BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

1.1.1. Latar Belakang Keberadaan Bangunan

Perkembangan dunia komputer saat ini sangat pesat, baik dari *hardware* maupun *software*. Peluncuran berbagai produk baru dari berbagai produsen *hardware* sudah mendapatkan perhatian khusus dari konsumen. Kota Jogjakarta pada saat ini menjadi pasar ketiga setelah Kota Jakarta dan Surabaya. Hal ini dinyatakan oleh salah satu produsen *hardware* dan mereka akan menjadikan Jogjakarta menjadi pangsa pasar kedua setelah Kota Jakarta. Kehausan masyarakat tentang informasi dunia komputer saat ini hanya bisa didapat pada saat pameran komputer yang diadakan oleh beberapa *event organizer.*

Hal ini sebagai pendorong untuk merancang bangunan yang dapat menyediakan informasi tentang perkembangan komputer yang lebih *up date*. Bangunan ini direncanakan memiliki beberapa fasilitas pendukung yang dapat dipergunakan oleh masyarakat. Beberapa fasilitas yang akan dibuat pada bangunan ini antara lain:

1. Bangunan utama

- Pusat penjualan dan perakitan
- Mini *show room*
- Tempat pameran

2. Bangunan pendukung

- *Game centre*
- Warnet
- Tempat kursus
- Rental komputer

Dengan terwadahinya beberapa fasilitas pada bangunan ini, diharapkan masyarakat akan mudah mendapatkan dan menggunakan fasilitas tesebut yang selama ini masih terbagi dibeberapa tempat yang berjarak jauh satu dengan lainnya.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Dengan menyediakan beberapa fasilitas yang memiliki aktifitas pengunjung yang berbeda, maka di dalam penentuan letak ruangan harus diperhatikan faktor kenyamanan pemakai, masalah kenyamanan bangunan harus mendapatkan penanganan yang serius. Rekonsiliasi masalah antara ruangan yang memerlukan suasana ramai dengan ruangan dengan suasana yang hening harus dapat terpecahkan.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengunakan sistem penzoningan. Sistem penzoningan yang dipergunakan adalah dengan cara pengelompokan ruang yang memiliki tingkat kebisingan dan kenyamanan yang berbeda. Pengelompokan ruang di bangunan ini adalah:

1. Ruangan yang memiliki kebisingan yang sedang : tempat penjualan, mini *show room*, warnet.
2. Ruangan yang memerlukan ketenangan : tempat kursus dan rental.
3. Ruangan yang memiliki kebisingan yang tinggi : tempat pameran, *game centre* dan kafetaria.

Parameter kebisingan disini berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung. Kegiatan pengunjung di bangunan ini sangat beragam, misalnya untuk pengunjung pameran, gamecentre, dan kafetaria akan memiliki keleluasaan berbicara karena tidak akan mengganggu orang lain. Hal ini didukung oleh suasa ruangan yang akan memberikan musik dan suara pengeras sebagai cara untuk menarik perhatian pengunjung. Untuk tempat kursus dan rental tentunya akan memerlukan ruangan yang tenang karena mereka memerlukan konsentrasi dalam menjalankan kegiatannya.

Permasalahan bentuk dan fasad bangunan mendapatkan perhatian khusus, karena masalah bentuk dan fasad bangunan menjadi acuan dalam perancangan bangunan ini. Dengan mengangkat tema ***"bentuk visual hardware sebagai dasar pembentukan fasad dan bentuk bangunan"*** maka studi tentang bentuk beberapa *hardware* dalam komputer haruslah dalam untuk mendapatkan kerangka bentuk dan makna yang terkandung didalamnya, sehingga mempermudah dalam pembuatan rencana bentuk dan fasad bangunan. Pembuatan fasad selain untuk keindahan bangunan diharapkan juga dapat dipergunakan untuk memberikan solosi permecahan masalah dalam bangunan, misalnya pembuatan angin-angin yang dapat

dipakai untuk memperkuat karakter banguan dapat juga dipakai untuk memecahkan masalah kebisingan dan pencahayaan. Fasad dan bentuk bangunan menjadi ciri khusus bangunan, sehingga pengguna dapat menangkap kesan komputer dalam bangunan tanpa melihat papan nama bangunan.

Pemilihan *hardware* harus mempertimbangkan beberapa syarat, karena perkembangan komputer sangat cepat sehingga akan banyak perubahan di masa mendatang. Persyaratan ini direkomendasikan untuk mendapatkan fasad dan bentuk bangunan yang tidak ketinggalan zaman, sehingga bentuk bangunan tidak akan terlihat kuno dimasa mendatang.

1.2. Rumusan masalah

Bentuk dan fasad bangunan merupakan salah satu daya tarik untuk mengundang pengunjung ke bangunan. Pada graha komputer ini pengambilan bentuk *hardware* menjadi tema dalam pembentukan fasad dan bentuk bangunan. Pemilihan *hardware* harus mempunyai bentuk yang dapat bertahan lama.

1.2.1. Permasalahan

Bagaimana merancang graha komputer dengan bentuk visual *hardware* sebagai dasar pembentukan fasad dan bentuk bangunan.

1.3. Tujuan dan sasaran

1.3.1. Tujuan

Merancang graha komputer dengan bentuk visual *hardware.*

1.3.2. Sasaran

1. Menciptakan graha komputer dengan bentuk fasad bangunan mengadopsi dari bentuk *hardware* komputer, dengan cara metafor dari bentuk *hardwere* yang telah dipilih.
2. Menciptakan graha komputer dengan bentuk bangunan terinspirasi dari bentuk *hardware* komputer tanpa harus mengesampingkan fungsi ruangan yang terbentuk (*form following function*)
3. Menata ruangan dengan memperhatikan pengunjung dengan kepentingan yang berbeda.

