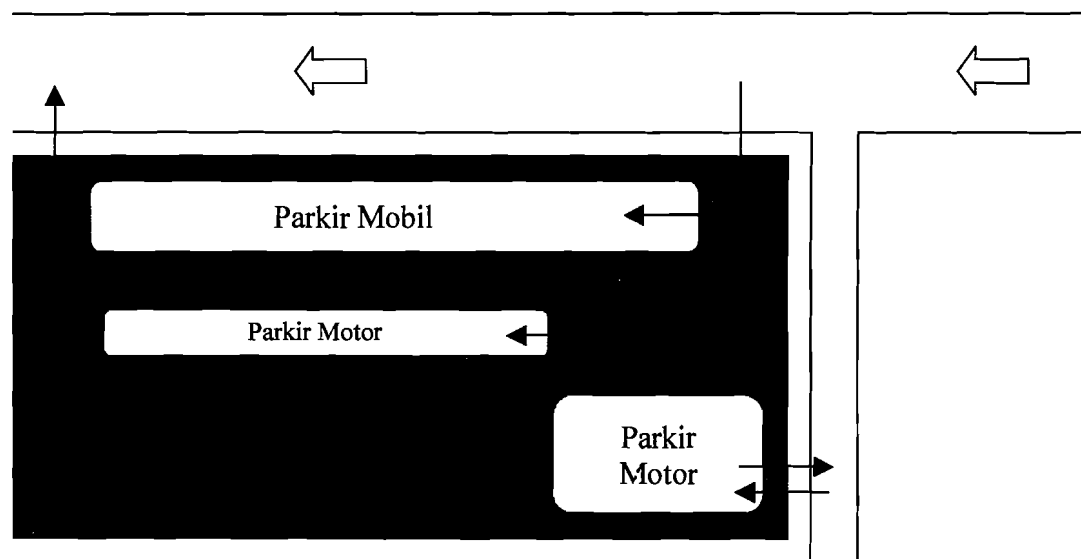
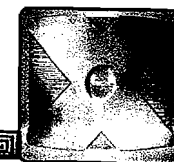


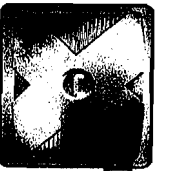


BAB II SKENATIK DESAIN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

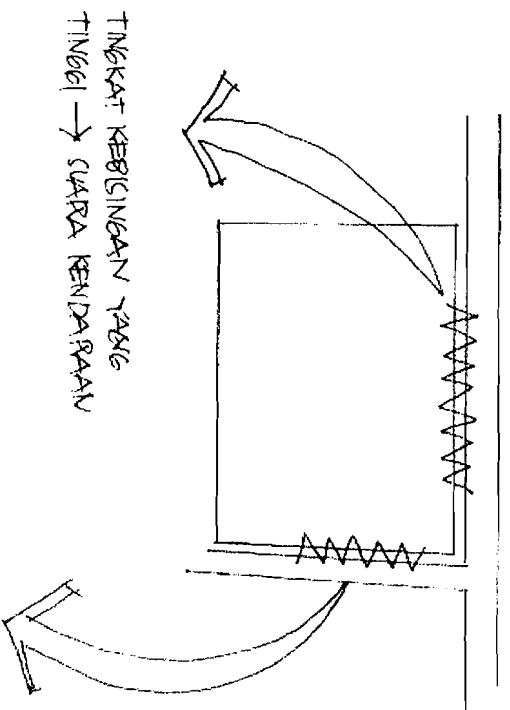
SIRKULASI SITE

Jalur masuk kendaraan yaitu dari Jl. Urip Sumoharjo dan jalan lingkungan. Jalan Urip Sumoharjo merupakan jalur utama (satu arah). Perletakan parkir mobil dan motor ada di depan bangunan dan ada sebagian parkir motor di samping bangunan (sebelah barat bangunan).



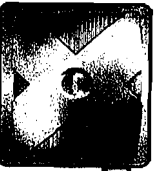


KEBISINGAN

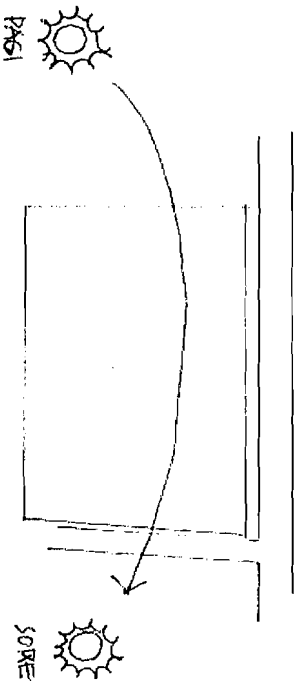


PENAMBAHAN VEGETASI SEBAGAI SALAH SATU
ALTERNATIF UNTUK MENURUNKAN TINGKAT
KEBISINGAN (VEGETASI SEBAGAI BARRIER
DAN PELINDUNG)



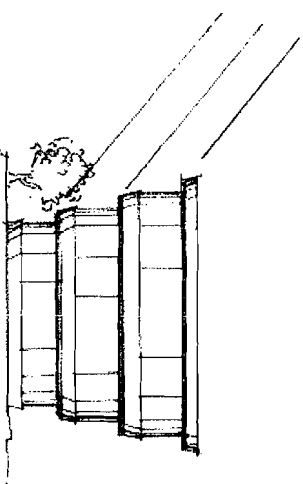


SINAR MATAHARI



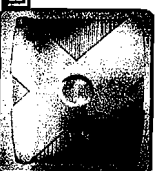
INTENSITAS SINAR MATAHARI
YANG TINGGI → BANGUNAN
PANAS (UDARA)

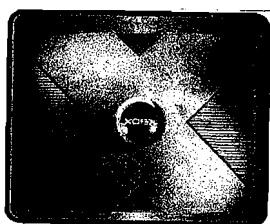
- ▣ PENGHAJLAAN BUATAN (AC)
- ▣ MENGURANGI JUMLAH BUKAAN
YANG MENGAIRAH KE SINAR
MATAHARI



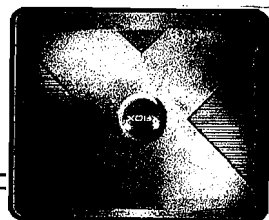
BENTUK MASA BANGUNAN
YD DIMIRINGKAN DPT MENGU-
RANGI INTENSITAS MATAHARI

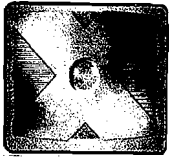
ADANYA VEGETASI DPT MENGHAJIBAT
(MENGURANGI SINAR MATAHARI)





BAB III

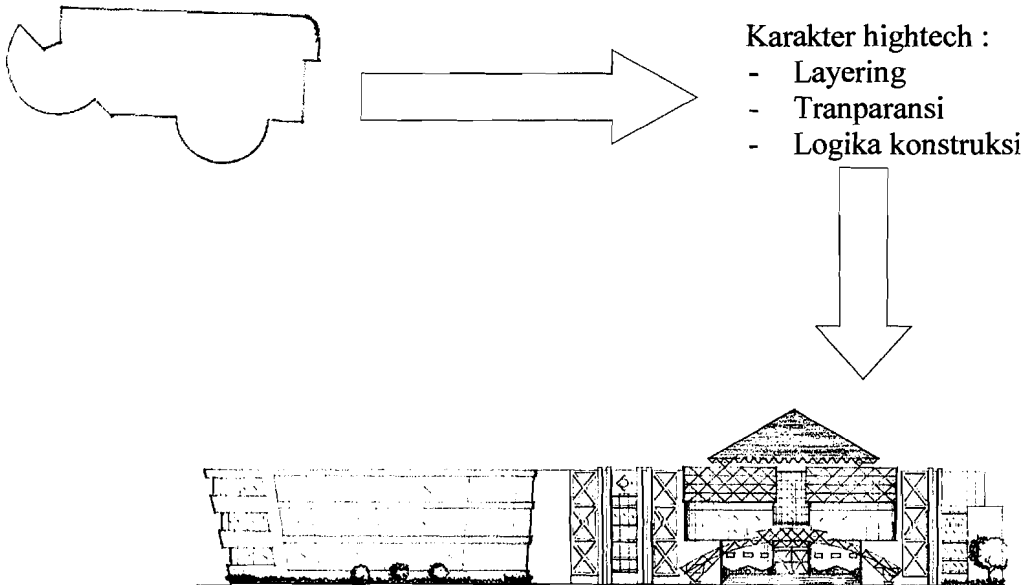


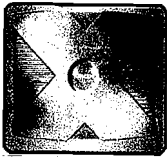


PROSES PERANCANGAN

Konsep dari perancangan bangunan adalah memadukan dua unsur yaitu :

1. Arsitektur hightech dalam artian memanfaatkan karakter arsitektur hightech yaitu transparansi, layering, dan logika konstruksi.
2. Bantuk console dalam artian memanfaatkan bentuk player game dalam rancangan denah.