1.4. Studi Literatur

1.4.1. Contoh Bangunan

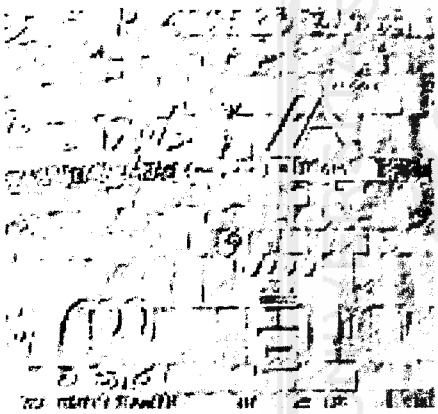
Fungsi studi literatur adalah untuk mengetahui teknik seorang arsitek didalam merancang sebuah bangunan, selain itu yang dipelajari pada studi ini adalah bagaimana langkah-langkah seorang arsitek didalam menentukan tema yang diangkat, dan bagaimana ia mengiterpretasikan bentuk atau gambaran yang ia jadikan objek di dalam melakukan metafor.

BIBLIOTHECA ALEXANDRIANA

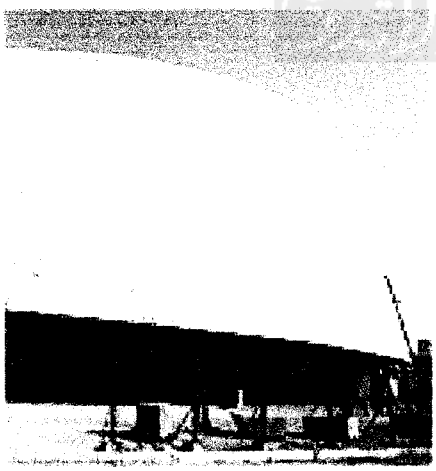
legendary library

by sønhetta

Bangunan perpustakaan ini terletak dekat dengan pantai, merupakan perpustakaan dari Universitas Alexandria jurusan seni. Gedung ini mengambil tema dari bentuk relief mesir kuno. Bentuk yang di ambil adalah bentuk matahari, sehinga bangunan berbentuk lingkaran yang sederhana.

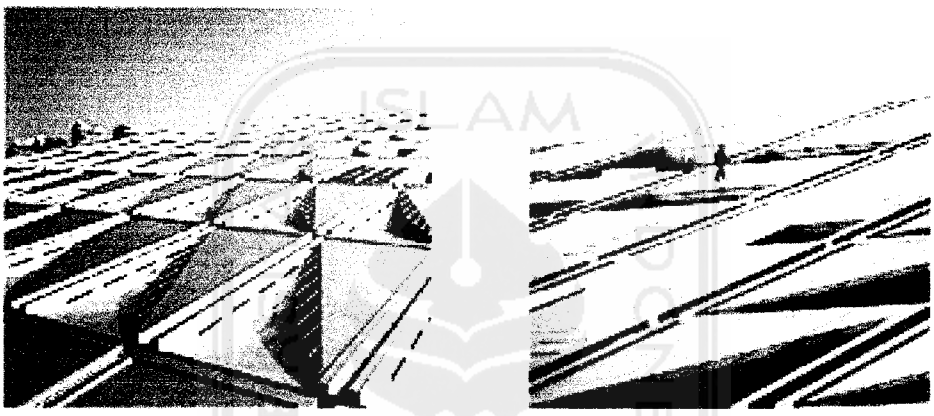


Penggambaran bentuk matahari bangsa mesir kuno dalam bangunan ini dimaksudkan untuk memberikan pencerahan kepada dunia dan masyarakat. Hal ini diambil karena fungsi dari perpustakaan adalah salah satu sumber ilmu.

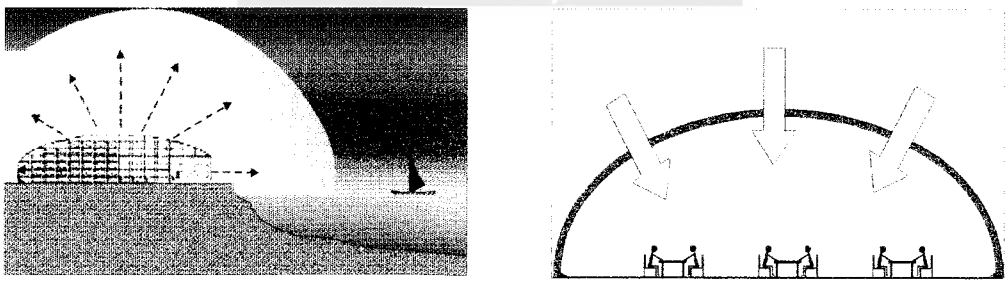


Selain dengan bentuk, bangunan ini juga menggunakan bahan yang dapat menggugah kenangan masa silam. Bahan yang dipergunakan pada dinding adalah bahan granit dan pembuatan relief di dinding akan memberikan nuansa yang lebih akrab. Tekstur pada dinding juga salah satu cara untuk mendapatkan kedekatan antara bangunan dengan penggunaan tema

yang diangkat. Kedekatan juga terasa pada pengunaan bahan bangunan. Pencerminan matahari pada bangunan ini tidak hanya pada bentuk, akan tetapi juga pada atap bangunan. Penggunaan *sky light* pada atap bangunan selain untuk mencerminkan matahari, juga mempunyai fungsi lain. *Sky light* pada bangunan berfungsi untuk pencahayaan alami pada bangunan, terutama untuk ruang baca yang memerlukan cahaya yang sangat banyak.



Penggunaan *Sky light* yang mencerminkan simbol dan fungsi. Bahan *Sky light* pada malam hari apabila menggunakan lampu maka bangunan memancarkan cahaya. Perletakan bangunan di pinggir pantai akan mendapatkan kesan matahari terbit atau tengelam.