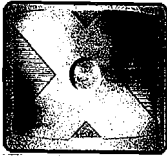
KONSEP BAHAN BANGUNAN

Material yang digunakan pada bangunan sebagian besar merupakan material umum yang biasa digunakan dalam mendirikan bangunan. Akan tetapi ada bagian-bagian tertentu pada bangunan menggunakan pelapis logam.



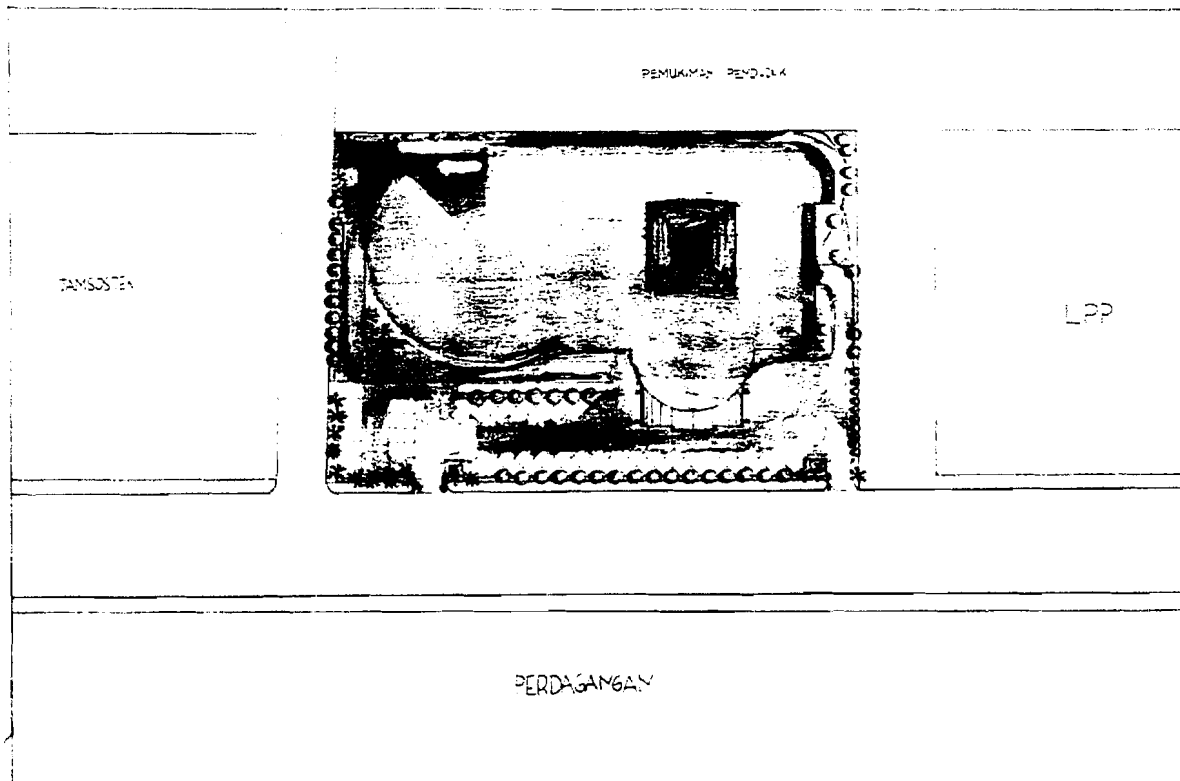
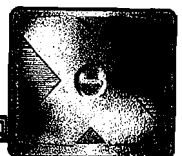
Elemen logam dan kaca banyak terdapat pada bangunan. Untuk elemen atap digunakan material polycarbonate. Penggunaan warna pada bangunan eksterior didominasi warna logam dan biru.

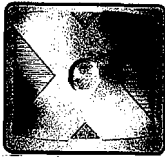




SITUASI

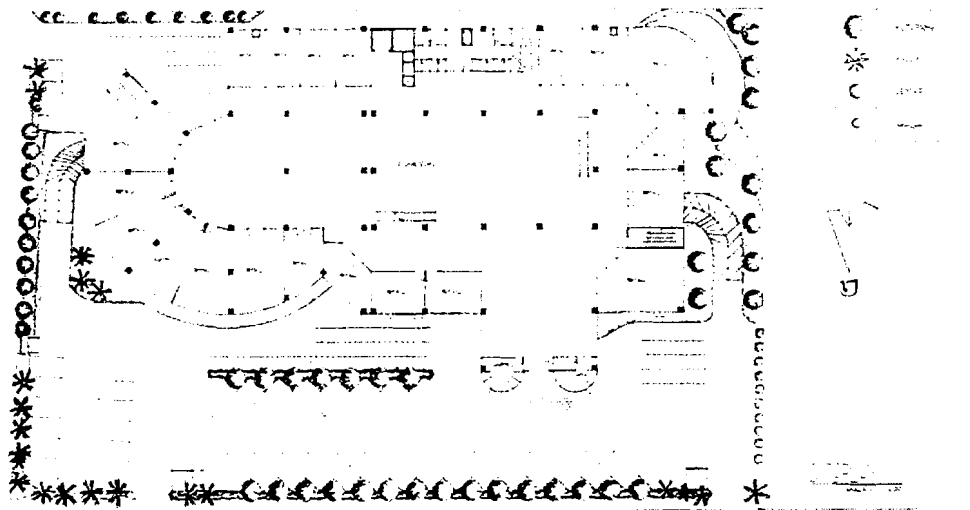
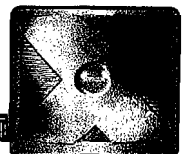
Gubahan massa merupakan transfromasi dari player game yang menyatukan dengan konsep-konsep hitech.

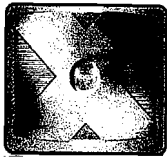




SITE PLAN

Site bangunan berada di kawasan jalan Urip Sumoharjo yang memiliki permukaan tanah yang relatif rata (tidak berkontur), selain itu site juga berada di pusat perdagangan, perkantoran, dan pendidikan.

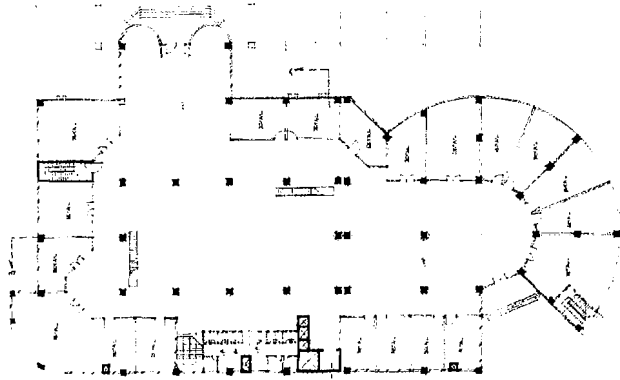




DENAH

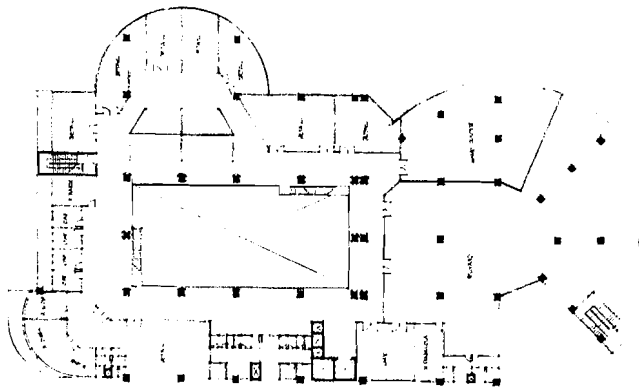
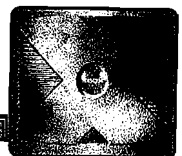
- Denah Lantai Satu

Lantai satu difungsikan sebagai retail komik, pameran, ATM & wartel, dan lift barang.