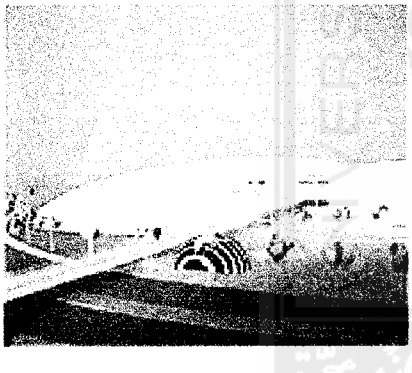


Bentuk lingkaran mencerminkan bentuk dari matahari. Pembuatan atap dengan *sky light* mencerminkan pancaran sinar matahari. Selain sebagai

simbol juga berhubungan dengan fungsi karena di bawahnya terdapat ruang baca yang memerlukan pencahayaan yang banyak.



Bentuk denah mencerminkan bentuk matahari pada relief mesir kuno dengan bentuk lingkaran.

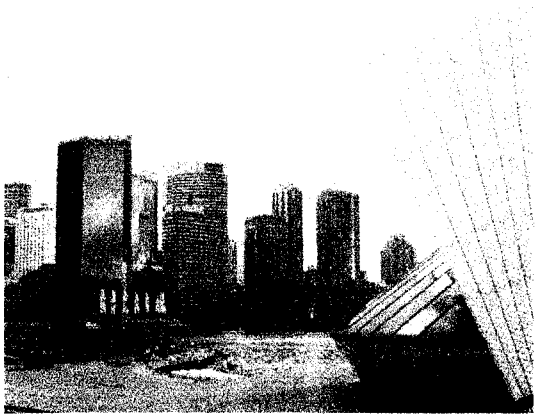


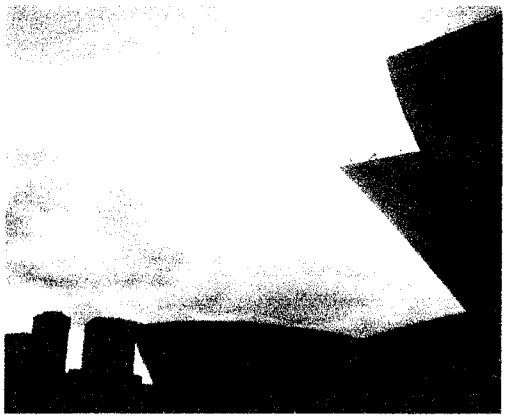
Faktor utama adalah bentuk bangunan, masyarakat akan lebih mudah menangkap tema yang dimaksud oleh perancang. Metafor yang lugas dengan tidak membuang ciri khas bentuk asli tema, akan lebih terasa dari bentuk yang akan disampaikan.

OPERA HOUSE

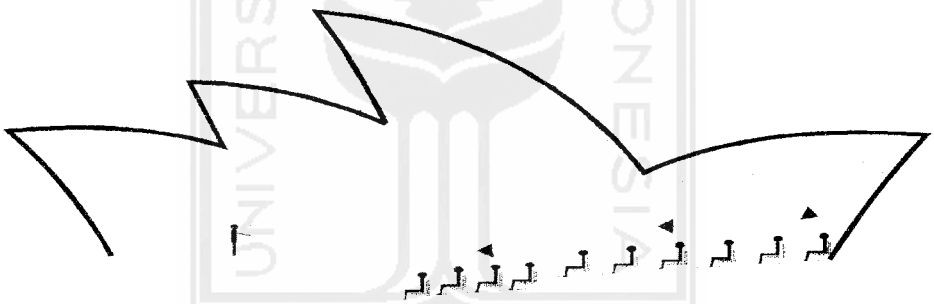


Bangunan ini merupakan gedung opera yang terletak di pinggir pantai yang merupakan *land mark* dari kota Sydney. Bangunan ini mengambil tema dari bentuk cangkang telur. Bangunan ini menyatu dengan pantai

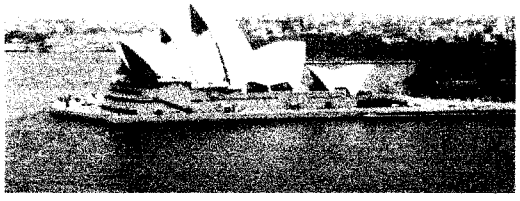




Bentuk bangunan selain menyampikan tema, juga berfungsi untuk mendapatkan keakustikan ruang yang berfungsi sebagai gedung opera. Bentuk lancip dan bersap-sap pada atap akan memantulkan suara, sehingga suara dapat ditangkap dengan jelas oleh penonton.

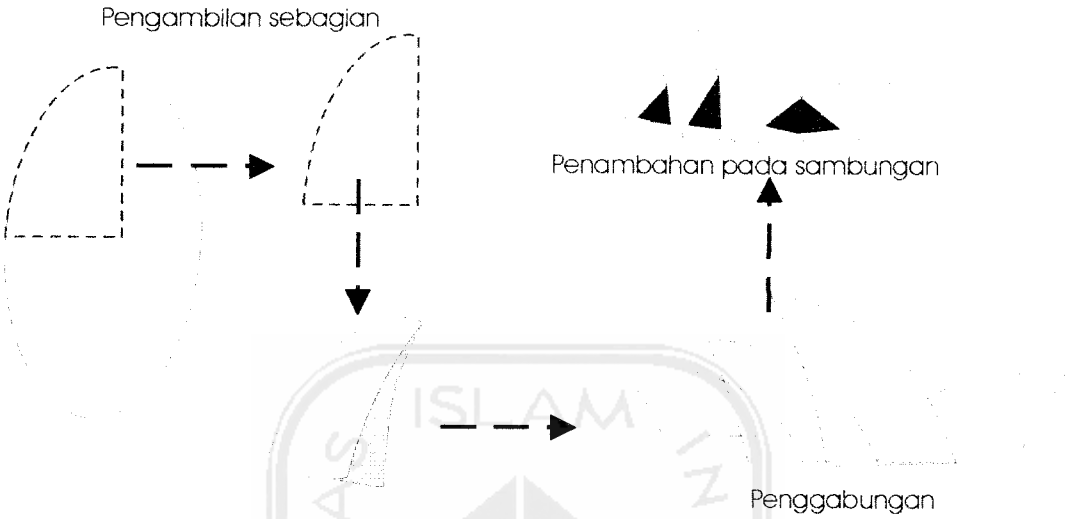


Komposisi dari ketiga bagian gedung ini ditata sangat serasi sehingga dilihat dari beberapa sudut pandang bangunan tampak menyatu tidak terpisah-pisah.