- Denah Lantai Dua

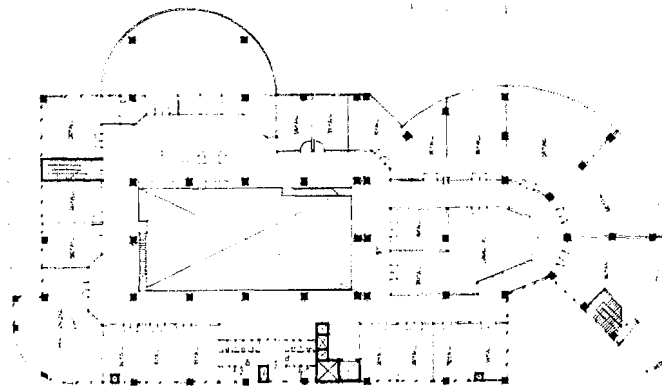
Denah lantai dua merupakan retail-retail game dan foodcourt restoran yang memiliki view ke Jl. Urip sumoharjo.





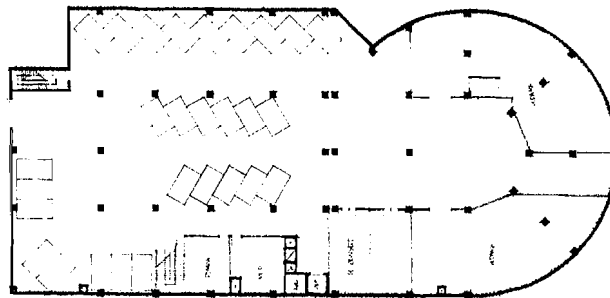
- Denah Lantai Tiga

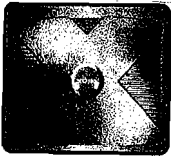
Lantai tiga difungsikan sebagai retail game, kantor pengelola, reparasi game, game center, bilyard center, dan café.



- Basement

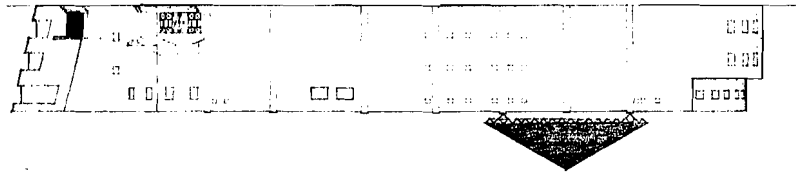
Basement difungsikan sebagai gudang, parkir mobil, mushola, dan maintenance building.