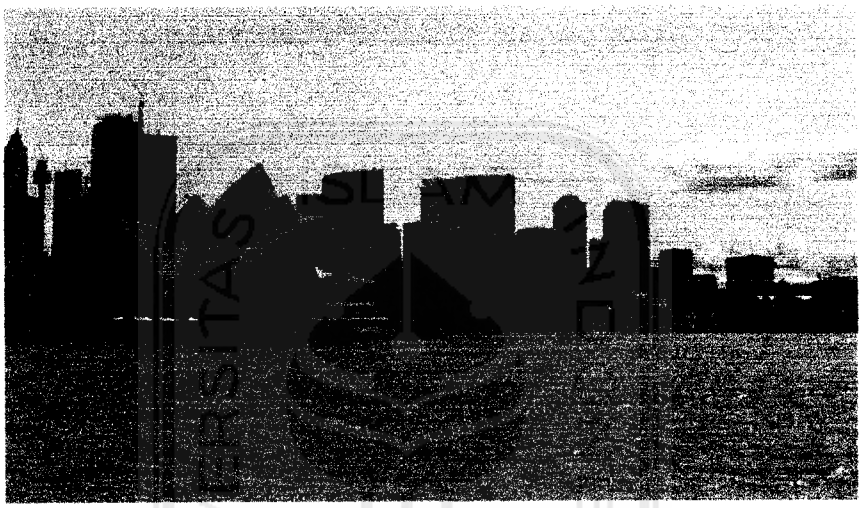
seolah merupakan bagian dari pantai tersebut. Bentuk cangkang telur yang diangkat dalam bangunan ini sangat menyatu antara bagian.



Metafor cangkang telur pada bangunan ini dilakukan dengan cara megambil sebagian bentuk cangkang kemudian bentuk cangkang telur digabungkan dan ditambah dengan bagian penghubung. Bentuk cangkang ditonjolkan untuk bentuk atap bangunan. Bangunan terdiri dari beberapa bagian, kesan menyatu pada bangunan dapat dilihat dari beberapa segi sudut pandang. Penggunaan bentuk cangkang selalu di ulang dengan perulangan yang sama, yaitu dari bentuk yang besar ke bentuk yang kecil.

Penggunaan bahan mempengaruhi citra visual, kesan yang ditangkap akan lebih terasa dengan menghadirkan tekstur pada bagian atap.

Kehadiran bangunan di pinggir kota pantai ini memberikan nuansa yang berbeda dan baru. Kehadirannya dijadikan *land mark* kota Sydney. Kenangan orang yang datang ke kota ini akan teringat dan ingin mengunjungi Opera House karena bangunan ini telah menjadi bagian dari kota Sydney.



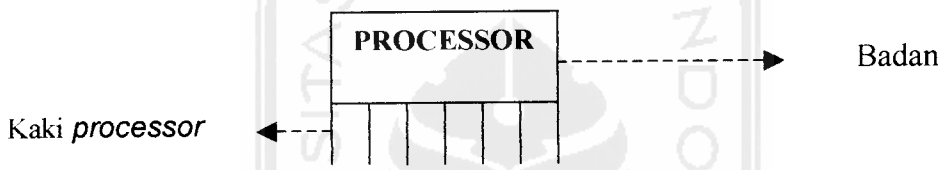
1.4.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam merancang bangunan ini adalah metode metafor. Kesan yang tidak boleh ditinggalkan dalam metafor adalah ciri khusus dari benda tersebut.

Graha komputer ini mengambil bentuk hardwer untuk membuat bentuk dan fasad bangunan. *Hardware* yang dipergunakan adalah ***processor*** karena *processor* ini merupakan otak dari komputer. Perkembangan komputer saat ini yang paling menonjol adalah prossesor. Dalam kurun waktu kurang dari satu tahun sebuah produsen mengeluarkan sekuel dari *processor*, sehingga bentuk *processor* ini cepat sekali

perubahannya. Bentuk spesifik dari *processor* tidak mengalami perubahan yang banyak, perubahan yang sering terjadi adalah pada besar *processor*. P*rocessor* merupakan pilihan utama dalam pembentukan fasad dan bentuk, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan *hardware* lain yang dapat mendukung keberadaan *processor*. *Hardware* yang mendukung *processor* antara lain: *RAM, Graphic Card, Mother Board*, dll.

Bentuk yang spesifik dari *processor* yang masih bertahan sampai sekarang ini adalah:

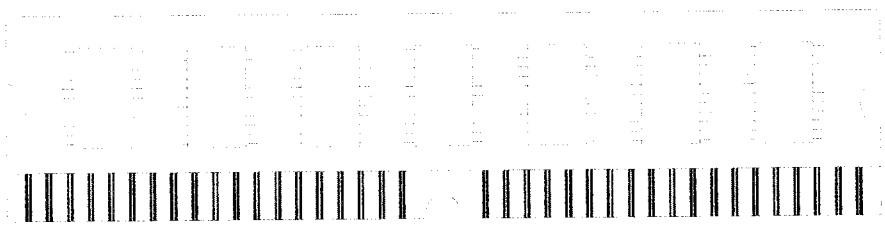


Bentuk visual

- *Processor* memiliki kaki yang berfungsi untuk menancapkan ke *mother board*.
- Bentuk *processor* kotak kaku

Bentuk non visual (makna yang tersirat)

- *Prosesor* merupakan otak komputer



Bentuk *RAM* sampai saat ini tetap sama yang berubah adalah kapasitas kecepatan pembacaannya. Bentuk yang spesifik dari *RAM* ini adalah:

1.5. Spesifikasi Umum

1.5.1. Profil Pengguna

Dalam merancang garaha komputer yang mewadahi berbagai kegiatan yang berhubungan dengan komputer, baik sebagai penjual, pembeli, penyewa dan siswa kursus menikmati suasana yang tercipta dari bangunan yang mengadopsi bentuk-bentuk *hardware*. Profil pengguna gedung meliputi:

- Penjual komputer, terdiri dari: Pimpinan perusahan komputer (label perusahan tertentu), karyawan.
- Penyewa retail, terdiri dari: Pemilik usaha, karyawan.
- Pengunjung, terdiri dari: Pembeli, pengunjung pameran, pengunjung warnet, pengunjung *gamecentre*, siswa kursus, penyewa rental komputer.
- Pengelola graha , terdiri dari: Pengelola bangunan, karyawan, crew persiapan pameran, satpam, tukang parkir.