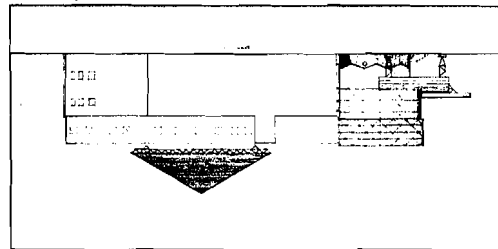


>>33<<

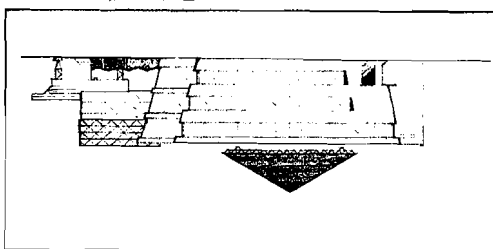
Tampak Belakang



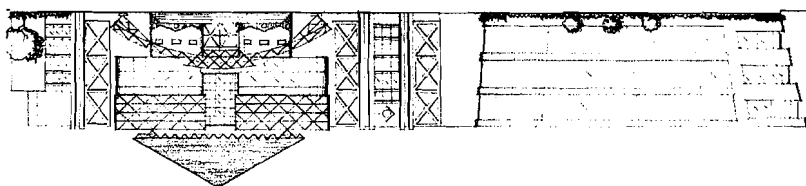
Tampak Samping Kanan



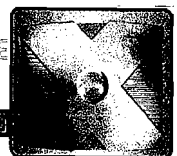
Tampak Samping Kiri

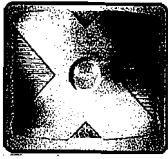


Tampak Depan

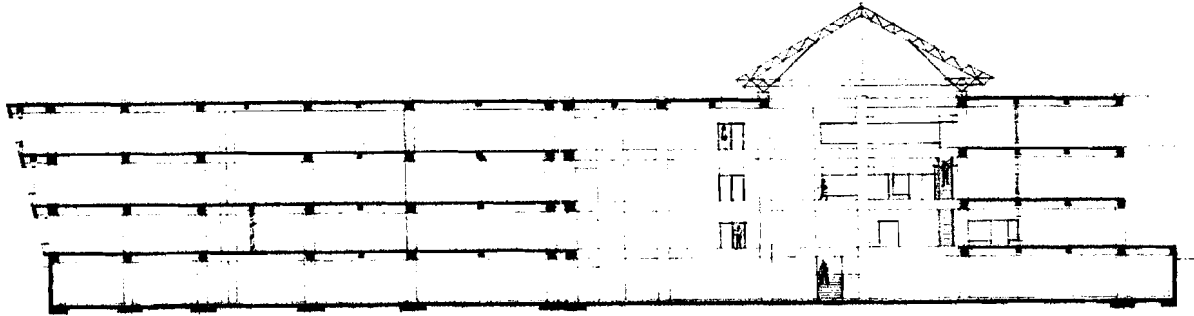


TAMPAK

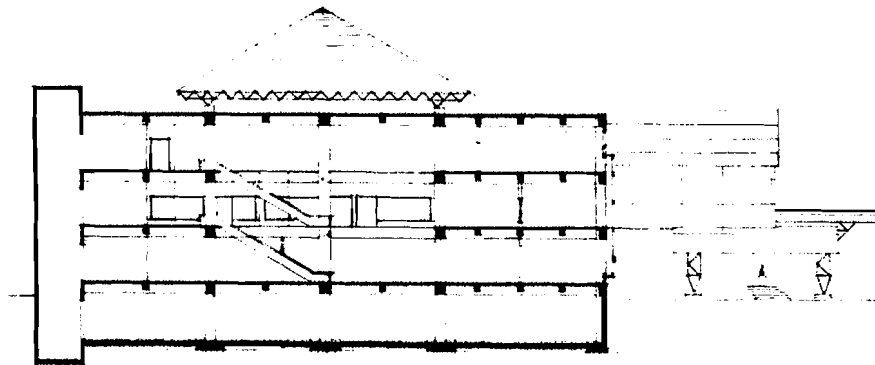


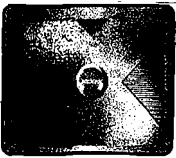
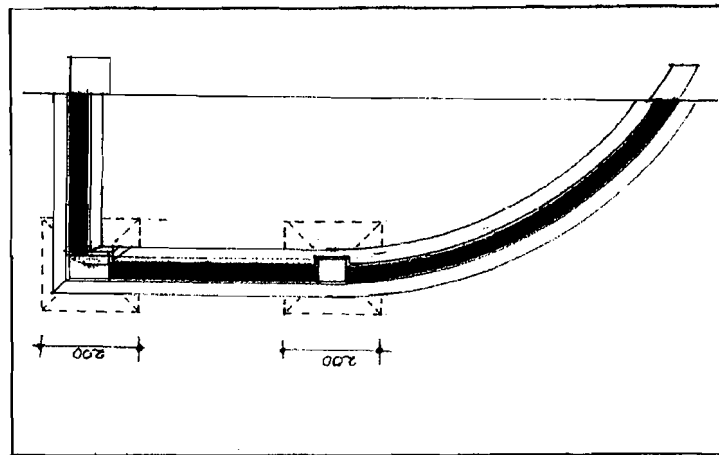
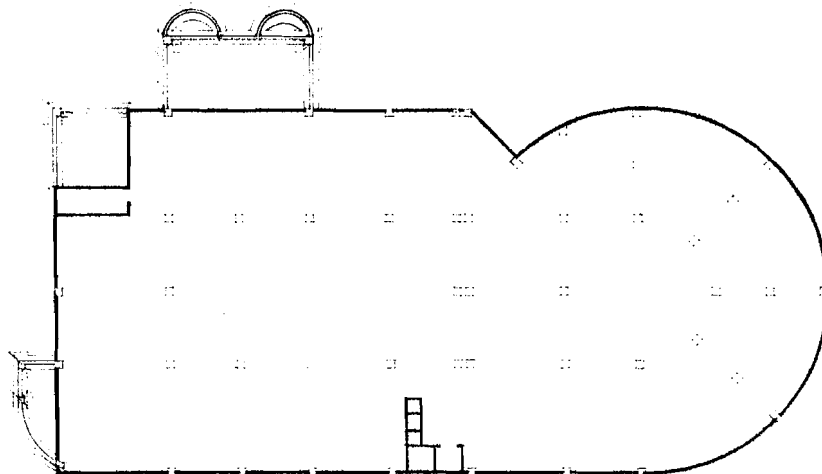