1.5.2. Kebutuhan Ruang, Macam, Karakteristik dan Luasannya

Kebutuhan ruang yang ada meliputi:

1. Ruang *Basement*, terdiri dari; Ruang parkir dalam, Ruang pengelola bangunan, Km/Wc , Gudang.
2. Bangunan utama terbagi menjadi tiga jenis ruangan yaitu:
   - Mini *showroom* didalamnya memamerkan beberapa produk terbaru dari beberapa perusahaan komputer.

- Tempat penjualan dan perakitan, terdiri dari: Ruang pimpinan, *Retail*, Ruang pegawai, Gudang, Km/Wc.
- Tempat pameran, terdiri dari: *Retail*, Km/Wc.

3. Bangunan pendukung, terbagi menjadi lima jenis ruangan yaitu:
   - Warnet didalamnya terdapat beberapa komputer yang dapat dipergunakan untuk mengakses internet dan juga untuk bermain game yang menggunakan jaringan internet, ruangan terdiri dari : Ruang Warnet, Ruang Operator dan Teknisi, Mini Cafetaria, Km/Wc.
   - *Game centre* didalamnya terdapat beberapa komputer yang dapat dipakai untuk bermain game yang menggunakan *LAN card*, ruangan terdiri dari: Ruang *Game centre*, Ruang Operator dan Teknisi, Kafetaria Mini, Km/Wc.
   - Rental komputer didalamnya terdiri dari beberapa komputer yang dapat disewa untuk mengerjakan beberapa pekerjaan, ruangan terdiri dari : Ruangan Rental, Ruang Operator dan Teknisi, Toko, Km/Wc.
   - Tempat Kursus didalamnya terdapat beberapa kelas yang dapat dipakai bagi siswa untuk belajar beberapa program dalam sistem paket studi atau satu program saja, ruangan terdiri dari: Ruang Pimpinan, Ruang Staf Pengajar, Ruang Teknisi, Loby, Ruang Arsip, Perpustakaan, Km/Wc.
   - Kafetaria didalamnya terdapat beberapa tempat duduk untuk pengunjung, ruangan terdiri dari : Ruang Duduk, *Outlet* dan Kasir, Tempat cuci tangan, Km/Wc.

4. *Hall/Entrance* utama

Ruangan yang mempunyai karakteristik khusus, meliputi

No	Macam ruang	Karakteristik ruang	Luas
1	*Hall/Entrance*	Tempat pemecah sirkulasi pengunjung yang akan menuju ke tempat yang diinginkan	Kebutuhan satu orang : 0,32m^2 kapasitas ruangan 100 orang 0,32 m^2 x 100 = 32m^2 sirkulasi 32 m^2 x 20% = 6,4 m^2 total luas ruangan = 38,4 m^2
2	Mini *Showroom*	Tempat untuk memamerkan beberapa produk terbaru dari perusahaan komputer. disini akan terdapat beberapa komputer yang dapat dipakai oleh pengunjung untuk melakukan tes spesifikasi komputer tertentu	Kebutuhan satu unit :200 m^2 sirkulasi 200 m^2 x 20 =40 m^2 total luas satu ruangan : 240 m^2 kebutuhan dalam bangunan 240 m^2 x 5 unit =1200 m^2
3	Tempat Penjualan dan Perakitan	Ruangan ini bersifat permanen. Di sini akan di pajang barang yang akan dijual kepada konsumen dan juga terdapat ruang untuk perakitan. Di ruangan ini dilengkapi gudang untuk tempat penyimpanan barang.	Kebutuhan ruang : Tempat penjualan : 40 m^2 Kantor pimpinan dan staff :36 m^2 Sirkulasi : 36 m^2 x 20% = 7,2 m^2 Total : 43,2 m^2 Ruang tunggu : 25 m^2 Tempat perakitan : 16 m^2 Gudang : 100 m^2 Km/Wc : 3,125 m^2 Total kebutuhan ruang : 327,325 m^2 kebutuhan dalam bangunan : 327,325 m^2 x 5 unit = 1136,625 m^2

4	Ruang Pameran	Ruangan bersifat multi fungsi, berupa hal besar . Apabila akan di pakai untuk pameran maka diberi skat untuk *retail*, apabial tidak di pergunakan untuk pameran dapat juga dipakai untuk ruang seminar dll.	Kebutuhan satu unit : $12m^2$ Kebutuhan ruangan : 100 unit x 12 m^2 = $1200m^2$ Sirkulasi : 1200 m^2 x 20% = $600m^2$ Km/Wc1.25mx1.25mx4=$6,25m^2$ Total kebutuhan = $1806,25m^2$
5	*Gamecentre*	Ruangan ini berupa ruangan yang besar tanpa skat. Disini akan di beri beberapa meja tempat komputer. Tidak diberikan skat dengan maksud untuk mempermudah komunikasi antar pemain.	Kebutuhan satu unit : 1m x 1,25m = $1,25m^2$ Satu meja terdiri dari 5 unit 5 unit x $1,25m^2$ =$6,25m^2$ Kebutuhan ruangan 25 unit x $6,25m^2$ =$156,25m^2$ Sirkulasi $156,25m^2$ x 20% =$31,25m^2$ Total $187,5m^2$ Kasir 1,5m x 2 m = $3m^2$ R.teknisi 3m x 3m = $9m^2$ Caffe 4m x 10m = $40m^2$ Km/Wc1.25mx1.25mx4=$6,25m^2$ Total = $245,75m^2$
6	Rental Komputer	Ruangan ini terdapat beberapa komputer dan juga dilengkapi toko untuk menjual beberapa kebutuhan dari penguna .	Satu unit komputer 1m x 1,25m = $1,25m^2$ Kebutuhan 1,25m x 50 unit = $62,5m^2$ Sirkulasi 62,5m x 20% = $12,5m^2$ Total = $75m^2$ Toko = $9m^2$ Kasir 1,5m x 2 m = $3m^2$ R.teknisi 3m x 3m = $9m^2$ Km/Wc1.25m x 1.25m x 4 = $6,25m^2$ Total = $102,25m^2$

7	Tempat kursus	Ruangan dibagi menjadi beberapa kelas yang dilengapi komputer untuk tiap siswa. Juga dilengkapi tempat untuk pengelola tempat ini.	Satu unit komputer 1m x 1,25m = 1,25m^2 Kelas dibagi menjadi beberapa ruang: Ruang kelas besar: 1,25m^2 x 20 unit = 25m^2 Sirkulasi 25m^2 x 20% = 5m^2 Total = 30m^2 Jumlah kelas 5 ruangan 5 kelas x 30m^2 = 150m^2 Ruang kelas sedang 1,25m x 10 unit =12,5m^2 Sirkulasi 12,5m^2 x 20% = 2,515m^2 Total = 15m^2 Jumlah kelas 10 ruangan 10 kelas x 15m = 150m^2 Ruang kelas kecil/prifat : 1,25m^2 x 5 unit = 6,25m^2 Sirkulasi 6,25 x 20% =1,25m^2 Total = 7,5m^2 Jumlah kelas 10 10 kelas x 7,5m = 75m^2 Ruang pengelola : 85m^2 Perpustakaan 100m^2 Km/Wc1.25m x 1.25m x 4 = 6,25m^2 Total = 566,25
8	Warnet	Ruangan ini berupa ruangan dengan dinding sekat setinggi 1,5m. Untuk satu unit komputer dirancang untuk dipakai dua orang. ruangan dilengkapi mini kafetaria yang dapat dipakai para konsumen untuk memesan beberapa	Satu unit komputer (2 orang) = 1,25m x1.5m =1,875m^2. jumlah unit 100, dengan ketentuan dibagi dua ruangan No smoking area 50 unit x 1,875m^2 = 93,75m^2 Sirkulasi 93.75m^2 x 20% = 18,75m^2 Smoking area.

		makanan sambil bermain internet juga terdapat ruangan kasir dan ruangan teknisi.	50 unit x 1,875m^2 = 93,75m^2 sirkulasi 93.75m^2 x 20% = 18,75m^2 Kasir 1,5m x 2 m = 3m^2 R.teknisi 3m x 3m = 9m^2 Caffe 4m x 10m = 40m^2 Km/Wc1.25mx1.25mx4=6,25m^2 Total = 285,25m^2
9	Kafetaria	Ruangan ini dapat diakses dari berbagai tenpat. Penyedian kafetaria diperuntukan bagi penguna bangunan dan juga para pengunjung.	Ruangan yang dibutuhkan Kantin : 20m^2 Jumlah yang dibutuhkan 8 buah 20m^2 x 8 unit = 160m^2 Satu set kursi :6,25 Kapasitas yang di wadahi 6,25m^2 x 20 set = 125m^2 Sirkulasi 125m^2 x20% = 25m^2 Total = 150m^2 Km/Wc1.25mx1.25mx4=6,25m^2 Total keseluruhan=316,25m^2
10	Total luas lantai keseluruhan bangunan		= 5411,775m^2

1.6. Organisasi Ruang dan Sirkulasi

1.6.1.Organisasi Ruang

Berdasarkan fungsinya ruangan dikelompokan menjadi enam, yaitu:

1. Penjualan

   Terdiri dari : *Retail* utama, Toko, Ruang Perakitan

2. Pameran

   Terdiri dari : Mini *Shoroom, Retail*

3. Hiburan

   Terdiri dari : Warnet, *Game centre*

4. Pendidikan

   Terdiri dari : Ruang kelas, Perpustakaan, Ruang baca

5. Pendukung

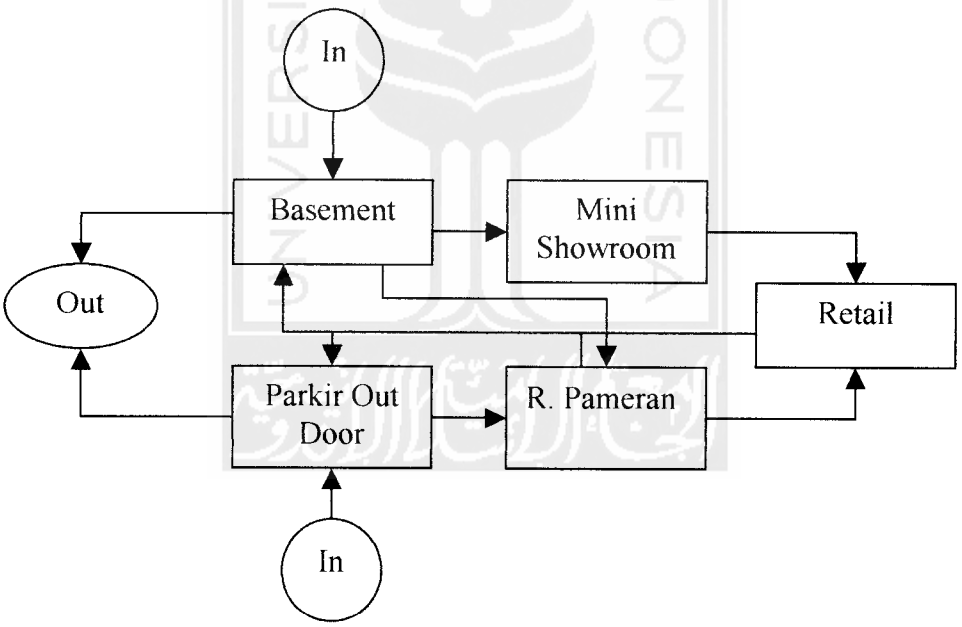
   Terdiri dari : Ruang Pengelola, Kafetaria, Kantor Pimpinan dan Staf Pengajar, Ruang Operator dan Teknisi, Mini Kafetaria, Ruang Arsip.