POTONGAN



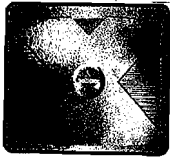
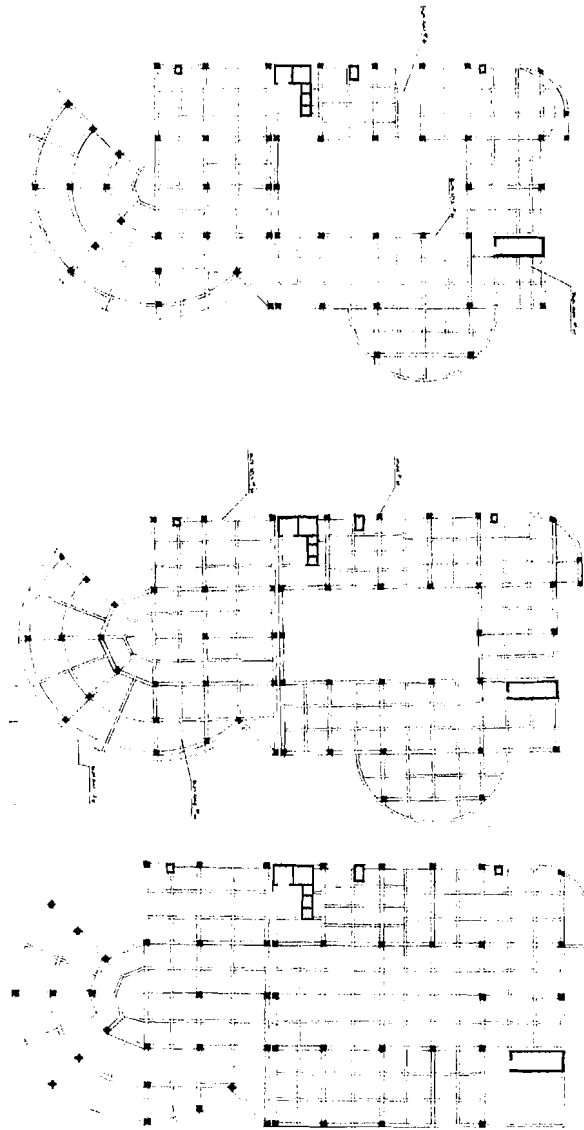
Bangunan menggunakan struktur rangka dengan kolom dan balok sebagai struktur utama. Struktur rangka diperkuat dinding pemikul pada inti/core bangunan. Pada struktur menggunakan atap dak dikombinasikan dengan atap limasan yang memakai kuda-kuda baja. Pada bangunan ini juga terdapat pemisahan struktur dengan expansion joints (dilatasi) untuk kepentingan keselamatan bangunan.



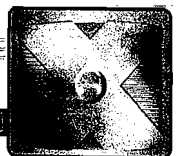


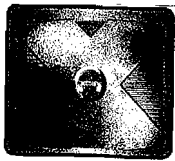
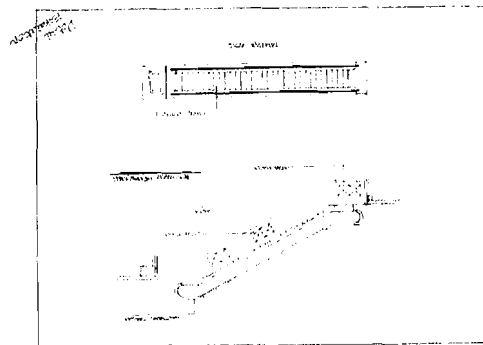
RENCANA PONDASI