6. Ruang Servis

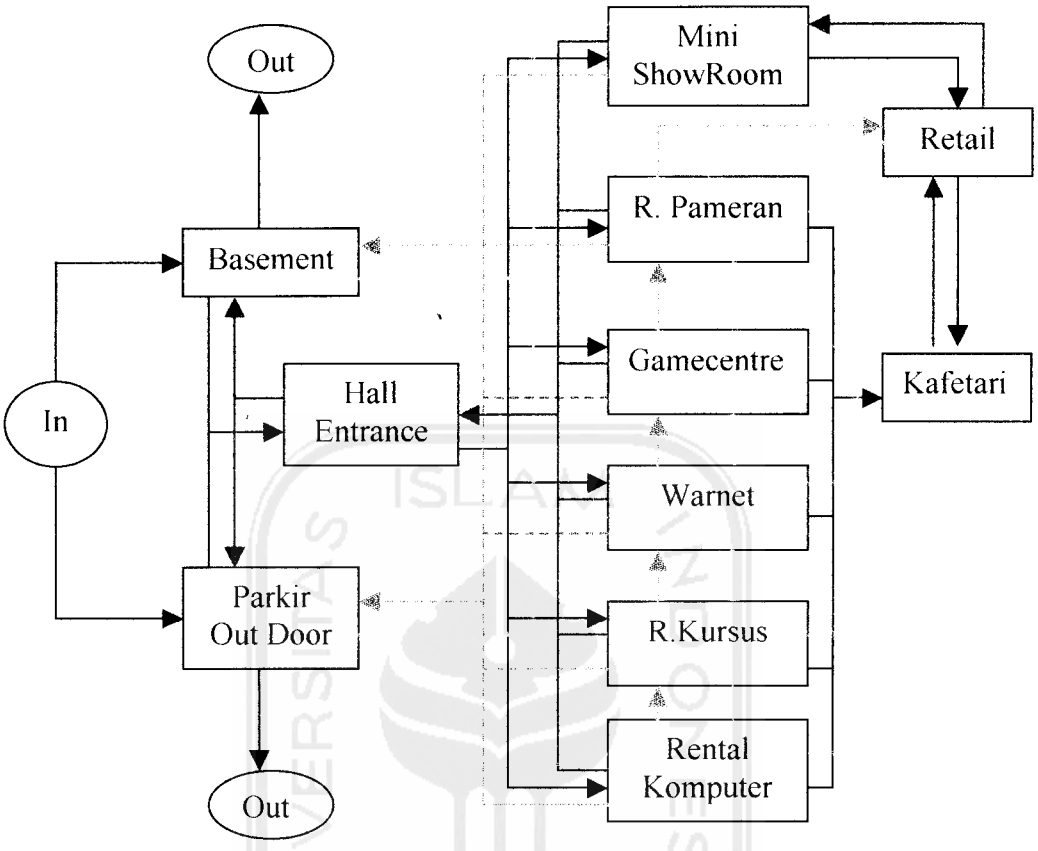
   Terdiri dari : Basment, Parkir *Out Door*, Gudang, Ruang Mesin, Km/Wc.