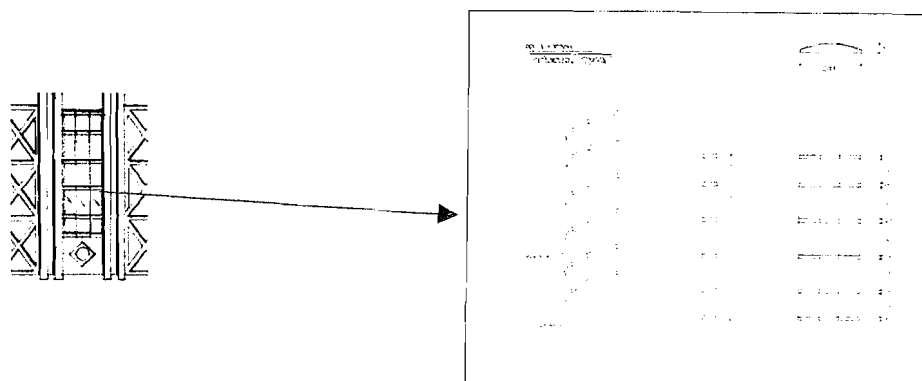


RENCANA BALOK





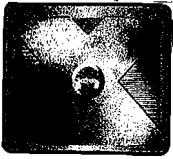
Detail Eskalator



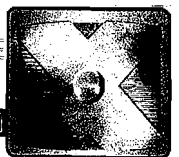
Detail Jendela

DETAIL





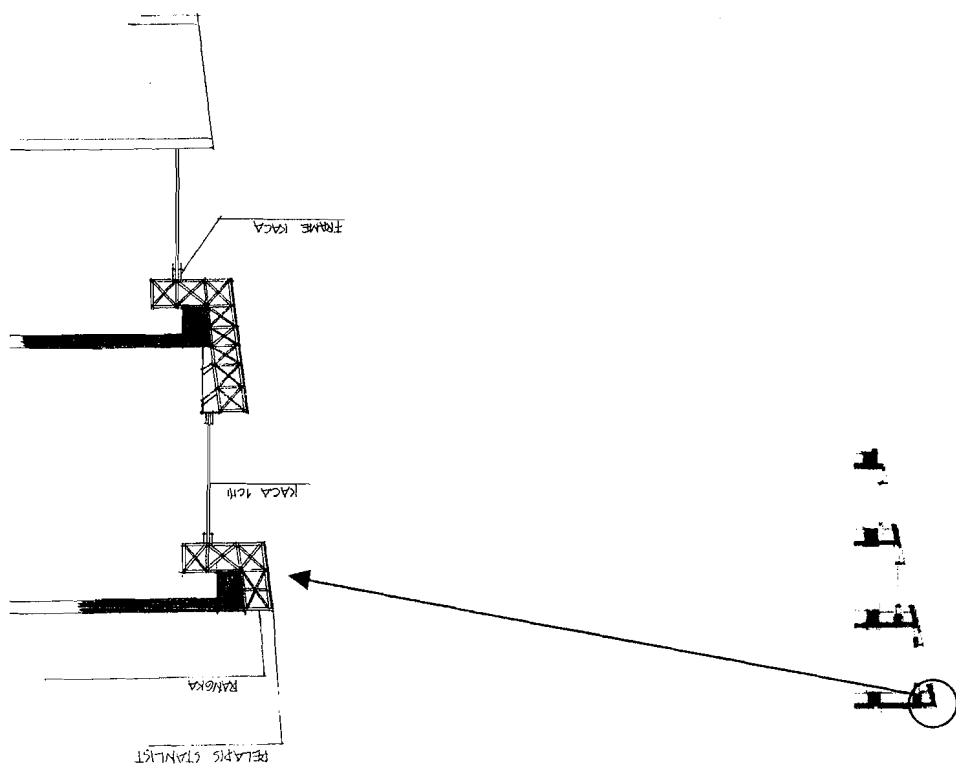
Detail Pagat Koridor





GAME AND COMIC SHOPPING CENTER >>> DONNY MONO HANDOKO >>> 99340063

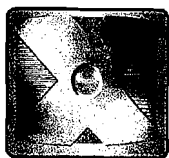
>>39<<



Detail Pemasangan Plat Stainless

BAB III PENGEMBANGAN DESAIN >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER





DAFTAR PUSTAKA >>> GAME AND COMIC SHOPPING CENTER

DAFTAR PUSTAKA



Benedikt Taschen, *Contemporary European Architects Vol 1*, 1994

Colin Davis, *Hightech Architecture*, Theme and Hudson Ltd London, 1998

Deyan Sudjic, *New Directionws in British Architecture Foster Roger Stinling*, Theme and Hudson, 1986

Harry Miarsono, *Perkembangan Arsitektur Hightech*, Konstruksi No. 169, Tren Pembangunan, 1992

Novan Nugrahadi, *Toys Center di Yogyakarta*, TA UII

Play Game PC & Console, PT. Gramedia, 2000

Suryawan DA, *Pusat Bisnis Komputer di Yogyakarta, Pendekatan Karakter Hightech*, TA UII