1.6.2. Sirkulasi

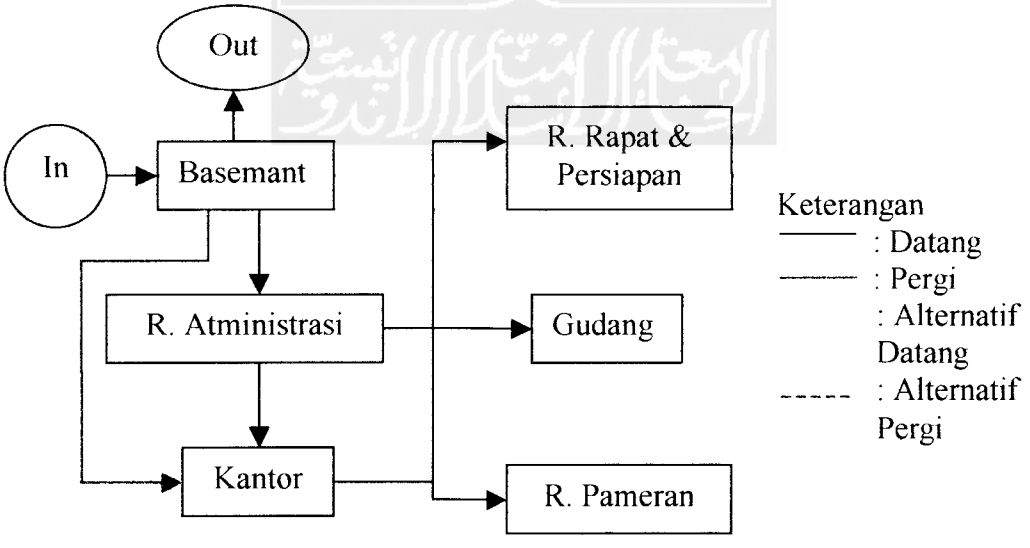
Sirkulasi Penyewa



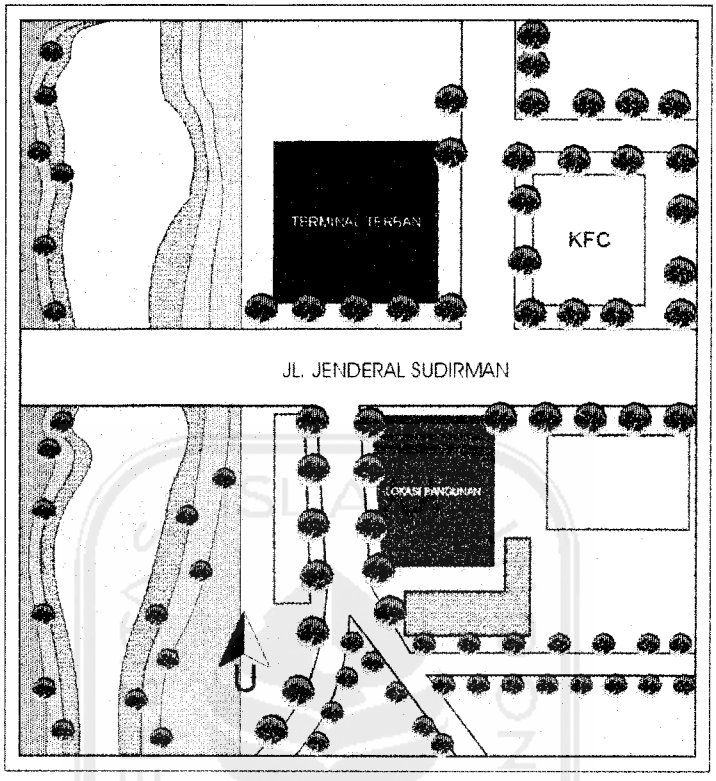
Sirkulasi Pengunjung



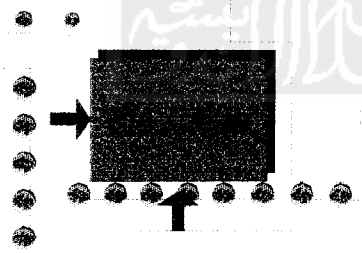
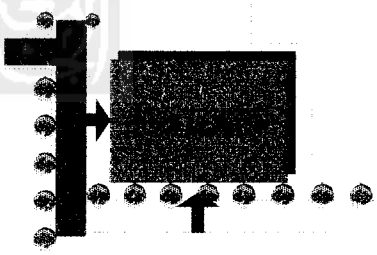
Sirkulasi Pengelola Gedung

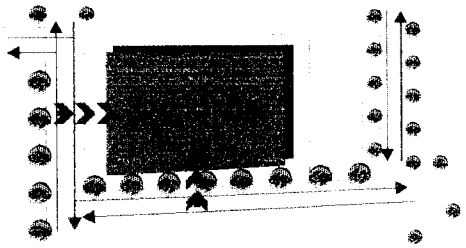
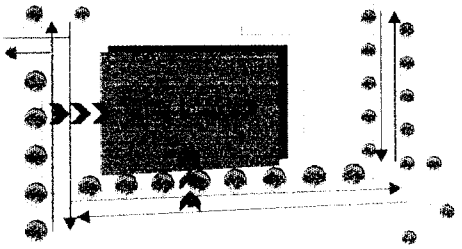
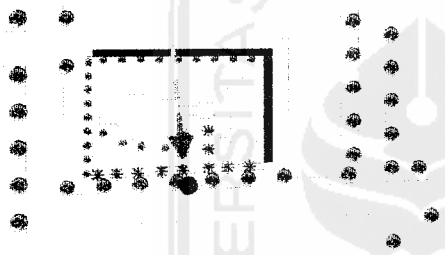


1.7. Lokasi dan Site Proyek



7.1 Potensi dan Kendala

No	Potensi	Kendala
	Lokasi berada didua jalan	Lokasi berada didua jalan
		
	Letak site strategis karena berada didua sisi jalan, sehingga bangunan mendapatkan view dari dua arah.	Letak site yang berada didua pertigaan dengan satu jalur utama yang berlalulintas padat.

	Pencapaian ke site lokasi  Dengan dilalui oleh dua jalan, maka pencapaian ke lokasi site dapat diakses dari dua arah tersebut.	Pencapaian ke site lokasi  Pendeknya jarak antara dua pertigan yang potensial dijadikan muka bangunan akan mengakibatkan kemacetan lalu lintas
	Klimatologis  Peredaran matahari membelah site memudahkan dalam penataan ruangan dalam dan luar yang membutuhkan pencahayaan alami, juga memudahkan dalam menentukan arah bangunan.	Klimatologis  Alternatif arah bangunan ke barat mengakibatkan silau di sore hari. Pemberian vegetasi untuk mengurangi silau menjadikan muka bangunan tertutup oleh vegetasi .
	Lokasi site Lokasi site berada di tengah perkumpulan kampus dan berada di daerah perdagangan kota Jojakarta. Konsumen yang kebanyakan dari kalangan mahasiswa akan lebih mudah mencapai lokasi.	Lokasi site Keberadaan lokasi site di tengah kota mengharuskan bangunan memiliki bentuk dana ciri khas. Kekhasan bentuk dan fasad bangunan harus menjadi memberikan nuansa baru dagi kota Jogjakarta.
	Lingkungan, meliputi: • Bangunan disekitar site yang mempunyai pola tertentu memberi peluang untuk	Lingungan, meliputi : • Bangunan sekitar site yang mempunyai pola tertentu mengharuskan site harus menjadi

	membuat bangunan yang mempunyai ciri kahas tertentu. • Fungsi bangunan disekitar site yang beraneka ragam menjadikan fungsi site lebih bisa dirasakan. • Banyaknya vegetasi diluar site menjadikan daerah sekitar dan site lebih teduh.	penyatu atau penyetara dan perantara ligkungan sekitar. • Fungsi bangunan di sekitar site yang beragam dapat mengaburkan keberadaan site apabila terdapat bangunan dengan fungsi yang sama. • Banyaknya vegetasi di sekitar site dapat menutupi bangunan sehingga view kebangunan tidak bagus.